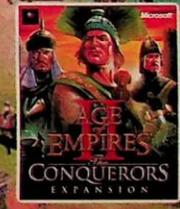


# Age of Empires II contre-attaque

## AGE of EMPIRES *The* CONQUERORS EXPANSION



The Conquerors Expansion est l'add-on officiel de Age of Empires II. Repartez au combat avec cinq nouvelles civilisations : les Aztèques, les Mayas, les Huns, les Espagnols et les Coréens. Sortez vainqueur de quatre nouvelles campagnes : Attila le Hun, le Cid, Montezuma et les Batailles des Conquéranrs. Votre défi : étendre votre empire et dominer le monde.



Microsoft®

[www.microsoft.com/france/jeux](http://www.microsoft.com/france/jeux)



## NOUVEAU FORFAIT MODULO :

freesbee invente le 1er forfait Internet tout compris qui s'adapte à votre consommation (valable à toute heure). Passage automatique au palier\* le plus avantageux pour vous chaque mois :

**6H/49F ↔ 12H/75F ↔ 20H/95F**

et si vous ne consommez rien, vous ne payez rien.



fournisseur d'accès gratuit à Internet

**LES INTERNAUTES CLASSENT FREESBEE N°1 POUR SA RAPIDITÉ DE CONNEXION AU RÉSEAU.**  
Résultats du sondage en ligne réalisé par le site l'internaute.com du 2 au 15 mai 2000 sur la base de 2500 réponses.

Appel gratuit 0 805 02 5000 [www.freesbee.fr](http://www.freesbee.fr)

# Jeux Vidéo Magazine

## Ce mois-ci...

### Tous les jeux testés

Testé sur	Jeux testés	Testé p.	Soluces p.
PC	Airline Tycoon	89	-
PS	Ballistic	106	-
DC	Bust-A-Move 4	102	-
PS/DC	Caesar Palace 2000	105	-
PS	Chase the Express	52	144
GBC	Croc	104	-
PC	Dark Reign 2	66	-
PS	De Sang Froid	48	126
PC	Deus Ex	42	132
PC	Diablo II	34	114
PC	Dino Crisis	105	-
DC	Dragon's Blood	76	-
PS	Evo's Space Adventure	102	-
PC	F1 World Grand Prix	98	-
PC	Fort Boyard	102	-
DC	Fur Fighters	86	-
PC	Grand Prix 3	26	-
PC	Icewind Dale	54	-
PS	Les Cochons de guerre	90	138
GBC	Magical Drop	106	-
DC	Magical Racing Tour	108	-
DC	Maken X	100	-
GBC	Microsoft Puzzle Collection	106	-
PS	Moho	103	-
PC	Odyssée, sur les traces d'Ulysse	103	-
PS	Parasite Eve 2	104	-
DC	Plasma Sword	104	-
GBC	Pocket GT Racing	104	-
GBC	Pokémon Jaune	38	140
GBC	Puzzled	106	-
PS	Rampage : Through Time	103	-
PS	RC De Go !	94	-
DC	Roadsters	103	-
PS	Rock the Rink	108	-
PS	Ronaldo V-Football	82	-
PC	Shogun Total War	78	-
DC	Silver	62	-
DC	South Park Rally	102	-
PS	Spiderman	58	-
PS	Star Trek Invasion	74	-
DC	Street Fighter III Double Impact	50	-
DC	Super Magnetic Neo	92	-
PC/PS	Sydney 2000	60/108	-
PC	Taxi 2	104	-
DC	Tech Romancer	56	-
PS	Terracon	80	-
PS	Toca World Touring Cars	68	-
GBC	Tomb Raider	64	-
GBC	Triple Play 2001	105	-
PS	Vib Ribbon	108	-
DC	Virtua Tennis	40	-
PS	X-Men Mutant Academy	32	146



■ Test : Grand Prix 3 en page 26.

PC = PC - DC = Dreamcast - PS = PlayStation  
GBC = Game Boy Color - NG4 = Nintendo 64

## Editorial

### Les liaisons dangereuses



J.-P. Labro  
Redacteur en chef

Le cinéma a passé le cap des 100 ans d'âge et le jeu vidéo s'avance vers sa trentaine. Malgré cet écart, ces 2 médias entretiennent une relation tumultueuse, faite d'admiration et d'envie. Chacun se méfie de l'autre, n'hésitant pas à lui emprunter un personnage ici, 10 lignes de scénario là, voire un look accrocheur. "Je t'aime, moi non plus", comme disait Gainsbourg. Il faut dire que le jeu vidéo est devenu une industrie plus importante que celle du cinéma, en termes de notoriété et de chiffre d'affaires, menaçant ainsi la suprématie des majors américaines. Et pourtant, le jeu vidéo continue de puiser son inspiration du côté d'Hollywood, se servant sans vergogne dans les succès du grand écran. Mais, là où le bât blesse c'est que, trop souvent, ces adaptations font de piètres jeux : pour un *GoldenEye* réussi, combien de *Star Trek* ratés ? A force de tout miser sur l'image de marque, et de croire que les joueurs achètent les yeux fermés, la source va se tarir. Vous découvrirez, ce mois-ci, de nombreux exemples de ce mariage, pour le meilleur ou... le pire. Soyez vigilants et suivez nos conseils en pages Tests. N'oubliez pas nos pages Soluces, nos comparatifs de cartes vidéo PC et de pistolets PlayStation. Bonne lecture !

## Dans ce numéro...

### Actualités

- Myst III : Exile ..... p. 8
- Blair Witch ..... p. 9
- Planning des sorties ..... p. 10



■ Actualités : Myst III : Exile (sur PC et Mac) en page 8.

### Prétests

- Baldur's Gate 2 ..... p. 14
- Ferrari F355 Challenge ..... p. 18
- Tony Hawk's Pro Skater 2 ..... p. 19



■ Tests : X-Men Mutant Academy sur PlayStation en page 32.

### Tests

- Jeu du mois : Grand Prix 3 ..... p. 26
- X-Men Mutant Academy ..... p. 32
- Diablo II ..... p. 34
- Virtua Tennis ..... p. 40
- Deus Ex ..... p. 42
- Tomb Raider ..... p. 64



■ Soluces : Diablo II en page 114.

### Soluces

- PC Diablo II ..... p. 114
- PS De Sang Froid ..... p. 126
- PC Deus Ex ..... p. 132
- PS Cochons de guerre ..... p. 138
- GBC Pokémon jaune ..... p. 140
- PS Chase the express ..... p. 144
- PS X-Men Mutant Academy ..... p. 146



■ Matériel : 10 cartes 3D pour PC, passées au crible en page 150.

### Matériel

- Les cartes vidéo pour PC ..... p. 150
- Les pistolets pour PlayStation ..... p. 156



■ Jeu offert : Red Baron II (PC) en page 13.

### Pratique

- La désinstallation facile ..... p. 158
- L'audio sur console ..... p. 160

### ... et aussi

- Forum ..... p. 162
- Lexique ..... p. 164

### Pour vous abonner

Recevez le magazine chaque mois en renvoyant le coupon abonnement.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires, un CD-Rom en cadeau collé page 13, et un encart abonnement de 4 pages inséré entre les pages 48-49 et 120-121.



On peut tendre l'oreille à un mythe,  
le cou jamais.

# VAMPIRE

LA MASCARADE

## REDEMPTION

ACTIVISION

13<sup>eme</sup> RUE  
LA CRIME ACTION ET SUSPENSE



SOLUTIONS-TECHNIQUE-ARTUCES  
3615 ACTIVISION  
06 06 92 68 17 71

The Masquerade, White Wolf of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade-Redemption is a trademark of White Wolf Publishing, Inc. ©1999 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. 1000907.990 US

EN BREF

■ **Tricher sur Game Boy Color**  
Blaze commercialise une version Game Boy Color de son *Action Replay Xploder*. Grâce à ce boîtier, qui se fixe entre la cartouche de jeu et la console, vous avez accès à



des codes de triche pour la plupart des jeux du marché. À vous crédits illimités et vies infinies... Vous pourrez même créer vos propres codes. C'est pas beau ça ?

■ **La PS2 retardée**  
Initialement prévue pour le 26 octobre, l'arrivée en France de la PlayStation 2 est finalement repoussée au 24 novembre, et elle sera commercialisée à un prix avoisinant les 3 000 F. Espérons que le nombre de jeux sera important, sans quoi la "petite" Dreamcast pourrait tirer un avantage décisif de ce délai providentiel.

■ **Nouveaux Visual Memory Dreamcast**  
Deux nouvelles cartes mémoires pour Dreamcast (distribuées par Big Ben) font leur apparition sur le marché. D'une capacité respective de 4Mo et 8Mo (800 et 1 600 blocs), elles permettent également de transférer des données sur PC, et, donc, d'envoyer ou de charger des sauvegardes par e-mail.

# Myst III : Exile. Tout seul, très loin...

**Aventure sur PC et Mac.**  
Après *Myst* et *Riven*, la saga prisme des fans d'énigmes s'apprête à s'enrichir d'un nouvel épisode, *Myst III : Exile*. Le scénario fait suite aux deux premiers volets, mais la réalisation innove. Techniquement, le jeu ne se présente plus sous la forme d'images fixes, mais dispose désormais d'un moteur qui simule la 3D, permettant au joueur de s'immerger dans l'aventure avec plus de force. Chaque endroit visité peut ainsi faire l'objet de vues panoramiques à 360°, sans perdre l'esthétisme propre à l'univers graphique de *Myst*. Cette performance technique ne se fait pas aux dépens de l'esprit du jeu, puisque les énigmes restent des puzzles complexes, à la difficulté progressive. Les joueurs sur PC et Mac



Nouveau moteur graphique capable d'intégrer des éléments 3D animés.

peuvent donc attendre avec impatience le premier trimestre 2001 pour savoir s'ils pourront venir à bout de l'aventure. Ils retrouveront Atrus et Catherine, mais aussi un nouveau

perso dont le monde a été détruit par Sirius et Achenar, les fils d'Atrus. Énigmes, beauté et 3D, un cocktail détonant, qui ne devrait pourtant pas réclamer plus qu'un Pentium 300!

# Kingdom Under Fire : Chaud devant !



La partie stratégique ressemble énormément à Warcraft II.

**RPG sur PC.** Que les fans d'heroic fantasy sur PC se préparent à l'arrivée d'un titre propre à combler leurs espérances les plus folles ! *Kingdom Under Fire* se veut un mélange de *Diablo* pour ses phases d'aventure, et de *Warcraft II* pour ses phases de stratégie temps réel. La réalisation promet d'être réussie, graphismes en tête, avec un niveau de finesse et de détail rarement atteint. Le scénario, quant à lui, mêle les éléments

caractéristiques de l'univers médiéval-fantastique, avec son lot de dragons et de chevaliers, répartis entre forces de la Lumière et forces des Ténébères... Reste à savoir si, conformément aux promesses des développeurs de Phantagram, la maniabilité et le mode multijoueur seront à la hauteur. Espérons que *KUF* sera à même de faire de l'ombre à des challengers de choc tels que *Warcraft III* et *Diablo II*. Octobre 2000.



# X-Box : c'est parti !

Le kit de développement de la X-Box est remis aux 100 principaux développeurs. Le XDK doit leur permettre de créer des jeux pour la console nouvelle génération, qui verra le jour fin 2001. Le XDK contient une puce nVidia (comme la console) et possède tous les outils de Direct X 8.0.



Le premier jeu X-Box développé par Argonaut.

## Incredible crisis

# Un jour sans fin...

**Multiépreuve sur PS.** Voici un titre typiquement japonais, aussi bien au niveau du principe que de l'humour. En effet, vous allez devoir vivre, tour à tour, l'incroyable journée des quatre membres d'une famille japonaise, composée du père, de la mère, du petit frère et de la grande sœur. Grâce aux minijeu intégrés

au scénario, vous devez faire en sorte que toute cette petite famille soit au complet le soir venu, pour fêter l'anniversaire de la grand-mère. La réalisation sert parfaitement les délires émailant le parcours de chacun. Certaines scènes récurrentes demeureront inoubliables, comme la parodie du film *Titanic*, ou l'attaque de Tokyo par un nounours rose géant.



Il danse, il slalome, il écope, un vrai héros du quotidien.

# Advanced Jolt Controller : le nouveau pad Joytech

Joytech sort un nouveau pad PlayStation compatible PlayStation 2. L'Advanced Jolt Controller intègre un double retour de force, basé sur deux moteurs indépendants. Il supporte les modes analogique ou digital, et intègre une fonction turbo programmable très efficace dans les divers jeux de combat. Armé de son design tout en rondeur (encore une fois sous l'influence de l'iMac), il offre de bonnes performances, avec sa croix directionnelle souple alliée à une prise en main plutôt agréable. Joytech, 129 F, disponible.



# Midtown Madness 2 : Les rues de San Francisco



Les villes ont été reconstituées à partir de photos prises sur place.

**Course sur PC.** Fort du succès du premier volet, le jeu de course de Microsoft est déjà de retour avec plus de voitures, plus de circuits et des modes de jeu encore plus déments. L'ambiance y est toujours aussi folle, puisque vous conduisez à nouveau dans des villes importantes, telles que San Francisco

ou Londres, sans respect du code de la route ni du civisme... caractéristiques des automobilistes parisiens. Les améliorations sensibles portées sur les graphismes, le jeu en réseau ou encore le nombre de voitures devraient lui assurer un succès aussi grand que celui de son prédécesseur.

## Guides officiels

Trois nouveaux guides officiels viennent de paraître chez First Interactive : *Rome : le testament de César*, *Louvre : l'ultime malédiction* par Daniel Ichbiah et *Devil Inside* par Imré Antal. Une aubaine



# Écrire pour le jeu : devenez scénariste professionnel

*Écrire pour le jeu vidéo*, par Emmanuel Guardiola, propose une méthode de travail pour apprendre le métier de scénariste de jeux vidéo : comment créer un personnage, nourrir une quête, soutenir un rythme, créer une ambiance... Tout y est expliqué, décorqué, et les contraintes propres à ce domaine particulier sont prises en compte. Bien écrit, très sérieux, l'ouvrage s'appuie sur

de nombreux exemples : il n'y a qu'à suivre ses judicieux conseils. Env. 300 F, éditions Dixit, disponible.



Tout pour devenir un véritable professionnel du scénario.

# Blair Witch Project : Les sorcières ont du nez

**Aventure/action sur PC.** *Blair Witch Project*, le film d'angoisse qui a défilé le box office mondial l'an dernier, est en cours d'adaptation sur PC. Le jeu repose sur le moteur extrêmement performant de *Nocturne*, et reprend à son compte l'ambiance suffocante du film. Le joueur incarne l'un des trois étudiants en cinéma disparus dans la forêt de Burkittsville, Maryland, alors qu'ils tournaient un

documentaire pour leur fac. Mais cette fois, on voit tout ce qui se passe... avec une lampe torche pour seul éclairage. Sortie fin 2000.



La forêt de Burkittsville, plus vraie que nature.

EN BREF



■ **Kiss Psycho Circus**  
En cette rentrée, les fans de hard rock se réjouiront de la sortie de *Kiss Psycho Circus* sur PC et Dreamcast. Ce Quake-like, inspiré des comics de Todd McFarlane, vous permet d'incarner un des quatre membres du groupe Kiss pour lutter contre des hordes de monstres.

■ **Le vrai luxe**  
Média Pocket distribue des titres assez anciens au prix de 19,90 F. Une nouvelle collection "de luxe" va voir le jour. On pourra désormais se procurer *Claw*, *Freespace 2*, *Descent 3*, voire *Incoming* pour 49 F.

# Jeux à venir Jeux Vidéo

Les prochains mois promettent d'être riches en nouveautés. Petit saut dans l'avenir, en espérant que ces titres tiendront toutes leurs promesses.



**Gunlok**  
Virgin interactive PC  
Octobre 2000



**Project Eden**  
Eidos PC  
Fin 2000



**Gran Turismo 2000**  
SCE PS2  
Début 2001



**Summoner**  
THQ PC  
Fin 2000

Dans la peau de Gunlok, l'un des derniers survivants sur Terre au XXI<sup>e</sup> siècle, vous devez traverser des niveaux semés d'embûches, et affronter une flopée de machines, avec l'aide d'une bande de robots qui disposent d'armes et de compétences complémentaires.

Ce jeu ressemble à un shoot 3D, mais s'approche plus d'un titre d'aventure/stratégie. Aux commandes d'une équipe de personnages dont vous empruntez les corps (en vue subjective), vous devez survivre dans un environnement assez hostile. Un mélange de *System Shock* et de *Fallout*.

Polyphony Digital nous concocte la version PS2 du jeu de course le plus vendu au monde. Parfait graphiquement, il offre une profondeur de jeu jamais atteinte, ainsi que des centaines de voitures et de circuits. Le modèle des courses a été amélioré pour de meilleures sensations.

Plongé dans un univers médiéval-fantastique, vous incarnez Joseph, qui détient le pouvoir d'invoquer les démons. Votre groupe pourra accueillir cinq personnages progressant au fil des combats. Des graphismes fantastiques et une vue de 3/4 en vraie 3D.

EN BREF

**■ Épidémie**  
À l'heure actuelle, on compte une vingtaine de millions de joueurs réguliers en Europe et, selon IDC, ils seront 7 millions, rien qu'en France, d'ici 2001. La Commission Européenne estime que le secteur emploiera bientôt plus de 3 millions d'Européens. Les pauvres...

**■ Faites vos jeux**  
Éditeur du logiciel E-Jay, Focus nous revient avec DIV Game Studio, un soft qui devrait contribuer à rendre la création de jeux vidéo accessible à tous ! Un langage de programmation simple et amusant, des outils de création permettant de réaliser divers styles de jeux... ça promet ! Focus, 369 F, dispo.

**■ Echelon**  
Le studio russe Buka Entertainment développe Echelon, un superbe simulateur de combats spatiaux. Alternant "virées" dans l'espace et engagements de surface, les missions suivent une arborescence aux multiples possibilités, l'option multijoueur en prime. Bref, un X-Wing Vs Tie Fighter à la hauteur des machines actuelles. Attendu début 2001.



**■ Sony vise haut**  
La firme annonce ses objectifs : 10 millions de consoles vendues en 2000. Soit au moins 4 millions de PS2 au Japon, 3 millions aux USA et 3 millions en Europe.

Jeux Vidéo

Le planning des sorties

Ces jeux seront en test dans JVM au cours des deux prochains mois.

Les dates de sortie mentionnées ci-dessous sont fournies par les éditeurs de jeux et sont susceptibles de changer.

Aventure		
PS	Alone in the dark 4	Novembre
DC	Alone in the dark 4	Novembre
PC	Alone in the dark 4	Novembre
PS	Attec	Septembre
PS	Dinosaures	Novembre
DC	Dinosaures	Novembre
PC	Egypte 2	Septembre
DC	Evil Twin : Cyprien's Chronicles	Octobre
PC	Giants	Octobre
DC	Legacy of Kain : Soul Reaver 2	Septembre
DC	Messiah	Octobre
PC	Planète des singes	Novembre
PS	Tomb Raider V	Novembre
DC	Tomb Raider V	Novembre
PC	Tomb Raider V	Novembre

Stratégie		
PC	Age of Empires 2 : The Conquerors Exp.	Septembre
PC	Command & Conquer Red Alert 2	Octobre
PC	Frontier Land	Septembre
PC	Sacrifice	Octobre
PS	Team Buddies	Septembre

Divers		
PC	Combat Flight Simulator 2	Novembre
PC	Crimson Skies	Octobre
DC	Jet Set Radio	Novembre
N64	Mario Party 2	Octobre
N64	Pokémon Snap	Octobre

Jeux de rôle		
PC	Anachronox	Octobre
PS	Baldur's Gate	Septembre
PC	Baldur's Gate 2	Octobre
PS	Koudelka	Septembre
GBC	Lufia	Octobre
PC	Might & Magic Heroes Chronicle 1-4	Novembre
PC	Might & Magic Legends of M&M	Novembre
N64	Mario RPG	Novembre

Sport		
DC	European Super League	Septembre
PC	European Super League	Septembre
PS	European Super League	Septembre
DC	Extreme Sports	Octobre
PS	Le Monde des Bleus 2	Novembre
PC	Links LS 2001	Novembre
PS	Madden 2001	Septembre
GBC	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Novembre
N64	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Novembre
DC	Ready 2 Rumble Boxing Round 2	Novembre
PS	Rugby 2001	Septembre
GBC	Tony Hawk's Skateboarding 2	Septembre
PC	Tony Hawk's Skateboarding 2	Septembre
PS	Tony Hawk's Skateboarding 2	Septembre
PS	UEFA 2001	Septembre
PC	UEFA 2001	Octobre
DC	UEFA 2001	Octobre
DC	Virtua Athlete	Octobre
GBC	Jimmy White's 2 Cueball	Septembre
		Octobre

Action		
GBC	Alerte aux martiens 2	Novembre
PS	Alien Resurrection	Septembre
N64	Banjo-Toolie	Novembre
PS	Batman of the Future	Octobre
PS	Blade	Novembre
N64	Blues Brothers 2000	Septembre
PS	Bugs and Taz	Octobre
N64	Daffy Duck Starring as Duck Dodgers	Octobre
PC	Descent 4	Septembre
GBC	Donkey Kong Country	Octobre
PS	Earthworm Jim 3D	Septembre
GBC	Gauntlet Legends	Septembre
PS	Gunbird 2	Septembre
DC	Half-Life	Septembre
PS	Hell Boy	Septembre
GBC	Hercules	Septembre
N64	Hercules	Septembre
PC	Hitman	Novembre
PC	Jekyll and Hide	Novembre
PS	Kengo	Octobre
N64	Kirby 64	Septembre
N64	Mario RPG	Novembre
PC	Mechwarrior 4	Novembre
PS	Medal of Honor Underground	Novembre
PC	Metal Gear Solid	Septembre
PS	Mortimer The Chicken	Novembre
GBC	Pokémon Attack	Octobre
PC	Project I.G.I.	Octobre
DC	Quake III Arena	Novembre
DC	SNK Vs Capcom	Octobre
DC	Starlancer	Octobre
PS	StarTrek Invasion	Septembre
N64	Star Wars Episode I : Battle of Naboo	Octobre
PS	Strider 2	Septembre
PS	Tenchu 2	Septembre
PS	Time Crisis Project Titan	Septembre
GBC	Tintin Le Temple du Soleil	Septembre
PS	Ultimate Fighting Championship	Novembre
DC	Ultimate Fighting Championship	Septembre
GBC	X-Men Mutant Academy	Septembre
DC	Xena - Warrior Princess	Novembre

Course		
GBC	Antz Racing	Novembre
N64	Cruis'n Exotica	Novembre
GBC	Cruis'n Exotica	Novembre
PS	Driver 2	Novembre
N64	Excite Bike 64	Octobre
PS	Formula One 2000	Octobre
DC	Jet Set Radio	Novembre
DC	Les 24 Heures du Mans	Octobre
DC	Metropolis Street Racer	Octobre
PC	Midtown Madness 2	Novembre
PS	Moto Racer World Tour	Octobre
PC	Need for Speed : Motor City	Septembre
PC	Path Finder	Septembre
N64	Rush 2049	Septembre
DC	Rush 2049	Septembre
PS	Schtroumpfs Racing	Septembre
DC	Snow-Cross Championship Racing	Novembre
DC	Space Race	Novembre
GBC	Supercross	Octobre
PS	Super Runabout 2	Novembre
PS	Vanishing Point	Septembre
DC	Vanishing Point	Septembre
PC	V.Rally 2	Septembre

Photo: S&B, 08/04/01. Astuces est une marque déposée Sony. PlayStation 2 est une marque déposée Sony.



Bloqué

▶ 3615 astuces



Sauvé

DERNIÈRE MINUTE Les journalistes d'Astuces seront à l'ECTS 2000, reportage dès le 3 septembre sur le 3615 ASTUCES et le 08 36 68 32 64.

▶ 08 36 68 32 64

▶ 3615 astuces

MISE À JOUR EN PERMANENCE, LA BASE DE DONNÉES D'astuces® VOUS DÉBLOQUERA SUR PLUS DE 1 500 JEUX VIDÉO CONSOLES OU PC. Un site d'astuces de trouver votre cheminement dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte recalitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24 par minute (3615 ASTUCES) ou téléphone (08 36 68 32 64).



Jeu complet

# Red Baron II

**Simulation de vol sur PC** Plongez au cœur de la Première Guerre mondiale. Le fameux Baron Rouge était un pilote allemand, Manfred von Richthoffen, qui s'illustra par ses nombreux exploits. Revivez ces moments intenses et uniques avec cette simulation aérienne.

## Installation

Configuration minimale : un Pentium cadencé à 133 MHz avec Windows 95, équipé de 16 Mo de Ram, disposant de 10 Mo libres sur le disque dur, d'un lecteur de CD-Rom 4X, d'une carte son compatible Windows et d'une carte vidéo type S-VGA.

Le programme d'installation de *Red Baron II* copie automatiquement une partie du jeu sur le disque dur de votre PC. Il faut impérativement laisser le CD dans son lecteur durant la partie.

### Installation sous Windows

1. Insérez le CD-Rom de *Red Baron II* dans le lecteur et attendez quelques secondes. Si l'option Autoplay de Windows est active, l'écran correspondant s'affichera au bout de quelques secondes.
2. Cliquez sur Installer, et le programme de configuration de *Red Baron II* préparera les fichiers adéquats

sous le nom d'Installshield. Sélectionnez Exécuter dans le menu Démarrer de Windows. Dans la fenêtre Ouvrir, entrez D:\SETUPEXE, puis cliquez sur OK.

3. Lisez les instructions qui apparaissent à l'écran Bienvenue, puis cliquez sur Suivant pour continuer.

4. Le dossier par défaut pour effectuer l'installation est C:\Sierra\redBaronII. Cliquez sur Suivant si ce choix vous convient. Le programme de configuration copiera ensuite les fichiers de *Red Baron II* sur votre disque dur.

5. Vous devez installer deux composants du système de Windows : Intel, Indeo, video interactive et Microsoft, DirectX5. Si le programme de configuration détecte que vous n'avez pas ces composants, il vous guidera pendant tout le processus d'installation. Pour réinstaller DirectX, exécutez DXSETUP depuis le répertoire de \DirectX du CD-Rom de *Red Baron II*.

### Commandes clavier

De 1 à 0 : commande de la manette des gaz  
1 : ralenti  
0 : puissance maximale  
+ : augmentation de la puissance  
- : diminution de la puissance  
Tab : moteur en fonctionnement/arrêt.

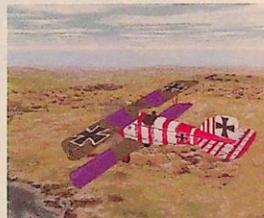


## Visite guidée

Montez à bord d'un vieux coucou et affrontez les meilleurs aviateurs de l'époque. Plus de 12 types de missions, 40 avions, des duels aériens à couper le souffle et une simulation fidèlement restituée.



Dès que le tocsin retentit, c'est l'attaque de DCA. Vous devrez effectuer une attaque éclair, sinon c'est la descente en flammes.



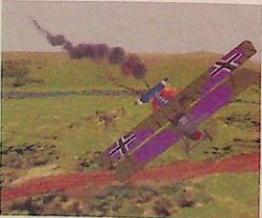
Plus de 40 avions authentiques ont été modélisés. Retrouvez les fameux Fokker ou Spad des héros français.



La destruction des ponts et autres infrastructures est un des points importants de cette simulation.



L'attaque de train est périlleuse. L'ennemi vous prend sous le feu des mitrailleuses, et des avions attaquent rapidement.



Le Fokker allemand est en perte de vue. Poursuivez-le pour vous assurer de sa destruction, et continuez à le canarder.



Découvrez plus de 60 000 km<sup>2</sup> de terrain, et 50 000 bâtiments ou véhicules en 3D, et combattez pour l'armée de votre choix.

# Red Baron II



### AVERTISSEMENT

Attention : chez certaines personnes, l'utilisation prolongée d'un jeu vidéo peut provoquer des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Ça ne va pas faire que des heureux !



### FORFAIT INTERNET

25H:90 F/MOIS\*

45 F/MOIS LES DEUX PREMIERS MOIS\*\*

### World Online c'est aussi :

- L'accès Gratuit Liberté
- Le Forfait Tout Compris 7H : 45F/mois (22,50F/mois les deux premiers mois\*\*)
- Le Forfait World Online Turbo



www.worldonline.fr

# Baldur's Gate 2

**Jeu de rôle sur PC** Très attendue par les fans de RPG sur micro, la suite de Baldur's Gate sort très prochainement. Premières impressions.

Baldur's Gate s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires à travers le monde, et sa suite devrait battre ce record. Baldur's Gate 2 reprend, en effet, les ingrédients de son prédécesseur, tout en y apportant de nombreuses améliorations. Quant à l'aventure, fortement empreinte de médiéval fantastique, elle reste très fidèle au célèbre jeu de rôle papier Advanced Dungeons &

Dragons, tout comme celle du premier volet.

### Anciens et nouveaux venus

Bonne nouvelle pour les vétérans de Baldur's Gate, il est possible de reprendre ses anciens personnages, qui bénéficieront d'emblée d'un bonus en expérience. Les lieux seront également familiers aux aventuriers

du premier volet, puisqu'ils restent cohérents avec l'univers de l'épisode précédent. Ainsi, l'aventure débute le long de la région sud de la Côte de l'Épée... Mais que les nouveaux venus se rassurent : le jeu est accessible à tous. Un didacticiel complet, à l'usage des novices, détaille les principes du jeu. Et la création de personnage est très simple.

### Évolution

Techniquement, Baldur's Gate 2 ne sera pas révolu-

tionnaire. Pas de passage à la 3D, le jeu affiche toujours de superbes décors et personnages 2D. Quelques évolutions bienvenues sont tout de même de mise. Il est maintenant possible de lancer le jeu en résolution 800x600, en plus du classique 640x480, pour des graphismes encore plus fins. En outre, comme dans Diablo II, les cartes 3D seront prises en charge pour l'affichage d'effets spéciaux supplémentaires (sorts, transparence ou reflets...). Autre nouveauté, la possibilité de jouer en plein écran, les barres d'interface pouvant être masquées. Préparez donc vos raccourcis clavier. Le mode multijoueur, enfin, a bénéficié de diverses améliorations, suite aux nombreuses critiques que s'était attirées le premier volet. Nous n'avons, hélas, pas eu l'occasion d'en



Les graphismes soignés et détaillés restent un des atouts de Baldur's Gate 2.

apprécier la teneur, mais le mode solo suffit largement à justifier l'achat du jeu. Vingt nouvelles classes, 130 sorts inédits, plusieurs centaines de monstres et 15 nouveaux personnages non joueurs vous y attendent...

■ Test complet dans le n° 3

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

On peut d'ores et déjà prédire à Baldur's Gate 2 un grand succès. Il possède tous les ingrédients pour séduire à la fois les amateurs du premier volet et ceux qui voudraient s'essayer au jeu de rôle.

Sortie  
Octobre

### Baldur's Gate 2

Jeu de rôle sur PC  
Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : expert  
Éditeur : Interplay



Très travaillés, les effets spéciaux des sorts de magie s'avèrent encore plus somptueux que dans le premier volet.

# Formula One 2000

**Course sur PlayStation** L'édition 2000 de Formula One ressemble fort à la précédente, qui plaçait déjà la barre très haut.

Formula One 99, développé par Studio 33, s'était imposé comme le titre de référence sur PlayStation. Cette version 2000 dispose d'un moteur 3D tout aussi efficace, et tire bien parti des capacités de la console. Le pilotage, à la fois technique et sensitif, offre des sensations uniques.

compétitions, et gère tous les dégâts et le ravitaillement en carburant. Un mode 2 joueurs en écran scindé est au programme. De quoi satisfaire les néophytes. Mais les possesseurs de l'ancienne version risquent d'être déçus tant les différences sont subtiles.

■ Test complet dans le n° 3

### De nouveaux modes de jeu...

Il sera possible de prendre part à divers modes de jeu (principalement arcade et Grand Prix), en incarnant les pilotes les plus célèbres du moment.

Le mode Championnat suit le déroulement des



Cette version de prétest est très prometteuse mais demande à être figolée dans la gestion des dégâts.



Le mode Practice permet de progresser sur n'importe lequel des 18 circuits, en choisissant les conditions climatiques. N'hésitez pas à essayer différents réglages sur votre bolide.

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

Sans surprise, cette nouvelle version n'est qu'une remise à jour de Formula One 99. Loin de la finesse d'un Grand Prix 3 sur PC, Formula One 2000 propose tout de même un challenge attractif, soutenu par un plaisir de jeu constant.

Sortie  
Octobre

### Formula One 2000

Course sur PlayStation  
Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Éditeur : Psygnosis

# Aerowings 2

**Simulation sur Dreamcast** Après un volet réservé aux pilotes pacifiques, Aerowings revient dans une version plus belliqueuse.



Au fur et à mesure de votre progression, on vous alloue des avions plus puissants.

Difficile de retranscrire le réalisme du pilotage d'un avion sur console, étant donné le nombre de commandes à intégrer. Pourtant Aerowings a déjà relevé le défi, proposant un simulateur de vol pointu, loin de ses concurrents orientés action. La suite est plus exhaustive puisque, outre l'entraînement, elle offre désormais de s'essayer au pilotage de combat.

### Un long apprentissage

Devenir pilote de chasse n'étant pas donné au premier venu, un mode didactique permettra de se familiariser avec les mouvements de base que l'on peut imprimer à son appareil. Les balbutiements de la jeune recrue s'effectueront sur des avions à hélices de taille modeste. L'apprenti pilote progressant dans sa maîtrise de la machine,



Les premières missions consistent à maîtriser le décollage et l'atterrissage d'un avion civil classique.

il sera autorisé à prendre les commandes d'engins plus puissants. La réalisation d'Aerowings 2 semble plus que satisfaisante, tant au niveau des sensations que de la beauté des graphismes, et promet de

nombreuses heures de jeu avec ses missions variées, qu'elles soient de simples entraînements ou de terribles "dogfights". Les passionnés de simulation en auront pour leur argent.

■ Test complet dans le n° 3

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

Réalisme, sérieux et sensations, voilà les premiers mots qui viennent à l'esprit lors des tout premiers vols d'entraînement. L'instructeur virtuel permet de progresser rapidement en analysant ses erreurs !

Sortie  
Octobre

### Aerowings 2

Simulation sur DC  
Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Éditeur : SVG

## Muppet Monster Adventure

**Action / plate-forme sur PS** Les célèbres marionnettes de Jim Henson arrivent enfin sur console. Voici l'heure du *Muppet Show* !

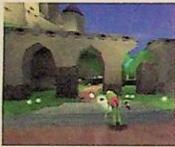
Kermit arrive sur console et des chances de faire parler de lui. Car même si le genre action est rebattu, peu de titres disposent d'atouts aussi convaincants.

### Un show comme à la télé

*Muppet Monster Adventure* promet d'être une belle réussite, avec ses images minimalistes et volontairement enfantines, ses vingt-quatre niveaux immenses et une aventure qui s'annonce longue... Chaque monde possède, en outre, son lot de bonus et d'items qu'il vous faudra collectionner afin d'obtenir, par exemple, de nouvelles aptitudes. Dès lors, il sera possible

de reparcourir les niveaux en visitant de nombreux passages inaccessibles auparavant. Les musiques, entraînantes, et les dialogues, hilarants, assurent une ambiance joyeuse tout au long du jeu. Seul petit regret : un léger sentiment de déjà-vu, le titre empruntant beaucoup à *Super Mario 64*.

■ Test complet dans le n° 3



N'hésitez pas à vous frayer un chemin dans le dédale inhospitalier de ce donjon tout droit sorti du Moyen Âge.



Kermit la grenouille, grâce à la sagacité qu'on lui connaît, a ramassé une grosse quantité d'options qui lui donne accès à de nouveaux lieux et pouvoirs. D'où sa mine ravie.

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

Des couleurs étonnantes et une ambiance amusante font de *Muppet Monster Adventure* un jeu digne d'intérêt. Potentiellement l'un des meilleurs jeux du genre sur PlayStation, pour peu que l'on en apprécie le ton naïf.

Sortie  
**Mi-octobre**

#### Muppet Monster Adventure

Action sur PlayStation

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Éditeur : Jim Henson Interactive

## Strider 2

**Action sur PlayStation** Le ninja le plus célèbre des salles d'arcade tente un retour sur PlayStation, après un petit lifting.

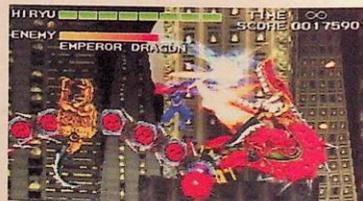


Dans les airs ou contre des scientifiques diaboliques, Hiryu aura fort à faire pour triompher.

Hiryu est l'un des nombreux héros qui ont sévi sur les bornes d'arcade dans les années 80. C'est donc dans le souci de satisfaire les nostalgiques que ses concepteurs ont eu l'idée de le lancer dans une seconde aventure, adaptée sur PlayStation et réunissant, sur deux CD, le premier volet et sa suite.

### Profession ninja

Hiryu, ninja de son état, dispose d'un sabre laser et, surtout, de crochets lui permettant d'escalader les parois de falaises à pic, de s'accrocher à ses ennemis les plus grands... bref, des adonner à mille et une cascades. Ses ennemis, divers et nombreux, vont du simple sbire au dragon robot de plusieurs mètres. Alors que *Strider* était un jeu à l'ancienne, réalisé entièrement en 2D, sa suite est un



Hiryu lutte contre des adversaires originaux, tel ce dragon mécanique géant, sur le dos duquel il doit s'accrocher.

mélange de 3D, pour les décors et certains ennemis, et de 2D, pour le personnage central et la plupart de ses adversaires. Cette alchimie permet des effets spéciaux dignes des dernières productions du

genre, tout en gardant le déroulement classique des plus vieux titres. Nostalgiques et passionnés d'action attendront donc *Strider 2* avec impatience.

■ Test complet dans le n° 3

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

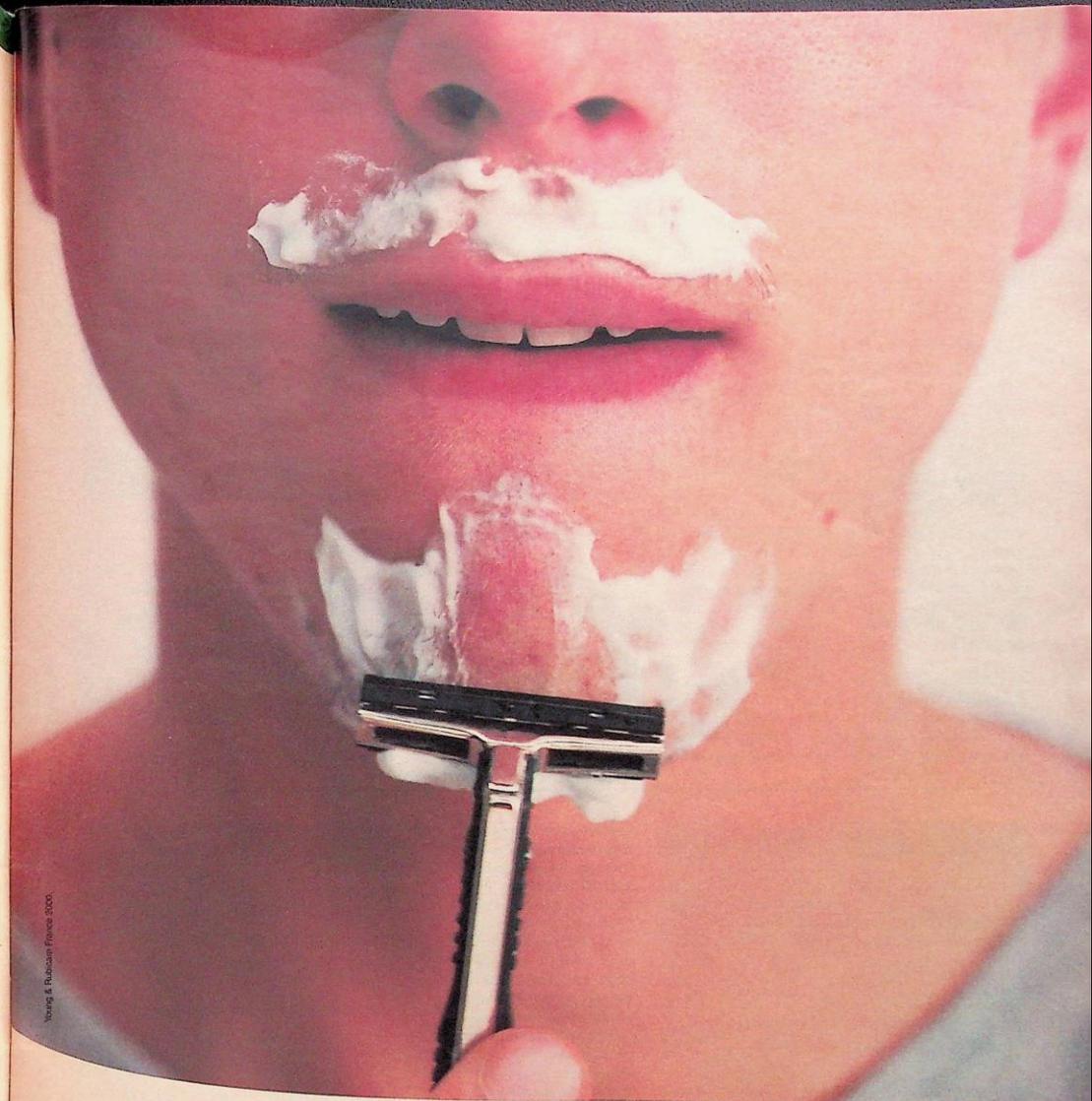
Après quelques parties sur l'ancienne version de *Strider*, on découvre avec grand plaisir la nouvelle mouture, qui a su garder les éléments réussis tout en "dépoussiérant" radicalement la réalisation. Seul bémol : la facilité apparente...

Sortie  
**Octobre**

#### Strider 2

Action sur PlayStation

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Éditeur : Virgin



Ça y est, vous êtes en âge d'avoir votre Forfait.

**Forfait 1H30** c'est un Forfait de 1H30 de communications pour 155 F seulement par mois<sup>(1)</sup>  
Ultym'up • 50 télémessages gratuits chaque mois<sup>(2)</sup> • L'accès à des forums et des

jeux depuis votre téléphone portable avec Kazibao.net • Et surtout, pour rassurer vos parents : la maîtrise des dépenses. Une fois votre temps de Forfait dépassé, les communications se bloquent automatiquement<sup>(3)</sup>, sauf vers les numéros choisis au préalable.

**Bouygues Telecom**  
LE SON DIGITAL HR



(1) Pour toute souscription de 12 mois. Appels depuis la zone de couverture en France métropolitaine et hors numéros spéciaux. Appels au-delà du Forfait : 2,50 F/min. (2) Au-delà et sans limitation : 1F/télémessage. (3) Dans les 12 H. - Voir conditions en magasin.

# Ferrari F 355 Challenge

**Course sur Dreamcast** Pilotez une Ferrari F355 sur les plus grands circuits mondiaux pour le prix d'une Dreamcast... et d'un jeu !

Les fans de la "scuderia" vont exulter : *Ferrari F355 Challenge* leur propose de prendre place dans le baquet d'un des plus puissants bolides italiens, sur des circuits de rêve tels que Monza, Suzuka ou encore Sugo. Autant dire que cette adaptation du jeu d'arcade éponyme est attendue au tournant ! D'autant que la réalisation a l'air d'être exceptionnelle...

**Rouge vif de plaisir**

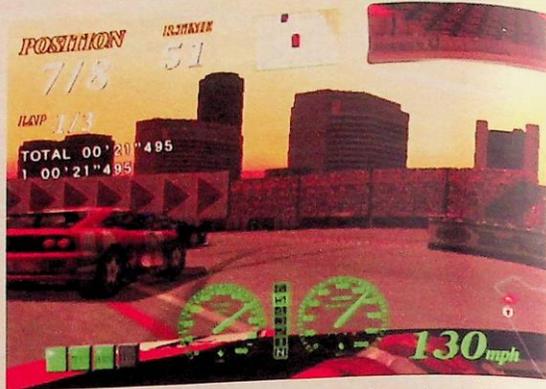
La parfaite modélisation de la Ferrari F355 permettra à ses admirateurs de se pâmer durant les ralentis. En effet, seule la vue cock-

pit est disponible pendant la course, conférant un certain réalisme à un titre pourtant venu des salles d'arcade.

**Des options de luxe**

Fort heureusement, de nombreuses options permettent de régler divers paramètres de la voiture, et trois modes de jeu offrent autant d'heures de conduite, seul ou à deux. Reste à savoir si la vitesse de l'animation sera au rendez-vous pour consacrer *F355 Challenge* comme la meilleure simulation de course sur Dreamcast.

■ Test complet dans le n° 4



Les dépassements se révèlent délicats ; il faut compter sur un freinage impeccable ou encore sur l'aspiration pour espérer passer.



En course, seule la vue cockpit est disponible.

Jeux Vidéo INFORMATION

Sortie **Novembre**

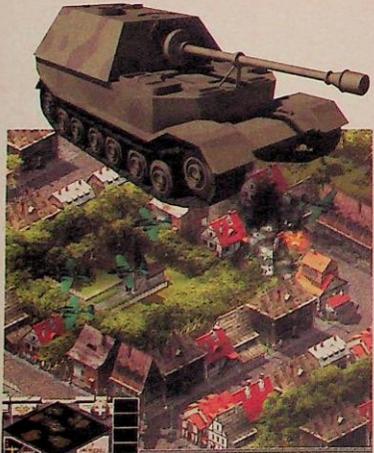
**Ferrari F355 Challenge**  
Course sur Dreamcast

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Éditeur : Acclaim

Première impression  
Ferrari F355 étant issu de l'arcade, on s'attend à une course facile... la surprise est d'autant plus grande lorsque l'on finit bon dernier sur le premier circuit ! Le challenge semble de taille pour les fans de la marque, conquis d'avance.

# Sudden Strike

**Stratégie sur PC** La Seconde Guerre mondiale revisitée par des artistes du gadget ! De quoi vous réconcilier avec l'histoire...



Les villages sont fort jolis et, quand on les a assez regardés, on peut les bombarder...

Il existe deux domaines réservés en matière de stratégie, en temps réel ou non : d'une part, les jeux fantaisistes, de type *Ground Control* ou *Dark Reign 2*, avec plein de morceaux de science-fiction dedans et, d'autre part, les jeux historiques, sérieux, très sérieux, parce que le respect de l'histoire, c'est forcément laborieux. Forcément ? Pas si sûr ; *Sudden Strike* arrive et, à l'instar de Lee Marvin et des 12 Salopards, il n'est pas content !

**Armageddon**

Enfin un jeu qui bouscule les idées reçues : *Sudden Strike* est beau, avec ses décors 2D très précis et ses villes d'époque reconstituées. Mais *Sudden Strike* est aussi incroyablement violent, tant il ne fait aucune concession à la vraie laideur de la guerre : celle de la mort et de la destruction. Exit les jolis arbres et les maisons



Ces grappes de parachutistes largués sont visuellement impressionnantes.

coquettes : tout, dans le décor, peut être détruit, brûlé, atomisé. Facile, lorsqu'on peut afficher jusqu'à mille unités sur une même carte ! Sans compter l'aviation, toujours prompt à larguer un lot de bombes

ou une poignée de parachutistes. Vivement le test, avec un jeu enfin finalisé et des campagnes mettant en scène les Alliés, l'Axe, les Russes et même la résistance française...

■ Test complet dans le n° 3

Jeux Vidéo INFORMATION

Sortie **Fin septembre**

**Sudden Strike**  
Stratégie sur PC

Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : confirmé  
Éditeur : CDV

Première impression  
*Sudden Strike* est une grande claque à l'ennui : les unités grouillent de partout, l'interface est intuitive, et le rythme de la guerre trépidant. Reste à surveiller de près la difficulté des campagnes, pour l'instant un peu élevée.

# Sacrifice

**Stratégie/action sur PC** Depuis un moment, les jeux de stratégie sur PC se suivent et se ressemblent. *Sacrifice* rompt la monotonie.

Le monde de *Sacrifice* compte cinq dieux. Pour les satisfaire, le joueur doit leur offrir de nombreuses âmes. Il le fait par l'intermédiaire d'un magicien combattif qui sait invoquer et guider des créatures, ou jeter des sorts sur ses ennemis.

**Une interface efficace**

Pour contrôler à la fois le sorcier et les armées qu'il lève, il fallait une interface bien conçue. Grâce à une utilisation judicieuse de la souris et d'un système d'icônes, le pari est réussi. Sélection, formations et déplacements d'unités, zooms et rotations de caméra, lancement de sorts, tout est possible.

Les combats se déroulent dans des somptueux décors où les effets spéciaux abondent. Il est encore trop tôt pour savoir si le jeu pourra fonctionner sur de petites configurations mais, avec une bonne carte 3D, c'est incontestablement beau et fluide.

**Partie de plaisir**

Les parties en multijoueur (jusqu'à huit) promettent aussi beaucoup. Imaginez des magiciens

s'affrontant à grand renfort de sorts en tout genre, et d'invocations de hordes de monstres au beau milieu d'immenses paysages. Séduisante perspective, n'est-ce pas ?

■ Test complet dans le n° 3



Le magicien contrôle ses armées, mais peut aussi intervenir directement dans les combats grâce à des sorts.

Jeux Vidéo INFORMATION

Sortie **Octobre**

**Sacrifice**  
Stratégie/action sur PC

Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : confirmé  
Éditeur : Interplay

Première impression  
*Sacrifice* pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie : le jeu, plutôt original, dispose de graphismes superbes et d'une interface de commandes très réussie. Un titre à surveiller de près.

# Tony Hawk's Pro Skater 2

**Skate sur PlayStation** Rien de tel qu'une partie de *Tony Hawk* pour se dégourdir les doigts ! Ce titre a déjà une belle réputation.



Il sera désormais possible de créer son propre skateur et même ses propres parcours, grâce à un éditeur de circuits.

En mettant le skateboard sur le devant de la scène vidéoludique, ce titre a d'abord fait le bonheur des nombreux pratiquants de ce sport de rue : on y trouve d'authentiques skateurs, de véritables skate-parks (dont celui de Marseille !), et une bande-son punk-rock décoiffante. Cette nouvelle version reprend la même recette, un peu enrichie. Le nombre de figures à exécuter a été revu à la hausse. Les divers objectifs que vous aurez à remplir vous rapporteront désormais de l'argent, avec lequel vous pourrez augmenter les aptitudes de votre skateur, lui apprendre de nouvelles figures, débloquer les dix aires de jeu et acheter de nouvelles planches. En plus de toutes ces réjouissances, vous disposerez d'un éditeur de niveaux qui promet à ce titre une énorme durée de vie.

■ Test complet dans le n° 3



Jeux Vidéo INFORMATION

Sortie **Octobre**

**Tony Hawk's Pro Skater 2**  
Skate sur PlayStation

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Éditeur : Activision

Première impression  
Ceux qui ont déjà joué à *Tony Hawk* savent à quel point s'en tenir : la suite reste aussi jouable et grisante. Les aires de jeu sont plus vastes et l'interaction avec les décors plus poussée.

## Re-Volt 2 RC Revenge

**Course sur PlayStation** Un an après, les voitures télécommandées de *Re-Volt* sont de retour pour un jeu de course déjanté.

*Re-Volt 2* vous propulse aux commandes de voitures télécommandées au look ravageur. F1, camions et voitures de sport s'affrontent tout au long de circuits originaux, qui traversent villages, fermes et autres manoirs hantés. En chemin, vous pouvez récolter divers items délirants. Ces bonus permettent de ralentir, voire d'exploser ses concurrents. Une course d'arcade, réjouissante à deux.

### À fond la caisse

En dépit de ses graphismes dépourvus, *Re-Volt 2* offre une très bonne impression de vitesse. Les circuits, longs, nombreux et truffés

de raccourcis, laissent augurer de bons moments. De plus, gagner le championnat permet de débloquer courses et voitures cachées. L'éditeur de circuits, avec sa panoplie d'options, est un atout majeur. Les amateurs ne seront pas déçus par ce *Re-Volt*... s'il s'avère aussi amusant que le premier.

■ Test complet dans le n° 4



Compte tenu de la petite taille des véhicules en lice, la moindre dénivellation de terrain constitue un obstacle important. Ici, un trépan providentiel sur un circuit exotique.



Les différents véhicules disponibles sont variés, et les courses se disputent aussi bien sur terre que sur mer.



### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

Un petit jeu sympathique et fun, qui promet de belles parties grâce à ses courses originales et à son mode 2 joueurs efficace. On regrette cependant des graphismes trop pixelisés qui n'exploitent pas les capacités de la console.

Sortie  
Fin octobre

#### Re-Volt 2 RC Revenge

Course sur PlayStation  
Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Éditeur : Acclaim Entertainment

## Team Buddies

**Action/stratégie sur PlayStation** Savant mélange de stratégie et d'humour, *Team Buddies* a l'air digne d'un *Bomberman*.



Guilleret à souhait, le jeu n'en est pas moins stratégique. Dieu, que la guerre est psychédélique !

Autrefois fraternels et heureux, les Buddies vivaient en paix. Malheureusement, depuis la découverte de l'arme à feu, le monde est devenu un vaste champ de bataille. Regroupant les derniers pacifistes, vous devez anéantir toutes les bases hostiles.

### La stratégie renouvelée

*Team Buddies* propose de diriger son armée et de construire armes et commandos nécessaires à la destruction des ennemis. Il suffit de rapporter des caisses dans sa base pour développer son arsenal, les soldats se déplaçant à l'aide de la croix directionnelle. Un concept plutôt original (et compliqué), qui tire sa force de son ambiance comique. Graphismes simples, animation "pâte à modeler", voix hilarantes, etc., tout concourt



Jeu de massacre dans un monde mignon.

à rendre le style de ce jeu de guerre burlesque.

### Guerre drôle

Les petits bonshommes sautent, cavalent et s'explodent la face dans la

joie et la bonne humeur. Avec ses missions variées et ses nombreux modes multijoueurs, ce *Team Buddies* détient le potentiel pour devenir une référence du genre.

■ Test complet dans le n° 3

### Jeux Vidéo INFORMATION

#### Première impression

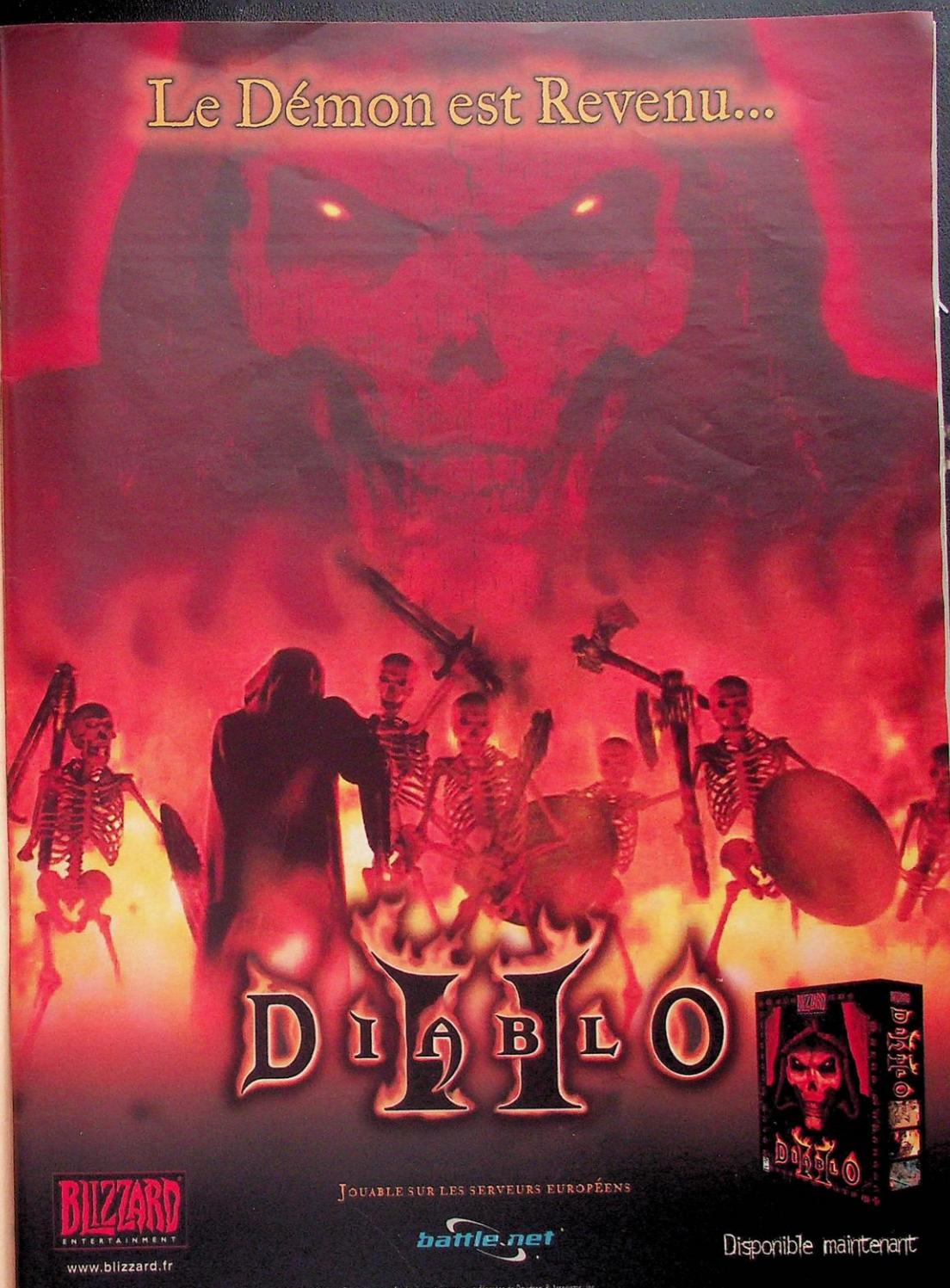
Long et convivial, *Team Buddies* mélange stratégie et action avec ingéniosité. Sympla en solo, général à deux, ce titre se présente déjà comme une alternative à *Bomberman*. Un pari osé, apparemment réussi.

Sortie  
Octobre

#### Team Buddies

Action/stratégie sur PS  
Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Éditeur : Psygnosis

# Le Démon est Revenu...



# DIABLO



JOUABLE SUR LES SERVEURS EUROPÉENS



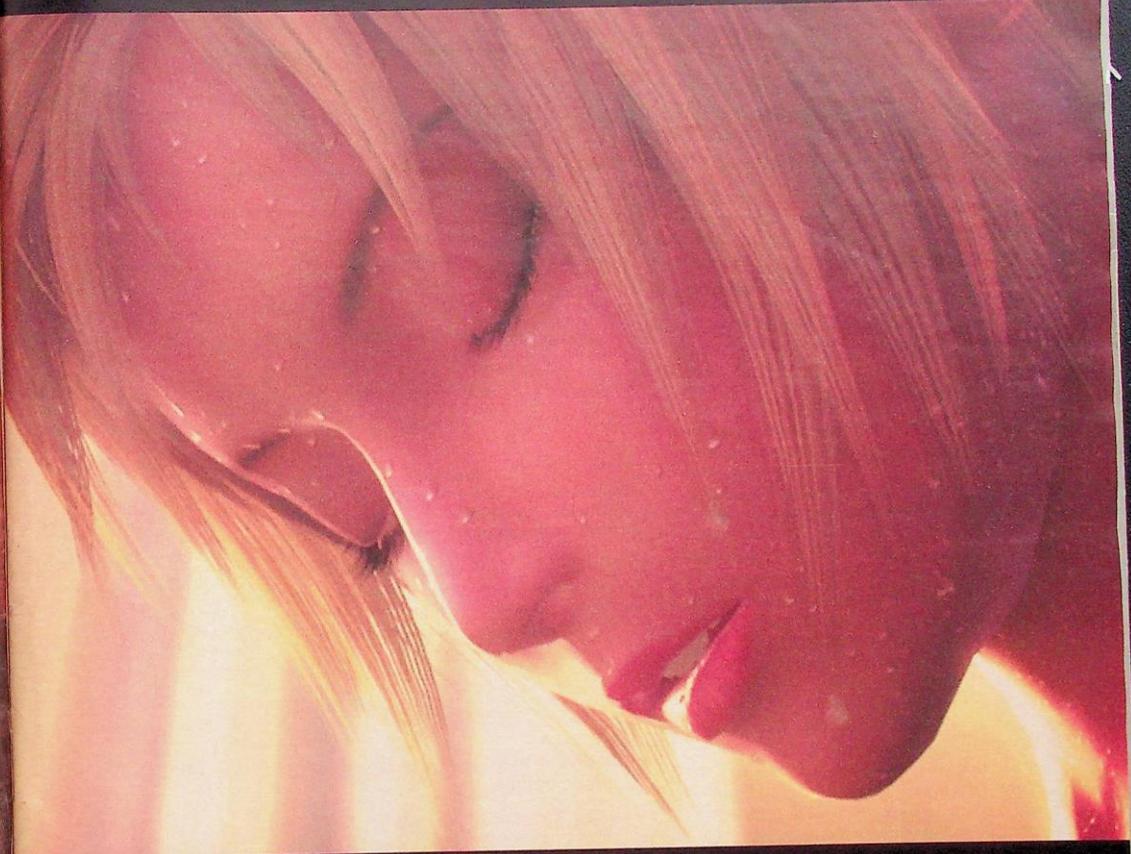
Disponible maintenant



www.blizzard.fr

© 2000 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Diablo est une marque déposée et Blizzard Entertainment et Battle.net sont des marques déposées de Davidson & Associates, Inc. L'accès gratuit à Battle.net nécessite un accès à Internet. Les frais de connexion à Internet sont à la charge du joueur.

Ange ou Démon ?...



# Parasite Eve II™

[www.parasite-eve2.com](http://www.parasite-eve2.com)



Public Adulte  
DÉCONSEILLÉ  
aux moins de 16  
ANS

PÉRIMÈTRE

# Jeux Vidéo Magazine



Lionel Coen  
Chef de rubrique

C'est la rentrée ! Mais il ne s'agit pas d'une rentrée comme les autres. Beaucoup de choses vont changer dans le paysage vidéoludique, puisque la PlayStation va laisser la place à sa grande sœur, la PlayStation 2, que nombre d'entre vous attendent avec impa-

tience. Encore trois petits mois et vous pourrez enfin voir ce qu'elle a dans le ventre. Pour vous faire patienter, nous vous avons concocté un numéro de septembre explosif : des tests en cascade et toujours, pour les joueurs PC, les résultats du labo-test. En parlant de tests, vous remarquerez que la

## Une nouvelle rubrique : les "Bons Plans"

moenne des notes a grandement baissé ce mois-ci ! Les éditeurs se seraient-ils reposés sur leurs lauriers pendant l'été ou attendent-ils plutôt la sortie de la PS2 pour extraire la perle rare de leurs tiroirs ? Qu'importe, tant que l'actualité reste riche en titres de qualité. Au chapitre des nouveautés, *JVM* s'est enrichi d'une nouvelle rubrique, les "Bons Plans", destinée à vous informer des "petits prix" que les éditeurs concèdent sur leurs jeux à succès. Quoi de mieux pour commencer l'année que de s'offrir un hit pour une bouchée de pain ? Et pour couronner le tout, nos pages Soluces viendront sauver ceux qui n'arrivent pas à sortir des labyrinthes de *Diablo II* ou à se déprendre des méandres du scénario de *Deus Ex* ou de *De Sang Froid*. Il ne me reste donc plus qu'à vous souhaiter une agréable rentrée et une passionnante lecture.



Dix ordinateurs PC pour plus de 25 configurations représentatives : *Jeux Vidéo Magazine* décortique tous les titres PC pour optimiser vos futurs achats.



# Grand Prix 3



**Course sur PC. La simulation de F1 la plus attendue est enfin disponible ! Son créateur légendaire, Geoff Crammond, nous offre ici le meilleur jeu du genre... tout simplement.**

Pointilleuses et souvent destinées aux fans, les simulations de F1 sont, pour la plupart, austères. Aussi ne jure-t-on plus que par leur réalisme et leurs images. Oubliant, par la même occasion, qu'un jeu doit aussi procurer du plaisir.

### Un plaisir de conduite unique

Technique et pointu, ce *GP3* n'en oublie pourtant pas l'essentiel. Les sensations sont uniques, et le plaisir omniprésent. Repoussez les limites de sa F1, recherchez la trajectoire parfaite et se dépasser : le jeu vous met réellement dans la peau



Réalisme, intensité et sensations de conduite font de *Grand Prix 3* l'incontournable des simulations de F1 sur PC.

no, contre les adversaires (IA exemplaire), cette bataille pour quelques millièmes de seconde, *GP3* retranscrit une tension de chaque instant à la perfection. Et lorsque l'on sort grand d'une course, emplie de satisfaction, c'est que l'on est en face d'un jeu tout simplement fabuleux !

## L'équipe des testeurs

 J.-F. Chica Jeu préféré <i>Deus Ex</i> (PC)	 Mario Ricci Jeu préféré <i>Ferrari F355</i> (DC)	 Vincent Oms Jeu préféré <i>Virtua Tennis</i> (DC)	 Tack Hao Tea Jeu préféré <i>Diablo II</i> (PC)	 S. Bigay Jeu préféré <i>Pokemon</i> (GBC)	 V. Boissarie Jeu préféré <i>Vib Ribbon</i> (PS)	 A. Vincent Jeu préféré <i>Dark Reign 2</i> (PC)
---	--	---	--	---	---	---

## Les choix de la rédaction

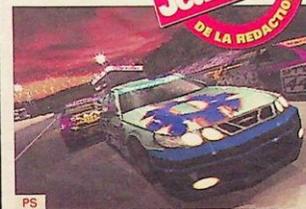
Après LE jeu du mois, voici les cinq jeux les plus plébiscités par les membres de la rédaction : grandes surprises ou hits annoncés, surtout ne les manquez pas !



PC

### Diablo II

Plus riche, plus beau et plus vaste, ce digne successeur de *Diablo* ravira tous les fans.



PS

### Toca World Touring Cars

Avec sa réalisation irréprochable, ce nouveau *Toca* est une réussite. Sensations garanties !



PC

### Deus Ex

Complot, machination, vivez une aventure tout simplement unique dans *Deus Ex* !



GBC

### Tomb Raider

Lara daigne enfin s'afficher sur la portable de Nintendo, après l'avoir longtemps snobée.



DC

### Virtua Tennis

Son réalisme visuel vous projette littéralement sur le court central de Roland Garros !

## La notation

**De 0 à 5** Un jeu qui ne mérite aucune attention. La jouabilité est nulle, l'intérêt proche de zéro et la réalisation technique affligeante. À ne pas acheter !

**De 6 à 9** Un jeu sans saveur qui, malgré quelques idées intéressantes, ne procure aucun plaisir. On s'ennuie rapidement et l'on regrette d'autant son investissement.

**De 10 à 12** Un jeu qui aurait pu être de bonne facture si quelques soucis de jouabilité, des ennuis de réalisation, un manque d'originalité ou des faiblesses dans le scénario n'étaient survenus. Il demeure toutefois un produit acceptable pour les fans du genre ou pour les joueurs peu exigeants.

**De 13 à 16** Un bon jeu qui plaira aux fans, mais qui risque également de rebuter les autres. Des défauts de réalisation ou des faiblesses dans le scénario l'empêchent d'être un hit.

**De 17 à 20** Un jeu vraiment excellent qui fait honneur aux jeux vidéo et qui approche de la perfection.



Si vous devez investir dans un jeu ce mois-ci, alors n'hésitez plus : c'est celui-là qu'il vous faut à tout prix !



17 et plus : ce sont de véritables petits chefs-d'œuvre, mais seuls quelques élus obtiennent ce label.

## Tous les jeux testés

PC	Airline Tycoon	88
PS	Ballistic	106
DC	Bust-A-Move 4	102
DC	Caesar Palace 2000	105
PS	Caesar Palace 2000	105
PS	Chase the Express	52
GBC	Croc	104
PC	Dark Reign 2	66
PS	De Sang Froid	48
PC	Deus Ex	42
PC	Diablo II	34
PC	Dino Crisis	105
DC	Dragon's Blood	76



PS	Evo's Space Adventure	102
PC	F1 World Grand Prix	98
PC	Fort Boyard	102
DC	Fur Fighters	86
PC	Grand Prix 3	26
PC	Icewind Dale	54
PS	Les Cochons de guerre	90
GBC	Magical Drop	106
DC	Magical Racing Tour	108
DC	Maken X	100
GBC	Microsoft Puzzle Collection	106
PS	Moho	103
PC	Odysée, sur les traces d'Ulysse	103
PS	Parasite Eve 2	96
DC	Plasma Sword	104
GBC	Pocket GT Racing	104
GBC	Pokémon Jaune	38
GBC	Puzzled	106
PS	Rampage : Through Time	103
PS	RC De Go !	94
DC	Roadsters	103
PS	Rock the Rink	108
PS	Ronaldo V Football	82
PC	Shogun Total War	78
DC	Silver	62
DC	South Park Rally	102
PS	Spiderman	58
PS	Star Trek Invasion	74
DC	Street Fighter III Double Impact	50
DC	Super Magnetic Neo	92
PC	Sydney 2000	60
PS	Sydney 2000	108
PC	Taxi 2	104
DC	Tech Romancer	80
PS	Terracon	80
PS	Toca World Touring Cars	68
GBC	Tomb Raider	64
GBC	Triple Play 2001	105
PS	Vib Ribbon	108
DC	Virtua Tennis	40
PS	X-MEN Mutant Academy	32

PC = PC - DC = Dreamcast - PS = PlayStation  
GBC = Game Boy Color - N64 = Nintendo 64

### Bons plans

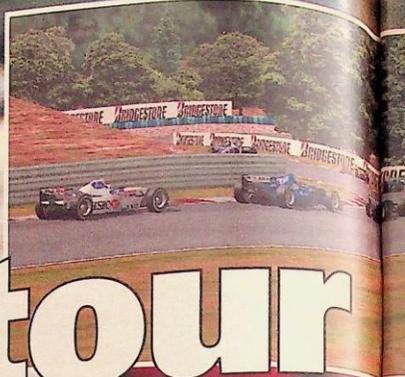
Retrouvez tous les hits des plus grands éditeurs à tout petit prix.

page 110



Grand Prix 3

# Un retour tant attendu...



**JEU DU MOIS**  
**Jeux Vidéo**  
Magazine  
**SEPTEMBRE**

**Course sur PC** *Grand Prix 3* est une simulation de Formule 1 accessible, qui procure des sensations et un plaisir de pilotage inouis.

"Nous travaillons pour produire le meilleur jeu de Formule 1 au monde." Geoff Crammond, créateur de la série mythique des *Grand Prix*, donne ici le ton concernant le dernier-né, *Grand Prix 3*. Geoff Crammond et son équipe ont pris leur temps puisque le "bébé" arrive six ans après son cadet, autant dire une éternité ! Mais consolez-vous car l'attente n'aura pas été vaine. Tous les passionnés de simulations de Formule 1 peuvent d'ores

et déjà réserver leur version... avant qu'il n'y ait une rupture de stock !

**Ultra classique**

Comme tous les jeux de Formule 1, *Grand Prix 3* vous propose de disputer un grand prix hors championnat, une course rapide ou des essais libres sur l'un des seize circuits disponibles. Les plus acharnés pourront se lancer dans un championnat intégral. De nombreux para- ➔

Visite guidée



De l'avis des pilotes, la montée de l'eau rouge sur le circuit belge de Spa-Francorchamps est l'enchaînement qui procure le plus de sensations. Tous lèvent le pied brièvement, sauf Schumi qui reste à fond. Dans GP3, ça passe facilement pied au plancher, mais il est vrai que c'est plus facile quand on ne risque rien !



Sainte Dévote, la Chicane du port et la Rascasse : trois virages clés du mythique circuit de Monaco.



Quand la piste est détrempée, les éléments du décor se reflètent dedans. Classe ! D'autant que les flaques se placent aléatoirement.



Attention à vos adversaires. Ces derniers sont perfectibles et peuvent parfois aller au contact. Vous risquez de rester sur le carreau !



Certains crashes sont très impressionnants, et vous pouvez les revoir à tout moment. Un bon moyen d'analyser ses erreurs lors des chronos.



Sur certains circuits, comme Spa-Francorchamps, négocier le premier virage sans encombre n'est pas toujours évident. Sortir indemne est un atout maître.



Dans les deux niveaux de difficulté les plus élevés (Pro et As), vos poursuivants vous mettent constamment la pression. Vous devez surveiller vos rétros en permanence et aligner les tours au rythme "qualifi" pour vous donner un tout petit peu d'air.

→ Grand...

mètres vous offrent la possibilité de configurer les courses comme bon vous semble : durée des séances d'essai, choix de la météo (aléatoire ou personnalisée), en passant par la possibilité d'activer de nombreuses pannes susceptibles de couper l'élan victorieux de votre monoplace. Bref, chacun peut se concocter sa course-maison. Côté montures, vous avez le choix entre les onze équipes composant le plateau de la saison 98... car vous avez bien lui (il ne s'agit pas d'une coquille) : le titre ne dispose que de la licence officielle pour le championnat 98 ! Jacques Villeneuve (John Newhouse dans le jeu !) était encore chez Williams, et l'équipe BAR n'était pas encore née. Un point négatif pour les vrais passionnés de Formule 1, mais contournable cependant, car il est possible de renommer les vingt-deux pilotes

et éventuellement les équipes. D'autre part, il y a fort à parier que des mises à jour circuleront rapidement sur Internet.

Recherche PC à forte configuration

Techniquement, *Grand Prix 3* ne s'en sort pas trop mal, à condition de disposer d'une machine puissante, et surtout d'une carte 3D haut de gamme. Sinon l'aspect graphique des décors sera moyen en comparaison des productions des deux dernières années. Les Formule 1 en revanche sont assez bien réalisées : les roues sont remarquablement rondes, et les voitures parfaitement modélisées. En revanche, si vous disposez d'une carte rapide, vous pouvez augmenter la résolution, et activer de nombreuses textures qui n'apparaissent pas par défaut. Les décors deviennent alors plus fins et détaillés, et l'ensemble est plus contrasté : quand la piste est inondée, par exemple, on voit

les éléments du décor s'y refléter. La pluie est gérée à la perfection : il arrive même qu'il ne pleuve que sur une partie du circuit comme lors du récent Grand Prix d'Allemagne, ce qui se traduit par des effets de lumière subtils et différents selon le secteur dans lequel vous vous trouvez, mais aussi par une tenue de route variable et hasardeuse (notamment si vous prenez le risque de rester en pneus slicks comme Rubens Barrichello). Une fois en piste, vous avez le choix entre la vue extérieure et la vue du cockpit. Si la première offre habituellement un certain confort par son angle sur-élevé, elle est ici moins jouable que la seconde qui est un modèle du genre, dont tous les éditeurs devraient s'inspirer. On se sent véritablement aux commandes du bolide ! Un effet dynamique permet de voir l'avant de la monoplace s'élever légèrement lors de puissantes accélérations, →

Gros plan



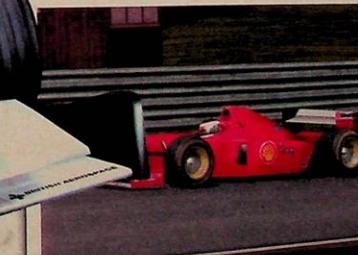
L'écurie Mc Laren, motorisée par Mercedes, signait en 98 son retour au sommet, après des années dominées par Renault avec Williams et Benetton.



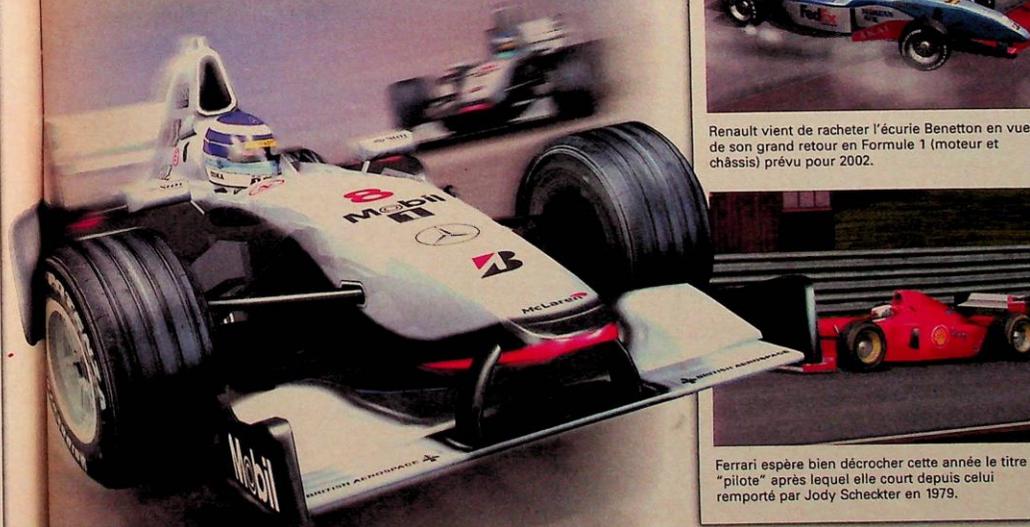
L'écurie Prost connaît une période très difficile, puisqu'elle n'a toujours pas marqué le moindre point à l'issue du Grand Prix d'Allemagne.



Renault vient de racheter l'écurie Benetton en vue de son grand retour en Formule 1 (moteur et châssis) prévu pour 2002.



Ferrari espère bien décrocher cette année le titre "pilote" après lequel elle court depuis celui remporté par Jody Scheckter en 1979.



→ Grand...

et s'abaisser quand vous écrasez la pédale de frein. Dans *Grand Prix 3*, cet effet est traité avec subtilité contrairement au jeu *F1 World Grand Prix* (voir test page 98), contribuant ainsi à vous plonger au cœur de l'ambiance. De nombreuses informations vous sont communiquées sur le cadran du volant : la quantité d'essence embarquée, votre position, le nombre de tours effectués, votre meilleur temps, etc. Toutefois, on pourra regretter l'absence d'écart précis par rapport au temps de référence, notamment durant les qualifications. L'intelligence artificielle fait parfois preuve de finesse, pour éviter une voiture en perdition par exemple, mais elle peut aussi se révéler catastrophique. Ainsi, vous pourrez vous faire sortir par votre poursuivants celui "oublié" de freiner. Le gros point positif du jeu concerne sa prise en main

et les sensations procurées par le pilotage. Le comportement des voitures est réaliste, de sorte que vous pouvez partir à la faute si d'aventure vous en faisiez un peu trop.

En conclusion

Microprose n'a pas confondu simulation réaliste et véhicule incontrôlable comme c'est souvent le cas. Comme dans la réalité, vous avez la possibilité d'attaquer, en escaladant les vibreurs et même au-delà, sans forcément partir en tête-à-queue. Il est tout à fait possible de rattraper les petits travers avant qu'ils ne se traduisent par une sortie de piste. Enfin, à l'instar des deux volets précédents, *Grand Prix 3* est l'un des rares jeux de F1 parfaitement jouable au clavier. Il suffit d'activer l'aide de pilotage concernant la direction. Le "must" est quand même de jouer avec un volant et un pédalier. Dommage que cet accessoire ne soit pas encore vendu à bon marché !

Gros plan



Le jeu propose de visiter les circuits sous différents angles. Idéal pour préparer les réglages.



*Grand Prix 3* est très riche en données statistiques : météo, télémétrie, vous pouvez tout décortiquer.

Commandes clavier

- Espace : monter rapport
- Maj : descendre rapport
- Q : accélérer
- W : freiner
- S : braquer à gauche
- Z : braquer à droite
- P : pause
- R : ralentir
- Gauche : vue bord de piste
- Insérer : mode régie télévisée



Jeux Vidéo



Grand Prix 3

Prix : 349 F  
Éditeur : Microprose

Testé sur PC

LES RÉSULTATS DU TEST

- Disponible aussi sur :  
Dreamcast : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non
- Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : de 1 à 16  
Accessoires : volant, pédalier

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz  En dessous de la configuration minimale, le jeu est impossible à utiliser, l'animation saccadée trop.	32 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128-TNT	mauvais
		Voodoo 3-TNT 2	mauvais
		Voodoo 2	mauvais
		Rage 128-TNT	mauvais
		Voodoo 3-TNT 2	moyen
266 - 300 et 350 MHz  Le jeu tourne sur des config moyennes, mais n'attend pas des sommets de fluidité.	64 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128-TNT	moyen
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	moyen
		GeForce-Voodoo 4	bon
		Voodoo 2	moyen
		Rage 128-TNT	moyen
400 - 450 - 500 MHz et plus  Gourmand, GPU récompense les possesseurs de bêtes de course. La 3D tire profit d'une bonne carte.	128 Mo	Voodoo 2	moyen
		Rage 128-TNT	bon
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	bon
		GeForce-Voodoo 4	excellent
		Voodoo 2	bon
		Rage 128-TNT	bon

CRITÈRES

- Jouabilité** ★★★★★  
Les aides au pilotage rendent la prise en main instantanée. Les plus exigeants en matière de réalisme pourront bien sûr les désactiver, ce qui rendra le pilotage plus délicat.
- Bande-son** ★★★☆☆  
Les bruitages sont de bonne qualité, le bruit des moteurs confère une sensation de puissance. Quant aux musiques accompagnant les menus, elles restent anecdotiques.
- Graphisme** ★★★★★  
Moins beau que *Monaco Grand Prix Racing Simulation* si vous disposez d'une petite ou moyenne configuration. Avec une grosse configuration, les deux titres font jeu égal.
- Durée de vie** ★★★★★  
Les seize circuits du championnat 98 ont de quoi vous occuper de longs mois. Hélas, à l'heure actuelle il n'existe pas encore de possibilité de jeu en réseau via Internet.

VERDICT

- Piloteur
- Jouable au clavier
- Vue interne excellente
- Données saison 98
- Pas de jeu sur le Net
- Animation perfectible



Note globale **18/20**

Un rase-motte sur New-York à Mach3...?



... avec ELSA, c'est d'la balle\* !

3D REVELATOR™

A partir de 490 Ft



Fonctionnent de façon optimale avec les cartes graphiques ELSA.

Les amateurs de jeux sur PC sont chaque jour plus nombreux. Exigeants et à la pointe de la technologie, ils sont toujours à la recherche de nouveaux outils pour mieux vivre la 3D. Les lunettes ELSA 3D REVELATOR offrent une nouvelle dimension à la 3D en créant une perception de l'espace totalement exceptionnelle !

Grâce à la technologie LCD, et associées à une carte graphique ELSA ou compatible TNT2\*, ces lunettes 3D transforment les jeux en une expérience fascinante et incomparable. Les écrans standard sont capables d'afficher des images avec une qualité 3D stupéfiante, comparable à l'holographie. Les jeux en 3D inspirent désormais un niveau de fascination sans égal et méritent enfin leur nom. Vous pourrez sentir le souffle chaud du monstre derrière vous, respirer le caoutchouc brûlé au départ de la course et ressentir les vibrations du simulateur de vol. Avec les lunettes 3D REVELATOR, en version câble ou infrarouge, vivez vos jeux !



vous en met plein la vie

www.elsa.com/france

ELSA FRANCE - 2, rue des Bourets - 92150 Suresnes - Téléphone 01 41 44 92 20 - Fax 01 41 44 92 30

Modems Adaptateurs RNIS Réseaux VidéoConférence Cartes Graphiques Accessoires Multimédia Logiciels Moniteurs

\* "hyper-mega-top génial !"  
Disponible chez Auchan - Boulanger - Carrefour - Casino - Continent - Darty - HyperMedia - Fnac - Socol...

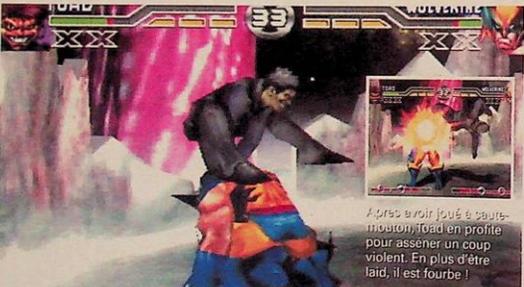
Visite guidée



Mystique dispose d'une "super" plus efficace que les autres personnages, puisqu'elle agit à très longue distance.



Les supers pouvoirs des X-Men donnent lieu à une orgie de lumières, du plus bel effet à l'écran. De plus, l'efficacité est bien au rendez-vous !



Après avoir joué à bouts humains, Toad en profite pour assener un coup violent. En plus d'être laid, il est fourbe !

Toad, le crapaud, base sa technique de combat sur l'animal verrouxeux du même nom. Le saut (sous toutes ses formes) représente plus de 80% de ses attaques.



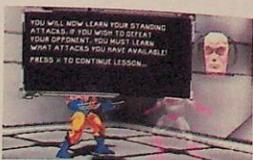
Une déformation et des éclairs apparaissent avant qu'une "super" ne se déclenche.



Gambit distribue les cartes et transforme son ennemi en vrai... "tripe poker" !



Storm porte bien son nom : elle déclenche une véritable tempête autour d'elle !



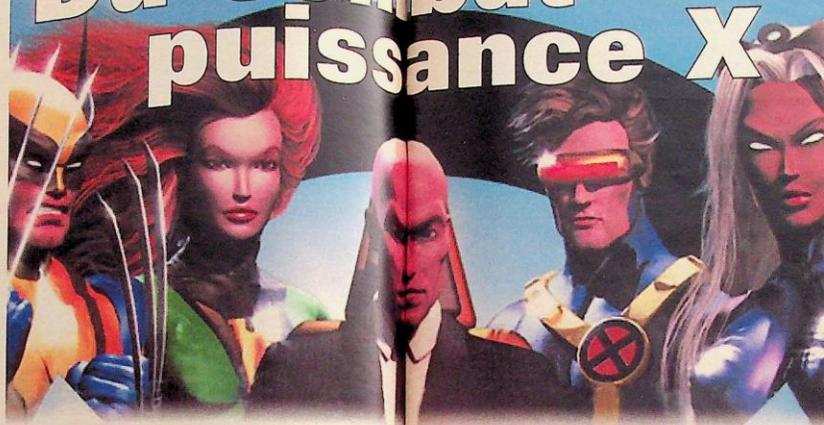
L'entraînement est une bonne manière de se familiariser avec un personnage.



Les joueurs techniques se régaleront avec les enchaînements, "supers" et autres contres.

X-Men Mutant Academy

# Du combat puissance X



**Combat sur PlayStation** Des combattants aux pouvoirs surhumains s'affrontent pour le bien de l'humanité... Un scénario extramince pour du combat extralarge !

Les comics, ces BD venues tout droit des États-Unis, ont connu un grand succès lors de leur arrivée sous nos latitudes. Parmi les nombreux superhéros vêtus de déguisements incongrus, on retrouve les fabuleux X-Men, ces humains aux pouvoirs exceptionnels : Wolverine, affublé de griffes en adamantium, Cyclops d'une visière permettant de canaliser ses rayons laser, Magneto de pouvoirs magnétiques, etc. Un bestiaire de combattants idéal pour un jeu de combat sur console !

**Des fans aux abois...**

En vue de la sortie du film, les fans des X-Men ont éprouvé une vive inquiétude, trop accoutumés à ce que les adaptations cinématographiques soient d'une qualité médiocre. C'est pourquoi les développeurs ne pouvaient prendre des libertés sur le design des X-Men. Que les fans se rassurent : pour chaque combattant, trois costumes ont été intégrés : deux sont ins-

pirés du film et du célèbre comics, le troisième étant original. Par ailleurs, les moindres détails ont été respectés, de sorte qu'il est impossible que les concepteurs ne soient pas eux-mêmes des amateurs des X-Men. Des petites phrases types jusqu'aux coups les plus populaires, aucun des mutants n'a été privé de ses attributs. En outre, le jeu dispose d'une excellente réalisation ! Les graphismes sont colorés, les personnages et les décors superbes, l'animation bénéficiant de quelques effets inédits inspirés du cinéma d'action, et la bande-son, quoique minimaliste, confère à l'ensemble une ambiance apocalyptique. À aucun moment on ne peut relever de ralentissements dans l'animation.

**Surprise technique**

Les "supers" confèrent au jeu une dimension et un intérêt qui raviront les accros du combat technique. Ils permettent quelques enchaînements mémorables, et proposent

un système de gestion des jauges d'énergie complètement inédit. Lorsque vous frappez votre adversaire, trois jauges au bas de votre écran se remplissent progressivement, chacune d'elles correspondant à une "super attaque" différente dans les effets et la portée. C'est à vous qu'il incombe de les gérer au mieux en "transvidant" l'énergie d'une barre à l'autre à votre gré. Maîtriser un personnage ne prend que peu de temps grâce à un mode Entraînement, à la fois simple et didactique au sein de l'académie. *X-Men Mutant Academy* a une durée de vie relativement longue en raison des nombreux bonus à gagner lors des divers modes de jeu, ce qui permet en outre de relancer l'intérêt. Par ailleurs, les cinématiques de fin sont assez nombreuses, contrairement

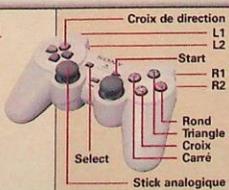
aux derniers titres du genre. Enfin, le jeu à deux permet de passer de très bons moments, que l'on soit joueur débutant, impressionné par des projections fracassantes, ou professionnel des combats sur console, alléché par la perspective d'enchaînements aussi longs que dévastateurs.

**En conclusion**

*X-Men Mutant Academy* est une excellente surprise qui séduira aussi bien les fans des mutants les plus célèbres de la BD que les amateurs de pugilats vidéoludiques. Pourvu d'atouts majeurs tels que la beauté, la maniabilité et l'intérêt global, voilà un titre qui saura trouver sa place dans la logithèque de tous ceux qui désespèrent voir un jour la sortie d'un autre bon jeu de combat 3D tel que *Tekken* ou *Street Fighter EX*.

**Commandes pad**

- L1 : contre
- L2 : projection
- R1 : pied fort
- R2 : poing fort
- Triangle : poing moyen
- Rond : pied moyen
- Croix : pied faible
- Carré : poing faible
- Start : pause



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



**X-Men Mutant Academy**

Prix : 349 F  
Éditeur : Activision

Testé sur PlayStation

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : oui

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : 1 ou 2

Accessoires : manette analogique, carte mémoire

**Critères**

**Jouabilité**



Les personnages répondent bien et les enchaînements sont faciles. Seul bémol : certains coups spéciaux demandent trop d'entraînement et sont difficiles à utiliser.

**Bande-son**



Les voix sont crédibles et les bruitages forment un ensemble correct. Quant aux musiques, elles brillent par leur absence, mais l'ambiance sonore est agréable.

**Graphisme**



Les décors sont soignés, et la modélisation des X-Men est une réussite. Même si l'animation manque un peu de souplesse, on ne peut que s'incliner.

**Durée de vie**



Seul, le jeu vous permet de gagner des personnages supplémentaires. À deux, vous maîtriserez les différents coups et enchaînements pour une lutte impitoyable !

**Verdict**



Prise en main aisée pour les débutants, et technicité pour les pros : *Mutant Academy* fait honneur aux X-Men, en comblant à la fois les fans du comics et ceux de l'adaptation cinéma. C'est donc une très bonne surprise pour un jeu de combat d'une qualité à laquelle on ne s'attendait pas.

- Charisme des personnages
- Réalisation
- Enchaînements
- Bruitages étouffés
- Trop court
- Pas assez de combattants

Note globale **14/20**

**Gros plan**



La projection de Gambit permet de maintenir l'adversaire dans le coin.



Cyclops, quant à lui, projette son ennemi au loin, empêchant toute contre-attaque.



Sabretooth, spécialiste du corps à corps, dispose de prises supplémentaires.



En appuyant sur bas, gauche ou droite, le type de prise sera complètement différent.

Diablo II

# Un jeu diabolique !



**Action/RPG sur PC** Le mythique *Diablo* est de retour. Plus beau, plus grand, plus ambitieux et toujours aussi captivant. Votre souris va encore en faire les frais !

Trois ans déjà ! C'est en 1997 que le premier épisode de *Diablo* est venu séduire les joueurs du monde entier. Ce jeu a été l'un des premiers représentants du genre action/RPG. Le concept est simple et efficace : beaucoup de monstres à exterminer, un personnage qui gagne des points d'expérience, et des centaines d'objets différents à collecter. Aujourd'hui, la recette reste la même. Le guerrier qui avait vaincu *Diablo* a commis l'imprudence d'enfoncer dans

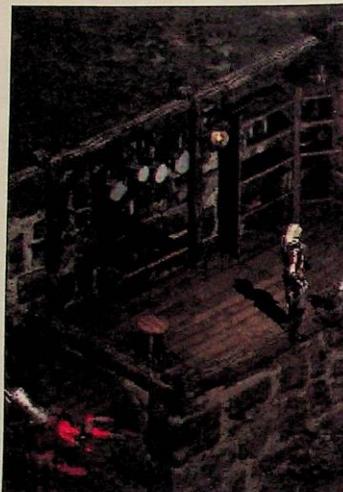
son crâne la pierre d'âme contenant le démon. Son esprit ne peut lutter contre les forces du Mal, qui prennent alors le contrôle de son corps. Le héros déchu quitte la ville de Tristram et marche en direction de l'est dans le but de délivrer Baal et Méphisto, les frangins de Diablo.

**Les trois frères**

Le scénario de *Diablo II* vous offre donc l'insigne honneur de vous frotter à chacun des trois frères.

Mais il y aura bien plus de trois ennemis à combattre. Les serviteurs du Mal sont nombreux, et leurs troupes vaillantes. Le jeu est d'ailleurs composé de quatre actes, assurant une durée de vie considérable. Cinq persos différents vous sont proposés : Nécromancien, Amazone, Barbare, Paladin ou Ensorceleuse ; chaque classe dispose de compétences spécifiques, au nombre de trente par personnage. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, il faut attribuer – stratégiquement – aux diverses aptitudes les points d'expérience obtenus. ➔

Visite guidée



Akara vous propose votre première quête, le Repaire du Mal. L'objectif est simple : tuer les créatures maléfiques qui s'y trouvent.

Dans la peau d'un nécromancien (personnages au choix), commencez par explorer les alentours en attendant de trouver le repaire. La lande autour du camp des Rogues regorge d'endroits intéressants.



Le Repaire du Mal. Faites parler vos instincts meurtriers en vue de tester les diverses aptitudes du perso et de maîtriser l'interface de combat.



Vers la fin du nettoyage, le journal des quêtes indique le nombre d'ennemis restant. Le travail achevé, une lumière divine éclaire le niveau.



Le plus intéressant des pouvoirs dont dispose le nécromancien : "lever" les morts. Une manière simple de trouver des alliés.



Au fil du jeu, l'inventaire se remplit d'objets toujours plus intéressants.



Dans l'acte I, les Rogues corrompues sont les ennemis les plus fréquents.



La fin du premier acte approche, vos pouvoirs augmentent en nombre et en qualité. Vous êtes maintenant fin prêt à affronter les plus grands dangers.



Au bout de quelque temps, Kashya vous fait confiance et vous offre ses services. Il vous est alors possible de louer les prestations d'une habile mercenaire rogue, qui vous épaulera jusqu'à la mort.

→ Diablo II...

sachant qu'il est impossible de toutes les maîtriser. En effet, certains pouvoirs ne peuvent s'acquérir qu'après en avoir obtenu d'autres. Après les parchemins et les livres de sorts, place aux arborescences d'aptitudes. Techniquement, le jeu innove peu. Décors et personnages s'affichent encore en deux dimensions. Votre carte 3D est à peine sollicitée. Elle est mise à contribution pour les effets spéciaux (sorts, correction de perspective...). Revers de la médaille : des ralentissements intempestifs quand les ennemis pullulent à l'écran.

Pour quelques clics de plus

Comme dans le premier épisode, votre souris souffrira de longues heures passées à combattre Diablo et ses frères. Il faut toujours cliquer sur le monstre que l'on souhaite abattre. Peu importe, cela fait partie de

charme de jeu. En revanche, on regrettera vraiment la version française, imparfaite. Passons sur les voix de qualité moyenne mais acceptable, pour montrer du doigt la traduction parfois négligée des textes. Les propriétés de certains objets ou sorts risquent de vous paraître obscures.

En conclusion

Comme on pouvait s'y attendre, *Diablo II*, c'est tout simplement *Diablo* en mieux. Le principe de jeu est donc tout aussi accrocheur. On clique, on tue, on clique, on s'équipe d'objets magiques, on clique, on lance des sorts. L'expérience augmente sans cesse, et la distribution des points est réjouissante. Simple mais efficace... à l'image du mode multijoueur sur Internet. En quelques clics, une partie avec sept autres joueurs peut être lancée sur les serveurs gratuits Battle Net. Encore une bonne raison de se plonger dans *Diablo II*.

■ Soluce du jeu p. 114

Gros plan



Les nids qui abritent les créatures sont des cibles qu'il est nécessaire de détruire en priorité.



Les galeries étroites qui composent le repaire du ver offrent peu de place pour les monstres.

Commandes clavier

- Tab : afficher carte
- Ctrl : courir
- Shift : rester sur place
- I : inventaire
- T : arbres d'aptitudes
- C : caractéristiques
- Q : journal des quêtes
- Esc : pause et options
- Espace : fermer fenêtres



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : PC



Diablo II

Prix : 379 F  
Éditeur : Sierra

Disponible aussi sur :  
Dreamcast : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : plus de 16 ans  
Niveau : confirmé  
Joueurs : de 1 à 8  
Accessoires : clavier, souris

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz		Disque dur / 2.1 Go - DirectX70 - carte son compatible DirectSound - CD/RW	
	32 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT	mauvais
	64 Mo	Voodoo 3 - TNT 2 Voodoo 2 Rage 128 - TNT	moyen
	128 Mo	Voodoo 3 - TNT 2 Voodoo 2 Rage 128 - TNT	bon
266 - 300 et 350 MHz		Disque dur / 4.3 Go - DirectX70 - carte son compatible DirectSound - CD/RW	
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400	bon
	128 Mo	GeForce - Voodoo 4 Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent
400 - 450 - 500 MHz et plus		Disque dur / 7.8 Go - DirectX70 - carte son compatible DirectSound - CD/RW	
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent
	128 Mo	GeForce - Voodoo 4 Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent

CRITÈRES

Jouabilité



Toute l'efficacité de *Diablo*, avec quelques améliorations. Le héros peut maintenant courir, et les fonctions de commerce bénéficient d'une interface graphique.

Bande-son



Pour notre plus grande joie, le compositeur de la musique de *Diablo* a été rappelé. Les voix françaises sont en revanche de qualité moyenne et font baisser la note.

Graphisme



Décors et monstres sont superbes, et les sorts profitent des cartes 3D. Seul petit problème : l'incrustation des personnages dans les décors n'est pas parfaite.

Durée de vie



Avec 4 actes, 150 aptitudes réparties sur 5 persos différents et 1 mode multijoueur qui a déjà fait ses preuves... c'est pas demain que vous allez en faire le tour !

VERDICT



Fabien Pellegrini

Tock Hao Toek



Lionel Coen

Mario Ricci

*Diablo II* est incontournable. Pour les amateurs de *Diablo*, mais également pour les débutants qui découvriront l'action/RPG avec le meilleur représentant du genre. En tout cas, les anglophones ont plutôt intérêt à se procurer le jeu en version originale, afin d'échapper aux affres de la VF.

- *Diablo* en mieux
- Long et captivant
- Battle Net

- Mauvaise VF
- Ralentissements
- "Tueur de souris"

Note globale **17/20**



## Pokémon Jaune

Attrapez-les tous... encore une fois

**Aventure sur GBC** Un an après les records de vente des premiers Pokémon (versions Bleue et Rouge), les bestioles reviennent dans une refonte légèrement modifiée.

Afin de répondre à l'immense cote de Pikachu (qui n'était qu'un Pokémon parmi d'autres dans les premiers Pokémon), Nintendo a légèrement retouché le jeu pour le faire coller au célèbre dessin animé. Le résultat : cette édition spéciale. Le système et l'intrigue restent identiques : vous incarnez Sacha, un jeune garçon dont le rêve est de devenir le plus grand dresseur de Pokémon du monde. Le professeur Chen, spécialiste de ces créatures sauvages, vous met le pied à l'étrier.

### Troc ingénieux

Contrairement aux autres jeux de rôle, vous ne dirigez pas plusieurs persos lors des affrontements : vous faites combattre vos Pokémon domestiqués à votre place. Au fur et à mesure qu'ils gagnent en expérience, ces derniers acquièrent de nou-

velles capacités. Pokémon Jaune est donc un jeu très complet, qui combine l'exploration, la stratégie et la collection. Et c'est là que réside l'idée géniale qui a permis un tel succès : les Pokémon, au nombre de 151, ne sont pas tous capturés dans les mêmes versions. La version Jaune ne déroge pas à la règle : pour tous les posséder (il en manque 13), il vous faut faire du troc (par câble Link) avec des amis ayant les versions antérieures. La grande nouveauté de la version Jaune est de proposer Pikachu comme Pokémon principal. Elle offre aussi une amélioration graphique, des Pokémon "relookés" pour coller à leurs homologues TV, des mini-jeux et quelques changements mineurs. Pas de quoi en justifier l'achat pour les détenteurs des originaux...

■ **Soluce du jeu p. 140**

### Commandes

**Bouton A** : confirmer une sélection, parler à quelqu'un  
**Bouton B** : annuler une commande, retour  
**Start** : afficher l'écran de menus  
**Select** : ranger les objets



Croix de direction  
 A  
 B  
 Start  
 Select

Testé sur : **GBC**

## Jeux Vidéo LES RÉSULTATS DU TEST



### Pokémon Jaune

Prix : 250 F environ  
 Éditeur : Nintendo

Disponible aussi sur :  
**PC** : non  
**Dreamcast** : non  
**PlayStation** : non  
**N64** : non

Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Accessoires : câble Link (échanges), GB Printer

### Critères

**Jouabilité** ★★★★★  
 Le jeu est parfaitement accessible, avec des menus et un système de stockage très ergonomiques. Les débutants, tout comme les experts, y trouveront leur compte.

**Bande-son** ★★★★★  
 Une bande-son absolument sans intérêt : les musiques se révèlent vite lassantes. Les fans seront tout de même contents d'entendre Pikachu donner de la voix.

**Graphisme** ★★★☆☆  
 Pokémon Jaune a été amélioré et reste compatible avec la GB classique. Il est plus coloré, mais il faudra attendre le Pokémon Or/Argent pour avoir une optimisation GBC.

**Durée de vie** ★★★★★  
 Une fois le jeu terminé (près d'une trentaine d'heures), il vous reste à parcourir le monde en vue de capturer de nouveaux Pokémon et de les faire prospérer.

### Verdict



Le concept de Pokémon est toujours aussi porteur, néanmoins cette mouture comporte trop peu de nouveautés significatives, et seuls les fans acharnés achèteront cette nouvelle version. Les novices, par contre, ont ici une occasion rêvée de découvrir le jeu par lequel tout a commencé...

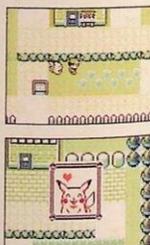
- Richesse du jeu
- Pikachu superstar
- Durée de vie quasi infinie
- Traduction naïve !
- Obligation d'échanger
- Réalisation basique

Note globale **14/20**

### Visite guidée



Les heureux possesseurs de Pokémon Stadium peuvent récupérer un Pikachu surfeur et participer à un min jeu.



Vous pouvez consulter l'humeur de Pikachu.



Les combats se font par des menus simples : vos Pokémon dédiés à un élément (eau, feu...) se battent à votre gré. Pour en capturer un, épuisez-le et jetez-lui une Pokéball.



**Luc :** Ça avance, ta thèse sur le « langage simplifié par signes sur Internet » ?



**Bob :** :) Oui. J'ai même étendu le lexique. Par exemple :-;==;==;==;:-;



**Luc :** :-/ je ne vois pas.



**Bob :** « T'as envie de te faire un babyfoot? »

AIM, AOL MESSAGER pour dialoguer en direct et instantanément sur Internet avec qui vous voulez dans le monde entier, au coût d'un simple appel local.

QUEL QUE SOIT VOTRE FOURNISSEUR D'ACCÈS À INTERNET, VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER AIM, AOL MESSAGER GRATUITEMENT SUR

# WWW.AOL.FR

un service d' **AOL**

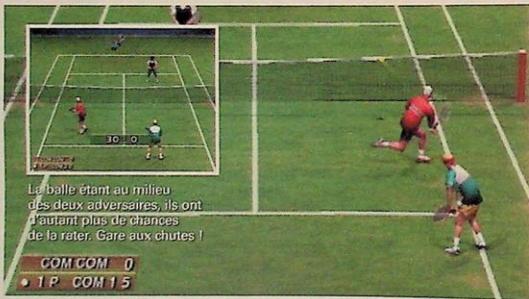
Visite guidée



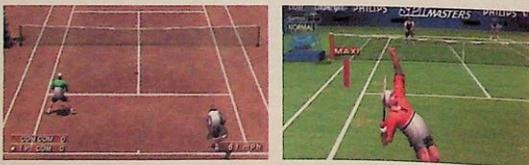
Les premiers adversaires sont faciles à déborder. Une mise en jambes idéale pour se familiariser avec les commandes.



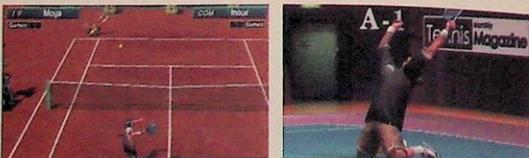
Les entraînements du mode World Tournament se révèlent aussi variés qu'amusants. Ils permettent de gagner des costumes spéciaux et des raquettes fantaisistes.



Lorsqu'une balle fuit vers le côté du terrain en double, essayez de la renvoyer en plein milieu du court en croisant et en faisant une balle longue.



Le double est une question de placement. Optez pour une stratégie par joueur.



Plus vous saurez anticiper la balle, plus votre coup gagnera en puissance.

Les expressions des joueurs sont criantes de vérité : réflexion, explosion de joie...



Le numéro un mondial, "King", risque de vous faire beaucoup courir ; anticipez ou perdez !



Virtua Tennis

# Service gagnant

**Tennis sur Dreamcast** Adapté de l'arcade, *Virtua Tennis* pourrait être sacré meilleur jeu de sport de l'année. Attention aux ampoules, équivalentes aux tendinites des tennismen...

Pour maîtriser tous les coups de tennis, la souffrance et l'entraînement sont inévitables... Tennis-élbous, crampes et autres elongations sont au programme. Devenir un pro, sans aucun effort, grâce à sa Dreamcast et dans un contexte ultraréaliste, devient alors très attractif. *Virtua Tennis* réussit là où aucun jeu PlayStation n'a réellement su convaincre.

**Tennis pour tous !**

D'une prise en main simplissime, il propose au joueur de s'initier aux joies de la petite balle jaune au fil d'un mode tournoi classique, mais aussi de progresser grâce au mode World Tournament nant de stades d'entraînements aussi utiles qu'amusants. Le niveau de difficulté très progressif permet d'apprendre l'utilisation de tous les coups de raquette disponibles, de se placer correctement par rapport à la balle, voire d'affiner sa technique de jeu. Ceux qui doutaient de la possibilité de jouer avec les subtilités

propres à cette discipline, en disposant seulement de 2 boutons (frappe et lob), pourraient tenter de battre les derniers concurrents en renvoyant bêtement la balle sans succès. Chaque concurrent est doté de particularités liées à ses capacités physiques et tactiques. Notre Pioline national est un joueur équilibré, Jim Courier un frappeur hors pair, et Philipoussis un serveur inégalable. Ces différences étoffent le jeu à plusieurs en permettant aux fans d'incarner leur idole et son style propre. Un engagement de durée de vie pour *Virtua Tennis*, qui, s'il sait tenir en haleine le joueur solitaire de longues heures durant, risque fort, également, d'occuper les nuits des adeptes du jeu entre amis. Le rythme est haletant et les matchs, bien qu'écourtés, sont dantesques.

**Beau comme un smash**

Mais, sans la réalisation exceptionnelle qui accompagne cette somme de qualités ludiques, *Virtua Tennis*



aurait pu passer inaperçu. Difficile d'ignorer la magnificence des graphismes, qui nous proposent des joueurs réalistes à l'animation parfaite, et des terrains plus beaux que nature. La trace laissée par la course d'un joueur sur la terre battue, ou celle d'un service puissant sur l'herbe ne sont qu'un échantillon du travail exemplaire réalisé par Sega. Des détails, tels que les nuages faisant passer une ombre sur le court, laissent sans voix les joueurs débutants. Des bruitages agréables viennent compléter ce bijou, faisant vite oublier des musiques totalement insupportables. Quelques regrets pour un jeu cependant pointé devant l'absence de la tennis féminine, que l'on aurait aimé voir représentée, ne seraient-ce que pour admirer la modélisation d'une Anna Kournikova... Les joueurs

qui figurent ici ne sont pas tous très connus, le désir des programmeurs ayant été d'intégrer tous les pays. Ainsi, Sampras, Agassi ou Rios manquent à l'appel, tout comme des gloires d'antan telles que Noah, Becker ou Lendl.

**En conclusion**

Les divers modes offerts par *Virtua Tennis*, sa réalisation exceptionnelle et surtout l'énorme plaisir de jeu qu'il procure - aussi bien seul qu'à plusieurs - en font le meilleur jeu de tennis disponible sur console, tant l'alchimie entre simplicité d'accès et techniques de jeu est rêvée. Les parties s'enchaînent sans discontinuer, et la lassitude n'apparaît qu'avec les ampoules aux doigts ! Que l'on soit pro des courts ou néophyte, l'achat de *Virtua Tennis* semble indispensable.

**Commandes pad**

- Gâchette gauche / Gâchette droite : changements de placement en double avec la console
- Stick analogique / Croix de direction : déplacements
- X : lob
- A : frappe normale
- B : lob

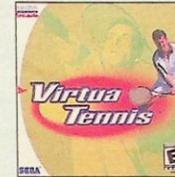
**Stick analogique**

- Gâchette gauche
- Gâchette droite
- Y
- B
- A
- X
- Start
- Croix de direction

Testé sur : Dreamcast

Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



Virtua Tennis

Prix : 369 F  
Editeur : Sega

- Disponible aussi sur :
- PC : non
  - PlayStation : non
  - N64 : non
  - Game Boy Color : non
  - Âge : tous publics
  - Niveau : débutant
  - Joueurs : de 1 à 4
  - Accessoires : Visual Memory, Arcade Stick, Vibration Pack

Critères

**Jouabilité** ★★★★★  
L'orientation arcade de *Virtua Tennis* le préserve des combinaisons de touches trop complexes, et lui confère une jouabilité instinctive.

**Bande-son** ★★★★★  
À de rares exceptions près, les musiques sont horribles. Les couper permet d'apprécier des bruitages simples, participant pour beaucoup à l'ambiance.

**Graphisme** ★★★★★  
Les joueurs réels sont reconnaissables, même si certains ne sont pas gâtés (Pioline version Cro-Magnon). Les courts, quant à eux, sont réalistes et détaillés.

**Durée de vie** ★★★★★  
Lorsque vous viendrez à bout du mode solo et de tous ses entraînements, et si vos ampoules ne vous font pas trop souffrir, le jeu entre "humains" relancera l'intérêt.

Verdict



La réussite de *Virtua Tennis* tient en 3 points essentiels : un mode solo réussi, avec des challenges progressifs, un jeu très plaisant à 4 et, surtout, une réalisation à la hauteur de la machine. Voici un jeu qui fera date parmi les titres sportifs, et qui doit absolument faire partie de votre logithèque !

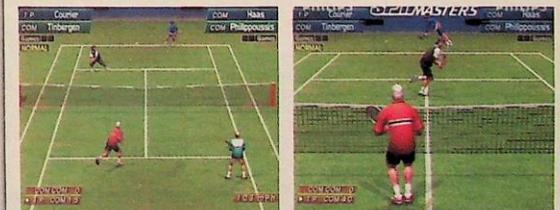
- Mode solo réussi
- Jeu à quatre
- Maniabilité intuitive
- Pas de lift
- Lob trop important
- Ampoules !

Note globale **17/20**

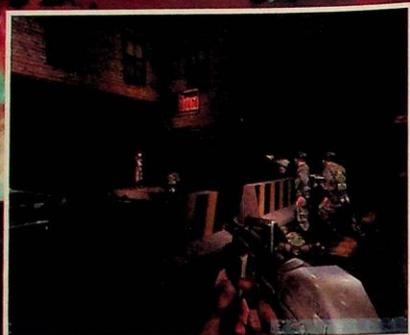
Gros plan



Ici, Carlos Moya remonte au filet pour créer un espace et orienter le jeu à droite. Sa tactique est payante : il ne reste plus qu'à marquer le point d'un smash rageur !



Une fois de plus, l'anticipation est maîtresse du jeu : Jim court au filet et... il conclut l'échange, ayant vu un espace entre ses deux adversaires.



Deus Ex

# L'homme qui avait des puces !



**Action/aventure sur PC** Jeu hybride, piochant dans tous les genres, du Doom-like au jeu de rôle, cette création est une franche réussite, même si elle comporte de menus défauts.

L'homme se plaint dans une représentation sordide du futur. *Deus Ex* en est l'illustration parfaite puisque le monde qu'il dépeint est glauque, mais terriblement bien construit !

**L'homme qui valait 3 milliards**

Vous êtes JC Denton, un "amélioré", bardé d'ajouts

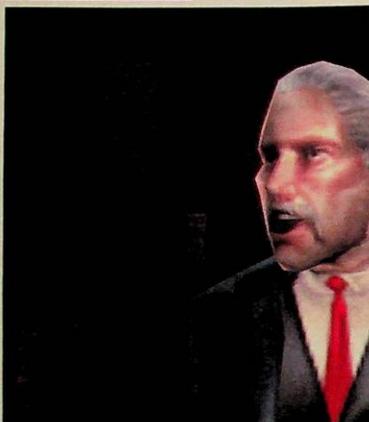
nanotechnologiques en tout genre, dernière recrue de l'UNATCO, l'agence antiterroriste de l'ONU. Avec les émeutes qui se multiplient, notamment à New York, et une peste inconnue qui décime la population, vous avez du pain sur la planche ! Mais rien ne vous fait peur, car vous savez vous cacher dans les recoins

sombres, utiliser des armes, crocheter des portes ou pirater des systèmes informatiques. Armé de ces qualités, vous êtes prêt à partir à l'assaut de niveaux énormes et à venir à bout du complot planétaire qui se tramait dans l'ombre de l'UNATCO.

**Une bien austère grandeur**

Mais il va vous falloir du temps avant de terminer *Deus Ex*, car ce jeu propose d'innom- ➔

Visite guidée



Vous vous rendez vite compte que TUNATCO est influencée par des gens peu fréquentables. Tenez-vous-en éloigné.

Joseph Manderley: Hello, JC. Come in. Clerical tasks first. Your op bonus is split between the Castle Clinton and warehouse objectives, 500 each. You get the full 1000 -- plus 200 for how you handled the hostage situation in the Battery Park subway station. Good work across the board.

Vos commanditaires utilisent votre "interface neurale" pour vous communiquer vos objectifs. Si vous accomplissez vos premières missions, vous serez récompensé en espèces sonnantes et trébuchantes.



Échapper aux systèmes de détection est routinier pour un agent. Le plus simple est de désactiver les caméras en piratant les terminaux de sécurité.



Vos aptitudes (manipulation des armes, piratage informatique...) peuvent être modifiées via cet écran, moyennant quelques points d'expérience.



Les armes proposées sont nombreuses et variées, d'autant que vous pouvez les améliorer à l'aide de kits trouvés en cours de route. Du couteau de chasse au fusil à plasma, en passant par le lance-roquettes, rien ne sera de trop pour faire face à l'excellente intelligence artificielle du jeu.



Rendez service à certains persos contre de l'argent, des points d'expérience...



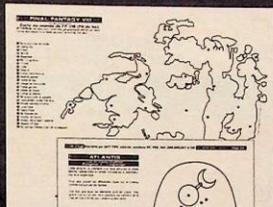
Visitez ce super-tanker de fond en comble et ensuite... sabotez-le !



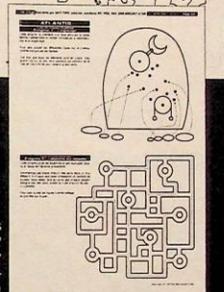
Les bars sont les endroits parfaits pour glaner des informations, voire rencontrer le gratin de la population locale. Ici, les leaders des 2 triades de Hong Kong, unifiées par vos soins, prennent le verre de l'amitié.

# SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !

Notre carte de Final Fantasy VIII™ est longtemps restée exclusive! Et nous l'avons dessinée au trait pour que vous puissiez noter vos pérégrinations!



Objectivement, certaines énigmes sont tordues, non? Les journalistes de 3617 TIPS les ont résolus pour vous, et tout devient simple!



Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces, solutions et guides. Recevoir une solution complète vous demandera seulement quelques minutes de connexion, et vous pourrez la consulter gratuitement aussi souvent que vous le voulez!

3617 TIPS a publié immédiatement la carte de Baldur's Gate™, absente de la version française du jeu.



## COMMENT ÇA MARCHE?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques dizaines de secondes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

# 3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

## 0836688477

Par TÉLÉPHONE (8477 TIPS)

## 3615 TIPS

Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo, PC et Consoles.

→ **Deus Ex...**

brables voies pour atteindre les objectifs, tirant au maximum parti du gigantisme des niveaux. Impossible de ne pas être ébahi par la taille de ces derniers, pans entiers de cité, dont nombre de bâtiments peuvent être visités. De plus, ces quartiers sont animés, pleins de gens que l'on peut interroger, d'animaux qui disparaissent dans l'obscurité et de papiers qui volent, entraînés par le vent. On peut néanmoins reprocher au jeu l'austérité de son univers, mais il ne s'agit là que d'un écho aux racines cyberpunk d'un titre bondé de références. D'ailleurs, la sobriété graphique n'empêche en rien le joueur de pénétrer dans l'aventure, tant le scénario est parfaitement élaboré et la tension extrême. Cette dernière est renforcée par l'ambiance sonore, stressante à souhait, exception faite des musiques, qui sont patétiques. Les commandes

répondent parfaitement, et l'interface est toute intuitive. Heureusement que l'IA se révèle très vite exemplaire, car vos ennemis sont coriaces.

**En conclusion**

*Deus Ex* propose des stratégies adaptées à chaque type de joueur, du plus barbare au plus fin, annihilant ainsi tout risque de lassitude. Pour autant, *Deus Ex* n'offre pas une liberté totale, puisque vous ne pouvez jamais vous écarter de la trame centrale du scénario. L'accomplissement ou non de certaines missions a une répercussion sur le comportement de vos compagnons, mais au final, les zones à explorer ne changent pas. Ne vous méprenez pas : *Deus Ex* est un jeu d'une richesse exceptionnelle, porté par un scénario impeccablement mis en scène, et mélangeant les genres avec un bonheur trop rarement égalé. Un délice !

■ **Soluce** du jeu p. 132

**Gros plan**



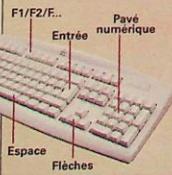
Il existe de nombreuses façons d'ouvrir les portes. Par exemple : le crochetage ou la destruction.



Ces robots vont vous permettre de récupérer vos points de vie et d'énergie.

**Commandes clavier**

Pavé numérique : utiliser un objet de l'inventaire  
 ) : sniper  
 \$ : recharger une arme  
 F1 / I : inventaire  
 F2 / G : objectifs  
 F3 à F12 : améliorations  
 R : se pencher vers la droite  
 Q : se pencher vers la gauche



**Jeux Vidéo** **LES RÉSULTATS DU TEST** **Testé sur : PC**

**Deus Ex**  
 Prix : 349 F  
 Éditeur : Eidos

Disponible aussi sur :  
 Dreamcast : non  
 PlayStation : non  
 N64 : non  
 Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Accessoires : clavier, souris

**COMPATIBILITÉ**

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz	32 Mo	Disque dur / 4.3 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW Voodoo 2	mauvais
	64 Mo	Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2	mauvais
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2	mauvais
266 - 300 et 350 MHz	64 Mo	Disque dur / 4.3 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW Voodoo 2	mauvais
	128 Mo	Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400 GeForce - Voodoo 4	moyen
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400	bon
400 - 450 - 500 MHz et plus	64 Mo	Disque dur / 7.8 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW Voodoo 2	bon
	128 Mo	Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400 GeForce - Voodoo 4	excellent
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT Voodoo 3 - TNT 2 - G400 GeForce - Voodoo 4	excellent

**CRITÈRES**

**Jouabilité** ★★★★★  
 L'interface est limpide et le maniement du personnage assez aisé. En revanche, les joueurs vont pestier contre la très complexe configuration initiale du clavier.

**Bande-son** ★★★★★  
 Si voix et bruitages sont d'excellente qualité, on ne peut pas en dire autant des musiques. Bien trop synthétiques, elles s'améliorent cependant légèrement vers la fin du jeu.

**Graphisme** ★★★  
 Rien d'exceptionnel. Le moteur 3D à un peu vieilli et le jeu manque de couleurs. Mais l'univers dépeint est vraiment vivant, grâce à la multitude de personnages et d'animaux.

**Durée de vie** ★★★★★  
 D'énormes niveaux, une IA de qualité, des possibilités variées, pour un jeu très riche, mais pas insurmontable, que demande le peuple ? Des choix scénaristiques ? Certes.

**VERDICT**

Il fallait de l'ambition et beaucoup de talent pour mener à bien l'aventure *Deus Ex*. Le pari est réussi avec un titre excellent, d'une richesse époustouffante et porté par un scénario bien loin du machisme puéril trop souvent de rigueur.

- Scénario
- Richesse du jeu
- Originalité
- Musiques
- Liberté artificielle
- Un peu austère

Note globale **17/20**

**EN VENTE EN KIOSQUE**

**ONLINE UN HORS-SERIE PC JEUX**  
 AOÛT / SEPTEMBRE 2000

**G@MER**

Tout ce qu'il faut savoir pour jouer sur Internet et en réseau

**PLUS ! 2 JEUX COMPLETS**

**JOUEZ AVEC NOUS !**  
 Jouez à tous vos jeux préférés sur Internet

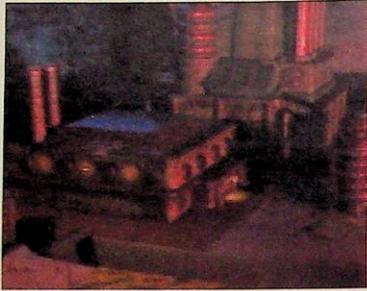
**LE GUIDE !**  
 Comment se connecter ? ●  
 Où jouer sur Internet ? ●  
 Monter son réseau local ! ●  
 Le meilleur matériel : modems, cartes réseau, joysticks... ●

**LES MEILLEURS JEUX !**

- QUAKE III ARENA**  
 Le jeu ultime pour le réseau ! Et on a sélectionné les meilleurs mods !
- AGE OF EMPIRES II**  
 Envahissez le Net et prenez-en le contrôle.
- HALF-LIFE**  
 Le plus complet du genre avec tous ses mods.
- THE TOURNAMENT**  
 Les meilleurs mods de jeu pour fragger.
- ULTIMA ONLINE**  
 Le vétéran des jeux de rôles online.
- DIABLO II**  
 Le tout dernier poids lourd de Blizzard.
- VAMPIRE**  
 Le RPG qui vous laisse être le maître du jeu.
- EVERQUEST**  
 Le jeu de rôles en ligne et en 3D.
- STARCRAFT**  
 Le meilleur jeu de stratégie à plusieurs.
- STARLANCER**  
 Les plus intenses combats spatiaux !

**PLUS ! UNE QUINZAINE D'AUTRES JEUX ONLINE TESTÉS !**

Visite guidée



Voici la fameuse mine dans laquelle votre aventure débute. Elle semble tout à fait normale et paisible, et pourtant...



Le brave Kostov vous prête main forte dès le début. Il apparaît comme quelqu'un de confiance.



La première scène de De Sang Froid vous demande un peu de ruse. Sachez vous montrer discret et vous attendrez l'ascenseur, en bas à droite de l'écran.



Grâce à votre Remora, vous savez en permanence quels sont vos objectifs de mission. Beaucoup d'autres informations sont également disponibles.



Approchez-vous de ce garde en vous accroupissant, et usez de vos poings.



Cet ordinateur vous paraît complexe ? Il ne résistera pas à la force de votre Remora.



Il faut parfois prendre de gros risques... Cette scène est tirée d'une cinématique.



Vous n'êtes pas présent ici, mais vous voyez Kostov vous filer un coup de main.

# De Sang Froid

## L'hémo qui glace

**Aventure/action sur PlayStation** De Sang Froid vous invite à vivre une expérience rare sur PlayStation. Intrigue saisissante et réalisation exemplaire, ce jeu risque de se faire remarquer !

Jamais un cinématisme n'a autant mérité sa place dans un jeu. De Sang Froid offre, à plusieurs points de vue, une réalisation digne du cinéma. L'équipe à l'origine de ce jeu n'est autre que celle à qui l'on doit la fameuse série des Chevaliers de Baphomet et du Bouclier de Quetzalcoatl. Elles éviscèrent aujourd'hui dans l'espionnage et ses missions très spéciales.

### Éviter à tout prix la manière forte

L'histoire se déroule dans une petite république d'ex-Union soviétique. Vous incarnez un agent spécial chargé de retrouver un collaborateur disparu. Pas de quoi crier au miracle, cependant, dès les premières minutes de jeu, une tension omniprésente s'installe. Chaque élément revêt une certaine importance, et rien n'est laissé au hasard. Comme cette discussion que l'on a au tout début du jeu avec un "infiltrateur" qui nous apprend que l'adversaire n'est pas vrai-

ment démuné... Ainsi, la manière forte n'est pas forcément la meilleure. Vous ne tarderez pas à en faire les frais car le moindre faux pas, la moindre erreur d'évaluation du danger et c'est l'accident - un accident généralement mortel. Fort heureusement, il est possible de sauvegarder à n'importe quel moment du jeu. Signalons à ce propos que le temps de chargement des parties est extrêmement long. Esthétiquement, c'est du grand art. De mémoire de joueur, on a rarement vu une telle qualité graphique sur PlayStation. Les décors sont extrêmement fins et les sources de lumière bien choisies.

### Mode de contrôle perturbant

En ce qui concerne la représentation de votre personnage, c'est une vue à la troisième personne qui a été retenue. Si, sur ce point, l'on devait comparer De Sang Froid à un autre jeu, ce serait probablement Resident Evil, à cause du

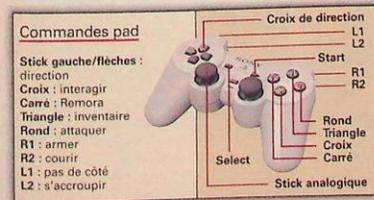
mode de contrôle relatif proposé. En clair, on voit le personnage de l'extérieur, mais les commandes sont basées sur sa gauche et sa droite. Si vous lui faites face, il faut donc inverser vos directions et lui dire d'aller à sa gauche pour le voir se diriger sur la droite de votre écran. Légèrement déconcertant au début, ce système devient rapidement instinctif et autorise une immersion encore plus grande dans l'aventure. Les joueurs réfractaires pourront toujours utiliser le mode de contrôle par rapport à l'écran.

### En conclusion

Trois éléments caractérisent assez bien De Sang Froid : l'aspect aventure, qui demeure indiscutable avec, notamment, un inventaire et de nombreux personnages avec qui dia-

loguer, etc. ; l'action, qui tient également un rôle primordial, car il faut souvent user de ses armes ou de ses poings pour se tirer de situations critiques ; enfin, le côté tactique, qui exige que vous preniez vos décisions avec minutie. Souvent, il est nécessaire de se tapir dans l'ombre et d'attendre le moment propice pour frapper, discrètement et efficacement, les adversaires. Ces derniers n'ont alors pas le temps de donner l'alarme. Ajoutez à ce tableau - déjà très complet - une réalisation technique et graphique inédite sur la PlayStation et vous avez, sans aucun doute possible, un hit entre vos mains. Seul bémol : une maniabilité du personnage quelques fois discutable, qui entraîne une légère imprécision de contrôle.

■ **Soluce du jeu p. 126**



Testé sur **PlayStation**

## LES RÉSULTATS DU TEST

**Jeux Vidéo**

### De Sang Froid

Prix : 299 F  
Éditeur : SCEE

Disponible aussi sur :  
 PC : oui (à l'automne)  
 Dreamcast : non  
 N64 : non  
 Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Accessoires : carte mémoire, pad analogique

### Critères

<b>Jouabilité</b> ★★★★★ Les initiés ne seront pas dérangés, mais les joueurs occasionnels risquent de ne pas adhérer tout de suite au mode de contrôle du personnage et à ses déplacements.	<b>Bande-son</b> ★★★★★ La musique d'ambiance est agréable et accompagne admirablement les scènes les plus tendues du jeu. Mais les bruyages ne sont pas exempts de menus défauts.
<b>Graphisme</b> ★★★★★ Rien à dire, le graphisme de l'ensemble est excellent. La preuve qu'après 5 ans de bons et loyaux services, la PlayStation n'est pas encore enterrée...	<b>Durée de vie</b> ★★★★★ Les 9 missions qui composent le jeu sont longues et très bien équilibrées. Et les sauvegardes, totalement libres, permettent de gérer au mieux chacune d'elles.

### Verdict

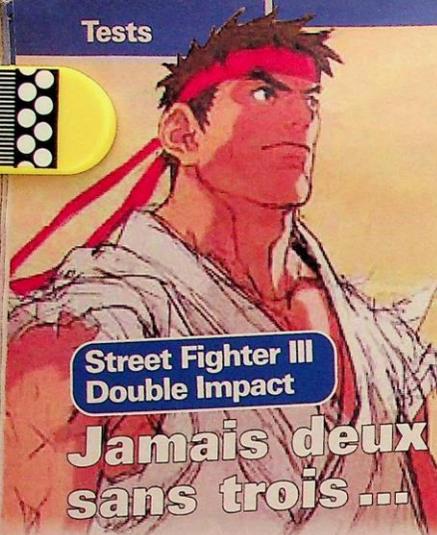
Quel que soit le bout par lequel on l'approche, De Sang Froid impressionne par ses multiples qualités. Doté d'une esthétique digne des meilleures réalisations, il propose par ailleurs une intrigue captivante. Un jeu qui vous tiendra en haleine... longtemps !

- Scénario homogène
- Décors sublimes
- Suspense
- Temps de chargement des sauvegardes
- Mode de contrôle
- Dialogues répétitifs

**Note globale 15/20**

### Gros plan

 La position de la caméra offre, lorsque cela est nécessaire, des plans larges.	 Selon l'endroit où vous êtes, l'angle de caméra s'adapte à votre position.
 Les plans rapprochés vous permettent de remarquer des objets. Ici, un câble.	 Pour interagir, il suffit de se placer en face d'un objet... et d'appuyer sur le bouton !



Street Fighter III Double Impact

Jamais deux sans trois...

Combat sur Dreamcast Street Fighter poursuit sa quête du jeu de combat parfait et ose enfin passer au numéro trois. Remake ou coup de maître ?

Dans le microcosme du jeu vidéo, Street Fighter est devenu une véritable institution. Depuis près de dix ans, ses créateurs ont su prolonger sa durée de vie en le perfectionnant avec minutie. Une minutie aux accents trop mercantiles pour certains... Difficile, en effet, pour un non-initié de différencier avec assurance un Street Fighter d'un autre Street Fighter. Pourtant, force est de constater que le doyen des jeux vidéo vieillit bien, ne sacrifiant pas son charme au progrès technique, utilisant, bien au contraire, ce dernier à des fins artistiques.

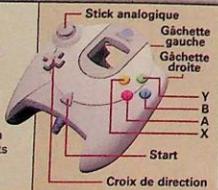
Walt Disney ou presque

Street Fighter III Double Impact est plus qu'un jeu de combat en 2D, c'est presque un dessin animé!

Jamais on avait pu admirer une telle animation sur console de salon pour un jeu "classique" en 2D. Les personnages retrouvent dès lors un attrait irrésistible aux yeux des fans blasés, qui ne manqueront pas d'utiliser le mode Ralenti pour admirer une décomposition des mouvements digne des studios Disney ou Dreamworks. Une telle beauté pourrait presque leur faire oublier que, malgré de nouveaux personnages et la présence de deux jeux (Street Fighter III et Street Fighter III 2nd Impact), les innovations sont timides. Les contre-attaques, coups spéciaux et enchaînements ne suffiront pas à les tenir longtemps en haleine, surtout lorsqu'ils apprendront que Street Fighter III 3rd Strike est prévu pour octobre!

Commandes pad

- L : coup de poing violent
- R : coup de pied violent
- X : coup de poing léger
- Y : coup de poing moyen
- A : coup de pied léger
- B : coup de pied moyen
- Croix de direction/bouton analogique : déplacements



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



Street Fighter III Double Impact

Prix : 350 F environ  
Éditeur : Virgin

Testé sur : Dreamcast

- Disponible aussi sur :
- PC : non
  - PlayStation : non
  - N64 : non
  - Game Boy Color : oui
  - Âge : tous publics
  - Niveau : confirmé
  - Joueurs : 1 ou 2
  - Accessoires : Visual Memory, Vibration Pack, Arcade Stick

Critères

**Jouabilité** ★★★☆☆  
Certains coups et enchaînements nécessitent, outre un long entraînement, l'utilisation de l'Arcade Stick. La qualité de l'animation nuit à la rapidité de réaction des combattants.

**Bande-son** ★★★☆☆  
Les musiques vont de l'assez sympathique au moyennement formidable, laissant au passage s'exprimer quelques bruitages quelconques, mais toujours adéquats.

**Graphisme** ★★★☆☆  
Si certains décors, fins et aux couleurs harmonieuses, font penser à de véritables estampes japonaises, d'autres ont été bâclés. De même que certains combattants

**Durée de vie** ★★★☆☆  
Les modes de jeu classiques de SF III Double Impact ne lui permettront pas de garder longtemps les faveurs des joueurs. Reste quelques bonnes parties à deux.

Verdict



En dépit de son esthétisme, SF III Double Impact souffre de la comparaison avec ses concurrents... Street Fighter Alpha 3, Marvel Vs Capcom 2, ou encore JoJo's Venture, sont autant de "grands frères" pouvant se distinguer (technicité, réalisation et originalité). Attendons donc sa suite!

- Animation
- Nouveaux personnages
- Enfin le "trois" !
- Peu d'innovations
- Courte durée de vie
- La suite arrive !

Note globale **13/20**

Visite guidée



Chaque coup spécial est accompagné d'effets visuels.

Les projections sont toujours aussi redoutables...



Réussir son parcours jusqu'au boss final nécessite l'apprentissage des "contres" (notamment lors des phases bonus). Le boss ne vous laissera pas de glace.



Si vraiment ça vous rassure de payer votre accès à Internet, envoyez-nous un chèque.

Free.fr, l'accès gratuit à Internet, vous propose 100 Mo pour l'hébergement de votre site Web, des outils pour le gérer et le dynamiser, un nombre d'adresses e-mail illimité, une couverture nationale, une tarification téléphonique locale, une hotline disponible 7j/7 et 24h/24, ... et enfin l'installation gratuite à domicile par un technicien de votre accès Free sur simple appel téléphonique au 0821 211 211. Alors à part vous le faire payer, on ne voit pas ce qu'on pourrait faire de plus.

www.free.fr  
si c'était payant ce ne serait pas mieux.

0811 028 028  
Prix Appel Local



Visite guidée



Première rencontre pour le duo de choc de cette nouvelle aventure, prêt à sauver la France d'une menace nucléaire.



Les ennemis sont nombreux et les boss... vraiment coriaces.



Les décors de Chase the Express se révèlent très raffinés tout au long de la partie. Sur ces trois captures, on peut remarquer à quel point les détails ont été soignés.



Pour déposer ou prendre un objet, déplacez le son dans votre inventaire, soit dans le menu déroulant.

Dans certains wagons, vous devez chercher les points de sauvegarde marqués de deux flèches. Vous pouvez aussi y entreposer vos objets encombrants.



Cette confrontation en plein air peut aider la famille de l'ambassadeur à être sauvée.



Lors des combats sur le toit, vous déplacer trop près des bords peut vous faire glisser.



Attention aux pompes hydrauliques ! Elles peuvent occasionner de sérieux dégâts.



Le chemin que vous parcourez pendant votre mission est visible à tout moment.

Chase the Express

Un train d'enfer !

**Aventure/action sur PlayStation** Un TGV, une attaque de terroristes, une prise d'otages et une menace nucléaire vous attendent dans ce jeu à l'action trépidante.

De l'action à gogo, des heures et des heures d'aventure et une nuée d'énigmes font de ce jeu, développé par Sugar & Rockets, un hit. De quoi ravir les fans du genre.

Encore une mission impossible

Après un séjour à Saint-Petersbourg, en Russie, l'ambassadeur français Pierre Simon et sa famille retournent en France par l'express "Blue Harvest". Pendant le trajet, le train est attaqué par des terroristes, les "Chevaliers de l'Apocalypse", menés par Boris Zugosky, ancien agent du KGB. Bien sûr, vous appartenez à l'équipe de sauveteurs dépêchée. Vous êtes Jack Mortan, agent spécial de l'OTAN, dont la mission est de sauver la peau de l'ambassadeur et d'enrayer la menace. Mais votre hélicoptère est détruit par les malfaiteurs, et vous en réchappez grâce à un saut réflexe. Cela conclut la superbe cinématique qui introduit le jeu. Sur le toit du train, vous

Ambiance réaliste au détail près

Ce jeu, riche en cinématiques, propose des graphismes très agréables et

très soignés, fourmillant de détails et d'ornements qui renforcent beaucoup la crédibilité de l'action. D'ailleurs, les différents compartiments offrent des ambiances variées : wagon-restaurant, couchettes, cabine résidentielle, sans oublier les cadavres de vos ennemis qui jonchent le sol. Un vrai plaisir visuel, mais qui est toutefois gâché par les temps de chargement survenant lors du passage d'une voiture à l'autre. La musique, quant à elle, est superbe, bien que trop peu diversifiée. Par bonheur, les bruits émis par l'environnement (sirènes, déplacement du train...) nous plongent tout de suite dans l'ambiance. Pour compléter le tout, trois niveaux de difficulté sont proposés : de novice à expert. Les personnes "agiles de la manette" peu-

vent directement jouer en expert, car les adversaires ne sont pas si difficiles à battre. Sachez aussi que, pendant la partie, vous serez face à certains choix. Ceux-ci vous conduiront vers des fins différentes, ce qui promet, pour ce titre, une durée de vie suffisamment longue.

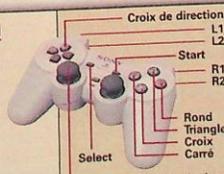
En conclusion

Chase the Express est un pari réussi pour Sony. On aurait pu craindre un enième clone raté de Metal Gear Solid ou de Resident Evil, mais les qualités du jeu de Sugar and Rockets le font sortir du lot. Le soin apporté à la réalisation et à l'atmosphère confère à l'action un rythme effréné ainsi qu'un plaisir de jeu digne des plus grands hits. À vous de voir si vous êtes à la hauteur du défi !

■ **Soluce du jeu p. 144**

Commandes pad

Carré : tir  
Triangle : mode vue/annuler  
Croix : courir/valider  
Rond : action  
R1 : s'accroupir  
R2 : roulade droite  
L1 : se retourner  
L2 : roulade gauche



Croix de direction L1 L2 Start R1 R2 Rond Triangle Croix Carré Select Stick analogique

Testé sur : PlayStation

**Jeux Vidéo** LES RÉSULTATS DUTEST

**Chase the Express**  
Prix : 299 F  
Editeur : Sony

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

**Critères**

**Jouabilité** ★★★★★  
Grâce à une prise en main assez rapide, allié à un menu bien conçu, les actions et les mouvements de votre personnage s'exécutent avec une grande facilité.

**Bande-son** ★★★★★  
Une musique palpitante et entraînante vous accompagne tout au long de votre mission. En outre, les bruitages d'alerte ou ceux du train sont très réussis.

**Graphisme** ★★★★★  
Les images sont riches, bien détaillées et fort soignées. Une qualité qui nous plonge très vite dans l'ambiance de cette aventure qui requiert une attention permanente.

**Durée de vie** ★★★★★  
Avec un scénario pas trop complexe, trois niveaux de difficulté et différentes fins, ce jeu d'aventure/action vous occupera pendant de longues heures.

**Verdict**

Sugar and Rockets signe ici un futur grand hit. Les adeptes des Resident Evil-like ne seront pas trop déçus par ce nouvel environnement et n'auront pas de difficulté pour arriver au bout de l'aventure. Chase the Express ne révolutionne pas le genre, mais apporte sa pierre à l'édifice.

• Scénario structuré  
• Facilité de jeu  
• Réalisation soignée  
• Enigmes trop simples  
• Chargements longs

Note globale **15/20**

**Gros plan**

SECURITY SYSTEM/CODE  
[A] [B] [C] [D] [START]  
[AB] [CD]  
ENTREZ LE NUMÉRO DE LA CHAMBRE  
P I Z R O I  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
A B C D E F G H I J K L  
M N O P Q R S T U V W X Y Z

Entrez le type de sang

Tapez le numéro de la chambre sur le clavier pour que "s'ouvre sésame".

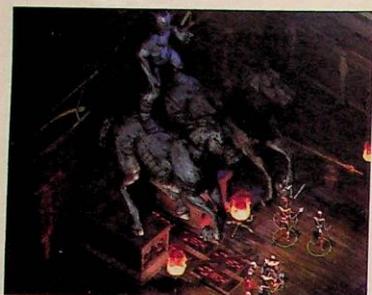
Sur cette console, créez le bon mélange de sérums pour sauver l'un de vos pairs.

Microfilm A

Au fond de la baignoire, vous dénicheriez la clé qui donne accès au toit.

Les schémas des microfilms sont vitaux pour désamorcer les têtes nucléaires.

Visite guidée



Ce temple est la clé de l'aventure : dans ses profondeurs se cache, scellé, un portail menant aux enfers.



À l'extérieur de ce petit village à l'apparence tranquille, une horde de Gobelins rôde.



Au fur et à mesure que vous progressez, les monstres sont toujours plus énormes et impressionnants... sans pour autant que l'animation ait à en souffrir.



Certains décors sont d'une beauté à couper le souffle. Cependant, évitez de trop tarder, la puissance des monstres est souvent proportionnelle à l'esthétique du coin !



Dans un jeu où le donjon est roi, on visite nombre de cryptes plutôt mal fréquentées.



Dans cette salle de torture, essayez de ne pas finir comme les corps épinglés au mur.



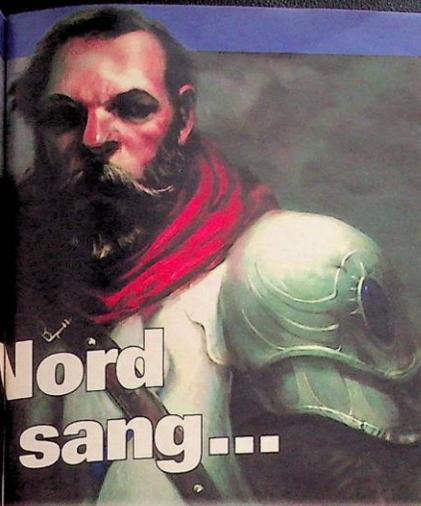
Entre 2 quêtes, on retrouve toujours avec soulagement l'incontournable auberge.



Certains pièges, plus subtils que d'autres, requièrent de légers efforts de réflexion.

Icewind Dale

# Le Grand Nord taché de sang...



**Jeu de rôle sur PC** La fin de l'année s'annonce sous le signe du jeu de rôle, avec quelques mastodontes en prévision. Premier arrivé, *Icewind Dale* opte pour un classicisme efficace.

Les auteurs de *Icewind Dale* n'ont pas joué la carte du dépaysement ludique, car le jeu se situe sciemment dans la lignée de son grand frère, *Baldur's Gate*. Même principe de jeu de rôle dans un univers médiéval-fantastique, même licence Dungeons & Dragons. Les fans s'y retrouveront vite, et les autres ne devraient pas avoir trop de mal à entrer dans l'univers proposé : les Royaumes Oubliés. Très influencé par *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, ce monde maison est ici utilisé pour l'une de ses contrées les plus glacées : *Icewind Dale*. Attendez-vous à claquer des dents, car la neige est omniprésente !

**Le bon, la brute et le truand**

Vous ne serez donc pas trop de six compagnons pour vous réchauffer. D'entrée de jeu, vous êtes amené à créer vos perso selon les règles exactes du jeu de rôle papier. Mieux vaut opter pour un groupe éclectique, avec un mélange de guerriers, de lanceurs de sorts et de voleurs, car trop de subtilité serait ici déplacé ! En effet, *Icewind Dale* n'a pas la prétention d'être un jeu à l'intrigue très fine. Le scénario est à l'image des barbares qui hantent

la région : brutal mais efficace. Plus encore que dans *Baldur's Gate*, une grande partie de l'aventure est consacrée à l'exploration de donjons et à l'extermination de monstres de tout poil. Entendant d'empêcher la rouverture d'une porte vers les enfers, vous allez accumuler une montagne de points d'expérience et, peut-être, atteindre le dix-huitième niveau de votre classe de personnages. Surenchère, quand tu nous tiens !

**Rien que pour vos yeux**

Du côté des graphismes, rien à dire. Avec le matériau ultraclassique dont disposaient les graphistes, ils ont fait des merveilles. Malgré la faible résolution (640x480), chaque décor est d'une qualité rare, et certains intérieurs sont détaillés et réellement très beaux. Les monstres et les effets des sorts sont souvent très spectaculaires. Pourtant, on aurait apprécié plus d'innovations : tel quel, le moteur reste inchangé depuis *Baldur's Gate*. Idem pour le système de jeu et l'interface, mais tous deux ont fait leurs preuves : le tout est très intuitif. Les combats, par exemple, sont en temps réel, même si vous êtes

libre de geler l'action quand bon vous semble pour donner des ordres précis à vos personnages. Au final, c'est fluide et ça fonctionne plutôt bien.

Dragons que d'un véritable jeu d'aventure. S'il ne présente aucune innovation technique ou originalité, il n'en demeure pas moins très efficace, d'autant qu'Interplay, l'éditeur français, a opté pour une traduction de qualité : textes et voix sont crédibles. Plus série B musclée qu'épéée à grand spectacle, *Icewind Dale* devrait vous tenir en haleine jusqu'à la sortie de *Baldur's Gate 2* et de *Pool of Radiance 2*.

**En conclusion**

*Icewind Dale* apparaît comme une réussite dans sa catégorie : l'exploration de donjons. Dans l'esprit, il est finalement plus proche d'un *Diablo II* à la sauce Dungeons &

**Gros plan**



Les cartes des lieux et du monde sont toujours très détaillées, vous permettant de mieux vous repérer.



Il vous est possible d'assigner différents comportements à l'ensemble de vos personnages.

**Commandes clavier**

Espace : pause/hors-pause  
De 1 à 6 : sélectionner un personnage  
I : ouvrir l'inventaire  
J : ouvrir le journal  
O : ouvrir les options  
Q : sauvegarde rapide  
L : charger sauvegarde rapide



Testé sur : PC

Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



**Icewind Dale**

Prix : 349 F  
Éditeur : Interplay

- Disponible aussi sur : Dreamcast : non, PlayStation : non, N64 : non, Game Boy Color : non
- Âge : à partir de 12 ans
- Niveau : confirmé
- Joueurs : de 1 à 6 en réseau
- Accessoires : clavier, souris

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz	■ Disque dur / 2,1 Go	■ DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/8x	
	32 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	mauvais mauvais mauvais
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	mauvais mauvais mauvais
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	moyen moyen moyen
266 - 300 et 350 MHz	■ Disque dur / 4,3 Go	■ DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/24x	
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	bon bon bon
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	excellent excellent excellent
400 - 450 - 500 MHz et plus	■ Disque dur / 7,8 Go	■ DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/24x	
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	excellent excellent excellent
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	excellent excellent excellent

CRITÈRES

**Jouabilité** ★★★  
L'interface, inaugurée par *Baldur's Gate*, a ses défenseurs et ses detracteurs. Le combat se révèle parfois fouillis, mais sa maîtrise n'en est pas moins rapide et intuitive.

**Bande-son** ★★★★★  
La qualité de la musique est, pour beaucoup dans l'ambiance du jeu, tout comme les divers bruitages concourant l'action. Les voix françaises sont crédibles... pour une fois !

**Graphisme** ★★★  
Chaque décor, monstre ou portrait est un travail d'artiste : c'est de la 2D, mais de la 2D superbe. Hélas, la résolution est limitée à de gros pixels (640x480)...

**Durée de vie** ★★★  
Le jeu tient sur 2 CD, ce qui est loin des 5 CD de *Baldur's Gate*. L'aventure est donc plus concentrée, mais devrait tout de même s'étendre sur des dizaines d'heures.

VERDICT

*Icewind Dale* est la fidèle adaptation de ces parties de jeux de rôle à l'ancienne, dans lesquelles le scénario n'était jamais qu'un prétexte pour aligner des monstres, des trésors et, surtout, beaucoup de points d'expérience. Mais le jeu n'en est pas moins très fun, même s'il n'innove en rien.

- Ambiance réussie
- Adaptation fidèle
- Graphismes soignés
- Pas assez d'aventure
- Trop de combats
- Pas d'innovation

Note globale **14/20**





Tech Romancer

La bataille des conserves

**Combat sur Dreamcast** Après avoir œuvré dans les cafés, Tech Romancer vous invite à piloter un de ces titans d'acier dont seuls les Japonais ont le secret. Goldorak, go !

Vous en avez assez des jeux de combat classiques où des machos bodybuillés font étalage d'arts martiaux meurtriers ? Passez à la vitesse supérieure ! Que ferait Van Damme contre un colosse de métal de 15m de haut ? Tous les protagonistes humains de Tech Romancer sont en effet bien calés dans le cockpit de leur machine, et ils s'affrontent par robots interposés. Les coups spéciaux et boules de feu habituels sont remplacés par des jets de napalm, des mitrailleuses lourdes et des canons à plasma.

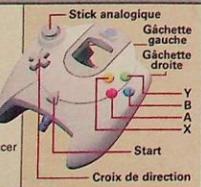
Une faible durée

Malgré ce changement de taille, les machines de Tech Romancer se manient comme dans un jeu de combat ordinaire, mais plus aisément : quelques secondes suffisent pour assimiler toutes les manipulations.

Hélas, cette simplicité réduit d'autant l'intérêt et la durée de vie du jeu. Côté technique, Tech Romancer est dans la fourchette des jeux agréables, sans plus. Les graphismes, quoique fins et supérieurs à ceux de l'arcade, font pâle figure en regard d'un Soul Calibur ; l'ambiance sonore est en adéquation avec l'action, et les thèmes des robots sont agréables mais pas inoubliables. Notez que les voix des protagonistes ont été conservées en version japonaise, ce qui fera plaisir aux puristes et à eux seuls. Les fous de mangas et de cassettes vidéo passeront outre l'aspect un peu cubique des graphismes et la durée de vie assez courte du jeu pour ne voir que ses qualités - variété des robots, présentation générale et rafales de lasers à gogo. Les joueurs plus exigeants passeront rapidement à autre chose.

Commandes pad

Les boutons doivent être combinés pour effectuer la totalité des mouvements.  
X : se mettre en garde  
Y : attaque A  
B : attaque B  
A : bondir  
Croix de direction : se déplacer en avant, en arrière, vers le fond ou le premier plan.



Jeux Vidéo



LES RÉSULTATS DU TEST

Tech Romancer

Prix : 349 F  
Éditeur : Virgin Interactive

Testé sur : Dreamcast

Disponible aussi sur :  
PC : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : 1 ou 2  
Accessoires : Visual Memory, manette arcade

Critères

Jouabilité ★★★★★

Les manipulations sont simples et ne requièrent pas l'expérience préalable des jeux de combat. Ici, pas de demi-cercles avec la croix ni de piratage effréné...

Graphisme ★★★☆☆

Malgré la finesse de l'ensemble, les persos sont cubiques et pattusés, ce qui n'est pas anormal pour des gros robots. L'animation aurait pu être mieux décomposée.

Bande-son ★★★★★

Les bruitages du type "choc acier contre titane" sont un peu lassants à force, mais les musiques maintiennent dans l'ambiance particulière d'un bon dessin animé japonais.

Durée de vie ★★★★★

Les robots n'ont pas beaucoup de coups, c'est le gros point noir de Tech Romancer, à moins de communiquer votre envie de jouer à des amis, vous vous ennuierez vite.

Verdict



Tech Romancer est un jeu qui ne devrait pas amuser très longtemps les fans de jeux de combat. En revanche, les amateurs de robots géants et les nostalgiques des "japonaises" des années 80 prendront plaisir à faire revivre les héros de leur jeunesse (?) aux commandes de leur Dreamcast.

- Design varié des robots
- Facilité de prise en main
- Moins de 20 coups par robot
- Pas assez de machines

Note globale **12/20**

Gros plan

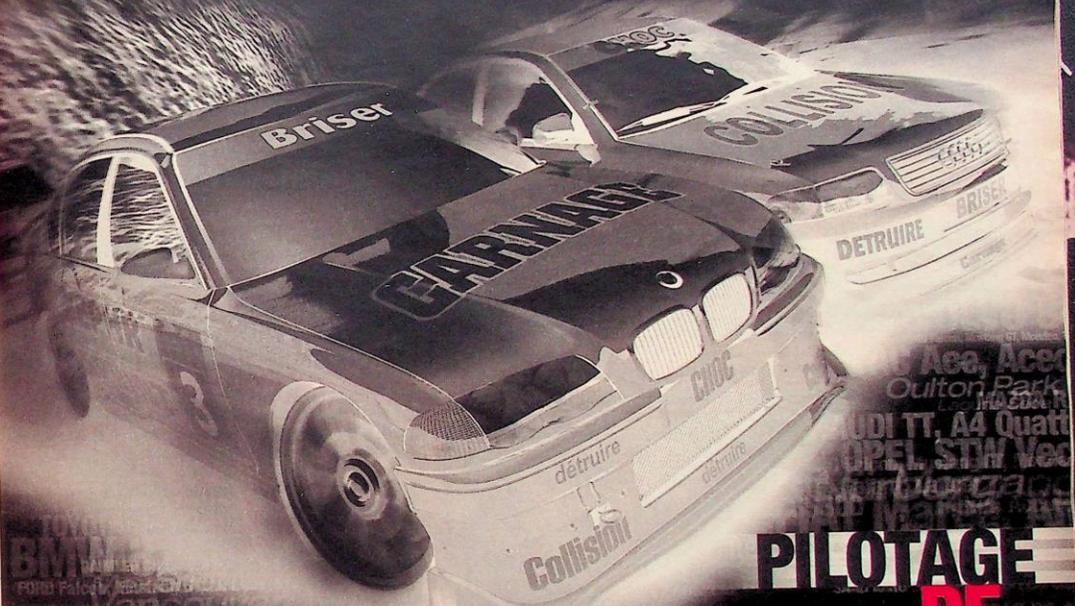
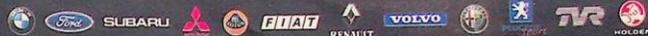


Les guerriers s'abiment à mesure qu'ils reçoivent des coups. Ces coups nous changent des jeux de combat classiques.



Les combats sont mis en scène par des phases de narration inspirées de dessins animés célèbres : Evangelion, Gundam, Mazinger ou encore Macross/Robotch.

TOCA World Touring Cars™



PILOTAGE DE CHOC

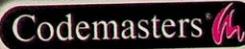
Besoin de bouger ? Soif de gloire ? Pensez TOCA World Touring Cars. De Suzuka à Laguna Seca, faites le tour du monde grâce à la plus authentique des courses de contact sur asphalté. 23 circuits réels sur 5 continents. Plus de 40 modèles de voitures différents dont 14 en simultané pour un maximum d'adrénaline.



GAGNEZ un ALFA Spider et de nombreux autres lots



"Mission réussie pour Codemasters, et de très loin!"



GENIUS AT PLAY™

Jeu concours gratuit et sans obligation d'achat. Règlement complet disponible à l'adresse du concours. Bulletins de participation disponible dans la boîte du jeu ou à l'adresse du jeu. Concours Codemasters TOCA World Touring Cars - BP 1215, 69611 VILLEURBANNE Cedex, France

Visite guidée



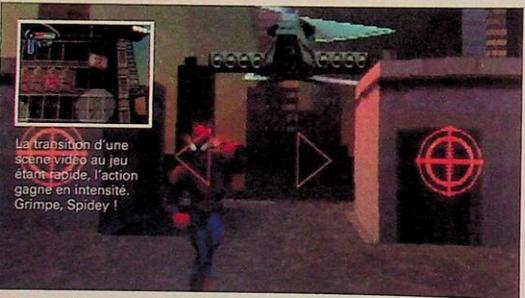
J.J. Jameson est aussi détestable que dans la BD ! Votre patron vous déteste, même lorsque vous lui sauvez la vie.



Les méchants sont tout droit sortis de la bande dessinée originale : Rhino, Scorpion et Venom.



Pour neutraliser une bombe, la ruse et la force sont de mise ; il faut la soulever, la jeter dans le coffre et, surtout, bien refermer la porte !



La transition d'une scène vidéo au jeu étant rapide, l'action gagne en intensité. Grimpe, Spidey !

Les scènes cinématiques introduisent parfaitement les scènes d'action, donnant plus de tenue à un scénario un peu faible par moments.



Au fil du jeu, vous récupérez de nouveaux costumes, des biographies et autres bonus.



Un combat long et stressant sur le toit d'un métro : les lézards sont légion.



Votre costume peut se modifier en fonction des bonus, comme ici avec l'armure.



On croise de nombreuses "guest stars" tels Daredevil, Black Cat ou, ici, la Torche.

Spiderman

# La vie secrète de Peter Parker

**Action sur PlayStation** L'homme-araignée vient étoiler le panthéon des héros sur PlayStation. Le "monte-en-l'air" n'y atteint pourtant pas des sommets.

Qui n'a jamais rêvé d'être un superhéros, avec son lot de superpouvoirs, prêt à faire régner l'ordre et la justice ? Peter Parker était de ceux-là. Pour les plus jeunes, ou ceux qui ne s'intéressent pas à la bande dessinée, résumons la vie mouvementée d'un jeune journaliste pourtant calme.

**Encore un justicier en collant !**

Peter Parker n'est qu'un rat de bibliothèque rêvant d'être photographe journaliste lorsqu'un accident change le cours de son existence. Suite à la morsure d'une araignée radioactive dans un laboratoire, il hérite des pouvoirs de l'insecte. Force surhumaine, possibilité de grimper aux murs font désormais partie de ses talents. Bricoleur, le jeune Peter conçoit des lanceurs de toile arachnéenne, et décide, après s'être confectionné un costume, de servir la justice. Durant plusieurs années, les fans de l'Araignée ont suivi ses aventures sur papier.

Et certains passages permettant de se coller au mur, suspendu à un fil à 30 mètres du sol, ou encore d'utiliser les nombreuses possibilités de la toile laisseront les amoureux de l'Araignée pantois. Que dire des dialogues entre le "grimpe-en-l'air" et ses collègues superhéros, plus vrais que nature, ou encore des phrases laconiques lâchées çà et là par notre héros en plein cœur de l'action ? Une multitude de détails qui suffisent largement à nous convaincre du fort potentiel du jeu. Les affrontements contre les "supervillains" que sont Scorpion, Rhino, Venom ou Octopus, parachèvent le gros travail de développeurs visant à séduire les fans. Un travail dont le bénéfice s'effondrera bientôt, tant les adversaires et les niveaux sont peu variés.

**Tissé en 3D**

Ce jeu sur PlayStation fait tout de même honneur au comics : l'apparence et les

mouvements du héros y sont irréprochables. On ne peut malheureusement pas en dire autant des ennemis et des niveaux.

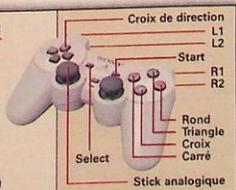
Quant au scénario, développé à grand renfort de scènes cinématiques, il vaut bien celui d'une aventure de l'Araignée dans les pages de la revue *Strange...* dont le scénario n'était pas vraiment le fort. Et entre deux moments importants, il ne se passe pas grand-chose : après un acte de bravoure inoubliable sur les toits de New York, l'homme-insecte se perd dans des décors fades, remplis d'ennemis clones. Lutter sous les couleurs de ce mythe de la BD américaine devient ainsi vite harassant, lorsqu'un ennemi lézard ou gangster se jette dans la bataille. Ainsi, *Spiderman*, le jeu, n'entamera sans doute pas l'énorme capital de

**En conclusion**

Quelques succulents clins d'œil à la bande dessinée rendront les fans indulgents lors des phases de jeu laborieuses. Pour les passionnés de jeux d'action, l'équation est moins équilibrée. Malgré des idées originales (au niveau notamment de la jouabilité et des possibilités inhérentes au héros), difficile de ne pas se sentir dupé, coincé face à une trentaine d'adversaires identiques. Le générique du dessin animé, on s'en souvient, disait : "Savie est un long combat" ; si le jeu disposait d'un générique, il dirait : "Savie est un très, très, très long combat."

**Commandes pad**

- L1 : viser
- R1 : se hisser avec la toile
- R2 : avancer avec la toile
- Triangle : lancer la toile
- Rond : coup de pied
- Croix : saut
- Carré : coup de poing



Testé sur : **PlayStation**

## LES RÉSULTATS DU TEST

**Jeux Vidéo** **Spiderman**

Prix : 299 F  
Éditeur : Activision

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : oui

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : 1  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

**Critères**

**Jouabilité** ★★★★★  
Quelques problèmes de visibilité liés aux angles de caméra viennent entacher une maniabilité pourtant réussie, comote tenu des nombreuses actions à gérer.

**Bande-son** ★★★★★  
Une musique de fond insipide comble les blancs des dialogues crédibles et agréables (mais en anglais). Spiderman ponctue ses actions de quelques traits d'humour.

**Graphisme** ★★★★★  
L'atmosphère du comics est présente dans les premiers niveaux, pour laisser place ensuite à un manque d'imagination flagrant. Les principaux personnages sont réussis.

**Durée de vie** ★★★★★  
Bien que les modes de jeu soient nombreux, l'action trop répétitive ne donnera envie de se replonger dans l'aventure qu'aux vrais inconditionnels du héros.

**Verdict**

*Spiderman* avait tout pour devenir un hit. Hélas, passés les premiers niveaux, on se retrouve face au plus monotone des jeux d'action ! De bonnes idées se noient dans une action répétitive. Les fans peuvent majorer la note d'un point, les allergiques aux héros en collant peuvent passer leur chemin.

- Bonheur des fans
- Panoplie d'actions
- Des méchants cultes
- Vite lassant
- Passages exaspérants
- Manque d'originalité

**Note globale** **12/20**

**Gros plan**

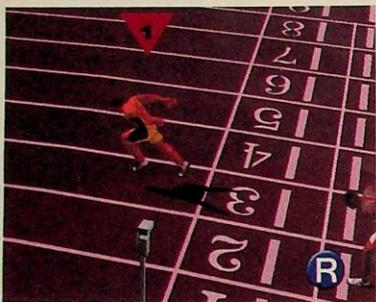
Avec une pelote de toile, on peut se confectionner d'excellents gants de boxe.

Le "Spider-sense" de l'Araignée l'avertit de la présence d'ennemis.

Même au repos, l'Araignée utilise sa toile à bon escient. Et hop, un hamac d'appoint !

Une toile complète de fluide arachnéen permet de construire un solide bouclier.

Visite guidée



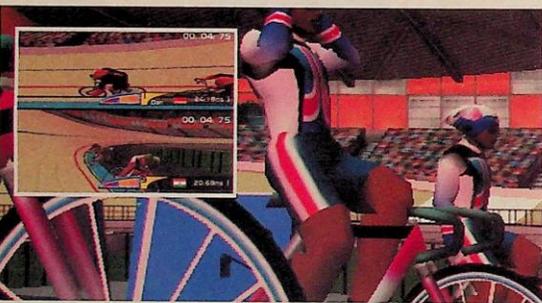
Le macaron rouge indique la position de votre joueur. Quant au 9<sup>e</sup> couloir, c'est une première en athlétisme...



Dans l'épreuve du plongeon, exécutez vos plus belles figures et admirez les replays.



L'haltérophilie. Dans cette épreuve, vous devrez combiner les touches plusieurs fois et en cadence pour soulever toute cette fonte.



Dans le mode Poursuite, vous contrôlez, 3 puis 2 puis 1E vélo qui devra franchir la ligne en premier... les tours sont longs, alors mesurez vos efforts !



Il faut l'avouer, l'épreuve du ball-trap n'est vraiment pas intéressante.



Le mode Fantôme permet d'avoir une idée de vos progrès dans les disciplines.



Natation : admirez les athlètes sous toutes les coutures en déplaçant la caméra.



Les menus : choisissez l'ordre dans lequel vous désirez participer aux épreuves.

Sydney 2000

# Le rêve de la médaille

**Sport sur PC** Les créateurs de Sydney 2000 n'étaient pas dans une forme olympique... Cette simulation sportive n'arrive pas à se hisser au top niveau. Privée de podium !

Si c'est ça participer aux Jeux olympiques, beaucoup d'entre vous préféreront rester à la maison ! Pourquoi ? Sur les 32 disciplines recensées aux J. O. de Sydney, seules 12 d'entre elles apparaissent dans Sydney 2000.

Une pauvreté des épreuves

Les menus de jeu sont simples. Vous avez le choix entre vous adonner au mode arcade, dans lequel vous entrez directement dans la compétition sans passer par les éliminatoires ; soit de choisir le mode Olympique. Outre les finales et demi-finales, vous devez alors entraîner votre "poulain" pour qu'il rallie l'arrivée en bonne position. Ainsi, pour le 100 mètres, votre joueur devra subir des tests physiques illustrés par un jogging sur tapis roulant ou un exercice de développés-couchés. Tout cela en vue d'augmenter la force de ses membres supérieurs et inférieurs, ses compétences et son moral. Par ailleurs, chaque discipline possède ses préparations propres, mais ces petits exercices, amusants au début, se révèlent vite ennuyeux et énervants. Finalement, si votre protégé a un bon moral pour les épreuves,

c'est le vôtre qui se retrouve sérieusement atteint par la répétition des dites épreuves, alliée à une interface pitoyable. Et ce n'est pas la rapidité de la prise en main qui améliorera vos affaires ! Enfin, s'il vous arrive de remporter une médaille d'or, surtout ne comptez pas sur quelqu'un pour vous la mettre autour du cou, ni pour vous faire une ovation... Les 12 compétitions font peine à voir tant elles sont pauvres, et portent atteinte à ce qui est considéré comme l'un des trois plus importants événements médiatiques sportifs mondiaux. Seul le mode multijoueur pourra sauver les meubles, et encore...

Une réalisation faible

N'ayons pas peur des mots : Sydney 2000 est une grande déception pour tous les amateurs de sport. Aussi, une question s'impose : pourquoi le ball-trap, discipline nouvelle cette année, a-t-il plus un droit de cité que l'escrime, la gymnastique, la lutte ou le tir à l'arc, qui brillent par leur absence ? Quant aux graphismes, doit-on vraiment en parler ? Leur tristesse est une injure à la beauté de l'événement ! Comment peut-

on accepter aujourd'hui encore des jeux aussi pauvres graphiquement sur PC ? Enfin, l'ambiance du stade ne ressemble à rien, quant aux commentaires... vous pouvez baisser le volume sans le moindre regret.

En conclusion

Les jeux d'athlétisme ne sont pas légion sur PC. Il est dur de constater que ce n'est pas celui-ci qui comblera le vide

de votre prestigieuse ludothèque. En effet, Sydney 2000 ne fait rêver que par son appellation. Très franchement, il ne faudrait pas être un joueur exigeant pour trouver dans ce jeu une quelconque attractivité, d'autant plus qu'un événement qui n'a lieu que tous les quatre ans... ça se prépare. C'est pourquoi il est vraiment regrettable que Sydney 2000, le jeu, n'ait pas reçu le même soin !

Gros plan



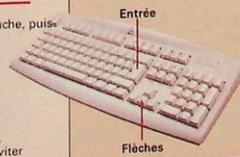
Entraînement : déplacez un ballon dans les cercles. A gauche, le chrono ; à droite les déplacements restants.



Pour l'haltérophilie, faites travailler vos abdos et vos jambes... et vos doigts seront mis à rude épreuve.

Commandes clavier

Flèche gauche : gauche, puissance, position  
 Flèche droite : droite, puissance 2  
 Flèche bas : bas, rouler, en arrière  
 Flèche haut : haut, tourner, en avant  
 Entrée : action, feu, régler puissance, éviter



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : PC



Sydney 2000

Prix : 349 F  
 Éditeur : Eidos

Disponible aussi sur :  
 Dreamcast : en septembre  
 PlayStation : oui  
 N64 : en septembre  
 Game Boy Color : en septembre  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : de 1 à 8  
 Accessoires : clavier, souris

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133-166 et 200 MHz	32 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128-TNT	moyen
		Voodoo 3-TNT 2	bon
266-300 et 350 MHz	64 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128-TNT	moyen
		Voodoo 3-TNT 2	bon
400-450-500 MHz et plus	128 Mo	Voodoo 2	bon
		Rage 128-TNT	bon
		Voodoo 3-TNT 2	excellent
400-450-500 MHz et plus	64 Mo	Voodoo 2	bon
		Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2	excellent
400-450-500 MHz et plus	128 Mo	Voodoo 2	excellent
		Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2	excellent

CRITÈRES

**Jouabilité** ★★★★★  
 Peut-être l'un des seuls points forts de Sydney 2000. La synchronisation des boutons est aisée, même si l'on regrette l'absence d'aide dans certaines épreuves.

**Bande-son** ★★☆☆☆  
 Des commentaires stressants et agaçants. L'ambiance des spectateurs rattrape un peu ce désastre. Mettre le volume des commentaires à 0% est recommandé.

**Graphisme** ★★☆☆☆  
 Quelle déception ! Sydney 2000 est laid : les stades sont moches, les couleurs s'entrechoquent pour donner une palette imbuivable. Un retour à l'âge du pixel...

**Durée de vie** ★★☆☆☆  
 Le manque d'épreuves laisse penser que ce jeu ne vivra pas longtemps. On s'ennuie rapidement seul, mais le mode multijoueur vient sauver... ce qui peut encore l'être.

VERDICT

La licence des Jeux olympiques a été très mal exploitée. Réalisation bâclée et intérêt limité en sont les principaux points noirs. Cet échec permet de constater que d'autres titres, venus de la concurrence, auraient davantage mérité leur qualification pour les derniers J. O. du millénaire.

- Mode multijoueur
- Jouabilité simple
- Seulement 12 épreuves
- Graphismes
- Temps de chargement

Note globale **09/20**

Silver

# Médaille d'argent !



**Action/jeu de rôle sur Dreamcast** Enfin un RPG sur Dreamcast ! Infogrames franchit le Rubicon avec *Silver*, un jeu où magie et héroïsme affrontent un empire maléfique.

Depuis un an qu'elle existe, la Dreamcast ne possédait toujours pas de jeu de rôle dans sa ludothèque – pourtant l'un des genres phares du jeu vidéo. C'est maintenant chose faite. Mâtiné d'action, *Silver* n'est certes pas un pur produit dans sa catégorie, mais il devrait ravir la plupart des joueurs avides de longues aventures médiévales.

### Jennifer dans cette galère

Dans le genre "j'abuse de mes pouvoirs", l'empereur *Silver* n'est pas mal ! Sorcier accompli et autodidacte, il a fondé un empire reposant sur la force et la terreur. Sa dernière lubie : trouver une nouvelle épouse. Il envoie ses sbires parcourir le monde afin de capturer les plus belles femmes de l'empire. David est le héros de cette aventure. Lorsque les larbins de *Silver* arrivent dans son

village, sa femme, Jennifer, est embarquée sur le bateau des rustres sans qu'il puisse intervenir. Entre temps, *Silver* s'est acroqué avec Apocalypse, une puissance maléfique. Pour David, le seul moyen d'en finir est de retrouver les huit orbes magiques aux pouvoirs immenses. Pour y parvenir, il possède une épée et quelques atouts : de puissants coups spéciaux, particulièrement difficiles à placer en combat. D'une manière générale, le système d'affrontement est relativement complexe : sorts, armes de jet et attaques spéciales doivent d'abord être sélectionnés puis effectués à l'aide d'une combinaison de touches tandis que les ennemis arrivent souvent en nombre. Mais rassurez-vous, on prend vite le pli. Enfin, plus tard dans le jeu, d'autres personnages viennent seconder le héros. D'abord contrôlé par la console, il est ensuite

possible de les prendre en main, ce qui se révèle pratique pour les positionner aux points stratégiques lors d'une bataille.

### Ambiance médiévale

Dans l'ensemble, la réalisation est bonne. Les pages graphiques en 2D sont superbes, et les musiques créent une ambiance appropriée. Malheureusement, de nombreux points sont à déplorer : des personnages bien animés, mais parfois si petits que l'on a du mal à les distinguer les uns des autres lors de certaines batailles. Par ailleurs, la magie, point fort dans la majorité des jeux de rôle, est ici réduite à sa plus simple expression : les sortilèges,

moyennement efficaces et peu impressionnants, ne sont utiles que pour toucher quelques boss. Enfin, le doublage français est ridicule. Les voix semblent davantage sortir d'un dessin animé que d'un jeu de rôle supposé être sérieux. C'est franchement dommage, car cela nuit beaucoup à la crédibilité du scénario et de l'action.

### En conclusion

*Silver* en sort malgré tout grâce à une ambiance médiévale authentique, à un système de jeu original et à la beauté de ses graphismes. Malgré de fortes lacunes, il devrait plaire aux aficionados qui attendaient un jeu du genre depuis la sortie de la Dreamcast.

### Commandes pad

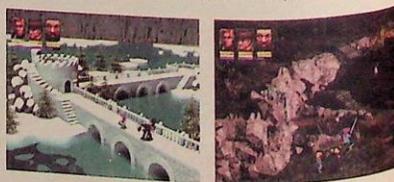
- A : frapper, discuter, sélectionner
- B : menu
- L : cibler un ennemi
- R : enclencher d'autres coups, changer de cible
- Croix gauche/croix droite : changer de personnage
- Start : menu



### Visite guidée



Haven, le refuge des villageois après l'attaque de *Silver*, est interdit à toute créature aux intentions maléfiques.



Les graphismes de *Silver* sont de véritables chefs-d'œuvre. Certains endroits, comme la forêt derrière la Maison de David, ressemblent à des peintures. Les graphistes sont véritablement des artistes.



La tour de l'Oracle est un haut lieu mystique, où les héros peuvent trouver des réponses éminemment sibyllines.



## Jeux Vidéo

Testé sur : Dreamcast

### LES RÉSULTATS DU TEST



### Silver

Prix : 349 F  
Éditeur : Infogrames

Disponible aussi sur :  
PC : oui  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : 1  
Accessoire : Visual Memory

### Critères

#### Jouabilité



Malgré l'utilisation de tous les boutons de la manette, *Silver* n'en reste pas moins très jouable. Du reste, l'intelligence limitée des boss facilite grandement la progression.

#### Bande-son



De jolies musiques et d'agréables bruitages d'ambiance. Hélas, les voix françaises sont affligeantes : les comédiens confondent jeu vidéo "sérieux" et dessin animé enfantin.

#### Graphisme



Les décors sont magnifiques, mais la définition des personnages aurait pu être meilleure. Vus de loin, ils se confondent facilement les uns aux autres.

#### Durée de vie



Comme tous les titres estampillés "jeu de rôle", *Silver* propose de nombreuses heures d'aventure, mais sa relative facilité réduit sa durée de vie.

### Verdict



*Silver* est un jeu fort sympathique, qui accroche le joueur par son ambiance médiévale. Il est loin d'être le meilleur des jeux de rôle, mais a le mérite d'être le premier de sa catégorie sur la Dreamcast française. Une bonne façon de patienter en attendant *Evolution* ou *Phantasy Star Online*.



- Graphismes
- Gestion des héros
- Ambiance
- Des ennemis idiots
- Doublage des voix
- Scénario classique

Note globale **13/20**

### Gros plan



Pour utiliser les coups spéciaux comme la Toile de la Mort, restez appuyé sur A.



Les coups comme le Fendoir permettent d'atteindre un ennemi hors de portée.



Tous les personnages peuvent utiliser les coups spéciaux. Ici, Jug utilise le Faux.



Le coup du Faucon : le personnage fait un bond et retombe sur l'ennemi.



Tomb Raider

# C'est dans la poche !

**Plate-forme/aventure sur GBC** La plus célèbre des aventurières virtuelles revient en force (et en formes !). Malgré le passage à la 2D, elle n'a rien perdu de son charme.

Miss Croft est contactée par le professeur Bowmane, son ami moscovite : une pierre maléfique est enfouie, depuis la nuit des temps, au cœur d'un temple péruvien. On vous le donne en mille : Lara doit trouver le cristal avant qu'il ne tombe entre de viles mains. Un scénario très banal, mais qui importe, le jeu en vaut la chandelle !

### C'est le Pérou !

Le périple s'annonce ardu : quatorze niveaux d'exploration, qui vous conduisent de temples en tombeaux, vous faisant passer de l'obscurité des cavernes à l'éclat des trésors aztèques. De vastes lieux, d'une qualité visuelle saisissante : les décors sont soignés, les couleurs chatoyantes ! Mais ce monde reste hostile. Cependant, les créatures rencontrées n'étant pas très véloces, Lara en vient à bout

sans mal avec ses flingues. Comme dans les versions 3D, les vrais soucis proviennent de gouffres, trappes, piques, flèches empoisonnées et énigmes plus ou moins corsées, (trouver les sempiternels leviers, clés et objets qui ouvrent la voie). Sans oublier tous les items (balles, médicaments...) à récolter ! En clair, votre réussite dépendra de vos réflexes et de votre perspicacité. Bref, de *Tomb Raider* ! Les fans de Lara ne seront pas déçus : souple et agile, elle accomplit plus de vingt actions avec grâce et réalisme. Il faut dire que deux cents animations lui prêtent vie ! La richesse du jeu implique de multiples manipulations, et il faut du temps pour diriger Lara avec aisance et précision. Mais au final, ce TR se révèle très plaisant à jouer, et sa difficulté bien dosée en fait un défi captivant. Le top !

### Commandes

- A : activer un levier, utiliser clés/objets, tirer
- B : courir, s'accrocher, escalader, grand saut
- Select : dégainner, rengainer
- Start : inventaire, pause
- Croix : sauter, s'accroupir, nager, ramasser un item



Teste sur **GBC**

## LES RÉSULTATS DU TEST

### Jeux Vidéo

# Tomb Raider

Prix : 249 F  
Éditeur : THQ/Eidos

Disponible aussi sur :  
PC : oui  
Dreamcast : oui  
PlayStation : oui  
N64 : non

Âge : tous publics  
Niveau : moyen et confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoires : aucun

### Critères

#### Jouabilité



Lara réagit bien aux commandes, le plaisir de jeu est là. Mais la prise en main n'est pas évidente, et maîtriser les combinaisons de touches exige de l'entraînement.

#### Bande-son



Les bruitages, efficaces, peuvent s'avérer très utiles pour progresser. Les musiques participent à l'ambiance. dommage qu'elles n'accompagnent pas l'ensemble du jeu.

#### Graphisme



Des décors somptueux et variés, bourrés de détails et très colorés : un vrai régal pour les yeux ! Une qualité graphique exceptionnelle qui honore le portable.

#### Durée de vie



Certaines énigmes et la maniabilité, plutôt technique, vous donneront du fil à retordre. Cela dit, une douzaine d'heures suffira aux plus adroits pour finir le jeu.

### Verdict



Richesse du jeu, difficulté bien dosée, atmosphère envoûtante... ce TR est une réussite ! Après quelques minutes, on ne peut plus lâcher la console ! Ce volet devrait se hisser au rang de hit, tout comme ses illustres aînés sur les autres machines. Un excellent Tomb Raider, un excellent jeu Game Boy.



- Images splendides
- Gestuelle réaliste
- Difficulté équilibrée
- Actions répétitives
- Des passages ardu
- Durée de vie moyenne

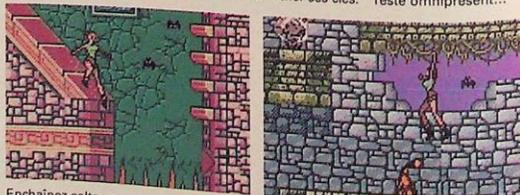
Note globale **17/20**

### Gros plan



Comme toujours, Lara passe des heures à chercher ses clés.

Que ce soit dans l'eau ou les airs, le danger reste omniprésent...



Enchaînez saltos et acrobaties en tout genre pour survivre. Quand l'agilité ne suffit plus, Lara dispose d'un pistolet qu'elle peut charger avec trois types de balles.

Ça ne va pas faire que des heureux !



FORFAIT INTERNET  
**25H:90F/MOIS\***

SPECIAL RENTRÉE  
**45F/MOIS**  
LES DEUX PREMIERS MOIS\*\*

Profitez de la Rentrée pour découvrir l'ensemble des offres d'accès Internet World Online.

World Online, c'est aussi :

- L'accès **Gratuit Liberté**, pour surfer sans engagement au seul prix des communications téléphoniques locales.
- Le **Forfait Tout Compris 7H : 45F/mois\***, pour ceux qui souhaitent découvrir Internet en maîtrisant leur budget (22,50F/mois\*\* pendant les deux premiers mois).
- Le **Forfait World Online Turbo**, pour bénéficier du confort de navigation exceptionnel de l'ADSL.



Pour bénéficier immédiatement de toutes nos offres connectez-vous grâce au CD-Rom joint ou sur [www.worldonline.fr](http://www.worldonline.fr)

[www.worldonline.fr](http://www.worldonline.fr)

Dark Reign 2

# Le Reign au pouvoir !

Visite guidée



Lors des tirs croisés, maniez la caméra de façon à garder une vue d'ensemble.



La traînée suivant ce projectile permet d'en prévoir le point d'impact.



Certaines explosions sont plus épatastes que d'autres. Ici, la victime se désintègre.



Vos atterrissages sont facilités par des pistes lumineuses... dures à manquer.



En plaçant la caméra derrière une de ses unités, on se croirait dans un jeu d'action.

**Stratégie 3D sur PC** S'enrichissant d'une réalisation sans faille, l'un des meilleurs jeux de stratégie s'offre au grand public. Tout en 3D, *Dark Reign 2* n'innove pas mais est très beau !

Les studios Pandemic, sous la houlette de l'éditeur Activision, donnent un "petit frère" au célèbre *Dark Reign*, jeu de stratégie sur lequel de nombreux joueurs se sont cassés les dents avec délice. L'orientation change, avec une prise en main plus abordable, et surtout, l'ensemble du jeu profite du meilleur de la 3D actuelle.

**Histoire classique**

La Terre, dévastée par les guerres, la surpopulation et la pollution n'est plus qu'un vaste champ de bataille. Pourtant, des militaires sont encore prêts à se livrer une guerre sans merci pour hériter de ce qu'il reste de la planète. Pas vraiment exaltant ou original comme scénario... Heureusement, les autres aspects du jeu sont plus soignés. En effet, à la différence de *Dark Reign*, ce deuxième opus se montre plus simple à tous les niveaux. De la prise en main (appuyée par un tutorial complet) à la lecture de l'interface, on se surprend à progresser de manière régulière et constante. Que ceux qui pensaient ne jamais pouvoir s'adonner au "sport" du jeu de stratégie se rassurent: *Dark Reign 2* est réel-

lement un jeu pour tous. D'un point de vue purement tactique, il n'y a pas de quoi crier au miracle. Les réflexes de regroupement et de préparation avant l'attaque ne surprendront pas les habitués du genre, et ils seront vite assimilés par les non-initiés. Cependant, d'autres éléments sont à considérer. Les variations climatiques - fort bien simulées - et la nuit tombante sont deux facteurs qui vous forceront à adapter votre stratégie en vue de profiter au mieux des lois de la nature. Si vous avez un accès à Internet, vous pouvez bénéficier du mode multijoueur, qui propose pas moins de trois variantes ("Roi de la Montagne", "Contrôle Max" et "À l'assaut"), modulées par cinq types de règles de jeu.

**Fabuleuse 3D**

Certes, la 3D n'est plus un argument très neuf en matière de jeu de stratégie. Il n'y a qu'à regarder le récent *Ground Control* (testé dans *JVM 11*) pour s'en rendre compte. *Dark Reign 2* use du même stratagème pour ne laisser au joueur aucune occasion d'être distrait par autre chose que les images de son moniteur. Et quelles

images... Quels que soient le bout par lequel on prend le jeu et l'angle sous lequel on l'observe, on ne peut que s'extasier. Les décors autant que les divers objets et textures jouissent d'un soin remarquable. Pour en profiter, vous avez de surcroît la possibilité de placer votre caméra où bon vous semble. Pratiquement que des

bonnes surprises et un équilibre exemplaire pour le second volet de l'une des références du jeu de stratégie.

**En conclusion**

Certains diront que les nouveautés sont trop nombreuses pour justifier son existence, mais la plupart y trouveront leur compte.

**Gros plan**



Les différents reliefs peuvent jouer en votre avantage. Si, toutefois, vous savez les utiliser à bon escient.



La plupart du temps, une position haute se révèle être la plus efficace, tactiquement parlant.

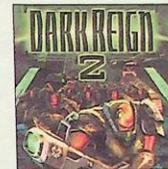
**Commandes clavier**

**De 1 à 0** : choisir escadron  
**De F1 à F6** : paramètres caméra  
**ra** : attaquer  
**S** : stopper  
**Espace** : aller à l'endroit du dernier message d'alerte  
**O** : ouvrir/fermer les objectifs  
**Flèches** : défilement de la carte



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



**Dark Reign 2**

Prix : 299 F  
 Éditeur : Activision

Testé sur : **PC**  
 Disponible aussi sur :  
 Dreamcast : non  
 PlayStation : non  
 N64 : non  
 Game Boy Color : non  
 Âge : à partir de 12 ans  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : de 1 à 8 en réseau local ou Internet  
 Accessoires : clavier, souris

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz		Disque dur / 2,1 Go - DirectX70 - carte son compatible DirectSound - CD/RW	
Dark Reign 2 fonctionne, mais il est impossible de jouer avec en dessous du PII 366	32 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT	mauvais
	64 Mo	Voodoo 3 - TNT 2	moyen
		Voodoo 2	mauvais
128 Mo	Rage 128 - TNT	moyen	
	Voodoo 3 - TNT 2	moyen	
	Voodoo 2	moyen	
266 - 300 et 350 MHz		Disque dur / 4,3 Go - DirectX70 - carte son compatible DirectSound - CD/DVD	
Prévoyez une bonne carte pour tirer le maximum du jeu. La RAM améliore le résultat final.	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128 - TNT	moyen
	128 Mo	Voodoo 3 - TNT 2 - G400	bon
		GeForce - Voodoo 4	bon
400 - 450 - 500 MHz et plus	Voodoo 2	bon	
	64 Mo	Rage 128 - TNT	bon
		Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent
128 Mo	GeForce - Voodoo 4	excellent	
	Voodoo 2	bon	
	Rage 128 - TNT	excellent	
Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent		
GeForce - Voodoo 4	excellent		

CRITÈRES

**Jouabilité**



Beaucoup plus simple que le premier épisode, *Dark Reign* offre un tutorial très clair qui place le jeu à la portée de tous, amateurs ou non de jeux de stratégie.

**Graphisme**



Exceptionnel, surtout avec une carte 3D accélératrice. Vous profiterez pleinement du décor grâce au système de caméra libre, donc pouvant se placer n'importe où.

**Bande-son**



La musique, classique et ethnique, profite de plusieurs inspirations, même si elle est parfois un peu répétitive. Les effets sonores soulignent bien les scènes.

**Durée de vie**



Les missions solo proposent déjà nombre d'heures de jeu, et les deux camps sont radicalement différents. Ajoutez à cela le mode multijoueur et ses multiples règles.

VERDICT

Rien de nouveau en ce qui concerne le concept de jeu, mais la réalisation laisse parfois d'admiration. Certains penseront peut-être que cela ne suffit pas à motiver une suite. Mais assez d'élitisme et, pour une fois, ne gâchons pas notre plaisir... *Dark Reign 2* est un bon jeu.

- 2 factions différentes
- Déplacements de caméra à 360°
- Qualité esthétique

- Pas vraiment nouveau
- Aspect tactique discret

Note globale **15/20**

Toca World Touring Cars

# Tonnerre mécanique



**Course sur PlayStation** Ce dernier volet de la trilogie des Toca est une bien belle réussite. Un savoureux mélange de Gran Turismo et de Destruction Derby.

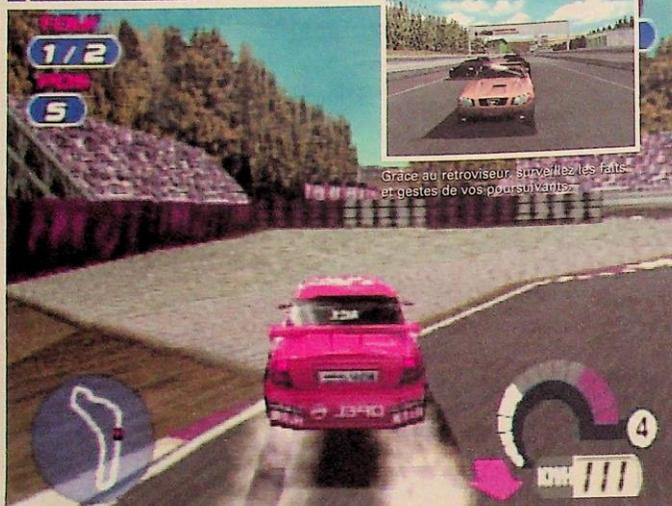
Directement inspiré du BTCC (British Touring Car Championship), ce titre vous emmène sur les plus beaux circuits mondiaux. Une invitation au voyage qui n'est pas de tout repos.

sont convaincants, au championnat international. Au volant de voitures "grand tourisme" (BMW, Renault Laguna...), vous devrez passer avec succès les examens d'embauche que certaines écuries vous proposent. La finalité étant bien évidemment de remporter, à bord de ces bolides, les différents championnats des catégories proposées (européenne, britannique, allemande...), même si quelques-uns des

**Faites carrière !**

Outre les modes de course simple, c'est celui qui se cache sous le nom de Carrière qui fait la force de TWTC. Vous débutez à l'échelle nationale avant d'arriver, si vos résultats

Visite guidée



Grâce au rétroviseur, surveillez les faits et gestes de vos poursuivants.



La conduite depuis l'intérieur du véhicule nécessite une bonne maîtrise du volant ainsi qu'une excellente connaissance du tracé.



Les compétitions nocturnes sont très intenses, car la visibilité est réduite. Prendre un bon départ devient alors franchement indispensable.

Ce n'est pas parce que vous êtes bon dernier qu'il faut attaquer les virages n'importe comment et à pleine vitesse. Un freinage trop tardif, et voilà le résultat ! Vous allez encore perdre un temps précieux...



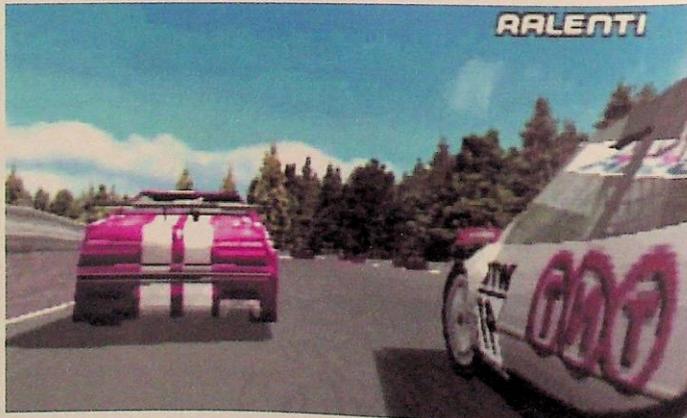
Sur quelques circuits, l'arrêt au stand est une étape obligatoire... et fort bienvenue lorsque l'on a laissé quelques plumes dans un duel rapproché ou un carambolage. Soyez prudent quand même : si vous jouez trop des coudes, vous risquez d'être contraint à l'abandon.



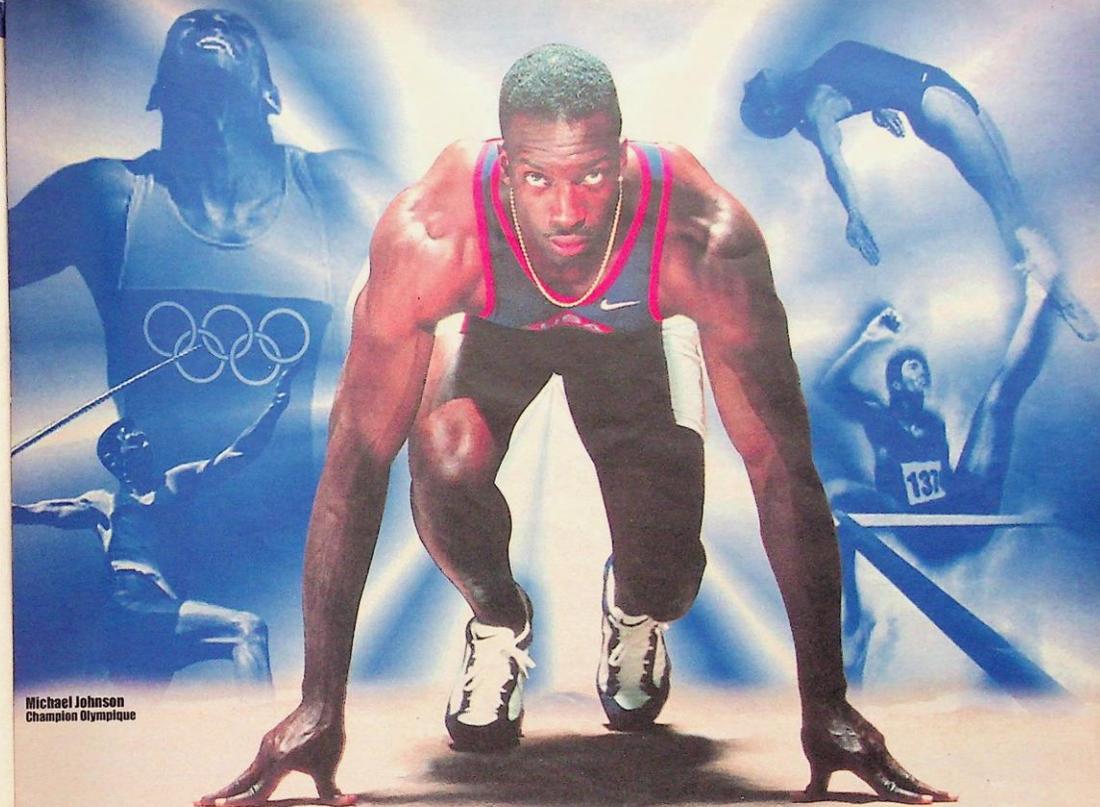
À tout moment, vous pouvez vous renseigner sur l'état de votre voiture.



Face à des adversaires trop coriaces, tentez le passage en force...



La fonction de ralenti propose différents angles de vue, aussi surprenants qu'intéressants. Ici, une caméra improbable, fixée à hauteur de pare-chocs, suit la course au ras du bitume.



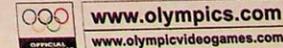
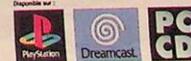
Michael Johnson  
Champion Olympique

# Que les Jeux commencent !



Le jeu vidéo officiel  
des Jeux Olympiques

12 épreuves athlétiques. 32 nations représentées. Multijoueur exaltant. Modes Olympique, Arcade et Entraînement. Véritables sites Olympiques. Commentateurs TV officiels. Animations en motion capture. Gymnase Virtuel.



→ **Toca WTC**

constructeurs n'exigent pas forcément la victoire (mais juste l'obtention d'un certain nombre de points, par exemple).

**Réalisme impressionnant**

Ce qui émerveille d'emblée dans TWTC, c'est l'absence de ralentissements, malgré la dizaine de véhicules affichés à l'écran. Une performance, d'autant plus que les décors sont absolument somptueux. La prise en main est assez rapide, et même, plus simple que dans les précédents Toca. Les effets de fumée, les traces de gomme sur la route, le crissement des pneus, les chocs contre

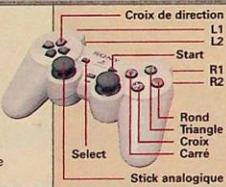
un véhicule concurrent ou un mur... tout est bien restitué que l'on pourrait, avec un rien d'imagination, se croire aux commandes de l'une de ces machines. Joli coup de maître ! Réalisme oblige, votre voiture ne sort jamais indemne d'une collision, alors pensez à ménager votre monture... N'oubliez pas que vous ne faites pas du stock-car !

**En conclusion**

Les fervents amateurs de course automobile regretteront l'absence de tours de qualification. Mais ils s'extasieront sur la réalisation et l'intensité des compétitions, basées sur des courses "en paquet", dans lesquelles chaque place se gagne au prix d'une bataille acharnée.

**Commandes pad**

- Rond : frein à main
- Croix : accélération
- Triangle : caméras
- Carré : freins
- L1 : état du moteur/état des pneus
- R1 : rétroviseur
- L2 : vitesse inférieure
- R2 : vitesse supérieure



**Jeux Vidéo**



**Toca World Touring Cars**

Prix : 299 F  
Éditeur : Codemasters

Testé sur **PlayStation**

**LES RÉSULTATS DU TEST**

Disponible aussi sur :

- PC : non
- Dreamcast : non
- N64 : non
- Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : de 1 à 4 (en link)  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

**Critères**

**Jouabilité**



Le comportement réaliste des véhicules permet tous les styles de conduite. Une prise en main séduisante, à la fois facile et instinctive.

**Bande-son**



Les freins crissent, le moteur ronronne, les chocs retentissent. Fermez les yeux et vous vous croirez aisément sur le circuit. Un rendu sonore irréprochable.

**Graphisme**



Rien à redire sur la beauté des circuits et des décors. Les voitures, quant à elles, sont légèrement pixelisées, ce qui n'entame en rien l'intérêt de Toca.

**Durée de vie**



Malgré de nombreux championnats, on regrettera la rapidité des manches. Mais TWTC vous tiendra longtemps en haleine : certains trophées sont difficiles à gagner.

**Verdict**

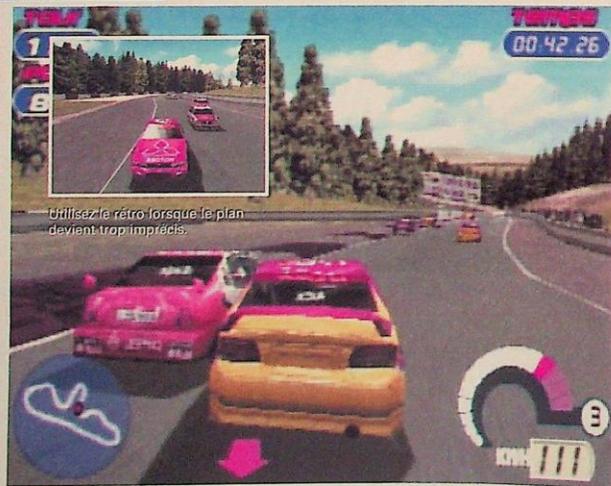


Jeu de course automobile où tous les coups sont permis, ce Toca WTC se présente comme un cocktail du dernier Colin Mc Rae (ou GT2) et de Destruction Derby. Un jeu très réussi, qui ravira tous les amateurs de duels acharnés sur bitume... qu'il pleuve ou qu'il vente.

- Réalisme soigné
- Bande-son parfaite
- L'IA des concurrents
- Pas de qualifications
- Courses trop brèves
- On s'énerve vite, au volant !

Note globale **17/20**

**Gros plan**



Utilisez le rétroviseur que le plan devient trop imprécis.

Pour mieux vous rendre compte de la position de votre poursuivant, jetez un petit coup d'œil dans le rétroviseur avant de commencer à le coincer. Ne le laissez pas s'éloigner...



... Harponnez-le ensuite à l'aile arrière en insistant bien. Le résultat est assuré.



Gare toutefois, car les autres ne se gênent pas pour vous faire le même coup.

**SUDDEN STRIKE**

Plus fort que "il faut sauver le soldat Ryan"™™™  
**PC Jeux**

"L'un des plus gros jeux de cette rentrée 2000"  
**Hardcore-gamers.com**

"Sudden Strike ne laissera derrière lui que ruines et cendres... entre Age of empires™™ et commandos™™"  
**PC Team**

"Les missions que j'ai pu essayer m'ont convaincu que Sudden Strike est l'une des plus grosses surprises de l'année"  
**PC FUN**



**MOBILISATION GENERALE** ★  
**DEBARQUEMENT PREVU : OCTOBRE 2000**



Débarquez vos troupes, prenez d'assaut les positions stratégiques, remportez des batailles d'anthologie, bombardez et parachutez vos troupes d'élite derrière les lignes ennemies. Tout ce dont vous avez rêvé pour un jeu de stratégie temps réel est dans Sudden Strike.

Sudden Strike, c'est le grand spectacle à l'état pur, la guerre comme jamais un jeu PC ne vous l'avait proposée jusqu'ici : un réalisme éblouissant, des graphismes somptueux, une jouabilité exemplaire, des cartes d'une taille impressionnante, un nombre gigantesque d'unités et des combats d'une intensité rare.

Sudden Strike vous plonge en totale immersion dans la plus terrible guerre du millénaire : La seconde guerre mondiale.

Enrôlez vous dès aujourd'hui ! toutes les infos, démos, concours sur le site officiel



www.**suddenfrance**.com  
www.suddenfrance.com



Visite guidée



Si vous vous sentez dépassé par la situation, vous pouvez effectuer un looping pour confondre votre ennemi.



Les diverses phases de combat occasionnent de jolis effets pyrotechniques.



Le principal problème de pilotage vient du fait que vous ne pouvez pas doser l'accélération, ce qui est assez inconfortable lors des poursuites rapprochées.



Utilisez ensuite les torpilles à photon qui se révèlent plus efficaces contre les croiseurs de forte constitution.

Cet énorme croiseur dispose d'un système de protection très avancé ; vous devez bien fouiller dans votre arsenal pour le neutraliser.



Pour garder l'ennemi en joue, activez une visée automatique et restez dans son axe.



Une seule erreur, comme l'évasion de ce vaisseau, et c'est la fin !



Les instructeurs vous aident à détecter des escouades ennemies... en anglais !



La beauté des décors est parfois très appréciable, il faut bien l'admettre.

Star Trek Invasion

# Venu d'une autre galaxie...

**Combat spatial sur PlayStation** Voilà une illustration du syndrome de la licence gâchée. Triste conséquence d'un marketing impitoyable, dont l'univers de *Star Trek* va faire les frais.

Validé par la Paramount ! Voici un argument de taille pour promouvoir l'arrivée de cette pâle copie de *Colony Wars* (meilleur titre du genre sur PlayStation), qui a les honneurs d'un scénario spécialement créé par le rédacteur en chef de *Star Trek Magazine* (il fallait bien le mentionner quelque part !) : vivre la carrière d'un jeune pilote fraîchement licencié par la Fédération.

La guerre des mondes

Les temps sont durs dans la galaxie, et la Fédération a plus que jamais besoin de jeunes talents pour défendre ses colonies. Là encore, elle est en pleine (et perpétuelle) lutte contre les Borgs et les Romuliens. En plus de ces deux factions ennemies, vous devrez affronter une nouvelle race d'extraterrestres redoutables, les Kam'Jathae. Pour commencer votre formation de pilote, vous prendrez

part à un entraînement initiatique aux commandes des vaisseaux. Cela se révélera plutôt utile dans le fond, mais un peu trop fastidieux et peu accrocheur pour les joueurs débutants, d'autant plus que vous ne pourrez pas commencer les missions de combat sans finir les 5 phases d'apprentissage. Après ces quelques exercices, vous aurez droit à un petit briefing au cours duquel les objectifs des diverses missions vous seront exposés. Dans un premier temps, vous combattrez les Borgs (et leurs fameux vaisseaux Cube), puis les guerriers Romuliens. C'est ensuite que vous serez amené à découvrir et à combattre les escadrons des Kam'Jathae ainsi que leur redoutable armement. N'ayez pas peur, vous n'aurez pas à les combattre seul puisque vous serez aidé de vos coéquipiers, contrôlés par ordinateur. Mieux encore : certaines missions se jouent à deux

en mode coopératif. Mais cela ne réhausse malheureusement pas l'intérêt global du jeu.

Éblouir... les moins exigeants

L'univers graphique de *Star Trek* jouit d'une réalisation sans accroc. Si les différents vaisseaux ne sont pas particulièrement détaillés, ils fourmillent à l'écran. Il est d'autant plus difficile de gérer certaines situations dans lesquelles les escadrons ennemis s'enchaînent à vitesse grand V. Pour esquiver les innombrables attaques, vous aurez la possibilité d'incliner votre vaisseau à la verticale et d'effectuer des loopings. La réponse de la manette est bonne, mais l'agencement des commandes est un peu confus. Le plus gros problème vient de la vitesse qui est trop lente (par rap-

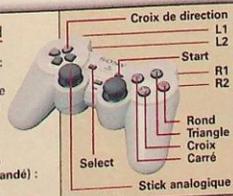
port à celle des ennemis) et de l'accélération qui n'est pas modulable. Soit on se traîne lamentablement derrière l'ennemi, soit on se propulse à toute vitesse, pour finalement se retrouver devant lui. Évidemment, la prétendue utilité de ce turbo infini suppose un bon calcul des distances. Le résultat est vraiment pénible. Lorsque l'on cherche à innover pour innover, le plaisir du jeu en prend forcément un coup.

En conclusion

Hormis son aspect visuel éblouissant et son label *Star Trek* censé attirer les fans de la série, le jeu n'a pas grand-chose d'attrayant. Scénario sans intérêt, maniabilité faussement originale, déroulement linéaire, musiques symphoniques peu envivantes : on est perdu en pleine galaxie de l'ennui !

Commandes pad

Manette analogique :  
viser, se déplacer  
L2 : pencher à gauche  
R2 : pencher à droite  
L1 : marche arrière  
R1 : turbo  
Croix : tir principal  
Carré : tir secondaire  
Bouton Off (recommandé) : éteindre la console.



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : PlayStation



Star Trek Invasion

Prix : 299 F  
Éditeur : Activision

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1 ou 2  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire,

Critères

Jouabilité



La manette offre une bonne réponse, et la distribution des commandes fait preuve de logique.ommage que le système de propulsion des vaisseaux soit si mal pensé.

Bande-son



Registre très, très classique, mais adapté au contexte du jeu. Bruitages explosifs et musiques symphoniques habituelles. Les doublages sont plutôt réussis.

Graphisme



La qualité graphique est satisfaisante, le moteur 3D affiche de nombreux éléments sans occasionner de ralentissements flagrants. Rien d'exceptionnel cependant.

Durée de vie



Peu accrocheur, d'une difficulté mal dosée. Le pire, c'est que les missions sont nombreuses... Pathétique !

Verdict



*Star Trek Invasion* a déjà très peu d'arguments à son actif pour séduire les fans de la série TV, c'est pourquoi les simples amateurs de jeux de tir en 3D feraient bien mieux de se tourner vers la saga des *Colony Wars* qui devrait leur offrir un plaisir de jeu bien supérieur.

- Graphismes
- Bande-son
- La série
- Concept réchauffé
- Maniement pénible
- Licence mal exploitée

Note globale **07/20**

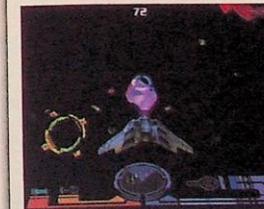
Gros plan



Premier exercice d'entraînement : passer des anneaux aimantés et buggés.



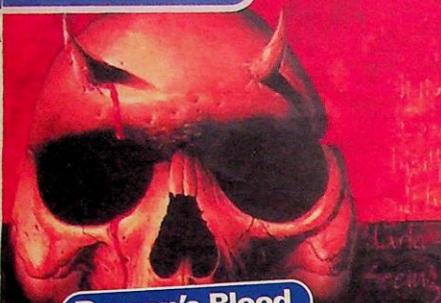
Si vous êtes coincé dans un anneau, tentez donc une marche arrière.



Deuxième exercice : tracter des containers dans des anneaux de couleur.



Troisième exercice : détruire des satellites... immobiles ! Très accrocheur !



Dragon's Blood

# Dragons et... Oubliettes !

**Action/aventure sur Dreamcast** Avis aux amateurs d'heroic-fantasy ! Elfes, trolls et sorciers maléfiques vous attendent au tournant de *Dragon's Blood*.

Un univers fantastique, une prophétie apocalyptique et deux vaillants héros à la destinée fabuleuse sont les ingrédients de base de l'aventure de *Dragon's Blood*. Une force maléfique a libéré une armée de créatures belliqueuses en vue de conquérir le monde. Aidé par une tribu d'elfes particulièrement valeureux, vous incarnez au choix Cynric, un guerrier tout en muscles, ou Aewyn, une magicienne de grand talent. Tout au long de votre quête, vous devez explorer de vastes contrées peuplées de monstres terrifiants et de gardiens démoniaques. Dans chacune de ces régions, plusieurs missions vous sont confiées, au hasard des rencontres et du scénario. C'est au cours de ces diverses expéditions que votre personnage, en livrant des combats et en multipliant les découvertes, accumule les pré-

cieux items et points d'expérience indispensables à l'épanouissement de ses compétences.

### Une réalisation à deux vitesses

Il suffit de jeter un oeil aux photos d'écran pour être subjugué par la beauté des décors et la qualité des graphismes. En outre, le jeu est servi par une ambiance sonore remarquable. Toutefois, quelques petits problèmes d'animation, de rafraichissement d'image et de caméra rendent la jouabilité très hasardeuse par moment. La traduction insipide (de la jaquette comme des textes) est également fort regrettable. Malgré cela, le plaisir de jouer est présent, et ces défauts peuvent se faire oublier si vous vous laissez prendre par l'histoire. Un titre qui aurait mérité une meilleure finition.

**Commandes pad**

Gâchette droite/gauche : déplacement latéral ("strafe") vers la droite/vers la gauche  
 Y : utiliser sort ou objet  
 B : saut  
 A : garde  
 X : attaque  
 Croix de direction : défilement des sorts et des armes  
 Stick analogique : déplacement



Testé sur **Dreamcast**

**Jeux Vidéo**

**LES RÉSULTATS DU TEST**



**Dragon's Blood**

Prix : 349 F  
 Éditeur : Interplay

Disponible aussi sur :  
 PC : non  
 PlayStation : non  
 N64 : non  
 Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Accessoires : Vibration Pack, Visual Memory

**Critères**

**Jouabilité**

★★★★☆  
 Dommage que quelques problèmes de caméra et d'animation gâchent la jouabilité. Remarquez, vous pouvez très bien vous y habituer, comme nous.

**Bande-son**

★★★★★  
 Bruits d'ambiance, musique de fond et voix anglo-saxonnes contribuent à l'atmosphère médiévale fantastique du jeu. Dommage que la localisation soit si mauvaise.

**Graphisme**

★★★★★  
 Impressionnants de finesse, les graphismes font honneur aux capacités de la Dreamcast. Dommage que l'aspect visuel ait été soigné au détriment de l'animation.

**Durée de vie**

★★★★★  
 Des missions longues et la possibilité d'incarner deux personnages différents constituent de sérieux avantages. Hélas, on peut sauvegarder trop facilement.

**Verdict**

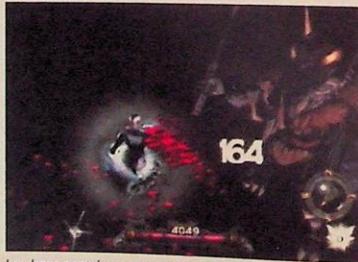


*Dragon's Blood* aurait pu être l'un des meilleurs titres de la Dreamcast si sa réalisation n'avait pas privilégié autant l'apparence au détriment du plaisir de jouer. Toutefois, l'aventure est assez passionnante pour accrocher les plus persévérants d'entre vous.

- Les graphismes
- Deux personnages
- L'intelligence artificielle
- La caméra
- L'animation
- La jouabilité

Note globale **12/20**

**Gros plan**



Les boss sont énormes... et parfaitement modélisés.



Les points de dégâts s'affichent à chaque coup porté.



Que vous incarniez Aewyn ou Cynric, vous pouvez user de magie. Faibles et peu efficaces au début, les sorts gagnent en puissance, et en beauté, avec l'expérience.

# Bientôt sur vos PC



# AMERICA

Sur les sentiers de la guerre

jeu de stratégie en temps réel

"Aujourd'hui est un bon jour pour mourir !"

Crazy Horse, avant la bataille de Little Bighorn

[www.game-america.com](http://www.game-america.com)

Infos-Downloads-FAQ-Forum et plus encore...



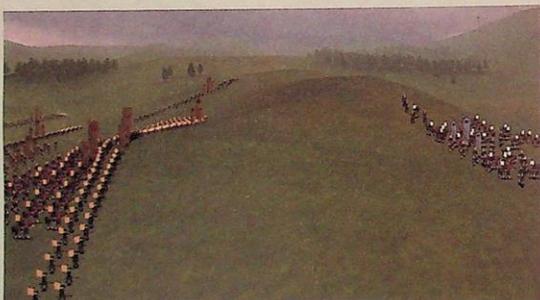
Visite guidée



Le choix d'un clan vous attribue diverses régions de la carte ainsi que certains types de troupes, voire des ninjas !



Les décors et les différents types de couvertures sont prépondérants, ainsi que le relief. Quoi de mieux qu'une forêt pour tendre une embuscade ?



Cette colline est un sacré enjeu stratégique et aucun des 2 généraux ne l'ignore. Malheureusement, les forces situées à droite sont nettement moins importantes...



Quelle mêlée ! Identifiez vos unités grâce aux emblèmes sur leurs drapeaux.



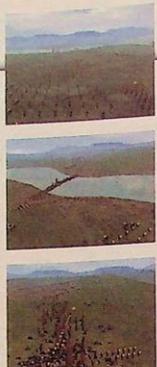
Parfois, la bataille s'installe sur un terrain aux dimensions très vastes.



Il y a toujours du danger à faire avancer son armée dans les intempéries.



Vos armées sont parfois très importantes et comportent un grand nombre d'unités.



Mieux vaut réfléchir à 2 fois avant d'engager une de vos unités : sachez couvrir vos troupes.

Shogun Total War

Le code du bushido

Stratégie sur PC À contre-courant des jeux futuristes, *Shogun* propose des affrontements entre armées de samourais. Une bonne surprise sous un soleil levant couleur de sang !

Les jeux en 3D temps réel dans l'espace / le futur / une terre dévastée (rayez la ou les mentions inutiles) ont du bon, mais on finit par regretter un certain manque d'esprit épique, une véritable dimension aventureuse. De plus, en matière de stratégie, la plupart des genres ont déjà été exploités depuis bien longtemps, hormis... Souvenez-vous des films de Kurosawa, *Ran* ou *Kagemusha*, avec leurs armées colorées, leur code de l'honneur complexe et leurs affrontements terriblement sanglants. Lorsque l'on parle de profondeur stratégique, de moral des troupes et de qualités esthétiques, l'idée d'une adaptation des guerres de clans japonais s'impose d'elle-même. Et pour ce qui est du souffle épique, nous voilà gâtés !

De la 3D efficace

Jeu de stratégie oblige, l'essentiel de votre production concerne les unités militaires. Et il y a le choix ! Cavaliers lourds ou légers, samourais au sol, piquiers et autres moines combattants seront bientôt prêts à rejoindre le champ de bataille. N'en négligez aucun. Ici, chaque unité possède ses propres forces et faiblesses, à vous donc de savoir les utiliser selon le contexte. Les circonstances elles-mêmes varient énormément : le relief favorise les unités les plus élevées, le brouillard diminue la visibilité, la neige ralentit les armées, etc. Assez éloigné du simple gadget visuel, l'environnement 3D des batailles apporte un plus indé-

De la stratégie teintée de gestion

Devenir shogun à la place du shogun, voilà qui n'est pas de tout repos. Dans sa partie solo, le jeu vous propose non seulement une série d'affrontements, mais il vous met également au défi de gérer une vaste campagne économique et diplomatique. Cette partie du jeu se déroule face à une carte du Japon en 2D où seuls les

châteaux et les unités sont représentés. Ces dernières ont la forme de pions de jeu de plateau, et vous les déplacez d'un simple mouvement de souris. Facile, donc, de manœuvrer vos armées, d'envoyer un émissaire conclure une alliance ou un ninja exécuter sa sinistre besogne. Le visuel et l'interface font d'ailleurs penser à *Risk*. Mais la comparaison s'arrête là, puisque vous avez aussi à gérer des ressources, et les productions de vos différents et très nombreux bâtiments.

niable. À cause des nombreuses possibilités stratégiques, les concepteurs ont choisi de ne proposer au joueur que le contrôle des formations entières, et pas celui de chaque soldat à l'écran comme dans les autres jeux du genre. En fait, on est beaucoup plus proche ici du jeu de stratégie classique. Un parti pris qui se justifie d'autant plus qu'une armée peut comprendre jusqu'à 16 000 soldats ! *Shogun* réussit donc le tour de force de multiplier

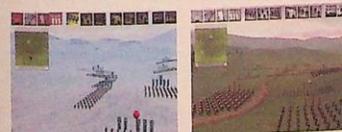
En conclusion

les possibilités sans compliquer à outrance la vie du pauvre joueur. À l'image de la partie gestion, le tout demeure relativement intuitif. Outre les batailles de la campagne, on dispose de "historiques", d'un éditeur de missions et d'un mode multijoueur. Enfin de quoi réconcilier les stratèges, le grand public... les fans de Kurosawa !

Gros plan



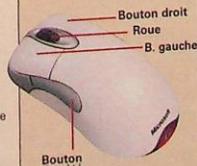
Vous avez le choix entre divers clans aux capacités variées... des plus violentes aux plus subtiles !



La structure de vos formations, en adéquation avec votre clan, est un facteur de victoire.

Commandes souris

**Bouton gauche :** sélection des troupes, déplacements, attaques.  
**Bouton gauche + ALT :** charge sur l'ennemi  
**Bouton droit :** orienter la vue vers un point  
**Bouton droit + glisser :** pivotement de la vue



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : PC



Shogun Total War

Prix : 369 F  
 Éditeur : Electronic Arts

- Disponible aussi sur :
- Dreamcast : non
  - PlayStation : non
  - N64 : non
  - Game Boy Color : non
- Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : de 1 à 8 en réseau  
 Accessoires : clavier, souris

COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz		Disque dur / 2,1 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/6x	
	32 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128 - TNT	mauvais
		Voodoo 3 - TNT 2	mauvais
	64 Mo	Voodoo 2	mauvais
		Rage 128 - TNT	mauvais
		Voodoo 3 - TNT 2	mauvais
		Voodoo 2	mauvais
	128 Mo	Rage 128 - TNT	mauvais
		Voodoo 3 - TNT 2	moyen
266 - 300 et 350 MHz		Disque dur / 4,3 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/24x	
		Voodoo 2	moyen
	64 Mo	Rage 128 - TNT	moyen
		Voodoo 3 - TNT 2 - G400	moyen
		GeForce - Voodoo 4	bon
		Voodoo 2	moyen
	128 Mo	Rage 128 - TNT	moyen
		Voodoo 3 - TNT 2 - G400	moyen
		GeForce - Voodoo 4	bon
400 - 450 - 500 MHz et plus		Disque dur / 7,8 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/24x	
		Voodoo 2	moyen
	64 Mo	Rage 128 - TNT	bon
		Voodoo 3 - TNT 2 - G400	bon
		GeForce - Voodoo 4	excellent
		Voodoo 2	bon
	128 Mo	Rage 128 - TNT	bon
		Voodoo 3 - TNT 2 - G400	excellent
		GeForce - Voodoo 4	excellent

CRITÈRES

**Jouabilité** ★★★★★  
 L'interface est très bien gérée, avec juste ce qu'il faut de raccourcis clavier et d'icônes à l'écran. La vue 3D pose parfois problème, mais c'est le genre qui veut ça.

**Bande-son** ★★★★★  
 La musique de type japonais est superbe, et les voix excellentes, en VF comme en japonais sous-titré ! Damage que les bruitages des batailles soient si discrets.

**Graphisme** ★★★  
 On est loin de *Ground Control*. Par contre, la sobriété convient au contexte du jeu. Les paysages en 3D sont jolis, mais on distingue parfois mal les unités.

**Durée de vie** ★★★★★  
 La campagne solo est longue et ardue, surtout si vous décidez de jouer toutes les batailles. La maîtrise des stratégies complexes vous scotchera à votre écran.

VERDICT



*Shogun* est un mélange réussi de gestion et de stratégie militaire. Le contexte japonais est d'une originalité qui compense largement une technique correcte, mais incapable de rivaliser avec les hits actuels. À défaut d'être le plus beau, *Shogun* est l'un des plus complets et des plus passionnants !

- Contexte original
- Possibilités stratégiques
- Partie gestion
- Bruitages peu convaincants
- Images moyennes
- Assez complexe

Note globale **16/20**

Visite guidée

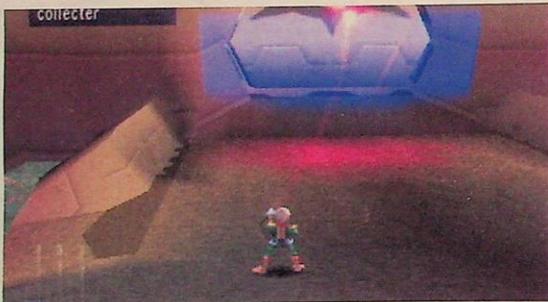


Le Conseil pense que vous êtes devenu...

Détail amusant : les scènes cinématiques se gèrent comme sur un magnétoscope, avec notamment l'avance rapide.



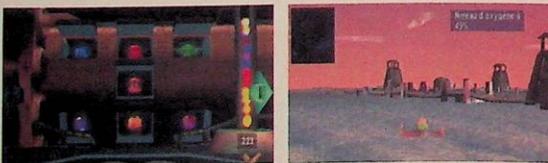
La vue par défaut est parfaite pour éliminer les ennemis rapprochés. Pour les cibles plus lointaines, ce sont les deux vues en zoom qui se révèlent les plus intéressantes.



Si vous venez à être bloqué et que vous ne savez plus comment progresser (par exemple devant ce portail protégé par un champ de Générgie bleu)...



... appuyez sur Select pour accéder au mode Carte bourré de nombreux conseils.



Sur le satellite, vous choisissez vos modules pour la mission suivante.

Entre deux missions classiques, les phases en bateau sont vraiment sympathiques.



Terracon est devenu tellement puissant qu'il détruit la planète de Xed et tous ses habitants.

# Terracon

## Un martien pour sauver le monde

**Jeu de tir sur PlayStation** Savoir allier les phases de recherche et de tir n'est pas chose facile... Mais Sony s'en sort très bien avec *Terracon*, un jeu d'une qualité excellente.

Loin de la violence habituelle des jeux d'action et de tir, *Terracon* propose une aventure sympathique où le scénario n'est pas qu'un prétexte à tirer sur tout ce qui bouge.

### Un héros mal parti

Xed est l'un des représentants d'une race extraterrestre qui colonise des planètes, afin d'accueillir des êtres vivants. Pour cela, le peuple de Xed utilise des êtres puissants, capables de "terraformer" une planète. Mais l'un d'entre eux, Terracon, est devenu si puissant qu'il désire devenir Le Maître. Brisant ses chaînes, il détruit le monde qu'il vient de rendre habitable. Seul survivant, Xed doit l'arrêter, avant que Terracon ne poursuive ailleurs sa mission destructrice. Seule issue pour le combattre : activer le système de défense des planètes, chacune d'elles étant organisée en cinq ou six niveaux, où plusieurs missions vont vous être affectées. C'est au cours de ces

dernières que vous devez récupérer les 9 codes du système de défense. Les principaux atouts dont Xed dispose proviennent des nombreuses possibilités que son arme lui offre : détruire les ennemis bien sûr, mais aussi réactiver des objets virtuels (ponts, plates-formes, balises d'appels du vaisseau de sauvetage...) pour les rendre réels et, ainsi, progresser dans le niveau. Pour ce faire, vous devez collecter la Générgie, une forme d'énergie révolutionnaire disponible en grande quantité dans l'univers. Elle se récolte en détruisant des ennemis ou des silos de stockage. Si votre arme n'en contient pas assez, l'objet ne peut être réactivé. Il faut donc songer sans cesse à récupérer cette manne, essentielle à la réussite de votre quête. Cependant vous avez d'autres objets à votre disposition pour vous permettre d'avancer : outre les classiques pastilles de vie qui alimentent votre jauge de santé, il est possible d'accumuler des

petits modules, constamment en orbite autour du héros. Ils peuvent avoir diverses fonctions : tir supplémentaire, radar, rapidité de tir, etc.

### Vous avez dit fluide ?

En fait, le plus frappant lorsqu'on joue à *Terracon*, c'est la qualité de la réalisation. L'animation est d'une fluidité exceptionnelle et peu de défauts d'affichage sont à déplorer. Chose peu commune, la caméra et le déplacement sont gérés chacun par un stick de la manette analogique. Cette option devient très utile par temps de crise puisqu'elle permet de geler l'action pour la reprendre de plus belle. Sans être exceptionnels sur PlayStation, les graphismes sont quand même très agréables d'un

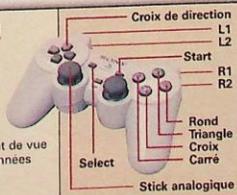
point de vue esthétique, et fourmillent de détails. Ainsi, il n'est pas rare de rencontrer des petits animaux d'une utilité superflue, mais bénéficiant d'une réalisation remarquable. L'ambiance sonore est très bien rendue avec notamment des musiques "à la *Star Wars*" qui viennent ponctuer les scènes spatiales. Enfin, on notera l'excellence de la version française, sans erreur de traduction apparente.

### En conclusion

*Terracon* est une excellente surprise. Ses diverses innovations, son côté recherche et ses nombreuses missions, font de lui un jeu de tir à part. C'est aussi ce qui fait son charme et ce qui devrait le mettre en bonne place dans toute ludothèque digne de ce nom.

### Commandes pad

L1 : esquive gauche  
R1 : esquive droite  
L2/R2 : zoom  
Rond : se retourner  
Croix : tirer  
Carré : sauter  
Triangle : changement de vue  
Select : carte/coordonnées de la navette  
Start : menu/pause



Testé sur **PlayStation**

## LES RÉSULTATS DU TEST

**Jeu Vidéo**

**Terracon**

Prix : 199 F  
Éditeur : Sony

PlayStation

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

### Critères

#### Jouabilité



Elle est quasiment parfaite. Cette impression est d'autant plus marquée par la possibilité, via la manette analogique, de repositionner la caméra comme bon vous semble.

#### Bande-son



Les musiques sont vraiment sympathiques et mettent bien dans l'ambiance, notamment pour les scènes spatiales. Même remarque pour les effets sonores.

#### Graphisme



Malgré certains passages magnifiques, les graphismes sont dans l'ensemble un poil en dessous de la moyenne. C'est pourquoi l'animation est aussi fluide.

#### Durée de vie



Avec une cinquantaine de niveaux, *Terracon* a une grande durée de vie. De plus, il faut revenir sur les niveaux pour les effectuer à 100%, ce qui la rallonge d'autant.

### Verdict



Jeu de tir mêlé de recherche et de stratégie, *Terracon* est loin des habituelles violentes batailles de genre. La sympathique apparence du héros et l'originalité de ses actions le rendent très attractif. Comme la réalisation est un modèle du genre, il devrait vite accrocher la majorité des joueurs.

- Animation très fluide
- Action originale
- Nombreuses missions
- Caméra mal gérée
- Défauts d'affichage
- Décors assez vides

Note globale **14/20**

### Gros plan



On peut facilement trouver de la Générgie en fouillant dans le niveau.



La plupart du temps, elle se trouve dans des containers qu'il faut détruire.



Parfois, des ennemis prélèvent de la Générgie. Éliminez-les pour la récolter.



La Générgie se décline en 3 couleurs qui correspondent à un type d'objet virtuel.



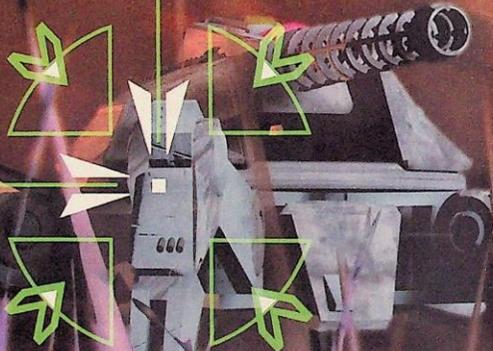


> Découvrez la stratégie en 3D temps réel comme vous ne l'avez jamais vue !



> Plus de 70 missions, battez-vous de jour comme de nuit au sol, sur mer et dans les airs mais aussi sous terre.

LOCKED



> Un éditeur de mission simple, intuitif et très puissant pour une durée de vie sans limite

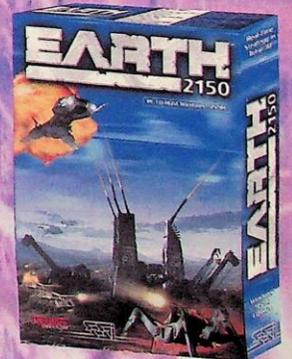
M  
multijoueurs  
8 joueurs

VF  
version  
finalisée

# EARTH 2150

> La stratégie nouvelle génération débarque cet été sur vos pc

- > La Terre en l'an 2150, trois grandes puissances s'affrontent pour le contrôle des dernières ressources du sol et des océans.
- > Dans ce conflit impitoyable celui qui contrôle ces ressources s'ouvre la porte des étoiles et pourra sauver les siens de l'apocalypse.
- > Une guerre implacable vient de commencer...



PC  
CD

SEEL TopWare

[www.earth2150.com](http://www.earth2150.com)

Visite guidée

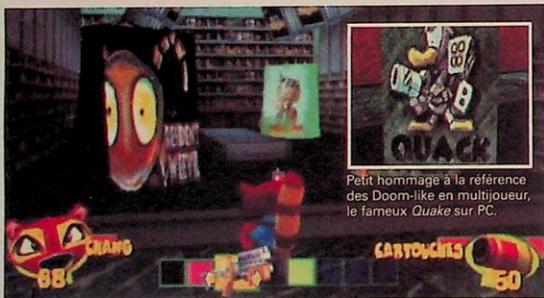


TU AS SAUVE TWECK

Le bébé à délivrer doit absolument appartenir à la même espèce que la vôtre : ce n'est pas explicite dans le scénario.



L'arsenal du mode multijoueur est très classique. Armes à feu, grenades et roquettes explosives, ainsi qu'un fusil à plasma des plus efficaces.



L'esprit de *Fur Fighters* est à la dérision. Dans cette boutique de jeux vidéo, vous verrez des publicités pour *Resident Weevil*, *Metropolis Sheep Racer* ou *Shen Moo*.



Débutants : en mode multijoueur, jouez en vue subjective, c'est plus agréable.

L'interaction des décors provoque parfois la mort instantanée des joueurs.

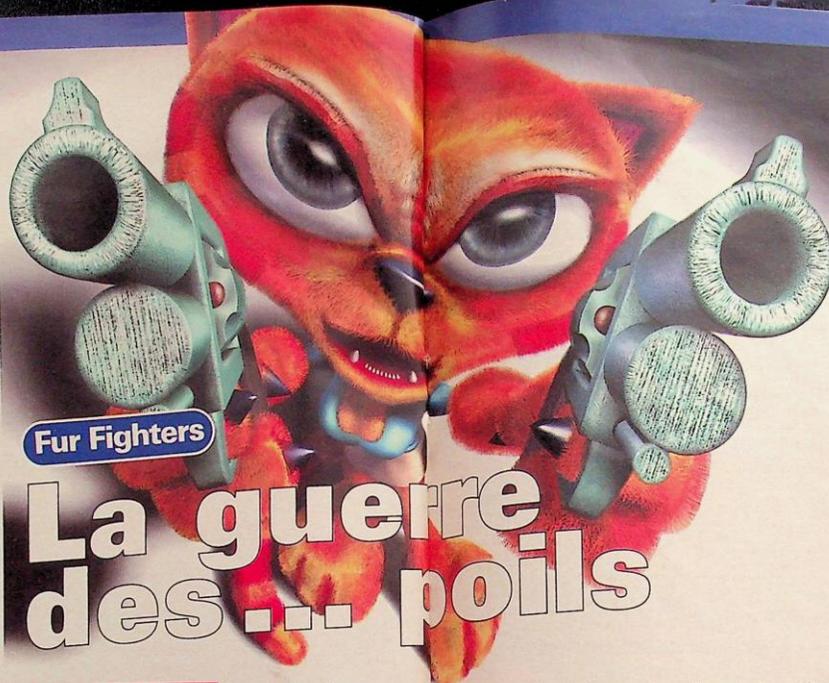


Voici le général Viggo et son animal de compagnie... attendrissant, non ?

Tweek, le dragon, est capable de planer sur de très longues distances.



Un petit mode entraînement vous familiarisera avec le concept du jeu.



Fur Fighters

# La guerre des... poils

**Plate-forme sur Dreamcast** Sans prétendre comblé tous les publics, *Fur Fighters* a de quoi séduire les plus jeunes, amateurs de plate-forme et d'action.

Qui aurait cru voir un jour un Doom-like dont l'action mettrait en scène des animaux trognons et équipés d'armes des plus sophistiquées ? Lorsque la fiction rejoint la réalité, il est plaisant de constater que le mélange des genres fonctionne assez bien. Étonnant, non ?

**Un scénario bien léger**

Alors que nos peluches mercenaires se reposent tranquillement, leur île est arrosée de gaz somnifère par un hélicoptère de l'armée. Au réveil, tous les bébés du village sont portés disparus ! Ces événements sont reconnus comme étant les actes vengeurs du général Viggo qui doit aux *Fur Fighters* un long séjour en cellule... La guerre est donc déclarée, et c'est à vous de prendre en main la situation. Un scénario au demeurant banal, qui dissimule un concept de jeu intéressant à chaque personnage jouable pré-

sente une aptitude particulière. Ainsi, vous contrôlez à tour de rôle chacun des 6 membres du commando, dès le début de l'aventure, et devez user judicieusement de leurs aptitudes, afin de résoudre les énigmes et de retrouver les nourrissons. Vous arpentez une demi-douzaine d'environnements différents répartis sur trente niveaux, et abattez un régiment d'ours. L'arsenal dont vous disposez est des plus classiques : fusil à pompe, mitrailleuse, lance-roquettes et autres bombes à retardement.

**Un design... intéressant !**

Niveau jouabilité, ce jeu procure des sensations équivalentes à celles d'un Doom-like, et le mode multijoueur, jouable à quatre en simultané, s'avère très prenant et convivial. Même si la variété des modes de jeu n'est pas très conséquente, les six zones de combats sont bien conçues

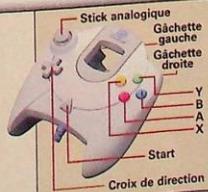
et recèlent même quelques pièges intéressants. L'univers visuel et sonore de *Fur Fighters* est une belle réussite. L'aspect violent du jeu est empreint d'un esprit comique un peu décalé. Par exemple, lorsque l'un des sbires de Viggo se fait abattre au fusil à pompe, il est éjecté deux mètres en arrière en poussant un cri de douleur exagéré et caricatural, type BD. Par ailleurs, pas une goutte de sang n'est versée dans ce jeu d'action et de combat : vos ennemis saignent... des bulles de savon ! Bizarre Création a exploité les capacités de la Dreamcast avec brio. La qualité graphique est au rendez-vous, et aucun accroc technique n'est à déplorer. Certes, les décors sont parfois un peu vides et décharnés, mais ils sont tous dotés d'une atmosphère particulière et

**En conclusion**

Malgré une réalisation soignée, *Fur Fighters* ne restera pas dans les annales, car il s'inspire de différents concepts déjà très usités dans diverses productions. Excepté si l'esprit décalé et le charme loufoque des personnages suffisent à vous tenir en haleine jusqu'à Noël. Si vous avez moins de treize ans, levez la main !

**Commandes pad**

Pad analogique : viser  
X : straffe gauche  
Y : avancer  
A : reculer  
B : straffe droite  
Gâchette gauche : sauter  
Gâchette droite : tirer  
Croix directionnelle : changer d'arme



Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : Dreamcast



**Fur Fighters**

Prix : 349 F  
Éditeur : Acclaim

Disponible aussi sur :  
PC : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : confirmé  
Joueurs : de 1 à 4  
Accessoires : Visual Memory, Vibration Pack

**Critères**

**Jouabilité**



Vous apprivoiserez vite ces petites boules de poils qui répondent à la patte et à l'œil. En revanche, la camera ne facilite pas certains passages difficiles.

**Bande-son**



Il y a du bon et du moins bon dans les compositions musicales. Les bruitages loufoques sont, pour beaucoup dans l'aspect comique des situations.

**Graphisme**



Bonne recherche esthétique et design bien loufoque se marient à un moteur 3D performant. *Fur Fighters* se révèle fluide en multijoueur.

**Durée de vie**



Le mode multijoueur compte parmi les meilleurs du genre sur Dreamcast. L'aventure est colossale et propose une multitude d'énigmes étalées sur 30 niveaux.

**Verdict**



*Fur Fighters* dispose de tous les ingrédients pour divertir les plus jeunes amateurs d'action et de plate-forme. L'ambiance générale et le mode multijoueur sont très réussis. Malgré toutes ces bonnes choses, le rythme inégal de l'action et des énigmes risque de rebuter le public adulte.

- Bien réalisé
- Durée de vie
- Mode multijoueur
- Action mal dosée
- Absence de carte
- Ambiance puérile

Note globale **13/20**

**Gros plan**



Chang est juste assez petit pour s'infiltrer dans les endroits les plus étriqués.



Juliette peut s'accrocher à certains murs sans se casser les griffes.



Rufus est capable de creuser des galeries et d'atteindre des endroits secrets.



Bungalow, kangourou de son état, effectue des bonds prodigieux.

# Airline Tycoon

## Destination Plaisir...

**Gestion sur PC** Airline Tycoon réussit la difficile alchimie entre gestion, humour et plaisir de jeu. Embarquement immédiat pour le monde loufoque des compagnies aériennes.

Airline Tycoon vous offre de prendre les commandes d'une des quatre compagnies aériennes proposées. Leur unique but : être seules à l'arrivée, quitte à utiliser des moyens radicaux pour faire disparaître les autres. Pour venir à bout des missions, nombreuses car la version française contient le jeu original et son add-on, il vous faudra surtout gagner beaucoup d'argent. Et ce, grâce à votre flotte !

### Simple et efficace

Vous devez sélectionner des destinations en fonction des affrètements que les deux agences de voyage de l'aéroport vous demandent, et

optimiser la gestion de vos coucoucs. Et si vous aimez jongler avec les plans de vol, vous pouvez acheter des avions, neufs ou d'occasion. Les possibilités sont innombrables, car Airline Tycoon est un jeu incroyablement riche. On ne cesse de faire des découvertes, aidés par une interface simplissime. "Simplicité" semble avoir été le maître-mot des programmeurs, car tout est instinctif. De plus, le jeu ne fait pas étalage de 3D rayonnante, préférant une 2D soignée et colorée, et de magnifiques persos en 3D. Les nombreux détails renforcent l'humour constant. Un excellent jeu de gestion ne se prenant pas au sérieux.

### Visite guidée



Passer souvent à l'agence prendre les vols "juteux."



Le plus dur : organiser le plan de vol de vos avions.

### Commandes clavier

- Tab : finir la journée
- O : bureau
- G : plan de vol
- P : relations humaines
- T : Travel Voyages
- L : Last Minute
- M : musée



## Jeux Vidéo

### LES RÉSULTATS DU TEST

Testé sur : PC



## Airline Tycoon

Prix : 299 F  
Éditeur : Monte Cristo

Disponible aussi sur :  
Dreamcast : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : de 1 à 4  
Accessoires : souris, clavier

### COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
<b>133 - 166 et 200 MHz</b>			
■ Disque dur / 2,1 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW			
	32 Mo	Voodoo 2	bon
		Rage 128-TNT	bon
		Voodoo 3-TNT 2	bon
		Voodoo 2	bon
	64 Mo	Rage 128-TNT	bon
		Voodoo 3-TNT 2	bon
		Voodoo 2	bon
	128 Mo	Rage 128-TNT	bon
		Voodoo 3-TNT 2	bon
<b>266 - 300 et 350 MHz</b>			
■ Disque dur / 4,3 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW			
	64 Mo	Voodoo 2	excellent
		Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	excellent
		GeForce-Voodoo 4	excellent
		Voodoo 2	excellent
	128 Mo	Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	excellent
		GeForce-Voodoo 4	excellent
<b>400 - 450 - 500 MHz et plus</b>			
■ Disque dur / 7,8 Go - DirectX7.0 - carte son compatible DirectSound - CD/RW			
	64 Mo	Voodoo 2	excellent
		Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	excellent
		GeForce-Voodoo 4	excellent
		Voodoo 2	excellent
	128 Mo	Rage 128-TNT	excellent
		Voodoo 3-TNT 2 - G400	excellent
		GeForce-Voodoo 4	excellent

### CRITÈRES

**Jouabilité** ★★★★★  
Commandes simples et interface proche de la perfection. Il arrive néanmoins que l'on doive s'y reprendre à plusieurs fois pour effectuer une action basique.

**Graphisme** ★★★  
Le jeu est très coloré, plein d'humour, et foisonne de détails. Une réalisation certes pixelisée, mais originale et bien loin de l'aspect clinique habituel à cette catégorie.

**Bande-son** ★★★  
La musique d'aéroport n'est pas inoubliable, mais les voix se révèlent très réussies et collent parfaitement aux personnages. Même si l'on tombe parfois dans le cliché...

**Durée de vie** ★★★★★  
Les missions sont variées, nombreuses et difficiles, et le jeu multijoueur donne une dimension supplémentaire. Reste qu'à la longue, la lassitude peut se faire sentir.

### VERDICT



Airline Tycoon prouve, s'il en était besoin, que l'on peut faire des jeux formidables et dénués de tout artifice graphique. Simple, plein d'humour, riche et long, Airline Tycoon est une franche réussite, dont il est très difficile de décoller. Des heures de plaisir à l'horizon !

- L'humour !
- Richesse du jeu
- Durée de vie monumentale
- Parfois difficile
- Un peu lassant

Note globale **15/20**

# Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

+ DE 180 MAGASINS

Achète, Vends et teste nos produits. Échange ! NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur les produits de nos collections

+ de 300 sacs à dos RAYMAN 2 à gagner chez DIFINTEL-MICRO

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

## N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE	ALLEMAGNE	ITALIE	ESPAGNE	PORTUGAL
1. Grand Theft Auto				
2. The Sims				
3. Halo				
4. The Sims 2				
5. The Sims 3				
6. Halo 2				
7. The Sims 4				
8. Halo 3				
9. The Sims 5				
10. Halo 4				
11. The Sims 6				
12. Halo 5				
13. The Sims 7				
14. Halo 6				
15. The Sims 8				
16. Halo 7				
17. The Sims 9				
18. Halo 8				
19. The Sims 10				
20. Halo 9				
21. The Sims 11				
22. Halo 10				
23. The Sims 12				
24. Halo 11				
25. The Sims 13				
26. Halo 12				
27. The Sims 14				
28. Halo 13				
29. The Sims 15				
30. Halo 14				
31. The Sims 16				
32. Halo 15				
33. The Sims 17				
34. Halo 16				
35. The Sims 18				
36. Halo 17				
37. The Sims 19				
38. Halo 18				
39. The Sims 20				
40. Halo 19				
41. The Sims 21				
42. Halo 20				
43. The Sims 22				
44. Halo 21				
45. The Sims 23				
46. Halo 22				
47. The Sims 24				
48. Halo 23				
49. The Sims 25				
50. Halo 24				
51. The Sims 26				
52. Halo 25				
53. The Sims 27				
54. Halo 26				
55. The Sims 28				
56. Halo 27				
57. The Sims 29				
58. Halo 28				
59. The Sims 30				
60. Halo 29				
61. The Sims 31				
62. Halo 30				
63. The Sims 32				
64. Halo 31				
65. The Sims 33				
66. Halo 32				
67. The Sims 34				
68. Halo 33				
69. The Sims 35				
70. Halo 34				
71. The Sims 36				
72. Halo 35				
73. The Sims 37				
74. Halo 36				
75. The Sims 38				
76. Halo 37				
77. The Sims 39				
78. Halo 38				
79. The Sims 40				
80. Halo 39				
81. The Sims 41				
82. Halo 40				
83. The Sims 42				
84. Halo 41				
85. The Sims 43				
86. Halo 42				
87. The Sims 44				
88. Halo 43				
89. The Sims 45				
90. Halo 44				
91. The Sims 46				
92. Halo 45				
93. The Sims 47				
94. Halo 46				
95. The Sims 48				
96. Halo 47				
97. The Sims 49				
98. Halo 48				
99. The Sims 50				
100. Halo 49				

Visite guidée



Le mode Aventure débute par un briefing de votre supérieur hiérarchique. Déjà, les textes et les voix donnent le ton.



Avant la première mission, vous pouvez vous entraîner au maniement des armes.



Il est possible de prendre le contrôle des blockhaus, des pièces d'artillerie, voire des véhicules d'assaut. Vous utilisez leur armement, et ils vous offrent un abri.



Les cochons chirurgiens sont capables de soigner les bobos à distance. Ils ont alors recours à la grenade médicale, ou encore à la pince médicale.



Ce doc file un tranquillisant à un ennemi qui perd 20 points de vie et passe son tour.



Les héros disposent d'une arme redoutable : le raid aérien. Il fait de terribles ravages.



Dans la 25<sup>e</sup> et dernière mission, vous affrontez des légendes : les gradés.



Au terme de chaque mission réussie, vous faites la une des journaux.

Les Cochons de guerre

Tiens, voilà du boudin !

**Action/stratégie sur PlayStation** Les Cochons de guerre reprennent le principe de Worms... à la sauce 3D. Un résultat convaincant et des commentaires signés par les Guignols de l'Info.

"Bien joué, couille de loup, tu m'fais plaisir là !" ou "Tu tues bien, tu picoles bien : t'es un bon soldat !" Voici le genre de phrases que vous sert votre supérieur quand vous faites bien votre boulot. Dans *Les Cochons de guerre*, vous dirigez une armée de porcs et devez éradiquer les troupes ennemies lors de combats se déroulant à tout partour.

À tour de rôle

Le principe n'est pas nouveau, et son plus digne représentant reste *Worms*, dans lequel le joueur dirige des vers. Mais, contrairement à ce dernier, invariablement en 2D au fil des versions, *LCDG* est entièrement en 3D. Cela modifie considérablement l'approche tactique, et si les 2 titres sont basés sur le même principe, ils ne se jouent pas de la même façon. De plus, la prise en main de *LCDG* est bien plus rapide, et l'on ne passe pas les premières parties à voir ses armes se retourner contre soi. Les porcs disposent d'un attirail consi-

Made by Guignols

Techniquement, le titre s'ensort plutôt bien, même s'il n'offre rien d'extraordinaire. Les graphismes sont sobres, mais tout à fait acceptables, ce qui permet de rendre l'action très lisible. On voit de loin, et

quand il arrive que des ennemis soient masqués, on vous indique leur nom et leur position. De plus, un radar permet de visualiser la position de chacun des porcs (sauf les espions ennemis), ainsi que celle des mines, des caisses de soins et des caisses de bonus, lesquelles servent à récupérer des armes ou options. Côté bande-son, les musiques sont amusantes, mais les bruitages, moyens. En revanche, les voix des 54 cochons - répartis en 9 équipes de nationalités différentes - sont très drôles. Les textes sont l'œuvre des auteurs des *Guignols de l'Info*, et les voix ont été réalisées par les imitateurs de cette émission, dont Yves Lecoq. Le résultat est parfois cru, et les parents des jeunes joueurs doivent en tenir compte. Toutefois, il est possible de supprimer les

voix, ce qui n'altère en rien les qualités ludiques du jeu, mais l'ampute d'une bonne partie de son humour.

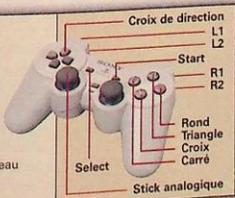
En conclusion

Le principe de *Worms* est donc repris et adapté en 3D avec succès par *LCDG*. Ajoutez une prise en main nettement plus aisée, ainsi que l'humour décalé et politiquement incorrect des *Guignols de l'Info*, et vous comprendrez que ce titre est plus orienté grand public que le chef-d'œuvre dont il s'inspire sans vergogne. Enfin, à l'instar de *Worms*, *Bomberman* ou encore *MicroMachines*, *LCDG* s'impose comme l'un des meilleurs titres multijoueurs disponibles sur PlayStation. Un must que tous ceux qui aiment jouer en bande se doivent de posséder.

■ **Soluce du jeu p. 138**

Commandes pad

- L1 : viser
- R1 : monter l'angle
- R2 : baisser l'angle
- Croix de direction : se diriger
- Croix : tirer, utiliser
- Triangle : annuler
- Rond : afficher le tableau des armes
- Carré : sauter



Testé sur PlayStation

## Jeux Vidéo LES RÉSULTATS DU TEST

**Les Cochons de guerre**

Prix : 349 F  
Editeur : Infogrames

Disponible aussi sur :  
PC : oui (septembre)  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : de 1 à 4  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

**Critères**

**Jouabilité** ★★★★★  
Un titre franchement accessible. On ne subit pas les premières parties comme avec un *Worms* dans lequel les armes se retournent contre soi.

**Bande-son** ★★★★★  
Les bruitages se révèlent moyens, mais les voix des cochons, assurées par l'équipe des *Guignols de l'Info*, sont à mourir de rire !

**Graphisme** ★★★☆☆  
Les Cochons de guerre est un titre graphiquement sobre, mais honorable. Les décors restent simples, ce qui offre une bonne lisibilité.

**Durée de vie** ★★★★★  
Assez bonne. Quand vous serez venu à bout des vingt-cinq missions disponibles, il vous restera le mode multijoueur pour vous éclater entre amis.

**Verdict**

Le principe action/stratégie de *Worms* est exploité ici de belle manière. Les vers cèdent la place aux cochons, et la 3D fait son apparition. Le résultat est un jeu bien réalisé, à l'humour omniprésent, qui comprend un mode solo intéressant, ainsi qu'un mode multijoueur qui fait figure de référence.

- Jouabilité accessible
- Mode multijoueur
- L'humour et le fun
- Des graphismes simples
- Bande-son moyenne

**Note globale 16/20**

**Gros plan**

Le jet pack sert à se déplacer rapidement dans les airs et ne compte pas un tour.

Le radar permet notamment de voir les mines, en rouge. Là, vous êtes cerné !

Le bazooka ne subit pas l'influence du vent, comme c'est le cas dans *Worms*.

Les médailles récupérées permettent de faire monter ses cochons en grade.

Visite guidée



Ca, c'est Neo, un étrange petit robot qui se sert de la force des champs magnétiques pour se battre et avancer.



Far west, jungle, temps anciens... Pao Pao Park se compose de mondes variés et colorés.



Voici un niveau qu'il faudra traverser avec beaucoup de précaution, avant de refaire tout le chemin inverse pour éviter les flammes d'un demi-boss !



Il y a 8 médailles Pinky par niveau, dont la position stratégique peut s'avérer mortelle !

Récoutez toutes les médailles Pinky pour obtenir des trésors cachés en fin de parcours. Un challenge des plus classiques pour un jeu de plate-forme.



Dès votre arrivée dans le premier monde, les choses se corsent sérieusement !



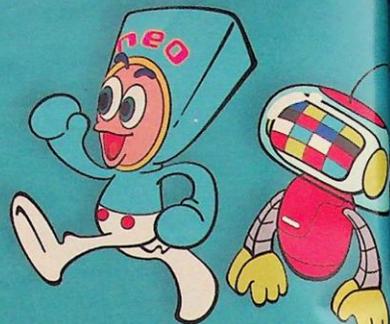
Le mode Challenge : près de 100 niveaux d'entraînement vous y attendent.



Neo chevauche de drôles de montures. Ici, un cheval qui hennit comme... une moto !



Quand vous activez un champ de couleur rouge, ce cube sert de tremplin.



Super Magnetic Neo

# La tête sur les pôles !



**Plate-forme sur Dreamcast** L'éditeur Crave nous fait découvrir un curieux petit robot, capable de créer des champs magnétiques. Une divertissante leçon de physique !

Avec sa culotte blanche et sa peau bleue, Neorobot ressemble à un schtroumpf qui aurait avalé un aimant de travers. Ce nouveau héros de plate-forme se distingue beaucoup de ses pairs grâce à sa faculté d'attirer ou de repousser toutes sortes d'objets. Un concept original dans un cadre très enfantin, s'adressant paradoxalement aux experts du genre.

**Rien ne va plus à Pao Pao Park !**

Le plus grand parc de loisirs vient de tomber sous l'emprise de Pinky, une petite fille de 2 ans au caractère bien trempé. Assistée de ses acolytes, elle a truffé le Pao Pao Park de créatures belliqueuses et dangereuses. Neo le petit robot est dépêché sur les lieux pour remettre un peu d'ordre. Son arme ? La faculté d'agir comme un aimant sur son environnement. Ainsi, les ennemis et objets sont pour la plupart entourés d'une auréole rouge ou bleue, les couleurs indiquant

**Un air de déjà-vu**

Un schéma classique, et ce n'est d'ailleurs pas la seule ressemblance avec la concurrence, en particulier avec un *Crash Bandicoot* sur PlayStation. On retrouve ainsi dans les deux titres des graphismes en 3D précalculée assez

similaires, très colorés et enfantins. Par ailleurs, chaque niveau propose son lot de challenges variés, allant de la récupération d'un certain nombre d'icônes à la localisation d'un objet caché. De temps à autre, Neo se déplace à l'aide d'un véhicule loufoque, la moto-cheval... exactement comme son homologue Crash. Bref, cette multiplicité de similitudes laisse un arrière-goût de déjà-vu, même si la réalisation s'avère excellente. Reste que les choix de couleurs et des motifs prédestinent ce jeu à un public relativement jeune.

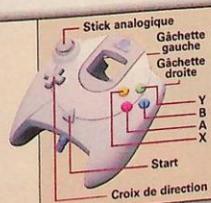
**En conclusion**

Attention à l'univers enfantin de *Super Magnetic Neo* qui cache en réalité une difficulté beaucoup moins "tendre". Si la plupart des niveaux sont assez courts,

il faut néanmoins s'y reprendre à plusieurs reprises avant de les terminer. Aucune erreur n'est tolérée, et la tâche n'est pas simple en raison de quelques défauts techniques. Ainsi, on regrettera l'absence de caméra mobile, qui aurait facilité le passage de certaines étapes. Neo tombe souvent dans le vide, car l'angle de vue ne permet pas toujours de bien juger des distances. De même, le système de champs magnétiques réserve parfois des surprises : il a tendance à s'activer avec un peu de retard, ce qui peut être fatal quand il s'agit de virevolter dans les airs. Ces divers petits problèmes de jouabilité irritent à la longue, et c'est d'autant plus préjudiciable que *Super Magnetic Neo* s'adresse avant tout aux plus jeunes.

**Commandes pad**

- X : sauter
- Y : sauvegarder
- A : champ magnétique rouge
- B : champ magnétique bleu
- Start : pause
- R : courir
- Stick analogique / croix directionnelle : déplacements



Teste sur **Dreamcast**  
**Jeux Vidéo** **LES RÉSULTATS DU TEST**



**Super Magnetic Neo**

Prix : 379 F  
Éditeur : Crave Entertainment

- Disponible aussi sur :
- PC : non
  - PlayStation : non
  - N64 : non
  - Game Boy Color : non
- Âge : tous publics  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoires : Visual Memory, Vibration Pack

**Critères**

**Jouabilité**



L'angle de vue n'est pas toujours le plus approprié, et l'on perd patience à force de tomber dans le vide. En outre, la position par défaut des touches est à revoir.

**Bande-son**



Des musiques très "mode" aux tendances électroniques, mais qui ne collent pas toujours à l'aspect des lieux. En revanche, les effets sonores sont très sympathiques.

**Graphisme**



Les décors sont relativement simples et très colorés, ce qui rend très crédible le caractère enfantin et déjanté de l'univers dans lequel évolue Neo.

**Durée de vie**



Peut-être trop difficile pour la cible visée, et certainement trop court pour les experts en plate-forme. Dommage que certains passages soient aussi frustrants.

**Verdict**

Le système des champs magnétiques est unique, mais il ne modifie pas en profondeur le principe du genre. On peut regretter un déroulement un peu trop proche de la concurrence, ainsi que quelques défauts liés à la jouabilité. Dommage, car la réalisation est plutôt bonne.

- Champs magnétiques
- Univers déjanté
- Nombreux challenges
- Prise en main
- Un air de déjà vu
- Pas de sous-titres

Note globale **14/20**

**Gros plan**



Activez un champ magnétique bleu pour attraper cette liane auréolée de rouge.



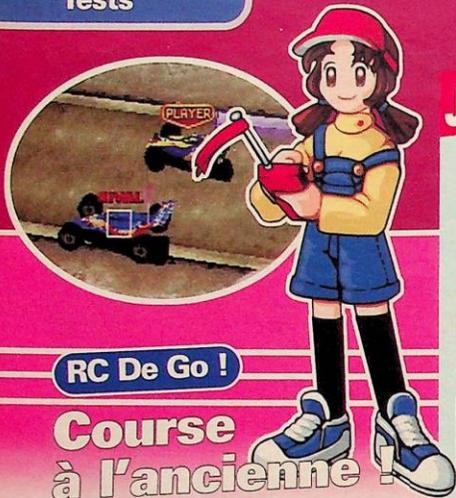
Capturez les ennemis en générant un champ opposé à leur couleur.



Une fois en boîte, vos adversaires servent de projectiles contre les obstacles.



Contentez-vous de repousser vos ennemis électriques ou hérissés de pics.



RC De Go !

Course à l'ancienne

Course sur PlayStation Acclaim a fait bonne pioche dans la logithèque japonaise de Taïto. Un jeu très classique qui saura séduire les pilotes en quête d'amusement et de simplicité.

Simple, convivial et rythmé, ce sympathique jeu de course est un pur produit du savoir-faire de Taïto, éditeur à qui nous devons de très grands noms du jeu d'arcade, dont la série De Go !, qui connaît un énorme succès au pays du Soleil levant.

Un goût de Micromachines

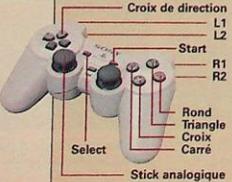
RC De Go s'affirme comme un petit jeu d'arcade authentique et survitaminé ! On y pilote des modèles réduits de différents types (F1, GT et Buggy !) en circuits fermés, comprenant divers revêtements, reliefs, flaques d'eau, bacs à sable et bosses. Le mode Practice est prévu pour former les néophytes, qui s'adapteront très vite au pilotage enfantin des bolides : accélérer, freiner, enclencher les turbos. Dans le mode

Championship, votre bolide part toujours en dernier, le but étant de finir les quatre tours de piste avant la limite de temps. Votre classement final n'a d'influence que sur vos gains pécuniaires, avec lesquels vous pouvez améliorer différents paramètres comme l'accélération, l'adhérence et le freinage. Aussi, les épreuves ne manquent pas de rythme, et chaque étape se révèle être une course-poursuite contre la montre, où il faut savoir user des turbos avec discernement (ils sont illimités, et garantissent parfois la sortie de route). Il est regrettable que la liberté d'action se révèle si faible et que les modes multijoueurs ne soient pas plus étoffés. Bien que limité, RC De Go ! n'en demeure pas moins divertissant : un bon achat de groupe.

Commandes pad

Vu la simplicité de la conduite, il n'est pas très utile de jouer en mode analogique...

Croix de direction : tourner  
Croix : accélérer  
Carré : frein  
R2 : turbo



Jeux Vidéo



RC De Go !

Prix : 299 F  
Éditeur : Acclaim

Testé sur PlayStation

LES RÉSULTATS DU TEST

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : tous publics  
Niveau : débutant  
Joueurs : 1  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

Critères

**Jouabilité** ★★★★★  
Le pilotage procure d'agréables sensations, mais ne présente pas de subtilités particulières. La prise en main est rapide et les commandes réduites au minimum.

**Bande-son** ★★★★★  
Les bruitages sont primaires, sans être pour autant désagréables. L'ambiance musicale est bien ficelée : style détendu dans les menus, plus enjoué lors des courses.

**Graphisme** ★★★★★  
Pas vraiment de prouesses techniques. Mais l'agréable palette de couleurs est assortie à un suivi de caméra très fluide. Les divers bolides sont assez réussis.

**Durée de vie** ★★★★★  
Non seulement le défi est trop aisé, mais encore, il manque à l'appel un mode multijoueur en simultané ou un éditeur de circuits.

Verdict



RC De Go ! ne paie de mine, mais, fort de sa simplicité, il offre cependant un plaisir de jeu certain et immédiat. Les sensations de conduite sont vraiment agréables. Dommage qu'il ne soit pas un peu plus orienté multijoueur, ce qui aurait considérablement augmenté sa durée de vie.

- Fun et accessible
- Très maniable
- Musiques agréables
- Pas d'éditeur de circuits
- Intérêt moyen
- Durée de vie

Note globale **12/20**

Gros plan



Petite session d'entraînement avant le grand championnat !

Enclenchez vos turbos en vue de "dégager" l'adversaire !



Il n'est pas possible de jouer à plusieurs en simultané. On explosera quand même les chronos du joueur adverse lors du mode Time Attack (fantôme inclus).

STACK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE  
www.STACK-GAMES.com

DREAMCAST

Jeux Nintendo 64, Game Boy Color, Neo-Geo Pocket, PC... Contactez-nous !!!

STACK-GAMES : Toutes les Nouveautés en Stock !!!

Paris	01 46 33 07 83	75 MONTPARNAISE	01 43 35 32 10
75 JUSSEU CONSOLES	15 Rue des Ecoles 75005 Paris - M <sup>o</sup> Cardinal Lemoine	8 Rue Campagne-Première 75014 Paris	01 48 78 58 00
75 REPUPLIQUE	11 Bd Voltaire 75011 Paris - M <sup>o</sup> République	75 GARE DU NORD PC	01 42 74 43 22
75 JUSSEU CD ROM NEO GEO	13 Rue des Ecoles 75005 Paris - M <sup>o</sup> Cardinal Lemoine	17 Rue d'Abbéville 75009 Paris	
		75 RIVOLI	01 43 25 61 24
		32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M <sup>o</sup> St Paul / Hôtel de Ville	
Bordeaux	01 46 740 300	75 RAMBOUILLET	01 30 88 69 76
82 ANTOY	29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER 9 - Ouvert 7/7	2/6 rue Chasles 78120 Rambouillet	01 49 06 96 08
78 SAINT GERMAIN	55 Rue de Paris 75100 St Germain en Laye - M <sup>o</sup> RER St Germain en Laye	92 LA DEFENSE	01 60 67 68 21
94 IVRY	2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M <sup>o</sup> Mairie d'Ivry	77 PROVINS	01 55 96 23 32
78 SAINT DENIS	Centre Commercial St Denis Basilique	94 SAINT MAUR	01 39 53 30 30
92 CLICHY	62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M <sup>o</sup> Mairie de Clichy	75 VERSAILLES	01 40 95 00 86
77 LE HEE SUR SEINE	219 Avenue de la Libération 77350 Le Hé sur Seine	C Les Manegys 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jans/7	
Provence	02 40 48 53 12	33 BORDEAUX	05 56 79 00 51
44 NANTES	6 Rue des Halles 44000 Nantes	183 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux	02 99 67 53 10
44 NANTES	9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	35 RENNES	04 94 59 34 91
20 CARHAIX	12 Rue du Général Lambert 29270 Carhaix	83 SAINT-MAXIMIN	02 41 46 36 68
97 MARTINIQUE	13 Rue Lamartine 97200 Fort de France	49 CHOLET RAYON MANGA	05 59 83 88 22
78 BAYONNE	60 Rue d'Espagne 64100 Bayonne	64 PAU	04 72 56 06 61
63 BEAUVAIS	Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais	43 LYON	
83 TOULON	11 Place Puget 83000 Toulon	4 Rue de Brest 69002 Lyon	

REVENDEURS, FUTURS REVENDEURS, REDOIGNEZ-NOUS !!  
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?

STACK-GAMES vous offre 30 000 Frs\* de mobilier pour commencer votre activité au sein d'une enseigne dynamique, sans droits d'entrée, communiquant depuis plus de 8 ans son image de "discounteur" de jeux vidéo neuf et d'occasion.

N'hésitez pas à contacter RAPHAËL : 01 58 46 12 80

\* Offre valable jusqu'au 31-12-2000

www.STACK-GAMES.com

Toutes les news sur l'univers du jeu vidéo !!!

Visite guidée



Dès le départ, vous pouvez vous rendre compte que les effets de lumière des magies d'Aya sont splendides.



La 3D des personnages est soignée et leur intégration dans les décors parfaite.



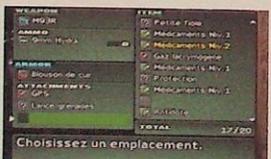
Madame pique un fard ? Les magnifiques cinématiques de *Parasite Eve 2* sont réussies mais, le plus souvent, très gores. Cela fait partie de leur charme.



Ce boss aspire tous les détritrus du vide-ordures. Vous ne pouvez le toucher que lorsqu'il ouvre la bouche et tente de vous avaler.



Tout est fait pour que vous tombiez sous le charme de la délicieuse Aya Brea...



Les menus sont simples d'accès. Votre inventaire est classé par types d'objets.



Achetez des d'armes, munitions et gilets de protection contre des "bounty points".



Tâchez d'être habile pour récupérer cette clé à l'aide de votre aimant.

Parasite Eve 2

# Un virus à la dent longue



**Action/aventure sur PlayStation** Savant mélange de jeu de rôle et de *Resident Evil*, cette aventure de toute beauté est riche en énigmes et en émotions fortes.

Roman de l'auteur japonais H. Sena, *Parasite Eve*, *Brain Valley* a inspiré les concepteurs de Square-soft dès 1998. Si le premier volet n'a jamais vu le jour sous nos latitudes, Crave Entertainment nous gratifie aujourd'hui de la suite de cette trépidante aventure sur PlayStation.

Flic de choc !

C'est un peu étrange, mais pas bien grave : *PE 2* reste un jeu à part entière, et il n'est pas obligatoire d'avoir connu son prédécesseur pour s'amuser et comprendre le scénario. D'autant que la traduction française est excellente et colle parfaitement à l'action.

Dans tout être vivant se trouve une cellule nommée Néo Mitochondria, qui prend parfois le pas sur l'organisme pour le transformer en un monstre assoiffé de sang. Ces créatures sont appelées des NMC (Créatures Néo Mitochondria). Aya Brea les a déjà combattues

à Manhattan et se voit aujourd'hui contrainte de les suivre jusqu'à Los Angeles, où elle vient d'intégrer un groupe d'élite, le MIST. Elle-même contaminée, Aya voit le virus s'exprimer de manière différente chez elle, car il lui permet d'utiliser des pouvoirs spéciaux. D'ailleurs, c'est en annihilant des NMC que vous accumulez des points d'expérience à répartir dans diverses compétences liées aux éléments (feu, eau, vent et terre), afin d'en augmenter la puissance ou de découvrir de nouveaux sorts. Vous obtenez aussi des "bounty points", avec lesquels il est possible d'acheter de nombreuses armes aux effets variés.

La réalisation était presque parfaite

Ce *Resident Evil*-like bénéficie d'une réalisation hors du commun. Les fort belles images de fond qui servent de décor fourmillent de détails. Les personnages en 3D, bien modélisés,

s'intègrent parfaitement à leur environnement, ce qui offre un rendu visuel épataant. De plus, un effet déjà utilisé dans les productions de Square vient renforcer votre immersion dans le jeu : il arrive que les décors, d'ordinaire fixes, s'animent et qu'une saynète en images de synthèse prenne le relais alors que vous jouez encore... L'effet est saisissant ! Cela dit, tout n'est pas parfait. À commencer par l'animation des personnages, et surtout celle de l'héroïne qui se déplace avec moins de grâce qu'on le voudrait. Bref, rien de catastrophique, mais cela aurait pu être plus fluide... Sachez aussi que la belle est assez difficile à contrôler lors des combats. Un petit défaut de maniabilité qu'il est possible de pallier grâce à une cer-

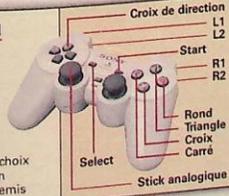
taine dextérité que l'on finit, heureusement, par acquérir très vite.

En conclusion

Vous l'aurez compris, *PE 2* est un jeu complet, un peu plus difficile que ses homologues, et qui possède une ambiance unique, à la fois envoi-rante et dérangeante. En effet, le jeu est assez sanglant, et certaines scènes de transformation confinent au cauchemard. L'intrigue, palpitante et bien menée, vous tiendra en haleine tout au long du jeu. Même si *PE 2* se termine rapidement, l'aventure comblera le fan d'action / aventure. Enfin, cela nous change un peu des sanglots longs des zombies increvables de *Resident Evil*, auxquels nous sommes peut-être déjà trop habitués.

Commandes pad

- Start : menu
- R1 : tir 1
- R2 : tir 2
- Triangle : utiliser un sort
- Rond : infirmer un choix
- Croix : confirmer un choix ou réaliser une action
- Carré : cibler les ennemis



Testé sur : PlayStation

Jeux Vidéo

LES RÉSULTATS DU TEST



Parasite Eve 2

Prix : 299 F  
Éditeur : Crave Entertainment

Disponible aussi sur :  
PC : non  
Dreamcast : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoires : manette analogique, carte mémoire

Critères

Jouabilité



C'est le point noir du jeu. Aya Brea est une femme qui a du caractère, il sera donc difficile de la prendre en main. Cependant, avec un peu d'habitude, on arrive à tout.

Bande-son



Les musiques, tantôt douces et tantôt rythmées, soutiennent bien l'action. Les bruitages sont toujours de circonstance, mais ne sont pas exceptionnels.

Graphisme



La réalisation de *Parasite Eve 2* est tout simplement excellente. Personnages et décors sont magnifiques et détaillés. Les cinématiques, elles, sont splendides.

Durée de vie



Même si l'action est au rendez-vous et que les énigmes sont plus corsées que dans les autres jeux du genre, la durée de vie de *Parasite Eve 2* est assez faible.

Verdict



Lionel Coan

Vincent Oms



Dominique Kang

Mario Ricci

*Parasite Eve 2* a quasiment tout pour lui : une réalisation exceptionnelle, une ambiance stressante et un scénario bien ficelé. Seuls quelques petits défauts, tels que la durée de vie et la maniabilité, viennent entacher ce petit bijou. On regrettera que le premier du nom n'ait pas vu le jour en Europe.

- Graphismes
- Énigmes
- Ambiance
- Maniabilité
- Animation
- Durée de vie

Note globale **15/20**

Gros plan



Comme dans tout jeu du genre, il faut trouver des clés pour accéder aux salles.



Soyez observateur. Une clé est cachée dans le boîtier jaune de droite. Élémentaire...



Pendant le combat, vous n'avez accès qu'à vos poches. Tâchez d'y laisser un médoc.



Tirez sur les câbles électriques et l'arrivée d'eau pour électrocuter votre adversaire.

# F1 World Grand Prix

## Une simulation trop pointue

**Course sur PC** Malgré quelques bonnes idées, **F1 WGP** pêche par des graphismes moyens et un intérêt limité... si vous ne plongez pas les mains dans le cambouis.

*F1 World Grand Prix*, la suite d'*Official Formula One Racing*, possède la licence officielle de la saison 1999. On y retrouve donc les 11 écuries du championnat et leurs 22 pilotes (y compris Jacques Villeneuve, qui disposait jusque-là d'une licence à part), ainsi que les 16 tracés de la saison (dont le tout nouveau circuit de Malaisie). Bref, tout ça reste classique. Mais *F1 WGP* ne manque pas d'arguments. Première innovation : un système de caméras dynamiques simule les effets de la force centrifuge et du transfert de masses. Ainsi, le museau se soulève lors des accélérations, s'abaisse au freinage,

et se déporte latéralement dans les virages. Autre originalité : il est possible de survoler la piste à bord d'un hélicoptère pour se faire une idée du tracé.

### Fastidieux réglages

Malgré cela, les fans de F1 risquent de rester sur leur faim. Les graphismes n'ont rien d'exceptionnel et, sur tout, les réglages se révèlent trop complexes. Or, même un as du volant ne s'assurera la victoire qu'en se penchant assidûment sur le réglage de son monoplace. Un aspect fidèle à la réalité, qui risque d'en rebuter plus d'un. Car un jeu est avant tout fait pour s'amuser.

### Visite guidée



La vue du cockpit procure de bonnes sensations.



On se perd facilement dans les divers réglages.

### Commandes clavier



Flèche gauche/droite : tourner à gauche/droite  
Flèche haut : accélérer  
Flèche bas : freiner  
Maj. droite : vitesse supérieure  
Maj. gauche : vitesse inférieure  
Pavé numérique : arrêt au stand + (pavé num.) : équilibre des freins - (pavé num.) : richesse du mélange air/essence

## Jeux Vidéo

### LES RÉSULTATS DU TEST



## F1 World Grand Prix

Prix : 349 F  
Éditeur : Video System

Testé sur : PC

Disponible aussi sur :  
Dreamcast : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non  
Âge : tous publics  
Niveau : expert  
Joueurs : jusqu'à 8 en réseau  
Accessoires : volant, pédalier

### COMPATIBILITÉ

Configurations	RAM	Carte vidéo	Fonctionnement du jeu
133 - 166 et 200 MHz	32 Mo	Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	mauvais
	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	mauvais
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2	moyen
266 - 300 et 350 MHz	64 Mo	Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	moyen
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	bon
400 - 450 - 500 MHz et plus	64 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	bon
	128 Mo	Voodoo 2 Rage 128-TNT Voodoo 3-TNT 2 - G400 GeForce-Voodoo 4	excellent

### CRITÈRES

<b>Jouabilité</b> ★★★★★ La prise en main varie en fonction du niveau de difficulté sélectionné. L'idée de la caméra dynamique est bonne, mais l'effet est un peu exagéré.	<b>Bande-son</b> ★★★★★ Les bruitages sont d'honnête facture, sans être pour autant exceptionnels. Dans le même ordre d'idées, les musiques sont correctes, mais pas inoubliables.
<b>Graphisme</b> ★★★★★ Globalement décevant, comparé aux autres jeux du genre comme <i>Monaco Grand Prix Racing Simulation</i> . Les petites configurations feront tourner sans problème.	<b>Durée de vie</b> ★★★★★ Terminer le championnat en disputant 100 % des grands prix risque de vous occuper un bon moment. Ensuite, il vous restera le jeu en réseau local ou via Internet.

### VERDICT



*F1 WGP* reprend les bonnes idées du précédent volet, comme le repérage des circuits en hélicoptère ou les caméras dynamiques, sans rien apporter de nouveau en dehors de la licence 99. C'est léger pour espérer concurrencer *Grand Prix 3* et le prochain *F1 Racing Championship* (Ubi Soft).

Note globale **13/20**



Une passion d'avance

# Séquence News

Pour nous, le N°1 c'est TOI

CE N'EST PAS POUR RIEN "News" QU'ILS S'APPELLENT AU JOUR J & AU MEILLEUR PRIX

TOUTES LES "News" SONT CHEZ TON Séquence News

Il y en a un près de chez toi



Toutes les CONSOLES sont chez ton Séquence News ! \* NEUF & OCCASION

Réserve dès maintenant ta console PS2 chez ton Séquence News ! \*

\* Séquence News : Ton magasin officiel agréé par Sony

Pour recevoir ta console PS2, tes accessoires et tes jeux dès leur sortie officielle le 16 Octobre 2000, tu dois les réserver tout de suite dans ton magasin Séquence News agréé par Sony. Sinon tu devras attendre. Vite, cours enregistrer ta réservation chez ton Séquence News. Conditions générales de réservation et de pré-commande disponibles dans tous les magasins Séquence News agréés par Sony.

Paiement en 3 FOIS Dans certains magasins



### Les Spécialistes de l'Accessoire

- Volants
- Manettes
- Mem Card
- Rangement, Etc...

Pleins d'accessoires pour toi

- S'il te manque quoi que ce soit, viens nous voir

Dernière minute - Spécial DVD  
**Nouveau Rayon DVD**  
Films neufs & occasions

- à Quimper (29),
- St-Malo (35),
- Nantes (44),
- Vannes (56),
- Lorient (56),
- et La Roche/Yon (85)

**NOUVEAU**  
Les Goodies POKEMON sont chez ton Séquence News

- Porte-clés
- Pokéball
- Posters
- T-shirt
- Maillots
- Peluches
- Etc...

ACHAT au meilleur Prix OCCASION Le Meilleur Choix VENTE

Les best de l'occasion choisis et testés pour toi !

Prochainement Ton nouveau Séquence News bientôt près de chez TOI

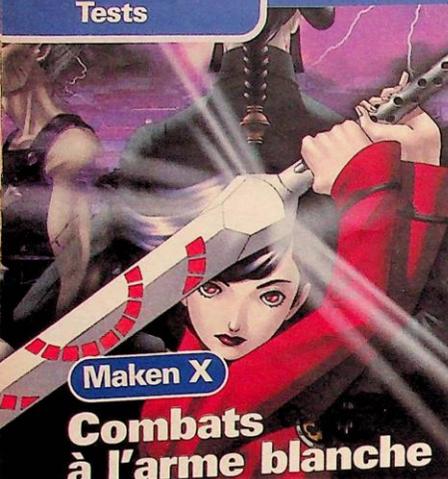
Le monde du jeu vidéo bouge Séquence News aussi !

Vous voulez faire partie d'une ENSEIGNE, Vous voulez Créer d'Enseigne, Bénéficier d'un concept à forte notoriété et d'une force d'achat ?

Rejoignez l'équipe Séquence News  
Contactez-nous au 02.96.50.02.71  
SNO Développement  
15, Rue du VAL - 22400 Lamballe  
Demandez Caroline

### Tu veux des bons jeux ?... Tu cherches une News ?... cours chez ton Séquence News

<b>08 - SEDAN</b> 13, Rue Gambetta Tél : 03.24.27.97.41	<b>22 - GUINGAMP</b> 36, Rue Notre Dame Tél : 02.98.40.03.02	<b>22 - LAMBALLE</b> 15, Rue du Val Tél : 02.96.50.02.71	<b>35 - ST-MALO</b> 67, Rue G. Clémenceau Tél : 02.97.68.20.68	<b>56 - VANNES</b> 14 bis, Rue E. Bargault Tél : 02.97.68.20.68	<b>84 - ORANGE</b> 17, Rue Victor Hugo Tél : 04.90.11.07.46
<b>13 - ARLES</b> 10 Rue de Dr FANTON Tél : 04.90.49.86.40	<b>22 - LANNION</b> 4, Rue Guéguelin Tél : 02.98.46.46.59	<b>29 - QUIMPER</b> 2, Rue du Préfet Collignon Tél : 02.98.55.38.39	<b>35 - Rennes</b> 4, Rue du Mal Jaffre Tél : 02.99.79.43.06	<b>56 - LORIENT</b> 25, Cours de la Bove Tél : 02.97.21.34.35	<b>85 - LA ROCHE / YON</b> 4, Place Napoléon Tél : 02.51.36.15.25
<b>22 - ST-BRIEUC</b> 54, Rue du 71ème RI Tél : 02.96.61.06.48	<b>22 - DINAN</b>	<b>29 - MORLAIX</b> Centre Com. BRETAGNIA Tél : 02.98.62.04.06	<b>44 - NANTES</b> 8, Rue Voltaire Tél : 02.40.69.58.58	<b>72 - SABLÉ/SARTHE</b> 38, Rue de l'ÎLE Tél : 02.43.95.79.15	à suivre... bientôt un Séquence News près de chez toi



# Maken X

## Combats à l'arme blanche

**Action sur Dreamcast** N'avez-vous jamais rêvé de changer d'apparence ? **Maken X** vous offre l'opportunité d'incarner un être capable de choisir son utilisateur. Unique !

"Maken" pourrait être traduit du japonais par "l'épée du démon". Mise au point dans un laboratoire ultra-secret, la Maken se manifeste pour la première fois lorsque son concepteur, le professeur Sagami, est enlevé par un mystérieux individu. Elle s'immisce alors dans l'esprit de Kay, la fille de l'infortuné chercheur, et se lance à la poursuite du ravisseur. C'est le début d'une longue aventure en vuesubjective, faite avant tout de multiples combats à l'arme blanche.

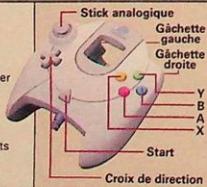
### Une beauté chirurgicale

À intervalles réguliers, vous aurez la possibilité de prendre possession d'un nouveau personnage, afin de tirer parti de ses qualités et de ses atouts. À noter que l'épée change elle aussi d'aspect au cours de ce processus, pour offrir au

joueur de nouveaux coups et pouvoirs spéciaux. Entièrement réalisé en haute résolution, **Maken X** est d'une beauté indéniable. Mais il émane de ses graphismes trop lisses une certaine froideur. Une remarque qui ne s'applique pas aux ennemis, dont l'aspect très réussi évoque les mangas, ces fameux dessins animés japonais. Dommage, en revanche, que l'on retrouve souvent les mêmes têtes... En raison de la rigidité des commandes, la progression dans **Maken X** n'est pas toujours chose aisée. Le personnage, quel qu'il soit, est toujours un peu trop lent, et de ce fait, il est parfois assez difficile de faire face à tous les ennemis en même temps. En dépit de ses défauts techniques, **Maken X** demeure avant tout un titre innovant, doublé d'une atmosphère prenante.

### Commandes pad

- Gâchette droite : déplacements latéraux
- Gâchette gauche : regarder
- Y : parade
- A : sauter
- X : attaquer
- Croix de direction / stick analogique : déplacements
- Start : pause



Testé sur **Dreamcast**

## LES RÉSULTATS DU TEST

**Jeux Vidéo**

**Dreamcast** **Maken X**

Prix : 379 F  
Éditeur : Sega

Disponible aussi sur :  
PC : non  
PlayStation : non  
N64 : non  
Game Boy Color : non

Âge : à partir de 12 ans  
Niveau : confirmé  
Joueurs : 1  
Accessoire : Visual Memory

### Critères

**Jouabilité** ★★★☆☆  
Les déplacements sont un peu lents, et il n'est pas toujours facile d'éviter les attaques ennemies. La visée automatique n'a pas que des vertus.

**Bande-son** ★★★☆☆  
La musique passe assez inaperçue, et c'est tant mieux. Il est ainsi plus facile d'entendre les cris et divers bruitages qui se révèlent, d'ailleurs, assez réussis.

**Graphisme** ★★★★★  
Des décors entièrement en haute résolution, et des personnages très réussis. Mais les niveaux semblent parfois un peu vides et sans chaleur.

**Durée de vie** ★★★☆☆  
Une vingtaine de niveaux, plusieurs corps à posséder, et pas moins de sept fins disponibles. Il est dommage, par contre, que le jeu soit un peu répétitif.

### Verdict

Une chose est sûre, **Maken X** innove avec la possibilité de changer de corps et de pouvoirs. Mais, au final, le principe reste similaire à celui des autres jeux du genre : il suffit d'avancer et de tuer tout ce qui bouge. Dommage, également, qu'il n'y ait pas plus de diversité dans les ennemis.

- Principe original
- Graphismes
- L'histoire
- Un peu lent
- Pas toujours précis
- Assez répétitif

Note globale **13/20**

### Visite guidée

Le style graphique est assez réussi, surtout pour les ennemis. On croirait un dessin animé japonais.

Maintenez le bouton X pour déclencher un coup spécial.

Lorsqu'un curseur apparaît au-dessus d'un personnage, c'est que vous pouvez en prendre le contrôle. Vous voilà dans la peau d'un vigile qui a la matraque facile !

<http://www.AbsoluteGames.fr>

Un porte clés OFFERT avec toute commande passée sur notre site internet sécurisé à l'aide du code promo: "welcome". \*Par téléphone mandats ou CB, pour 100% d'échec.

**Absolute Games**

AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome - 13 006 Marseille - Tel 04 91 13 61 91

### Nouveautés !

- Puce Dézonage DVD
- Puce PlayStation 2

Pour plus d'infos voir notre site internet

### PlayStation.

- Alimentation recharge 125Fr
- Cable RGB audio guncon 39Fr
- Cable rallonge manette 39Fr
- Cable liaison LIN K 39Fr
- Coque design bleue ou rouge 129Fr
- Game Enhancer** 39Fr

Aussi appelé **Ps hacker**. Jouez à tous vos jeux, compatible codes ActionReplay™. Compatible avec toutes les consoles sauf le dernier modèle scph9002: voir n° modèle au dos de la console.

- Joydapter Play -> Pc** 129Fr
- Utilisez votre manette Play sur votre Pc, livré avec transfo et drivers
- Kit Classic Compatible 9002 99Fr
- Puce, **cable RGB audio**, notice & plans compatible avec tous les modèles de Play!
- Memory card 15Blocs 1Mb 49Fr
- Manette simple grise 49Fr
- Manette vibrante grise/noire 129Fr
- Manette vibrante sans fil 199Fr
- Livrée avec piles, très bonne finition!
- Quadrupleur manette** 139Fr
- Pour jouer à quatre dans: Crash Team Racing, Quake, jeux de foot etc...
- Souris Play 2 Boutons grise 99Fr

Sticker déco Lavable-Décollable

59Fr Part comprise

Hot Products Best Prices

**PROMO!**

99Fr

Game Enhancer

**PROMO!**

129Fr

Joydapter Play - Pc

Existe aussi sur port USB à 169 Fr

**PROMO!**

139Fr

Puce Dream

### Dreamcast.

- Cable RGB & sorties Audio 49Fr
- Cable rallonge manette 59Fr
- Joydapter Play -> Dream** 179Fr
- Utilisez votre manette Play sur votre console Dreamcast, compatible avec les volants...
- Manette avec vibreur interne 239Fr
- Manette normale ss vibreur 145Fr
- Nexus memory 4Mo Tel
- Nexus memory 16Mo Tel
- Puce 4His multi-standard** 139Fr
- Utilisez vos jeux imports Us < Euro > Jap.
- Vibreur translucide clair 99Fr
- VGA BOX Dream Tel
- Branchez votre console sur le moniteur PC!

### GameBoy.

- Cable liaison LIN K 59Fr
- GB 4 in 1: MiniStick, Vibreur, Piles rechargeables, Amplificateur sonore 129Fr
- GB Player set translucide 59Fr
- MiniStick et Eclairage de l'écran 39Fr
- Housse protection translucide 39Fr
- WormLight Lampe flexible, f. ss piles 69Fr

Satisfait ou remboursé

Frais de port: 30Fr

### Bon de commande

Pourquoi choisir AbsoluteGames ?

Premier magasin à avoir proposé des produits à prix cassés.

Premier à avoir importé le Ps Hacker (GameEnhancer).

Premier à avoir proposé la Puce Play aux particuliers.

Premier à avoir proposé la Puce Dream en 4 fils !

Premier à proposer les nouvelles Puces Play 2 !

Premier à proposer les Puces DVD (30 Modèles) à un prix attractif.

Adresse: \_\_\_\_\_

Code Postal, Ville: \_\_\_\_\_

Passer commande par CB par téléphone ou par chèque, mandat par courrier en renvoyant ce bon à AbsoluteGames.fr 120 Rue de Rome 13 006 Marseille

Articles: \_\_\_\_\_

JVM02

+ 30 Fr Frais de port

Option Contre remboursement + 30Fr\*



## Bust-A-Move 4

L'un des jeux de réflexion les plus funs rejoint la logithèque Dreamcast.

Reflexion sur Dreamcast

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : Acclaim



Votre personnage manifeste sa joie en cas d'action spectaculaire.

À l'heure où les jeux vidéo se doivent d'être des orgies d'effets visuels inédits, quelques titres s'offrent le luxe d'être fabuleux tout en étant laids ! *Bust-A-Move 4* applique parfaitement ce type de schéma au moyen d'un principe aussi simple qu'efficace. À l'écran, un tableau (voire deux) se confrontent quelqu'un. En haut, des bulles colorées agglutinées les unes aux autres ; en bas, un "lance-bulle" que vous contrôlez. Un seul but : détruire un maximum de bulles avant que l'une d'entre elles ne franchisse la ligne fatidique au bas du tableau. Pour cela, il suffit d'aligner, à l'aide du "lance-bulle", au moins trois éléments du même coloris pour les faire disparaître. Une fois le principe acquis et les personnages cachés découverts, l'intérêt de *Bust-A-Move 4* réside surtout dans le mode 2 joueurs, incroyablement fun et bidonnant. En effet, les deux tableaux de jeu sont alors étroitement liés, et lorsque l'un des joueurs effectue une action spectaculaire, des points lui sont attribués,

tandis que son adversaire reçoit un malus. En outre, la panoplie est étendue : bulles-arc-en-ciel difficiles à éliminer, tableau qui descend d'un cran... On finit par s'amuser réellement, de sorte qu'on en oublie la réalisation anecdotique : teintes chatoyantes, manque de finition, animations assez simplistes, musiques lassantes... *Bust-A-Move 4* se distingue tout de même par une prise en main d'une déconcertante facilité, une convivialité unique et une durée de vie illimitée à plusieurs. Un véritable bonheur, si toutefois vous n'êtes pas déjà en possession d'un épisode !

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Techniquement indigne de Dreamcast, *Bust-A-Move 4* est pourtant incroyablement fun.

- Principe génial
- Accessible à tous
- Durée de vie

• Réalisation  
 • Lassant en solo  
 • Pas de mode 4 joueurs

Note globale **15/20**

## Fort Boyard Millenium

Adapté du jeu TV, ce titre vous plonge dans un univers médiéval-fantastique bien trop banal.

Plate-forme/action 3D sur PC

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Microïds

Des monstres envahissent Fort Boyard et capturent votre compagne, que vous devez retrouver en explorant la célèbre forteresse. Comme vous incarnez un athlétique jeune homme, vous pouvez courir, sauter, nager et attaquer grâce

au bâton offert par... le Père Fourras ! Pour passer les diverses salles du donjon, vous devez résoudre de nombreuses énigmes et combattre beaucoup de créatures. Malgré une bande-son adéquate créant une ambiance angoissante, la réalisation est médiocre : graphismes sombres, textures dépouillées et ennemis peu originaux. De plus, la jouabilité discutabile rend le jeu vite lassant.



Saurez-vous résoudre les énigmes du Fort et attraper la première clé ?

**Jeux Vidéo** Résultats du test

La réalisation et l'intérêt limité nuisent à ce titre sans originalité.

- Visiter Fort Boyard
- Introduction

• Graphismes pauvres  
 • Phases de plate-forme ennuyeuses

Note globale **09/20**

## Evo's Space Adventures

Malgré un concept intéressant, cette adaptation d'un titre N64 reste décevante.

Aventure/plate-forme sur PlayStation

Prix : 99 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Take 2 Interactive

Evo, aimable robot et acolyte d'un super-héros bas de gamme, Dan Danger, est envoyé en exploration sur Silicon Valley, une station spatiale réapparue après une extinction de 1000 ans. Mais suite au crash du véhicule spatial, il n'est resté d'Evo

qu'une puçeyant la faculté de prendre possession des divers animaux-robots de la station. Le principe est très intéressant, car pour progresser dans cet univers en 3D, vous devez utiliser une quarantaine d'animaux aux diverses aptitudes. Mais cette excellente idée est gâchée par une réalisation catastrophique et une maniabilité des plus misérables que l'humour ne parvient pas à sauver.



Mouton à ressort ou renard à réaction : vous pouvez tous les diriger !

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Malgré de bonnes idées, la réalisation reste inacceptable sur PlayStation. Même à ce prix, faites l'impasse.

- Le prix
- Humour omniprésent
- Nombre d'animaux

• Réalisation  
 • Camera ingérable  
 • Maniabilité

Note globale **08/20**

## South Park Rally

Malgré une bonne restitution de l'univers de *South Park*, le jeu est une amère déception !

Course sur DC

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : de 1 à 4  
 Éditeur : Acclaim



Les graphismes respectent l'aspect du dessin animé.

En signant avec l'éditeur Acclaim, les créateurs de *South Park* pensaient avoir placé leur progéniture entre de bonnes mains. Hélas, c'est un clone du célèbre *Mario Kart* qui voit le jour... un vilain clone même, bien loin d'offrir le plaisir de conduite que procurerait son ancêtre. Et c'est d'autant plus regrettable que l'aspect visuel est agréable et l'ambiance sonore à mourir de rire. À noter : des tracés non

linéaires qui confèrent une certaine variété à l'action, mais le plaisir de jeu n'y est vraiment pas ! La plupart des personnages de la fameuse série sont présents, et c'est bien là le seul argument de vente, valable uniquement pour les fans !

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Acclaim aurait dû miser davantage sur un concept qui mette la série en valeur, plutôt que sur le marketing.

- Tous les personnages !
- La bande-son
- Bonus rigolos

• Conduite insipide  
 • Intérêt limité  
 • Décevant !

Note globale **09/20**



## Rampage : Through Time

Villes à ravager et monstres géants, un troisième opus dans la lignée des précédents.

Action sur PS

Prix : 350 F environ  
 Âge : tous publics  
 Niveau : moyen  
 Joueurs : de 1 à 3  
 Éditeur : Midway

*Rampage* fit des émules dans les salles d'arcade au début des années 80. Depuis, ce jeu d'action pure et dure, bourré d'humour, a été adapté sur Nintendo 64, Game Boy et, bien sûr, PlayStation. Fidèle à son concept, *RTT*

vous glisse dans la peau de l'un des huit monstres mutants prêts à saccager des villes entières à grands coups de pied et de poing, façon *King Kong* ou *Godzilla*. Le but : détruire le plus d'immeubles possible tout en castagnant ses potes, 100% bourrin ! De la Grèce antique au Japon en passant par le Far West et l'époque médiévale, *RTT* offre une centaine de niveaux riches en détails... mais tout en 2D ! Les nostal-



Avec deux amis en renfort, les villes ne tiennent jamais très longtemps.



giques apprécieront aussi les minijeu d'adresse du type casse-briques ou shoot-them-up à la *Space Invaders*...

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Malgré son air vieillot, *RTT* est amusant et délectable. Les connaisseurs apprécieront, surtout en multijoueur.

- Simple et délectable
- Amusant à plusieurs
- Nombreux tableaux

• Graphismes 2D désuets  
 • Répétitif et lassant  
 • Très bourrin

Note globale **12/20**

## Roadsters

Titus rentre dans le décor sur Dreamcast avec un *Roadsters* à la limite du pathétique.

Course sur DC

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : de 1 à 4  
 Éditeur : Titus



Le jeu est totalement indigne d'une Dreamcast.

Véritable catastrophe vidéoludique, *Roadsters* traîne sa carcasse de console en console. La version Dreamcast ne dépare pas de ces homonymes PlayStation et N64. Les véhicules sont peu nombreux, et pour la plupart imaginaires. Grâce à l'argent tiré de vos victoires, vous pourrez acheter ces bolides, ou simplement les améliorer. Très classique sur le principe, *Roadsters* vire à l'abomination une fois les voitures lancées sur le circuit. Les décors sont laids, les couleurs mal choisies, le moteur 3D épouvantable,

les collisions hasardeuses et la maniabilité lamentable. Les courses multijoueurs sont pires encore, puisque l'animation y est ralentie au maximum. Inacceptable.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Une sortie de route de plus pour Titus. La marque au renard devrait revoir d'urgence sa politique de création.

- Championnat
- Licences

• Graphismes  
 • Maniabilité  
 • Tout le jeu !

Note globale **03/20**

## Odyssée, sur les traces d'Ulysse

L'*Odyssée* massacrée par Cryo. Relisez Homère, vous ne perdrez pas au change.

Aventure sur PC

Prix : 299 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Cryo



Poséïdon tentera de mettre un terme à votre quête.

Cryo s'est mis en tête de faire revivre les grandes légendes, avec plus ou moins de succès. Dans le cas présent, l'épique *Odyssée* a été sauvagement défigurée. Vous incarnez Hérédias, envoyé par Pénélope sur les traces de son Ulysse de mari. Parcourant la Méditerranée à la recherche d'indices, vous devez résoudre de temps à autre des énigmes à la difficulté mal dosée. Le reste du temps, vous errez dans de vastes décors à peine délimités, tournant en rond à la recherche d'une action à réaliser. L'ennui fait partie intégrante de cette

*Odyssée*, jeu qui n'est même pas sauvé par sa réalisation. Le graphisme, certes détaillé, mais bien trop statique, manque de la fantaisie onirique que réclamait la légende. Dommage.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

Il manque à *Odyssée* le souffle épique de l'aventure d'Ulysse. Homère doit se retourner dans sa tombe.

- Thème
- Bande-son

• Ennuyeux  
 • Difficulté mal dosée  
 • Pas d'ambiance

Note globale **08/20**



Vos adversaires ne sont pas seulement des robots : des tourelles de défense tenteront aussi de vous arrêter.

## Moho

Bienvenue dans les arènes du futur ! Un monde violent et... techno !

Multiépreuve sur PS

Prix : 99 F  
 Âge : à partir de 12 ans  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : Take 2

Dans le futur, des gladiateurs sont formés pour divertir la population carcérale en s'affrontant

dans des arènes-prisons dépouillées. Ces jeux de cirque nouvelle génération ne se résument pas pour autant à une simple succession de scènes de castagne. *Moho* propose ainsi une série non linéaire d'épreuves : des courses, des combats à mort ou encore juste une quête d'objets dans un

environnement 3D. Le jeu est relativement bien réalisé, avec un moteur 3D plutôt correct, même si l'ensemble manque un tantinet de couleurs et de détails. Quelques effets spectaculaires, telles des déformations du terrain, rehaussent un peu le niveau. L'ambiance sonore techno renforce le côté futuriste du produit. Mais *Moho* manque tout de même de peps et s'avère lassant. De plus, les gladiateurs, montés sur une grosse boule, sont très limités dans leurs mouvements. *Moho* pêche par excès de zèle : les épreuves sont nombreuses, mais peu fouillées.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

*Moho* aurait pu être plus travaillé. Il propose des épreuves variées, mais aucune n'est vraiment soignée.

- Réalisation correcte
- Nombreux niveaux
- Ambiance soignée

• Maniabilité  
 • Peu fouillé  
 • Un peu lent

Note globale **10/20**



## Croc

Un petit jeu de plate-forme sans prétentions, à réserver aux plus jeunes.

Plate-forme sur Game Boy Color

Prix : 229 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : THQ



Attrapez le ballon avant qu'il ne s'envole pour atteindre un trésor caché.

Après deux épisodes sur PlayStation qui, il faut le dire, n'ont pas remporté un franc succès auprès du public, Croc tente de conquérir le cœur des jeunes possesseurs de la portable de Nintendo. Le vilain Baron Dante a encore fait des siennes; il a jeté un sort sur les animaux et terrorisé les Globbos. À vous d'aider le gentil croco à libérer ses amis disséminés dans l'île de Globbo. Celle-ci se décompose en trente niveaux, auxquels s'ajoutent des tableaux bonus, tous répartis sur quatre mondes thématiques. L'aventure débute dans la forêt, puis vous devrez traverser les glaces et le désert avant d'atteindre la citadelle de votre ennemi. Un vrai jeu d'enfant, d'autant que les mouvements du héros sont bien peu nombreux (courir, sauter, attaquer), et que la prise en main est immédiate. De plus, les obstacles n'évoluent pas vraiment au fil des niveaux : gouffres et monstres mignons ou mouvements prévisibles se succèdent inlassablement. L'action apparaît vite rébarbative,

et on ne peut pas dire que le jeu suive une réelle progression. Pour ce qui est de la collecte d'options, là non plus, il a jeté un sort sur les animaux et terrorisé les Globbos. À vous d'aider le gentil croco à libérer ses amis disséminés dans l'île de Globbo. Celle-ci se décompose en trente niveaux, auxquels s'ajoutent des tableaux bonus, tous répartis sur quatre mondes thématiques. L'aventure débute dans la forêt, puis vous devrez traverser les glaces et le désert avant d'atteindre la citadelle de votre ennemi. Un vrai jeu d'enfant, d'autant que les mouvements du héros sont bien peu nombreux (courir, sauter, attaquer), et que la prise en main est immédiate. De plus, les obstacles n'évoluent pas vraiment au fil des niveaux : gouffres et monstres mignons ou mouvements prévisibles se succèdent inlassablement. L'action apparaît vite rébarbative,

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Mignon, classique, bien fait, mais sans rien d'exceptionnel, Croc est un bon jeu pour initier les joueurs en herbe.

- Maniabilité
- Trente niveaux variés
- Les tableaux bonus

• Action répétitive  
 • Mouvements limités  
 • Menus en anglais

Note globale **12/20**

## Plasma Sword

La suite de Star Gladiator arrive sur Dreamcast pour des duels futuristes et pour le pire...

Combat sur DC

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : Virgin

Plasma Sword est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade du même nom. Ce jeu de combat oppose des personnages issus de plusieurs races extraterrestres, armés de sabres laser et autres armes futuristes. Mais

Plasma Sword est également la suite de Star Gladiator, connu des possesseurs de PlayStation. Et, à aucun moment, cette suite ne se démarque en bien de l'original, ni quant au nombre des personnages (beaucoup trop de clones), ni par sa réalisation, tout à fait indigne de la Dreamcast. La maniabilité sauve le jeu de la déchéance totale, en permettant quelques enchaînements faciles. Un titre à éviter.



La simplicité du graphisme ne garantit pas toujours une animation fluide...

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Alors qu'elle promettait énormément, cette suite de Star Gladiator sur Dreamcast est très décevante.

- Maniabilité
- Enchaînements simples
- Ambiance Star Wars

• Laid  
 • Peu de combattants  
 • Lassant

Note globale **08/20**

## Pocket GT Racing

Cachez-vous ! Un nouveau jeu de course arrive sur Game Boy Color.

Course sur GBC

Prix : 119 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : Virgin Interactive

Pocket GT Racing fait partie de ces jeux qui cherchent à dissimuler leur immense pauvreté et la nullité de leur réalisation sous une pléthore d'options et de gadgets. C'est pourquoi vous y trouverez plus de 24

circuits différents, ainsi qu'une palette de 32 machines entièrement personnalisables (vous pourrez même choisir la couleur de la carrosserie). En course, la maniabilité se révèle exécrable, et la simple alternance de bandes de couleur verte sur le bas-côté, couplée à une animation catastrophique, ne procure bien évidemment pas la moindre impression de vitesse. Bref, un petit jeu sans qualité.



Le jeu manque cruellement d'intérêt... et la réalisation de travail !

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Pocket GT Racing est une catastrophe. Préférez lui l'insupportable F1 Race, bien plus agréable.

- Personnalisation des voitures
- Mode 2 joueurs

• Animation lamentable  
 • Pas d'impression de vitesse  
 • Ennuï immédiat

Note globale **04/20**

## Taxi 2

Si vous devez faire appel à un taxi, par pitié, évitez de prendre celui-là...

Course sur PC

Prix : 299 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Ubi Soft

Si Taxi 2 a cartonné au cinéma, sur PC, la 406 surboostée va droit dans le mur. Vous arpentez les rues marseillaises (très pixelisées) à grande vitesse, du moins à en croire le compteur... Sans cesse entrecoupé de

séquences vidéo, Taxi 2 est ennuyant : la conduite est approximative, les missions imposées fades, et, en plus, le volant tourne tout seul (comme dans K2000...). Du coup, on a même plus envie de se mesurer à J.-L. Schlesser dans le mode Arcade. Mêmes si vous avez aimé le film de Krawczyk, ne vous essayez pas à la conduite de Taxi 2, vous n'en sortirez pas indemne... et votre porte-monnaie non plus. On vous aura prévenu.



Le tableau de bord est bien triste... et Marseille bien déserte !

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Graphismes déplorables, intérêt inexistant... Sans des sautes obscures, le bolide blanc ne vaut plus un clou.

- Bande son techno-hard
- Vous êtes avertis
- Il n'y en a pas

• Pixel mon amour  
 • Bugs trop fréquents  
 • Configuration minimale trop importante

Note globale **05/20**



## Caesars Palace 2000

Les jeux sont faits, rien ne va plus ! Mais alors, plus du tout...

Jeux de casino sur Dreamcast

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : de 1 à 4  
 Éditeur : Interplay

Les casinos virtuels ne sont pas une nouveauté sur console. Ce Caesars Palace 2000 est le troisième de la série éponyme, parue sur PlayStation en 1997 et 1999. Celle-ci présente les grands classiques du palace, modélisés en

2D pour la plupart, sur un écran statique. Avec la Dreamcast, on espérait quelque chose de plus attrayant. Hélas... d'une part, les jeux d'argent évoluent peu, et on retrouve ici les habituelles parties de cartes (poker, blackjack...), machines à sous et, bien sûr, la roulette. Si les jeux sont désormais en 3D, et que de nouveaux mouvements de caméra offrent davantage de

perspective, l'ensemble, encore statique et sans fond sonore, reste fade.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Un titre qui manque de pêche et d'innovations. On a vraiment du mal à s'y croire, même en étant amateur.

- Plus de 20 jeux
- Quelques nouveautés
- Mode multijoueur

• Réalisation indigne de la DC  
 • Bande sonore inexistante  
 • Intérêt limité

Note globale **11/20**

## Triple Play 2001

Mollement tristounet, ce n'est pas sur Game Boy que le base-ball prendra des couleurs.

Base-ball sur GBC

Prix : 199 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeurs : EA Sports / THQ

Véritable institution aux États-Unis, ce sport est plutôt méconnu dans nos contrées. Pourtant, THQ n'a pas jugé utile de nous en expliquer les règles exactes dans la notice. Reste alors à se lancer dans un match d'exhibition contre l'une des 32 équipes officielles, sur l'un des 30 stades proposés. Première déception : seule la couleur du sol varie d'un terrain à l'autre. Le graphisme est dépourvu, et l'animation navrante. Du point de vue ludique, l'action se résume à lancer, taper et courir après la balle, inlassablement, et ce, sans subtilité ni



En réalité, les 30 terrains sont identiques.

aucune sensation de plaisir. Et, bientôt, on n'a même plus la curiosité de comprendre les règles... Le réalisme n'est pas au rendez-vous, le fun non plus, et c'est bien le plus grave.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Une piètre réalisation qui décevra les fans de base-ball et ne donnera pas aux autres l'envie de découvrir ce sport.

- Les stades authentiques
- Les équipes officielles
- 3 niveaux de difficulté

• Graphisme et animation  
 • Pas de règles du jeu  
 • Tout en anglais

Note globale **06/20**

## Caesars Palace 2000

Qui veut gagner des millions ? Sans passer à la télé ? C'est possible !

Casino sur PS

Prix : 299 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : de 1 à 4  
 Éditeur : Interplay

Si vous espérez faire fortune au Caesars Palace et que vous ne possédez pas de Dreamcast, il vous reste deux solutions : prendre le prochain vol pour Las Vegas ou acquérir la version PlayStation. Celle-ci est quasi identique à celle de Sega et propose les mêmes jeux de hasard, également modélisés en 3D, mais en beaucoup plus pixelisés, hélas ! Au départ, vous disposez de 2000 \$ et ne pouvez miser que de petites sommes, aux tables réservées aux flambeurs débutants. Avec de la chance et grâce aux sauvegardes, vous



Les mêmes jeux que la version Dreamcast, mais en plus laids !

deviendrez un joueur professionnel et pourrez parier plus gros. Le tout dans une atmosphère de salle de jeu, avec en fond sonore le bruit diffus de la foule.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Cette édition 2000 s'inscrit dans la lignée de ses deux prédécesseurs, la précision de la 2D en moins, hélas.

- Plus de 20 jeux
- Quelques nouveautés
- Mode multijoueur

• Réalisation 3D décevante  
 • Ambiance sonore  
 • Toujours aussi peu réaliste

Note globale **08/20**



Ce tyranosaure particulièrement collant reviendra à maintes reprises vous mettre des bâtons dans les roues...

## Dino Crisis

Les dinosaures tiennent le haut de l'affiche dans un Resident Evil-like sur PC.

Action / aventure sur PC

Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : à partir de 12 ans  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Capcom

Regina fait partie d'un groupe d'élite chargé de rapatrier un scientifique depuis une île sur laquelle il mène de drôles d'expériences. Pistolet, fusil à pompe, fléchettes empoisonnées et cages élec-

triques sont les seules armes dont elle dispose contre des dinosaures peu avenants. Cette version PC du hit sorti il y a bien un an sur PlayStation reprend tous les ingrédients de l'original. Elle propose en outre, et ce dès le début, la totalité des tenues de Regina ainsi que les missions spéciales qui donnent lieu, ici, à un concours via Internet.

Mais cela ne suffit malheureusement pas à relancer l'intérêt de Dino Crisis. Les graphismes, même avec une carte 3D, sont pratiquement identiques à ceux de la version PlayStation (un comble !), et l'interface n'a pas même changé d'un iota. Dommage, car ce jeu aurait mérité un portage plus soigné, tant l'atmosphère est angoissante et les cinématiques splendides. En outre, la traduction française, comme celle de la version PS, est approximative et nuit à l'ambiance. Malgré cela, le verdict est positif, car Dino Crisis reste un très bon Resident Evil-like.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Un très bon jeu qui aurait mérité une vraie programmation plutôt qu'une simple adaptation.

- Ambiance
- Les dinosaures
- Les cinématiques

• Trop vieux  
 • Traduction faible  
 • L'interface

Note globale **13/20**



## Ballistic

Une chose est sûre, *Ballistic* vous en fera voir de toutes les couleurs !

Action/réflexion sur PlayStation

Prix : 199 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : expert  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : THQ



En matière d'explosion de bulles, la série des *Bust-A-Move* est la référence incontestée. Son concept, simple et génial, consistant à réunir au moins trois bulles de même couleur pour les faire disparaître, a été utilisé maintes fois depuis. Basé sur le même principe, *Ballistic* est une variante a priori accrocheuse : des bulles multicolores, assemblées comme les perles d'un collier, défilent vers le centre de l'écran en formant une spirale. Il faut éviter qu'elles arrivent à l'extrémité de celle-ci. Pour les faire éclater, vous disposez d'un canon à bulles que vous faites pivoter en tous sens. Il suffit d'appuyer sur une touche pour envoyer les bulles et tâcher de les combiner par couleur. Le but est de provoquer des réactions en chaîne pour en faire disparaître un maximum d'un seul coup. Et cela s'avère vite captivant : dans le mode Panique, la difficulté croît à intervalles réguliers, à la manière de *Tetris*. Dans le mode Manches, vous enchaînez les tableaux les uns

En solo, des options agrémentent le jeu, mais les parties à deux sur écran scindé sont de loin les plus amusantes.

après les autres. Seul problème, la difficulté devient rapidement insurmontable, même au niveau le plus facile ! Du coup, on ne s'amuse plus, on s'énervé. Et la bande-son, prodigieusement agaçante, n'arrange rien. Mieux vaut alors couper le volume et défiler un ami en mode 2 joueurs. Bref, avec *Ballistic*, on commence avec l'envie d'éclater des bulles et on finit avec celle d'éclater sa manette contre le mur ! Le jeu conviendra aux accros du genre, et sur encore : sa réalisation 2D d'un autre temps, la pauvreté des décors et le manque d'effets visuels déçoivent.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

- Concept original
- Amusant à deux
- Manipulation simplissime
- Réalisation 2D dépassée
- 3 modes de jeu
- Très (trop) difficile en solo

Note globale **10/20**

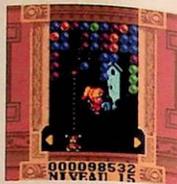
## Magical Drop

Un grand classique du jeu d'arcade/réflexion débarque sur Game Boy Color.

Réflexion sur GBC  
 Prix : 119 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Virgin Interactive

*Magical Drop* est un célèbre jeu de réflexion japonais. Le principe, dans la lignée des autres grands succès du genre en arcade, consiste à faire disparaître des boules en les regroupant par groupe de trois ou plus de même

couleur avant qu'elles n'atteignent le bout de l'écran. Vous dirigez un petit personnage qui attrape des boules et les relance vers le haut. Bien entendu, la vitesse augmente progressivement, et vous devrez faire preuve d'une grande dextérité. Le clou du jeu réside dans la possibilité (et très vite, la nécessité) de provoquer des explosions en chaîne, lesquelles donnent lieu, en outre, à des animations sympathiques.



Le design des personnages est d'un style très nippon.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

- Personnages mignons
- Le système d'enchaînements
- L'animation
- Les fonds peu colorés
- Pas de mode 2 joueurs

Note globale **14/20**

## Puzzled

*Puzzled* arrive pour les fans de réflexion. Sauver le monde devient un vrai casse-tête !

Réflexion sur GBC  
 Prix : 119 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Virgin Interactive

Alors que vous tentez de ruiner les plans d'un savant fou, ce dernier parvient à vous expédier dans une autre dimension, sous l'apparence d'un tas de boue informe. Pour recouvrer votre aspect initial, vous devez résoudre une

succession d'énigmes ardues. Dans chaque tableau, il faut éliminer les dalles, en les alignant par paires afin qu'elles se détruisent, puis revenir au point de départ afin de se téléporter au niveau suivant. Une grande variété de sols (friable, glissant...) et de téléporteurs corse le tout. Très vite, le moindre mouvement doit être calculé, et la moindre erreur dans l'ordre des priorités vous contraint à recommencer le niveau.



Pour venir à bout de ce casse-tête, il vous faudra de nombreux essais.

**Jeux Vidéo** Résultats du test

- Concept intéressant
- Séquences de scénario
- Bonne lisibilité
- Manque de couleurs
- Difficulté peu progressive

Note globale **13/20**

## Microsoft Puzzle Collection

Bill Gates nous triture les méninges jusque sur GBC grâce au créateur de *Tetris*.

Réflexion sur GBC  
 Prix : 119 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Virgin Interactive

Alexei Patzinov, le génial inventeur de *Tetris*, fait son retour. Il nous a concocté pas moins de six jeux de réflexion en un. Si tous ne sont pas vraiment passionnants, trois d'entre eux se distinguent du lot. Les épreuves y sont basées

soit sur la logique pure et les capacités d'analyse, soit sur l'observation et la rapidité de réaction pour les épreuves en temps limité, comme c'était le cas dans *Tetris*. L'un de ces jeux consiste à remplir cinq cubes avec des billes disposées aléatoirement. Dans un autre, il faut ramasser tous les objets qui jonchent le sol, suivant une logique de priorité liée à la couleur des dalles. Un cocktail savoureux qui vous tiendra en haleine.



Ici, vous devez reproduire le motif du haut en faisant pivoter les figures autour d'un axe. Dur, dur...

**Jeux Vidéo** Résultats du test

- Durée de vie
- Variété des épreuves
- Difficulté
- Réalisation assez sobre
- Quelques épreuves bâclées

Note globale **15/20**

# Vos cédéroms à votre image !

Kit d'Impression CD 2000

DISPONIBLES chez votre REVENDUEUR HABITUEL.

**Mes chansons de vacances été 99**

- Pourquoi t'es pas gardé mon sac à main ?
- Plein de coups de soleil
- Cœur à prendre, foie fragile
- Mon ami le mérou

**Jaquettes CD Boîtes, photos**

**Étiquettes CD photo**

**Étiquettes CD Haute Définition 1440 dpi**

**Kit d'Impression CD 2000**

Personnalisez les jaquettes et les étiquettes de vos CD gravés !

- Plus de 100 modèles types et 100 images pour illustrer vos CD audio et vos CD-ROM
- Assistant de mise en page pour réaliser les différents éléments de votre CD
- Impression sur l'un des nombreux formats professionnels en décalage le plus !

Facile, créatif et astucieux.

Logiciel réf. 2603 99 F prix constaté

Les Papiers Créatifs : 69 F prix constaté

Pour vos meilleures compilations audio, vos archives ou vos photo CD, ne vous arrêtez plus à la simple gravure de vos cédéroms. Avec *Kit d'Impression CD 2000* et les *Papiers Créatifs* de Micro Application, créez et imprimez la jaquette recto verso du boîtier, l'étiquette du CD et le livret

intérieur. Il vous suffit de choisir l'un des 100 modèles en couleur, d'y insérer vos photos numérisées (ou l'une des 500 images proposées) et le tour est joué ! Vous pouvez même y ajouter automatiquement la durée des plages pour un CD audio. Grâce aux nombreux outils de mise en forme, modifiez ensuite les modèles

à volonté, pour des présentations vraiment personnalisées !

**Micro Application**  
 UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

[www.microapp.com](http://www.microapp.com)



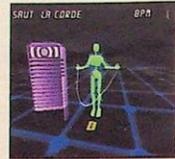
## Sydney 2000

Si les Jeux olympiques approchent. Si vous en salivez d'avance, évitez de goûter à ce jeu-là.

**Sport sur PlayStation**  
 Prix : 350 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : de 1 à 8  
 Éditeur : Eidos

Si l'événement sportif est attendu dans le monde entier, *Sydney 2000* a déjà déçu dans le milieu du jeu. Franchement, que vous soyez féru d'athlétisme ou même collectionneur sportif, évitez de vous procurer ce titre !!! Des

graphismes pixelisés et repoussants, des disciplines légendaires, telles que l'escrime ou le judo, qui brillent par leur absence, une interface totalement ratée... Seule la jouabilité reste correcte et relativement aisée, mais c'est tout à fait insuffisant pour corriger le tir. Enfin, vous l'aurez vite compris, *Sydney 2000* est un navet. À côté, *Track & Field 2* tient du génie ! L'obtention de la licence n'aura donc servi à rien.



## Walt Disney's World Quest

À copier *Mario Kart* sans imagination, Mickey qui roule n'amasse pas mousse...

**Course sur DC**  
 Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : de 1 à 4  
 Éditeur : Eidos

*Walt Disney's World Quest Magical Racing Tour* vient rejoindre le peloton des courses à thème telles que *Mario Kart* sur N64 ou *Crash Team Racing* sur PlayStation. Sa réalisation honnête lui aurait aisément valu de figurer parmi les meilleurs jeux du genre sur Dreamcast. Hélas, cette course ne décolle pas, avec son mode multijoueur raté, ses personnages étranges (un Mickey obèse, un Donald vampire...) et une maniabilité non exempte de reproches... Nombre de joueurs lui préféreraient donc *Pen Pen Tricelon*.



Le jeu est assez amusant en solo, malgré une musique lobotomisante.

Seuls les plus jeunes y reviendront, pour l'univers chatoyant de Disney, qui offre quelques circuits sympathiques... sans plus.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Si vous possédez déjà *Track & Field* restez-en là. *Sydney 2000* est un jeu complètement raté.

- Maniabilité
- Jouabilité
- ... et c'est tout

Graphismes  
 Trop peu d'épreuves  
 Ambiance et commentaires

Note globale **05/20**

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Mickey et ses amis peuvent retourner à Marne-la-Vallée ! Une déception malgré un mode solo sympathique.

- Circuits réussis
- Véhicules variés
- Disneyland

Mode multijoueur raté  
 Musique atroce  
 Personnages étranges

Note globale **08/20**

## NHL Rock the Rink

Du hockey sur glace survolté, de quoi faire fondre les neurones d'un joueur normal...

**Hockey sur PS**  
 Prix : 349 F  
 Âge : tous publics  
 Niveau : débutant  
 Joueurs : 1 ou 2  
 Éditeur : Electronic Arts



Le hockey n'a jamais été aussi violent. Vous avez dit "catch" ?

Les promesses de *NHL Rock the Rink* étaient énormes : rendre ce sport plus accessible et moins subtil pour les néophytes. Mais une fois le palet lancé sur la glace, les choses commencent à aller de travers. La réalisation est très moyenne et les coups, surpuissants, donnent lieu à des scores ridiculement surelevés. De plus, l'attaque prédominante, les seules armes de la défense sont quelques prises de catch de dernier ressort. Reste un jeu amusant à deux, mais la déception de ne pas pouvoir jouer à quatre est dur à oublier. Le petit nombre de coups

spéciaux fait de ce jeu irréaliste un ovni de plus dans les annales du jeu de hockey sur glace sur console. À oublier, à moins de rechercher un "déceérant" efficace.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Ce hockey à l'état "brute" manque bien trop d'intérêt pour marquer sa place dans votre PlayStation.

- C'est simple
- C'est facile
- C'est brutal

C'est du sport ?  
 Trop violent  
 Réalisation moyenne

Note globale **08/20**

## Vib Ribbon

Les concepts originaux sont rares. Alors, bravo à Sony et à son *Vib Ribbon*.

**Jeu de réflexes sur PlayStation**

Prix : 190 F environ  
 Âge : tous publics  
 Niveau : confirmé  
 Joueurs : 1  
 Éditeur : Sony

Encore une fois, c'est une idée toute simple qui fait mouche. *Vib Ribbon* vous met dans la peau d'un lapin qui doit éviter les obstacles sur son chemin. Certes, pour l'instant, rien de bien trépidant, mais *Vib Ribbon* se distingue par plusieurs aspects. Tout d'abord, ces obstacles sont au nombre de quatre (une colline, un fossé, un looping et une série de zigzags). À chacun de ceux-ci est assigné un bouton de la manette. Il suffit d'appuyer au bon moment pour les passer. Si vous ratez trop d'obstacles, vous vous trans-

formez en animal plus petit et la route se met à vibrer. Au bout d'une quinzaine d'obstacles surmontés, l'opération inverse s'opère. La vitesse de défilement de la route et l'apparition des obstacles sont générés par la musique du jeu. Détail sympathique, vous pouvez mettre n'importe quel CD audio de votre collection pour changer la musique des parties. L'autre aspect notable de *Vib Ribbon* concerne sa réalisation. Tous les graphismes du jeu sont en noir et blanc. En fait, c'est comme si les dessins étaient fait à la craie sur un tableau noir. Ils se résument à un trait pour la route et les obstacles, et à quelques traits succincts pour le personnage, un



Appuyez sur 2 boutons pour passer ces obstacles.

peu comme le vieux dessin animé, *La Linéa*. L'animation est parfaite. Quant aux musiques, ce sont celles que vous préférez : hard rock, techno, rap, classique, tout dépend de vos goûts musicaux. Au final, malgré un aspect dépouillé, ce jeu dégage un charme étonnant. Et il a un petit côté délirant qu'on aimerait voir plus souvent.

**Jeux Vidéo Résultats du test**

Look délirant, intérêt obsédant et prix attractif, *Vib Ribbon* a tout pour devenir rapidement un jeu culte.

- Graphismes dépouillés
- Action très fun
- Animation parfaite

Pas de mode multijoueur  
 Seulement quatre obstacles  
 Pas assez difficile

Note globale **13/20**

# EN VENTE EN KIOSQUE

Les meilleures astuces pour PlayStation

## PlayPower SOLUCES

Hors-série 6

# Colin McRae 2

Tous les bonus, toutes les voitures, comment vaincre...



## GRAN TURISMO 2

Le guide de toutes les épreuves

PLUS Où gagner les 95 voitures bonus



## SUPPLÉMENT

Le guide astuces PlayStation



secrets et codes délirants

Inclus dans le magazine

**Tombi 2**  
 La soluce des 137 quêtes

**Front Mission 3**  
 Les techniques de combat

**De Sang Froid**  
 La solution complète

**Resident Evil Survivor**  
 Découvrez 100% du jeu

**Les Cochons de guerre**  
 Les stratégies pour gagner



Chaque structure bénéficie d'une description détaillée.

### Civilization : Call To Power

Call To Power se montre à la hauteur des deux précédentes éditions de Civilization.

#### Stratégie/gestion sur PC

**Prix :** 99 F  
**Âge :** tous publics  
**Niveau :** confirmé  
**Joueurs :** jusqu'à 16 en réseau  
**Éditeur :** Activision

Civilization représente sans aucun doute une référence en matière de jeu de stratégie et de gestion sur PC. Après deux

épisodes très appréciés des connaisseurs, Activision nous en offre une troisième édition renouant avec le concept du premier : vous devez mener à son apogée une civilisation toute entière. L'épopée, qui commence dès 3000 avant J.-C., vous permettra de faire des découvertes aussi



rudimentaires que la roue, les diverses techniques agraires ou bien encore les nouvelles technologies électroniques et informatiques. Si la représentation reste en deux dimensions, l'interface et le graphisme ont été améliorés. Avec Call To Power, Activision nous offre une bonne occasion de (re)découvrir les plaisirs de la gestion/stratégie.

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>À découvrir ou à redécouvrir, à condition d'avoir suffisamment de patience pour repartir de zéro...</li> <li>Le concept "légendaire"</li> <li>Le nombre de constructions</li> <li>La qualité graphique</li> <li>Peu de nouveautés</li> <li>Une interface toujours complexe</li> <li>Scénario compliqué</li> </ul>	<p>Note globale <b>13/20</b></p>

## Dark Reign + Add on

La crème des jeux de stratégie en temps réel et son add-on à un prix enfin abordable...

#### Stratégie sur PC

**Prix :** 99 F  
**Âge :** à partir de 12 ans  
**Niveau :** confirmé  
**Joueurs :** jusqu'à 8 en réseau  
**Éditeur :** Activision

Dark Reign, premier du nom, est sans conteste l'un des meilleurs exercices de style que la très fournie famille des jeux de stratégie en temps réel nous ait offerts. Doté d'une interface quelque peu ardue à maîtriser, mais particulièrement efficace en ce qui concerne la sélection des unités, le jeu en mode solo comme en multijoueur, est d'un intérêt étonnant, renforcé encore par un add-on de qualité. L'équilibre des forces en présence est tel que, quel que soit le camp que vous choisissez, vous aurez une vraie chance de l'emporter



L'interface est toujours accessible, mais occupe une grande partie de l'écran.

sur votre adversaire, qu'il soit humain ou géré par l'ordinateur. Les cinématiques ne sont pas au programme mais après tout, vous n'êtes pas au cinéma.

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un passage quasi obligé pour les amateurs de jeux de stratégie en temps réel. Classique, mais efficace.</li> <li>Intelligence artificielle</li> <li>Interface</li> <li>La gestion des reliefs</li> <li>Le graphisme</li> <li>La technologie obsolete</li> <li>Prise en main difficile</li> </ul>	<p>Note globale <b>15/20</b></p>

## Medal of Honor

Luttez pour la liberté de l'Hexagone, dans une ambiance unique !

#### Action 3D sur PS

**Prix :** 99 F  
**Âge :** à partir de 12 ans  
**Niveau :** confirmé  
**Joueurs :** 1 ou 2  
**Éditeur :** Electronic Arts

Pour préparer le débarquement des Alliés, les États-Unis infiltrèrent des espions au sein des lignes allemandes en France, bien avant juin 1944. Incarnant l'un des meilleurs agents de renseignement, vous devez affronter la terreur nazie dans des décors très "Vieille France". Le réalisme impressionnant doit beaucoup à l'implication dans le développement du jeu d'un ancien colonel de l'armée américaine. La bande-son aux accents de musiques militaires, ou de grognements gutturaux en présence d'ennemis,



Le brassard qu'arbore cet officier n'inspire pas vraiment la sympathie.

est assez stressante. Les phases d'action sont bien servies par des armes efficaces, pour une maniabilité qui l'est tout autant. Aux armes citoyens !

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Avec un fond historique aussi riche que le jeu est réussi, voilà encore un hit pour les amateurs du genre.</li> <li>Contexte historique convaincant</li> <li>Jeu à deux</li> <li>Réalisme incroyable</li> <li>Un jeu sombre</li> <li>Parfois dérangeant</li> <li>Accès facile</li> </ul>	<p>Note globale <b>16/20</b></p>



## Sin + Add on (Wages of Sin)

Prévoyez des heures de jeu pour terminer les nombreuses missions de Sin et de son add-on !

#### Quake-like sur PC

**Prix :** 99 F  
**Âge :** à partir de 16 ans  
**Niveau :** débutant  
**Joueurs :** jusqu'à 16 en réseau  
**Éditeur :** Activision

Sorti il y a près d'un an et demi déjà, ce Quake-like est passé quelque peu inaperçu, sauf pour une poignée de connaisseurs qui ne s'y sont pas trompés. Doté d'un moteur 3D éprouvé et d'un graphisme impressionnant (pour peu

quel'on ait une carte 3D), Sin séduira sans difficulté les amateurs d'action. Une enquête captivante relie les missions entre elles et donne une raison d'être à la majorité des actions à accomplir, dans un bel effort de scénarisation. Le nombre d'armes disponibles est formidable, surtout si l'on ajoute aux joujoux d'origine, l'artillerie contenue dans l'add-on. Rien de très nouveau, en somme, mais une réalisation impeccable.



Vous aurez quelquefois l'occasion de voir votre personnage de l'extérieur.

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Du bon vrai quake-like scénarisé que les fans de jeu de tir en 3D apprécieront sans aucune réserve.</li> <li>La qualité esthétique</li> <li>La gestion des impacts</li> <li>Intériorité des missions</li> <li>Concept un peu barbare</li> <li>Configuration élevée exigée</li> <li>Difficulté parfois ardue</li> </ul>	<p>Note globale <b>14/20</b></p>



## Moto Racer

Entre les adeptes des pneus lisses ou à crampons, pas de jaloux !

#### Course sur PS

**Prix :** 99 F  
**Âge :** tous publics  
**Niveau :** débutant  
**Joueurs :** 1 ou 2  
**Éditeur :** Electronic Arts

Moto Racer alterne course de cross, sur des motos trial, et course de vitesse ou d'endurance, sur de grosses cylindrées. C'est le gage d'une plus grande variété dans le déroulement du championnat, et la confrontation de deux

pilotes aux différences subtiles. Avec des graphismes simples mais colorés, une bande-son sympathique et une maniabilité enfantine, tous les atouts sont réunis pour nous offrir des courses véritablement réjouissantes. D'autant que le mode 2 joueurs est, lui aussi, bien réalisé, permettant de prolonger le plaisir de conduite durant quelques parties endiablées. Loin d'être une simulation, ce titre



## Space Invaders

Un petit goût de nostalgie pour les fans des jeux de tir de la première heure.

#### Jeu de tir sur PS

**Prix :** 99 F  
**Âge :** tous publics  
**Niveau :** débutant  
**Joueurs :** 1  
**Éditeur :** Activision

Un concept vieux de 20 ans (déjà) et une réalisation remise au goût du jour sont les atouts du jeu de tir qu'Activision ressort de ses tiroirs. À un prix pareil, il n'y a aucune raison de résister à cette mouture revue et corrigée de Space Invaders, l'un des ancêtres les plus célèbres des jeux de tir d'aujourd'hui. Graphismes en 3D, intelligence artificielle améliorée et jouabilité aisée ne gâchent rien et, surtout, ne trahissent pas le principe simple de l'original : tirer sur les escadrons ennemis qui s'abattent inexorablement



Les boss sont vraiment gigantesques et se révèlent très, très coriaces.

du haut de l'écran sur votre pauvre tank, muni d'un simple canon laser ou d'armes plus puissantes récupérées au cours de la partie...

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Moto Racer a longtemps été la référence sur PlayStation et devient inévitable à un prix aussi bas.</li> <li>Impression de vitesse</li> <li>Jeu à deux</li> <li>Cross et endurance</li> <li>Peu réaliste</li> <li>Pas de marques "Top arcade"</li> </ul>	<p>Note globale <b>14/20</b></p>

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un vieux titre auquel on prend plaisir à jouer rien que pour voir la différence avec son ancêtre. Pour nostalgiques.</li> <li>Les graphismes 3D</li> <li>Le prix</li> <li>La nostalgie</li> <li>Bruitages simples, mais fidèles</li> <li>Principe dépassé</li> </ul>	<p>Note globale <b>14/20</b></p>

## Road Rash

La course de moto et la castagne font bon ménage. Tous les coups sont permis !

#### Course sur PS

**Prix :** 99 F  
**Âge :** à partir de 12 ans  
**Niveau :** débutant  
**Joueurs :** 1  
**Éditeur :** Electronic Arts

Le principe de Road Rash est d'une simplicité à la fois déconcertante et remarquable. Il vous suffit de parvenir à la ligne d'arrivée d'une course de motards. Mais attention, tous les coups sont permis ! Essayez de ne pas vous faire massacrer par vos adversaires sans pitié qui, s'ils vous doublent, assènent coups de poing et coups de pied à la volée et sans faire de sentiments. Enfin, ces courses illégales se déroulent en plein trafic. Inutile de préciser que les risques d'accidents augmentent la difficulté. Si le concept a inspiré, il y a peu, un troisième



Les routes sont aussi dangereuses que dans la réalité !

épisode de la série, Road Rash, premier du nom, n'en a pas moins vieilli. Sa réalisation ne fait pas le poids face aux derniers titres sur PlayStation. À réserver aux nostalgiques.

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>Road Rash rappellera de bons souvenirs à certains joueurs, mais déçoit les nouveaux venus par sa réalisation.</li> <li>Déroulement garanti</li> <li>Durée de vie</li> <li>Accidents hilarants</li> <li>C'est laid</li> <li>C'est lent</li> <li>Ça a mûri vieillir</li> </ul>	<p>Note globale <b>10/20</b></p>



Mieux vaut ne pas avoir les nerfs fragiles pour se balader dans cette petite ville peu avenante...

## Silent Hill

L'horreur à son paroxysme sur PlayStation... Âmes sensibles s'abstenir !

#### Action/aventure sur PlayStation

**Prix :** 149 F  
**Âge :** à partir de 16 ans  
**Niveau :** confirmé  
**Joueurs :** 1  
**Éditeur :** Konami

Une petite route de campagne, une nuit noire comme la peur... il n'en faut pas davantage pour

nous faire basculer dans le cauchemar. Victime d'un accident de voiture durant lequel sa petite fille disparaît, un homme va entreprendre de visiter la ville voisine, qui a tout l'air d'être abandonnée... En tirant sur toutes les ficelles du genre (couleurs

morbides, musique infernale et bruitages sinistres), la réalisation magistrale de Silent Hill distille un climat dérangeant, et le jeu dispose certainement de l'un des meilleurs scénarios jamais écrits pour un Resident Evil-like. Bien que la durée de vie soit assez courte, il sera difficile d'oublier les moments de terreur passés seuls dans l'obscurité face à son écran, et de regarder les autres titres de ce genre sans les trouver d'une mièvrerie définitivement sans borne. Bref, un jeu d'horreur incontournable !

Jeux Vidéo	Résultats du test
<ul style="list-style-type: none"> <li>L'horreur avec un grand "H" digne des tout meilleurs films du genre, à réserver aux plus endurcis.</li> <li>Ambiance démontante</li> <li>Réalisation sinistre</li> <li>Scénario intéressant</li> <li>Presque insupportable</li> <li>Top court</li> <li>Les cauchemars</li> </ul>	<p>Note globale <b>17/20</b></p>

## Tous les jeux testés dans Jeux Vidéo Magazine

Retrouvez chaque mois les notes, les commentaires et les prix des jeux testés depuis le premier numéro de JVM.

Les jeux testés	Le genre	Le prix	Testé dans	La note	Notre avis
GBC 24 Heures du Mans	Course	250 F	JVM n°1	13/20	La célèbre épreuve française sur console portable.
PC Airline Tycoon	Gestion	299 F	JVM n°2	15/20	Un jeu de gestion d'aéroport au design sympathique.
PS Alundra 2	Action/RPG	350 F	JVM n°1	12/20	Un jeu de rôle difficile, mais en français.
PC Asheron's Call	RPG	249 F	JVM n°1	16/20	Un jeu de rôle en ligne gigantesque et passionnant.
PS Ballistic	Réflexion	199 F	JVM n°2	10/20	Un titre sans prétention qui fera remuer vos méninges.
PS Beatmania	Jeu de réflexes	349 F	JVM n°1	12/20	Un jeu au concept novateur, agréable à plusieurs.
PS Bishi Bashi Special	Multiépreuve	329 F	JVM n°1	14/20	Une compilation parfaite pour les soirées entre amis.
DC Bust-A-Move 4	Réflexion	349 F	JVM n°2	15/20	Des bulles à faire exploser, seul ou à deux.
PC Caesar Palace 2000	Jeux de casino	299 F	JVM n°2	8/20	La 3D en plus, mais un peu de lisibilité en moins.
DC Caesar Palace 2000	Jeux de casino	349 F	JVM n°2	11/20	Une mouture 2000 qui n'apporte pas grand-chose.
PS Chase the Express	Aventure/action	299 F	JVM n°2	15/20	Un savant mélange d'action et d'aventure à grande vitesse.
DC Chu-chu Rocket	Stratégie/puzzle	0 F	JVM n°1	14/20	Le premier jeu en ligne de Sega est une réussite.
PS Colin Mc Rae Rally 2.0	Course	299 F	JVM n°1	18/20	Beau, maniable, prenant, un jeu de course parfait !
GBC Croc	Plate-forme	229 F	JVM n°2	12/20	Un bon jeu de plate-forme pour les plus jeunes.
PC Daikatana	Action 3D	369 F	JVM n°1	13/20	Un principe novateur, mais une réalisation qui date.
PC Dark Project 2	Aventure/action	299 F	JVM n°1	15/20	Devenez un maître dans l'art du camouflage !
PC Dark Reign 2	Stratégie 3D	349 F	JVM n°2	15/20	Un jeu de stratégie à la réalisation irréprochable.
PS De Sang Froid	Aventure/action	299 F	JVM n°2	15/20	Une aventure magnifique, mais difficile à prendre en main.
DC Dead or Alive 2	Combat 3D	369 F	JVM n°1	16/20	Un jeu de combat magnifique et très complet.
PS Destruction Derby Raw	Course	199 F	JVM n°1	13/20	Un troisième volet original et toujours aussi défonçant.
PC Deus Ex	Action/aventure	349 F	JVM n°2	17/20	De l'aventure servie par une excellente réalisation.
PC Diablo 2	Action/RPG	379 F	JVM n°2	17/20	Un must pour les fans du genre. Simple et accrocheur.
PC Dino Crisis	Aventure	349 F	JVM n°2	13/20	Un bon jeu qui aurait mérité mieux qu'un simple portage.
PS Dragon Valor	Aventure/action	299 F	JVM n°1	13/20	Un petit jeu de rôle à la durée de vie importante.
DC Dragon's Blood	Aventure	349 F	JVM n°2	12/20	Une belle aventure à la réalisation à deux vitesses.
PS Driver Platinum	Course	150 F	JVM n°1	17/20	Un concept original à un tout petit prix.
PC Earth 2150	Stratégie	350 F	JVM n°1	17/20	Un jeu de stratégie complet et très efficace.
DC Ecco The Dolphin	Aventure	379 F	JVM n°1	16/20	Une envoiçante et dépayçante aventure sous-marine.
PS Evo	Aventure/plate-forme	99 F	JVM n°2	08/20	Un concept original desservi par une faible réalisation.
PC F1 World Grand Prix	Course	349 F	JVM n°2	13/20	Peu de nouveautés, mais le fun est toujours présent.
PC Fort Boyard	Aventure	350 F	JVM n°2	09/20	Un titre limité par quelques détails essentiels.
PS Front Mission 3	RPG tactique	299 F	JVM n°1	17/20	Menez une armée de robots jusqu'à la victoire.
DC Fur Fighters	Action 3D	349 F	JVM n°2	13/20	Un doom-like destiné aux plus jeunes.
PC Grand Prix 3	Course	349 F	JVM n°2	18/20	La plus réaliste des simulations de Formule 1.
PC Ground Control	Stratégie	369 F	JVM n°1	16/20	Novateur, incroyablement beau... et simple d'accès.
PC Icewind Dale	Jeu de rôle	349 F	JVM n°2	14/20	Un jeu de rôle à l'ancienne et très accrocheur.
GBC International Karaté 2000	Combat 2D	250 F	JVM n°1	16/20	Jeu de combat mythique remis au goût du jour.
N64 International Track'n Field Summer Games	Sport	400 F	JVM n°1	16/20	Les disciplines les plus célèbres de l'athlétisme.
PS Les Cochons de Guerre	Action/stratégie	349 F	JVM n°2	16/20	De la stratégie pratiquée avec l'humour des Guignols.
DC Les Fous du Volant	Course	379 F	JVM n°1	08/20	Des graphismes sympas, mais un intérêt limité.
GBC Magical Drop	Réflexion	119 F	JVM n°2	14/20	Des bulles à détruire en utilisant vos cellules grises.
DC Magical Racing Tour	Course	349 F	JVM n°2	08/20	Un jeu de kart pour enfants qui ne vaut pas le détour.
PS Magical Racing Tour	Course	349 F	JVM n°1	12/20	Un jeu de course destiné aux plus jeunes.
DC Maken X	Action 3D	379 F	JVM n°2	13/20	Un doom-like sauce nipponne, beau mais répétitif.
DC Marvel Vs Capcom 2	Combat 2D	350 F	JVM n°1	15/20	Retrouvez vos héros préférés dans un jeu de combat.

Les jeux testés	Le genre	Le prix	Testé dans	La note	Notre avis
DC MDK 2	Action	379 F	JVM n°1	13/20	Un jeu d'action superbe, violent et difficile.
PC Metal Conflict	Stratégie	299 F	JVM n°1	12/20	Un jeu de stratégie à la réalisation d'un autre âge.
GBC Metal Gear : Ghost Babel	Action/aventure	199 F	JVM n°1	17/20	Une aventure inédite à ne pas manquer !
GBC Microsoft Puzzle Collection	Réflexion	119 F	JVM n°2	15/20	Un choix de casse-tête par le créateur de Tetris.
PS Moho	Multiépreuve	99 F	JVM n°2	10/20	Plein de petits jeux moyens mais sympathiques.
PC Motocross Madness 2	Course	299 F	JVM n°1	15/20	Un jeu de moto orienté arcade et très accrocheur.
DC NHL 2K	Hockey	369 F	JVM n°1	15/20	Le meilleur jeu de hockey, toutes consoles confondues.
PC Odysée, sur les traces d'Ulysse	Aventure	299 F	JVM n°2	08/20	Il ne fait pas honneur à la légende dont il s'inspire.
N64 Opération Winback	Action	399 F	JVM n°1	15/20	Un jeu d'infiltration prenant et fort bien réalisé.
PS Parasite Eve 2	Action/Aventure	299 F	JVM n°2	15/20	Un jeu qui a tout pour plaire, sauf sa jouabilité ardue.
N64 Perfect Dark	Action	450 F	JVM n°1	18/20	Plus fort que GoldenEye, il est "parfait" !
DC Plasma Sword	Combat	349 F	JVM n°2	08/20	Une suite indigne de son prédécesseur. Dommage !
GBC Pocket GT Racing	Course	119 F	JVM n°2	04/20	Un jeu de course à éviter tant il est mauvais.
GBC Pokémon Jaune	Aventure	250 F	JVM n°2	14/20	Le troisième volet de la série avec Pikachu en prime.
GBC Puzzled	Réflexion	119 F	JVM n°2	13/20	Un casse-tête accrocheur à emporter partout.
PS Rampage : Through Time	Action	350 F	JVM n°2	12/20	Un concept éculé et une action assez répétitive.
PS RC De Go !	Course	299 F	JVM n°2	12/20	Un jeu de course sympathique mais lassant.
DC Resident Evil Code : Veronica	Action/aventure	379 F	JVM n°1	17/20	Une aventure terrifiante et superbement réalisée.
DC Roadsters	Course	299 F	JVM n°2	03/20	Un jeu de course catastrophique et très laid.
PS Rock the Rink	Hockey	349 F	JVM n°2	08/20	Du hockey brutal et simplifié à l'extrême.
PC Ronaldo V-Football	Sport	350 F	JVM n°2	15/20	Tout le football brésilien sur votre PlayStation.
PC Shogun Total War	Stratégie	369 F	JVM n°2	16/20	Revivez de grandes batailles aux côtés des samouraïs.
PS Silent Bomber	Action	299 F	JVM n°1	14/20	Un jeu de tir original à l'action soutenue.
PS Silent Hill Platinum	Aventure/action	149 F	JVM n°2	17/20	Une ambiance unique et dérangeante à souhait.
DC Silver	Action/RPG	349 F	JVM n°2	13/20	"Cocoricó" pour le premier RPG de la Dreamcast.
DC South Park Rally	Course	349 F	JVM n°2	09/20	Un jeu de course amusant mais peu maniable.
PS Spiderman	Action	299 F	JVM n°2	12/20	Un jeu qui démarre bien mais qui manque d'originalité.
PC Star Trek Invasion	Jeu de tir	299 F	JVM n°2	07/20	Un jeu de tir spatial à la jouabilité imprécise.
DC Star Wars Racer	Course	379 F	JVM n°1	09/20	Une adaptation ratée qui n'exploite pas la Dreamcast.
PC Starlancer	Combat spatial	350 F	JVM n°1	14/20	Un jeu de tir prenant qui souffre d'un scénario raté.
DC Street Fighter Alpha 3	Combat 2D	350 F	JVM n°2	13/20	Une référence en matière de jeu de combat en 2D.
DC Street Fighter III Double Impact	Combat 2D	349 F	JVM n°2	14/20	La suite tant attendue du meilleur jeu de combat 2D.
DC Super Magnetic Neo	Plate-forme	349 F	JVM n°2	14/20	Un jeu de plate-forme sympathique mais trop difficile.
PC Sydney 2000	Sport	349 F	JVM n°2	09/20	Une parodie des Jeux olympiques de Sydney. À éviter !
PS Sydney 2000	Sport	350 F	JVM n°2	05/20	Une licence utilisée de bien mauvaise façon.
N64 Tarzan	Plate-forme	390 F	JVM n°1	14/20	Un jeu de plate-forme réussi, mais un peu répétitif.
PC Taxi 2	Course	299 F	JVM n°2	05/20	Une adaptation du film complètement ratée.
DC Tech Romancer	Combat	349 F	JVM n°2	12/20	Des combats en 3D de robots gigantesques.
PS Terracon	Jeu de tir	199 F	JVM n°2	14/20	Une référence en matière de jeu de combat en 2D.
PS Terracon	Jeu de tir	199 F	JVM n°2	14/20	Un titre indispensable pour les amateurs de course.
PS Toca World Touring Cars	Course	299 F	JVM n°2	17/20	La belle Lara dans votre poche grâce à la Game Boy.
GBC Tomb Raider	Plate-forme/aventure	249 F	JVM n°2	17/20	Un petit jeu de plate-forme sans prétention.
GBC Toonsylvania	Plate-forme	199 F	JVM n°1	16/20	Le meilleur jeu de skateboard de tous les temps.
DC Tony Hawk's Skateboarding	Skateboard	379 F	JVM n°1	16/20	Le meilleur jeu de skateboard de tous les temps.
GBC Triple Play	Sport	199 F	JVM n°2	08/20	Un petit jeu de base-ball qui ne casse pas des briques.
GBC Triple Play	Course	390 F	JVM n°1	15/20	La conversion du hit qui tire le meilleur parti de la DC.
DC V-Rally 2 Expert Edition	Course	390 F	JVM n°1	15/20	Techniquement irréprochable, très orienté gestion.
PS Vagrant Story	Action/aventure	299 F	JVM n°1	15/20	Un très bon jeu de rôle à la réalisation exemplaire.
PC Vampire La Mascarade	RPG	350 F	JVM n°1	18/20	Un jeu qui aurait mérité une meilleure réalisation.
PS Vampire La Mascarade	RPG	329 F	JVM n°1	12/20	Un jeu qui aurait mérité une meilleure réalisation.
PS Vandal Hearts 2	RPG tactique	329 F	JVM n°1	12/20	Un jeu original aux graphismes des plus primaires.
PS Vandal Hearts 2	Jeu de réflexes	199 F	JVM n°2	13/20	Un jeu original aux graphismes des plus primaires.
PS Vib Ribbon	Jeu de réflexes	369 F	JVM n°2	17/20	Le jeu de tennis le plus fun de ces dernières années.
DC Virtua Tennis	Tennis	369 F	JVM n°2	17/20	Le jeu de tennis le plus fun de ces dernières années.
DC Virtua Tennis	Combat 3D	349 F	JVM n°2	14/20	Les mutants passent du film au jeu vidéo avec bro.
PS X-Men Mutant Academy	Combat 3D	349 F	JVM n°2	14/20	Les mutants passent du film au jeu vidéo avec bro.

PC = PC - DC = Dreamcast - PS = PlayStation - GBC = Game Boy Color - N64 = Nintendo 64

# Diablo II

**Action/RPG sur PC** Derrière son apparente simplicité (un monstre, un clic), *Diablo II* cache de nombreuses subtilités. Pour que vous passiez un excellent séjour en enfer, nous vous proposons quelques conseils et astuces concernant les personnages et l'aventure.

■ Jeu testé page 34

## Acte I

L'acte I constitue une bonne initiation au monde et aux règles de *Diablo II*. Le joueur est pris en main dès le début, les personnages lui donnant des indications pour maîtriser le jeu et le guider dans les quêtes.



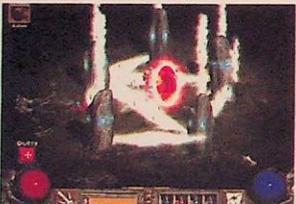
Le début est simple. Un seul souci : l'or, fort peu abondant. Règle importante, valable pour tout le jeu : nettoyez intégralement les niveaux pour gagner des points d'expérience.



Avant d'attaquer Blood Raven dans le cimetière, visitez les endroits souterrains. Vous y gagnerez des points d'expérience bien utiles pour affronter le premier boss.



Blood Raven est rapide et envoie des flèches enflammées. Pour avoir la chance d'assister à sa mort électrique, la meilleure méthode consiste à l'acculer dans un coin.



La quête des pierres de Cairn vous mène à Tristram. Pour ouvrir le portail, touchez les pierres dans l'ordre exact que vous a indiqué Akara.



Mauvaise surprise : Griswold, le forgeron du premier *Diablo*, a été corrompu. Il est fort, mais extrêmement lent. Attaquez-le à distance et vous en viendrez facilement à bout.



Ne repartez pas aussitôt Cain délivré. Au fond du village se trouve le corps de Wirt. Fouillez-le et vous récupérez sa jambe de bois (que vous pourrez serrer) et de jolies pièces d'or.



La quête de la tour oubliée n'est pas à négliger, la richesse est à la clé. Pour vaincre la comtesse et ses serviteurs (et empêcher le trésor), prévoyez une bonne résistance au feu.



Le forgeron est très fort. Tuez les autres ennemis avant. Surtout, gardez vos distances. La quête accomplie, Charsi donnera des propriétés magiques à l'objet de votre choix.



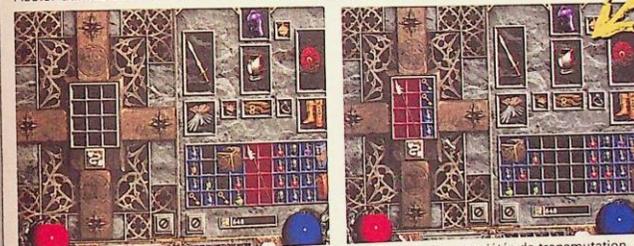
Andarielle est le premier des quatre démons. Il y en a un à chaque acte. La technique : ouvrez un portail de ville dès le début, et empruntez-le en cas de faiblesse. Puis recommencez.

## Acte II

L'acte II est certainement le plus réussi graphiquement. Le palais et son harem sont somptueux, et l'étrange dimension offre des graphismes étonnants, rappelant plus l'univers de *Starcraft* que celui de *Diablo*.



Le premier boss, Radament, lance du poison, résiste à la magie et, surtout, réveille les morts. Pour l'isoler utilisez des sorts de froid sur les serviteurs ou transformez les corps avec le nécromancien.



Une des quêtes vous permet de récupérer le cube Horadrim. Il a des propriétés de transmutation, mais le plus intéressant c'est qu'il n'occupe que 4 places dans votre inventaire, tout en vous en proposant 12 de plus. Faites attention au bouton car les transformations sont irréversibles.

Tout le long du jeu, vous pouvez trouver des générateurs de monstres. Les formes qu'ils prennent sont variées : créatures pouvant ranimer les cadavres, sarcophages crachant des zombies, nids d'oiseaux malfaisants, vers pondant des œufs... la liste est longue. Dans tous les cas, détruisez en priorité la source des ennemis. Pour ce faire, inutile de lésiner sur les moyens : n'hésitez pas à l'attirer à l'aide d'un sort adéquat, à vous téléporter, à utiliser des sorts à grande portée, etc. Une fois ce danger éliminé, nettoyez la zone des monstres encore présents.



Certains niveaux offrent l'occasion de se battre sur des plates-formes. Privilégiez tous les types d'attaques à distance. Ainsi, certains ennemis mourront sans vous faire le moindre mal.



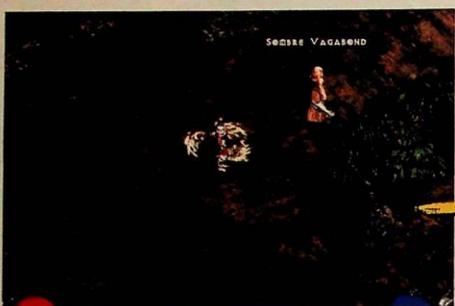
L'invocateur est redoutable. Il utilise le sort Boule de glace. Ayez une bonne résistance au froid ou jouez au même jeu avec lui.



Duriel est le boss de cet acte. Prévoyez une très grande résistance au froid.

Acte III

L'acte III est sombre, en ce qui concerne les décors comme l'ambiance. Les balades dans la jungle tropicale sont lugubres et les égouts inquiétants. Et ne parlons pas des fantômes et autres araignées...



Dès le début de l'acte III, vous risquez de rencontrer un vagabond encapuchonné, ressemblant fort au rôdeur habité par le seigneur de la terreur. Il est, hélas, impossible de l'affronter tout de suite.



La quête principale de cet acte consiste à rassembler les reliques de Khalim. La première, l'Œil, se trouve dans la Caverne aux Araignées, qu'il ne faut pas confondre avec l'Antre des Arachnides.



Les monstres marins semblent ne pouvoir être attaqués qu'à distance. En fait, il n'en est rien. Il y a toujours un endroit, près du bord, où tout combattant peut les atteindre au corps à corps.



Gare aux fantômes, très rapides, quasi invisibles et qui sont capables de se téléporter !



Dans les égouts, mettez à profit les attaques à distance. Les objets magiques y sont nombreux.



Vers le milieu de l'acte III, les choses se corsent : les ennemis disposent de sorts puissants.



La quête du Temple Corrompu vous donne l'occasion d'affronter le Conseil de Zakarum. Il faut être vigilant, car, parmi les nombreux membres de ce conseil, trois monstres uniques sont présents. Ne les attaquez pas tous en même temps ; essayez de les isoler pour les affronter un à un.



Le moment de terrasser Mephisto est enfin venu ! De nombreux portails et de bonnes résistances au feu et à l'électricité sont requises.

# GRAND CONCOURS

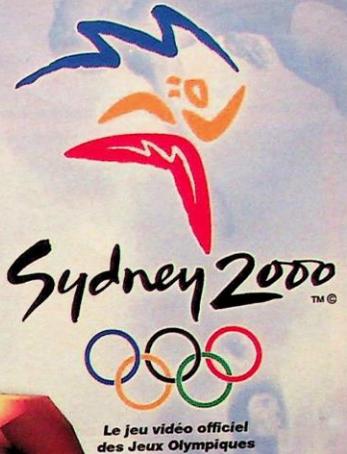
du 17 Août au 11 Octobre 2000

Jeux Vidéo

**GAGNEZ** chaque semaine :

- 1 Téléviseur 16/9<sup>ème</sup> Panasonic
- 1 Lecteur DVD Panasonic
- 1 Console et 1 jeu Sydney 2000
- 1 Appareil photo numérique KODAK
- 30 Jeux Sydney 2000
- 1 Téléphone portable Samsung / Avenir Telecom

au 08 36 68 50 35<sup>\*</sup>  
ou 36 15 PLAYTEL<sup>\*</sup>



12 épreuves athlétiques : 32 nations : multijoueurs : 4 modes de jeu : olympique, arcade, entraînement et face à face : véritables sites olympiques : commentaires officiels français : animations en motion capture : gymnase virtuel.



Édité par **EIDOS INTERACTIVE** (eidos.com) Disponible sur **PlayStation** **PC CD** **www.olympics.com** **www.olympicvideogames.com**

Le règlement du jeu est disponible chez Maître Strategos, hussard de justice à Paris et peut être envoyé sur simple demande à : BLCV, Concourse Sydney 2000, 10 rue de la République, 75001 Paris. Tous les logos et marques sont propriété de leurs propriétaires. BLCV 2000. (BLCV - RM/Concept)

Acte IV

L'acte IV n'est pas si court qu'il peut y paraître. Il y a certes peu de niveaux mais, avant de vaincre Diablo, il faut terrasser des monstres extrêmement nombreux. On y passe, en définitive, beaucoup de temps.



L'acte IV ne propose que trois quêtes, mais d'une difficulté élevée. En premier lieu, il faut libérer un ange corrompu de son enveloppe monstrueuse. Pour cela, il est conseillé de résister au froid et de garder ses distances. En effet, Izual n'a qu'une épée pour se battre. En lui courant autour et en le criblant de flèches ou de sorts, on s'en tire sans trop de mal. Avec une bonne armure, il est tout de même possible de l'affronter au contact.



Parmi les horreurs rencontrées, certaines se battent en mangeant et en recrachant des cadavres. Évitez donc qu'il en traîne trop.

Pour battre Hephasto, il vous faudra de la ténacité. Simplifiez-vous la tâche en affrontant en haut de l'escalier de feu menant au portail.

Hephasto vaincu, vous récupérez son marteau. Il faut alors vous en servir pour détruire la pierre d'âme de Méphisto. Ramassez les gemmes.



Il vous faut rompre cinq seaux dans l'antre de Diablo. Trois d'entre eux libèrent les monstres uniques suivants : Grand Vizir du Chaos, Lord de Seis, Corrupteur d'Âmes. Prévoyez un portail avant de rompre un seau.



Pour vaincre Diablo, détournez son attention avec un Golem (nécromancien) ou un leurre (amazone). Avec un barbare, sautez pour éviter les coups. Avec un paladin ou une sorcière, utilisez les sorts ôtant un tiers des points de vie (Épines ou Champ Statique).



Ne croyez pas en avoir fini avec Diablo. Créez une nouvelle partie (même niveau de difficulté), puis combinez, à l'aide du cube Horadrim, la jambe de Wirt (Tristram, acte I) et un Tome de portails. Empruntez ensuite le portail rouge pour vivre un cauchemar... bovin.

Le cube Horadrim

Diablo II regorge d'objets et autels magiques aux innombrables propriétés. Les armes et autres armures livrent leurs secrets une fois identifiés. Cependant, d'autres, comme le cube Horadrim et les sanctuaires, restent plus occultes.



Le cube Horadrim est utile durant l'aventure pour transformer certains objets et, ainsi, débloquer certains niveaux du jeu. Dans tous les cas, ne vous inquiétez pas, Deckard Cain vous donnera toujours la recette à appliquer.



Il vous expliquera aussi que 3 gemmes identiques se transforment en 1 de qualité supérieure. Mais il ne vous dira pas tout : 3 anneaux = 1 amulette ; 3 amulettes = 1 anneau ; 3 potions de vie + 3 potions de mana = 1 potion de rajeunissement ; 1 anneau + 2 topazes = 1 anneau de corail ; 1 lance + 1 carquois = 1 javelot... À vous de trouver les autres combinaisons.

Les sanctuaires



Certains sanctuaires ont un nom et une description explicite : résistance au feu, au froid, au poison ; sanctuaire d'armure, de gemme, etc.



Difficile de savoir ce que fait le sanctuaire de résistance au poison avant de l'essayer... Mauvaise nouvelle : il dégage une nuée de poison. Bonne nouvelle : il vous donne entre 5 et 10 points de gaz. Il en est de même pour le sanctuaire de feu qui fournit des potions d'explosion. La traduction ne rend pas claire la fonction du sanctuaire d'expérience. Il octroie 50% de points d'expérience supplémentaires par monstre tué.

# L'ensorceleuse

Si vous voulez passer en douceur de *Diablo à Diablo II*, la sorcière est le personnage qu'il vous faut. En effet, ses aptitudes correspondent globalement aux sorts du premier épisode du jeu.



## Sorts de froid



La sorcière sait jouer avec les éléments. Premier d'entre eux : le froid. Ces sorts sont surtout offensifs. L'aptitude ultime est la maîtrise de la glace qui se joue des résistances au froid de vos adversaires.



Son nom évocateur doit vous mettre sur la voie, le sort Blizzard est à maîtriser absolument. Il provoque de grands dégâts et gèle les adversaires sur une large surface. Indispensable.



Épée de glace gèle les ennemis et laisse alors le champ libre pour les frapper. Très utile contre les créatures rapides ou puissantes, qu'il serait difficile de vaincre autrement.

## Sorts de foudre



Visuellement peu impressionnants, les sorts de foudre présentent tout de même un fort intérêt. Voici les deux sorts que nous vous conseillons de maîtriser absolument.



Teleport permet, évidemment, de se téléporter d'un endroit à un autre. Il s'agit d'une aptitude primordiale. Avec elle, vous vous échapperez aisément lorsque les ennemis vous cerneront.



Sous le nom peu parlant de Champ Statique se terre un sort offensif très efficace. Tous les ennemis présents dans son rayon d'action perdent un tiers de leurs points de vie instantanément !

## Sorts de feu



Les sorts de feu sont de véritables spectacles pyrotechniques. On retrouve les boules et murs de feu de *Diablo I*, plus quelques nouveautés salutaires dont Maîtrise du Feu fait partie.



Avec Flamboyance, la sorcière laisse derrière elle une traînée de flammes. À utiliser lors d'une fuite. Elle sauve alors sa peau, tout en faisant quelques cadavres supplémentaires.



Météore est l'équivalent du sort Blizzard en matière de feu : un énorme météore embrasé remplaçant les pics glacés. Il est donc tout aussi important, surtout lorsque les ennemis sont groupés.

EN VENTE EN KIOSQUE

BONUS  
LE POKÉDEX DES PROS !

EXCLU ! TEST + SOLUCE DE POKÉMON JAUNE ET POKÉMON SNAP

# CONSOLES

## MAX-SPECIAL

# POKÉMON



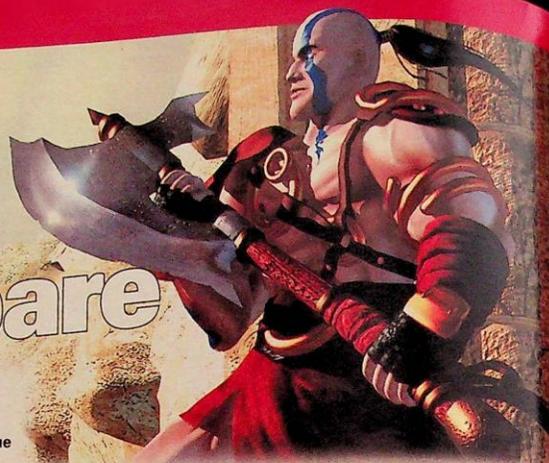
LE GUIDE  
ULTIME !



LA TOTALE SUR LES NOUVEAUX  
JEUX, LES SOLUCES, LES CARTES...

future  
FRANCE  
Media with passion

# Le barbare



Le barbare tient le rôle de la brute de service. Un personnage conseillé aux débutants et à ceux qui ne veulent pas trop réfléchir. Avec lui, la technique est simple : charger !

## Cris de guerre



Ne possédant pas de magie à proprement parler, les aptitudes du barbare sont en grande partie composées d'effets cris de guerre. Certains étant plus utiles que d'autres...



Parmi notre sélection figure le Hurllement. Cri de base, il est néanmoins efficace contre les monstres les plus forts. Tous s'enfuient loin du barbare qui le pousse. Pour les moments de panique.



Le Cri de guerre blesse et étourdit les ennemis alentours, permettant de porter une autre attaque. Tout barbare doit le posséder ou, à défaut, maîtriser le Cri de bataille aux effets proches.

## Maîtrises de combat



Le barbare possède toute une section de talents réservée aux aptitudes passives. Une fois maîtrisées, leurs effets sont permanents. Résistance naturelle, vitesse ou endurance accrue, tout est utile.



Maîtrise de la hache, de l'épée ou de la masse, choisissez celle qui correspond à votre arme de prédilection. Ne gaspillez pas les points d'aptitudes avec les autres armes, tenez-vous en à celle choisie.



Avec Peau de fer, la capacité de défense du barbare devient exceptionnelle (jusqu'à un bonus de 220 % !). Un point à ne pas négliger, car il doit le plus souvent se battre au corps à corps.

## Aptitudes de combat



Certaines aptitudes de combat sont à éviter comme Berserk (une attaque certes puissante, mais qui affaiblit considérablement le héros). D'autres vous seront en revanche essentielles.



Développez impérativement le Bond ou le Saut d'attaque. Le premier vous permet d'échapper à une horde d'ennemis vous cernant, le second d'infliger des dégâts au malheureux sur lequel vous atterrissez.



Comme certains sorts de glace de la sorcière, Assommer permet d'immobiliser les ennemis et de les frapper sans aucun risque pendant un certain temps. La durée dépend du nombre de points attribués.

# L'amazone

Par son agilité à l'arc, l'amazone ressemble à la "rogue" de Diablo premier du nom. Grâce à ses sorts et ses armes de jet, c'est le choix idéal pour qui aime les combats à distance.



## Aptitudes javeline et lance



Cette catégorie ne concerne que les armes de type lance. Soyez sûr d'en avoir l'utilité.



Le nom "S'assumer" cache une compétence pratique : frapper rapidement les ennemis alentours.



Boule de foudre ajoute aux dégâts causés par votre arme ceux de quelques éclairs parcourant le sol.

## Aptitudes passives et magie



Difficile d'isoler des talents inutiles dans cette catégorie. Esquive ou attaque critique sont aussi utiles.



Leurre crée un double virtuel et immobile de votre personnage. Et les ennemis s'y laissent prendre.



Redoublez d'efficacité, grâce à l'appel d'une Walkyrie qui vient prêter main forte à l'amazone.

## Aptitudes à l'arc et à l'arbalète



Comme pour les aptitudes de lance, il faut être certain de vouloir utiliser des arcs ou des arbalètes.



Flèche de glace (flèche gelante, au niveau 30), est efficace. Les ennemis gelés sont maintenus à distance.



Grâce à Trait intelligent, tirez sans viser ; votre flèche ou carreau atteindra forcément un ennemi.

ne bloquez plus trichez!

## LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

- un peu d'élan et hop je saute... *"eflan"*
- super une troussée de soies. Ah, non. Une grenouille... *"boom"*
- ah ah, il est beaucoup trop loin, il pourra jamais m'ovoir! *"oosh"*
- allez, un g'lit looping. J'ai sauté la place. *"vauv"*
- boaf! fastoche ce n'v... *"eflan"*
- génial, un passage secret! *"zhling"*
- c'est quoi ce truc tout bizarre? Ah ok, un bonus, d'énia... *"crax"*
- même pas besoin de feiner dans ce virage... *"yauv"*

NE MOUREZ PLUS!

3615 **ASTU**  
3615 **SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE BANQUE D'ASTUCES & SOLUCES

NE MOUREZ PLUS!

08 926 88 926  
24h/24, composez le  
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET SOLUCES

**PC & CONSOLES**  
POUR LES JEUX RÉCENTS  
COMME POUR LES ANCIENS

Nudge Interactive 2/21/04

**MOINS DE 10 FRANCS**

pour se débloquer ou pour trouver l'astuce ultime

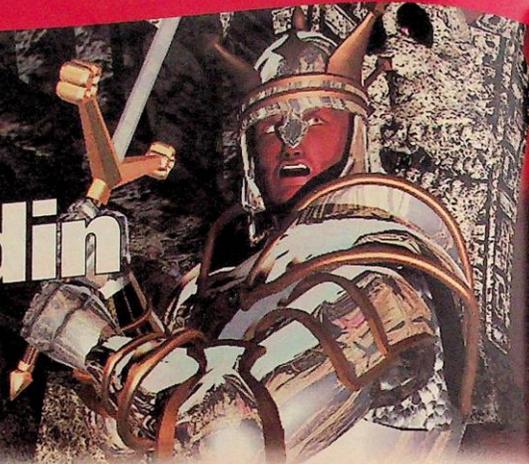
**MOINS DE 10 FRANCS**

pour arrêter de tourner en rond ou de perdre bêtement

**MOINS DE 5 FRANCS**  
pour l'utilisateur habitué

© 2004 Nudge Interactive. Tous droits réservés.

# Le paladin



Sympathique pour le jeu solo, le paladin est surtout indispensable dans une partie multijoueur. Nombre de ses aptitudes s'appliquent à tous les membres de sa coterie.

## Auras défensives



En multijoueur, ces protections spécifiques au paladin agissent sur tous les membres du groupe. Sachez tout de même les utiliser durant une partie solo.



La Prière est une des premières auras défensives qu'il vous est proposé d'acquérir. N'hésitez pas à faire acte de piété : avec elle, vos points de vie augmentent ! Simple et efficace.



Développez en parallèle les auras de résistance au froid, à la foudre et au feu. Car, au fil de votre progression, les monstres auront de plus en plus recours à la magie.

## Auras offensives



Faites un choix éclairé parmi les 10 auras proposées (certaines sont plus utiles en multijoueur qu'en solo). Évitez Sanctuaire, qui n'affecte que les morts-vivants.



Grâce à l'aura Feu Sacré, les ennemis subissent des dégâts de feu périodiques. Utile en début de jeu, cette aura l'est moins vers la fin, puisque les monstres commencent à avoir de la résistance.



Concentration réduit les risques que les attaques du paladin soient interrompues. Développez cette compétence en attendant de pouvoir atteindre Conviction.

## Aptitudes de combat



La foi n'empêche pas le paladin d'être un valeureux et même excellent combattant. Il peut s'aider pour cela de quelques aptitudes de combat bienvenues.



Choc Sacré est surtout à utiliser en multijoueur. Le trait d'énergie ne blesse que les morts-vivants, mais soigne les unités alliées. Vos camarades de jeu vous en seront reconnaissants.



Vengeance constitue la compilation ultime des dégâts possibles. Feu, foudre et glace s'ajoutent à la puissance de votre arme blanche. À utiliser sans aucune modération.

# Le nécromancien



Le nécromancien est l'un des personnages les plus attirants. Ses pouvoirs d'invocation lui permettent de combattre toujours entouré. Pour ceux qui n'aiment pas se sentir seuls.

## Sorts d'invocation



Un nécromancien n'est pas aussi robuste qu'un barbare. Il ne doit donc pas hésiter à utiliser ses pouvoirs d'invocation. Toute aide est la bienvenue.



Ne dépensez pas trop de points dans la maîtrise des simples squelettes. Préférez-lui celle des squelettes mages : ils sont bien plus puissants et se révèlent utiles dès le deuxième acte.



Golem d'argile, de feu ou de fer, le Golem est un bon compagnon. Le Golem de sang est, lui, à éviter : vous pâtissez directement des coups qu'il encaisse.

## Sorts de poison et d'os



Les pouvoirs magiques du nécromancien flirtent volontiers avec le côté obscur. Ses sorts d'os et de poison sont aussi efficaces que ceux de feu, foudre ou froid.



Armure d'os encaisse un certain taux de dommages dépendant du niveau du sort. Cela commence donc doucement mais, dès le premier niveau, cette protection est un choix assez judicieux.



Explosion morbide est à posséder absolument. L'explosion des cadavres blesse les monstres aux alentours, créant ainsi d'autres cadavres. Imparable réaction en chaîne.

## Malédiction



Les malédictions permettent principalement d'affaiblir les ennemis. Seul Vision Diminuée est peu utile... pour le reste, vous avez l'embaras du choix.



Affaiblir les coups d'un ennemi ou augmenter ses blessures ? La question ne se posera plus si vous choisissez Nécrépire, qui cumule les deux effets et ralentit les cibles.



Embrouiller permet de se débarrasser, en toute simplicité, d'une grande quantité de monstres. Lancez donc cette malédiction... et les ennemis s'attaquent entre eux.

# De Sang Froid

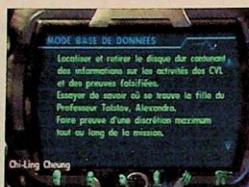
**Aventure sur PlayStation** De Sang Froid est long, vaste, et certaines des épreuves qui vous attendent se révèlent des plus délicates. Voici donc, décortiqués pour vous, les deux premiers chapitres du jeu.

■ Jeu testé page 48

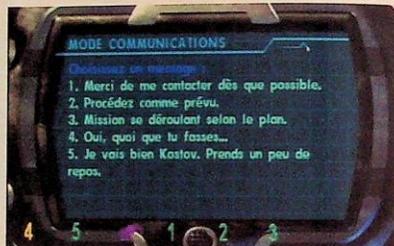
## Le Remora



Apprenez à utiliser le Remora, votre assistant numérique. Par défaut, il affiche la carte de l'environnement.



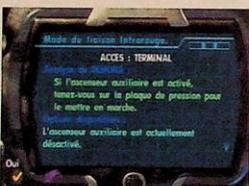
En mode Base de données, consultez vos objectifs de mission ou des infos sur les autres personnages à tout moment.



Si vous êtes proche d'une antenne de communication, vous pouvez recevoir ou envoyer des messages et des informations.



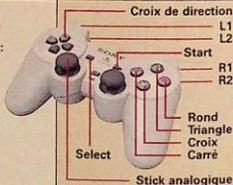
Voici l'exemple d'une fiche concernant l'un des personnages. Certaines sont succinctes, d'autres complètes.



Le mode de Liaison Infrarouge vous permet de vous connecter aux divers équipements informatiques.

### Commandes pad

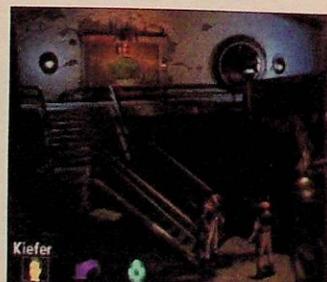
Stick gauche/flèches : direction  
 Croix : interagir  
 Carré : Remora  
 Triangle : inventaire  
 Rond : attaquer  
 R1 : armer  
 R2 : courir  
 L1 : pas de côté  
 L2 : s'accroupir



## Premier sous-sol



Une fois de plus, ne sortez pas votre arme à feu. Restez discret et assénez une bonne manchette sur la nuque de ce garde peu attentif.



Découvrez ensuite la pièce où se trouve cet excavateur et prenez le temps de faire un brin de causette avec son conducteur.

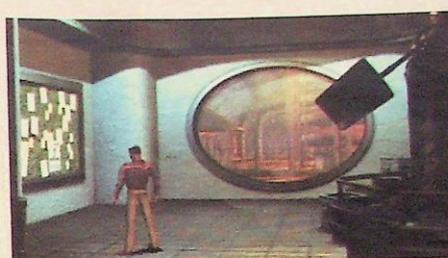


Dans cette salle, après avoir parlé au technicien, vous pouvez utiliser sa console d'ordinateur en vue d'obtenir des informations importantes.

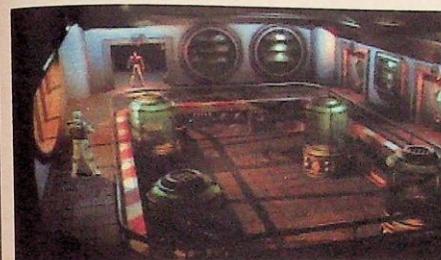
## En arrivant à la mine...



Après avoir courtoisement discuté avec Kostov, profitez de la diversion qu'il entreprend auprès des gardes pour vous introduire dans la mine.



N'hésitez pas à jeter un coup d'œil à ce tableau d'affichage : des informations concernant votre mission vous y attendent...



En arrivant dans cette salle, le garde ne vous donne pas d'autre choix que celui d'emprunter la première porte, sur la droite. Ne le contrariez pas !



Ici, le but est d'atteindre la porte de l'ascenseur. Accroupissez-vous et surprenez les deux gardes en leur faisant le coup de lapin.



Une fois dans la salle de repos, engagez la conversation avec les militaires. Le match de foot est un bon moyen de faire connaissance...



En utilisant ce second ascenseur, vous pouvez descendre au niveau inférieur de la mine. De toute façon, vous n'avez pas d'autre possibilité.



Débrouillez-vous maintenant pour dénicher cette pièce, et adressez-vous à l'homme qui se trouve derrière le comptoir.



Cet accélérateur de particules est étrange. Il existe un moyen de l'actionner : trouvez une cartouche de test dans une caisse proche et essayez-la dessus.

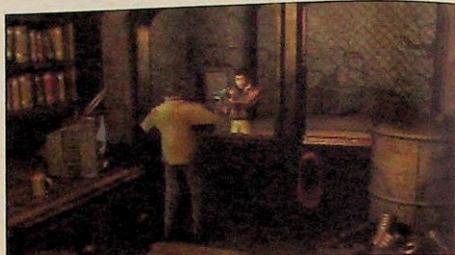


N'oubliez pas de déplacer la partie avant de l'engin, près de la fenêtre. Après l'explosion, la baie vitrée est brisée, et vous accédez ainsi à la corniche.

**Au-dessus du précipice**



Passez le parapet et vous allez remarquer un câble, posé par terre. Examinez-le. Il semble que ce dernier peut vous permettre de franchir le précipice et gagner ainsi la mine B. Dommage ! Il est sectionné.



L'homme derrière le comptoir ne semble pas disposé à vous fournir un nouveau câble ? Intimidez-le en sortant votre pistolet. Récupérez également une goupille dans une caisse, derrière vous.



Le câble et la goupille s'associent automatiquement, et il ne vous reste plus qu'à les utiliser sur l'accélérateur de particules. Attention, car une nouvelle explosion va se faire entendre !



Vous venez de tendre un câble au-dessus du ravin que vous pouvez désormais franchir. Nul besoin de votre légendaire dextérité... il se trouve que cette scène est une cinématique.

**La mine B**



Vous êtes passé de l'autre côté du précipice. Dans la première salle, qui ne présente aucun danger, dirigez-vous vers l'unique porte accessible (en plus de celle d'où vous venez). Elle se trouve sur votre droite.



Après avoir surpris une discussion, vous demandez son identité à ce scientifique. Utilisez ensuite son ordinateur et revenez lui donner des nouvelles de sa fille disparue. Il vous ouvre une porte située sur la gauche.



Gare à ne pas vous faire épingler par cette patrouille ! Passez derrière sans vous faire repérer, et rejoignez discrètement cette porte.

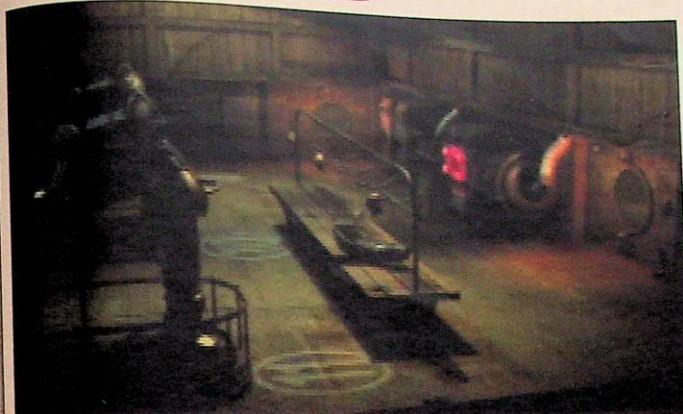


Quelques couloirs et un ascenseur plus loin, vous arrivez dans cette grotte. Évitez les gardes et tentez d'atteindre la porte située sur votre gauche.



Parlez à Sparski, le technicien rencontré dans cette pièce. Il vous donne des infos concernant les ascenseurs et leur mode de fonctionnement.

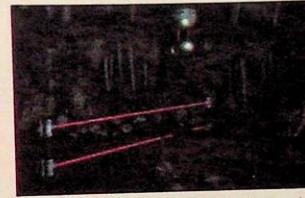
**Tu montes ou tu descends ?**



Trouvez un ordinateur qui vous fournit des explications pour activer ou désactiver les ascenseurs. Rendez-vous par la suite dans cette pièce en vue d'ôter le fusible de l'ascenseur principal. Attention ! Si vous ne le faites pas, les robots de sécurité ne vous laisseront aucune chance.



Tuez les gardes et trouvez cette machine. Récupérez la cellule d'énergie qui l'alimente, ainsi que de précieuses infos, sur le corps de Kiefer (l'agent que vous cherchiez).



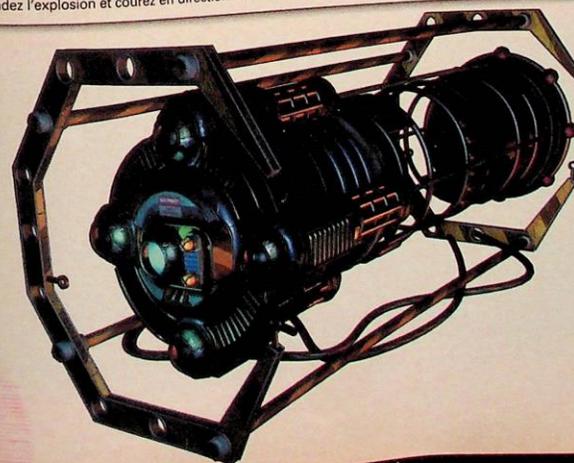
Si vous frôlez ces rayons laser, les mitrailleuses de surveillance se déclenchent et votre aventure s'arrête. Heureusement, ils sont actifs par intermittence.



Après la scène montrant l'arrivée du robot de surveillance, retournez vite à la grosse machine pour y placer la cellule. Attendez l'explosion et courez en direction du tunnel.



Difficile d'éviter le tir du robot, mais ce dernier ne vous blesse pas mortellement. Vous vous en tirez en sautant dans un wagonnet. Fin de la mission 1.



ne bloquez plus ! trichez !

**LES PHRASES**  
plutôt super lamentables  
QUE L'ON DIT APRES  
**AVOIR PERDU**

- ouh comment elle déconne d'un seul coup la machine! " **triche**
- vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer! " **triche**
- rah d'accord on peut même plus se gratter le nez! " **ah ah**
- j'ai fait exprès je voulais manger. (voix: manger à la machine le cadavre, téléphone à main cassée, nettoyer la frigo, etc.) **triche**
- ah bon? il a pas sonné le téléphone? Vous êtes sûrs? " **triche**
- d'façon l'écran est mal réglé... " **triche**
- je le crois pas comment il y a un trop gros bug! " **triche**

**NE PERDEZ PLUS!**  
**3615 ASTU**  
**3615 SOLU**

LA PLUS GROSSE BANQUE  
BANQUE D'ASTUCES & SOLUCES

**NE PERDEZ PLUS!**  
**08 926 88 926**  
24h/24, composez le  
**08 926 88 926**

PAR TÉLÉPHONE, DES MILLIERS  
D'AUTRES ASTUCES ET SOLUCES

**PC & CONSOLES**  
POUR LES JEUX RÉCENTS  
COMME POUR LES ANCIENS

Redige Interactiva 2,21 Euro

**MOINS DE 10 FRANCS**  
pour se débloquer ou pour  
trouver l'astuce ultime

**MOINS DE 10 FRANCS**  
pour arrêter de tourner en  
ronde ou de perdre bêtement

**MOINS DE 5 FRANCS**  
pour utilisateur habitué

Seconde mission



Vous arrivez, par les égouts, dans une salle pleine d'escaliers et surveillée par un robot. Attendez que ce dernier sorte faire sa ronde dans un couloir adjacent pour vous cacher derrière cette caisse. Dès qu'il reparait, suivez-le.



Placez votre mine EMP dans la recharge murale et cachez-vous, accroupi, derrière les caisses. En passant près de la mine, le robot se désactive. Tirez pour attirer l'attention du robot statique. Baissez-vous et attendez.



Les robots qui quadrillaient la zone sont, à présent, tous hors service. Dénichez cette porte de prison qui se trouve dans un des couloirs. Approchez-vous-en et appuyez sur le bouton d'interaction.



Dans cette geôle, vous découvrez Alexandra, la fille enlevée du professeur. Abordez avec elle les différents sujets de conversation, et proposez-lui votre aide. Elle accepte de faire du bruit pour alerter un garde.



Le garde approche. Cachez-vous dans le couloir perpendiculaire situé à votre droite, en prenant soin de vous tapir dans l'ombre. S'il vous voit, vous êtes cuit. Vous pouvez suivre son arrivée sur votre Remora.



Après avoir dit "Au revoir" à Alexandra et lui avoir promis de la sauver, essayez d'atteindre cette salle, dans laquelle se trouve une clé pour les égouts. Ramassez-la et mettez-la de côté pour plus tard.



Dans la gueule du loup



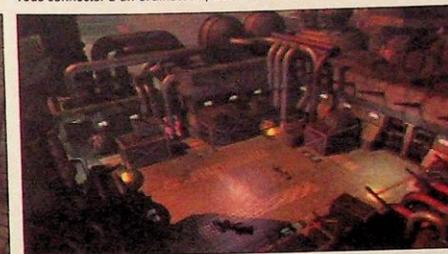
À partir de cette salle, vous accédez à d'autres pièces. Vêtu d'un uniforme, vous passez pour un agent d'entretien de la sécurité. Vous ne devez jamais passer sous l'arche qui détecterait votre arme et sonnerait l'alerte.



L'officier de maintenance est dans les toilettes. En discutant avec lui, vous apprenez qu'il a laissé son passe électronique dans son vestiaire. Allez vous connecter à un ordinateur pour savoir de quel vestiaire il s'agit.



En possession du nom et du numéro de ce vestiaire, vous n'avez aucun mal à vous emparer du badge électronique de l'officier de maintenance. Vous êtes enfin en mesure d'ouvrir toutes les portes de la section.



Pour accéder au toit, utilisez une échelle que vous avez attrapée en utilisant votre clé des égouts. Les gardes ne sont pas menaçants et regardent dans l'autre direction. Rejoignez la porte qui se trouve à droite de l'écran.

Les rats quittent le navire !



En surprenant cette conversation, vous apprenez que tout le monde est averti de votre présence, et des gardes partent à votre recherche. Les lieux se vident, et vous pouvez maintenant effectuer des fouilles minutieuses.



Le technicien de cette salle informatique ne se montre pas avare de renseignements. Dans cette mission, vous devez implanter un bug dans le système informatique de la base et récupérer des disques durs.



Pour extraire les disques durs du terminal principal, vous avez besoin d'un outil spécifique. Vous le trouverez dans un de ces tiroirs après avoir menacé le quartier-maître, qui vous laisse gentiment passer.

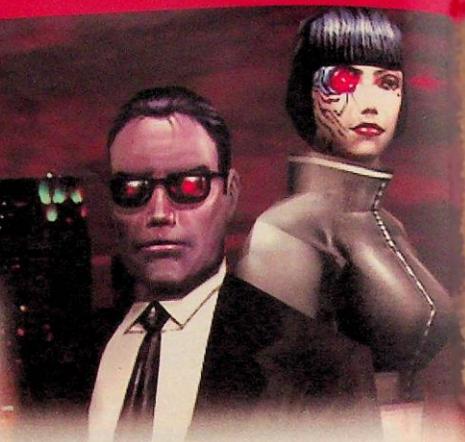


La fin de la mission est proche. En accédant à ce terminal, vous pouvez tranquillement implanter votre bug et récupérer vos disques durs. Vous êtes toujours en vie ? Bravo !

# Deus Ex

**Action/aventure sur PC** *Deus Ex* vous demande de vous montrer discret pour remplir vos objectifs. *JVM* vous propose ce pas-à-pas non exhaustif des deux premières missions. N'oubliez pas qu'il existe 1001 manières d'atteindre son but !

■ Jeu testé page 42



## Quelques remarques



Ne vous précipitez pas sur les objets inutiles et ne conservez pas plusieurs armes du même type, car la place est limitée dans votre inventaire.



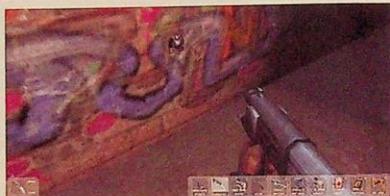
Vous trouverez des robots alliés sur votre route. Ils se rechargent en 1 mn. Si vous êtes légèrement blessé, poursuivez votre exploration avant de vous faire soigner.



S'il est tentant de transformer des gardes en étal de triper, ce n'est pas la meilleure façon de jouer à *Deus Ex*. Restez subtil !



Vous devez définir vos "augmentations", votre équipement et vos aptitudes selon les priorités. Sauvegardez avant tout ajout afin d'en évaluer l'intérêt.



Avancez prudemment dans les corridors. Il est fréquent que des LAM soient fixées au mur, n'attendant que votre passage.



Certains systèmes de sécurité ne peuvent être désactivés. Vous devez alors passer entre les rayons ou sous l'œil des caméras.



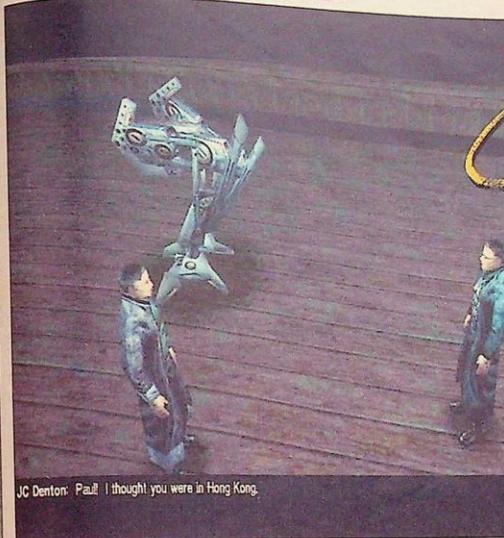
"Traquez" l'argent pour acheter des munitions ou des armes ! Piratez les terminaux bancaires et fouillez les bâtiments.

### Commandes clavier

**Pavé numérique** : utiliser un objet de l'inventaire  
**1** : sniper  
**\$** : recharger une arme  
**F1 / I** : inventaire  
**F2 / G** : objectifs  
**F3 à F12** : améliorations  
**R** : se pencher vers la droite  
**Q** : se pencher vers la gauche



## New York - Liberty Island



JC Denton: Paul! I thought you were in Hong Kong.



I don't have the 700 for the scope.

En allant tout droit, vous tombez sur le quartier général (fermé) de l'UNATCO. Vous rencontrez un garde-dealer qui vend des armes et des munitions. Derrière lui se trouve un local technique, accessible grâce au code 0451.

Paul vous propose plusieurs armes. Optez pour le GEP, gourmand en espace (8 emplacements), mais c'est la seule arme que vous ne retrouverez pas dans ce niveau, contrairement à l'arbalète et au fusil à lunette.



Les gardes pullulent près de la porte de la statue. Courez vous cacher derrière des caisses dès qu'ils vous tournent le dos, et marchez dans l'ombre.



Arrêt facultatif sur les quais sud pour une rencontre avec le contact. La femme installée dans la maisonnette vend des munitions.



Allez faire trempette, surtout autour de l'épave. Crochetez la porte de la soute et récupérez deux kits d'amélioration d'arme ainsi que le buckshot.



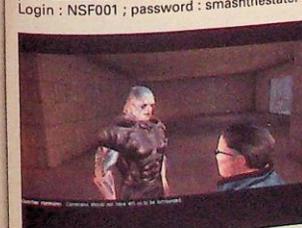
Laissez passer le robot et occupez-vous du panneau de contrôle, près de la porte principale. Login : NSF001 ; password : smashtestate.



Un autre chemin existe. Prenez sur la droite juste après votre rencontre avec Paul, restez discret et escaladez ces caisses.



Dans le hall, utilisez la poubelle - afin d'attirer l'attention - et le baril de gaz ou la caisse de TNT pour vous débarrasser des gêneurs.



Une fois le ménage fait, libérez Gunther. Il réclame un revolver. Donnez-lui le vôtre si vous disposez d'une autre arme efficace.



Prenez les escaliers pour le sommet de la statue. Utilisez du TNT sur les gardes qui discutent. D'autres surgissent. Faites prisonnier le leader et raflez tout.



À l'UNATCO, discutez avec Alex, Sam et Reyes. Un robot vous pose l'amélioration et Menderley (niveau -2) vous donne votre prochaine mission.

New York – Battery Park



Suivez Navarre pour rejoindre Castle Clinton. Narguez les gardes du NSF puis repliez-vous afin que vos alliés fassent le ménage.



Offrez à manger au gamin pour qu'il vous parle des mouvements du NSF. Ouvrez ensuite la trappe à l'aide du code 666.



Inutile de visiter tout le sous-sol pour trouver l'Ambrosia. Celle-ci est stockée dans la salle à droite de l'escalier par lequel vous êtes arrivé.



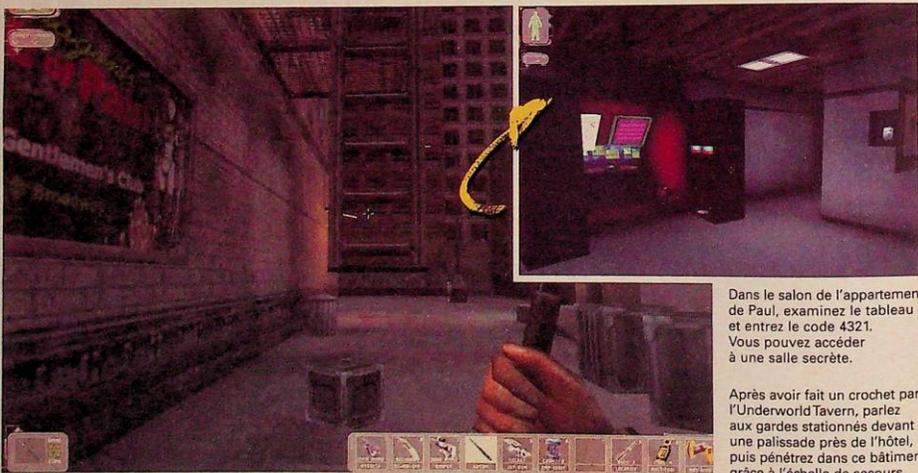
À la station de métro, tuez les gardes barricadés en bas des escaliers. Descendez près des caisses, tuez les autres gars avec le buckshot ou le sniper.



Moins radical : ouvrez la trappe à gauche de la bouche de métro et visitez les conduits d'aération. Il y a des points de vue parfaits pour sniper.



Après le métro et la rencontre avec Paul, prenez à gauche en sortant. Sur le terrain de basket, un clochard se fait racketter. Aidez-le et parlez-lui.



Dans le salon de l'appartement de Paul, examinez le tableau et entrez le code 4321. Vous pouvez accéder à une salle secrète.

Après avoir fait un crochet par l'Underworld Tavern, parlez aux gardes stationnés devant une palissade près de l'hôtel, puis pénétrez dans ce bâtiment grâce à l'échelle de secours.



Parlez au gérant de l'hôtel et dirigez-vous vers les tunnels derrière l'Underworld Tavern. Il y a un drôle de couple. Donnez 10 \$ à Johnny pour partir.



Parlez à Sandra. Rejoignez la porte à interphone située près du métro. Parlez à Smuggler et ouvrez le coffre caché derrière le lit de sa chambre.

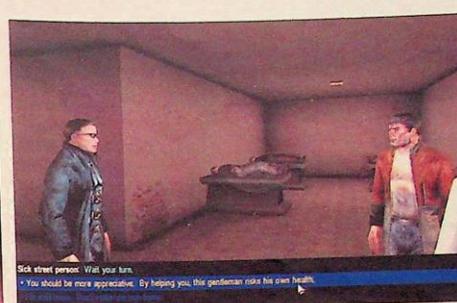


À l'aide de la clé de Smuggler, allez visiter les égouts. Vous vous rendez rapidement compte qu'il s'y passe des choses étranges.

suite....



Vous finissez par accéder au laboratoire secret et rencontrez Ford Schick. Retournez donc voir ce brave Smuggler, qui compte vous proposer ses marchandises à moitié prix.



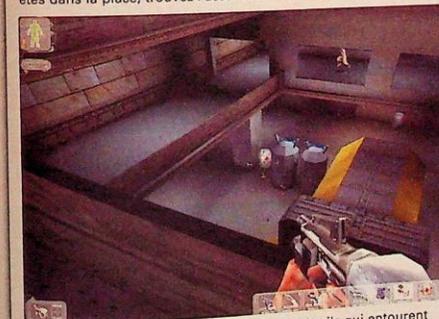
Si vous êtes blessé, passez par la clinique. Cassez la porte vitrée de la salle de soins pour utiliser les robots. Vous pouvez aussi calmer un clochard qui s'attaque à un médecin. Celui-ci vous offre des medikits pour 180 crédits.



Aux environs de la clinique, vous découvrez un bâtiment fermé à clé. Vous pouvez y pénétrer en cassant cette petite fenêtre. Dès que vous êtes dans la place, trouvez l'ascenseur.



Vous voici sur les toits. Votre objectif est de rallier ce bâtiment surmonté d'antennes satellites. Servez-vous au maximum de votre fusil à lunette pour vous débarrasser des gardes.



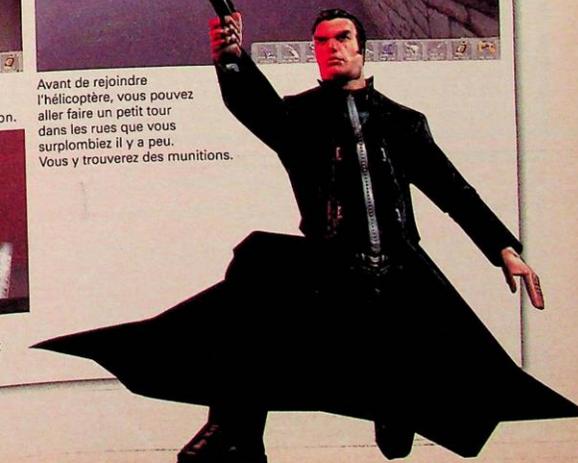
Une fois au sein du bâtiment, tirez sur les barils qui entourent le générateur en vue de tout faire exploser. Faites en sorte qu'un maximum de gardes se retrouvent pris dans la déflagration.



Avant de rejoindre l'hélicoptère, vous pouvez aller faire un petit tour dans les rues que vous surplombiez il y a peu. Vous y trouverez des munitions.



À l'UNATCO, approchez-vous de la porte de Menderley et entrez dans le bureau dès que le visiteur est sorti. Votre patron vous fait part de vos prochains objectifs. Bon courage !



**www.dockgames.com**  
toute l'actualité du jeu vidéo en temps réel...

La PS One, une Playstation portable!



console + 1 manette

Toutes les dernières consoles sont chez

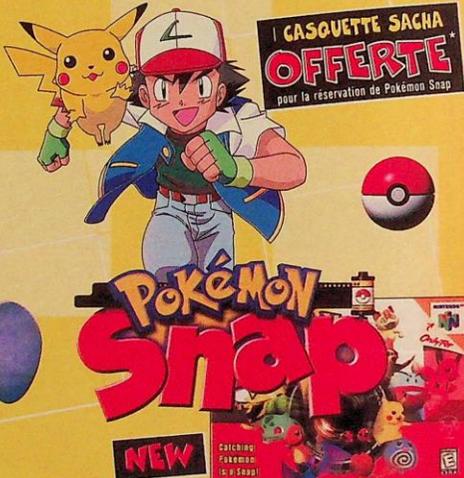
# DOCK GAMES



**790frs**  
console + 1 manette



**CHRONOMETRE OFFERT\***  
aux 250 premiers acheteurs de Rayman 2



**CASQUETTE SAGHA OFFERTE\***  
pour la réservation de Pokémon Snap

## NOUVEAUX MAGASINS - FRANCE EUROPE DOM-TOM

<b>CHANGEMENTS D'ADRESSES</b> <b>BLOIS Center</b> 39, rue porte Chartraine 02.54.78.9738	<b>VANNES Center</b> 30, rue des Chanoinés 02.97.42.60.60	<b>ST JEAN de LUZ</b> Bd Victor Hugo (consulter le minitel)	<b>DAX</b> 10, rue Neuve (consulter le minitel)	<b>LA GUADELOUPE</b> Baie Mahault 0590.38.13.96
<b>CHALON/SAONE Center</b> 25, grande rue 03.85.42.93.58	<b>ST GERMAIN en LAYE Center</b> 72, rue de Poissy (consulter le minitel)	<b>FOSSES Center</b> Centre Commercial Leclair 01.34.72.70.16	<b>LIVRY GARGAN Center</b> 32, bis avenue de Chanzy 01.41.53.11.98	<b>SOISSONS</b> 4, rue du Collège 03.23.53.25.75
<b>CAMBRAI Center</b> 5, rue du Général de Gaulle 03.27.78.77.42	<b>TOURS NORD Center</b> C.C. Auchan - Petite Arche (consulter le minitel)	<b>REIMS NORD Center</b> Centre Commercial Cora Tél. (consulter le minitel)	<b>BERCKIMER Center</b> ZIC Continent - La Verte Vigogne 03.21.09.48.13	<b>LAGNY SIMARNE</b> 6, rue des Marchés 01.60.07.73.07

<b>FRANCE</b>	<b>CAMBRAI CENTER</b> Tél: 03.27.78.77.42	<b>LA ROCHELLE</b> Tél: 03.27.78.77.42	<b>ORLÉANS</b> Tél: 05.46.41.29.01	<b>THIONVILLE CENTER</b> Tél: 03.82.34.61.49
<b>ABREVILLE</b> Tél: 03.22.24.96.80	<b>CERGY PONTOISE</b> Tél: 01.34.25.06.06	<b>LA ROCHE/YON CENTER</b> Tél: 01.34.25.06.06	<b>PAIERS</b> Tél: 02.51.47.39.52	<b>TOURS CENTER</b> Tél: 05.61.67.34.63
<b>ALBI</b> Tél: 05.83.49.94.40	<b>OSALON/SAONE CENTER</b> Tél: 03.85.42.93.58	<b>LA VARENNE SI HILAIRE</b> Tél: 03.85.42.93.58	<b>POMY CENTER</b> Tél: 01.41.81.03.17	<b>TROYES</b> Tél: 05.59.72.91.32
<b>ALES</b> Tél: 04.66.32.38.99	<b>CHAMBERY</b> Tél: 04.78.68.03.81	<b>LE HAÏRE CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.81	<b>PONTARLIER</b> Tél: 02.35.19.36.40	<b>VALENCIENNES CENTER</b> Tél: 03.21.28.45.45
<b>ANGERS CENTER</b> Tél: 03.22.92.32.35	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LENS CENTER</b> Tél: 03.24.57.43.19	<b>QUIMPER CENTER</b> Tél: 03.21.28.45.45	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>ANGERS CENTER</b> Tél: 03.22.92.32.35	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LILLE</b> Tél: 03.20.51.44.76	<b>QUIMPER 2 CENTER</b> Tél: 03.21.28.45.45	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>ANGOULEME CENTER</b> Tél: 05.59.83.72.03	<b>CHOLET</b> Tél: 05.49.21.80.78	<b>LILLE 2 CENTER</b> Tél: 03.28.38.18.78	<b>REIMS</b> Tél: 03.28.38.18.78	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>ANNECY</b> Tél: 04.50.31.44.98	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LIMOGES CENTER</b> Tél: 05.55.12.16.12	<b>REIMS NORD CENTER</b> Tél: 01.41.53.11.98	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>ARLES</b> Tél: 04.80.38.84.81	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LIVRY GARGAN CENTER</b> Tél: 05.45.35.07.45	<b>RENNES</b> Tél: 02.99.31.11.50	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>ARRAS</b> Tél: 03.21.23.45.25	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LIORIENT CENTER</b> Tél: 03.89.21.72.72	<b>ROUEN CENTER</b> Tél: 02.57.81.81.82	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>AUTUN</b> Tél: 03.85.52.85.53	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LIMOGES CENTER</b> Tél: 05.45.35.07.45	<b>SAINTES CENTER</b> Tél: 02.57.81.81.82	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>AUXERRE</b> Tél: 03.86.52.22.21	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LIVRY GARGAN CENTER</b> Tél: 05.45.35.07.45	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>AVIGNON CENTER</b> Tél: 04.67.28.05.91	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BARENTIN CENTER</b> Tél: 03.21.23.45.25	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BESANCON</b> Tél: 03.81.81.81.81	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BEZANCON</b> Tél: 04.67.28.05.91	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BLOIS CENTER</b> Tél: 02.54.78.97.38	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BOLLENGEMEN CENTER</b> Tél: 03.21.23.45.25	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BOURGES CENTER</b> Tél: 02.48.78.38.10	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>BRIVE</b> Tél: 05.55.19.92.30	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09
<b>CALAIS CENTER</b> Tél: 03.21.23.45.25	<b>CHATELERAULT</b> Tél: 02.41.87.52.14	<b>LYON</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>SALLANCHES CENTER</b> Tél: 04.78.68.03.80	<b>VALMONT CENTER</b> Tél: 03.27.57.58.09

Le 1<sup>er</sup> jeu nouvelle génération



# Virtua Tennis

SEGA PROFESSIONAL TENNIS

**MANETTE DREAMCAST OFFERTE\***  
pour tout achat de Virtua Tennis

Bénéficiez de l'Offre Exceptionnelle

(Manette ASTROPAD d'une valeur de 49Fr)

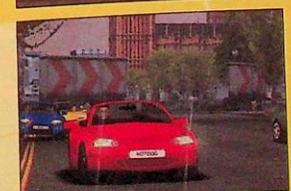
Venez découvrir toutes les NEWS DREAMCAST



**1690frs**  
console + 1 manette



**MSR**  
METROPOLIS STREET RACER



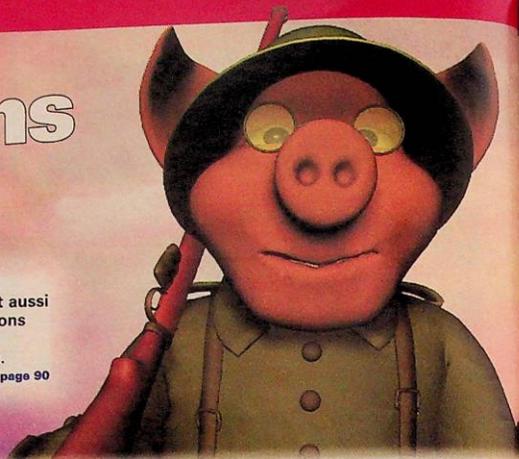
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVREURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

<b>EUROPE</b>	<b>GENÈVE - CHARMILLES</b> Tél: 022.940.03.40
<b>BRUXELLES CENTER</b> Tél: 022.800.38.50	<b>GENÈVE - PLAINPALAIS</b> Tél: 022.980.07.80
<b>LUXEMBOURG CENTER</b> Tél: 03.521.26.53.04.42	<b>GENÈVE - MEYRIN</b> Tél: 021.329.04.14
<b>LAUSANNE</b> Tél: 021.826.26.25	<b>ROLLE</b> Tél: 022.363.03.09
<b>PANPELINE CENTER (Espagne)</b> Tél: 02.97.42.60.60	<b>SION</b> Tél: 027.323.83.55
<b>DOM TOM</b>	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>ADEN / SIDERAL 2000</b> Tél: 05.53.47.73.01	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>ANDREU / PATTY VIDEO</b> Tél: 05.48.74.22.70	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP</b> Tél: 02.43.78.37.45	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>CHARENTON / ESPACE CULTURE ET LOISIRS</b> Tél: 05.49.38.11.55	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>FOURNIES / VIDEOSTOCK</b> Tél: 03.27.57.58.09	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>JULY EN JOSAS / CIBERANK</b> Tél: 01.39.58.89.03	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>MONTREUIL VULKAIRE / MONTREUIL VIDEO</b> Tél: 05.61.90.21.05	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>PAULIAC / COBRA VIDEO</b> Tél: 05.38.59.16.90	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>PLONZANNE / CIBERANK</b> Tél: 05.49.38.11.55	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>RUFFEC / NEW GAMES</b> Tél: 05.45.30.37.34	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>ST ANDRÉ DE CURZAC / LIBERTY VIDEO</b> Tél: 05.47.43.25.56	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>ST MEDARD EN JALLAS / HASTIGHAN VIDEO</b> Tél: 05.46.13.00.10	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>ST PÉRY LA GRANDE / LA ELITE ENCHANTE</b> Tél: 05.47.46.13.00	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>
<b>VOIRON / PATTY VIDEO</b> Tél: 04.78.65.96.27	<b>SI VOUS AVEZ EN PROJET...</b>

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre assigne, écrivez nous :  
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement  
131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

# Les Cochons de guerre



**Stratégie/action sur PlayStation** Ce Worms-like en 3D est aussi drôle que jouable. Toutefois, quelques conseils et indications ne seront pas de trop pour mener à bien l'ensemble des 25 missions, et mater ses amis lors de parties à plusieurs.

■ Jou testé page 90

## Généralités



Le lance-flammes est plus efficace sur les bâtiments et les véhicules que sur les porcs. Ces derniers ne sont que projetés.



Bâtiments, pièces d'artillerie et véhicules servent d'abri. Leur destruction (quand vous êtes à l'intérieur) vous ôte 20 points.



Dernier niveau : vos cochons ne savent plus nager. Affrontez aussi des "légendes" (200 points de vie et un bel attirail).



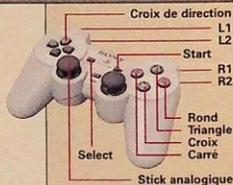
Pour avoir ces médailles cachées, vous devez trouver une caisse qui contient une charge de super TNT (200 pts de dégâts).



Les grenades de soins redonnent de la santé aux porcs proches de l'explosion. Les hôpitaux offrent une barre de vie.

### Commandes pad

L1 : viser  
R1 : monter l'angle  
R2 : baisser l'angle  
Croix de direction : se diriger  
Croix : tirer, utiliser  
Triangle : annuler  
Rond : afficher le tableau des armes  
Carré : sauter



## Les spécialités



**Médecine.** Outre soigner, le chirurgien peut tirer un tranquillisant sur un ennemi pour lui enlever 20 points de vie, et surtout lui faire passer son tour.



**Artillerie.** Le pyrotechnicien dispose du mortier, une arme redoutable. Mais cette dernière nécessite un entraînement préalable.



**Ingénierie.** Le saboteur possède 3 charges de TNT, mais il a surtout la faculté de détecter les mines, symbolisées par des damiers jaune et noir.

## Les combos

Pour être le plus efficace, vous devez effectuer, dans la mesure du possible, des réactions en chaîne dans l'objectif d'infliger un maximum de dégâts en un seul tour. Exploitez au mieux les plans d'eau et les champs de mines.



Utilisez des armes qui projettent pour jeter l'ennemi dans l'eau ou un champ de mines. La meilleure : le super fusil à pompe détenu par le saboteur.



En déposant une seule mine (sur 2), vous pouvez vous reculer et tirer au fusil. N'utilisez pas le super fusil à pompe : l'ennemi ne doit pas être projeté.



Pensez à placer les charges de TNT de manière à ce que l'explosion envoie l'ennemi dans un plan d'eau par exemple, histoire de l'achever.



Voici un exemple de combo au niveau 18 : avec un "commando" ou un "héros" au deuxième tour, placez-vous dans l'axe de l'espion ennemi sur le mont à gauche. Utilisez le jet pack pour vous élever dans les airs, et déclenchez le parachute au-dessus de l'ennemi, de manière à lui enlever déjà quelques points de vie.



En plaçant bien la charge (pas juste sous ses pieds), vous envoyez l'espion dans le champ de mines. Normalement, sa barre de vie (120 points) n'y résiste pas ; le pauvre ne jouera pas de deuxième tour !



**Espionnage.** L'espion a un fusil sniper, peut voler des armes, se cacher... et n'apparaît pas sur la carte quand l'ennemi joue. Repérez où sont les ennemis !



**Pour tous.** Dans toutes les catégories, les soldats évoluent au rang de "commando". Celui-ci détecte les mines, nage sans perdre de vie, a un sniper, etc.



**Pour tous.** Après "commando", vous devenez "héros", grade le plus élevé. Mêmes options que le commando, plus pack d'autogénération et raid aérien.

# Pokémon Jaune



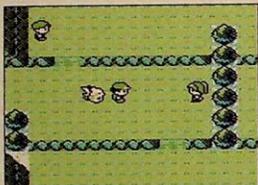
**Aventure sur GBC** Vous êtes le seul à pouvoir mener à bien l'ultime quête des 151 Pokémon. Néanmoins, voici quelques conseils tactiques qui vous seront fort utiles, tant pour résoudre les énigmes du jeu que pour devenir un éleveur hors pair. À vos Pokéball !

■ Jeu testé page 38

## Quelques constantes



Quand vous rencontrez votre rival Régis, évaluez votre niveau : ses Pokémon évoluent au cours de votre progression.



Les routes relient tous les villages. Vous y croisez de nombreux dresseurs prêts à vous opposer leurs Pokémon.



Comment va mon SALAMECHE?

Au cours du jeu, certains personnages vous proposent des échanges de Pokémon et vous en font parfois don.



Dans chaque village se trouvent une boutique et le centre Pokémon, où vous soignez vos protégés. Visite obligatoire.



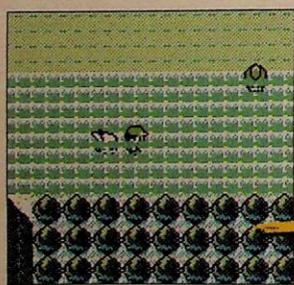
À l'intérieur des arènes, vous dénêchez un maître Pokémon que vous devez battre en vue de récupérer son badge.

### Commandes

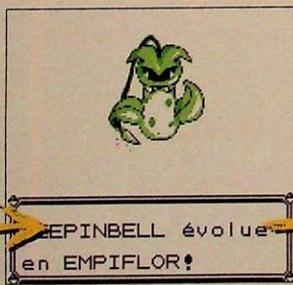
Bouton A : confirmer une sélection, parler à quelqu'un  
Bouton B : annuler une commande, retour  
Start : afficher l'écran de menus  
Select : ranger les objets



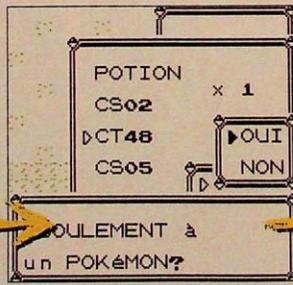
## L'art du dresseur



Vos proies se cachent dans les hautes herbes qui jonchent routes et villages. Endormez-les, puis capturez-les à l'aide d'une Pokéball.



Les Pokémon muent en bêtes plus puissantes passé un certain degré d'expérience. Parfois aussi via un objet ou un échange en Link.

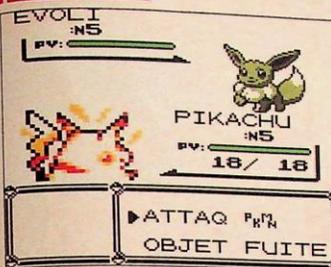


Les CT (capsules techniques) équipent certains Pokémon, leur ajoutant des techniques, surtout pour les combats. Plus rares, les CS (capsules secrètes) sont essentielles à la progression.



La CS Vol permet à un Pokémon oiseau de vous transporter partout.

## Pas-à-pas



À Bourg Palette, dans le bureau du professeur Chen, vous recevez votre Pokémon de départ : Pikachu !



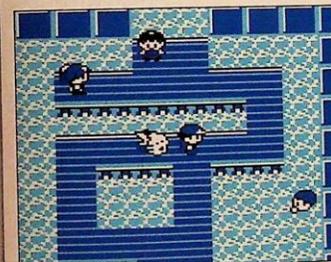
Récupérez un colis pour Chen au centre Pokémon de Jadielle. Rapportez-le à Bourg Palette : à vous les



Arène d'Argenta. Pierre vous attend armé de Pokémon de pierre. Capturez et élevez des Nidoran pour le battre.



Pour rejoindre Azuria, traversez le Mont Sélénite. Des dresseurs vous barent la route. Prenez un des fossiles.



Ondine, le boss de l'arène d'Azuria, vous oppose ses Pokémon d'eau. Utilisez de Pokémon Elektrik ou Plante !



À Carmin-sur-Mer, allez à l'Océane avec le ticket (Léo). Battez Régis (CS 01 "coupe"). Puis direction l'arène...



Pour que vos Pokémon prospèrent, n'hésitez pas à les gaver de bonus qui augmentent leurs capacités, et soignez-les souvent au centre.



Dans Pokémon Jaune, vous pouvez consulter l'humeur de Pikachu en lui parlant. Voici la récompense d'un bon maître Pokémon.

ne bloquez plus! trichez!

## LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

- un peu d'élan et hop je saute... *vlan*
- super une troussée de soins. Ah, non. Une grande... *boom*
- ah ah, il est beaucoup trop loin, il pourra jamais m'attraper! *ouch*
- allez, un p'tit looping, j'ai super la place... *vout*
- boat festoche ce n'v... *vlan*
- génial, un passage secret! *chibi*
- c'est quoi ce truc tout bizarre? Ah ok, un bonus, d'enle... *crak*
- même pas besoin de trainer dans ce virage... *vout*

NE MOUREZ PLUS!  
3615 ASTU  
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE BANQUE D'ASTUCES & SOLUCES

NE MOUREZ PLUS!  
08 926 88 926  
24h/24, composez le  
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, DES MILLIERS D'AUTRES ASTUCES ET SOLUCES

PC & CONSOLES  
POUR LES JEUX RÉCENTS  
COMME POUR LES ANCIENS

Nudge Interactive 2,21 €/mois

MOINS DE 10 FRANCS  
pour se débloquent ou pour trouver l'astuce ultime

MOINS DE 10 FRANCS  
pour arrêter de tourner en rond ou de perdre bêtement

MOINS DE 5 FRANCS  
pour l'utilisateur habitué

Pas-à-pas (suite)



Un bouton secret sur le poster!?

- 1 Dans le centre commercial de Céladopole, achetez des boissons et échangez-les à la fillette. Récupérez Evoli dans l'immeuble des programmeurs.
- 2 Dans le Casino, combattez le garde au fond et activez l'interrupteur secret derrière le poster. Combattez ensuite Giovanni avec des Pokémon d'eau et récupérez le Sylphe Scope.
- 3 Grâce à ce dernier, vous entrez dans la Tour Pokémon, pleine de Pokémon fantômes. Sauvez M. Fuji, qui vous remet la Poké-Flûte.



Donnez au garde de l'eau achetée à Céladopole. Partez à l'assaut de la Sylphe SARL, déboutez Giovanni et combattez les 2 Maîtres Pokémon.



Utilisez de la Poké-Flûte pour réveiller le Ronflex qui vous barre la route, et capturez-le. Utilisez ensuite des Pokémon Sol ou Psy contre Koga.



Le Parc Safari. Capturez (au moyen des Safari Ball) autant de Pokémon que vous le désirez. Récupérez la CS 03 cachée dans la zone 3.



Au sud de Parmanie, allez aux Îles Écume avec le surf. Plein d'énigmes (poussez les rochers avec Force) vous séparent d'Artikodin, Pokémon rare.



Les ruines du Manoir Pokémon. Actionnez les statues pour ouvrir les portes. Sautez du 3<sup>e</sup> étage, vous trouverez la clé de l'arène de Cramois'île.



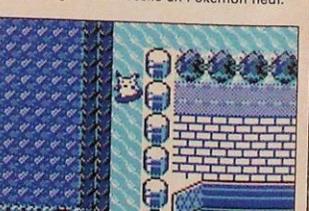
Dans l'arène, combattez les Pokémon de feu d'Auguste avec vos Pokémon d'eau. Filez au labo changer votre fossile en Pokémon neuf.



À Jadielle, l'arène est enfin ouverte. Combattez Giovanni pour la dernière fois, et prenez la Route de la Victoire à l'ouest. Résolvez les énigmes.



Le plateau Indigo. Vous devez affronter le Conseil des 4. Ces 4 grands dresseurs vaincus, un ultime combat contre votre rival conclut le jeu.



Votre quête n'est pas finie. Vous pouvez à présent entrer dans la Grotte Inconnue, au nord d'Azuria. Capturez Mewtwo avec la Master Ball.

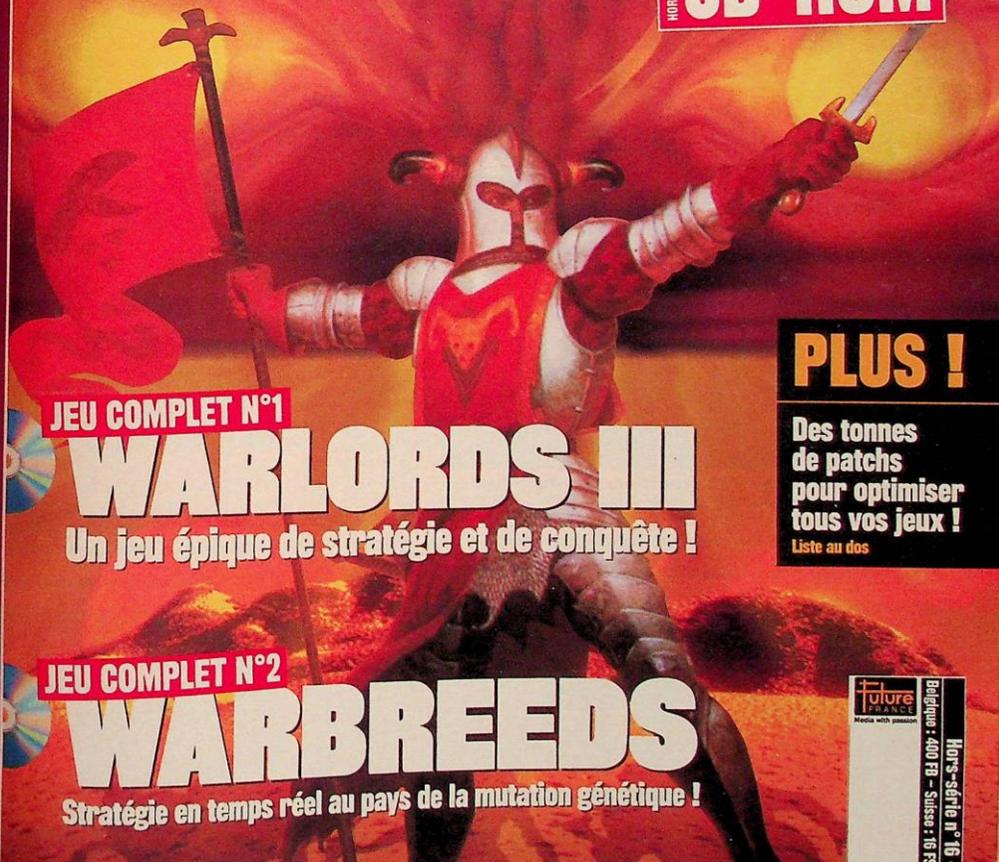
EN VENTE EN KIOSQUE

4 CD-ROM PLEINS A CRAQUER

PC JEUX

AOUT / SEPTEMBRE 2000

CD-ROM



JEU COMPLET N°1

WARLORDS III

Un jeu épique de stratégie et de conquête !

JEU COMPLET N°2

WARBREEDS

Stratégie en temps réel au pays de la mutation génétique !

PLUS !

Des tonnes de patches pour optimiser tous vos jeux !  
Liste au dos

future

Hors-série n° 16 - 59 F  
Belgique : 400 F - Suisse : 16 FS - Canada : 15,5 S

ACTION ■ COURSE ■ STRATEGIE  
LES MEILLEURES DEMOS JOUABLES

- Daikatana ■ Devil Inside ■ Earth 2150 ■ Euro 2000 ■ Evolva
- F1 World Grand Prix 99 ■ Ground Control ■ Lemmings Revolution
- MDK 2 ■ Motocross Madness 2 ■ NFS : Porsche Challenge
- Roland Garros 2000 ■ Starlancer ■ Superbike 2000 ■ Tachyon

# Chase the Express

**Aventure/action sur PlayStation** Fans d'action, êtes-vous prêts à sauter dans cette aventure à grande vitesse ? Voici quelques petits conseils pour débloquer certaines situations, connaître vos adversaires et suivre le bon scénario pour arriver à une fin heureuse.

■ Jeu testé page 52

## Les boss



**L'homme à l'arbalète.** Le premier boss que vous croisez est facile à tuer. Faites des roulades latérales dès qu'il attaque.



**L'homme au lance-flammes.** Tirez sur lui quand votre viseur est orange. Écartez-vous puis recommencez plusieurs fois.



**Le bon choix.** Avez-vous emprunté le bon chemin ? Arrivez-vous à combattre le vrai maître, celui qui tire les ficelles ?

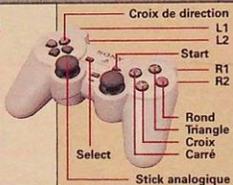


**Boris Zugoski.** Assez facile à vaincre si vous usez d'une arme rapide. Évitez à tout prix les grenades qu'il vous envoie.



**L'homme aux lasers.** Quand il est touché, tirez-lui dessus au moins une fois et faites une roulade pour éviter l'éboulement.

### Commandes pad



Carré : tir  
Triangle : mode vue/annuler  
Croix : courir/valider  
Rond : action  
R1 : s'accroupir  
R2 : roulade droite  
L1 : se retourner  
L2 : roulade gauche  
Croix de direction  
L1  
L2  
Start  
R1  
R2  
Rond  
Triangle  
Croix  
Carré  
Stick analogique

## Les armes



**Les pistolets (x2).** Arme de base que vous avez au commencement de la partie. Par la suite, vous en trouverez un autre dans le wagon 4.



**Le TNT.** Dynamite utilisée pour faire exploser les objets qui se rapprochent. Le TNT se pose par terre et si quelqu'un passe dessus... il explose !



**Mitrailleuse.** Arme automatique à 20 coups consécutifs. Elle se révèle très efficace contre des adversaires rapides comme Boris Zugoski.

## Points importants



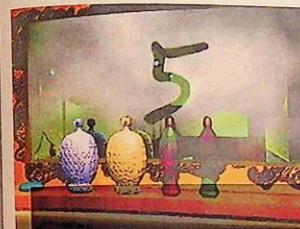
Pour avoir un taux de réussite maximum, en vue d'éliminer vos adversaires sans vous faire toucher, accroupissez-vous, puis tirez.



Une fois l'interrupteur éteint, n'oubliez pas de revenir ici, car une cartouche de munitions (cachée dans un bloc de glace) vous attend.



Le meilleur moyen de ne pas sauter sur les mines posées au sol est de s'approcher un max d'elles et, au signal, de sauter 2 fois vers l'arrière.



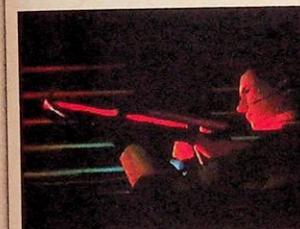
Chambre de l'ambassadeur. Ouvrez le robinet pour faire apparaître le numéro du wagon où se trouve une puce à troquer contre un otage.



N'oubliez pas de mettre vos lunettes à infrarouge pour percevoir et éviter les rayons laser qui déclenchent des gaz mortels.



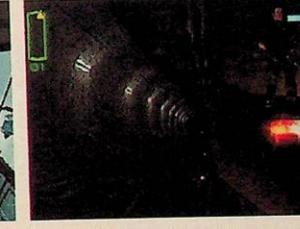
Quand vous arrivez au wagon 6, fouillez cette armoire ! Elle cache des éléments importants. Ceux-ci varient selon le niveau de difficulté.



Au wagon 5, combinez l'arbalète (trouvée sur le corps du premier boss) et le câble (découvert dans la salle précédente) pour accéder à la puce.



Administrez le bon sérum à Billy Lucky Mac Guire et rendez-lui son gilet pare-balles... si vous ne voulez pas le retrouver mort plus tard !



Pour accéder à la fin A, vous devez, au cours de la partie, ramasser toutes les notes et visiter tous les wagons sans laisser une zone en violet.



**Double arme de poing.** Retirez l'objet



**Bombe TNT.** Vérifier l'objet



**Mitrailleuse.** Vérifier l'objet



**Grenade.** Très différente du TNT, il vous suffit de la lancer sur des adversaires assez lointains pour les faire sauter à distance.



**Fusil d'assaut.** Gros calibre faisant le maximum de dégâts. Sûrement l'arme la plus puissante du jeu. Il faut aller la chercher dans le wagon 6.



**Lance-grenades.** C'est un module qui doit être rattaché au fusil d'assaut pour que cette arme, déjà terrible, puisse envoyer des grenades.

# X-Men Mutant Academy

**Combat sur PlayStation** Les X-Men disposent de pouvoirs incroyablement dévastateurs, encore faut-il les utiliser à bon escient. Voici donc le mode d'emploi des Fury de chaque personnage. Les Fury sont numérotées en fonction de la position de la barre qu'elles utilisent. Exemple : la Fury (3) utilise la barre "X". Chaque X-Men possède trois Fury, à l'exception de Phœnix, pour qui la première barre permet d'utiliser deux mouvements.

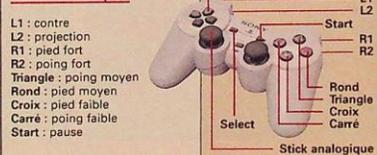
■ Jeu testé page 32

## Magneto



- (1) **Hyper Magnetic Lift** : arrière, avant + pied fort (partout).
- (2) **Hyper Power Gush** : bas, arrière bas, arrière + poing fort (corps à corps).
- (3) **Hyper Lure** : bas, arrière bas, arrière + pied fort (partout).

**Commandes pad**



## Cyclops



- (1) **Super Power Lunge Kick** : bas, bas avant, avant + pied fort (à mi-distance).
- (2) **Hyper Power Rush** : arrière, avant + poing fort (à mi-distance).
- (3) **Concussion Blast** : bas, bas avant, avant + poing fort et pied fort (partout).

## Wolverine



- (1) **Samurai Slice** : bas, bas avant, avant + pied fort (à mi-distance).
- (2) **Special Delivery** : bas, bas arrière, arrière + poing fort (à mi-distance).
- (3) **Weapon X (recharge)** : pied moyen, pied faible, bas, poing moyen (partout).

## Gambit



- (1) **Charged Staff** : maintenir bas 2 secondes, arrière + pied faible et poing faible (à mi-distance).
- (2) **Card Trick** : bas, arrière bas, arrière + pied fort (à mi-distance).
- (3) **52 Card Pickup** : arrière, avant + poing fort et pied fort (partout).

## Storm



- (1) **Static Force** : pied moyen, haut, poing moyen (partout).
- (2) **Hyper Electric Drill** : maintenir arrière 2 secondes, avant, arrière + poing fort (partout).
- (3) **EMF** : maintenir arrière 2 secondes, avant, arrière + pied fort (partout).

**Beast**



- (1) Handplant Hell : bas, avant bas, avant + pied fort (corps à corps).
- (2) Seismic Smackdown : bas, avant bas, avant + poing fort (corps à corps).
- (3) Flat Out : demi-tour vers l'avant + pied moyen (corps à corps).

**Phoenix**



- (1) Control Bubble : bas, arrière bas, arrière + poing fort (partout).
- (1') Hyper Air Strike : bas, arrière bas, arrière + pied fort (en l'air).
- (2) Double Phoenix : bas, avant bas, avant + poing fort (partout).
- (3) Phoenix Force : poing moyen, poing faible, bas, pied moyen (dégâts répartis).

**Toad**



- (1) Kicking Toad : arrière, avant + poing fort (à mi-distance).
- (2) Frog Legs : bas, arrière bas, bas + poing fort (corps à corps).
- (3) Flying Toad : arrière, avant + pied fort (à mi-distance).

**Mystique**



- (1) Deck Special : bas, arrière bas, arrière + poing faible et pied faible (à mi-distance).
- (2) Sum Total : bas, arrière bas, arrière + poing fort (partout).
- (3) Mystique's Surprise : bas, avant bas, avant + pied fort (corps à corps).

**Sabretooth**

- (1) Weapon X (recharge) : poing faible, pied moyen, arrière, poing faible (partout).
- (2) Ground Pound : bas, arrière bas, arrière + poing fort (corps à corps).
- (3) Rampant Strength : poing faible, pied moyen, arrière, poing moyen (partout).



**WWW.DOCKGAMES.COM**

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO EN TEMPS RÉEL

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

www.dockgames.com

DOCK NEWS

**Retrouvez :**

- les dernières news,
- les dates à venir,
- des tests complets,
- des trucs et astuces...

**Donnez votre avis sur les jeux...**

**Soyez informé par e-mail des dernières infos...**

et bientôt...

**L'ARGUS DES JEUX VIDÉO ET DVD**

## Comparatif

# Dix cartes 3D passées au crible

En matière de cartes accélératrices 3D, l'offre est devenue tellement étendue qu'il est parfois difficile de s'y retrouver et de faire un choix. Notre comparatif est là pour vous aider.

À commencement était la carte vidéo 2D. Son rôle était simple : permettre aux écrans informatiques d'afficher des informations graphiques provenant de l'ordinateur. Le terme de "carte accélératrice" fit son apparition avec l'avènement de

Windows 95. Il s'agissait d'intégrer directement à la carte 2D certaines fonctions d'affichage du système d'exploitation, afin de les traiter plus rapidement. Pendant ce temps, les développeurs de jeux commençaient à concevoir des environnements virtuels en 3D.

Sur PC, *Pod* et *Quake* furent les grands précurseurs de cette tendance. Fini, les décors plats : le temps de la modélisation d'espaces en 3D était venu. C'est pour aider le processeur à s'acquitter de cette lourde tâche de calcul que les premières cartes accélératrices 3D furent créées. Un tel périphérique présentait également un intérêt certain pour l'image de synthèse, qui, dans un jeu

ou un logiciel de synthèse, recourt au même type de calcul. Comme souvent en informatique, le jeu vidéo a démocratisé et poussé en avant la technologie.

## Obligatoire pour jouer

En à peine cinq ans, la carte 3D est devenue un périphérique indispensable pour jouer sur PC. La majorité des jeux sont en 3D, nécessitant des puissances de calcul toujours plus grandes. Si la plupart des titres peuvent encore tourner sans accélération, cela reste purement théorique. Lancez-les donc en mode "software" pour voir à quel point, alors, le graphisme est laid et l'animation pousive. Pas de doute, la carte 3D est obligatoire. Elle peut même contribuer à redonner la forme à un PC vieillissant. Couplez votre Pentium II 350 à une carte estampillée GeForce et vous aurez l'impression d'avoir carrément changé de machine. Tout du moins dès qu'il s'agira

d'afficher des images en 3D, car, pour la bureautique et les images 2D, il n'y aura pas de miracle. À l'avenir, la place de la carte vidéo devrait devenir encore plus importante. De nouvelles fonctions voient sans cesse le jour, soulageant de plus en plus le processeur du PC. Les cartes vidéo les plus modernes comportent même plus de transistors que les processeurs des PC ! Cette tendance n'est pas près de fléchir : dernièrement, c'est le T&L (voir lexique) qui a volé la vedette à toutes les autres fonctionnalités. Cette débauche de puissance permet donc au processeur de s'occuper d'autre chose que de l'affichage. On attend notamment de grands progrès pour tout ce qui concerne l'intelligence artificielle des jeux. À mesure que leurs performances s'accroissent, le prix des cartes 3D, hélas, augmente. Il faut désormais compter près de 3 000 francs pour s'offrir le top. Une sacrée somme,

## A vérifier avant d'acheter

Le prix élevé des cartes vidéo impose une certaine prudence. Réfléchissez bien avant de vider votre portefeuille. Plusieurs points sont à étudier, afin d'éviter toute mauvaise surprise une fois le précieux objet rapporté chez soi. Une carte et un PC qui ne se supportent pas... ce serait dommage, non ?

**Configuration minimum** Elle est forcément marquée sur la boîte. Votre ordinateur doit impérativement être au moins aussi puissant que ce qui est indiqué. Inutile de mettre une carte 3D hyper performante sur un trop vieux PC.

**Le slot** Deux types de slots (emplacements) existent pour les cartes vidéo : PCI ou AGP. Ce dernier format est préférable, mais, si votre PC est ancien, il est possible qu'il n'ait que des slots PCI. Choisissez donc votre carte en conséquence.

**La puce** Plus que la marque de la carte, c'est celle de la puce qui doit guider votre achat. Prenez le temps de décrypter les noms parfois obscurs des cartes, afin d'être certain qu'elles disposent de la puce que vous désirez.

**Mémoire** La quantité et le type de mémoire embarquée sur la carte vidéo ont leur importance. 32 mégaoctets sont maintenant monnaie courante et suffisent dans la grande majorité des cas. Si vos moyens vous le permettent, optez pour un modèle doté de mémoire DDR.

comparée au prix des consoles : à ce prix-là, on pourra bientôt s'offrir une PlayStation 2. Or les consoles de dernière génération contiennent toutes une carte 3D, dont l'architecture provient du monde PC. Voilà qui donne à réfléchir... L'écart de prix s'explique en fait assez simplement. Les constructeurs de consoles peuvent se permettre de vendre à perte leurs produits, l'essentiel de leurs bénéfices provenant de la vente des jeux. De plus, le matériel PC évolue très rapidement. Si, au moment de sa sortie au Japon, la PlayStation 2 proposait une 3D performante, ce ne sera déjà plus le cas quand elle arrivera en France. À l'inverse, en déboursant 3 000 francs pour la dernière carte

à modesur PC, l'utilisateur est certain d'avoir ce qui se fait de mieux... au moment de son achat.

## Les acteurs du marché

Pour bien comprendre le marché des cartes vidéo sur PC, il faut avant tout distinguer deux types de constructeurs : celui de la carte elle-même et celui de la puce qu'elle utilise. Le premier, parfois appelé assembleur ou intégrateur, réunit différents éléments de son choix pour composer sa carte vidéo. Les assembleurs les plus connus dans ce domaine sont Guillemot, Creative Labs ou Elsa... Le plus important des constituants d'une carte accélératrice est le circuit 3D. C'est cette puce qui

détermine la puissance et la catégorie de la carte. Le GeForce, produit par Nvidia, ou le G400 de Matrox sont des circuits 3D. Enfin, certains producteurs de circuits 3D assemblent également leurs cartes, c'est le cas de 3dfx (Voodoo) ou ATI (Rage 128, Radeon), qui cumulent les deux rôles. Tout cela n'aide pas à la clarté de la dénomination des produits. Difficile, par exemple, de deviner que la Hercules 3D Prophet est une carte construite par Guillemot, à base de GeForce de chez Nvidia. Bref, jetez un œil attentif à nos tableaux comparatifs pour vous y retrouver.

## Le combat des chefs

La concurrence est rude chez les fabricants de puces. Le premier à avoir remporté la bataille fut 3dfx avec la technologie Voodoo. À l'époque – il y a trois ou quatre ans –, les cartes accélératrices étaient des "cartes filles", c'est-à-dire qu'il s'agissait d'un matériel supplémentaire à ajouter à sa carte vidéo 2D standard. Depuis le Voodoo 3, les cartes 3D se suffisent à elles-mêmes, remplissant également le rôle de carte vidéo principale. C'est sur ce terrain que la suprématie de 3dfx a commencé à flancher. La célèbre firme s'est peut-être un peu trop reposée

## 5 atouts pour carte à jouer

### Jeux Vidéo

#### Cinq jeux pour profiter à fond de votre carte



1

#### Quake III

Shoot | Activision  
370 F environ



2

#### Ground Control

Stratégie | Sierra  
350 F environ



3

#### Deus Ex

Aventure | Eidos  
350 F environ



4

#### Ultima IX Ascension

RPG | Electronic Arts  
350 F environ



5

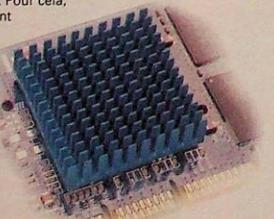
#### Unreal Tournament

Shoot | GT Interactive  
350 F environ

## Technologie

### L'accélération 3D

Comme son nom l'indique, une carte accélératrice 3D sert à accélérer les différentes étapes de calcul d'une scène 3D (création d'objets, découpage en polygones, mise en place des éléments). Pour cela, elle dispose de fonctions matérielles qui font le travail à la place du processeur central du PC. Les premières cartes ne s'occupaient que du plaquage de textures sur les objets 3D. Depuis, leurs fonctions ont évolué et les cartes font de plus en plus de choses : effets atmosphériques, anti-aliasing, etc. Leur nombre de transistors (et leur prix) a dépassé celui de la plupart des processeurs.



## Favori lors des tests

La 3D Prophet II MX est sans conteste le grand vainqueur de ce comparatif.

Signalons qu'un modèle équivalent est disponible chez Elsa : la Gladiac MX. Nous ne l'avons pas reçue à temps pour le test, mais il est certain que les résultats auraient été aussi bons. Avec une puce GeForce 2 MX, il ne peut en être autrement.

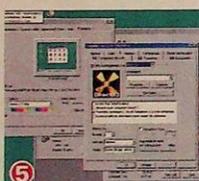
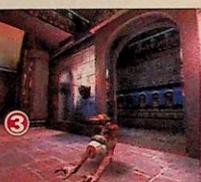
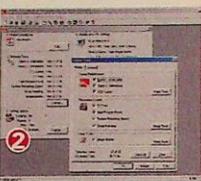
Prix : 1 500 F  
Constructeur : Hercules



La méthodologie

Voici comment nous avons procédé pour juger des performances des cartes accélératrices testées dans ces pages.

- 3DMark 2000.** Le programme de test le plus célèbre permet de tester les cartes de manière complète, et détermine un score plus ou moins élevé en fonction des performances.
- Bench JVM.** À partir de 3DMark, nous avons concocté un petit "bench" maison, plus représentatif des conditions réelles de jeu.
- Quake III.** Le moteur de Quake III est, aujourd'hui encore, celui qui tire le plus parti des fonctions graphiques. Il était inévitable de vérifier le bon comportement et les performances des cartes avec ce jeu.
- MDK 2.** Le jeu est livré avec une option fort pratique : une démo tournante renvoyant le nombre d'images par seconde affichées par la carte.
- Installation et drivers.** Derniers points pris en compte pour chaque carte : la facilité d'installation physique et logicielle. De bons drivers et une manipulation facile constituent des avantages certains.



Lexique

**Anti-aliasing :** L'anti-crênelage élimine l'effet d'escalier visible en basse résolution sur certains objets 3D. Cette fonction s'avère peu utile en haute résolution, le nombre de pixels devenant alors suffisant pour afficher correctement les diagonales.

**Chip :** Puce, chip, chipset, circuit 3D, tous ces termes sont parfois utilisés pour désigner le processeur principal de la carte. Son rôle est fondamental, puisque c'est lui qui traite toutes les informations graphiques. De sa nature dépendent donc directement les performances de la carte.

**DDR :** Comme son nom l'indique, la mémoire DDR (Double Data Rate) supporte un taux de transfert de données double. On la trouve sur les cartes les plus puissantes, notamment celles à base de GeForce, la mémoire standard brédant les performances globales.

**Lissage de textures :** La fonction qui a fait le succès de 3dfx et de sa Voodoo. En se rapprochant d'une texture dans un jeu (un mur d'un Quake-like, par exemple), on observait, avant, une pixelisation inesthétique. Les cartes 3D lisent la texture pour améliorer le rendu.

**MIP Mapping :** Technique consistant à utiliser plusieurs résolutions pour une même texture. Selon la distance de l'objet, la carte graphique emploie une résolution plus ou moins élevée, de manière à obtenir un bon compromis entre la qualité d'affichage et la puissance de calcul requise.

**T&L :** Le T&L, pour "Transform and Lighting", a vu le jour avec la technologie GeForce de Nvidia. La carte prend ainsi en charge les transformations (rotations et déplacements) et l'éclairage des polygones, travail auparavant réservé au processeur du PC.

3D Prophet II MX



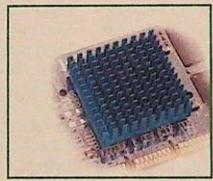
Prix : 1 500 F environ  
Constructeur assembleur : Hercules/Guillemot

Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII, AGP 32 Mo Ram  
Sortie télé : non  
Décompression MPEG : oui  
Longueur : 16,7 cm

Puce

Nom : GeForce 2 MX  
Constructeur : Nvidia  
Type de mémoire : standard  
Sortie en juillet 2000



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
La version MX tient ses promesses et offre de très bons résultats en matière de puissance graphique.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
Les GeForce ont une réputation parfois mauvaise en matière de stabilité. Mais la petite nouvelle se comporte très bien.

**Installation** ★★★★★  
La carte est très petite, ce qui est appréciable. L'installation logicielle n'a, elle non plus, posé aucun problème particulier.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
Cette carte à base de MX atteint son but : proposer la puissance d'une GeForce 2 (ou presque) à un prix nettement plus léger.

Verdict

- Prix honnête
- Gère le T&L
- De bonnes performances
- Performances inférieures à celles d'une GeForce 2

Note globale **17/20**

ATI Rage Fury Maxx



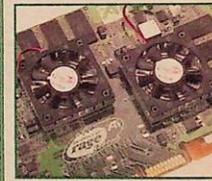
Prix : 1 500 F environ  
Constructeur assembleur : ATI

Caractéristiques

Mémoire : 64 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII, AGP  
Sortie télé : non  
Décompression MPEG : oui  
Longueur : 19,1 cm

Puce

Nom : Dual ATI Rage 128 Pro  
Constructeur : ATI  
Type de mémoire : standard  
Sortie en décembre 1999



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★  
Résultats honnêtes avec les benchmarks, bons avec Quake III et très bons avec MDK2. Sans être la plus vélocité, la carte se défend.

**Stabilité, fiabilité** ★★★  
On se méfie un peu, ATI manquant souvent beaucoup de temps à optimiser ses drivers. Quelques incompatibilités en vue.

**Installation** ★★  
L'installation sur notre machine de test fut assez pénible. La carte est longue et l'installation logicielle un peu laborieuse.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
Le rapport qualité/prix est plutôt intéressant. On est autour des 1 500 francs, et les performances sont globalement élevées.

Verdict

- Comme souvent avec les cartes ATI, le public visé n'est pas uniquement celui des joueurs purs. Les amateurs de DVD peuvent aussi profiter de la Rage.
- Deux puces pour le prix d'une
- Des capacités multimédia
- Performances inférieures à celles d'une GeForce 2
- Mise à jour des drivers

Note globale **14/20**

Elsa Erazor X<sup>2</sup>



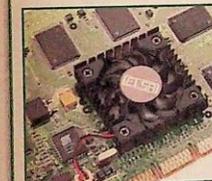
Prix : 2 200 F environ  
Constructeur/assembleur : Elsa

Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII 300, AGP  
Sortie télé : oui  
Décompression MPEG : non  
Longueur : 16,6 cm

Puce

Nom : GeForce 256  
Constructeur : Nvidia  
Type de mémoire : DDR  
Sortie en décembre 1999



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
Les performances de l'Erazor X<sup>2</sup> sont excellentes. Cette GeForce 256 se hisse même au niveau de certaines GeForce 2.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
Aucun problème à signaler. Les bonnes performances sont accompagnées d'une stabilité et d'une fiabilité absolue.

**Installation** ★★★★★  
Aucun problème d'installation, que ce soit matériel ou logiciel. La carte et les drivers s'installent en moins d'une minute.

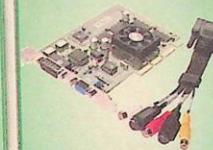
**Qualité/Prix** ★★★★★  
La carte est un peu chère, mais possède des performances vraiment impressionnantes pour une GeForce 256.

Verdict

- Excellentes performances
- Mémoire DDR et T&L
- Livrée avec un jeu (Drakoni)
- Prix un peu élevé
- Compatible avec les lunettes 3D de chez Elsa
- Prix plancher

Note globale **16/20**

Elsa Erazor III Pro



Prix : 790 F environ  
Constructeur/assembleur : Elsa

Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII 300, AGP  
Sortie télé : oui  
Décompression MPEG : non  
Longueur : 15,8 cm

Puce

Nom : Riva TNT 2 Pro  
Constructeur : Nvidia  
Type de mémoire : standard  
Sortie en octobre 1999



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★  
Les cartes Elsa sont très stables, celles de ce comparatif n'ont pas bronché, même poussées aux limites de leurs possibilités.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
Les cartes Elsa sont très stables, celles de ce comparatif n'ont pas bronché, même poussées aux limites de leurs possibilités.

**Installation** ★★★★★  
L'installation s'est déroulée correctement et les drivers sont complets. De ce point de vue, l'Erazor III est appréciable.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
Le rapport qualité/prix est bon, grâce à un prix très bas. Et les performances sont excellentes en résolution 640x480.

Verdict

- Faibles performances
- Compatible avec les lunettes 3D de chez Elsa
- Prix plancher

Note globale **12/20**

ATI Radeon 64 DDR



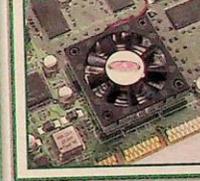
Prix : 2 990 F environ  
Constructeur/assembleur : ATI

Caractéristiques

Mémoire : 64 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII 300, AGP  
Sortie télé : oui  
Décompression MPEG : oui  
Longueur : 16,5 cm

Puce

Nom : ATI Radeon  
Constructeur : ATI  
Type de mémoire : DDR  
Sortie en septembre 2000



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
La nouvelle Radeon tient ses promesses au niveau des performances. Benchs et jeux ont tous donné de hauts résultats.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
La stabilité semble au rendez-vous. La carte sortant à peine du four, il faut espérer que cela se confirme à long terme.

**Installation** ★★★  
La carte n'est pas automatiquement reconnue par Windows. Choisir la configuration d'une carte VGA standard avant d'installer les drivers.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
ATI Radeon est vraiment trop chère : elle fait le prix d'une MX pour des performances légèrement supérieures !

Verdict

- Hautes performances
- Gère le T&L
- Capacités multimedia
- Prix trop élevé

Note globale **14/20**

3D Prophet DDR-DVI



Prix : 1 900 F environ  
Constructeur/assembleur : Hercules/Guillemot

Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
Bus : AGP  
Config minimum : PII, AGP 32 Mo Ram  
Sortie télé : oui  
Décompression MPEG : oui  
Longueur : 16,8 cm

Puce

Nom : GeForce 256  
Constructeur : Nvidia  
Type de mémoire : DDR  
Sortie en décembre 1999



Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
Excellent résultats. La mémoire DDR est incontestablement un atout pour les puces GeForce.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
Aucun problème lors des tests, mais les GeForce connaissent des problèmes de compatibilité avec certaines cartes mères.

**Installation** ★★★★★  
Installation matérielle et logicielle facile, pareil pour la désinstallation. La carte ne devrait vous poser aucun problème à ce niveau.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
Le rapport qualité/prix est bon, mais il souffre de la comparaison avec la sortie de la MX, absolument imbattable sur ce point-là.

Verdict

- Mémoire DDR
- Sortie vidéo pour écran plat
- Gère le T&L
- Incompatibilités avec certaines cartes mères
- Il y a la MX...

Note globale **16/20**

## Matériel

### G400 Max



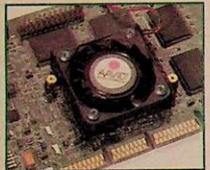
Prix : 1 990 F environ  
 Constructeur/assembleur : Matrox

#### Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
 Bus : AGP  
 Config minimum : Pentium, AGP  
 Sortie télé : oui  
 Décompression MPEG : non  
 Longueur : 172 cm

#### Puce

Nom : G400  
 Constructeur : Matrox  
 Type de mémoire : standard  
 Sortie en octobre 1999



#### Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★  
 Les benchmarks ont renvoyé des résultats de l'ordre de ceux de l'ATI Rage Fury Maxx. Dans les jeux, les résultats sont moins bons.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
 La puce n'étant pas très puissante, il n'y a pas de risque de surchauffe. Le constructeur canadien garde sa réputation de solidité.

**Installation** ★★★★★  
 De ce comparatif, la Matrox a été la carte la plus simple et rapide à installer. Drivers et désinstallation sont sans reproche. Partant.

**Qualité/Prix** ★★  
 Dans une optique de jeu, la Matrox a des performances insuffisantes pour un coût très élevé. A près de 2 000 F, il y a mieux.

#### Verdict

Ce n'est pas chez le joueur que la G400 Max aura le plus de succès, car ses performances impressionnantes en 2D conviennent davantage à la création graphique.

- Capacités multimédias
- Installation parfaite
- Performances moyennes en jeu
- Prix élevé

Note globale **13/20**

### 3D Prophet II GTS



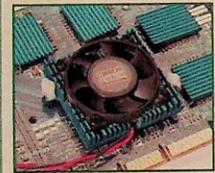
Prix : 2 900 F environ  
 Constructeur/assembleur : Hercules/Guillemot

#### Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
 Bus : AGP  
 Config minimum : PIII, AGP 32 Mo Ram  
 Sortie télé : non  
 Décompression MPEG : oui  
 Longueur : 20 cm

#### Puce

Nom : GeForce2  
 Constructeur : Nvidia  
 Type de mémoire : DDR  
 Sortie en avril 2000



#### Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
 Les benchmarks ont renvoyé des résultats de l'ordre de ceux de l'ATI Rage Fury Maxx. Dans les jeux, les résultats sont moins bons.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
 Malgré sa forte puissance, la 3D Prophet II s'est montrée très stable. A priori, aucun plantage n'est à craindre.

**Installation** ★★  
 Rien à dire en ce qui concerne les drivers mais, du côté de l'installation matérielle, la grande taille de la carte n'aide pas.

**Qualité/Prix** ★★  
 Les performances sont maximales, mais le prix l'est également... La somme de la MX entraîne-t-elle une chute des prix.

#### Verdict

Si vous cherchez les meilleures performances, cette carte vous conviendra parfaitement. Mais il faut être prêt à y mettre le prix.

- Excellentes performances
- Gère la T&L
- Le prix est très élevé

Note globale **16/20**

### 3D Blaster Riva TNT 2 Vanta PCI



Prix : 890 F environ  
 Constructeur/assembleur : Creative Labs

#### Caractéristiques

Mémoire : 32 Mo  
 Bus : PCI  
 Config minimum : P166, PCI, 32 Mo Ram  
 Sortie télé : non  
 Décompression MPEG : non  
 Longueur : 15 cm

#### Puce

Nom : Riva TNT2  
 Constructeur : Nvidia  
 Type de mémoire : standard  
 Sortie en avril 1999



#### Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★  
 Lanterne rouge pour la 3D Blaster. Elle obtient les plus mauvais scores. Logique, vu l'ancienneté de la technologie utilisée.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
 L'avantage d'une carte ancienne, c'est qu'elle ne chauffe pas trop et que les drivers sont en versions finales et stables.

**Installation** ★★  
 La carte est une des rares encore au format PCI. Au niveau de l'installation ça ne change pas grand-chose, tout se passe normalement.

**Qualité/Prix** ★★★★★  
 Les performances sont faibles, mais le prix est vraiment bas. Un rapport qualité/prix donc globalement positif.

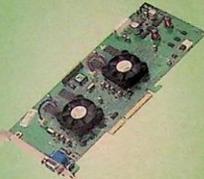
#### Verdict

Cette carte, trop ancienne pour satisfaire les machines de pointe, est à réserver aux possesseurs de petites configurations.

- Le prix très bas
- Idéal pour les petites configs
- Performances médiocres
- L'utilisation du bus PCI est désuète

Note globale **11/20**

### Voodoo 5 5000 AGP



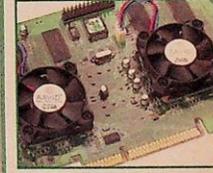
Prix : 2 500 F environ  
 Constructeur/assembleur : 3dfx

#### Caractéristiques

Mémoire : 64 Mo  
 Bus : AGP  
 Config minimum : P90, AGP  
 Sortie télé : non  
 Décompression MPEG : oui  
 Longueur : 24,5 cm

#### Puce

Nom : Dual 3dfx VSA-100  
 Constructeur : 3dfx  
 Type de mémoire : standard  
 Sortie en septembre 2000



#### Jeux Vidéo Les résultats du test

**Puissance graphique** ★★★★★  
 Sur les jeux testés, tout va bien, mais les benchmarks donnent des résultats décevants. Il manque quelques fonctions importantes.

**Stabilité, fiabilité** ★★★★★  
 La carte nécessite d'être connectée à l'alimentation du PC. Une première ! C'est cependant un gage de stabilité.

**Installation** ★★  
 L'installation s'est déroulée correctement. Mais attention, la carte fait plus de 24 cm ! Les petits boîtiers vont avoir un problème.

**Qualité/Prix** ★★  
 Le prix est vraiment trop élevé. Mille francs de plus qu'une GeForce MX et des performances bien inférieures. Donnage...

#### Verdict

La Voodoo 5 ne constitue pas un mauvais choix, surtout pour les adeptes de la marque. Mais le rapport qualité/prix est tout de même trop faible.

- Anti-aliasing performant
- Puissance plutôt bonne
- Pas de T&L
- Prix trop élevé
- Alimentation pour la carte

Note globale **14/20**

# DANS 2 MINUTES JE SUIS AVEC TOI...

sur l'écran de ton PC en pur direct live

## DIRECT LIVE!!!

tu me vois tu peux me demander tout ce que tu veux

Tu peux aussi m'appeler au 08 36 68 23 66



qualité d'image exceptionnelle

# WWW.STRIPTease.COM

le meilleur service de visioconférence sexy de France sur PC

Comparatif

# PlayStation : l'arme fatale

**Le tir au pistolet est maintenant un classique de l'arcade ; cet accessoire nous permet d'extérioriser nos vils instincts de violence meurtrière... dans nos salons exclusivement !**

S'adonner au plaisir de tuer les vilains ou de faire exploser des ballons, d'accord, mais encore faut-il bénéficier d'une précision et d'un confort optimaux. Un pistolet à vite fait de peser lourd au bout d'un bras fermement tendu vers l'écran, et la précision de ces engins varie d'un modèle à l'autre. Pour vous aider à faire le bon choix, nous sommes allés

sélectionner le matériel directement en magasin, pour vous fournir l'information strictement nécessaire sur les produits effectivement disponibles.

### À la niche

Étrangement, le tir n'est pas un genre florissant sur PlayStation. Le prix des pistolets a pourtant été revu à la baisse : initialement vendu à 500 F

environ, il tourne aujourd'hui autour des 200 F, et la plupart des jeux exploitant l'accessoire sont sortis en version Platinum à 199 F. Il faut dire qu'ils ne sont pas nombreux, mais ils valent le détour : agir en direct sur l'environnement, sans avoir à passer par une représentation du mouvement sur manette. Un vrai bonheur. La société Namco s'est véritablement emparée de ce marché : l'éditeur est à l'origine de la plupart des jeux du genre ainsi que... des pistolets. La technologie mise au point par Namco, le G-Con, a progressivement pris le pas sur le système standard PlayStation et sur le Guncon, les deux autres technologies en lice. De plus, si le pistolet Namco

est utilisable avec les jeux supportant pas le G-Con, les pistolets de marques différentes ne sont pas toujours compatibles avec les jeux Namco. Heureusement, le G-Con est licencié à d'autres constructeurs. L'offre est donc variée : pistolets à pompe, pistolets vibrants recréant le choc de l'impact, répliques d'armes réelles... Adieu, tristes flingues de plastique gris ou noirs !

### Jouer avec une arme

Comment ça marche ? Un rayon de lumière part du tube du pistolet et vient frapper l'écran dans lequel il se reflète ; une cellule photosensible dans le canon se charge de transmettre l'info à la console,

qui localise ainsi l'impact. Il existe une demi-douzaine de titres tirant parti de cet accessoire, mais *Time Crisis* reste la référence en matière de tir, à la fois difficile et complet. *Resident Evil Gun Survivor* mêle tir et aventure dans l'univers gore de la série. *Rescue Shot*, destiné aux enfants, amusera également les adultes en raison de sa grande interactivité. *Point Blank 1* et 2 proposent des séries d'épreuves de tir et, enfin, dans *Die Hard Trilogy*, seule la séance de tir dans l'aéroport est jouable au pistolet (si vous avez souffert au pad, vous goûterez la version flingue...). Et maintenant, avant de foncer chez votre revendeur, laissez-nous vous guider dans le choix des armes.

### Méthodologie des tests

Pour juger de la qualité de ces accessoires, nous avons procédé à une série de tests imitoyables, dont voici le détail. Tout d'abord, nous avons mesuré la portée de l'arme en nous éloignant progressivement de l'écran, et en recommençant le calibrage à chaque étape. Nous avons éprouvé leur précision à ces diverses distances sur un même écran 55 cm et en utilisant trois jeux : *Time Crisis*, *Point Blank 2* et *Rescue Shot*. Nous avons évalué le confort de jeu après deux heures ininterrompues de mitraillage. Enfin, nous avons testé toutes les options de chaque arme (rechargement par système de pompe, tremblements, tir automatique et autre turbo...). Rien n'a été laissé au hasard.



### A vérifier avant d'acheter

Les conditionnements sont trompeurs, et ils regorgent d'informations. Pour ne pas vous tromper d'arme, il est nécessaire de vous livrer à quelques menues observations.

- G-Con** Namco a mis au point une technologie particulière. Si vous voulez que votre arme fonctionne avec le plus grand nombre de jeux, vérifiez sa compatibilité G-Con.
- Tête 100 Hz** Si vous possédez un écran 100 Hz, les pistolets ne fonctionneront pas. Le taux de rafraîchissement est trop élevé pour la cellule photosensible, et le flingue perd la boucle.
- Poids en main** Vous allez passer des heures le bras tendu vers l'écran, assurez-vous que vous ne pliez pas sous son poids au bout de 20 minutes.

### Blaze Scorpion



Prix : 170 F environ  
Constructeur : Blaze

#### Les caractéristiques

Modes : G-Con, Guncon, Standard PlayStation  
Nombre de boutons : 6 + gâchette  
Matériau : Plastique imitation bois et métallisé  
Poids : 160 g  
Longueur : 15 cm  
Largeur : 3 cm  
Hauteur : 11,5 cm



#### Options

Tir automatique : oui  
Rechargement automatique : oui  
Recul vibrant : oui  
Rechargement par pompe : non  
Turbo : non

### Pump Action Gun



Prix : 200 F environ  
Constructeur : Guillemot

#### Les caractéristiques

Modes : Guncon, Standard PlayStation  
Nombre de boutons : 8 + gâchette  
Matériau : Plastique gris et noir  
Poids : 190 g  
Longueur : 23 cm  
Largeur : 4,5 cm  
Hauteur : 16 cm



#### Options

Tir automatique : oui  
Rechargement automatique : oui  
Recul vibrant : non  
Rechargement par pompe : oui  
Turbo : oui

### Namco G-Con 45



Prix : 300 F environ  
Constructeur : Namco

#### Les caractéristiques

Modes : G-Con, Standard PlayStation  
Nombre de boutons : 3 + gâchette  
Matériau : Plastique gris  
Poids : 205 g  
Longueur : 26 cm  
Largeur : 5 cm  
Hauteur : 17 cm



#### Options

Tir automatique : non  
Rechargement automatique : non  
Recul vibrant : non  
Rechargement par pompe : non  
Turbo : non

### PSX Light Gun



Prix : 200 F environ  
Constructeur : Gamester

#### Les caractéristiques

Modes : Standard PlayStation  
Nombre de boutons : 3 + gâchette  
Matériau : plastique gris et noir  
Poids : 216 g  
Longueur : 26 cm  
Largeur : 5,2 cm  
Hauteur : 175 cm



#### Options

Tir automatique : non  
Rechargement automatique : oui  
Recul vibrant : non  
Rechargement par pompe : non  
Turbo : oui

### Jeux Vidéo Les résultats du test

#### Design ★★★★★

Sans doute le plus beau pistolet de toute la sélection. Avec ses allures de réplique d'arme, il donnera pleine satisfaction aux esthètes.

#### Précision ★★★★★

Sans reproche à moins de 2 mètres de l'écran, il perd en précision au-delà. Les vibrations sont amusantes, mais lassantes.

#### Confort ★★★★★

Léger, agréable en main grâce à un matériau doux et une forme ergonomique, on lui reproche sa gâchette un peu molle.

#### Qualité/Prix ★★★★★

A moins de 200 F, le Scorpion offre un confort de jeu et une précision tout à fait acceptables. Un achat à conseiller.

#### Verdict

Une grande variété de modes, une compatibilité avec tous les standards et un design à toute épreuve, il lui manque seulement un rien de précision à longue portée.

Note globale **16/20**

### Jeux Vidéo Les résultats du test

#### Design ★★★★★

Le Pump Action, malgré sa couleur grise, dispose d'un design agréable, et donne une impression de solide en main.

#### Précision ★★★★★

Cette arme est d'une précision tout à fait redoutable. De ce point de vue, on ne peut pas lui reprocher grand-chose.

#### Confort ★★★★★

Un petit défaut de conception le rend déplaçant à la longue : une des arêtes sous la gâchette finit par devenir coupante.

#### Qualité/Prix ★★★★★

Tout à fait convenable, d'autant que le produit possède de nombreuses options et un système de rechargement original et efficace.

#### Verdict

Gain de confort et de temps grâce au rechargement à pompe. Mais un léger défaut de conception ne permet pas de lui accorder la 1<sup>re</sup> place du banc d'essai.

Note globale **14/20**

### Jeux Vidéo Les résultats du test

#### Design ★★★★★

Tout gris, tout gros, le G-Con 45 est le plus vieux pistolet de la sélection, également le plus sommaire esthétiquement.

#### Précision ★★★★★

L'arme de poing de Namco est d'une précision sans faille : il enfonce ses concurrents quant à la portée de tir.

#### Confort ★★★★★

Pas tabulaeusement confortable, le pistolet reste tout à fait utilisable. Il croque juste des crampes à l'épaule au bout d'un moment.

#### Qualité/Prix ★★★★★

Le prix a baissé, mais pas assez pour compenser son retard. Le G-Con 45 a tout de même pour lui son extraordinaire précision.

#### Verdict

Un pistolet de bonne qualité, qui n'offre aucune option particulière. Le G-Con 45 vieillit doucement, mais sa précision reste excellente malgré tout.

Note globale **13/20**

### Jeux Vidéo Les résultats du test

#### Design ★★★★★

Copie sur le G-Con 45, le pistolet Light Gun est enlaidi par un matériau plastique mal fini. Dommage.

#### Précision ★★★★★

Même s'il est relativement moins précis que ses petits camarades, le Light Gun reste parfaitement utilisable.

#### Confort ★★★★★

Déséquilibré, mais pas désagréable en main, le pistolet Gamester finit par provoquer des douleurs à l'épaule.

#### Qualité/Prix ★★★★★

Au même prix que les autres armes, et notamment que le Scorpion, le Light Gun est d'un faible rapport qualité/prix.

#### Verdict

Un modèle bas de gamme largement copié, dans la forme, sur le G-Con 45, mais incapable d'en égaler les performances en termes de précision.

Note globale **09/20**

Logiciel

# Faites le ménage sur votre disque dur

À force de démos et de jeux, votre disque dur est sur le point de craquer ? J'VM vous explique comment faire de la place en vue de conserver à votre système le meilleur de ses performances...

À la différence d'un jeu console, un jeu PC exige presque toujours une phase d'installation. Indispensable, cette étape se charge de placer sur le disque dur les fichiers nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Depuis un an ou deux, les performances et la

richesse de certains titres sont telles que des espaces disque énormes sont parfois exigés. Ainsi, *Diablo II* (Blizzard) propose, au choix, une installation de 600, 900 ou 1 500 Mo ! Inutile de vous expliquer l'intérêt de ne pas conserver ces fichiers une fois que l'on a fini d'y jouer.

La plupart des éditeurs associent une fonction de désinstallation automatisée à leurs programmes. En général, elle se trouve non loin de l'icône de lancement du programme, dans le menu Démarrer et le répertoire correspondant. Selon les cas, cette fonction supprime la totalité des fichiers relatifs au programme (sans vous laisser le choix) ou vous avertit de la présence de fichiers dont la suppres-

sion est optionnelle (des sauvegardes que vous avez réalisées, le plus souvent). Les conserver peut être utile afin, par exemple, de reprendre une partie ultérieurement.

### Place aux pros

Si votre logiciel n'est pas équipé d'outil de désinstallation, vous devez alors faire appel à l'utilitaire de désinstallation fourni par Windows. On le trouve dans le panneau de configuration, sous l'appellation Ajout/Suppression de programmes. Il se peut enfin que cette désinstallation ne suffise pas, et que certains fichiers

subsistent sur le disque dur. Vous avez alors deux possibilités. La première, "sauvage", consiste à effacer "à la main" le répertoire qui les contient, après l'avoir localisé et identifié. Mais cette manipulation ne supprime pas toujours les fichiers communs, ni les fichiers systèmes installés dans le répertoire de Windows (DLL et autres). La seconde solution est d'employer un programme spécialisé qui repère les fichiers inutilisés. Mais attention ! Il ne faut jamais désinstaller un programme en supprimant simplement des répertoires sans passer par les procédures précitées.

### Les softs qui font le ménage

Il existe de nombreux logiciels dont l'unique but est de débarrasser votre système des fichiers inutiles et/ou encombrants.

Le principe de fonctionnement de ces programmes est basé sur une connaissance et une exploration minutieuse de votre disque dur et des répertoires de Windows, au sein desquels les fichiers en question sont censés être stockés. Tous les logiciels de désinstallation sont relativement comparables et abordables, tant au niveau de leur prix (entre deux et trois cents francs) qu'en ce qui concerne leur maniement. Vous avez généralement le choix entre un nettoyage standard et une désinstallation personnalisée en fonction de certains paramètres, qu'il vous appartient alors de définir. Par exemple, vous pouvez choisir de ne supprimer qu'un certain type de fichiers, voire de les stocker à part pour les retrouver par la suite.



### Lexique

**Direct X :** Ensemble de routines élaborées par Microsoft. Utilisé par de nombreux développeurs de jeux, Direct X reste présent dans votre système après la désinstallation d'un programme.

**DLL :** Cette extension désigne des fichiers permettant d'accélérer l'exécution générale d'un programme. Ils sont

regroupés dans le répertoire de Windows et dans son sous-répertoire System.

**Fichiers communs :** Certains jeux ou applications utilisent des fichiers communs à d'autres programmes (les logiciels d'un même éditeur, notamment). Windows signale la présence de tels fichiers lors d'une désinstallation.

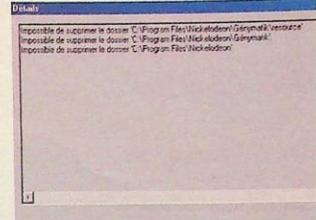
### Plan de montage

Ne supprimer que le strict nécessaire en conservant, par exemple, vos fichiers de sauvegarde, c'est parfois possible. Voici comment procéder pour désinstaller vos logiciels sans accrocs et optimiser les performances de votre disque dur.



Un fichier sélectionné, il s'agit du programme Général, de votre système. Veuillez patienter pendant que les composants suivants sont supprimés.

- Fichiers programme partagé.
- Fichiers programme standard.
- Données de données.
- Données programme.
- Répertoires de programmes.
- Entrées de programme dans la base de registres.



Confirmation de suppression des fichiers

Êtes-vous sûr(e) que vous voulez vraiment supprimer 'Général' ainsi que tous les composants ?

Oui Non

Lorsque vous avez cliqué sur l'option de désinstallation de votre logiciel, une fenêtre apparaît qui vous demande de confirmer la manœuvre.

Dans cette fenêtre, vous pouvez suivre pas à pas la désinstallation du programme. Une fois terminée, certains fichiers peuvent toutefois subsister en mémoire.

En sélectionnant l'option Détails, vous pouvez consulter la liste des fichiers qui sont restés sur votre disque dur, et connaître leur emplacement précis.

Installation/Désinstallation | Installation de Windows | Disquette de démarrage

Pour installer un nouveau programme à partir d'une disquette ou d'un CD-ROM, cliquez sur Installer.

Le logiciel suivant peut être supprimé automatiquement par Windows. Pour supprimer un programme ou pour modifier ses composants installés, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur Ajouter/Supprimer.

- Diablo II
- Disney Winnie l'Oursou Premières Découvertes
- Disney Winnie l'Oursou Premiers Pas
- Dragon NaturallySpeaking Components
- Dual Wheel Mouse V5.2
- EPSON Logiciel imprimante
- EPSON Photo Chargeur3 V1.22F
- EPSON Photo! Print V1.0aF
- EPSON Photo!3 Ver.1

Ajouter/Supprimer...

OK

1 Pour accéder à cette fenêtre, il faut vous rendre dans le panneau de configuration de Windows et sélectionner l'icône Ajout/Suppression de programme.

2 Seul l'onglet de gauche (ouvert par défaut) concerne la désinstallation. Vous noterez également qu'une option d'installation est proposée.

3 L'opération est très simple à mettre en œuvre, puisqu'il suffit de cliquer sur le nom du programme que vous désirez retirer, et de confirmer l'ensemble des étapes. Si l'opération reste sans succès, ou laisse des fichiers sur votre disque dur, une seule solution : vous devez les effacer à la main après les avoir localisés. En dernier lieu, n'oubliez pas de supprimer les raccourcis de votre menu Démarrer, sans quoi ce dernier risque vite d'être encombré de liens sans objet.

Défragmentation du lecteur C:

0% effectués

Arrêter Pause Détails

N'oubliez pas de défragmenter votre disque dur régulièrement, en vue d'optimiser ses performances. Le défragmenteur de Windows se montre tout à fait à la hauteur.

Avec un logiciel spécialisé dans la désinstallation de programmes et le nettoyage de votre disque dur, les choses devraient aller mieux.

CleanSweep Fast & Safe Cleanup

3.24 GB free on all non-removable drives

352.00 MB can be freed on all non-removable drives

Drive Information:

Drive C has 580.03 MB free & 352.00 MB can be freed

Clean Now Close Settings Open Safe CleanSweep Help

Remember to run CleanSweep Fast & Safe Cleanup on a regular basis.



Lire des CD audio sur console

# Les consoles se mettent à l'audio !

PlayStation, Dreamcast ou PlayStation 2, elles peuvent toutes se substituer à votre lecteur de CD audio de salon. Suivez nos indications et propagez la musique dans toutes vos pièces...

Depuis que la plupart des consoles ont adopté le format CD-Rom, les jeux réalisés sur ce support ont gagné en qualité, à tous points de vue. Plus beaux, plus longs, plus vastes... le gain est incontestable. Du même coup, il est devenu possible de lire

les cousins des CD-Rom : les CD audio. Leurs informations ont beau être radicalement différentes de celles stockées sur CD-Rom, les CD audio procèdent du même codage binaire (et donc numérique) des données. Pour les décoder, il suffit de faire appel aux convertisseurs audio que

les consoles possèdent. Des convertisseurs dont elles sont "naturellement" dotées, puisque les CD de jeux contiennent souvent des pistes sonores enregistrées au format CD audio. Quel est l'intérêt de lire un CD audio sur sa console ? Eh bien, imaginez que votre lecteur de salon tombe en panne : vous serez certainement ravi de le remplacer, temporairement au moins, par votre console. En revanche, nous vous

conseillons de ne pas abuser de cette possibilité, car l'usure normale engendrée par la lecture d'un CD audio est identique à celle provoquée par la lecture d'un CD de jeu. En l'occurrence, il serait dommage de voir votre belle Dreamcast toute neuve rendre l'âme plus tôt que "prévu" pour cause d'usage audio intensif.

### Qualité hi-fi...

Si vous ne modifiez rien les connexions qui relient votre console à votre téléviseur, le son sera, selon toute vraisemblance, retransmis par les haut-parleurs du téléviseur en question. À moins que celui-ci ne

bénéficie d'un système d'amplification particulièrement performant, il est probable que vous soyez amené à utiliser un système audio annexe. Le premier réflexe - et le moins coûteux - consiste à vous connecter à votre chaîne hi-fi. Repérez, pour cela les possibilités d'entrées sonore de votre ensemble audio (Line in ou bien Aux) et reliez la sortie audio de votre console à cette entrée disponible. Si votre chaîne hi-fi est inaccessible, il vous reste la solution d'investir dans un kit d'enceintes de type multimédia, ou bien home cinéma, selon votre budget et la qualité sonore que vous souhaitez obtenir.

### Lexique

**Prise Cinch (ou RCA) :** Ce standard équipe tous les appareils hi-fi. Les prises vont par paire, une rouge pour la voie de droite et une noire (ou blanche) pour la gauche.

**Compression audio :** La compression sert à stocker une grosse quantité de son dans un espace mémoire réduit.

**Prise AV :**

Les PlayStation et les Dreamcast disposent d'une sortie AV Out. Elle réunit les infos Audio et Vidéo qui doivent circuler entre console et écran.

**Câble RGB :**

Par l'intermédiaire d'une prise Péritel ou des entrées RCA du téléviseur, il transporte les infos audio et vidéo vers l'écran.

### La PlayStation

La plus répandue des consoles se négocie à moins de 500 F sur le marché de l'occasion, et en plus, elle lit les jeux... PlayStation !

**Ancienne** Le panneau arrière est muni de sorties audio et vidéo en plus de la prise AV Multi Out. La connectique est au format Cinch RCA, ce qui lui permet de communiquer facilement avec tous les équipements audio. Si l'entrée de votre système audio ne correspond pas, un grand nombre d'adaptateurs convertissent les différentes connectiques du marché.



**Récente** Pas d'autre prise à l'horizon que la Multi Out. Il vous faut donc extraire le signal audio depuis le câble Péritel. Vous trouverez une telle sortie sur le câble RGB PlayStation que proposent Sony et quelques autres constructeurs concurrents. Cette "extraction" peut se situer soit sur la prise Péritel elle-même, soit sur le câble. Dans les deux cas, elle offrira une paire de sorties stéréo (Cinch rouge et blanche) et une sortie vidéo (Cinch jaune).



### Plan de montage

L'interface de lecture de CD audio de la PlayStation est tout à fait fonctionnelle et vous réserve même quelques (bonnes) surprises, comme, par exemple, les diverses fonctions de programmation.



Voici l'écran qui apparaît si vous allumez votre console avec un CD audio à l'intérieur. Choisissez l'icône de droite à l'aide des boutons de direction pour sélectionner le lecteur de CD.

Toutes les fonctions nécessaires à la lecture sont là, y compris la programmation. En prime, vous aurez même droit à quelques effets numériques du meilleur goût.

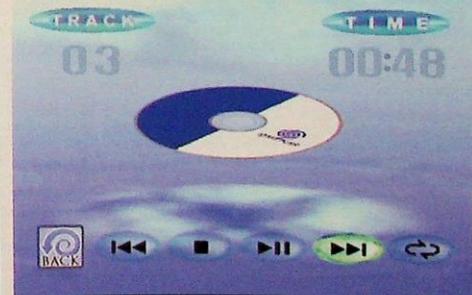
Pour effectuer des programmations, il suffit d'appuyer sur le bouton Program puis sur chacun des titres désirés, dans l'ordre de votre choix. Ce n'est pas plus compliqué que cela !



- 1 Avec la Dreamcast de Sega, vous serez contraint d'utiliser un câble muni de sorties audio, car elle ne propose aucune sortie directe vers les haut-parleurs.
- 2 Pour connecter la console à un système de HP externe, vous devez vérifier que vos câbles correspondent bien aux entrées Cinch RCA.
- 3 Préférez un système dans lequel le volume est réglable, au moyen d'un bouton physique, car la console ne propose pas de réglage de volume logiciel.
- 4 Pensez à disposer vos enceintes de part et d'autre de votre écran, car vous allez certainement les utiliser pour vos jeux.
- 5 À la différence de la PlayStation, il n'est pas nécessaire de relancer la console pour accéder au menu. Il suffit simplement d'ouvrir le capot.

Dreamcast

11/07/2000 18:25



Dans le menu général de la Dreamcast, vous trouvez une option Lecteur de CD audio symbolisée par les notes de musique en bas à gauche.

Pendant que le CD audio est en marche dans la Dreamcast, vous voyez tourner un CD aux couleurs de la marque. Tant qu'il apparaît, tout va bien.

EN BREF

Tout d'abord, une compilation des questions les plus fréquentes :

- 1) Y aura-t-il un CD offert avec chaque numéro ?
- 2) Le prix restera-t-il à 10 francs ?
- 3) Y aura-t-il des tips ?
- 4) Quel est l'intérêt des soluces ?

**JVM :** Dans la mesure du possible, oui. Cela dépend de la qualité des jeux, de leur intérêt ou de leur ancienneté. Le choix n'est pas aussi vaste que nous le souhaiterions : certains éditeurs ne proposent pas leurs jeux pour ce type d'opération.

- 2) Au moins jusqu'au numéro 3...
- 3) Une rubrique Tips, dotée des astuces des jeux dernièrement testés, apparaîtra dès le prochain numéro.
- 4) Nous cherchons à vous offrir une aide précieuse pour vous accompagner dès vos premiers pas dans un jeu. C'est pourquoi les soluces sont publiées en même temps que les tests, et restent concises.



Forum des lecteurs

Vous êtes nombreux à avoir réagi après la parution du premier numéro. Entre les félicitations et les encouragements, quelques critiques constructives. Mais vous avez été quasi unanimes : le premier bilan - vos impressions - est dans l'ensemble positif. Cependant, quelques interrogations, dont voici une compilation, sont revenues à maintes reprises.

Je tenais à vous dire que l'idée qu'un magazine de jeux vidéo puisse encore me surprendre était loin derrière moi. Je ne peux que vous féliciter pour ce mag. Quelle est votre force ? Proposer l'essentiel, le vrai, avec une qualité photo époustouflante et une lecture claire. C'est-à-dire tout ce que l'on attend d'un magazine de jeux. Oui, vraiment, rien ne pouvait me faire plus plaisir. Je suis de tout cœur avec vous et, longue vie à JVM!

Un lecteur heureux, Arnaud.

**JVM :** Ah, les goûts et les couleurs. Vous trouvez la qualité de nos captures mauvaises ? D'autres lecteurs vous diront le contraire. Idem pour Metal Conflict. Tant mieux si vous

discutable, peu ou pas de textes et donc pas d'infos véritables sur les jeux. Les notes et les avis sont fantaisistes, exemple Metal Conflict, excellent jeu que vos pseudos testeurs disent raté alors que la note est de 12/20 !!! Connaissent-ils Total Annihilation, le meilleur RTS (stratégie en temps réel, Ndlr) jamais conçu ? Bref, une nouvelle publication qui ne vaut même pas 10 balles...

Éric Mandinaud.

**JVM :** Rien ne pouvait nous faire plus plaisir que cela ! Un "lecteur heureux", c'est notre récompense pour les nombreuses nuits blanches et les dures semaines passées pour l'élaboration du n°1. De la part de toute l'équipe : merci.



Après avoir consulté votre mag, plusieurs choses m'ont fait bondir. La maquette et le design me font penser au Voici du jeu vidéo. Beaucoup de photos dont la qualité est vraiment

l'appréciez, mais de l'avis de nos testeurs, le jeu est raté en regard de ce qu'il voulait proposer. Cela ne l'empêche pas

de convenir aux joueurs moins exigeants... Si vous lisez le "peu" de texte qui compose ce test, vous saurez pourquoi. Sinon, nos testeurs sont, pour la plupart, dans le milieu depuis plusieurs années et, s'ils n'ont pas la science infuse, ils connaissent tout de même Total Annihilation.

Le premier numéro de JVM n'est pas décevant. Son prix constitue évidemment un intérêt non négligeable, et les articles semblent sérieux et bien argumentés. L'écriture est agréable avec ce qu'il faut d'humour. Toutes les rubriques ont leur utilité et sont toutes traitées avec sérieux. En revanche, le fait de parler de toutes les machines entraîne plusieurs confusions. J'ai ainsi lu certains tests avec intérêt, avant de m'apercevoir qu'ils concernaient un jeu d'une console que je n'ai pas...

À ce propos, je voudrais signaler l'oubli d'une machine : le Mac. Sinon, j'ai trouvé un certain manque de crédibilité dans le fait

que les tests n'étaient pas signés... Bonne continuation  
Roland Nguyen

**JVM :** Nous pensions que le support précisé dans les "Résultats du test" et en début d'article était suffisant... à tort. Attendons cependant encore quelques numéros avant d'apporter des bouleversements qui pourraient produire de nouvelles confusions. Pour le Mac, nous y réfléchissons. Mais encore faut-il que des jeux sortent régulièrement. En ce qui concerne l'absence de noms de testeurs dans certains tests, c'est pour une question de place. Impossible, en effet, de tout mettre (pavé "verdict" et visage des testeurs).



Forum JVM  
Future France  
101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
forum-jvm@futurenet.fr

La lettre du mois

Test de compatibilité graphique ?

J'ai acheté le 1<sup>er</sup> numéro de Jeux Vidéo Magazine et je vous fais part de mes impressions. Je m'intéresse à la partie consacrée aux PC. Les tests sont très riches et bien faits. Le fait de les comparer sur différentes machines est vraiment pas mal, reste à savoir si vous continuerez. Cependant, il serait intéressant de connaître la compatibilité graphique des jeux (3dfx, Direct3D, OpenGL) et que vous compariez les jeux à d'autres, avec par exemple dans le test : "jeux ressemblant à" ou "dans le même style que"... Vous pourriez également

ajouter, au-dessus du nom de l'éditeur, l'équipe de développeurs, qui mérite d'être nommée. Sinon, je trouve les prétests un peu inutiles. Vous parlez déjà des prochaines sorties, et il est vrai que de dire que les jeux s'annoncent comme toujours mieux est évident. Mieux vaut attendre la sortie et le test définitif avant de vanter un hit qui peut-être ne l'est pas (petite pensée à Daikatana).

Cependant, c'est vrai que chaque revue possède sa rubrique Previews, alors pourquoi pas vous ?

Toujours en tant que joueur sur PC, vous pourriez consa-

crer une page à la meilleure sortie "jeux à prix réduit". En sachant que la meilleure solution pour avancer est l'esprit critique, j'ai préféré m'attacher plutôt aux aspects négatifs que positifs. Votre magazine est très bien fait, même si nous sommes les premiers à reconnaître l'importance des développeurs, mais, par souci de ne pas vous aiguiller vers de mauvaises pistes, nous avons pris le parti de tester chaque jeu comme un jeu unique. Donc pas ou peu de références à d'autres titres du genre ou de noms de développeurs qui pourraient, à leur seul

Glide, Direct 3D ou encore OpenGL sont, en effet, toujours différentes. Nous remédierons à cela dès notre prochain numéro. Sinon, nous sommes les premiers à reconnaître l'importance des développeurs, mais, par souci de ne pas vous aiguiller vers de mauvaises pistes, nous avons pris le parti de tester chaque jeu comme un jeu unique. Donc pas ou peu de références à d'autres titres du genre ou de noms de développeurs qui pourraient, à leur seul



ABONNEZ-VOUS !

1 an - 11 numéros

Plus de 45% d'économie

120<sup>F</sup>

seulement ~~165<sup>F</sup>\*~~ au lieu de

soit 3 numéros gratuits!

**NOUVEAU !**  
N° 1 Juillet/Août 2000  
**Jeux Vidéo Magazine**  
PlayStation • PC • Nintendo 64 • Game Boy • Dreamcast

**10<sup>F</sup>** par abonnement

**PLUS DE 70 PAGES DE TESTS**

**CONCOURS LECTEURS**  
Gagnez un PC, des consoles Dreamcast et des jeux PlayStation !

**Tests**  
Vampire - la Mascarade  
Parquet PC dans le monde envoiement des créatures de la nuit, p. 32

**Plus !** Perfect Dark  
Earth 2150  
Tony Hawk  
Ecco  
Star Lancer...

**EXCLUSIF !** Les jeux PC testés sur 25 configurations

**Soluces**  
Resident Evil : Code Veronica  
Tous les trucs et astuces, les armes pour venir à bout de cette aventure p. 144

**Et aussi :** Perfect Dark  
Vampire  
Alundra 2  
Vagrant Story...

**Matériel**  
Les meilleurs volants pour PlayStation p. 168

**Les Joysticks** pour PC p. 172

**Pratique**  
Conseils pour mieux jouer sur son PC p. 174

**Le test et la soluce**  
**Colin McRae 2**  
Champion du monde des jeux de rallye !  
CD-ROM  
CADEAU !  
page 111

**Le jeu complet en version élargie**  
**Caesar II**  
La référence des jeux de stratégie

**SUR LE CD-ROM - GRATUIT !**  
Le kit de connexion (Wanadoo)

**Bulletin d'abonnement**  
A retourner accompagné de votre règlement à : Jeux Vidéo Magazine - Service Abonnements - BP 6 - 59718 Lille Cedex 9

**OUI** Je désire profiter de cette offre exceptionnelle de ... **11 Numéros pour 120F au lieu de 165F**

M.  Mme  Mlle HCD02

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : .....

Ville : .....

e-mail : .....

Je règle par chèque ci-joint à l'ordre de Future France

Je préfère régler par carte bancaire

N° ..... Expire le\* ..... Validité minimale : 2 mois

**Signature obligatoire :**

\*Chaque numéro de Jeux Vidéo Magazine est en vente au prix de 15 F. Offre valable jusqu'au 31/12/2000 en France métropolitaine. Pour l'étranger, nous consulter. En application de l'article 27 de la Loi 78-17 du 06/01/78, les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement.

## Perdu dans le jargon du jeu ?

Jeux Video Magazine décrypte pour vous les termes les plus techniques utilisés au sein de ses pages.

**3D** : désigne un univers ou un élément en 3 dimensions. La 2D (représentation graphique en deux dimensions) prend doucement le chemin des oubliettes.

**A**  
**Add-on** : programme venant se greffer à un autre, dont le but est d'offrir de nouvelles options et de prolonger la durée de vie.

**Animation** : comme pour un dessin animé, dans un jeu, les mouvements des personnages, les décors ou les objets se découpent en plusieurs phases, dont le nombre conditionne la fluidité du résultat.



**Arcade** : machine que l'on trouve dans les salles spécialisées ou les cafés, la borne d'arcade est le pendant de la version "jeu vidéo". Un mode "arcade" est simple d'accès, par opposition à un mode "simulation", plus réaliste.

**B**  
**Bug ou bogu** : mot anglais signifiant "insecte". Le "bug" désigne une erreur de programmation qui produit des effets indésirables sur un jeu ou un programme.

**C**  
**Cinématique** : par opposition aux scènes de jeu à proprement parler, les cinématiques sont des séquences animées non interactives. Ces "petits films", le plus souvent réalisés au format vidéo, servent en général à expliquer le scénario.



**Combo** : abréviation du mot "combinaison". Un combo est, dans un jeu de combat, un ensemble de coups donnés successivement, sans que l'on puisse les parer.

**F**  
**FPS (First Person Shooter)** : ce terme désigne un style de jeu (les jeux de tir) dans lequel l'action est vue "à la première personne" (ou en vue subjective), c'est-à-dire comme si l'on se trouvait dans la peau du perso principal.



**Frag** : désigne une victoire sur un autre joueur dans un jeu de tir/action. Celui qui fait le plus de victimes totalise le plus de "frags".

**I**  
**IA (intelligence artificielle)** : de plus en plus développée, l'intelligence artificielle est la partie du programme qui régit le comportement des personnages dirigés par la machine. Une bonne ou une mauvaise IA influe sur la crédibilité de leurs réactions et de leurs comportements.

**Interactif** : est interactive toute phase sur le déroulement de laquelle le joueur peut influencer. Dans un jeu vidéo, certaines scènes, comme les cinématiques, ne sont pas interactives puisque le joueur ne peut intervenir.



**Interface** : il s'agit du tableau de bord du jeu, avec la disposition des différentes commandes et des menus. Une interface claire et simple d'accès est réussie.

**J**  
**Joystick** : littéralement "bâton de joie", il s'agit d'un accessoire de type "manche à balai" (comme dans un avion) qui, tout comme un paddle, sert à jouer sur un ordinateur.

**Joypad** : petit frère du joystick, il s'agit

d'une manette utilisée le plus souvent sur les consoles.

**L**  
**LAN (Local Area Network)** : en français, "réseau local". On dit que plusieurs machines sont en LAN lorsqu'elles sont connectées entre elles, soit pour jouer, soit pour travailler.



**M**  
**Moteur physique** : le moteur physique simule les réactions physiques (inertie, pesanteur...). Dans un jeu de sport, il gère le comportement de la balle ; et dans un jeu de course, celui des voitures.

**Motion Capture** : littéralement "capture de mouvement". La motion capture est un procédé qui permet d'enregistrer des mouvements d'êtres vivants, afin de les reproduire sur un modèle virtuel. Exemple : David Ginola a servi de modèle pour un jeu de foot.

**O**  
**On line** : signifiant "en ligne", le terme "on line" s'applique à tout ce qui se déroule sur le Net. Le jeu on line désigne donc le jeu en réseau sur Internet.

**P**  
**Patch (mise à jour)** : le patch est un petit programme permettant de modifier un jeu après sa sortie. Certains patches corrigent des bugs et peuvent donner un sens nouveau au jeu.

**R**  
**RPG (Role Playing Game)** : ce genre de jeu s'apparente aux jeux de rôle sur plateau. Il existe plusieurs catégories : l'action RPG (combats en temps réel), le tour par tour, ou encore le RPG tactique.

**RTS (Real Time Strategy)** : ou "stratégie en temps réel" désigne un type de jeu où les choix tactiques prennent immédiatement effet, par opposition au tour par tour. Dans ce genre, un jeu comme *Starcraft* fait référence.



**xxx-like** : un nom de jeu suivi de l'appellation "like", désigne un jeu reprenant le principe du jeu cité. Un *Quake-like* reprend le principe de *Quake*, etc.

Les critères de choix de ces jeux, en vue de définir un style, sont qualitatifs ou quantitatifs : un jeu innovant ou à succès peut devenir un "like".

## EN VENTE EN KIOSQUE

RÉVÉLATION  
**DivX** : LE MP3 DE LA VIDÉO SUR INTERNET

avec ce numéro  
**DEUX CD OFFERTS  
DONT UN JEU COMPLET**

# PCMAX

LE MAXIMUM DE VOTRE PC

**WHAT IS WAP ?**  
Rêve ou réalité ?  
Le WAP va-t-il  
changer Internet ?  
Notre point de vue

**NAPA MP-3**  
Découvrez  
le premier  
baladeur CD  
compatible MP3

**PRATIQUE**

- Recompiler son noyau Linux
- Écouter la radio sur Internet
- Installer un graveur SCSI ou IDE
- Optimiser Windows

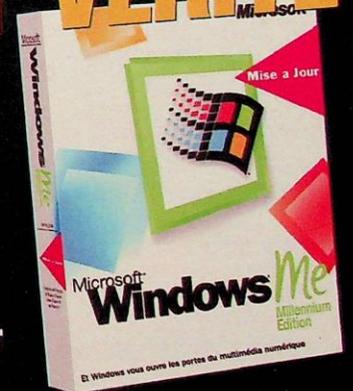
**GRAND PRIX 3**  
La simulation de F1  
IN-CON-TOUR-NABLE !



# WINDOWS ME LE TEST VÉRITÉ

TOUTES LES RÉPONSES...

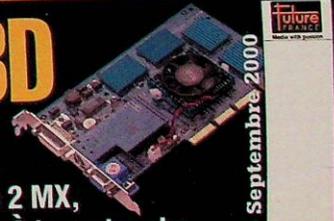
- Est-il plus stable ?
- Est-il vraiment plus performant ?
- Quelles sont ses lacunes ?
- Faut-il abandonner la version 98 ?



# CARTES 3D

DUEL AU SOMMET !

► GeForce 2 GTS, GeForce 2 MX, Voodoo 5, ATI Radeon... À la recherche de la carte la plus **rapide** du monde !



N°25 Septembre 2000

En vente le 22 septembre

# Prochain numéro

Le test et la soluce

## Baldur's Gate II

15 pages sur le jeu de rôle de l'année

La soluce

## Tony Hawk's Pro Skater 2

Toutes les figures !

Le test

## Star Trek Elite Force

Sauvez la galaxie des Borgs et des Romuliens !

Comparatif : les kits d'enceintes

# Jeux Vidéo Magazine

est édité par Future France, 101-109, rue Jean-Jaures, 92300 Levallois-Perret  
Tel. : 01 41 27 38 39  
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00  
Fax (redactions) : 01 41 27 38 39

Pour joindre vos correspondants, composez le 01 41 27, suivi des 4 chiffres

Principal associé : Future Publishing Holdings Limited

Direction générale :  
Directeur de la publication/Président du directoire : Didier Macia  
Directeur général : Jean-Michel Durand  
Editeur : Vincent Alexandre  
Assistante de direction : Virginie Verin

Redaction :  
Rédacteur en chef : Jean-Pierre Labro (34 91) jlabro@futurenet.fr  
Rédacteur en chef adjoint : Teck Hao Tea (64 97) tea@futurenet.fr  
Chefs de rubrique : Jean-François Chica (64 85) jchica@futurenet.fr, Lionel Coen (44 67) lcoen@futurenet.fr  
Rédacteurs : Vincent Oms (34 93) voms@futurenet.fr, Mario Ricci (34 69) mricci@futurenet.fr

Première secrétaire de rédaction : Nathalie HOLLARD (44 70)  
Secrétaire de rédaction : Maud Jardon

Directeur artistique : Pascal Salbreux (38 24)  
Directeur artistique adjoint : Nicolas CANY (38 21)  
Primer, rédaction/graphiste : Vincent MEYER (34 66)  
Rédacteur-graphiste : Eric SALLE  
Photographes : J-F Chica, Benoît MOYER  
Responsable de création du CD-Rom : Fabien MESSANT  
Rédacteur-graphiste multimédia : David PEDUZZI

Ont collaboré à ce numéro :  
Denis Adloff, Lionel Barillon, Lucie Bernardon, Sébastien Bigay, Raphaël Bigot, Véronique Boissarie, François Daniel, Amaud Frey, Stéphanie Jacques, Dominique Kang, Aymeric Lallée, Jean-François Mariotti, Damien Marnet, Fabien Pallegnin, Florian Viel, Arnold Vincent

Vente et marketing :  
Directeur marketing et commercial : Didier Macia  
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam  
Assistante marketing : Sandrine Scemama  
Directeur de publicité : Corinne BOUTIER  
Chef de publicité : Céline Huchard, Pascal Cavalli  
Assistante de publicité : Dalila Da Silva

Diffusion et promotion :  
Directeur : Vincent Alexandre  
Assistante : Jennifer MEY  
Responsable abonnement : Elen QUENNEMET  
Responsable des ventes au numéro : Elisabeth ANGER

Administration et finances :  
Chef comptable : Barbara BROGLIE  
Comptables clients : Claudine Verin, Nicolas Herbert  
Comptabilité fournisseurs : Delphine Maurice, Nicolas Herbert

Directeur des ressources humaines : Jean-Pierre Rozé  
Responsable du personnel : Philippe Chassevent (34 65)  
Responsable des services généraux : Brigitte Chauvat

Laboratoire :  
Directeur du laboratoire : Stéphane Burgaud-Braeme  
Technicien : Jean Loi Assistant : Stéphane Garnier

Systèmes informatiques :  
Directeur des systèmes informatiques : Georges Pecontal  
Techniciens informatiques : Marc Lefranc, Pascal Lidove  
Responsable bases de données : Gregory Tomaski

Production :  
Directeur de la fabrication : Jean-Michel Durand  
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante (38 71)  
Assistants de fabrication : Bénédicte Hemery  
Responsable presse : Franck Lecacheur (46 19)  
Flashage et photogravure : G. Barcelo, K. A. Belmehdi, G. Courtois, N. Guille, F. Sun, F. Tourneur, F. Viriouvot.  
Impression : Québecor

Abonnements : BP 6 - 59718 Lille Cedex 9 (02 20 12 86 05) e-mail : futurenet@cbcf.fr  
France : 1 an : 225 F (11 numéros) Étranger : nous consulter  
Distribution : MLP (uniquement pour les diffuseurs et dépositaires de presse)  
Réassort : Plate-forme de St-Barthélemy d'Anjou (02 41 27 53 12) Plate-forme de St-Quentin Fallavier (04 74 82 63 04)

Future France est une S.A. au capital de 300 000 € pour une durée de 99 ans à compter du 19-08-92

Les articles publiés dans Jeux Vidéo Magazine dans ce numéro sont sous copyright Future France. Tous droits réservés. La reproduction des articles de Jeux Vidéo Magazine est interdite, sauf accord écrit de Future France. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Jeux Vidéo Magazine, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Toutes les marques et les produits cités sont déposés et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Tirage : 220 000 exemplaires.  
Commission paritaire : en cours.  
ISSN : en cours. Dépôt légal : 3<sup>e</sup> trimestre 2000.

# EN VENTE EN KIOSQUE

PC JEUX  
2 CD  
CADEAUX !

# PC JEUX

SEPTEMBRE 2000

PRIX SPECIAL  
29 F  
au lieu de 38 F



MEGA DOSSIER !

# BALDUR'S GATE II

Le jeu de rôles qui va tout changer !

SCOOPS !  
PREMIERES  
IMAGES

- Myst III
- New Legends
- Gift
- Tomb Raider 5 <sup>12</sup>

COMPARATIF  
LES MEILLEURS  
MODEMS

Bien choisir votre bête de course pour jouer sur le net <sup>118</sup>

TESTES POUR VOUS !  
TOUS LES JEUX  
DE LA RENTREE !

- Deus Ex
- Diablo II
- Grand Prix III
- Icwind Dale
- Elite Force
- Warlord Battlecry <sup>70</sup>

SOLUCES  
COMPLETES  
24 PAGES  
DETACHABLES

TOUT POUR FINIR :

- Dino Crisis
  - Martian Gothics
  - Imperium Galactica II
- PLUS ! Des tonnes de cheats...

CONCOURS !

Gagnez des GeForce 2 des lunettes 3D et des kits réseaux avec Elsa !

