Le **futur** des jeux **vidéo**

Numéro 3 - Juillet 98

NEXT GAMES

PC ■ Nintendo 64 ■ Dreamcast
PlayStation ■ Saturn ■ Online ■ Arcade

SEGA dévoile sa console 128 bits

L'ÉVÉNEMENT PAGE 52

EXCLUSIF !
RAYMAN 2 : IL REVIENT TOUT EN 3D

SCOOP !
D2, L'AVENTURE PLEIN LES YEUX

ANIMARÉ DIVULGUE
LES SECRETS DE L'IMAGERIE NUMÉRIQUE

Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives. Le logo PlayStation et PlayStation, marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. - medialect

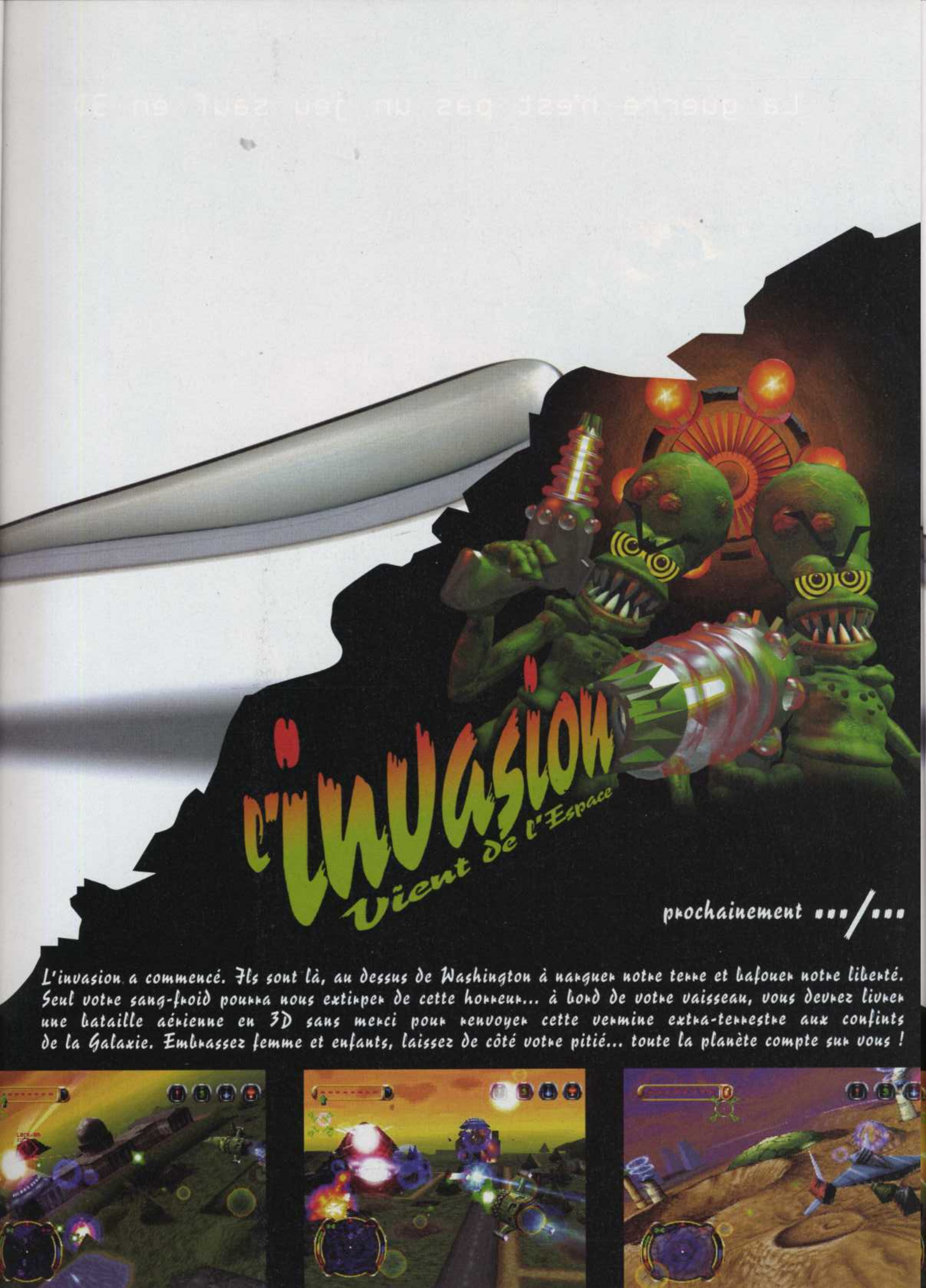
www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/min

PlayStation

GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

KINGS JUNGLE


L'INVASION
Vient de l'Espace
prochainement ■■■/■■■
L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette horreur... à bord de votre vaisseau, vous devrez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confints de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !

La guerre n'est pas un jeu sauf en 3D

WARGAMES™

WarGames © 1998 MGM Interactive Inc. WARGAMES TM & © 1983 Metro Goldwyn Mayer Inc. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. PlayStation et ▲ sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Fin d'une suprématie ?... Loin s'en faut. Pourtant, la fin de l'année risque d'être rude pour Sony Computer Entertainment, et tout spécialement au Japon. En effet, s'il est de notoriété publique que Nintendo subit de lourdes pertes depuis plusieurs mois, suite à une politique absurde et hasardeuse – productions tardives et coûts de licence exorbitants, etc. –, alors que Sony s'enivre de ses mirobolants résultats, fort de son succès... nous devons compter désormais avec Sega.

La société nipponne, grande absente, plus particulièrement sur le marché européen, ces deux dernières années, marque son retour en force avec une toute nouvelle console et surtout une nouvelle politique ! C'est en mai dernier, plus exactement le 21, que Sega Enterprises Ltd a présenté sa dernière-née : la Dreamcast (p. 52), une machine 128 bits (diantre !), lors d'une soirée après une impressionnante conférence – Sega se donne les moyens – où plus de 800 journalistes de la presse internationale étaient conviés.

Son président, M. Irimajiri, affirme très clairement : « Nous avons fait des erreurs. À présent, nous avons une bonne connaissance du marché, de puissants partenaires... Nous devons l'emporter ! » Déclaration qui renforce la volonté, remarquée à l'E3, de repositionner Sega comme leader sur un segment du marché en pleine révolution. Une perspective fort intéressante, qui prend forme dès cet été, et dont nous vous reparlerons plus précisément dans notre numéro d'août, alors que Sony, bien que disposant de puissants moyens financiers et technologiques, ne semble pas réagir. Il est clair, dorénavant, que les choses vont changer.

Sylvain ALLAIN
sallain@edge.edicorp.net

NEXT GAMES

Edicorp Publications
101-109, rue Jean-Jaurès
92 300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38
Fax (administration et ventes) : 01 41 27 38 00
Fax (rédactions) : 01 41 27 38 39
Edicorp est une SA à directoire et conseil de surveillance au capital de 300 000 F, pour une durée de 99 ans à compter du 19/06/92

Principal associé

Future Publishing Holdings Limited

Direction générale

Président du directoire : **Didier MACIA**
Directeur général : **Dave HABERT**
Directeur général : **Jean-Michel DURAND**
Assistante de direction : **Anouché RANCÉ**

Direction artistique

Directeur artistique : **Pascal SALBREUX**

Rédaction

Rédacteur en chef : **Sylvain ALLAIN** (sallain@edge.edicorp.net)
Chef de rubrique : **Cyrille TESSIER** (ctessier@edge.edicorp.net)
Chef de rubrique : **Jean-Pierre ABIDAL** (jpabidal@edge.edicorp.net)
Rédacteur : **Cyril DUPONT**
Rédacteur graphiste : **Hrvoje GOLUZA**
Secrétaire de rédaction : **Françoise GUILAVOGUI**
Correspondant permanent au Japon : **Nicolas Di Costanzo**

Ont collaboré à ce numéro

Laurence ABRAULT, Sébastien ADOLPHI, Ghislaine ALLAIN, Nathalie BALLAND, Cyril BERREBI, Stéphane DESBIENS, Christophe KHAUTISEN, Manuel MOREAU

Production

Directeur de la fabrication : **Jean-Michel DURAND**
Responsable de la fabrication : **Jacqueline GALANTE**
Assistante de fabrication : **Emmanuelle ROCHAS**
Responsable prépresse : **Franck LECACHEUR**
Flashage et photogravure : **Karim Alexandre BELMEHDI, François PINTO**
Impression : **Québécor**

Vente et marketing

Directeur marketing et commercial : **Didier MACIA**
Directrice commerciale publicité : **Sari ZAÏMI**
Assistante de direction commerciale : **Audrey LEGROS**
Directeur de la publicité : **Xavier LÉVY**
Chef de publicité : **Vincent SAULNIER**
Assistante de publicité : **Régine N'GUYEN**
Assistante commerciale : **Jennifer NEY**

Diffusion et promotion

Directeur : **Vincent ALEXANDRE**

Administration et finances

Directrice administrative et financière : **Pascale BRELIER**
Assistant D.A.F : **Philippe CHASSEVENT**
Chef comptable : **Barbara BROGLIO**
Comptabilité clients : **Claudine VARIN**
Aide-comptable : **Delphine MAURICE**
Aide-comptable : **Laurent STROLL**
Directeur informatique : **Saba YOUNES**

Abonnements

55, route de Longjumeau - 91 387 Chilly-Mazarin Cedex
Tél : 01 64 54 76 91
Fax : 01 64 54 76 65
France 1 an : 300 F – Etranger : nous consulter

Distribution

MLP (uniquement pour les diffuseurs et dépositaires de presse)
Réassorts : Plate-forme de Saint-Barthélémy d'Anjou Tél : 02 41 27 53 12 - Plate-forme de Saint-Quentin-Fallavier Tél : 04 74 82 63 04

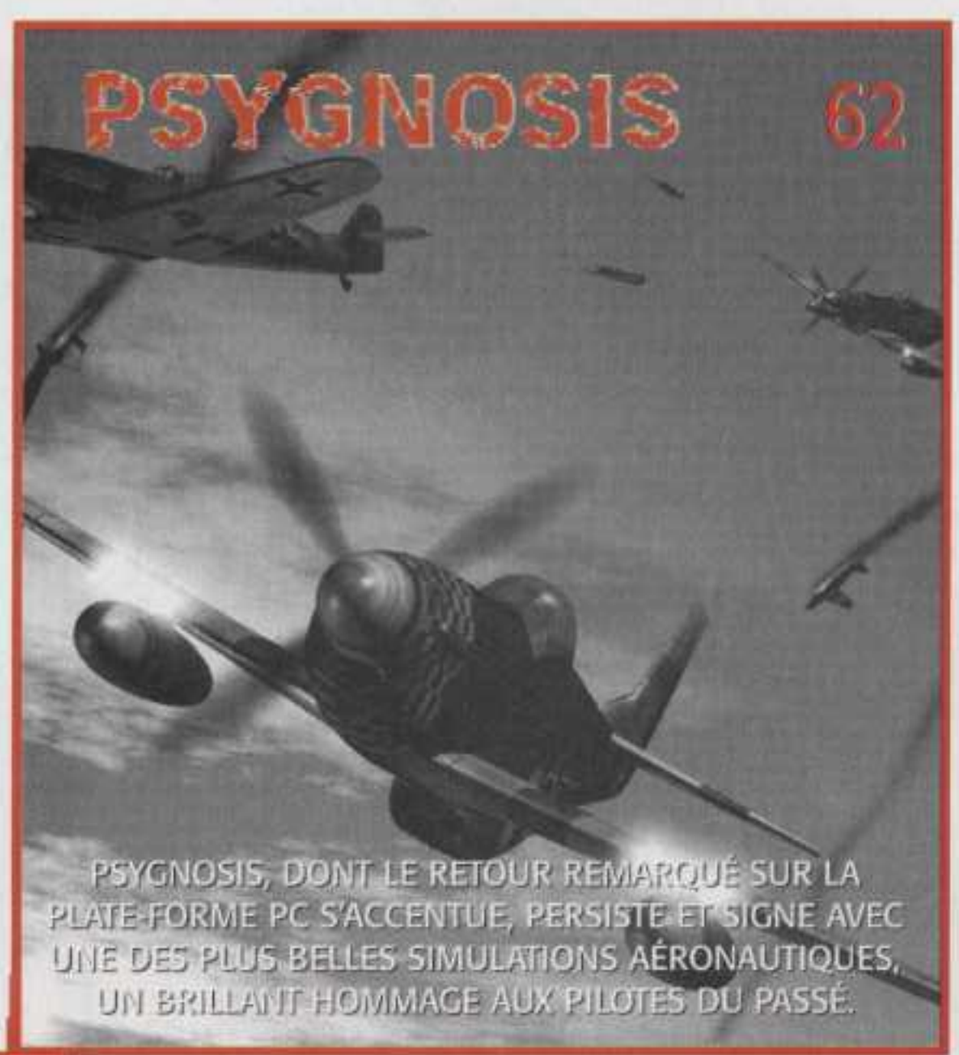
• La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans **Next Games** est interdite sans accord écrit de la société Edicorp Publications.
Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à **Next Games**, publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les logos, marques et produits cités ou reproduits dans **Next Games**, sont déposés par leurs propriétaires respectifs.
• Les articles traduits ou reproduits du titre du magazine d'origine dans ce numéro sont sous copyright ou licence de Future Publishing Limited, UK 1998. Tous droits réservés.
• Pour de plus amples informations à ce sujet ainsi qu'au sujet des autres magazines de Future Publishing Limited :
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Directeur de la publication : **Didier MACIA**
Tirage : **70 000 exemplaires**
Commission paritaire : **En cours**
ISSN : **En cours** Dépôt légal : **3e trimestre 1998**

DREAMCAST

SEGA EST MORT ! LONGUE VIE À DREAMCAST !

52

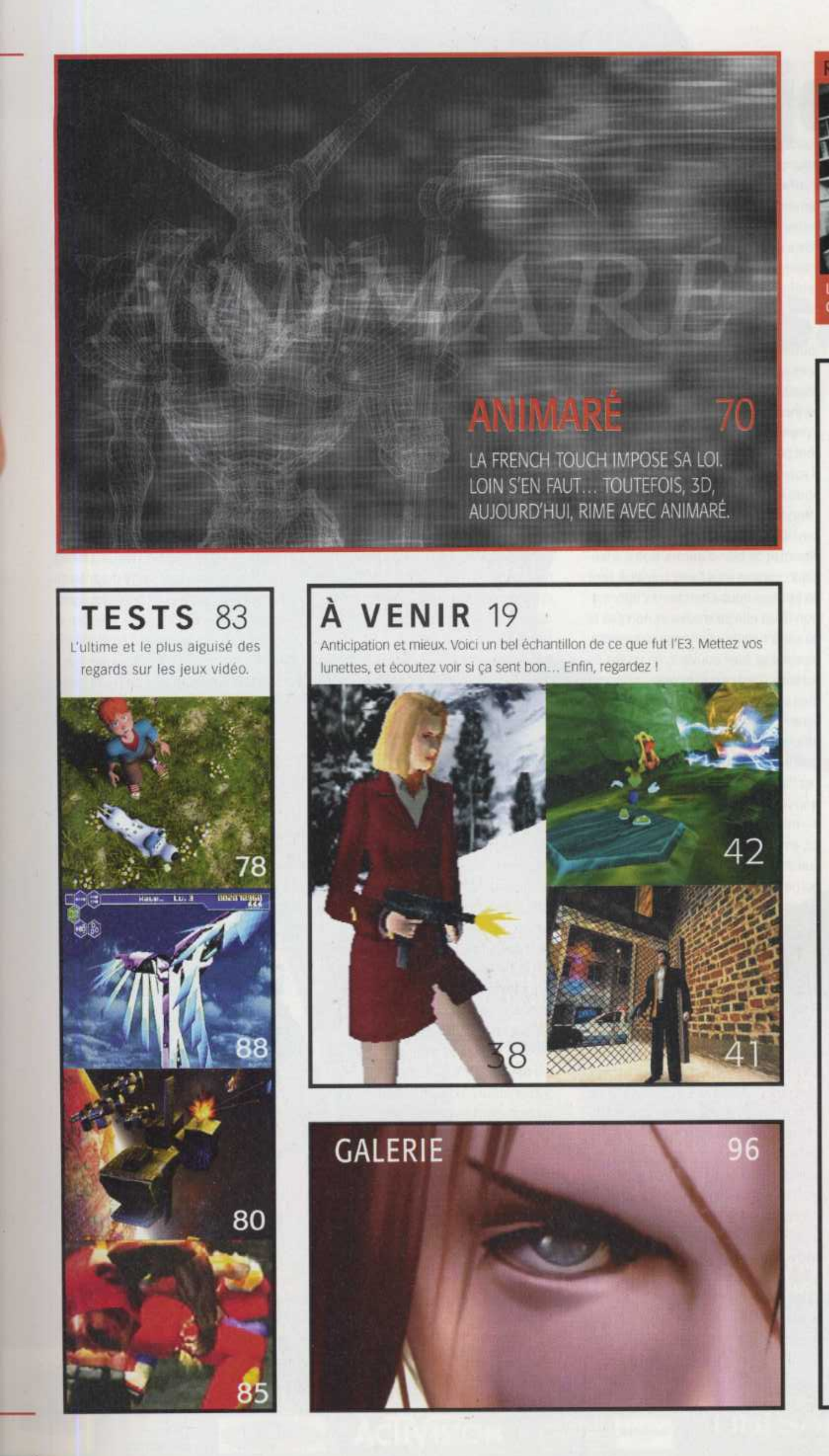


PSYGNOSIS 62

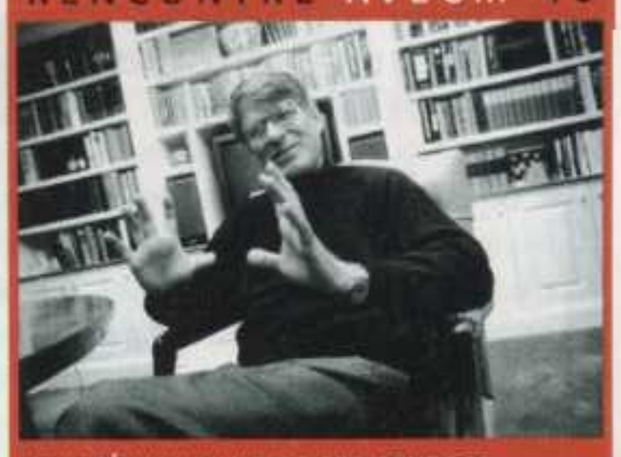
PSYGNOSIS, DONT LE RETOUR REMARQUÉ SUR LA PLATE-FORME PC S'ACCENTUE, PERSISTE ET SIGNE AVEC UNE DES PLUS BELLES SIMULATIONS AÉRONAUTIQUES, UN BRILLANT HOMMAGE AUX PILOTES DU PASSÉ.

GROLIER 58

NEXT GAMES EST ALLÉ EN ANGLETERRE, LA TERRE PROMISE, RENCONTRER L'UN DES ÉDITEURS LES PLUS DISCRETS DU MARCHÉ. ET POURTANT, SANS DOUTE, L'UN DES PLUS CRÉATIFS.



RENCONTRE AVEC... 46



LE PHÉNIX RENAIT DE SES CENDRES : GREG FISCHBACK S'EXPLIQUE !

08 Point de vue

10 Dans le vif
La nouvelle édition de l'E3, si elle n'a pas vraiment surpris, a quand même démontré la bonne forme du marché.

14 En Orbite
L'actualité à la périphérie de l'industrie et du jeu vidéo.

16 NewMedias
Le point de rencontre entre le jeu et les autres médias.

18 OnLine
L'œil de **Next Games** sur la scène de l'Internet et des jeux en ligne.

19 À venir Alphas
Legacy of Kain, Spyro the Dragon, Ultima IX, Heretic 2, Crash Bandicoot 3, Fallout II, Colony Wars : Vengeance, Wheel of Time, Terra Victus, F-Zero X, Small Soldier, Giants, Daikatana, Cool Boarders 3, All Star Tennis '99, Shaolin, Indiana Jones and the Infernal Machine, Silent Hill, Prey, Legend, Buck Bumble, Eliminator, Mr. Domino, Star Siege Tribes, Rogue Trip, Dead Unity, Rival School, Beneath, Sword & Sorcery, Knockout Kings, et bien d'autres encore...

38 À venir Betas
D2, Wild Arms, Max Payne, Rayman 2.

77 Tests
Heart of Darkness, Conflict : Freespace, Unreal, Colin McRae Rally, Crime Killer, Dead or Alive, Blast Radius, International Rally Championship, Thunder Force V, Road Rash 3D, V-Ball, Micro Machines V3, Guilty Gear, Star Wars : Rebellion...

94 Galerie
Découvrez les premiers render inédits de Final Fantasy VIII.

98 Développement
Le DirectX nouveau est arrivé !

POINT DE VUE

EXPRIMEZ-VOUS DANS **NEXT GAMES** – ÉCRIVEZ À : COURRIER, **NEXT GAMES**, 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92300 LEVALLOIS-PERRET (e-mail : **sallain@edge.edicorp.net**)

Cela fait six ans que j'essaie désespérément de mettre la main sur un malheureux exemplaire du magazine vidéo-ludique, unanimement qualifié par ses pairs de référence mondial : **Edge**. Attiré par le classicisme absolu de la couverture du **Next Games** n° 1, je l'ai acheté dans la minute pour découvrir qu'il s'agissait là, tout simplement, de l'édition française de **Edge** ! Le choc ! Enfin une alternative aux articles indigents, au ton puéril et aux maquettes hideuses de la presse française du jeu vidéo ! **Next Games** est sobrement beau dans sa maquette, sérieux et pointu dans ses articles, et surtout offre une profondeur et une densité rédactionnelle uniques. Le meilleur demeurant pour moi les interviews d'acteurs majeurs du milieu – un aspect à beaucoup développer je crois. À ce propos, une interview de M. Hirouchi Yamochi – ou à défaut de M. Howard Lincoln, président de Nintendo of America – s'impose à mon avis, afin de mettre la lumière sur la stratégie, sinon hasardeuse du moins confuse, de Nintendo. Et pourquoi pas une rencontre avec Hirosobu Sokogushi de Squaresoft, ou avec David Perry de Shiny Entertainment ? Ces deux personnes sont très certainement parmi les plus talentueuses du milieu. Malgré tout, **Next Games** me semble avoir quelques points faibles. La rubrique Dans le vif est incomplète en regard de celles de vos confrères. Vos tests sont trop sélectifs, votre pagination est trop faible – deux heures pour venir à bout du numéro 2, c'ést un peu léger ! – et quelques articles sont stylistiquement très lourds et approximatifs à force de sérieux : « À la recherche de l'idée perdue » dans le numéro 1 et certains tests. En ce qui concerne ces tests, je trouve dommage que les rédacteurs soient à ce point mis en retrait : leurs articles ne sont mêmes pas signés ! Est-ce dans le but de donner une unité au magazine, chaque rédacteur parlant ainsi au nom de **Next Games** ? Dernière suggestion : un forum des lecteurs serait le bienvenu, car il donnerait librement la parole aux passionnés que nous sommes sur des sujets définis à l'avance chaque mois, et ce sur quelques pages (3 ou 4). Vous avez tout mon soutien pour la suite. Bon courage.

PS : Sinon, content de revoir messieurs Allain et Abidal, dont je me souviens avoir apprécié les tests dans PO.

Pierre Gaultier, Lille

Ah, comme c'est plaisant d'être reconnu pour ce que l'on fait, pour ce que l'on souhaite offrir et, plus particulièrement, pour ce que l'on transmet en terme d'information. Nous tenions à vous remercier pour l'accueil chaleureux, à en lire votre missive, que vous faites à notre magazine. Cependant, il est très intéressant d'avoir votre avis. Vous êtes le reflet de notre lectorat, et nous vous encourageons vivement à continuer en ce sens, mais, par-dessus tout, se sont toutes vos critiques qui nous intéressent sans doute le plus. Sans elles, pas possible d'évoluer dans le bon sens du terme. Cela dit, tout avis n'est pas bon à prendre comme toutes les vérités ne sont pas bonnes à dire... Pour répondre à vos questions, il n'est pas exclu que nous ayons, dans les mois à venir, les interviews des sieurs Howard Lincoln, David Perry, Irimajiri (P.-D.G. de Sega World) et de bien d'autres. Notre orientation, comme vous l'avez constaté, tient au fait que nous cherchons l'information là où elle se trouve et non pas là où elle s'habille, se change ou se métamorphose, bien souvent, en un tas de baratins. C'est ce qui se passe on ne peut plus souvent lorsqu'elle est rapatriée via le Net, même s'il existe des sites Web officiels où l'information se veut sûre. Quant à nos rubriques, comme vous pouvez l'imaginer, elles tendent à évoluer. Nous n'en sommes qu'à notre numéro 3 – même si notre homologue anglais, lui, entame son 60e numéro. Autant dire que vous tenez entre vos mains un bébé qui ne demande qu'à grandir. Toutefois, si nous avons pris le parti de ne signer aucun article – les journalistes qui composent notre équipe s'affirment cependant dans ce qu'ils écrivent – c'est tout simplement parce que, comme vous le faites si justement remarquer, nous voulons et souhaitons créer une unité pour l'ensemble du magazine. Créer une sorte d'entité unique de référence. A contrario, nous reconnaissons qu'il est alors plus difficile aux lecteurs de s'identifier plus à l'un ou à l'autre des membres de l'équipe, ce qui arrive généralement sur les supports français dédiés à notre marché. Mais ce n'est pas notre volonté. L'information doit vous arriver telle qu'elle, doit être au maximum objective, voire même peut-être un tantinet aseptisée... Certes, chaque individu a sa propre façon d'interpréter les choses, mais nous sommes là pour vous informer avec le plus de précisions possible et non pas pour vous dire : « Ça j'aime, ça, alors là, j'aime pas du tout. » S'agissant les tests, nous reconnaissons volontiers qu'il ne s'agit pas de notre point fort. Étant un dédié multiplate-forme, nous devons effectuer une sélection draconienne, avoir les meilleurs titres, de préférence, afin de déterminer quels seront les jeux les plus testés. Les tests ne sont que la concrétisation de tout le travail effectué précédemment. Le forum des lecteurs, nous y viendrons, cela ne fait aucun doute. Quant à savoir exactement quand ? Nous ne pouvons vous répondre dans l'instant...

Salut à toute l'équipe,

Comme il est de coutume, je commencerai par vous féliciter pour votre excellent mensuel, largement au-dessus des autres. Cependant, comme rien n'est parfait en ce bas monde, votre magazine est perfectible : la typo est chiante à lire, la rubrique Net n'est pas assez fouillée (plus de sites, de démos, des news, etc.) et se limite aux jeux on line. Mis à part ça tout est génial. À moins que, comme vos confrères, vous ne succombiez au CD démo censé faire vendre mais qui augmente le prix du mag et qui n'est rien d'autre qu'une arnaque. La raison de mon courrier est la suivante : Je voudrais réagir à l'article de Phil Harrison. Tout comme vous, je déplore que Sony ne donne pas de petite sœur à la PlayStation, car cette dernière possède d'énormes possibilités. *Resident Evil 2*, *Tomb Raider 2*, ou encore *FF7*, en attestent, mais justement ces titres sont aussi symptomatiques des limites et des défauts de la petite console grise made in Sony. La PlayStation est desservie par une Ram insuffisante, un lecteur CD trop lent et surtout un affichage moyen. Cela dit, rien ne justifie (économiquement) une console n° 2, car la plate-forme de Sony n'a pas de concurrents. Certes, le PC est nettement plus puissant, mais il nécessite un trop lourd investissement (PII, 3Dfx, etc.). Nintendo n'a pas convaincu avec sa 64 bits, et le 64DD ne va rien changer – certes, il va optimiser les jeux sur N64, mais le fait d'acheter une extension peut être dissuasif. Quant à la Katana, même si sur le papier c'est un monstre de technologie, reste à voir si les titres suivront, d'autant que le rachat d'une autre console peut débouter les possesseurs de PlayStation ou d'une N64. La nouvelle machine pourra, certes, s'imposer. Mais à long terme, car, à moins de débarquer sur le marché avec un prix agressif et un catalogue costaud (tant en qualité qu'en quantité), elle ne devrait pas bousculer l'hégémonie de la PlayStation. Sur ce, bonne continuation.

Thierry, Saint-Denis

Nous sommes toujours avides de compliments et nous essayons d'améliorer **Next Games** de mois en mois. Cela n'est possible qu'avec votre soutien et vos critiques. La rubrique Net, comme vous l'avez si bien nommée, s'appelle en fait On line et se dédie essentiellement aux jeux on line. Cependant, il n'est pas impossible que nous étendions cette rubrique à tout le Net. La déception générale, due au fait qu'aucune PlayStation 2 n'est prévue, est bien réelle. Maintenant, il n'est pas dit que Sony ne réagisse pas face à la nouvelle console que lance Sega : la Dreamcast. Nous savons pertinemment que Sony dispose du potentiel financier et technologique pour réagir, mais dans quelle mesure et surtout dans quel délai ? Le problème qu'il y a avec la Nintendo 64 est à peu près le même que celui qu'il y a eu avec la Saturn. Comme ces deux machines sont particulièrement difficiles à programmer (leur architecture monomémoire est source majeure de conflits), les développeurs préfèrent créer leurs jeux sur une PlayStation et désormais sur la Dreamcast, économiquement beaucoup plus rentables. Voilà qui explique le manque de jeux et la qualité moyenne de ceux qui déboulent sur la Saturn et la N64.

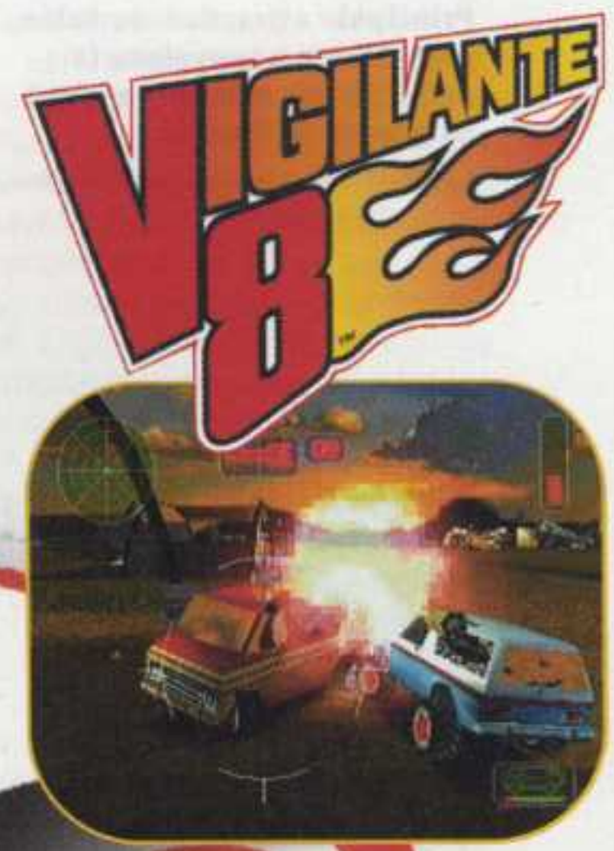
Messieurs,

Je vous écris afin de vous féliciter pour votre nouveau magazine **Next Games**, qui est très bien. J'aurais une question à vous poser : Est-ce que *Resident Evil 2* est prévu sur PC ? Si oui, quelle configuration faudra-t-il afin qu'il fonctionne bien, sachant que pour le premier volet il fallait déjà une carte 3Dfx ?

Marcon Emmanuel, Lomme

Emmanuel, nous sommes vraiment désolés mais *Resident Evil 2* n'est, pour l'instant, pas prévu sur PC. En effet, le premier *Resident* n'a pas réellement remporté le succès escompté. En revanche, il vous reste la possibilité de vous fournir une PlayStation avec ce jeu fabuleux ou d'attendre qu'il soit, peut-être, adapté un jour sur PC. Qui sait ?

A votre avis, je danse ou je shoote ?



Disponible en juin

Le funky jeu de course/combat sur PlayStation...

Compatible avec la nouvelle manette vibrante.

Activision est une marque déposée et Vigilante 8 est une marque d'Activision, Inc. © 1998 Activision, Inc. Lucoflux est une marque de Lucoflux Corp. Tous droits réservés.
« et » PlayStation » sont des marques sous la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment, Inc.

Dans le vif

E3 : LE PLUS GRAND SALON DU MONDE

Principale attraction du Salon, *Metal Gear* a convaincu la majorité des visiteurs malgré sa grande difficulté.

L'E3 (Electronic Entertainment Expo) constitue, de toute évidence, « LE » Salon mondial du jeu vidéo. Que ce soit sur PC ou sur console, les principaux produits des mois, voire des années à venir, sont présentés aux journalistes et à différents acheteurs potentiels. Cette nouvelle édition, si elle n'a pas vraiment surpris, a tout de même démontré la bonne forme du marché. Difficile de connaître le nombre exact des jeux présentés. Néanmoins, il y en avait plusieurs centaines. Malheureusement, cette abondance de produits rime en partie avec une uniformisation de la production. Un constat qui est expliqué par différents facteurs.

Premièrement, les coûts, de plus en plus prohibitifs, de développement incitent la majorité des producteurs à prendre le minimum de risques. N'est-il pas plus simple de reprendre un concept qui a fait ses preuves plutôt que de réfléchir à une autre alternative ? Ainsi, que ce soit sur PC ou sur console, chaque éditeur nous présente une nouvelle mouture de ses best-sellers. Eidos, qui compte bien profiter jusqu'au bout de l'effet Lara Croft, présentait *Tomb Raider 3*. À l'instar de bien d'autres suites présentées au Salon, *Tomb Raider 3* ne devrait satisfaire que les inconditionnels du genre, tant les différences entre les deux versions semblent quasi absentes.

Deuxièmement, la maturité des plates-formes actuelles. L'exploitation généralisée des cartes accélératrices 3D tend à donner à tous les titres le même rendu graphique. Assurément, de plus en plus de jeux présentent des moteurs graphiques affichant sensiblement les mêmes capacités. Ainsi, même si leurs concepts sont différents, *Requiem*, *Sin* et *Daikatana* affichent des graphismes qui semblent issus d'un même moule. C'est d'ailleurs parfois le cas, les développeurs rachetant les meilleurs moteurs de jeu. De même, le Game Analyser de Sony, qui permet une optimisation notable des codes sur PlayStation, semble aussi poussé les

L'E3, le plus grand Salon du jeu vidéo. Trop de sociétés, trop de jeux et trop de monde à voir en trois jours seulement.

À l'instar de *Turok 2*, d'*Extreme G2* ou de *Moto Racer 2*, nombre de suites corrigent les défauts du grand frère tout en améliorant les différentes possibilités offertes aux joueurs.

Dans le vif...

Question d'image

Infogrames vient de signer un contrat avec Nike pour la licence de Ronaldo, le joueur charismatique de l'équipe du Brésil. Quelqu'un leur a-t-il dit que cela ne suffisait pas pour faire de bons jeux ?

Rentabilité

Ubi Soft aime beaucoup le moteur de *Tonic Trouble*. Il lui a coûté 20 millions de francs ! On le retrouvera aussi dans *Rayman 2*, les trois *Playmobil* et *D-Move*. Espérons que cela ne saturera pas le marché...

Pirates

Trois jeunes Français ont piraté le réseau de l'US Air Force. Ils ont tout de même été appréhendés et inculpés par la gendarmerie, qui a saisi le matériel. Les Américains peuvent-ils faire de même ?

***Max Payne* est sans conteste l'un des jeux PC les plus marquants de ce Salon. Après *Duke Nukem For Ever*, 3D Realms démontre à tous l'excellence de ses moteurs 3D.**

Duke Nukem et Lara Croft font une trêve le temps d'une photo, avant de reprendre les hostilités sur les linéaires.

développeurs à standardiser et banaliser certaines techniques. En revanche, si nous avons pu constater une réelle augmentation de la production Nintendo 64, elle n'apporte, dans la plupart des cas, aucune réelle innovation. La majorité des titres sont, en effet, des conversions de jeux PC et PlayStation, ou encore des produits dédiés attendus depuis longtemps et sans cesse repoussés. On pouvait, par exemple, se rendre compte en regardant les premières images de la version N64 de *V-Ball*, que cette dernière ne possède toujours pas le plus qu'on serait en droit d'attendre d'une telle machine.

Mais si, comme toujours, quelques titres nous ont laissés un peu sur notre faim, beaucoup d'autres, présentés, démontraient que les programmeurs maîtrisent parfaitement leurs machines. Sony, dont le stand s'avérait incontestablement le plus impressionnant, présentait plus d'une soixantaine de jeux, à fort potentiel. Mais surtout, Konami a enfin dévoilé le très attendu *Metal Gear Solid*. Sa réalisation technique, aussi impressionnante que le laissaient entrevoir les différents éléments disponibles jusqu'à présent (voir le dossier dans le numéro 2 de **Next Games**), justifie à elle seule cette attente.

En dehors de ce produit, c'est sans conteste *Zelda 64* qui a créé l'événement majeur lors du Salon. Considéré par certains comme la dernière chance de la Nintendo 64, *Zelda 64* semble honorer ses engagements. Impossible de juger du scénario, mais la réalisation technique est de loin ce que l'on a vu de mieux sur cette machine. La jouabilité et l'ingéniosité des quelques scènes présentées laissaient augurer de l'un des plus grands chefs-d'œuvre de Myamoto. Quant à Electronic Arts, outre les mises à jour annuelles de ses habituels jeux de sport, il présentait, entre autres, *Moto Racer 2*. Apparemment aussi jouable que son prédécesseur, il jouit, sur PC comme sur PlayStation, d'un moteur graphique de grande qualité. Quelques éditeurs plus audacieux présentaient d'intéressantes innovations à partir de genres que l'on pensait condamnés à ne plus vraiment évoluer. Sans vraiment pouvoir juger de leur jouabilité, *Shaolin* de THQ et *Thrill Kill* de Virgin démontraient l'intérêt à être conçu pour quatre joueurs simultanés. Si *Shaolin* se veut dans la plus pure tradition du Kung-Fu, *Thrill Kill* se tient à la limite du bon goût. Ce dernier est certainement interdit au moins de dix-huit ans aux États-Unis. En Europe, son ambiance sadomasochiste pourrait fortement compromettre sa sortie, sauf aux Pays-Bas, où des mœurs plus libérales permettent à Virgin de commercialiser ce titre sans ternir son image de marque.

Le PC n'était pas en reste non plus, et des titres tels que *Prey* ou *Duke Nukem For Ever* de 3D Realms ont démontré que certains développeurs savent encore prendre le temps de concevoir un jeu. C'est sans doute ce qui explique la raison pour laquelle ce Salon réservait aussi peu de surprises, la majorité des produits remarqués étant des confirmations de l'année dernière ou de l'ECTS (Electronic Consumer Trade Show). Nous attendons maintenant la surprise de l'année, le jeu qui n'a pas encore été présenté et qui fera un malheur. Impossible ? C'est pourtant le cas, cette année, de *Gran Turismo*, le meilleur jeu de courses automobiles de la PlayStation... Voilà presque une simulation !

Seul jeu capable de faire décoller les ventes de la Nintendo 64, *Zelda 64* semble exploiter en grande partie les ressources de cette dernière. L'attente, de plus en plus difficile pour les possesseurs de la N64, devrait être amplement récompensée.

***Thrill Kill* et son ambiance sadomasochiste, mais surtout la présence de superbes hôtesses, attirèrent une foule phénoménale sur le stand Virgin. Sera-t-il distribué en France ?**

PII Vs G3

Des tests ont révélé que le processeur Power Mac G3 est 20 % plus puissant que le Pentium II à 333 MHz. La question est : « Cela suffit-il pour faire tourner *Unreal* toutes options dehors ? »

Donc, ça marche !

Avec plus de 71 % de progression, le marché des CD-Rom est en pleine explosion en France. On estime qu'il s'en vendra près de 9 millions en 98. Plus de la moitié seront des jeux.

Revenez plus tard

Alors que le DVD explose au Japon et aux États-Unis, on espérait voir des jeux sur ce support, à part *Under a Killing Moon : Overseer*. Seuls quelques éducatifs étaient présentés. Nous verrons donc plus tard...

Tous avec Microsoft

Alors que nous vous annonçons que la Dreamcast de Sega est compatible Windows CE, Sony annonce un partenariat avec l'éditeur pour développer une machine. Serait-ce la PlayStation 2 ?

(en orbite)

REPORTAGES À LA PÉRIPHÉRIE DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

Un peu d'humour

Dans une industrie qui prend parfois de vrais risques créatifs, il est rafraîchissant de voir que certains acteurs ont quelquefois des idées farfelues. Que penser du Game Booster de Datel par exemple ? Il permet de jouer à des jeux Gameboy sur sa télévision, via une console Nintendo 64. Il suffit de mettre l'appareil dans le port de la console, d'insérer une cartouche de Gameboy et voilà, il est possible de jouer. Le Game Booster propose également de changer le fond de l'écran. Comme le jeu ne peut utiliser toute la surface de la télé, on peut ainsi jouer à *Tetris* avec un fond bleu, ou jaune. Le tout avec les sons de la pauvre petite console portable, en stéréo, sur la grosse télévision familiale. Il existait un gadget similaire pour la Super Nintendo. Cependant, à près de 400 francs, ne vaut-il pas mieux s'acheter une vraie Gameboy ? Ou, en tout cas, attendre pour la version couleur, incompatible avec un tel gadget ?

Des jeux Gameboy sur une N64 ? Comme ceux-là ?

La chasse est ouverte

Véritablement, le phénomène *Deer Hunter* (GT Interactive) a de quoi rendre sceptiques les concepteurs de jeux. Son succès, même s'il s'agit des États-Unis, est tel que l'on peut se poser la question de l'influence de l'originalité et de la qualité technique dans les ventes d'un produit. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de chasse, d'un point de vue technique très simple, qui s'est vendu à plus de 700 000 exemplaires ! Une extension est prévue, et d'autres éditeurs se sont intéressés à ce nouveau genre de jeu, encouragés par son triomphe total (pour la chasse à l'éléphant, par exemple). Il existe également de nombreux jeux de pêche qui soulèvent l'enthousiasme. Ces derniers utilisent maintenant les joysticks à retour de force, pour « sentir » le poisson au bout de la ligne. Saisissant de réalisme ! Après tout, le pays de l'oncle Sam est peut-être vraiment un territoire bizarre...

Manœuvre discutable

Ce n'est pas la première fois que cela nous arrive, mais certains éditeurs aiment cacher leurs produits à la presse. Parfois, ils ne figurent pas dans les plannings, d'autres fois ils « s'égarent » et arrivent trop tard. Nous les découvrons donc, en même temps que vous, en magasin. *Men in Black* (Gremlin) est l'exemple typique de ce genre de tentative. Déjà sorti sur PC, il a reçu un accueil très défavorable. Joli mais inintéressant, le jeu souffrait d'une jouabilité désastreuse et d'un manque d'intérêt flagrant. Nous n'attendions pas grand-chose de sa sortie sur PlayStation. Néanmoins, nous voulions au moins comparer. Malheureusement, il est maintenant disponible en magasin sans que personne n'ait pu le voir. Il est évident que le public risque d'être attiré par une PLV des plus attractives et par la qualité du film. Mais, il risque surtout d'être bien dépité en rentrant chez lui. Si, au moment où vous lisez ces lignes, vous avez déjà acheté *Men in Black*, nous en sommes véritablement désolés.

Of LIGHT and DARKNESS™

the prophecy

NE VIOLEZ PAS LES LOIS DIVINES !

« OF LIGHT PROPOSE LE PLUS BEAU GRAPHISME QUE L'ON N'AIT JAMAIS VU DANS UN JEU VIDÉO. »
(JOYSTICK)

DISTRIBUÉ PAR Acclaim

Concours, Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

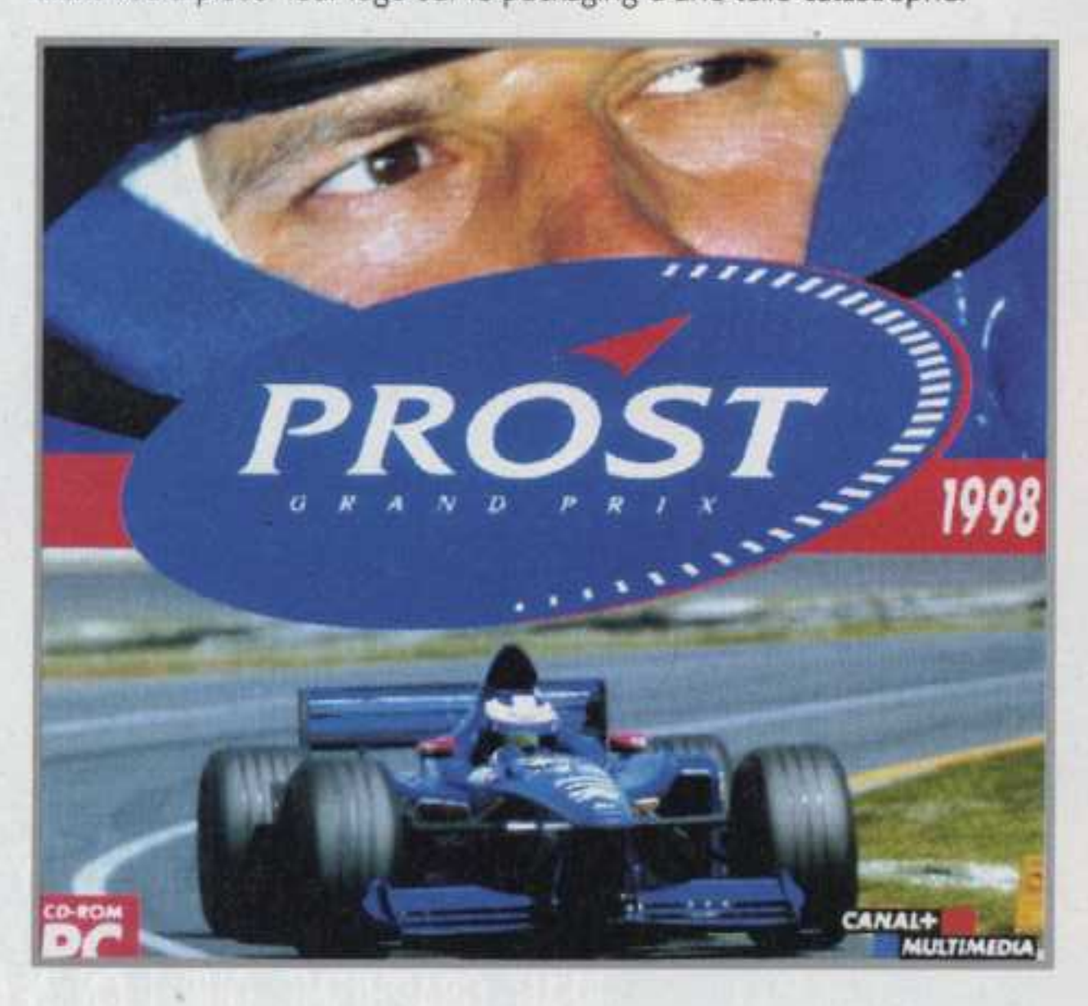
PC CD ROM

Interplay™

©1998 Interplay Productions. Of Light and Darkness and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.
TM, Æ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Tout est possible

De retour de l'E3, nous nous disions que la qualité des produits était maintenant omniprésente. L'utilisation des cartes 3D et des nouvelles technologies a fait qu'il n'y avait, techniquement, pas de mauvais jeux. Nous commencions même à penser que plus aucune société ne sortirait, maintenant, de mauvais produits. Et bien, c'était naïf. Nous en avons reçu quelques-uns, dont les principaux défauts étaient un manque cruel d'intérêt. La palme du mois revient à la simulation automobile *Prost Grand Prix 98*, qui, à ce niveau, en devient vraiment impressionnante. Déjà, il est très téméraire de sortir un jeu de ce genre, aujourd'hui, tant la qualité d'un produit comme *F1 Racing* fait incontestablement autorité. Néanmoins, en attendant les grosses simulations de la rentrée, il aurait été possible qu'un produit convaincant arrive à se placer. Que nenni ! la désillusion démarre au simple coup d'œil de la boîte : les deux images du jeu sont hideuses, et il faut vraiment croire en la compétence des développeurs pour avoir envie de l'installer. Le jeu peut fonctionner sous Dos, ce qui devient exceptionnel de nos jours. Dommage qu'ils n'aient pas plus pensé à ceux qui sont sous Windows 95, car l'installation fait appel à une fenêtre Dos et à une configuration de la carte sonore, désormais archaïque. Après quelques minutes d'acharnement, le programme se lance pour s'avérer lamentablement exécrable. Rien ne peut sauver ce produit, ni son moteur, d'ailleurs dépassé, ni ses graphismes, ni quoi que ce soit, au final. À tous points de vue, c'est de l'« art ». Il est regrettable qu'autant de sociétés aient voulu placer leur logo sur le packaging d'une telle catastrophe.



Spice World

Cinq jeunes filles font, en 1996, leur apparition avec leur chanson « Wanabee ». Depuis, le phénomène Spice Girls bat son plein : interviews, nouvelles chansons, albums, tournées… Après les traditionnels T-shirts, jouets et autres produits dérivés à l'effigie des cinq filles créatrices du Girl Power, voici, malheureusement, le jeu vidéo. Vous pouvez assister à une interview des Spice Girls, remixer quelques-unes de leurs plus célèbres chansons ou encore faire danser la Spice Girl de votre choix. *Spice World* est, bien entendu, réservé à un public très jeune et très fan du groupe, les autres n'y trouveront aucun intérêt.

CHAQUE MOIS, NEXT GAMES ARBITRE LES INTERMINABLES BATAILLES DU PETIT MONDE DU JEU VIDÉO

(bon point)

Sega, pour la présentation de la Dreamcast au Japon. Nous espérons que Sony fera de même pour sa console…

Grolier Interactive, pour son professionnalisme et la chaleur de son accueil à Oxford.

L'**E3**, malgré tout, pour avoir confirmé tout le bien que l'on pense de certains produits et pour nous donner envie d'en attendre d'autres.

La multitude de **RPG** qui sortent maintenant en français et donc dans des réseaux de distribution normaux.

Le renouveau des shoot'em up, avec, entre autres, le fabuleux ***Thunder Force V***. Non, le genre n'est pas mort.

Le manque d'intérêt de ***Sokaïgi*** de Squaresoft, un jeu pourtant très attendu. Quelle déception !

L'attitude dédaigneuse des **sociétés américaines** vis-à-vis du marché européen.

Les recommandations matérielles délirantes de la boîte d'***Unreal*** qui sous-estiment complètement les exigences tout aussi hallucinantes de ce produit.

Le guide ***Starcraft*** de Micro Application, bâclé et de l'ordre de l'inutile.

L'emballage extravagant des boîtes de jeux. Qu'elles soient aussi grosses pour contenir uniquement un CD est totalement ridicule.

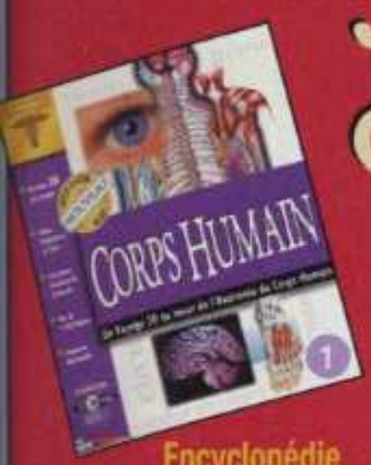
(mauvais point)

Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

Club Européen du MULTIMEDIA

La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

3700 titres disponibles par Catalogue



Encyclopédie du Corps Humain Vers. Franç. PC

Les Shadocks – La promenade
Vers. Franç. Mac et PC

Encyclopédie 98
Vers. Franç. PC

L'Océan des Origines
Vers. Franç. PC

Atlas du Monde et Almanach
Vers. Franç. PC

Les Guignols de l'Info
Vers. Franç. PC

Atlas Européen
Vers. Franç. PC

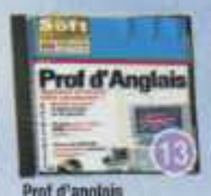
Aux origines de l'homme
Vers. Franç. Mac ou PC

Dictionnaire vivant multilingue
Vers. Franç. Mac et PC

Égypte
Vers. Franç. Mac et PC

Le monde de Pasteur
Vers. Franç. PC

Mitterand 1916-1996
Vers. Franç. PC



Prof d'anglais
Vers. Franç. PC

Ramsès II
Vers. Franç. Mac et PC

Cartes animées Kit
Vers. Franç. PC

Creavitro Kit
Vers. Franç. PC

Magneti Kit
Vers. Franç. PC

Print Master
Vers. Franç. PC

Alien Trilogy
Vers. Franç. PC

Alien Virus
Vers. Franç. PC

Alone in the dark 2
Vers. Franç. PC

Commander Blood
Vers. Franç. PC

Blue Ice
Vers. Franç. PC

Crusade
Vers. Franç. PC

Cyberspeed
Vers. Franç. PC

Earth Siege 2
Vers. Franç. PC

OFFRE EXCEPTIONNELLE

Jusqu'à **5 CD-ROM** *au choix* **49 F** TTC *Chacun* + frais d'envoi

+ 1er Cadeau
1 CD-ROM
TRUCS ET ASTUCES

+ 2e Cadeau
Votre Range CD-ROM
si vous répondez sous huit jours

+ 3e Cadeau
Une superbe Montre Chrono

Énigme de Maître de Lu
Vers. Franç. PC

I have no mouth
Vers. Franç. PC

Isis
Vers. Franç. Mac et PC

Net Zone
Vers. Franç. PC

Perfect Weapon
Vers. Franç. PC

Postal
Not. Franç. PC

Prisoner of Ice
Vers. Franç. PC

Slam N Jam
Vers. Franç. PC

Space Quest 6
Vers. Franç. PC

SpaceShip Warlock
Vers. Franç. Mac et PC

Stone Keep
Vers. Franç. PC

StreetFighter 2
Vers. Franç. PC

Terminal Velocity
Vers. Franç. Mac et PC

The Hive
Not. Franç. PC

The Koshan Conspiracy
Vers. Franç. PC

The Perfect General
Vers. Franç. PC

The Reap
Vers. Franç. PC

Timegate, le secret des templiers
Vers. Franç. Mac et PC

Trucks
Vers. Franç. PC

Turrican 2
Not. Franç. PC

Warwind
Vers. Franç. PC

X Men
Vers. Franç. PC

12 Cuisines du Monde
Vers. Franç. Mac et PC

Cartes humoristiques
Vers. Franç. PC

3700 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Profes-sionnel · Science & Nature

Code de la route
Vers. Franç. PC

Dietetic
Vers. Franç. PC

Généalogie
Vers. Franç. PC

La Gym
Vers. Franç. PC

Le dictionnaire des prénoms
Vers. Franç. Mac et PC

Mega Family
Vers. Franç. PC

Cartes de visites
Vers. Franç. PC

Vœux et félicitations
Vers. Franç. PC

Votre balcon fleuri...
Vers. Franç. PC

2500 Photos
Vers. Franç. Mac et PC

3000 Fontes
Vers. Franç. Mac et PC

Paintbrush Clipart 15000
Vers. Franç. Mac et PC

Pour en savoir plus sur le Club :

- **PAR TELEPHONE : DE FRANCE** 0 836 670 505 (1,48 F/mn)
- **PAR TELEPHONE : DE L'ÉTRANGER** 333 20 14 25 03
- **PAR MINITEL :** 3615 CECD (2,23 F/mn)
- **PAR INTERNET :** http://www.cdclub.com

Le Club sur Internet

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3700 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :
1er N°
2e N°
3e N°
4e N°
5e N°

1er Cadeau : 1 CD-ROM TRUCS ET ASTUCES

2e Cadeau : Un Range CD-ROM si je réponds sous 8 jours

3e Cadeau : Une superbe Montre Chrono

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98. Photos non contractuelles.

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ **Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon règlement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon règlement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon règlement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon réglement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon réglement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter.

NX0798 NG 3

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Date _____

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ **CB N°** _____ Expire le _____
☐ **Avec ma Carte "4 Étoiles" N°** _____

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par votre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

NEWMEDIAS

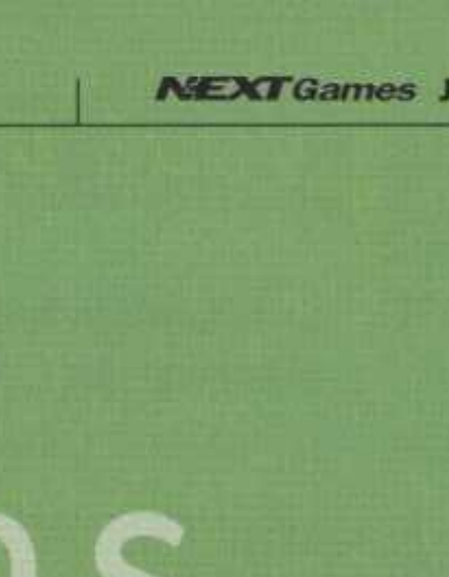
À LA FRONTIÈRE ENTRE LE JEU ET LES AUTRES MÉDIAS

LIBRAIRIE

« Dallas Barr n° 3 » :
Premier quartier

Après le succès des deux premiers volumes de « Dallas Barr », le duo Haldeman et Marvano continue avec brio l'histoire de l'homme le plus vieux de la terre. Ce dernier a été le premier à suivre le traitement Stileman, inventé par l'un de ses amis, ce traitement permet de stopper le vieillissement et de guérir toutes les maladies. Mais il faut pour cela payer un million de livres et renoncer à ses biens. Bref, il faut accepter de repartir à zéro, avec une échéance de 10 ans au bout du couloir. Et interdiction de se faire prêter de l'argent ! À partir de cette trame, la série suit les aventures de Dallas, un homme prêt à tout pour survivre. Piégé par Stileman, il est obligé de l'aider pour pouvoir accéder à son traitement. Il part donc pour la lune pour enquêter sur un mystérieux attentat. Série futuriste et adulte, cette suite de « Dallas Barr » confirme tout le bien que l'on pense de son scénario admirablement ficelé et de ses dessins toujours précis. Une des meilleures séries de science-fiction du moment.

Éditions Dupuis,
collection Repérages,
environ 55 F



GADGETS

Summum technologique

Microsoft ne fait pas les choses à moitié, c'est bien connu. Sa gamme de joysticks est rapidement devenue une référence. Nous la considérons comme l'une des meilleurs du marché. Maintenant que Microsoft nous autorise à en parler, nous vous présentons le Force Feedback Wheel, à savoir le volant à retour de force. Pour l'instant, même si le prix n'est pas définitif, nous pouvons vous assurer que ce périphérique, qui devrait sortir en novembre, va déclencher l'enthousiasme !. Tout, depuis le look jusqu'à la fixation, en passant, bien sûr, par le retour de force, va permettre à Microsoft de faire un nouveau malheur. Dans le même registre, le Freestyle Pro (ex Tilt) est un paddle révolutionnaire qui permet, quand on le fait bouger dans l'espace, d'interagir avec le jeu. (C'est-à-dire que lorsque vous le tournez à gauche, vous allez à gauche.) Avec ses nombreux boutons, cela en fait juste la manette la plus polyvalente du PC, puisque l'on peut l'utiliser même avec des simulateurs de vol. Elle devrait être disponible en octobre. Dernière nouveauté, et pas des moindres : une paire d'enceintes. Ils sont vraiment partout ! Ce système, appelé USB, remplace la carte sonore et permet, nous dit-on, de produire des sons d'une qualité inégalée… à tester.

Digital Sound System 80

Force Feedback Wheel

Freestyle Pro

MUSIC

THE BEST OF
Nick Cave & the Bad Seeds
Mute Records

Les best of sont parfois un bon moyen pour (re)découvrir un artiste. Dans celui de Nick, il y a un peu de tout. Du discutable (« Deanna », « Nobody's Baby Now ») à l'excellent (« Red Right Hand »). On passe des ballades mélancoliques et sombres au pur délire musical. Et l'on retrouve bien sûr le célèbre « Where the Wild Roses Grow », mais sans avoir trouvé « Lagger Lee ». Qu'importe, dépêchez-vous de poser une oreille sur cette compilation, il y a une édition limitée avec un excellent live au Royal Albert Hall.

BLUE
The Jesus Lizard
Sony Music

Mais où est passé Jesus Lizard ? En changeant de batteur, on peut penser qu'ils ont vendu leur âme au diable. Où est passé ce groupe sombre et enragé qu'on aimait tant ? D'un hardcore passionné et original, ils ont viré vers un rock pur et dur, très bien dans son genre, mais qui ressemble peu à l'esprit des précédents albums. Il y a tout de même quelques bons morceaux. La production est globalement très bien, gros son, mais rien de nouveau. Petit conseil : découvrez les anciens albums et vous comprendrez de quoi on parle.

GADGETS

Biomouse

La biométrie est la science des différences physiques. On s'en sert maintenant beaucoup pour les systèmes de surveillance et de protection des données. Il est possible d'utiliser la voix, les yeux ou, plus traditionnellement, les empreintes digitales. Le Biomouse, quant à lui, est un petit périphérique qui permet de ne plus avoir à se rappeler d'un mot de passe et de protéger, de manière sûre, l'accès à un ordinateur ou à des données sensibles. Et puis, quelle frime que d'accéder à sa machine grâce à une empreinte du pouce... Pour ceux qui ont besoin d'encore plus de sécurité, la version Plus dispose d'un lecteur de carte pour plus de tranquillité. Ce genre de périphérique est censé progresser de 40 % dans les années à venir. Mais nous ne parlons pas des particuliers. Biomouse et Biomouse Plus de l'American Biometric Company
www.biomouse.com
Environ 2 000 F

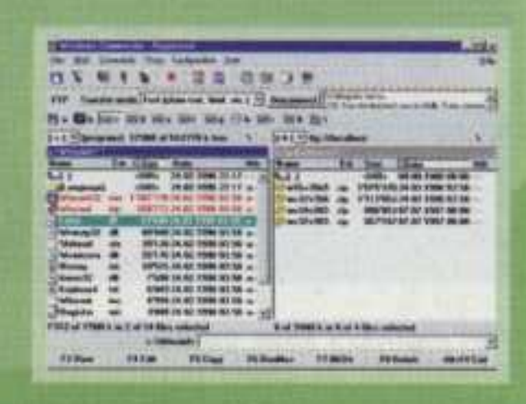
Rock'n'Ride

L'un des gadgets les plus impressionnants de l'E3 était, sans conteste, cette – hum ! – chaise qui bouge dans tous les sens. Le principe est simple : le joystick actionne les vérins ; vous le poussez à gauche, la chaise suit. Pareil pour toutes les autres directions. Cela fonctionne avec un compresseur à air, et le temps de réaction est de l'ordre de 50 micro-secondes. Donc quasiment immédiat. Le système est compatible avec n'importe quelle plate-forme de jeu, donc le PC mais aussi les consoles, et il fonctionne aussi avec des volants. S'il est un peu encombrant, il faut tout de même reconnaître qu'il est remarquable qu'un système qui semble si simple fonctionne aussi bien. Vous devez penser que ce gadget coûte une fortune ? Il y en a pour environ 3 000 F. On trouve un distributeur en Allemagne, si cela vous tente. Si vous craquez, prévenez-nous, nous aimerions bien réessayer !
Rock'n'Ride
Cyberspace
Environ 3 000 F (compresseur compris)
www.rocknride.com

INDISPENSABLE

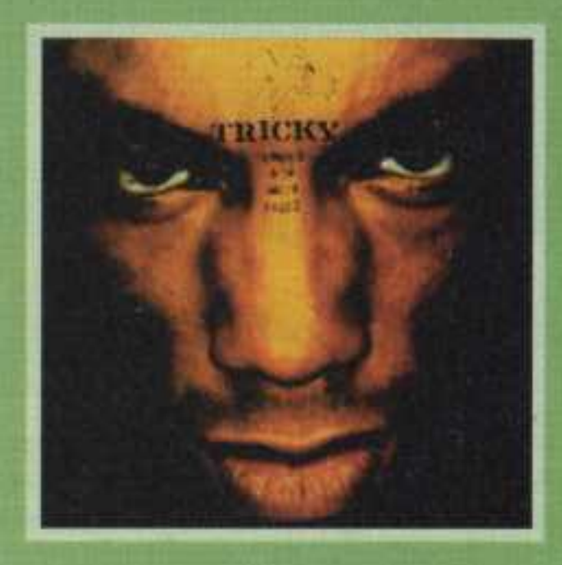
Windows Commander

En attendant la nouvelle génération de cet utilitaire (la désormais mythique version 4), nous vous proposons de découvrir un logiciel si pratique qu'il nous est vite devenu indispensable. Réalisé par l'infatigable Christian Ghisler, il ressemble à une sorte d'*Explorer* s'ouvrant sur deux fenêtres. Sous Windows 95, avez-vous remarqué le temps que l'on perd à essayer de copier un fichier d'un répertoire à un autre ? Avec deux fenêtres ouvertes, le gain de temps devient vite impressionnant. Ceux qui connaissent *Norton Commander* comprendront vite l'utilité d'un tel système. *Windows Commander* gère quasiment tous les formats de fichiers, compressés ou non. Il intègre de nombreuses fonctions qui deviennent vite indispensables, comme le tri, la recherche, la visualisation rapide, un bookmark des répertoires, un historique des commandes et même un support FTP. Pour autant, il ne s'agit pas d'une usine à gaz, et pratiquement chaque fonction a son utilité. Peut-être sommes-nous un peu nostalgiques pour ne pas utiliser l'*Explorer*, mais *Windows Commander* est tellement pratique et puissant que nous ne regrettons rien. Si nous ne devions garder qu'un shareware, ce serait celui-là.
Windows Commander. http://www.ghisler.com



FROM THE CHOIRGIRL HOTEL
Tori Amos
East West

Depuis son premier album en 1991 (« Little Earthquakes »), Tori Amos s'est rapidement imposée en tant qu'artiste incontournable. Avec ce quatrième album, son style est définitivement affirmé et ses mélodies sont très vite immédiatement reconnaissables. Elle rompt pourtant avec la technique employée pour l'enregistrement de ses précédents albums, en réunissant tous ses musiciens pour des sessions live. On y gagne en spontanéité et en unité, et le rythme de son piano en devient plus enivrant. C'est une excellente surprise.



ANGELS WITH DIRTY FACES
Tricky
Island

Bizarre, bizarre, bizarre ce dernier album de Tricky, et complètement envoûtant. Un ange à la sale gueule nous emmène très loin avec sa voix sale, râpeuse, sur une musique planante, une espèce de trip-rock progressif mélangeant des samples étranges aux guitares saturées. Notons sur cet album la présence de Marc Ribot, guitariste de génie qui a collaboré avec les artistes les plus variés et innovateurs de cette décennie dont Tom Waits ou Mr Bungle. Plusieurs de ses compositions sont interprétées par Martina Topley-Bird, une vocaliste extraordinaire, d'une sensualité rare.

OnLine

L'œil de Next Games sur la scène d'Internet et des jeux en ligne

Heat.net : Segasoft met le feu au Net

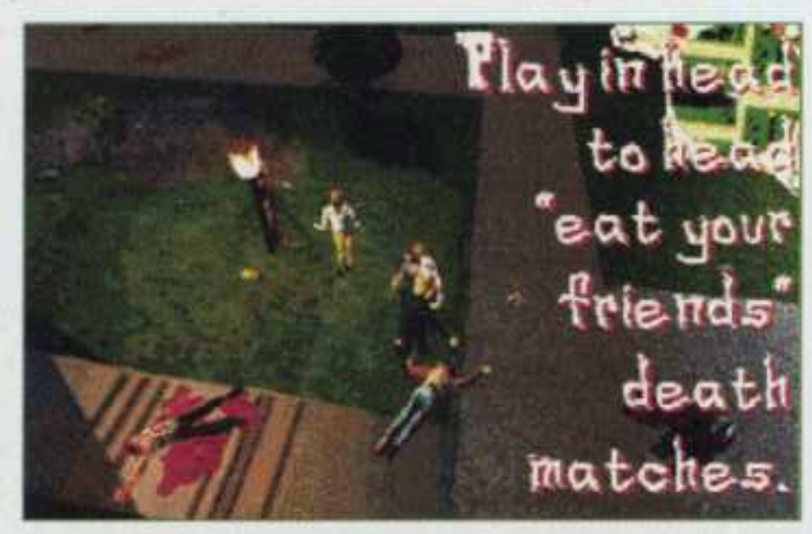
Malgré une qualité de connexion souvent médiocre, les jeux on line se multiplient en nombre et en genre. *Ultima On-Line* reste le plus populaire et surtout le plus joué dans le monde. Une extension Gold va d'ailleurs sortir. Bien qu'aucun serveur ne soit disponible dans l'Hexagone, vous pouvez quand même vous connecter et jouer à vos jeux préférés. Ce système nous vaut un temps de latence particulièrement agaçant. En attendant que le câble soit accessible pour tous et débouche sur nos lignes de téléphone, essayez les quelques nouveaux softs présents sur le Net moyennant, bien sûr, un tarif d'inscription. Ce dernier est variable selon la période durant laquelle vous serez membre. En substance, si vous vous abonnez à vie, c'est moins cher.

Pour tous les fervents des jeux de combat, *Net Fighters* va vous permettre d'affronter des adversaires du monde entier. Inspirés d'authentiques pratiquants d'arts martiaux, les huit personnages disponibles offrent un choix des plus classiques. Une vingtaine d'attaques, des pouvoirs spéciaux et, bien entendu, une multitude de combos représentent les principaux atouts de ce jeu qui se veut le *Street Fighter 2* du Net. *Vigilance*, un jeu d'action/aventure 3D temps réel, met scène un groupe d'agents antiterroristes. Huit personnages différents sont proposés. Réalisé en 3D, *10 Six* autorise les joueurs à piloter des véhicules de construction... Le but du jeu ? Protéger votre camp et exécuter des raids dans les camps adverses.

Skies, quant à lui, est un jeu de rôle dans lequel vous pouvez incarner un personnage bien spécifique : un humanoïde, une créature... Ce jeu plante son décor dans un monde mythologique. Votre personnage gagne de l'expérience et monte en niveaux. Outre la possibilité d'affronter d'autres joueurs, vous pouvez aussi avoir des coéquipiers. Plus original, *Flesh Feast* est un soft d'horreur dans lequel les joueurs doivent tuer un maximum de zombies. Deux modes sont prévus. Le premier propose au joueur de driver l'action de quatre personnages et par la même occasion d'établir des stratégies. Le deuxième mode est beaucoup plus basique puisque le joueur ne dirige qu'un seul protagoniste. Moins gore, *Fatal Abyss* plonge le joueur dans une bataille sous-marine dans laquelle il pourra exécuter des missions en solo, combattre d'autres joueurs ou monter des équipes. Plus de vingt cartes maritimes sont prévues, ainsi que de splendides effets de lumière.

***Net Fighters* vous ouvre la possibilité de défier le reste du monde. Le noyau dur des jeux de combat trouvera sans doute que c'est son seul intérêt. On ne vous cache pas qu'il vaut mieux un paddle pour espérer obtenir une victoire.**

Des jeux on line, il y en a pour tous les goûts. dans *Vigilance*, vous allez pouvoir jouer les antiterroristes du Net. L'avantage de ces softs en ligne est de pouvoir affronter d'autres personnes et surtout de pouvoir monter des équipes.



Depuis *Resident Evil*, les jeux d'horreur basés sur les zombies commencent à proliférer. Ce jeu d'action vous fera passer de longues nuits blanches.

À VENIR

Aperçu des dernières nouvelles du monde des jeux vidéo

Le cercle vicieux

Abordons le débat cher à tout possesseur de PC. Pendant combien de temps votre matériel sera-t-il assez puissant pour les jeux du marché ? Il est difficile de savoir si c'est la machine qui permet d'avoir des logiciels plus puissants ou si ce sont ces derniers qui exigent une machine plus performante. Ce n'est pas aussi tranché que cela. Admettons qu'il s'agisse d'un cercle vicieux destiné à vous faire changer régulièrement de machine. Merci Intel, merci les éditeurs. Il est peu probable que cela cesse un jour – dure loi de l'évolution ! – et vous êtes donc condamné à renouveler votre matériel.

Mais, contrairement à votre voiture ou à votre machine à laver, vous devez en changer, non pas parce qu'il ne fonctionne plus, mais parce qu'il sera vite dépassé. Il est vrai qu'un jeu comme *Unreal* se révèle désolant sur une machine de plusieurs mois. Supposons que certains produits poussent ainsi les machines. Mais alors, pourquoi cette généralisation de la haute technicité ? Pourquoi y a-t-il aussi peu de jeux pour les machines de faible puissance ? Les cartes 3D se généralisent, fort bien, mais il y en a pour le prix d'une console. Avec une telle course à la puissance et l'arrivée prochaine de consoles performantes, la tentation devient grande de se bloquer une machine pour la « bureautique » (Internet, ses comptes, son courrier) et de passer sur console. C'est une vieille tentation, certes, mais malheureusement chaque machine offre des styles de jeux auxquels les autres ne peuvent pour le moment prétendre. Un bon Quake-like sur console ? Un bon jeu de combat sur PC ? Il faudra choisir, même si des projets de technologies bloqués pour le PC sont prévus.

Ce genre de débat semble un peu dépassé dans un magazine destiné à des joueurs prêts à tout sacrifier pour leur passion. Ce serait vrai si les éditeurs nous proposaient des produits optimisés, utilisant au mieux notre matériel, comme le fait actuellement Sony pour sa PlayStation. Il est trop facile de vendre un produit puis de sortir des patchs et des mises à jour. Et encore, si le produit se vend suffisamment pour justifier de telles dépenses ! Si les éditeurs laissaient le temps aux développeurs de peaufiner leurs jeux, peut-être n'aurions-nous pas besoin de changer aussi souvent de machine. Sans doute ce marché aurait-il alors la taille qu'il mérite.

***Starcraft, Fallout* ou encore *Ultimate Race Pro* sont les exemples parmi d'autres d'excellents jeux ne nécessitant pas des configurations exceptionnelles.**

Index

À Venir Alphas — page 20
D2 — page 38
Wild Arms — page 40
Max Payne — page 41
Rayman 2 — page 42

Les jeux les plus attendus par Next Games

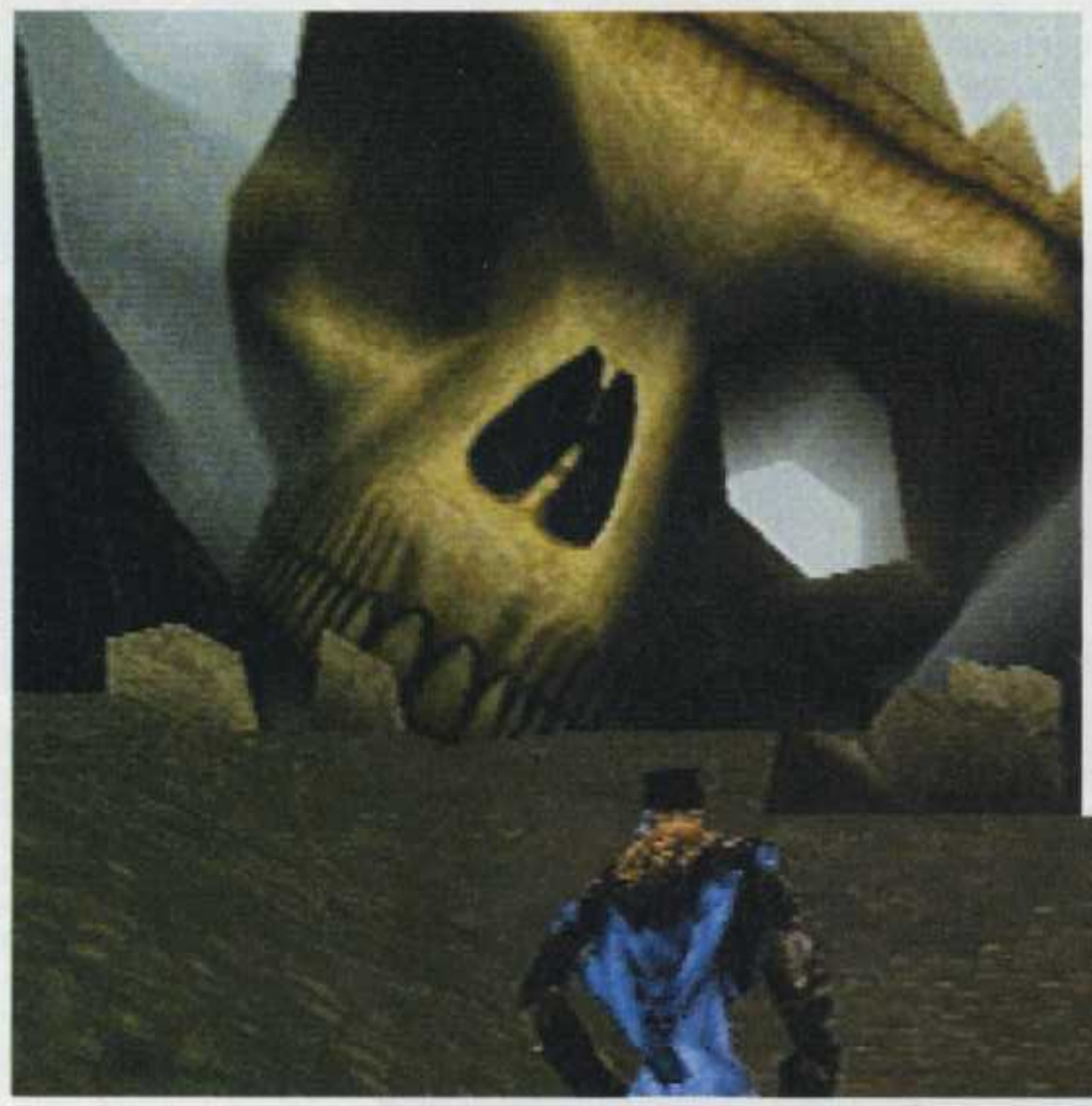
1	2	3	4	5
Final Fantasy VIII	**Soul Reaver**	**Fallout 2**	**Baldur's Gate**	**Diablo 2**
(PC/PS) Squaresoft	**(PC/PS) Crystal Dyn.**	**(PC) Interplay**	**(PC) Interplay**	**(PC) Blizzard**
Et oui, nous sommes comme cela. Quelques images, des infos et nous nous mettons à rêver du potentiel extraordinaire de ce produit...	L'une des plus grosses surprises de l'E3. Foncez voir les Alphas pour plus de détails, d'images et de rêves. Oui, ça n'a plus rien à voir avec *Legacy of Kain*.	Le premier était spectaculaire mais avait quelques défauts. Cette suite ne les aura pas. Le premier a été testé 9/10. Et celui-là ?	Potentiellement l'un des plus gros jeux de rôle en préparation. De quoi passer encore des dizaines d'heures derrière sa machine. Mais c'est si bon...	Nous avons de vrais fans ici. D'autres sont plus froids à l'annonce de cette suite. Mais, finalement, elle les convaincra sûrement de succomber.

À VENIR ALPHAS

Ce mois-ci, la sélection des meilleurs produits présentés à l'occasion de l'E3 d'Atlanta

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

FORMAT : **PC/PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **CRYSTAL DYNAMICS**



Sans conteste l'une des grandes surprises de l'E3, *Soul Reaver*, de Crystal Dynamics, présente tous les symptômes d'un futur hit. L'excellent moteur offre des décors d'une qualité et d'une profondeur qui n'ont jamais été atteintes sur PlayStation. Consciente de la nécessité d'offrir un jeu, certes beau, mais avant tout jouable, l'équipe de Crystal Dynamics nous assure que le gameplay a été peaufiné au maximum. Il nous faudra néanmoins attendre une version plus avancée pour juger de ses performances. Au vu de la qualité de la version PlayStation, la version PC devrait déclencher un séisme.

SPYRO THE DRAGON

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **SONY**

Après la performance de *Crash Bandicoot*, Mark Cerney a imaginé un nouveau personnage pour la PlayStation : le petit dragon Spyro, dont le but est relativement simple : délivrer sa famille transformée en cristaux par le démoniaque Gnorc. *Spyro the Dragon* offre au joueur plus de 36 niveaux entièrement en 3D, ainsi que la possibilité de le faire courir, voler et cracher du feu. Cette nouvelle mascotte de Sony va naître en octobre 98.

ULTIMA IX : ASCENSION

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **ORIGIN**

Ultima IX : Ascension est un jeu d'action/aventure dans l'univers d'*Ultima*. Il apparaît comme un titre relativement grand public, sans options ni statistiques obscures, le réservant à un public de passionnés. Il était temps qu'*Ultima* s'ouvre à tous les joueurs, semble-t-il. Pour cela, Origin a utilisé un moteur 3D performant, qui devrait sublimer le monde fantastique d'*Ascension*. Un tutorial et une interface conviviaux métamorphoseront ce titre en un nouveau clone de *Tomb Raider*, l'intérêt en plus.

HERETIC II — PC

Alors qu'*Heretic* était un Doom-like pur et dur, nous avons été un peu surpris de découvrir sa suite. Il ressemble à un *Tomb Raider* sombrant dans le mystique. On y dirige maintenant un elfe, avec des oreilles aussi impressionnantes que les sorts qui sont jetés. Tout comme Lara, il est capable de marcher, courir, sauter, nager… Ils sont en manque d'inspiration chez Raven ? En tout cas, le moteur du jeu n'est pas si mal, et les effets des sorts sont assez jolis. Rien de plus, pour le moment.

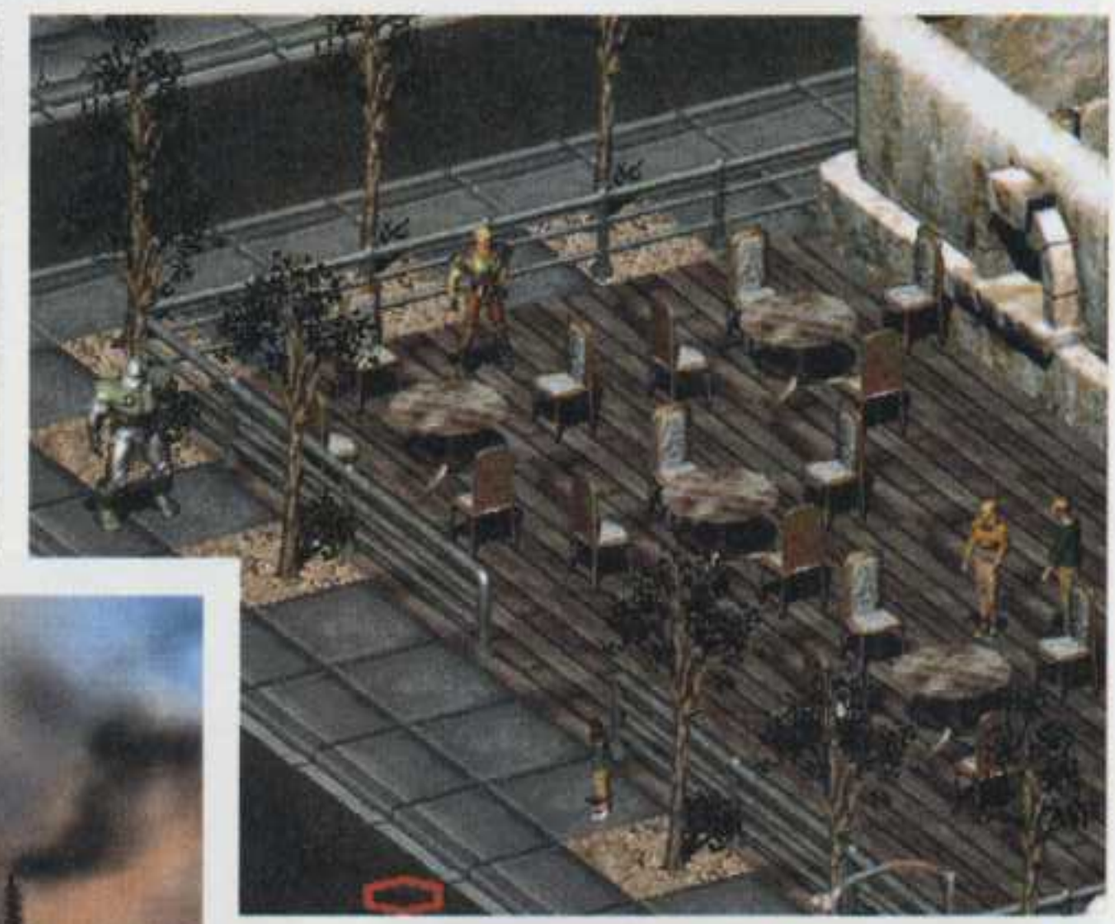
CRASH BANDICOOT 3

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **NAUGHTY DOG**

Des suites, toujours des suites. Mais, tant qu'elles sont bien réalisées, ça peut aller, même si les concepts n'innovent pas vraiment depuis un moment. *Crash Bandicoot 3* est le troisième volet de cette amusante série. Les joueurs pourront redécouvrir ce jeu de plate-forme entièrement en 3D. Le protagoniste possède de nouveaux mouvements et surtout la possibilité d'explorer les royaumes du jeu sans être réellement limité. Encore plus interactif, *Crash Bandicoot 3* est prévu pour décembre 98.

FALLOUT 2

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **BLACK ISLE STUDIOS**



Exploitant le même moteur et les mêmes graphismes que l'excellent *Fallout* (noté 9/10 dans notre premier numéro), *Fallout 2* s'annonce encore plus grandiose. Les trois défauts du premier sont en effet corrigés : plus de limite de temps, une meilleure interface, et surtout une gestion des coéquipiers digne de ce nom. Ajouter à cela plus de personnages, plus de monstres, plus d'armes, un véhicule, un monde encore plus fouillé et un univers beaucoup plus sombre (on peut se marier et revendre sa femme) et vous obtiendrez l'un de nos jeux les plus attendus.

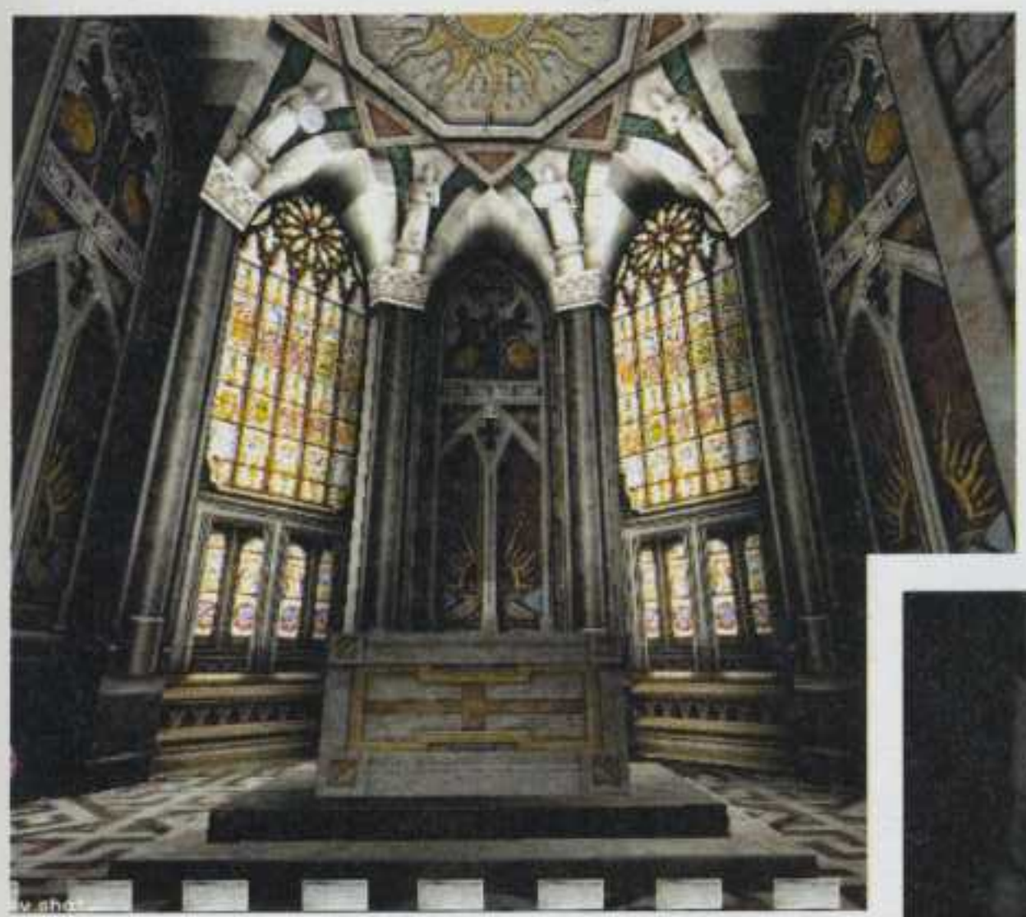
COLONY WARS : VENGEANCE

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **PSYGNOSIS**

Colony Wars : Vengeance, l'épopée spatiale qui entraîne le joueur dans une merveilleuse bataille de vaisseaux spatiaux. Le moteur du jeu, l'animation et les éléments de l'environnement sont améliorés. De nouveaux chasseurs, ainsi que des missions plus complexes, 22 nouvelles armes et l'originalité des protagonistes tiendront en haleine le joueur durant toutes les intrigues du jeu. *Vengeance* devrait voir le jour d'ici Noël.

WHEEL OF TIME

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **LEGEND ENTERTAINMENT COMPANY**



Utilisant le moteur d'*Unreal* (décidément, c'est la consécration), *Wheel of Time* est l'adaptation des romans du même nom. Il s'agit donc d'une sorte de jeu de rôle, où l'on interprète un caractère qui interagit avec d'autres personnages. La précision est indispensable parce que vous ne pourrez pas faire évoluer votre personnage. Vous avez la possibilité de choisir ce dernier parmi les quatre proposés. La qualité graphique de *Wheel of Time* est époustouflante, le moteur d'Epic confirmant qu'il est réellement très puissant, avec des possibilités d'exploitation étourdissantes.

TERRA VICTUS — PC

Dans ce jeu de stratégie, vous commencerez comme soldat. Plus tard, vous lèverez une armée pour combattre Maximillian von Harmer. Ça c'est du scénario impressionnant ! *Terra Victus* propose des graphismes 16 bits, une ligne de vision temps réel, une intelligence artificielle évoluée, un support réseau, la possibilité d'utiliser le terrain pour se cacher... Ce n'est sûrement pas le jeu du siècle, ni d'aucune autre unité temporelle d'ailleurs, mais la promesse de passer un moment sympathique. C'est déjà ça !

F-ZERO X

FORMAT : **N64** DÉVELOPPEUR : **NINTENDO**

F-Zero est l'un des premiers jeux sortis sur Super Nintendo. Il a marqué la génération des consoles 16 bits par sa jouabilité sans faille. Nintendo a décidé de donner un petit frère à sa légende. Le joueur pourra piloter 30 véhicules dans un univers totalement en 3D. Les circuits sont plus déments les uns que les autres : circuit en spirale, looping... Un must, dans le domaine de la course futuriste, prévu pour la fin de l'année.

SMALL SOLDIER

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **ELECTRONIC ARTS**

Small Soldier est un jeu d'action entièrement en 3D dans lequel vous dirigez Archer. Une quinzaine de stages, plus cinq niveaux bonus, dix armes différentes et un mode deux joueurs devraient suffire à combler le remuant militaire que vous êtes. Les musiques et les effets sonores soutiennent efficacement l'ensemble. Sortie prévue pour l'automne 98.

GIANTS

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **PLANET MOON**

Tout est très joli, ça bouge bien et c'est sympa. À partir de là, nous nous sommes interrogés, quand même, sur le but du jeu, car c'était vraiment pas clair. « Il faut conquérir des îles. ». Ah, d'accord, là, ça change tout, évidemment ! Si ceux qui se contentent de lire les sites Web des sociétés le trouvent très bien, nous nous demeurons plus sceptiques.

Plus de 350 titres disponibles

sans CB

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est Simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Redline Racer . Prost Grand Prix . Starcraft
Super Match Soccer . Armor Command
Le Petit Prince . Fallout . Dark Omen . F-15
Myth . L'héritage du Temps . Ultim@te Race
Encyclopédie Hachette . F-22 Raptor
Zero Zone . Lords of Magic . Ubik . Earth 2140
Croc . F/A-18 Korea . Quake 2 . Oddworld
Longbow 2 . Flight Unlimited II . Blade Runner
USCF Chess . Tomb Raider 2 . Front de l'Est
Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Riven
l'Art au Moyen-Age . Le Romantisme . etc

Webcam Creative Labs . HP ACS 48 PowerCube +
Formula One Trust Master . Carte 3DFX
Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro
US Robotics Messages Plus 5600
Disque Dur EIDE Quantum 2 Giga . Câbles IDE
Cartouches Zip 100 Mo . Clavier programmable

Coupe du Monde 98 Incoming
Robinson Crusoé
Forsaken
upgrade FSFX

ni chèque !

Simple Original immédiat

3617

SOI

H3L - RC 393307855

* 72 h pour le hardware

** la durée de la communication dépend de l'article

COOL BOARDERS 3 — PS

Après le succès de *Cool Boarders 1* et *2*, il était évident que le troisième volet allait pointer le bout de son nez. Réalisé avec un nouveau moteur de jeu – des graphismes de meilleure qualité et un réalisme plus prenant – *CB3* possède un panel extraordinaire de courses, 32 au total, et un nombre non moins impressionnant de personnages, une bonne vingtaine. Un mode deux joueurs en écran splitté et en câble link est également prévu. Ceux qui ont apprécié cette série vont pouvoir remettre une dose de fun dans leur PlayStation à partir de décembre 98.

DAIKATANA

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **ION STORM**

Le jeu de John Romero prend forme. On a même pu y jouer. Signalons qu'il exploite le moteur de *Quake 2* (*Daikatana 2* utilisera celui d'*Unreal*), que l'on y dirige un héros secondé par deux autres personnages contrôlés par l'ordinateur. Vous voyagerez dans quatre mondes totalement différents. À cause de la notoriété de Romero, créateur du genre, ce produit suscite un immense espoir. Sentiment légitime, car il a suffisamment d'atouts pour bouleverser le genre…

ALL STAR TENNIS'99

FORMAT : **N64/PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **UBI SOFT**

Prévu pour septembre 98, ce soft devrait ravir tous les extrémistes de ce sport. Vous pouvez incarner un joueur professionnel (Chang, Novotna, etc.) ou anonyme, sur huit courts différents et originaux. La Motion Capture vient admirablement donner vie aux joueurs et aux joueuses de tennis. Un titre qui est bien parti pour devenir figure de proue du genre.

SHAO LIN

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **POLYGON MAGIC**

Shao Lin est un jeu de combat en 3D dans lequel on pourra sélectionner douze protagonistes différents. Ces derniers utilisent six disciplines d'art martial, ce qui donne un panel de coups très diversifiés pour le joueur. De plus, les décors se révèlent être assez bien réalisés. Le principal atout de ce titre est que l'on peut jouer à quatre simultanément. Pour les joueurs solitaires, un mode story est aussi prévu, ainsi qu'un mode training. La sortie de *Shao Lin* est prévue pour début 99.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **LUCASARTS**

Enfin ! Celui qui aurait pu, et dû, être le héros du premier *Tomb Raider* tente enfin sa chance dans ce genre d'action. Qui d'autre que cet aventurier au chapeau mou et au fouet claquant pouvait se balader dans des décors géographiquement variés pour trouver des trésors ? Quoi Lara Croft ? Oui, cela y ressemble, c'est vrai. C'est ce que l'on pense en voyant ce jeu. Il lui faudra plus qu'un nom et un moteur technique moyen pour s'en sortir, cette fois-ci...

SILENT HILL

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **KONAMI**

Le premier jeu d'horreur de Konami se nomme *Silent Hill* et plonge le joueur dans une intrigue particulièrement glauque. Des effets de lumière sublimes, une ambiance sonore véritablement stressante vont combler les nuits des joueurs. Les vues de caméras sont en mouvement et offrent des transitions quand le personnage se déplace d'un endroit à un autre. Bien que *Silent Hill* soit moins beau que *Resident Evil 2*, il semble pouvoir atteindre la qualité d'ambiance de ce dernier. Sortie prévue d'ici Noël 98.

PREY

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **3D REALMS**

Disposant du moteur le plus impressionnant du moment, *Prey*, tout comme *Unreal*, vous incitera sérieusement à changer de machine. Sa technologie de « Portal » donne naissance à des effets inédits. *Prey* devrait aussi s'imposer par son scénario et ses inventions, car, pour une fois, on n'y joue pas un superman suramé mais un jeune indien paumé. Rassurons tout le monde : il y aura quand même pas mal d'armes.

LEGEND

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **INFOGRAMES**

Legend : Sword & Blood reprend le concept du beat'em all à la manière de *Golden Axe*. C'est le titre phare de l'arcade qui avait eu un succès phénoménal. Dans *Legend*, le joueur déplace un personnage qui doit abattre le maximum d'ennemis pour rester en vie. Pour ça, il devra user et abuser de son épée et de ses sorts magiques. Un soft qui devrait ravir les nostalgiques et tous ceux qui ont envie de détruire des monstres à tout va. *Legend* assouvira votre soif de sang en automne 98.

LE PREMIER MAGAZINE 100% JEUX – 100% PC

EN VENTE ACTUELLEMENT

GRATUIT : un grand jeu complet optimisé 3Dfx et Direct3D

COMMANDOS ! WARGAMES ! FOOTBALL MANAGER 98 !

GAGNEZ 10 CARTES GRAPHIQUES 2D/3D AVEC ATI

PC JEUX

DOSSIER SPÉCIAL

DAIKATANA

LA CONTRE ATTAQUE SANGLANTE DU CRÉATEUR DE DOOM !

Starcra
10 pages
stratégies
vaincre
multijou

SCOOP !
Lands of Lore III
Tout le savoir faire
des studios Westwood

88 PAGES DE NOUVEAUX JEUX

eet Trader 98
s golden boy
squer la faillite !

Fantasy VII
3,5 millions d'adeptes

Numéro collector !
PC Jeux souffle sa première bougie

SPÉCIAL E3
les 163 jeu

TAKE NO PRISONERS
JEU COMPLET
L'ACTION 3D VUE PLONGEANTE PAR LES CRÉATEURS DE HEXEN II !
PC JEUX

Avec ce numéro, 2 CD-Rom
1 grand jeu complet

PC JEUX
N°12 - Juillet 1998
WALL-STREET TRADER 98
CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
PLUS ! LES DERNIERS PATCHS ET ADD-ON...

BONUS !
QUEEN : THE EYE
EVIL CORE
CONFLICT : FREESPACE
WARLORDS III
X-COM : INTERCEPTOR
ARMOR COMMAND
MONSTER TRUCK MADNESS 2
COUPE DU MONDE 98
ADDICTION PINBALL

BUCK BUMBLE

FORMAT : **N64** DÉVELOPPEUR : **ARGONAUT SOFTWARE**

Après *Rayman 2* et *Tonic Trouble*, Ubi Soft nous offre un nouveau jeu de plate-forme action en 3D. Développé par Argonaut Software, on peut espérer que *Buck Bumble* jouira d'une jouabilité et d'un intérêt dignes de son moteur. Il en aura besoin pour se démarquer des nombreux autres jeux de plate-forme 3D prévus sur Nintendo 64.

ELIMINATOR

FORMAT : **PC/PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **MAGENTA SOFTWARE**

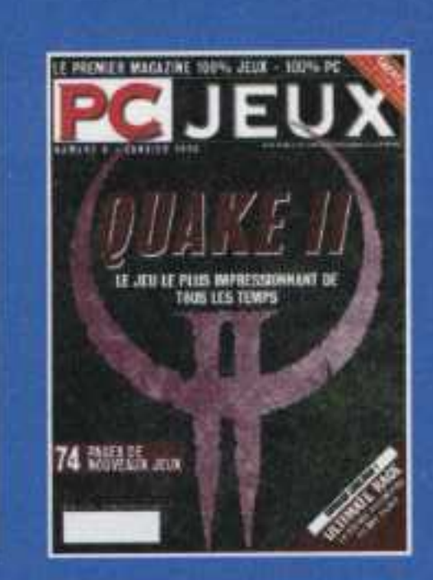
Prévu pour la fin de l'année, ce shoot 3D, s'il tient l'ensemble de ses promesses, pourrait devenir la référence du genre. Mélangeant course contre la montre et action incessante, le moteur développé par Magenta devrait offrir un rendu des plus surprenants. Prévu sur PlayStation et PC, *Eliminator* devrait proposer un mode multijoueur des plus intenses.

MR. DOMINO

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **JVC**

Mr. Domino, prévu pour le mois d'octobre, pourrait créer la surprise. Le concept, typiquement japonais, vous invite à réaliser un circuit de dominos-cascade. Ses graphismes, proches de *Micro Machines*, le réservaient à un jeune public. Virgin, son distributeur pour l'Europe, compte bien en augmenter la difficulté.

Associez-vous à notre succès !



EDICORP
PUBLICATIONS

avec 7 nouveaux magazines lancés en moins de douze mois et un chiffre d'affaires en explosion, Edicorp est aujourd'hui le premier groupe de presse informatique « consumers » français.
Dans le cadre de ce fort développement, nous recherchons :

Directeurs de Clientèle

Réf DC/2/98

Chefs de publicité

Réf CP/2/98

pour commercialiser l'espace publicitaire de l'un de nos douze mensuels. Fort tempérament commercial impératif. Expérience réussie de la vente d'espace publicitaire et anglais courant souhaités. Disponibilité rapide. Rémunération attractive.

Responsable diffusion

Réf RD/2/98

pour développer les ventes au numéro et les abonnements de nos magazines. Expérience réussie à un poste similaire requise. Anglais courant souhaité.

Rédacteurs

Réf. R/2/98

Une excellente connaissance du micro-ordinateur et des logiciels associés ou la passion des jeux sur console est indispensable pour ce poste.

Maquettistes PAO

Réf. MQ/2/98

Sous les directives de notre directeur artistique, il sera chargé d'assurer la mise en page de l'un de nos titres. Pour cela, une expérience en presse - même de courte durée - est exigée ainsi que la maîtrise du logiciel X-Press. De bonne notions sur Photoshop et Illustrator seraient un plus.

Secrétaires de rédaction

Réf. SR/2/98

Une très bonne connaissance d'X-Press est indispensable pour ce poste. Une expérience en presse périodique en matière de réalisation et de suivi du « chemin de fer » constituera aussi un atout certain.

Adresser CV et prétentions à :
EDICORP PUBLICATIONS
101-109, Rue Jean-Jaurès / 92300 Levallois-Perret
Merci de préciser la référence du poste sur l'enveloppe

STARSIEGE TRIBES

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **DYNAMIX**

Tribes est un Quake-like développé pour le jeu en réseau, de 2 à 32 joueurs. Divisés en tribu, ces derniers peuvent s'affronter dans des missions plus ou moins subtiles. On peut évidemment personnaliser entièrement le jeu. *Tribes* utilise, bien sûr, toutes les technologies de son aîné, et il est donc techniquement très au point.

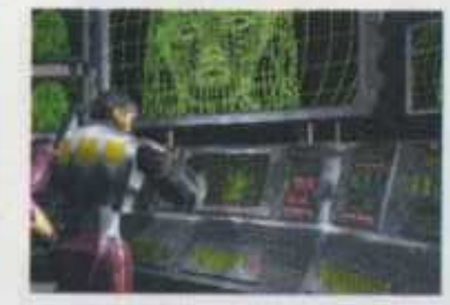
ROGUE TRIP

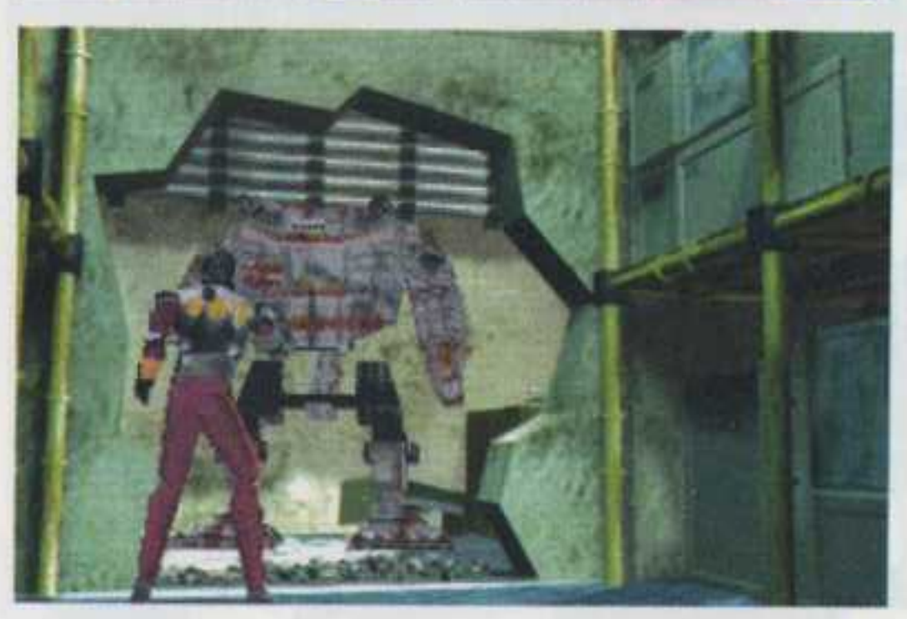
FORMAT : **N64/PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **GT**

Dans *Rogue Trip*, le joueur incarne un kamikaze démolissant tout sur son passage. Au volant d'un véhicule surarmé, vous découvrez un univers pauvre marqué par la maladie et la pollution. *Rogue Trip* semble être un soft vraiment délirant et défoulant qui égayera vos écrans vers le mois de novembre.

DEAD UNITY

FORMAT : **PC/PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **ARAMAT PRODUCTIONS**

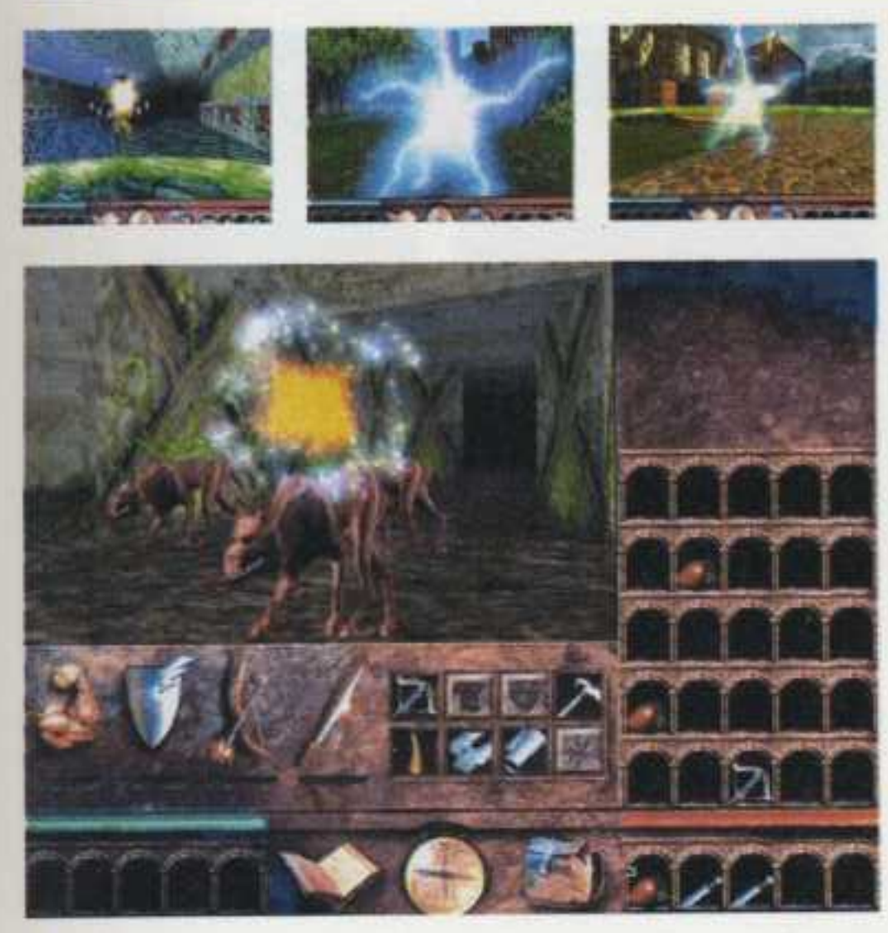




Dans *Dead Unity*, le joueur incarne Works en l'an 2062. Des décors grandioses, plus de trente ennemis différents et des armes diversifiées vont accompagner le joueur durant sa quête. Pour survivre, vous devrez réagir rapidement, évitant ainsi des pièges mortels, et vous devrez avoir l'esprit clair pour déjouer les différents casse-tête placés sur votre chemin.

LAND OF LORE

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **WESTWOOD STUDIOS**



Le troisième volet de *Land of Lore* ne devrait pas tarder et gérera nativement les cartes 3D. Le monde s'étalera sur six zones différentes, avec beaucoup plus de personnages et d'interaction. LoL III s'annonce comme un énorme jeu de rôle, plutôt grand public, qui devrait permettre à Westwood de retrouver l'image de marque du premier *Land of Lore*, longtemps considéré comme la référence du genre.

DUEL : THE MAGE WARS

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **MYTHOS**

Duel est un jeu d'action/stratégie se situant dans un monde de mythologie et de magie. On y retrouve donc une vingtaine de créatures que le joueur pourra enrôler ou combattre avec une trentaine de sorts. En multijoueur, 36 participants pourront s'affronter sur ce jeu. Avec ses graphismes et l'expérience de ses créateurs, *Duel* pourrait bien arriver à sortir son épingle du jeu. C'est vraiment ce qu'on lui souhaite.

RIVAL SCHOOL

FORMAT : **PLAYSTATION** DÉVELOPPEUR : **CAPCOM**

Basé sur une jouabilité similaire aux innombrables versions de *Street Fighter 2*, *Rival School* se veut moins technique et plus instinctif que ce dernier. Capcom, qui depuis quelques mois voit sa renommée décroître, depuis l'arrivée de *Tekken 3*, pourrait bien montrer qu'il reste le maître incontesté des jeux de combat purement arcade.

BENEATH

PC

Encore un jeu à la *Tomb Raider*, mais avec un personnage, Jack, capable de plus de mouvements. Il peut ainsi faire de la varappe, ce qui lui servira à escalader tout un tas de rochers pour tenter de sauver son père, archéologue. Certes, ce n'est pas son scénario qui sauvera ce jeu, plutôt son excellent moteur 3D et ses quelques innovations. *Beneath* contiendra 12 niveaux, découpés dans trois univers différents : des cavernes gelées, des mines situées dans un volcan et une mystérieuse cité. *Beneath* s'annonce en tout cas fort beau.

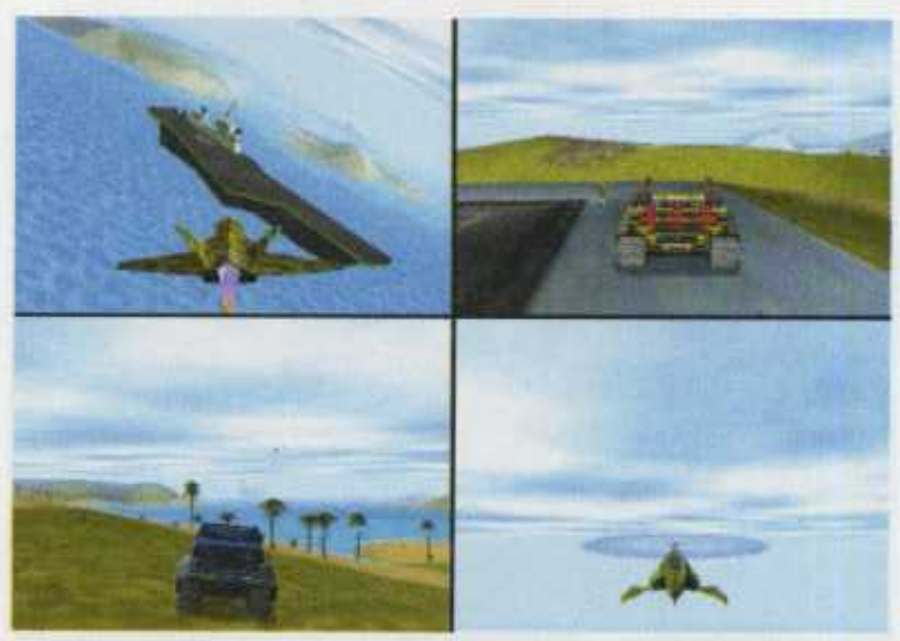
S.C.A.R.S.

FORMAT : **TOUS** DÉVELOPPEUR : **VIVID IMAGE**

Le créateur d'*Enduro Racer* et de *Street Racer* revient aujourd'hui avec une course aussi fun que techniquement impressionnante. Les courses sont rapides et amusantes, et l'on a à sa disposition différentes armes et bonus. Il y a huit circuits, plus un caché. La version PC est la plus extraordinaire. Nous avons eu l'impression qu'il s'agissait d'une borne d'arcade. Les versions N64 et PlayStation sont cependant très réussies…

RETURN FIRE 2

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **SILENT SOFTWARE/PROLIFIC PUBLISHING**



Nous ne nous attendions pas à cette suite-là. Reprenant le principe du premier *Return Fire*, les concepteurs ont ajouté la possibilité de voir très loin : on trouve une perspective plongeante prononcée, des combats simultanés au sol, dans les airs et sur les mers, ainsi qu'un support des cartes 3D et du réseau. Le premier de la série était concluant. Il n'y a donc aucune raison pour que cela ne soit pas le cas de cette nouvelle mouture.

SWORD & SORCERY

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **VIRGIN**

Ce jeu de rôle sera le premier à proposer de choisir entre des combats temps réel ou tour par tour. Jouable de 1 à 6 joueurs, *Sword* dispose de graphismes agréables et combine tous les éléments classiques du genre, sans visiblement apporter d'innovations supplémentaires. Mais il faudra quelques heures de jeu pour vraiment juger de l'intérêt de ce produit. En attendant, les combats sont tout de même vraiment sympathiques.

KNOCKOUT KINGS

PC/PS

Electronic Arts continue sur sa lancée, et plus particulièrement ses suites sportives. Comme chaque année, il prévoit leurs nouvelles versions. Pourtant, cela n'empêche pas EA Sports de préparer un nouveau jeu de boxe, avec les mythiques noms de champions tels que Muhammed Ali, Evander Holyfield, Sugar Ray Leonard… Quasiment tous les grands noms (américains) de la boxe répondent présents. Si le jeu semble séduisant, espérons qu'Electronic Arts n'a pas misé que sur le prestige des boxeurs.

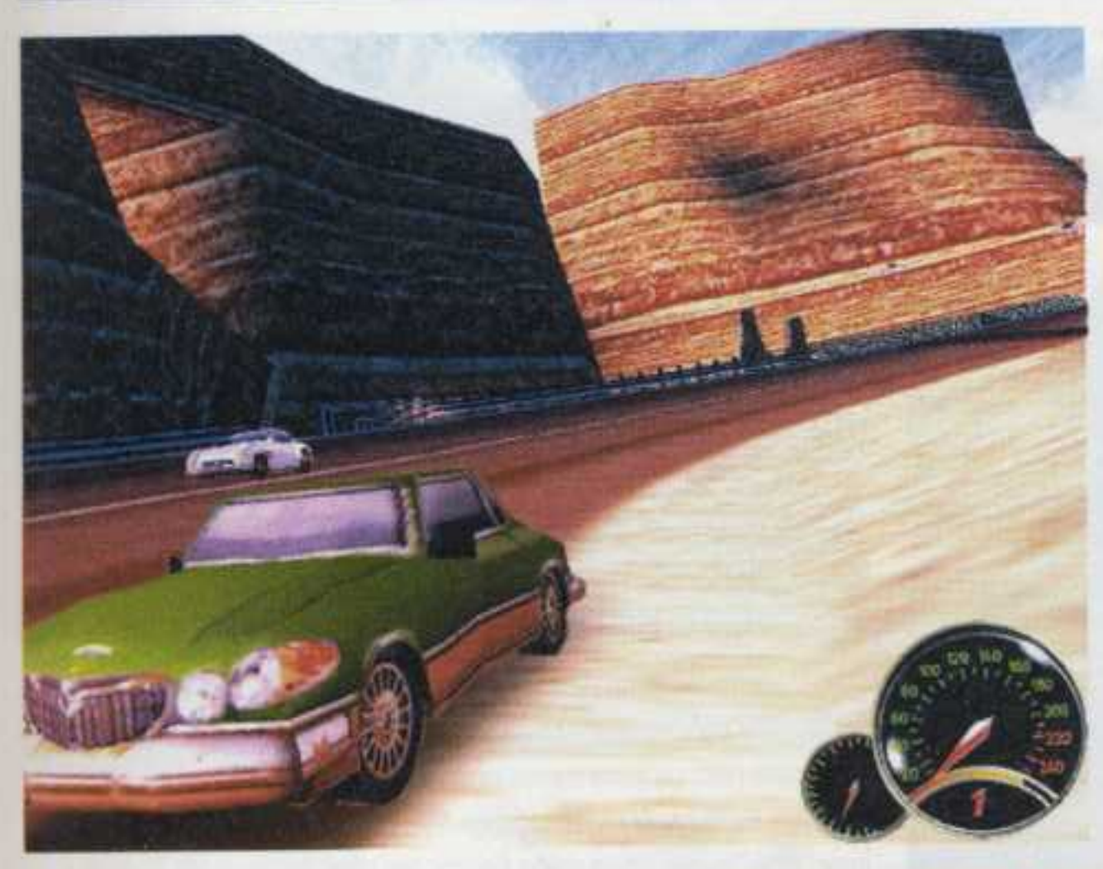
DELTA FORCE

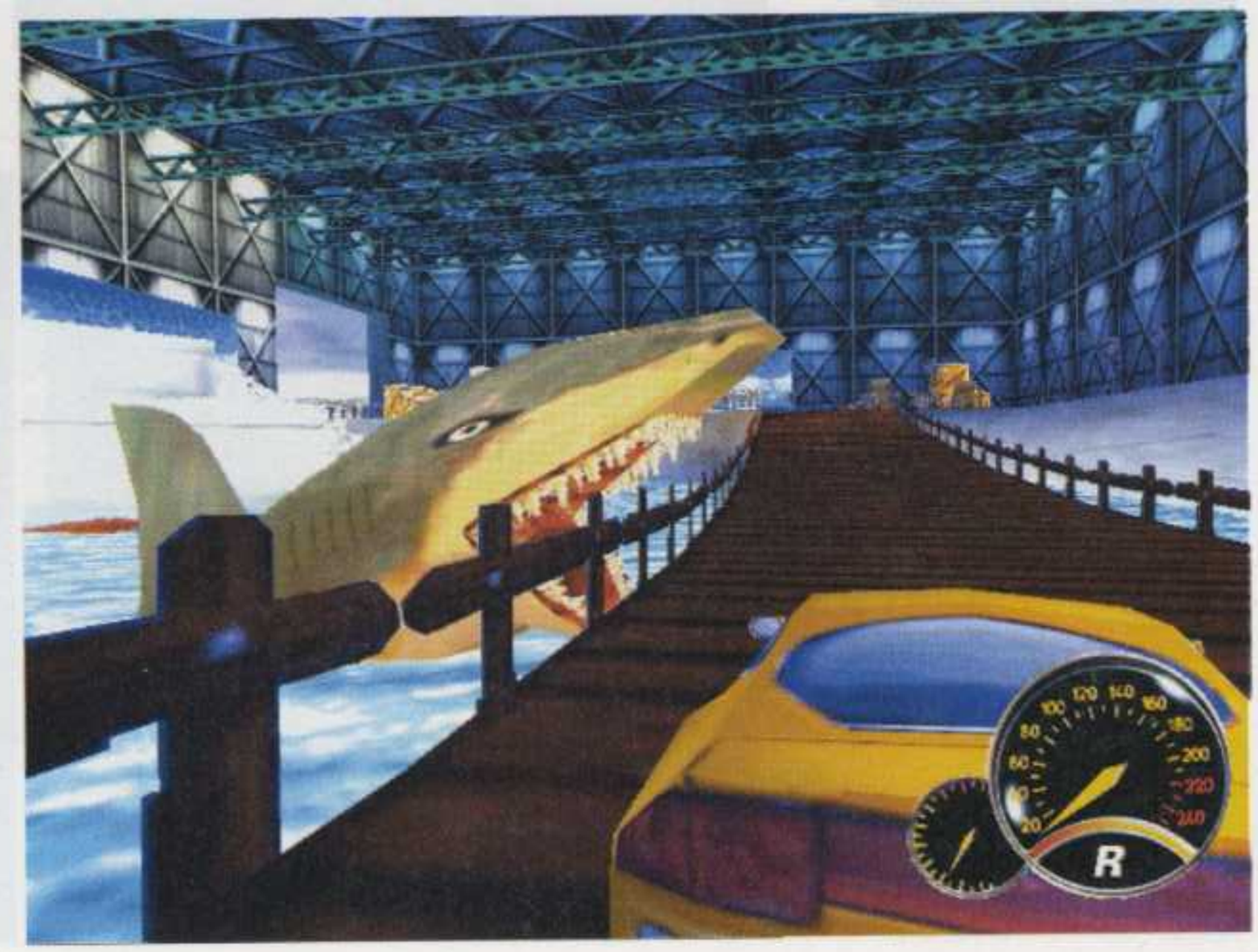
FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **NOVALOGIC**

Sur le même créneau que *Specials Ops* de BMG, *Delta Force* vous permet de diriger des soldats d'élite pour des missions de style commando. Si le jeu de BMG semble avoir l'avantage sur lui, *Delta Force* dispose tout de même d'un atout de taille : il est multijoueur. Novalogic pourrait bien devenir la référence de ce nouveau genre.

SPEED BUSTERS

FORMAT : **TOUS** DÉVELOPPEUR : **UBI SOFT**





Exploitant le moteur de *Pod/F1 Racing*, *Speed Busters* constitue l'ultime course de bolides. Les véhicules vont des grosses américaines aux voitures contemporaines. Les courses, grâce au moteur précité, se révèlent d'une rapidité ahurissante. Le maniement est très agréable, et les différents circuits sont assez fun, d'autant qu'ils font de nombreux clins d'œil au cinéma américain. En remportant des courses, vous pouvez améliorer ou changer de véhicule. Par cet aspect, le jeu ressemble pas mal à *NICE* (*Accelerator* en France). *Speed Busters* semble bien parti pour faire parler de lui…

STARCRAFT : BROOD WARS

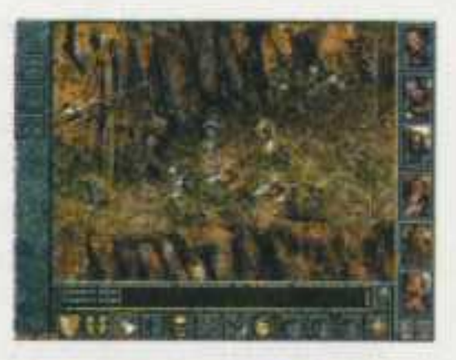
FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **BLIZZARD**

Cette extension officielle de *Starcraft* s'annonce véritablement monstrueuse. En plus des trois nouvelles campagnes (24 scénarios), des nouvelles cartes et mondes, on découvrira de nouvelles unités. À savoir, 2 par race, soit un total de 6. *Brood Wars* sortira en octobre. En parlant de Blizzard, sachez que *Warcraft Adventure*, quant à lui, est annulé !

BALDUR'S GATE

PC

Quelques nouvelles images sur ce jeu qui s'annonce vraiment monstrueux. Il y aura 5 CD, ce qui correspond à 10 000 écrans de jeux haute résolution. L'aventure est divisée en 7 chapitres avec des douzaines de variations possibles. Les décisions du joueur affecteront le déroulement de l'aventure. Avec son interface novatrice, son système de jeu permettant le mélange du temps réel et du tour par tour, ainsi que l'adaptation de l'univers d'*Advanced Dungeons & Dragons*, *Baldur's Gate* pourrait bien être le plus sérieux concurrent de *Fallout* pour le titre de jeu de rôle de l'année.



TRANS AM RACING -68-'72

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **GT INTERACTIVE SOFTWARE**

GT nous propose cette course de voitures avec des véhicules et des circuits des années 70. Le soin du détail et la qualité de son moteur en font réellement un jeu à suivre. Un moteur de collision devrait également accroître les sensations de pilotage, tout comme la possibilité de jouer jusqu'à 16. Toutes ces qualités annoncées devraient faire de *Trans Am Racing* un produit vraiment agréable.

DUNGEON KEEPER 2

FORMAT : **PC/PLAYSTATION/TV** DÉVELOPPEUR : **BULLFROG**

Dungeon Keeper 2 reprend le même concept que son prédécesseur avec des créatures maléfiques à invoquer, quelques nervis, des salles à construire, etc. En plus de sa commercialisation sur PC, *DK2* verra le jour sur PlayStation. Et une série TV est également en préparation. Avant de pouvoir faire le « Mal », la patience habitera votre dépouille jusqu'à fin octobre..

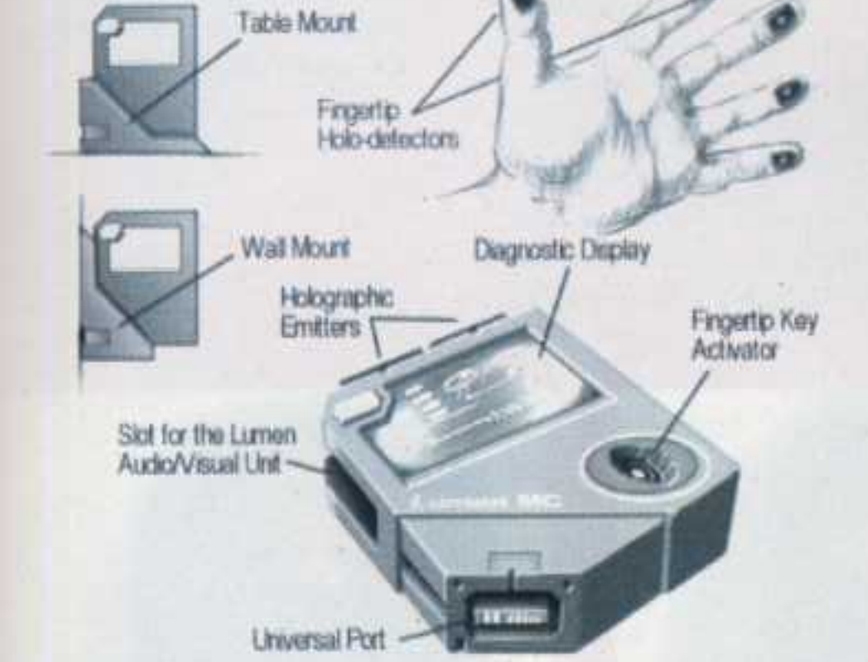
WIPEOUT 64

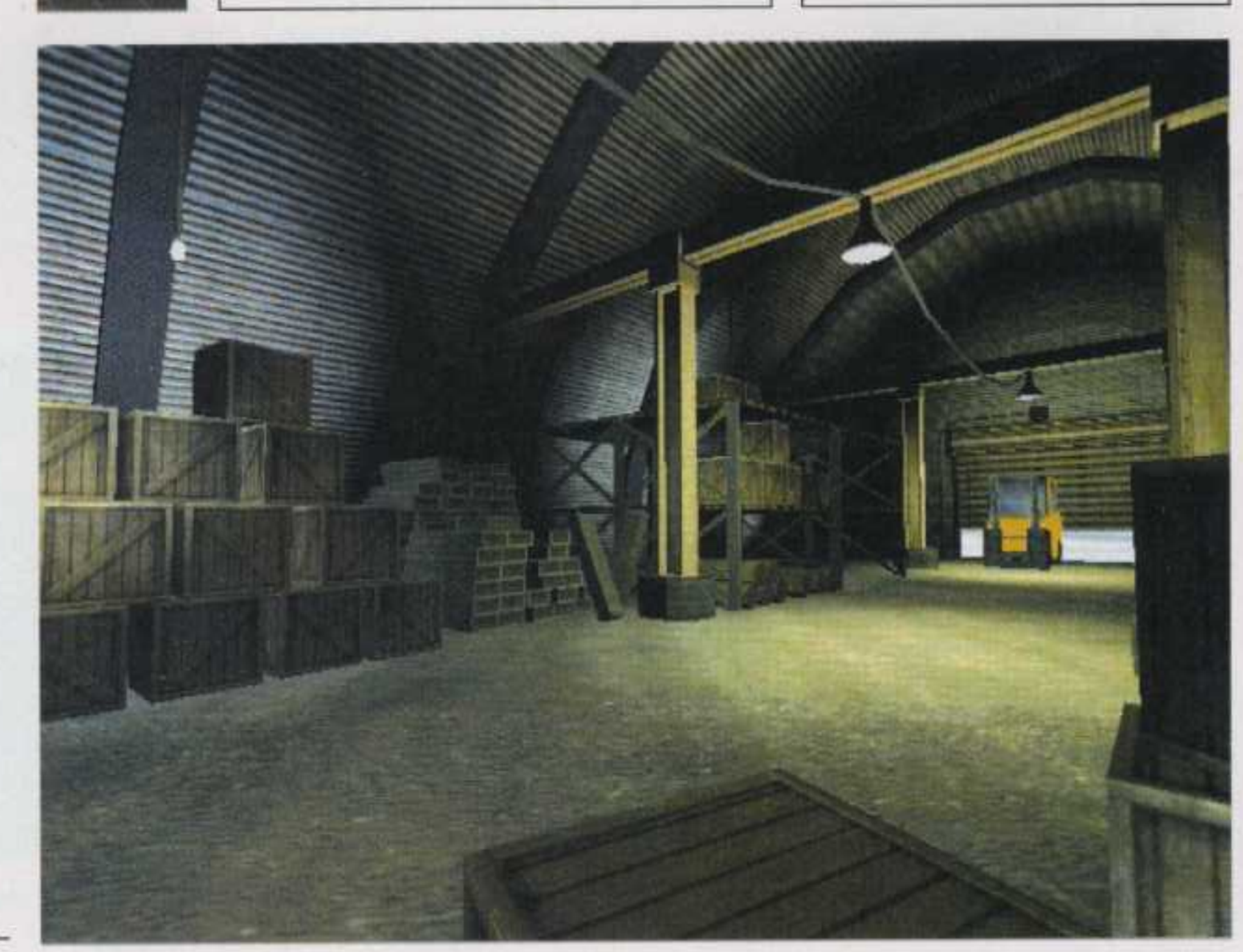
FORMAT : **N64** DÉVELOPPEUR : **PSYGNOSIS**

Concernant les nouveautés de cette version, vous pourrez sélectionner cinq nouvelles armes, quinze vaisseaux et jouer en mode multijoueur à quatre, en écran splitté. Ce qui devrait donner au soft une durée de vie nettement supérieure à son devancier. *Wipeout 64* doit, sauf imprévu, débouler sur vos écrans courant novembre 98.

AMEN

FORMAT : **PC** DÉVELOPPEUR : **CAVEDOG**





Pour schématiser, nous pourrions dire que, lorsque Cavedog s'attaque à la stratégie temps réel, cela donne *Total Annihilation* et que, lorsqu'il pense au Doom-like, cela donne *Amen*. Divisé en 17 actes (d'après eux, « niveaux » n'est pas le bon mot pour décrire la taille des leurs), *Amen* est un mélange entre un Quake-like classique et les jeux d'aventure. Le monde sera donc cohérent et contiendra des énigmes autrement plus délicates que les perpétuelles associations clé/porte. Et, bien sûr, avec une intelligence artificielle qualifiée de révolutionnaire. Comme il s'agit de Cavedog, *Amen* s'imposera peut-être auprès du public…

D2

Premier titre officiellement annoncé pour la Dreamcast, *D2* fait l'objet de toutes les attentions. La suite de *D*, le jeu d'aventure sorti il y a trois ans sur Saturn, s'annonce prometteuse, dopée par les performances incroyables de la nouvelle Sega.

Le réalisme s'impose au-delà des scènes cinématiques. Les phases de jeu poussent si loin le souci du détail que *Tomb Raider* ressemble à une antiquité.

« Plutôt que d'utiliser 50 à 60 000 polygones par image, nous avons préféré en garder 30 000 et multiplier les sources lumineuses et les effets spéciaux. » Kenji Eno.

Tokyo, le 22 mai... Deux jours ont passé depuis l'annonce officielle du lancement de la Dreamcast. La question que tout le monde se pose est : Où sont les jeux ?
Kenji Eno, directeur de Warp, répond à cette question lors d'une présentation en règle de *D2*, le premier titre officiel développé en exclusivité pour la nouvelle console.

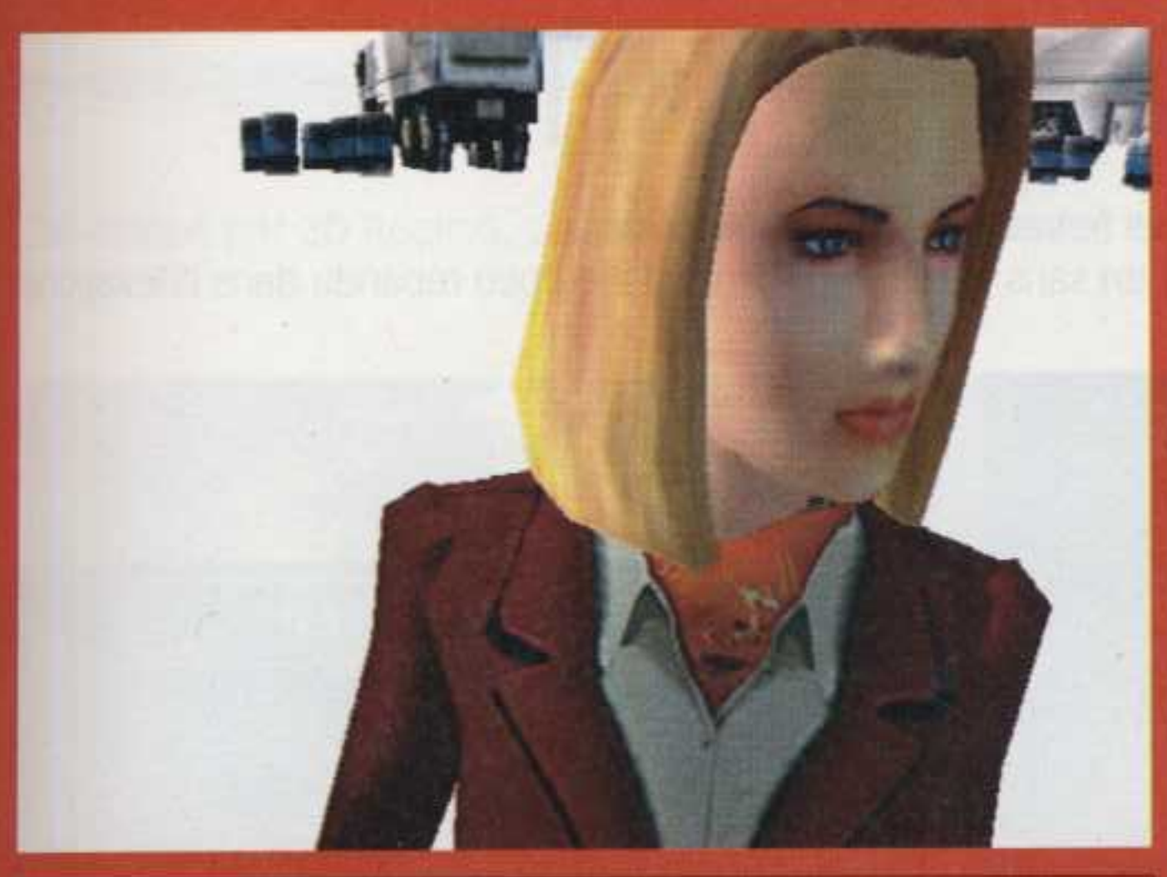
Des milliers de personnes étaient massés aux abords du Tokyo's Kokusai Forum où devait se tenir le D2 World Premium Show. Les raisons d'un tel empressement ? La conférence était publique et pas seulement réservée aux journalistes. La foule bigarrée était remplie de hardcores gamers, de lycéens, d'étudiants et même de parents accompagnant leur progéniture. Incroyable ! 11 000 personnes désirant assister à cet événement... pour une salle de 5 000 places. La solution fut rapidement trouvée. Afin de contenter tout le monde, deux présentations ont eu lieu, dans la foulée. À l'intérieur, la foule scandait « Warp ! Warp ! Warp ! », tandis que l'ambiance tournait au concert rock plus qu'à une présentation officielle. Après une projection sur écran géant de la scène d'ouverture de *D2*, Kenji Eno s'est mis au piano, avec son trio, pour interpréter un extrait de la bande sonore du jeu.

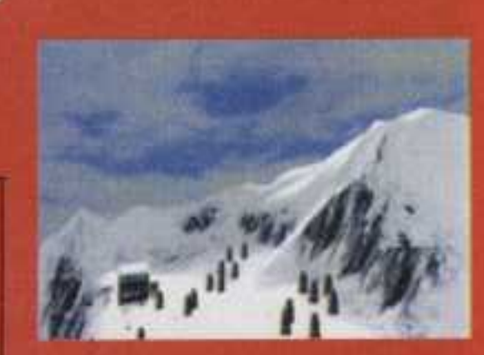
L'histoire débute alors que Laura survole le Canada à bord d'un avion de ligne. La vision d'une gigantesque météorite lui apparaît. Quelques instants après, elle se retrouve aux prises avec des terroristes. L'avion, heurté par le météore, s'écrase dans des montagnes peu

Musicien de talent et développeur hors pair, Kenji Eno dirige Warp de main de maître.

Format :	Dreamcast
Éditeur :	Sega
Développeur :	Warp
Disponibilité :	20 Novembre
Origine :	Japon

L'accent a été mis sur les expressions des visages car les personnages, même s'ils doivent s'exprimer au travers de...





***D2* pousse le perfectionnisme jusqu'à reproduire chaque feuille des arbres en 3D polygonale.**

accueillantes, peuplées de monstres et de mutants. Que se passe-t-il exactement ? Pourquoi les habitants se transforment-ils en créatures féroces ?

Warp, réputé pour sa parfaite maîtrise des différentes facettes du jeu vidéo, tente, dans cette réalisation, d'interpréter la couleur blanche. À l'image de « Fargo », le film des frères Cohen, la société veut reproduire l'univers du blanc sur fond de tragédie. Un vaste projet qui devrait se montrer très largement à la hauteur. Imaginez que certaines scènes feront apparaître plus de 3 000 flocons de neige en temps réel, nécessitant une telle capacité mémoire que les autres consoles du marché se seraient arrêtées à cette seule fonction. Chaque personnage, modélisé en 5 000 polygones, offre un réalisme jamais atteint sur console. Dans les moments forts du jeu, le moteur 3D gère jusqu'à 1 million de polygones par seconde répartis entre les personnages, les décors et les effets spéciaux.

La bande sonore bénéficie, quant à elle, de toutes les attentions du directeur de Warp et compositeur de son état. Deux thèmes majeurs enrobent l'aventure. L'un, composé pour piano, violon et violoncelle cherche à retranscrire les émotions découlant d'un « monde blanc » dominé par des montagnes enneigées (les douces sonorités du piano, mais aussi l'intensité dramatique apportée par les cordes, semblent parfaitement adaptées). Le second thème, rythmique, vient renforcer les scènes d'action et se tourne vers la basse et la batterie. La finalisation des musiques de *D2* se fera dans les mythiques studios Abbey Road à Londres.

« *D2* va au-delà de *Tomb Raider II* en proposant une dimension plus proche du RPG. »

À l'action/aventure, les développeurs ont préféré l'action temps réel, afin de profiter pleinement des phases d'exploration des décors extérieurs. L'interface, très proche de *Tomb Raider*, change radicalement lors des combats, et un écran de transition vous plonge en mode première personne. Finalement assez proche de *Resident Evil* dans l'esprit, *D2* tourne à 60 images par seconde et la liberté de mouvements impressionne. Une affaire à suivre de très près...

...leurs attitudes, font passer des émotions bien plus fortes par des mimiques complexes nécessitant, à elles seules, l'allocation de 2 000 polygones.

WILD ARMS

Wild Arms, version française, arrive en trombe sur PlayStation. Les fervents des RPG jubilent déjà, tandis que les autres s'initieront, non sans plaisir, à ce genre de jeu peu répandu dans l'Hexagone.

Les combats, typiques aux jeux de rôle, sont un mélange de coups d'épée, de magie et d'invocations. Ces dernières sont nettement moins impressionnantes que celles *Final Fantasy VII*, mais tout aussi concluantes.

Emmené par une musique ayant pour thème l'espoir, *Wild Arms* présente les trois protagonistes du jeu, dans une introduction basique mais efficace.

D'entrée de jeu, le ton est donné : une musique puissamment lyrique accompagne le dessin animé d'introduction, incitant, une fois la présentation de *Wild Arms* terminée, à se lancer dans l'aventure sans plus attendre. Deuxième agréable surprise : le joueur a la possibilité de sélectionner trois protagonistes dès le début de la quête : Rudy, un garçon qui possède le pouvoir de maîtriser les armes à feu, Jack et son fidèle mulot Hanpan qui sont des chasseurs de trésor, et enfin Cécilia, la magicienne, qui n'est autre que la princesse du royaume. Après avoir sélectionné votre héros, vous débutez une petite mission qui vise à vous familiariser avec le personnage et les différentes commandes du jeu. Exercice pratique : en appuyant sur la touche Start, par exemple, on peut passer d'un acteur à un autre, idée vraiment intéressante et qui gagnerait à être creusée. Néanmoins, c'est après avoir accompli les trois quêtes basiques que l'on pénètre au cœur des choses.

Changement de décor : la lueur du soleil s'affaiblit, pour laisser place aux ténèbres ; une partie du ciel se brise comme du verre : le passage entre le bien et le mal est désormais grand ouvert. Aussitôt, les démons envahissent un monde en paix afin de récupérer les trois parties du cœur maléfique destiné à la résurrection de leur reine. Les statues des gardiens protégeant ces fragments de cœur ne doivent pas être détruites par les monstres machiavéliques. C'est à ce niveau que le destin des trois héros va être scellé. La rencontre hasardeuse de Rudy, Jack et Cécilia va bouleverser le cours de l'histoire. En effet, les protagonistes se complètent et possèdent des pouvoirs propres, à l'instar de Jack, qui a la possibilité d'envoyer son compagnon Hanpan pour activer un levier hors de sa portée, ou encore d'atteindre des endroits inaccessibles en temps normal à l'aide de son grappin. Ceci n'est qu'une simple mise en bouche, à côté des conséquences dévastatrices de cette trinité...

Technologiquement parlant, les graphismes, simples mais convaincants, rappellent les jeux de rôle sur console 16 bits, à l'exception des combats, qui se déroulent en 3D.temps réel. L'interface, quant à elle, est particulièrement conviviale et simplifiée. Ainsi, pas question d'ouvrir une dizaine de fenêtres pour choisir un objet désiré. Une petite réserve : le système de rencontres aléatoires ne semble pas très bien géré, car les affrontements sont parfois trop nombreux. Sans atteindre la qualité graphique ni la profondeur du scénario de *Final Fantasy VII*, cette version entièrement francisée de *Wild Arms* marche fermement sur les brisées du grand favori.

Format :	PlayStation
Éditeur :	Sony
Développeur :	Sony
Disponibilité :	Septembre
Origine :	Japon

Les héros devront affronter un grand nombre d'épreuves, avant de prendre un repos bien mérité. Le scénario, palpitant, plonge rapidement le joueur dans l'aventure.

MAX PAYNE

Développé par 3D Realms, ce jeu est simplement l'un des Quake-like les plus originaux et les plus impressionnants du moment. *Max* va faire très mal...

Les personnages sont véritablement très bien conçus. Ils ont de la personnalité et une réelle présence à l'écran.

Quelques vieilles images du jeu, juste pour vous montrer à quel point *Max Payne* a évolué depuis l'année dernière.

Développé par 3D Realms et Remedy, *Max Payne* n'est pas un Quake-like comme les autres. D'abord, il est en prise directe avec la réalité. Ici, pas de monstres venant de l'espace, pas d'armements délirants. Juste un homme face à d'autres hommes et des armes bien terrestres qui crachent du plomb et du gros. **Scott Miller**, patron de 3D Realms explique : « *Max Payne* représente une nouvelle direction pour les jeux d'action 3D. Non seulement il présente les technologies de la prochaine génération, mais, de façon plus importante, il intègre une intrigue profonde, avec des coups de théâtre et une histoire réaliste et crédible. Cela est unique dans ce genre où se mêle la science-fiction et le fantastique. » L'homme poursuit en insistant sur le fait que « *Max* sera un personnage intéressant, qui devrait susciter une licence aussi forte que celle de *Duke Nukem*. »

Max Payne appartient à ces hommes durs, luttant avec force contre les ordures de la pire espèce que l'on rencontrent à New York. Accusé d'un meurtre qu'il n'a pas commis, il devra se battre pour sauver sa peau et prouver son innocence. Ajouter à cela une sombre conspiration, des flics pourris, des assassins professionnels et vous aurez une idée de l'état d'esprit de Max. Pour qu'il se défoule, pas de problème : le jeu contient une douzaine d'armes réelles, des pistolets en passant par des mitrailleuses. *Max* utilisera les mêmes armes que ses adversaires et aura des capacités et des faiblesses humaines, ce qui est paradoxalement une première. Au niveau de la violence, **Mike Wilson**, P.-D.G. de GOD, observe : « 3D Realms est réputé pour faire des jeux hyperviolents. » C'est ce qui a fait le succès de *Duke*. Cependant, même ce dernier ne tirait pas (ou peu) sur des humains. Les Allemands ne vont pas être contents...

Techniquement, *Max Payne* nous a littéralement mis une claque. Nous pensions regarder une vidéo, et nous nous sommes aperçus qu'il s'agissait du jeu. La qualité des animations, des mouvements, le réalisme des lumières et de l'environnement sont vraiment spectaculaires. Même *Unreal* est moins extraordinaire, de ce point de vue. *Max Payne* exploite les dernières nouveautés techniques, préfigurant déjà ce que sera demain. La configuration annoncée est au moins claire : P II 300, 64 Mo et carte 3D. Signalons, également, que le jeu comprend 80 dessins, dans la plus pure ligne comics avant-gardistes, et qu'ils entrecoupent l'histoire sur une musique d'ambiance des plus réussies. Nous reviendrons plus longuement sur *Max Payne* dans quelques temps...

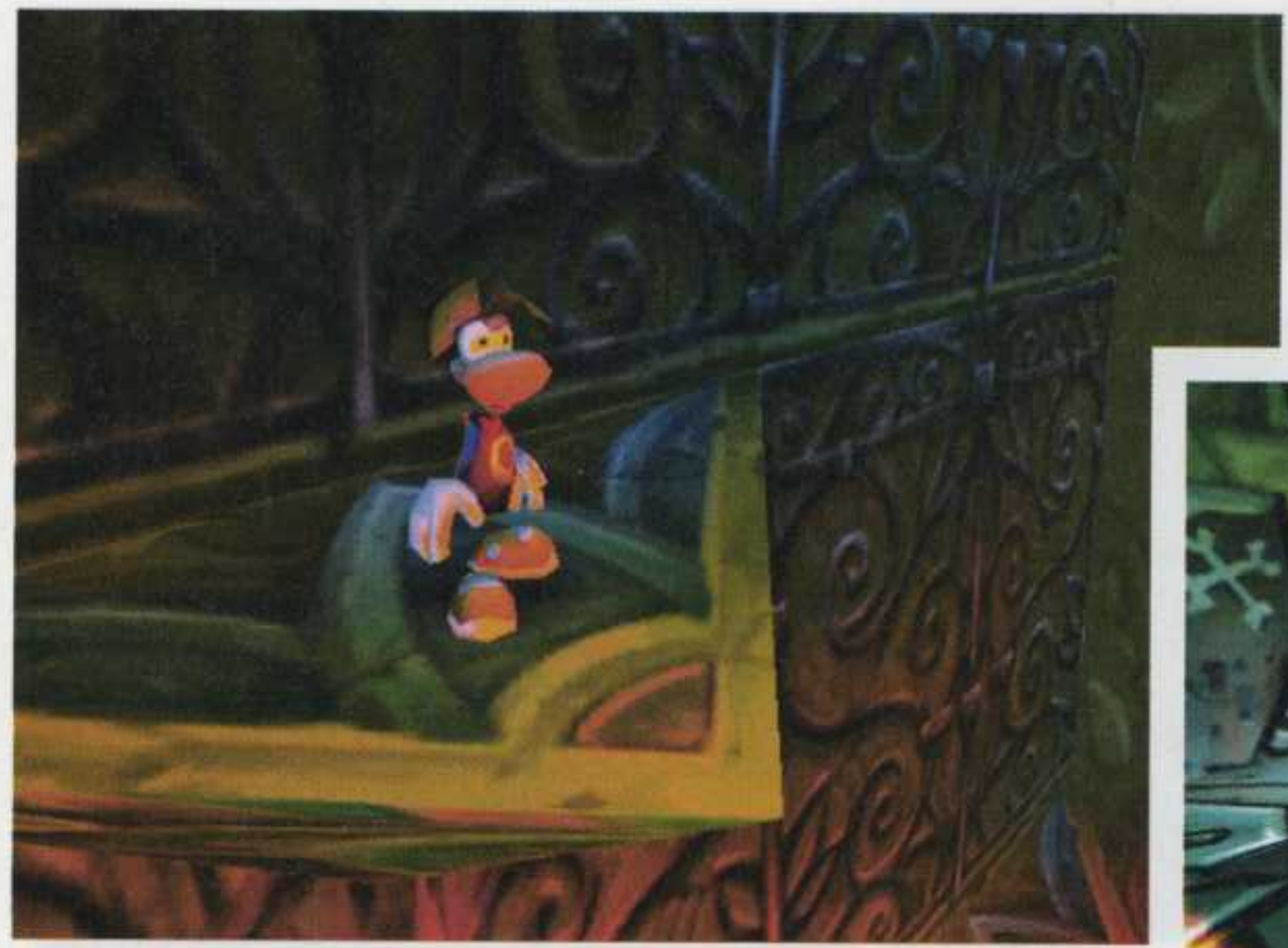
Max Payne. Avec une telle allure, *Duke Nukem* a du souci à se faire.

Quelques décors du jeu, qui se déroule à New York. *Max Payne* donne autant envie d'y aller que « Midnight Express » pour la Turquie.

Format :	PC
Éditeur :	GOD
Développeur :	3D Realms
Disponibilité :	Printemps 99
Origine :	US

RAYMAN 2

En exclusivité pour **Next Games**, Michel Ancel, créateur de *Rayman*, et son équipe ont bien voulu divulguer quelques-unes des surprises qu'ils vous réservent dans *Rayman 2*.



Les décors et la caméra mobile offrent des vues spectaculaires. Cette caméra « intelligente » propose des perspectives suggestives et se place en fonction de l'action.

Dès les premières images, le constat est sans appel : il n'y a vraiment rien de comparable entre cette suite et l'original. *Rayman* était un jeu de plates-formes, alors que *Rayman 2* est un jeu d'action. Entièrement en 3D temps réel, des graphismes somptueux, une difficulté progressive, des décors interactifs, plusieurs niveaux de profondeur dans le jeu, de nombreux personnages amis et ennemis, une musique originale délirante et une caméra automatique intelligente. Une carte de visite exceptionnelle, qui fait d'ores et déjà de ce soft un produit phare de la fin de l'année.

Au début de l'histoire, Rayman et tous ses ami(e)s sont prisonniers d'une bande de robots-pirates. Après s'être évadé de sa geôle, notre héros devra partir à la recherche d'un « grand pouvoir » dans le dessein de rivaliser avec les méchants automates. Ce grand pouvoir offrira une « supervision » à Rayman : il sera seul capable de discerner un passage secret, d'autres portes et même des objets ! à Montpellier, **Frédéric Houde**, bras droit et ami d'enfance de **Michel Ancel**, ne veut pas entendre le mot « prétexte » lorsqu'on évoque le scénario : « Dans *Rayman 2*, le scénario n'est pas un prétexte. C'est comme si on disait : " Dans Indiana Jones, l'histoire n'a pas d'importance." L'action est justifiée par des objectifs intéressants. La gratification est plus grande pour le joueur, c'est une nouvelle tendance dans l'univers des jeux vidéo. Mais par exemple, sur *Mario 64*, les concepteurs ne l'ont pas fait, sans doute à cause de *Zelda*... Avec un vrai scénario, *Mario* aurait été un *Zelda* en 3D. L'industrie du jeu semble avoir mûri : le but n'est plus de se déplacer d'un niveau à un autre mais d'écrire une histoire. Le scénario donne un sens à l'action. Il immerge le joueur dans l'univers du jeu et lui donne son lot de surprises et d'émotions ! »

Une double quête, en somme, qui vous fera parcourir trois mondes géants à travers dix maps (plus une cachée !) ayant chacune une caractéristique unique. On découvre un Rayman insuffisamment puissant pour vaincre seul. Il appelle donc à la rescousse d'autres personnages pour réussir à débarrasser son

Michel Ancel et son équipe ont souhaité exploiter au maximum les possibilités de la 3D. Rayman devra appuyer sur le gros bouton, sur le mur, pour pouvoir passer le rayon.

Format :	PC
Éditeur :	Ubisoft
Développeur :	Ubisoft
Disponibilité :	Décembre
Origine :	France

Rayman peut desormais utiliser des objets du decor, comme ici un baril de poudre qui se tranformera facilement en un magnifique mini-réacteur. Aux commandes de ce dernier, il pourra s'envoler toujours plus loin et découvrir les niveaux secrets.

monde joyeux et coloré de toutes ces machines tristes et stupides. Dans ce jeu d'action et d'aventure, Michel Ancel s'est penché sur la forme, avec de grandes innovations techniques (*Rayman 2* bénéficie d'une version du moteur d'Ubisoft encore plus récente que celle utilisée dans *Tonic Trouble*), mais aussi sur le fond : « Je n'ai pas souhaité que Rayman devienne un héros indestructible et superfort comme Superman. J'ai préféré qu'il soit plus humain et qu'il apprenne à connaître la force et l'enrichissement du " travail d'équipe "... » Raison pour laquelle notre héros à gants blancs fera un petit bout de chemin avec Ly, Clark, la baleine et d'autres protagonistes amis encore secrets...

Pour donner au joueur la possibilité d'avoir une durée de vie plus importante, le décor interactif comporte plusieurs niveaux de profondeur. Le jeu recèle des niveaux entiers secrets. **Serge Hascoët**, responsable des games designers, décrypte le principe : « Il y a un chemin normal pour finir un niveau mais aussi, pour les joueurs plus observateurs, des passages secrets plus difficiles à atteindre. Le joueur moyen peut traverser le jeu sans voir un seul de ces passages secrets. Les nouveaux pouvoirs de Rayman, surtout ses possibilités de tir, lui permettent d'atteindre des endroits qui lui étaient inaccessibles auparavant. Ce qui autorise de revisiter certains niveaux. » Si Rayman a conservé l'hélicoptère et le grappin, il possédera donc de nouveaux pouvoirs qu'il améliorera pendant le jeu : la nage, le vol (comme les oiseaux, bien sûr !), l'escalade et le contrôle de son poing magique. Notre petit génie pourra ramasser un baril de poudre, l'allumer et l'utiliser comme miniréacteur pour voler beaucoup plus loin.

Cette interaction est pour **Nathalie Paccard**, chef de projet, l'un des points forts de ce titre : « On a gardé une des idées clés de *Rayman*, qui explique en partie son succès : son

Les ennemis de Rayman sont de méchants robots. Les sbires sont hargneux et totalement stupides.

Rayman exploite de petites plates-formes pour évoluer dans les dédales des niveaux. Ici, notre héros doit éviter le gaz mortel en sautant d'une plate-forme à l'autre.

Rayman fait la course avec Ly, l'un des nouveaux personnages du jeu. Celle-ci montre le chemin à notre héros. Néanmoins, pour remporter cette course, il faudra apprendre à courir plus vite qu'elle et à la dépasser avant la fin du parcours.

Dans cette séquence, Rayman doit agir sur les roues. Plusieurs solutions sont envisageables.

aptitude à interagir avec n'importe quel objet ou personnage. Par exemple, la prune peut être une plate-forme, ou un moyen de faire une blague, ou vous pouvez la lancer sur un tas de bois pour construire un pont, etc. Vous pouvez vraiment jouer avec l'environnement, bâtir des murs, faire pousser des plantes... » Les graphismes remarquables sont agrémentés d'effets inédits : « On a introduit du morphing, des effets spéciaux, des éclairs, des particules et du brouillard pour créer diverses ambiances. Vous reconnaîtrez le monde original de *Rayman* (fruits et forêts). Néanmoins, il a évolué, sans compter que plusieurs autres mondes restent à découvrir. »

La réalisation, avec une caméra hypermobile qui présente toujours une vue spectaculaire de l'action, est digne d'un long-métrage. Des scènes cinématiques interviendront, au cours du jeu, pour dramatiser l'histoire. L'objectif de **Serge Hascoët** est très clair : « Notre mot d'ordre est de faire un jeu d'action rythmé. Il faut toujours qu'il se passe quelque chose dans le monde de Rayman : des sensations, de l'émotion. Que le joueur soit toujours incité à bouger, à agir. À la sortie d'une map, ce dernier est essoufflé mais heureux. Le rythme, comme la musique, doit être une sensation. »

Soixante-quinze minutes de musique originale, en son 3D, composées par Didier Lord et Eric Chevalier, contribuent définitivement à accentuer le suspense et l'intrigue.

Le développement de cette superproduction, débuté en septembre 1996, a monopolisé l'équipe la plus importante d'Ubisoft : quatre-vingt personnes au total dont quarante ingénieurs. « L'année et demie de production a été nécessaire, selon Nathalie, car *Rayman* sortira au même moment sur PC et N64 et courant mars sur PlayStation. Chaque format possède ses propres spécificités. Sur PC, nous ne sommes pas limités en place, il y aura donc plus de maps, de niveaux secrets. Ce sera un jeu avec une très grande durée de vie. Sur Nintendo 64, nous sommes plus limités par la place. Mais, d'un autre côté, la N64 a des capacités exceptionnelles pour les graphismes et les lumières que nous avons exploités à fond. La version PlayStation sera différente : les mondes seront plus petits, mais plus nombreux. En conclusion, pour chaque machine, nous aurons une topographie et un gameplay adaptés. »

Michel Ancel a juré de respecter ce qui devient, jeu après jeu, sa devise : « Le joueur doit être plus malin à la fin du jeu qu'au début de l'histoire... »

Un mode Duel est accessible pendant les combats. Rayman se défend avec des boules de feu. La fluidité de l'interface permet de tirer très rapidement et autant qu'on le veut.

***Rayman 2* est composé de trois mondes géants. En substance, cela correspond à une dizaine de niveaux. Vous trouverez également un niveau...**

Michel Ancel, 25 ans, créateur de *Rayman* est aujourd'hui responsable d'Ubisoft Pictures, le département de recherche et de création d'Ubisoft. Il dirige une centaine de personnes à travers le monde.

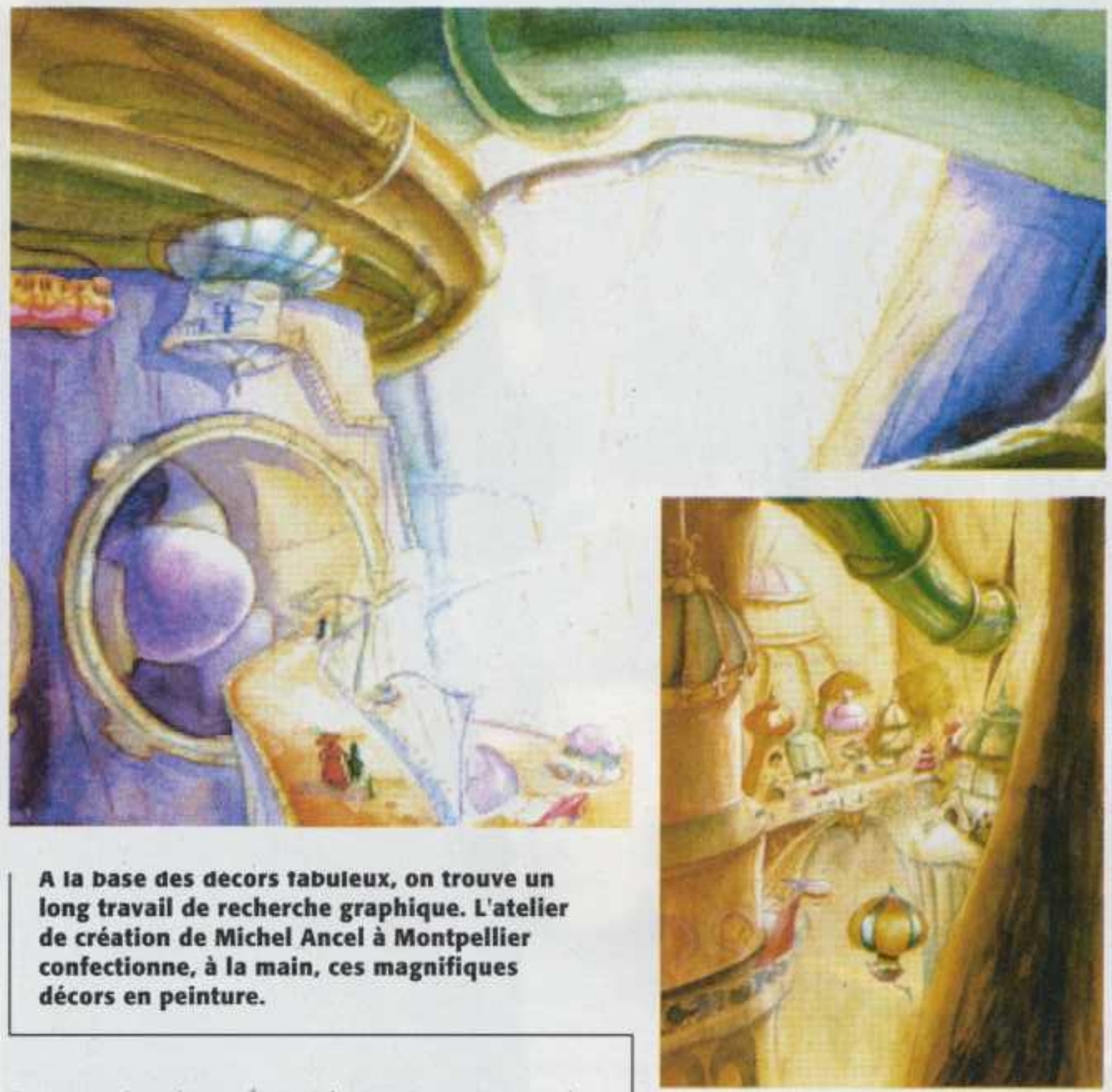
Portrait de Michel Ancel

Créateur vedette de la société Ubisoft, Michel Ancel poursuit son fabuleux rêve d'autodidacte. Tout commence en 1989, avec sa participation à un simple concours de création de jeux organisé par un magazine spécialisé. Michel Ancel à 16 ans. Il est en première S. Il est passionné par les jeux vidéo et par leur possibilité de créer de nouveaux univers (comme celui de *Tolkien* qu'il adore). Le jeune homme « bidouille » depuis quelques années des miniprogrammes de jeux. Quelques jours plus tard, Ubisoft, jeune société à l'époque, le contacte. Sans la moindre hésitation et malgré l'avis de ses parents, Michel décide de quitter l'école pour développer rapidement *The Teller*, un jeu de réflexion qui met en scène un tournoi de magiciens venus en découdre sur une île déserte. Un coup d'essai et un coup de maître. Il est embauché et part en Bretagne, chez Ubisoft, poursuivre sa formation au sein d'une équipe professionnelle.

En quatre ans, il apprend à maîtriser la fabrication d'un produit grand public et décide, en 1994, de créer son premier grand jeu vidéo. Dès lors, le futur responsable d'Ubisoft Pictures travaille seul à dessiner et concevoir ce qui va devenir un succès planétaire : *Rayman*. Véritable bouffée d'air frais dans l'univers du jeu vidéo, traditionnellement glauque et violent, Rayman est un personnage noble et drôle dont l'unique but est de sauver la planète en restaurant la tranquillité du monde. Michel Ancel veut un jeu créatif où l'intérêt n'est plus de détruire mais de comprendre. Pour réussir son pari, il recrute à Montpellier une nouvelle équipe que le monde entier lui envie aujourd'hui. D'abord Eric, un illustrateur, puis Fred pour la programmation et une animatrice pour les personnages : Alexandra (sa future compagne). Pour terminer *Rayman*, l'équipe s'étoffe jusqu'à soixante-dix personnes réparties entre Paris et l'Hérault.

En dépit du scepticisme des professionnels au moment de son lancement, *Rayman* est un énorme succès mondial vendu, à ce jour, à près de deux millions d'exemplaires en Europe, au Canada, aux États-Unis et au Japon. Un record de ventes ! (produit des ventes : 72 millions de francs). Aujourd'hui, Michel Ancel, 26 ans, est responsable d'Ubisoft Pictures, le département de recherche et de création d'Ubisoft. Il dirige une centaine de personnes à travers le monde dont une vingtaine à Montpellier, ainsi que d'autres équipes à Paris, à Annecy et au Canada.

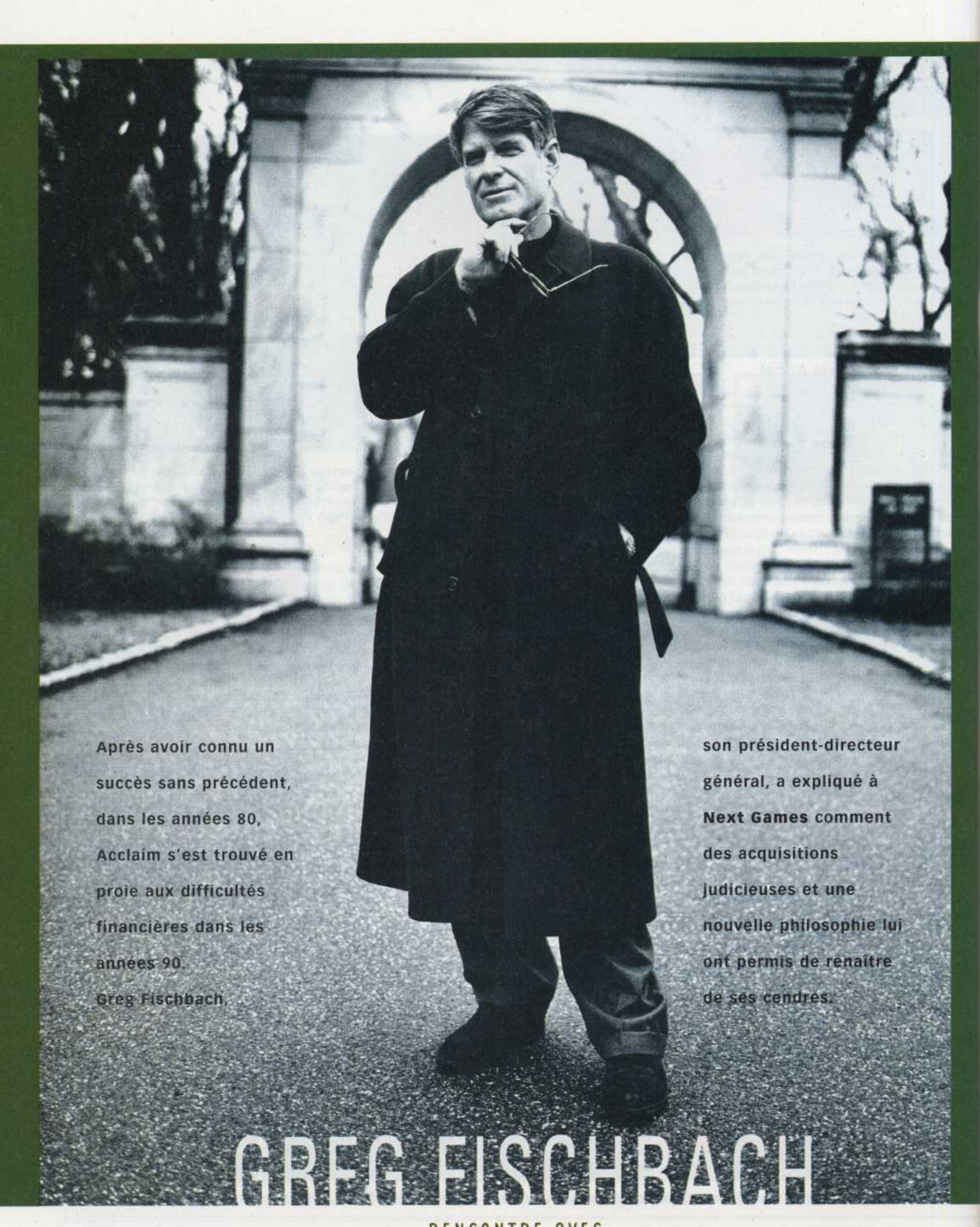
Depuis la sortie de *Rayman*, le team de Michel Ancel a créé *Tonic Trouble*, l'aventure d'Ed, un extraterrestre looser qui transforme, par inadvertance, la Terre en une planète chaotique. Ce jeu est une caricature humoristique et loufoque de notre société dans laquelle les animaux se mettent à parler et les légumes deviennent féroces. En quête de l'équilibre de la planète, Michel Ancel demande aux joueurs, à travers Ed, de réparer les dégâts. Toujours installé dans ce vieil appartement de la rue de l'Argenterie, au cœur de l'Écusson (un quartier du centre de Montpellier), la ruche de talents bourdonne autour de *Rayman 2* pour que tout soit prêt à Noël.



A la base des décors fabuleux, on trouve un long travail de recherche graphique. L'atelier de création de Michel Ancel à Montpellier confectionne, à la main, ces magnifiques décors en peinture.

La meilleure équipe d'Ubisoft (de haut en bas) : Michel Ancel, Frédéric Houde, Serge Hascoët, Nathalie Paccard et Grégoire.

...secret, comme dans *Mario*. L'ensemble est renforcé par des ambiances uniques. Le soft de Michel Ancel a été un énorme succès mondial.



Après avoir connu un succès sans précédent, dans les années 80, Acclaim s'est trouvé en proie aux difficultés financières dans les années 90.

Greg Fischbach, son président-directeur général, a expliqué à **Next Games** comment des acquisitions judicieuses et une nouvelle philosophie lui ont permis de renaître de ses cendres.

GREG FISCHBACH

RENCONTRE AVEC...

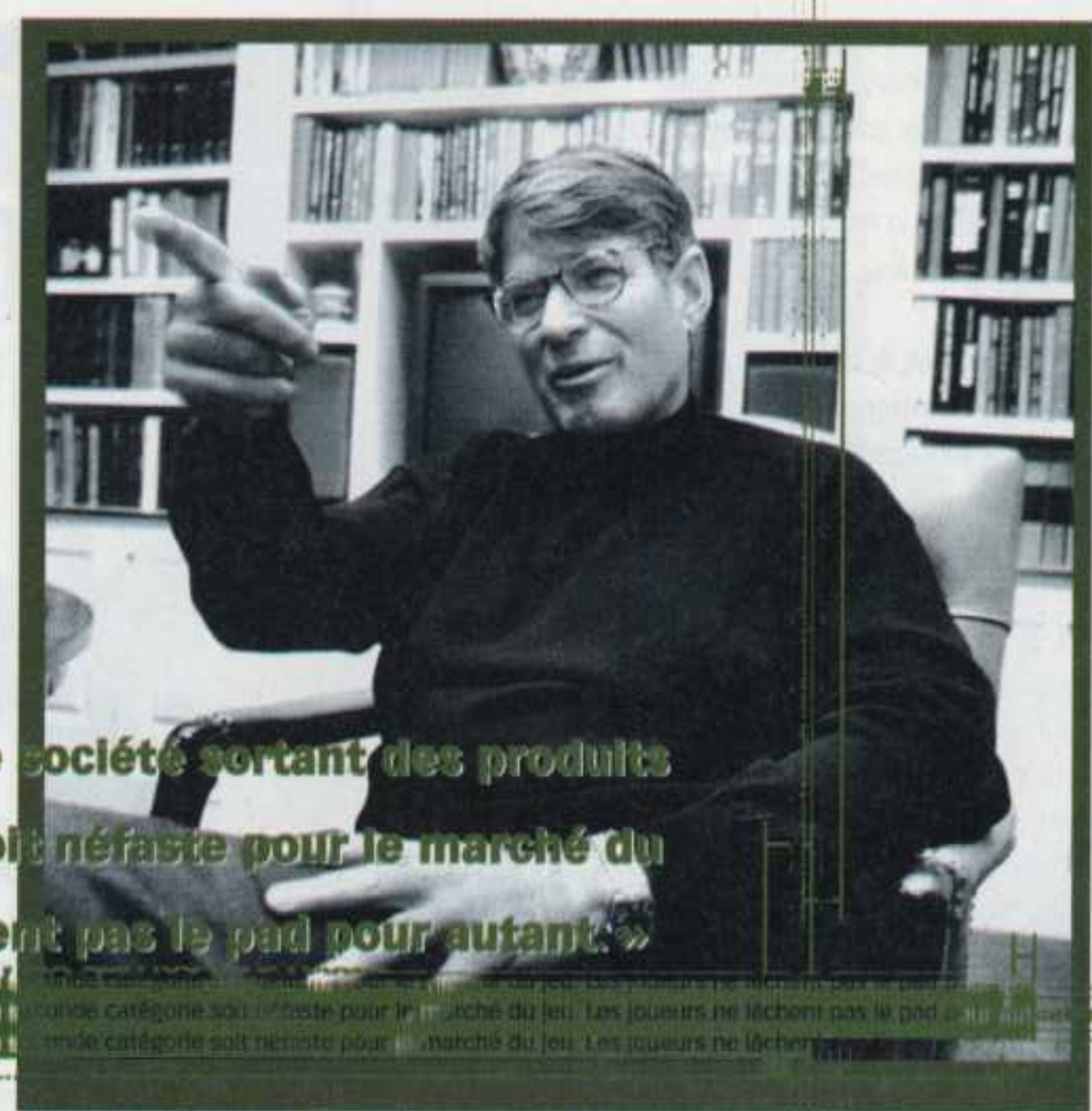
À l'époque de la Super NES et de la Mega Drive, il était impossible de saisir un pad, sans toucher des montagnes de jeux inspirés de succès cinématographiques et de superhéros : Rambo, Hulk Hogan, Batman, Arnold Schwarzenegger, The Simpsons, Bruce Lee... La liste était longue. Ce type de jeux, édité généralement par Acclaim, ne présentait pas un grand intérêt. La jouabilité se résumait à marcher sur une ligne droite et à donner des coups de pied et des coups de poing à un ennemi aux capacités intellectuelles un peu limitées.

Lorsque les systèmes 16 bits ont cédé leur place aux consoles PlayStation et Nintendo 64, le marché de ce type de divertissement stupide s'est écroulé. Cette situation a failli être fatale à Acclaim, qui avait investi trop d'argent dans des titres ne pouvant plus se vendre au prix fort.

Mais, la société a choisi de se battre. Elle a effectué des regroupements, adopté une nouvelle stratégie et commence, aujourd'hui, à regagner un peu de sa superbe. Le rachat des studios de développement Iguana Entertainment, Probe Software et Sculptured a été payant : *Turok : Dinosaur Hunter* et *Quarterback Club* ont été bien accueillis. La société devrait encore renouer avec le succès, lors de la sortie de *Forsaken* et de *Shadow Man*.

Acclaim a-t-il réussi à inverser la tendance ? Quel est le secret de cette nouvelle réussite ? Pourquoi a-t-il commencé par commercialiser des jeux de plates-formes médiocres ? **Next Games** a rencontré pour vous son président, Greg Fischbach, au siège de la compagnie, à New York.

Next Games : Avant de parler du présent et du futur, revenons, quelques instants, sur le passé. Les jeux d'Acclaim ont souvent été médiocres. Le reconnaissez-vous ?
Greg Fischbach : Ai-je le droit de renier la réalité ? Effectivement, beaucoup de jeux se vendaient mal. Seule, une demi-douzaine de titres permettaient à Acclaim d'aller de l'avant. Prenez *Mortal Kombat*, par exemple. Le premier volet s'est vendu à 6 millions d'exemplaires, dans le monde, et le second à 4 millions. *NBA Jam*, quant à lui, s'est vendu à 4 millions d'exemplaires et sa suite, *Tournament Edition*, à 2 millions. Ce sont des chiffres tellement élevés que l'on peut se permettre de sortir, à côté, des produits de moins bonne qualité.



« Rien ne prouve qu'une société sortant des produits de seconde catégorie soit néfaste pour le marché du jeu. Les joueurs ne lâchent pas le pad pour autant. »

NG : Parlons de ces jeux médiocres, si vous le voulez bien. *Mortal Kombat* et *NBA Jam* ont reçu un accueil très chaleureux. Mais, au début des années 90, certains jeux, terriblement ennuyeux, sont arrivés entre les mains de joueurs qui vous faisaient confiance...
GF : Notre politique était différente, à cette époque. En outre, la question de la qualité est très subjective. Rien n'est absolu dans le domaine du divertissement. Vous et moi ne serions peut-être pas d'accord sur ce qui est bien, ce qui est mal et ce qui est différent.

NG : La stratégie d'Acclaim a-t-elle porté préjudice à l'industrie du divertissement ? En imposant des jeux de seconde catégorie, sur le marché, il a sans doute dégoûté un certain nombre de joueurs.
GF : Vous parlez des jeux de seconde catégorie. Néanmoins, vous pourriez évoquer, également, les films de série B et débattre sur le fait qu'il faille oui ou non les commercialiser. À ma connaissance, personne n'a jamais sorti un film ou un jeu sous l'appellation « série B » ou « catégorie B ». Tout le monde vise la perfection.

NG : Mais Acclaim savait pertinemment que ces jeux étaient de moins bonne qualité ! Il est évident que votre stratégie consistait à dépenser beaucoup d'argent pour vous assurer une licence et à en dépenser encore plus pour la commercialiser. Le jeu, lui-même, était moins important et son budget de développement était plutôt réduit.
GF : Absolument. Toutefois, quel effet cela a-t-il eu dans l'industrie ? Rien ne prouve qu'une société commercialisant des produits de seconde catégorie soit néfaste pour le marché du jeu. Les joueurs ne lâchent pas le pad pour autant. J'ai longtemps travaillé dans la musique. Je suis bien placé pour savoir que tous ces disques horribles qui sont sortis n'ont pas dégoûté les gens de la musique...

NG : C'est exact.Cependant, pourquoi avoir choisi d'investir dans les licences et la commercialisation et non pas dans la jouabilité ?
GF : Le marché du jeu vidéo était différent à la fin des années 80, début des années 90. Jusqu'en 1995-1996, seuls les produits commercialisés par des éditeurs de logiciels – Nintendo, Sega – ou de jeux d'arcade – Capcom, Midway –, et les titres sous licence, étaient certains de remporter un franc succès. Or, n'étant pas éditeur et n'ayant pas de division Arcade, nous avons opté pour les licences. Cette stratégie a été très contestée, mais nous n'avions pas d'autres solutions pour vendre nos produits.

NG : Vous voulez dire, qu'à cette époque, les détaillants ne voulaient que des licences très connues ?
GF : Un jour, l'acheteur d'une chaîne de grands magasins, à qui je venais de proposer un titre comme *Wizards and Warriors* (le premier titre emblématique d'Acclaim), m'a répondu : « Non. Celui- ▶

ci ne m'intéresse pas. Je n'achète que les titres qui m'évoquent quelque chose. » Je lui ai donc apporté *Rambo*. *Rambo* était, certes, moins intéressant que *Wizards and Warriors*, mais il fallait bien s'adapter à sa façon de travailler.

NG : Pourtant, à la même époque, d'autres compagnies, Electronic Arts par exemple, ont sorti des jeux de qualité misant sur l'innovation et la jouabilité.
GF : La stratégie d'EA était meilleure que la nôtre. Cependant, c'était l'exception. Les autres sociétés, pour une raison ou une autre, avaient choisi une direction différente. Pour comprendre notre position d'alors, il faut prendre en considération le but que nous tentions d'atteindre et nos antécédents.

NG : Pouvez-vous être plus précis...
GF : Acclaim diffère des autres sociétés de par son financement, assuré uniquement par Jimmy Scoropski (co-président du conseil d'administration) et moi-même. Avant de fonder Acclaim, nous avons travaillé, tous les deux, dans le domaine du jeu vidéo : Jimmy était plutôt dans le commercial et le marketing, tandis que je gérais la division internationale d'Activision. À cette époque, j'avais beaucoup de relations dans le domaine du jeu.

Lorsque nous avons décidé de créer Acclaim, nous étions déjà en contact avec Nintendo et avec des éditeurs japonais comme Square. Au départ, notre société avait pour but d'importer des licences japonaises aux États-Unis.

NG : Quel type de jeux avez-vous sorti ?
GF : Peu d'éditeurs prenaient en charge le système 8 bits, de Nintendo, à l'époque, et le marché n'était pas encore aussi discriminatoire. Il y avait assez de logiciels pour remplir les linéaires. Cependant, la plupart des éditeurs, aux États-Unis et au Japon, hésitaient à sortir des cartouches, suite au fiasco de l'Atari 2600. Pourtant, Acclaim a fait un chiffre d'affaires de

près de 240 millions de francs, durant sa première année, en employant 12 personnes. La deuxième année, les recettes se sont élevées à 420 millions. Ce capital nous a permis de développer la compagnie.

NG : À ses débuts, la société achetait donc des jeux dans un pays pour les revendre dans un autre ?
GF : Nous nous concentrions sur le marketing, la vente et la distribution. L'objectif était d'exploiter au maximum un produit, dans le monde entier, et d'en tirer le plus de bénéfices possibles.

NG : À la grande époque de *Mortal Kombat*, Acclaim était l'éditeur tiers le plus important au monde. Pourtant, en 1996, à la fin de l'ère du 16 bits, la société a connu beaucoup de problèmes financiers. Comment sont-ils arrivés ?
GF : L'industrie a évolué. Lorsque les systèmes sont passés de 16 bits à 32 bits, nous avons choisi de sortir davantage de jeux. Néanmoins, lorsque le marché est arrivé à saturation, nous nous sommes retrouvés en difficulté.

NG : Comment expliquez-vous cette saturation soudaine du marché ?
GF : Depuis 1995-1996, les magazines spécialisés et Internet sont plus influents. Ils jouent un rôle très important dans l'acte d'achat. Les joueurs sont de mieux en mieux informés. Ils prennent connaissance des tests, des previews, des prépreviews des jeux en développement, dans le monde entier, au jour le jour.

Les journalistes et les amateurs sont devenus les critiques de notre métier. Les détaillants en tiennent compte, désormais. Avant, ils n'auraient jamais identifié un *Turok* ou un autre jeu peu connu, doté d'une jouabilité élevée. En fait, ils n'accordaient pas du tout d'importance à la qualité du jeu. Dorénavant, ils suivent la tendance.

NG : Est-il plus difficile, aujourd'hui, de mettre un jeu médiocre sur le marché ?
GF : C'est presque devenu impossible. Mais, cela peut encore arriver (rires).

NG : Étiez-vous loin de sombrer ?
GF : En 1996, rien ne se passait comme on l'imaginait. Nous avons touché le fond, et, croyez-moi, ce fut une période très difficile.

NG : N'est-ce pas *Batman Forever* qui a presque causé votre perte ?
GF : D'autres jeux, aussi. Mais, il est vrai que *Batman Forever* a failli nous faire disparaître à tout jamais (rires). Constat : tout a un prix et finit par se vendre. Lorsque le coût initial est de 300 francs et qu'il chute à 240 francs, 180 francs, 120 francs, 60 francs, puis 30 francs, le produit trouve preneur. Nous n'avons détruit aucun stock de jeux. Rappelez-vous, en 1995, les rayons de Toys'R'Us regorgeaient de jeux bradés et il n'y avait pas que des titres Acclaim.

NG : La société a finalement repris le dessus...
GF : Nous avons perdu beaucoup d'argent. Toutefois, nous nous sommes battus bec et ongles pour survivre. Il aurait été plus simple de tout laisser tomber. Mais, nous ne l'avons pas fait. À présent, la société est mieux organisée et a beaucoup de projets en cours.

NG : Regrettez-vous « l'ancien Acclaim » ? Estimez-vous avoir pris les mauvaises décisions ?
GF : Je ne crois pas que nous ayons pris, nécessairement, les mauvaises décisions. En revanche, nous avons mis du temps à construire une société créative. En 1995, nous avons acheté Probe, Iguana et Sculptured. Ce sont des investissements payants qui nous aident à survivre. Ce ne sont – aux dires de certaines personnes – que des sociétés de conversion, mais nous les encourageons à imaginer des programmes. Nous allons investir davantage d'argent et engager plus de collaborateurs, pour différents projets.

Si nous n'avions pas effectuer ces investissements, nous ne serions plus là. Pourtant, d'un autre côté, si « l'ancien Acclaim » n'avait pas opté pour l'achat de licences importantes, nous n'aurions pas eu le capital indispensable et ne serions plus là non plus.

NG : Aujourd'hui, Acclaim renoue avec le succès, grâce à ses titres Nintendo 64, et devrait faire forte impression avec *Forsaken*. De quelle manière avez-vous abordé ce virage ?
GF : Nous avons réduit notre programme de sorties de deux-tiers. Nous dépensons, désormais, entre 9 et 15 millions de francs pour produire un titre. Nous avons pris la décision de commercialiser moins de jeux, mais d'en améliorer la qualité et de rechercher l'excellence. Nous n'avons pas peur de supprimer un titre en développement, s'il ne fonctionne pas.

NG : Comment expliquez-vous *Fantastic Four* ?
GF : Que le projet nous plaise ou non, nous sommes parfois obligés de le poursuivre pour respecter un contrat. Nous faisons donc, de temps en temps, des choses qui ne semblent pas très logiques aux yeux des gens.

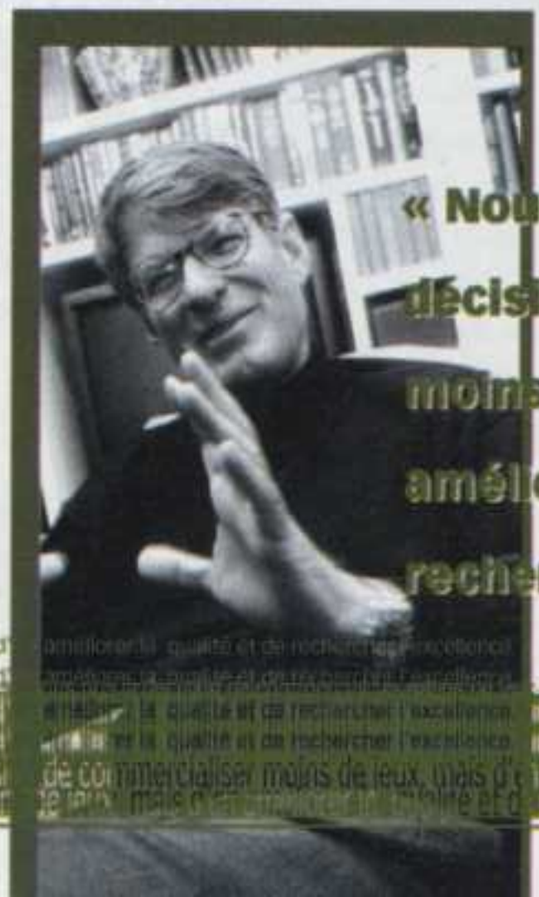
Nos budgets ne sont pas aussi importants qu'au cinéma, mais restent élevés. Faut-il diminuer le budget de tel jeu ? Faut-il le maintenir ? Nous ne sommes jamais sûrs de prendre la bonne décision. Le studio cinématographique qui a produit « Titanic », en 1997, a supporté des coûts de développement (600 millions de francs) exorbitants. À sa place, n'auriez-vous pas dit : « Non, c'est trop coûteux, je ne récupérerai jamais l'argent, il faut diminuer ce budget ? » Auriez-vous donné les 120 millions de francs impératifs pour finir le tournage ? Dans le cas de « Titanic », ces 120 millions de francs supplémentaires se sont transformés en 600 millions de francs. Cependant, le film a connu un succès planétaire. Rien n'est jamais acquis. Vous êtes parfois obligé de vivre avec vos erreurs. Si ça marche, vous êtes un héros. Si c'est un échec, à vous les problèmes.

NG : En quoi Acclaim a-t-il modifié sa manière d'aborder les jeux ?
Le responsable du développement des produits a quitté la société. Aussi, nous avons légèrement modifié notre stratégie.

NG : Parlons d'Acclaim aujourd'hui. La plupart des éditeurs tiers ont déclaré ne pas aimer le marché de la cartouche 64, tout en le trouvant risqué et peu rentable. Acclaim, en revanche, a pris de l'avance sur ce secteur et a connu un énorme succès, avec *Turok* et *Quarterback Club*. Selon vous, ce marché est-il rentable ?
GF : Le marché de la cartouche N64 peut être très rentable. Les marges de profit sont sans doute supérieures sur les marchés Sony et PC. Mais, nous n'aurions pas pu y connaître un succès aussi important que celui rencontré avec Nintendo.

NG : Pourquoi pas ?
GF : Au début de l'année 1996, nous avons étudié le marché et tenté de trouver une niche où Acclaim pourrait s'engouffrer. Certes, le marché de la PlayStation nous a paru intéressant. Toutefois, il est trop encombré et certaines sociétés y ont réalisé d'importants investissements. Celui de la N64 nous a semblé plus ouvert. De plus, nous venions juste d'acheter deux ou trois studios de développement qui préféraient la N64. Adeptes de sa technologie, ils avaient déjà imaginé comment créer des jeux différents des autres.

En outre, notre décision de sortir moins de titres était en accord avec la politique de Nintendo. Nous avions déjà une expérience, à la fois bonne et ▶



« Nous avons pris la décision de commercialiser moins de jeux, mais d'en améliorer la qualité et de rechercher l'excellence. »

mauvaise, avec les cartouches. « Chat échaudé craint l'eau froide », bien sûr. Néanmoins, nous travaillons depuis suffisamment longtemps dans ce métier pour reconnaître un segment rentable. Dans la mesure où *Turok* fait à présent parti des titres Nintendo vendus 240 francs, nos stocks seront bientôt épuisés. Il est plutôt intelligent de procéder ainsi. D'autres sociétés n'ont pas les titres ou l'expérience pour le faire.

NG : Êtes-vous en train d'affirmer qu'il est rentable de vendre une cartouche N64 240 francs ?
GF : *Turok* se défend plutôt bien, à ce prix. Le plus important, c'est la campagne de promotion télévisée, de 24 millions de francs, que Nintendo s'apprête à lancer. Ainsi, les noms Acclaim et *Turok* demeurent présents sur le marché.

NG : Nintendo a récemment sorti des jeux N64, à un prix beaucoup plus intéressant que celui des éditeurs tiers. Pensez-vous pouvoir continuer sur votre lancée et rester compétitif ?
GF : Le marché est de plus en plus disputé. Mais, je continue à penser que *Turok* et *Quarterback Club* sont capables d'effectuer un retour en force. Évidemment, un nombre croissant d'éditeurs arrivent sur le marché parce qu'il progresse. C'est plutôt de bon augure pour notre activité.

NG : Quelle est votre tactique en ce qui concerne les jeux PC ?
GF : Elle va être très ciblée. Nous allons lancer des titres sportifs, mais pas plus de six ou sept par an.

NG : Et pour ce qui a trait à la PlayStation ?
GF : Nous sommes enchantés du succès de *Riven*, qui a dépassé nos attentes. Je pense que la PlayStation tire parti, au maximum, du parc installé.

« Nous avons donné l'exemple (rires). Si vous annoncez des bénéfices, personne ne réagit. Mais si vous affichez des pertes, cachez-vous au plus vite. »

NG : Êtes-vous satisfait de ce qu'est devenu Acclaim, à l'heure actuelle ?
GF : Notre situation présente résulte de choix faits il y a dix-huit mois. Effectivement, des titres comme *Turok*, *Quarterback Club*, *Forsaken* et *Shadow Man* nous satisfont pleinement.

Récemment, nous avons informé des analystes qu'Acclaim était susceptible d'enregistrer une perte ce trimestre, suite à l'annulation de la sortie de produits nous semblant incomplet. Je parle de *Forsaken* et de *Batman and Robin*. L'ancien Acclaim aurait sans doute commercialisé ces titres. Cette décision reflète notre nouvelle prise de position.

NG : Comment la marque Acclaim est-elle perçue maintenant ?
GF : Bien mieux qu'auparavant (rires). Observez *Forsaken*, qui illustre parfaitement notre stratégie PC, et vous pourrez constater que nous visons le marché haut de gamme. Nous empruntons une route difficile que nous ne comptons pas quitter. Peu importe si nos ventes en subissent les conséquences. Nous nous définissons comme un label de qualité.

NG : Trouvez-vous que la presse vidéo ait été juste avec Acclaim, tout au long de ces années ?
GF : En général, oui. Au jour le jour, non. Nous nous sommes faits plutôt discrets, pendant toute la période de reconstruction de la société. Pourtant, cela n'a pas empêché la presse de nous attaquer sur nos erreurs précédentes. La seule chose que nous pouvions leur répondre c'était : « Faites-nous confiance, nous nous efforçons de devenir une société différente. »

Les collaborateurs actuels d'Acclaim sont des personnes qui, à l'inverse de la presse, ont cru en nous et ont accepté de nous aider.

NG : N'avez-vous jamais songé à abandonner le nom Acclaim, lorsque la société a connu toutes ces difficultés, à la fin de l'ère du 16 bits ? Beaucoup de joueurs ne devaient plus le porter dans leurs cœurs...
GF : Vous ne serez probablement pas d'accord avec moi, mais je pense que notre nom a toujours été synonyme d'équité, que ce soit aux yeux du client ou aux yeux du détaillant.

Naturellement, nous avons exploité d'autres marques, dans le passé. Néanmoins, aujourd'hui, Acclaim demeure car il est bien perçu.

NG : Le fait que *Mortal Kombat* ait été accusé d'encourager et de fermer les yeux sur la violence vous a valu l'hostilité de la presse...
GF : (Rires). Je pense que l'industrie a bien fait de se reprendre, de ce point de vue là. Dans la mesure où les titres sont soumis à la réglementation en vigueur dans chaque pays, nous sommes obligés de tous les adapter. Évidemment, cela met un frein à nos projets de devenir une société internationale à part entière.

NG : La plupart des éditeurs adoptent la même stratégie qu'Acclaim, à savoir « moins de jeux, plus de qualité ». Croyez-vous qu'ils aient tiré une leçon de votre expérience ?
GF : Nous avons donné l'exemple (rires). Si vous annoncez des bénéfices, personne ne réagit. En revanche, si vous affichez des pertes, cachez-vous au plus vite.

NG : Avez-vous pour objectif de récupérer la part de marché qui était la vôtre, à l'apogée de l'ère du 16 bits ?
GF : J'ai travaillé longtemps dans la musique. Ce secteur est dominé par cinq ou six maisons de disques. Le marché du jeu est identique : vous êtes la proie ou le prédateur. C'est ce qu'on appelle la sélection naturelle.

NG : Acclaim va-t-il rester un prédateur ?
GF : La société croît de jour en jour. J'imagine qu'il nous faut encore deux ans pour atteindre à nouveau les sommets.

N°2
LE 26 JUIN

MATROX G200 : LA CARTE VIDÉO DU FUTUR

PCMAX

LE MAXIMUM DE VOTRE

ÉTÉ 1998

RIEN QUE POUR VOS YEUX !

22 écrans testés au pixel près

CONFLICT FREESPACE

Dans l'espace on vous entendra crier

WINDOWS 98

Simple mise à jour ou véritable révolution ?

24 F SEULEMENT AVEC 2 CD-ROM

A FOND !

Jeux - Internet - musique - 3D - graphisme - vidéo

Tous les produits indispensables pour doper vraiment votre PC

Plus de 40 pages de jeux

PCMAX - VOUS ALLEZ EN PRENDRE POUR UN

MAXIMUM !

Dreamcast
Du rêve à la réalité

Un vent de folie souffle sur le petit monde bien ordonné des consoles de jeu. Le 21 mai dernier, Sega convoquait le gratin de la presse spécialisée, au Japon, pour dévoiler officiellement sa nouvelle console. Katana ? Black Belt ? Dural ? Non... Dreamcast, tout simplement. Un nom qui laisse rêveur, contraction de dream et de broadcast. Né sous le signe du Vortex, le logo qui accompagne cette petite bombe symbolise l'infini. Après beaucoup de tergiversations, la console portera le même nom partout dans le monde. Faisant peu état de l'ère du 64 bits, Sega enclenche directement la vitesse supérieure et se consacre, corps et âme, au lancement d'une machine architecturée autour d'un processeur 128 bits. Basée sur le principe fondamental du jeu mais aussi de la communication, la célèbre entreprise nipponne affirme clairement son intention d'élever la machine au rang de « nouveau loisir familial ».

Parfaitement conscients de l'insolente domination de la PlayStation, les hommes forts de Sega ont mis ces quelques années d'absence à profit pour analyser les raisons de leur semi-échec avec la Saturn. La Dreamcast, naît de ces constats et de ces réflexions, ne veut laisser de place à aucune critique. Esthétiquement à mi-chemin entre une PlayStation et une Nintendo 64, la console offre une taille ridiculement petite par rapport à ses performances. Ce petit carré de 20 cm de côté affiche clairement ses objectifs : prendre un an et demi d'avance technologique sur ses concurrents. Prétention exacerbée ou réalité revancharde ? Seul, un descriptif en bonne et due forme de la machine permet de fonder sa propre opinion. La Dreamcast est la machine de toutes les alliances pour Sega, qui a cherché à diversifier au maximum ses partenaires.

Très proche de la conception d'un PC, la Dreamcast forme un ensemble homogène d'éléments intégrés les uns dans les autres. On y trouve un processeur, une carte graphique, une carte sonore, de la mémoire et un système d'exploitation. Le cœur de la machine, qui bat à 200 MHz, est fourni par Hitachi et correspond à la toute dernière évolution technologique du processeur RISC, le SH-4. En partenariat avec les ingénieurs de Sega, les développeurs d'Hitachi ont optimisé l'unité de calcul à virgule flottante de leur processeur, base de tout calcul pour les animations en 3D. Le résultat semble concluant : aujourd'hui, le SH-4 offre une vitesse de calcul quatre fois supérieure à celle d'un Pentium II sur ce type de calcul. Côté affichage, le tandem NEC-VidéoLogic intègre une carte Power VR2 de nouvelle génération, capable, à elle seule, d'afficher 3 millions de polygones par seconde et dont le rendu surpasse allègrement celui d'une 3Dfx 2.

Dans la pratique, les jeux afficheront entre 30 et 40 000 polygones par seconde, à 60 images par seconde, dans une résolution de 640 x 480. La PlayStation et ses 2 500 polygones par seconde, en mode VGA à 24 images par seconde, n'a qu'à bien se tenir. Une claque pour cette rivale. On guette impatiemment les réactions de Sony, qui annonce pour le moment, à qui veut l'entendre, qu'aucune PlayStation 2 n'est en préparation. Étonnant, non ? Imaginez

Irimajiri-san, l'homme fort de Sega, n'avait plus l'habitude de ces shows spectaculaires à l'américaine. Le lancement de la Dreamcast était une bonne occasion de se remettre dans le bain.

Au cours de la soirée, dans ce qui ressemblait à un duplex avec Seattle, via réseau, nous avons accueilli, avec une certaine émotion, la déclaration de Bill Gates au sujet de sa collaboration avec la firme nipponne.

Véritable concentré technologique à l'état pur, la Dreamcast impressionne par ses dimensions réduites. Le paddle a résolument un petit air de N64. Ressemblance fortuite ?

simplement que la plus basse résolution de la Dreamcast est déjà supérieure à la résolution maximale de la Saturn (*Virtua Fighter 2*) avec, en outre, la capacité d'adapter sa résolution à la télé sur laquelle elle se branche… Une ouverture évidente vers la télévision haute définition. On retrouve les principales fonctions du processeur Power VR, doté de 8 Mo de mémoire vive, comme le mip-mapping, l'anti-aliasing ou le fogging pour des effets spéciaux qui n'ont rien à envier aux bornes d'arcade actuelles.

Et comme pour prouver sa bonne foi, Sega avait préparé à Tokyo quelques démos ahurissantes. L'une d'entre elles, extraite de *Scud Race*, représentait une Ferrari F50 roulant sur le petit circuit ovale de *Scud Race Plus* dans sa version arcade. Le jeu subtil des caméras permettait d'apprécier l'extraordinaire flexibilité du moteur 3D. Ainsi, la preuve est faite que la Dreamcast peut faire tourner des jeux Model 3. Elle est également la première machine à égaler, voire à dépasser, la meilleure technologie d'arcade du moment. Lorsque l'on sait que les premiers titres n'exploitent jamais la moitié des performances d'une nouvelle machine, on imagine les jeux dans deux ans ! La carte sonore n'est pas en reste. Développée par Yamaha en exclusivité pour la Dreamcast, cette dernière s'articule autour d'un processeur ARM7 dopé par 2 Mo de mémoire vive et offre, en standard, 64 voies et la gestion du son 3D. Forts de ces séduisantes capacités, certains développeurs travaillent déjà sur des bandes sonores formatées Dolby ProLogic. Avec un lecteur CD-Rom 12x, Sega signe, une fois de plus, une nouvelle prouesse technologique car la capacité de stockage des CD monte, par un astucieux système de compression, à 1Go. Outre le confort engendré pour les développeurs par cette recrudescence d'espace, Sega entend mettre un terme à tout piratage. Rassurez-vous, la console peut lire les CD d'anciennes générations tels que les disques audio.

La grande force, mais aussi la grande surprise, vient du système d'exploitation adopté pour la Dreamcast. On le savait déjà détenteur de près de 95 % du marché des micro-ordinateurs personnels. Voici que maintenant

Il est difficile, pour le moment, de connaître la nature exacte des premiers titres développés pour la console. Mais, les rumeurs vont bon train, et quelques noms plus ou moins officiels circulent. On retiendra *Messiah* de Shiny Entertainment, *Sega Rally 2, Virtua Fighter 3 et Fighting Vipers 2* de AM Annex…

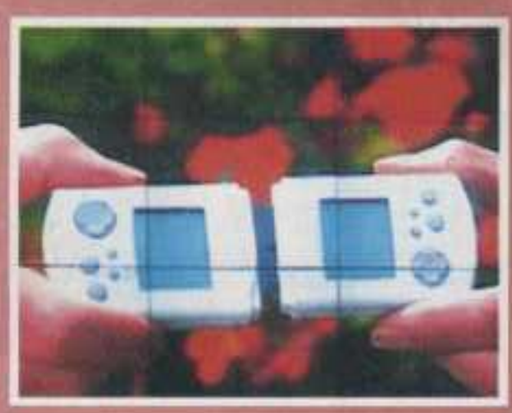
Microsoft se place dans le domaine des consoles de jeu à travers Windows CE. L'apparition du géant américain au cœur de la Dreamcast en a effrayé plus d'un. Personne ne voulait voir d'erreur à la mise en route de la machine. Il est vrai que Windows CE est un petit système d'exploitation très performant dont personne n'a jamais critiqué les capacités. Allégé afin de limiter au minimum l'emploi de ressources inutiles, Windows CE sera présent, non pas dans une Rom implantée dans la machine, mais sur chaque CD commercialisé. De cette manière, l'utilisateur est certain d'employer à chaque fois la toute dernière version optimisée pour son jeu. Récupérant à son compte la technologie DirectX appliquée aux différents composants de sa machine, Sega regagne la voie de la sagesse.

Cette interface, unanimement saluée par les développeurs, permet une gestion très propre des différents composants. Deux exemples bien connus, la Saturn ou la Nintendo 64, présentent d'énormes difficultés, lors de la programmation, liées à une seule mémoire centrale que se disputent les forces en présence. La Nintendo 64, avec ses 4 Mo de Ram et son débit de 500 Mo par seconde, entendait faire la pige à la PlayStation qui n'en compte que deux. La Dreamcast balaye ces gamineries et annonce directement 26 Mo de Ram et une bande passante de 1,78 Go par seconde répartis entre la mémoire centrale (de 16 Mo contre 2 pour la PSX), la mémoire graphique (de 8 Mo contre 1 pour la PSX) et la mémoire de la carte sonore (de 2 Mo contre 512 Ko pour la PSX). Même un PC, équipé d'une carte AGP 2x, n'atteint pas ces performances avec un débit de 500 Mo par seconde seulement. Dans la Dreamcast, le processeur Hitachi utilise 800 Mo/s de bande passante et en laisse autant à la Power VR2. La carte sonore, quant à elle, se trouve bridée à 180 Mo/s.

Sega semble avoir compris que, pour frapper très fort, il faut faciliter la tâche des développeurs et proposer rapidement des titres forts. Sans doute une des principales conséquences tirées des erreurs de la Saturn... Reste qu'avec Windows CE et Direct X, la compatibilité avec le monde des PC n'a jamais été aussi proche. Cette plate-forme, grâce à Direct Play, l'API Direct X pour le jeu en réseau, permettra de s'affronter en ligne entre PC et Dreamcast sur un même jeu développé sur chaque plate-forme. Un modem 33.6, optionnel, accompagnera la console. Pour sa réalisation, Sega a signé un contrat avec la célèbre firme Trisignal Communications déjà en charge, dans le passé, de développer des solutions technologiques pour les plus gros opérateurs télécom du monde. Mi-software mi-hardware, la solution modem, adoptée par la firme nipponne, promet d'apporter des performances inhabituelles pour faciliter les connexions et le transfert de données lors de parties on line.

Le VMS pour Virtual Memory System, ou PDA pour Personal Digital Assistant, fait l'objet de spéculations les plus folles. Venant, à la base, se greffer sur la manette de la console en guise de carte mémoire, il devient aussi la plus petite console du monde à écran monochrome. Un périphérique unique en son genre, dont certains prédisent qu'il sera compatible avec les bornes d'arcade Sega. Il deviendrait possible d'importer ses propres paramètres sur des jeux tels que *Virtua Fighter 3* ou *Sega Rally 2*. Info ou intox, cette fonction serait la première du genre. Avec de telles prouesses, pas étonnant que les départements AM Annex se soient montrés très intéressés par la Dreamcast. Traditionnellement attaché à développer les titres d'arcade de Sega, la filiale se dit prête à intégrer une version de la Dreamcast légèrement gonflée en Ram dans ses bornes. Voilà qui augure de bonnes perspectives quant à la très attendue conversion de *VF3* et *Sega Rally 2*. Rien ne sert de posséder le meilleur produit si la stratégie marketing n'est pas au point. De ce côté, faisons confiance à Sega qui, le 12 juin, a déclaré avoir investi 500 millions de dollars pour le lancement de la Dreamcast dans le monde, dont 100 millions pour les États-Unis, soit deux fois plus que le budget de lancement de la N64. Des chiffres qui font peur...

Avec une sortie programmée au Japon le 20 novembre de cette année, puis en septembre 1999 en France, il nous paraît difficile de ne pas céder aux sirènes de l'import même si les prix risquent d'atteindre des sommets inattendus... Un an avant de jouer à *Sega Rally 2* à la maison, c'est vraiment trop long !



Véritable innovation, le VMS devient la plus petite console du monde. En se branchant sur la manette de la Dreamcast, il permet de sauvegarder ses parties, d'exporter ses paramètres ou encore de jouer en complète autonomie, comme sur une Gameboy.

...*Ultimate Race Pro* de Kalisto, *Rayman 3D* d'Ubisoft et *Akolyte* de Ionos. *D2*, de Warp, dont vous pouvez retrouver les premières images dans notre rubrique À venir, est le premier jeu officiel développé pour la Dreamcast.

On a pas tous les jours l'occasion de modéliser la tête de son big boss. M. Irimajiri, première victime de la puissance de sa machine, animé en temps réel.

Il était tôt, le jeudi 22 mai, lorsque **Shoichirou Irimajiri**, directeur de Sega monde, a accordé une interview à une vingtaine de membres de la presse japonaise et européenne depuis le siège de Sega, situé à Haneda, à l'extérieur de Tokyo. En direct du huitième étage de la tour en verre, monsieur Irimajiri a donné la priorité aux questions-réponses après avoir recueilli nos premières impressions sur la Dreamcast. Propos d'un visionnaire.

Next Games : La Saturn conserve une position forte sur le marché japonais. De quelle façon va se dérouler l'arrivée de la Dreamcast à Noël au Japon ?
Shoichirou Irimajiri : Sega assurera le maintien de la Saturn s'il y a une demande. 100 à 150 nouveaux titres devraient voir le jour dans les prochains mois. Nous encourageons même certains développeurs à créer des jeux pour cette console car, même si le marché est moins compétitif, il est assis sur des bases solides.

NG : La PlayStation dominant le marché japonais, comment la Dreamcast compte procéder pour éloigner les joueurs de Sony ?
SI : Nous pensons que la Dreamcast est largement supérieure à une PlayStation au niveau de sa conception. Nous avons un à deux ans d'avance sur ce point.

« Avec la Dreamcast, nous avons pris un à deux ans d'avance technologique sur nos concurrents. »

NG : Est-ce que vous retardez le lancement de la console en Occident dans l'espoir que la position de la PlayStation sera amoindrie à l'horizon de 1999 ?
SI : Sega est dans une situation assez délicate en Amérique du Nord et en Europe. Ce sera plus difficile de pénétrer ces marchés que celui du Japon. Toutefois, nous avons déployé d'énormes efforts pour ces lancements, tant sur le plan de la qualité que de la quantité. Certains développeurs américains et européens travaillent déjà sur des jeux pour la Dreamcast, même si nous nous concentrons essentiellement sur le Japon cette année.

NG : Pensez-vous que le fait d'intégrer à la Dreamcast les bases d'un PC et de Windows inquiète le marché japonais, qui ne considérera pas la console comme une véritable machine de jeu ?
SI : Windows CE offre un environnement très convivial pour les développeurs et facilite la création de jeux. Cela signifie que la console atteint une tout autre dimension.

M. Shoichirou Irimajiri, le charismatique P.-D.G. de Sega.

La Dreamcast a besoin d'étendre ses logiciels au-delà du jeu, pour s'adresser aux non-joueurs ou aux joueurs occasionnels. Nous avons, pour cela, de petits développeurs qui travaillent pour nous et qui sont familiarisés avec l'environnement Windows.

NG : Sega a-t-il l'ambition de placer la Dreamcast comme plate-forme dominante du RPG au Japon ?
SI : Nous mettons tout en œuvre pour que ce genre ne soit pas oublié, au travers de titres tels que *Final Fantasy* ou *Dragon Quest*. Cependant, l'orientation des titres devrait considérablement évoluer. Des éléments comme la musique vont devenir prépondérants.

Une des démos les plus impressionnantes de la conférence représentait une île volcanique sur laquelle on pouvait zoomer et se promener avec une liberté de mouvements inégalée.

Décontraction et optimisme sont les maîtres mots de Sega, face au lancement de la console. Qui pourrait venir contrarier une telle bête de course ?

NG : La Saturn n'a pas connu un grand succès en Europe et aux États-Unis. Estimez-vous que cet échec affectera les ventes de la Dreamcast ? Que comptez-vous faire pour retrouver la confiance des joueurs ?

SI : Pour attirer les consommateurs, nous avons un calendrier très chargé jusqu'au 20 novembre. Sega a toujours mis un point d'honneur à satisfaire sa clientèle. La conférence de presse, hier soir, en était la démonstration. Nous n'avions jamais organisé un tel événement dans le passé. C'est un message à l'attention des joueurs. Nous leur consacrons tous nos efforts en étant encore plus à leur écoute qu'auparavant.

NG : Quels sont les prix, les dates de sortie et les prévisions de vente de la Dreamcast ?

SI : Pour le moment, je n'ai pas tous les détails relatifs au prix. Concernant les ventes, nous espérons atteindre un million d'unités en mars 1999, ce qui est tout à fait possible si nous répondons à la demande en terme de production.

NG : Quel a été le coût global du développement de la Dreamcast ?

SI : Approximativement 500 millions de dollars.

NG : Quelle va être la stratégie de développement de Sega ? La Dreamcast sera-t-elle une plate-forme pour les titres PC ou allez-vous arrêter de lancer des jeux sur cette plate-forme ?

SI : Ni l'un ni l'autre. Ce sont deux plates-formes distinctes. Nous adapterons des titres Dreamcast sur PC, mais nous n'arrêterons pas la production de titres spécifiques au PC pour autant.

NG : Le logo Sega n'apparaît plus sur la console. Sera-t-il ajouté par la suite ?

SI : Oui. (M. Irimajiri discute à voix basse avec ses collègues.) Après un an et demi de recherches, nous avons compris que Sega est un nom très fort pour les puristes du jeu. Ce n'est pas le cas pour les non-joueurs et il a parfois une image négative pour les gens. Aussi, nous avons donc décidé d'élever le nom de Dreamcast à la seule console. Sega apparaîtra en tant que développeur et éditeur.

NG : Considérant l'état de l'économie japonaise, pensez-vous que le moment est bien choisi pour lancer une nouvelle console ?

SI : Même si l'économie japonaise ne va pas bien, nous sommes là pour la revigorer (rires).

« Windows CE et la technologie DirectX apporteront une grande souplesse dans la création de jeux. »

Processeur	Hitachi SH-4 128 bits, cadencé à 200 MHz
Carte graphique	Nec-VidéoLogic Power VR2, 8 Mo de Ram
Processeur sonore	Yamaha 64 canaux, 2 Mo de Ram
Mémoire principale	16 Mo de SD-Ram
Système d'exploitation	Microsoft Windows CE
Lecteur CD-Rom	12 vitesses
Carte mémoire	Visual Memory System (VMS)
Taille	Longueur : 195 mm Largeur : 190 mm Hauteur : 78 mm
Poids	2,0 kg

DAN 97

GROLIER SE LANCE

Créé aux États-Unis, Grolier a été l'une des premières sociétés à faire des CD, notamment en numérisant sa célèbre encyclopédie dans les années 80. Appartenant aujourd'hui au département multimédia du groupe Lagardère, Grolier y a rejoint le prestataire Club Internet ou encore Symah Vision (créateur de publicité virtuelle). Depuis, l'éditeur s'est affirmé avec divers produits de référence et de loisirs, dont l'excellent *Picasso*. Grolier Interactive, le département jeu, a été monté en 1995, avec une mission simple : lancer des développements de jeux, les éditer en Europe (avec les autres logiciels du groupe), et les licencier dans le reste du monde. Pour cela, ce département s'installe en Angleterre, parce que « 80 % des développeurs européens s'y trouvent ». **Jérôme Gastaldi,** son directeur général, explique que pour s'implanter en Angleterre, le seul moyen était de s'y installer.

Jérôme est un ancien du milieu du jeu vidéo. Il a été l'un des premiers salariés de Cocktel Vision, à une époque où il n'était pas rare de tout faire, même les boîtes à 5 heures du matin. Ce qui le rend assez humble : « Le marché présente deux tendances : un marché global qui augmente, principalement par rapport à la PlayStation, et des ventes moyennes qui diminuent, en dehors du top 10. Les coûts de développement augmentent, ce qui fait que le marché d'aujourd'hui n'est profitable qu'avec de bons titres et qu'il est autrement plus risqué qu'il y a cinq ans.

Dans ce contexte-là, nous nous limitons à quelques titres par an et on s'assure de maximiser tous les éléments du processus. On met tout ce que l'on peut derrière les titres que l'on a. Dans ce cadre, on a des développements extérieurs et d'autres en interne. On essaye de développer un mélange entre les jeux à positionnement sûr, où, grosso modo, on sait qu'il y a un potentiel, et des projets plus créatifs et éditorialement plus risqués, de type *V2000*. Dans ce cas, on le fait soit avec des équipes ayant un vrai passé, soit en interne. Nous n'avons pas tous les atouts en main. On a un accès en distribution qui est correct en Europe, parce qu'on a de bons vendeurs et que nous sommes une boîte sérieuse. Mais quand un éditeur fait 150 000 pièces en Europe sur un titre, nous, on en fera peut-être 130. Quand il fera 20 000 pièces sur un jeu parce que c'est le vingtième qu'il lance dans le mois, nous, on en fera 45. Notre réalité est là. Il faut rester modeste. »

Grolier n'a édité que quelques jeux : *Golden Gate Killer, Banzaï Bug, Perfect Assassin* et *Xenocracy*. Les trois premiers ont reçu un accueil mitigé, surtout en France, mais se sont à peu près bien vendus en Europe. *Xenocracy* est la première sortie de cette année. Découvrez les prochains produits de cet éditeur dans les pages suivantes...

Une illustration du premier jeu d'aventure de Grolier Interactive. Assez sympathique, cette enquête policière s'est très bien vendue.

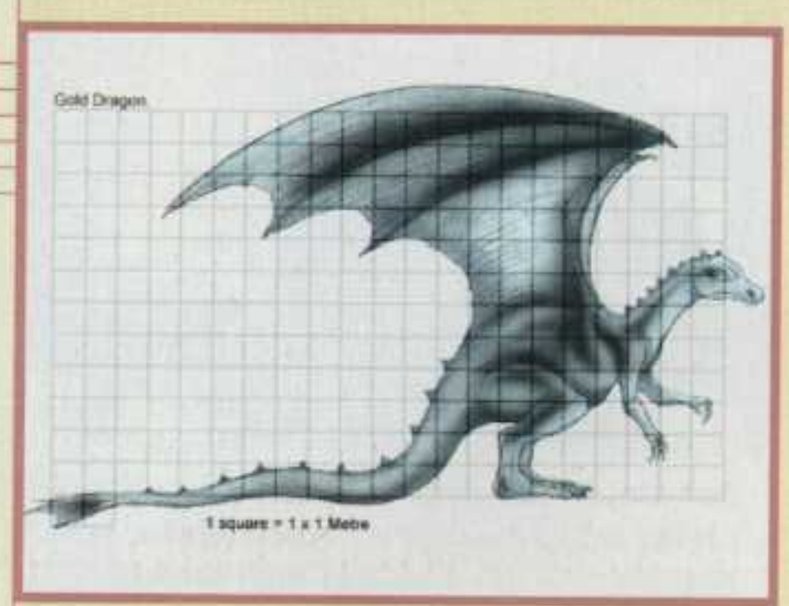
***Banzaï Bugs* est une « simulation de moustique ». Rigolo et sympathique, ce produit n'a pas grand-chose d'autre pour lui.**

Malgré un excellent travail de design, *Perfect Assassin*, jeu d'aventure, n'a pas vraiment convaincu. C'est regrettable car les idées étaient meilleures que la réalisation.

Quasiment tout Grolier Interactive. Manquent la femme enceinte, le timide ou le bon père de famille (la fille de Kevin Oxland venait de se casser le bras). Merci à Emmanuel Tremblais d'avoir convaincu la foule.

***Xenocracy*, clone de *Wing Commander* avec un peu de stratégie, vient de sortir. Dommage pour lui, *Conflict : Freespace* sort au même moment...**

DRAGONFLIGHT, CHRONIQUES DE PERN



Quelques-unes des esquisses qui ont permis de d'imaginer le design et la taille finale des dragons de Pern.

Pern est situé dans une lointaine galaxie. Colonisé par quelques milliers d'humains, ces derniers y ont conçu peu à peu le monde dont ils rêvaient, oubliant rapidement la technologie. Assez vite, ils ont dû affronter les Fils, une sorte de vers qui tombent du ciel et dévorent tout. Pour lutter contre eux, ils ont modifié une espèce animale et ont créé les dragons. Capables de voler, de cracher du feu et même de se téléporter, les dragons sont vite devenus indispensables sur Pern. À leur naissance, un humain leur confère « l'empreinte », ce qui les rend alors inséparables.

En quasiment vingt-cinq ans et avec maintenant une vingtaine de romans, **Anne McCaffrey** a créé un monde riche et complexe, qui fascine rapidement le lecteur. Il nous tardait de voir un tel univers adapté au jeu. Grolier s'est attaqué à sa traduction sur PC et PlayStation. *Dragonflight*, qui est aussi le titre du premier roman, sera un jeu de rôle très grand public. **Jérôme Gastaldi** explique en effet que « le jeu de rôle est le genre de jeu le plus galvaudé. Quelle différence y a t-il entre *FFV II* et *Daggerfall* ? On ne va pas créer un jeu aussi complexe sur Pern. Oui, il y a beaucoup de caractérisation, oui, il y a beaucoup de choses à contrôler, mais cela reste graphique et « light ». Dans l'interface et l'approche graphique, on est plus proche du jeu d'aventure, mais dans la profondeur, il s'agit d'un jeu de rôle. On n'a pas envie que les joueurs mettent trois heures à rentrer dans le jeu. Avec une telle licence, nous ne pouvons nous permettre aucun extrême ». Il est vrai que Grolier est vraiment attendu au tournant, surtout par les Anglo-Saxons, pour qui Anne est presque une déesse. Il suffit de voir les sites Web pour s'en convaincre. Chaque semaine, plus de 35 000 personnes s'y connectent. Au passage, le meilleur site français sur Pern est sans conteste celui de François Labarbarie : (http://www.mygale.org/07/meus/index.htm).

Pour *Dragonflight*, les designers ont dû recréer tous les principaux endroits de Pern et des Weyrs. Ici, la cuisine et la bibliothèque.

Au niveau de l'ergonomie, tout est donc très simple. On voit le personnage et il y a un déplacement marche-course, et un système de vue en temps réel. On peut ainsi tourner autour du personnage, s'approcher de lui ou s'en éloigner, le tout grâce à la souris. C'est simple, efficace, et le

Avec plus de trente millions de livres vendus à travers le monde, « la Ballade de Pern » est une œuvre majeure du fantastique. Cela fait près de vingt-cinq ans que son auteur, Anne McCaffrey, peaufine son monde. Grolier est le premier à s'y intéresser, et le jeu de rôle est prévu pour la fin de l'année sur PC et PlayStation.

Une partie de l'équipe de *Dragonflight* : Tim Roumd, Richard Aitken, Paul Cawick et Colin Neilens. Sont absents ceux qui n'aiment pas les photos...

Quelques études graphiques pour les personnages et les arbres de *Dragonflight*. Le dessinateur a longtemps travaillé avec Anne McCaffrey pour respecter ses idées.

moteur 3D est vraiment sympa. Les sons se produisent en temps réel. Ils ont été, comme les animations, développés en externe. Il y a plusieurs panneaux de caractéristiques, pour le personnage et pour son dragon, dont on doit bien sûr prendre soin. On commence le jeu avec un Bronze, les dragons les plus puissants de Pern, comme ce sont des combattants de Fils et les seuls capables de féconder les dragons. Or, votre personnage va avoir du boulot sur la planche. Néanmoins, comme ce dernier doit devenir chef de Weyr, avoir un Bronze va l'aider (le maître du Bronze qui s'accouple avec la reine devient le chef)...

Certaines libertés ont été prises avec Pern. Mais, **Kevin Oxland,** qui s'occupe du développement interne et de Pern, est régulièrement en contact avec la romancière. Cette dernière a un droit de regard mais pas de veto. **Danny Flynn,** un illustrateur très connu en Angleterre, a travaillé trois mois sur ce projet. Il est allé en Irlande rencontrer Anne et a dessiné environ 400 illustrations. Jérôme et Colin Neilens (programmeur) expliquent qu'« il n'est pas facile de mettre en images le monde d'une autre personne. Pour Anne, les dragons sont une sorte de cheval. Comme elle adore les chevaux – elle en a plusieurs –, on a dû travailler longtemps pour arriver à avoir une image des dragons qui nous convenaient à tous. Le résultat est convaincant, ça ressemble à un dragon. L'autre liberté que l'on a prise concerne les combats. Hormis quelques vagues querelles, il n'y a pas de combats entre les habitants de Pern. Nous avons imaginé un Weyr (les forts des Chevaliers-dragons) pour le jeu ; il est mentionné dans les livres, mais sans plus. Cela nous a aussi permis de créer des Chevaliers-dragons franchement dissidents, qui ont conquis le continent du Sud. Il y aura donc des combats dans notre jeu ».

Anne McCaffrey, créatrice de l'une des plus grandes œuvres de la littérature fantastique. Elle a aujourd'hui 72 ans et vit en Irlande.

Les combats sont en cours de développement. Ils seront « interactifs mais pas bloquants. Nous ne voulons pas d'un système à la *Diablo* qui provoque des crampes aux doigts à force de cliquer sur la souris...» Jérôme explique : « La musique a aussi été un sujet de discussion avec l'écrivain. Elle la voulait médiévale, très folklo. Cétait sympa, mais fatigant. On a maintenant une musique mixant le traditionnel avec des choses plus modernes et le résultat est agréable. » À l'écoute des quelques morceaux déjà disponibles, on ne peut qu'abonder dans ce sens.

Près de 400 dessins ont été réalisés en plusieurs mois sur ce projet. Ci-dessus, quelques études pour les paysages.

Au niveau de l'histoire, *Dragonflight* est divisé en quatre chapitres. Dans le premier, il faut trouver un remède au virus et devenir le chef du Weyr. Ensuite, il faudra faire la paix avec le continent du Sud, puis convaincre les gens de combattre les Fils et, enfin, sauver Pern. Peu ou prou, l'histoire du jeu reprend l'histoire des six premiers volumes. Tout a été fait pour que les fans puissent vivre une grande aventure dans leur monde préféré, tout en rendant cet univers accessible à ceux qui ne connaissent pas la saga. Pour les inconditionnels de Pern que nous sommes, le temps va nous sembler bien long jusqu'à la sortie de *Dragonflight*, prévue en 1999.

V2000 est un jeu original, qui a vraiment le potentiel pour plaire aux joueurs passionnés. Nous espérons qu'il rencontrera son public.

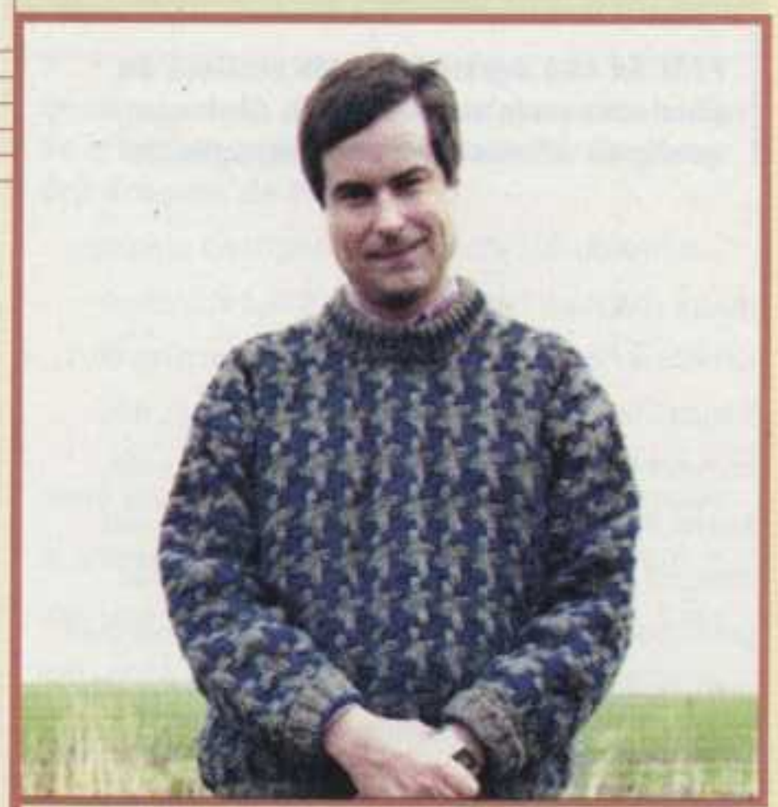
Sur la quarantaine de niveaux du jeu, il y a six mondes différents. Les graphismes sont vraiment sympa et tout bouge très très vite.

VIRUS 2000

Virus est un jeu mythique que les plus âgés d'entre vous connaissent certainement. Très difficile, il s'est surtout fait une réputation sur Archimedes (où il s'appelait *Zarch*), alors que sur Amiga, la version PC était complètement loupée. Pour être franc, les fans sont surtout ceux qui arrivaient à piloter le vaisseau, ce qui était en soi un vrai défi. Faire une suite, aujourd'hui, représente donc un vrai pari. Nous sommes certes en pleine période de nostalgie, et tout le monde y va de sa suite du jeu d'il y a dix ou vingt ans (eh oui, souvenez-vous...), mais *Virus* était déjà, à l'époque, un jeu pour une certaine élite. Cela pour vous rappeler que **David Braben**, père de *Virus*, est également impliqué dans *Elite*... *Virus 2000* reprend le concept de *Virus*, à savoir protéger une planète d'extraterrestres, mais c'est vraiment le seul point commun. Aujourd'hui, ce titre intègre un moteur graphique assez étonnant. Piloter le vaisseau est plus facile (ouf !), les monstres sont intelligents et les niveaux ne sont pas linéaires. On peut ainsi revenir en arrière ou passer directement sur d'autres niveaux.

Malgré toutes ces qualités, *V2000* a bien failli ne pas trouver d'éditeur. D'abord parce que ce jeu ne rentrait dans aucune catégorie, ensuite parce que Braben traîne la réputation d'être toujours en retard. Heureusement, Grolier l'a accepté. C'est toujours ça de gagné pour l'image de marque. Jérôme, infatigable, observe : « *V2000*, c'est une équipe de développement supérieurement armée intellectuellement. Il y a un ramassis de mecs intelligents, là-bas. Ça sent l'intelligence, faut le dire. Il y a du talent, dans ce milieu, mais quand, en plus, il y a du talent sans trop d'égo, c'est pas mal non plus. Alors, oui, *Virus* ne ressemble à rien qui existe. C'est pas du *Quake* numéro 15 ou une course de bagnoles, il sort un peu des sentiers battus. Seul Braben pouvait le faire. »

Sur la méthode de travail de Grolier avec un personnage comme David, Jérôme remarque : « On ne construit pas le talent. Il y a un moment où il faut accepter de lâcher un peu la bride sur le cou et laisser filer le truc pour voir où il t'amène, tout en le recadrant un peu. Même si on bosse sur des sommes qui sont maintenant des sommes importantes, quand tu commissionnes une équipe qui a du talent, tu as intérêt, au démarrage, à la laisser s'exprimer au maximum pour voir où ça t'amène. Mais, il y a un moment où ça s'arrête, parce que si tu les écoutes, le jeu n'est jamais terminé. » Il devra pourtant l'être fin septembre, tout le monde l'attend... Pour info, une suite est envisagée, avec la possibilité de jouer à plusieurs à la façon de *Risk*. Alléchant, non ?



David Braben, génie tranquille. Créateur de *Virus*, cocréateur d'*Elite* et responsable de *Virus 2000*. Mon Dieu, quel CV...

Graphiquement, la version PlayStation est très proche de celle pour PC. Le fait de pouvoir y jouer avec les paddles analogiques apporte aussi beaucoup au gameplay.

ASGHAN

Développé par Silmarils, *Asghan* est la suite de *Targhan* (séquence « souvenez-vous » : 1989). Il s'agit d'un jeu de combat/aventure, avec un peu de magie et de potions. Le maniement est à la *Tomb Raider*, mais ce qui étonne le plus est le moteur 3D. Gérant toutes les cartes 3D, *Asghan* est vraiment très beau. Les sprites sont immenses, et le tout est vraiment très fluide. Nous vous passons le scénario, guère meilleur que celui de *Tomb Raider*, justement. Le personnage peut effectuer nombre d'actions, mais ne dispose que de quelques coups d'épée, dont d'impressionnants enchaînements.

La grande richesse du jeu réside dans ses quelque soixante personnages, tous très bien animés. *Asghan* contient ainsi d'immenses dragons réellement spectaculaires. Le personnage se déplace au clavier et on utilise la souris pour les vues, un peu comme dans *Quake*. *Asghan* est un très gros jeu, avec plus d'une quarantaine de niveaux se déroulant dans plusieurs endroits, allant des donjons aux forêts en passant par la montagne. Il y a plusieurs façons de jouer, avec plus ou moins de subtilité. À un moment, par exemple, on peut tuer les aigles qui, sinon, avertiront les gardes qui seront alors plus nombreux. Il y a aussi un amusant Simon avec des crânes et une multitude de délires. Ainsi, à un moment, une très vieille sorcière vous propose de coucher avec vous. Le jeu étant en français, Ian Mathias, qui s'occupe du développement externe et qui est Anglais, n'avait pas compris ce qu'elle disait. Ça l'a aussi fait rire. La sortie d'*Asghan* est prévue pour début septembre.

La grande force d'*Asghan* réside non seulement dans son moteur 3D mais aussi dans la diversité de ses monstres. Et quels monstres !

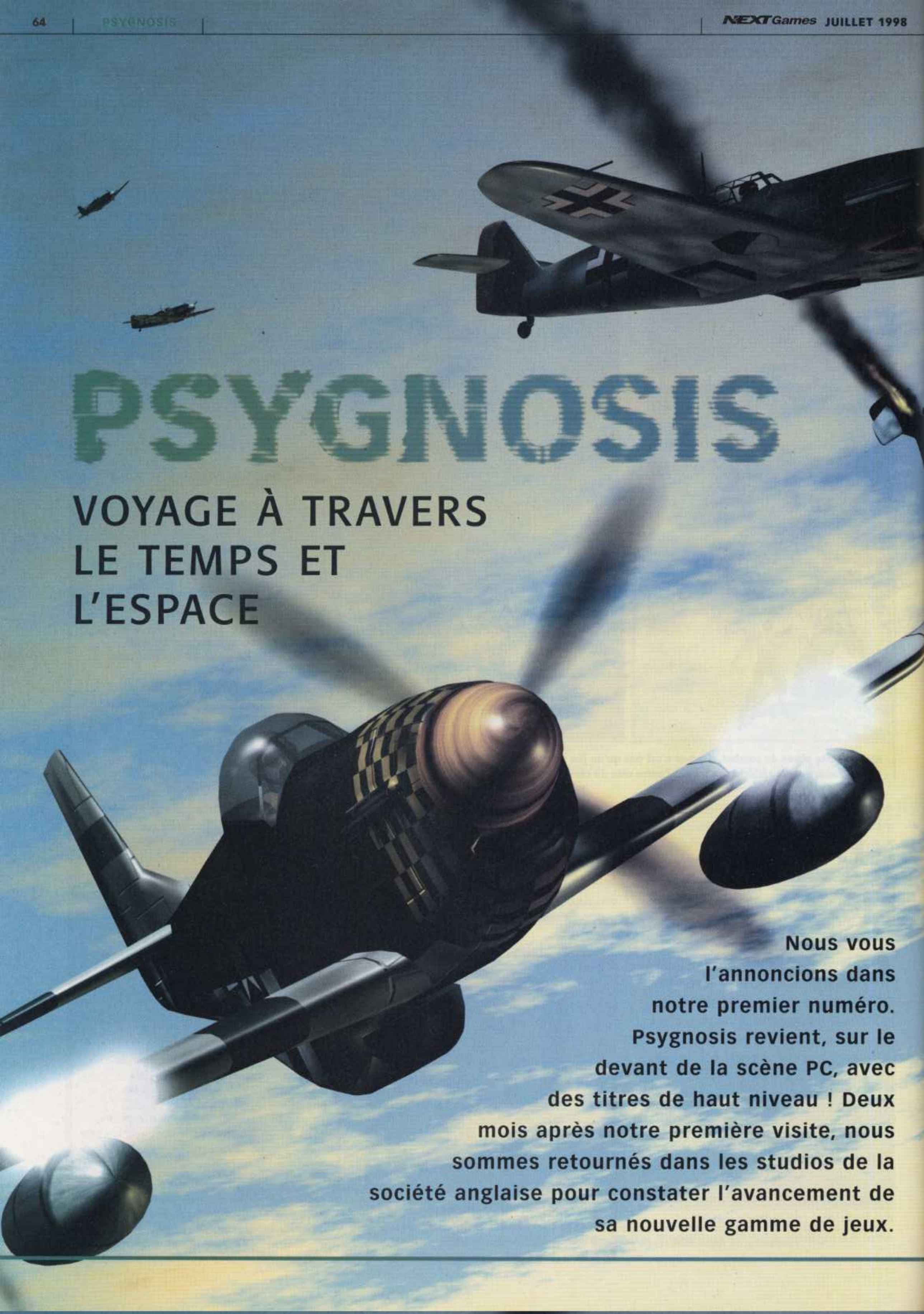
Malgré cette photo de combat, *Asghan* n'est pas qu'un jeu d'action. Il y en aura beaucoup, mais il faudra aussi réfléchir. Oui, c'est l'autre côté du cerveau.

TANK RACER

Prévu pour février 1999, *Tank Racer* est, comme son nom l'indique avec limpidité, une course de tanks. Partant de là, vous pouvez supposer tout ce que vous voulez et vous aurez probablement raison. Le jeu sortira sur PC et PlayStation, avec sensiblement les mêmes options. Comme d'habitude, la version PC permettra à plus de joueurs (en l'occurrence 6) de s'affronter, sur une version plus belle que sur PlayStation. Les joueurs pourront détruire le décor et se tirer dessus pour se ralentir. Le but est avant tout d'arriver premier. Les temps importent peu. *Tank Racer* devrait disposer d'une quinzaine de courses, chacune d'entres elles contenant des tas de raccourcis, et on peut se créer les siens en détruisant le décor. Bon, nous avons l'air un peu blasé, là, comme ça, mais pourtant, *Tank Racer* est amusant. Il est clair que ce n'est ni l'idée ni le jeu du siècle, mais le résultat est vraiment sympa et le tout forme un bon petit jeu. D'ailleurs, à l'E3, **Ian Mathias** et **Kevin Oxland**, respectivement responsables des développements externe et interne, s'éclataient dessus. Au bout de trois jours, il y a forcément autre chose que de la conscience professionnelle...

***Tank Racer* propose une quinzaine de niveaux et différents modes de jeu. De nombreux bonus permettront de pimenter l'intérêt du soft...**

Ian Mathias est le sympathique responsable des développements externes. Et il aime son job.



PSYGNOSIS

VOYAGE À TRAVERS LE TEMPS ET L'ESPACE

Nous vous l'annoncions dans notre premier numéro. Psygnosis revient, sur le devant de la scène PC, avec des titres de haut niveau ! Deux mois après notre première visite, nous sommes retournés dans les studios de la société anglaise pour constater l'avancement de sa nouvelle gamme de jeux.

nations fighter command

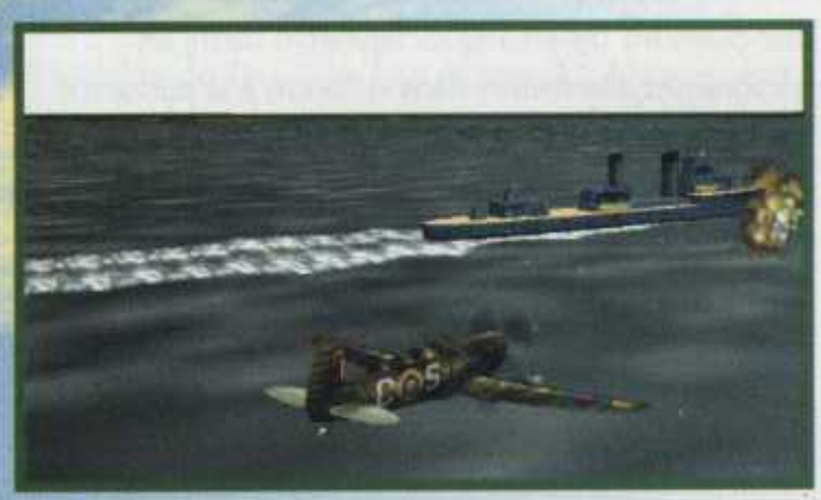
Première surprise : alors que le développement de *Wings of Destiny* (*WoD*), un simulateur de vol des plus prometteurs, arrive à son terme, les développeurs de South West Studio dévoilent le fruit de quatre années de travail acharné : *Nations Fighter Command* (*NFC*)

À l'image de *Wings of Destiny*, *Nations Fighter Command* est une simulation de combats aériens durant la Seconde Guerre mondiale. Mais, si le scénario est identique, l'axe de développement adopté par l'équipe de South West est bien loin de l'esprit fun de *WoD*. *Nations Fighter Command* est une simulation dans la plus pure tradition PC. Conçu pour être le plus réaliste possible, ce titre en devient, incontestablement, le simulateur le plus gourmand en ressources machines du marché : un Pentium II 300 et une carte graphique AGP sont fortement recommandés pour obtenir un rendu optimal. **Henrik Steen**, programmeur principal, explique la nécessité d'une telle configuration : « *NFC* a été créé pour faire revivre aux joueurs l'intensité des Dogfights du second conflit mondial. Nous devions, par conséquent, restituer le plus fidèlement possible les différents paramètres pouvant intervenir lors de telles missions. »

Ainsi, bien que de nombreux paramètres restent à implémenter, chacun des douze avions proposés possède un modèle de vol des plus rigoureux. Les différents dégâts subis par votre appareil influenceront sa prise en main, tandis que la gestion en temps réel de la météo, d'un réalisme rarement atteint, devrait permettre au joueur de se rendre compte de la difficulté de survivre lors de tels combats. Une averse ou un orage peuvent brusquement éclater, modifiant radicalement les conditions de vol. Si un éclair touche l'appareil, ce dernier essuyera des dommages conséquents. Finir une mission, avec un moteur en moins ou un fuselage en piètre état, s'avère bien plus difficile.

Néanmoins, si *NFC* se doit d'être réaliste, l'équipe, au grand complet, désirait que le jeu fasse vibrer le joueur. **Theo Pantazi**, à l'origine du concept du jeu, nous éclaire sur la façon dont *Nations* compte y parvenir : « Certains combats mettent en lice jusqu'à quatre-vingts avions. Il faudra donc aux joueurs un maximum de concentration et de maîtrise pour s'en sortir vivant. De plus, les bâtiments étant réellement modélisés, les joueurs pourront, par exemple, passer sous l'Arc de triomphe. »

Maintenant incontournable, le mode multijoueur a été tout spécialement étudié. « Grâce à Internet, souligne toujours Theo Pantazi, les joueurs du monde entier pourront s'affronter dans des combats comprenant jusqu'à soixante-quatre adversaires. Il sera également possible, à deux utilisateurs, de contrôler le même avion, l'un pilotant, l'autre s'occupant de l'artillerie. »



Les effets de lumière, d'une qualité jamais vue. C'est également grâce à la gestion en temps réel des conditions atmosphériques que *Nations Command Fighter* est un des jeux les plus surprenants du marché.

Les concepteurs de *Nations* ont réellement poussé à l'extrême le souci de la perfection. L'utilisation du port AGP offre l'affichage de textures bien plus belles et réalistes

Consciente de la nécessité d'une visibilité absolue, l'équipe de *Global Domination* a développé un moteur graphique des plus efficaces.

global domination

Global Domination, dont nous vous présentions les premières images dans le numéro un de **Next Games**, est en pleine phase de finalisation. **Mark Green**, designer du projet, précise les raisons qui l'ont poussé à entreprendre un tel jeu : « Je suis un fan de James Bond et de nombreux vieux jeux. *Global Domination* s'inspire, bien évidemment, du film " Jamais plus jamais ", avec Sean Connery. James y affrontait son adversaire, sur un jeu extraordinaire. Chaque joueur devait conquérir un territoire donné, à l'aide de missiles. » De « Jamais plus jamais » *Global Domination* reprend la vue générale du jeu. Le joueur fait face à un globe terrestre qu'il fait pivoter, afin de cibler le pays de son choix.

Par ailleurs, ce titre reprend aussi des éléments d'un des jeux les plus mythiques : *Missile Command*. À l'instar du jeu originel, le principal moyen de défense consiste à faire exploser les missiles en vol. « Bien qu'inspiré de *Missile Command*, *Global Domination* apporte de réelles innovations au concept originel. Certains satellites permettent, par exemple, de brouiller le système de guidage des missiles adverses, les faisant tomber sur le pays survolé. Cette technique autorise, entre autres, à lancer une attaque en l'imputant à un ou plusieurs autres joueurs », poursuit le designer.

Bien que la représentation peut paraître simplifiée, de nombreux effets visuels agrémentent merveilleusement les différentes actions.

L'expansion du jeu en réseau sur Internet a incité les développeurs à concevoir un mode supportant jusqu'à seize joueurs. Alors que cinquante-quatre pays sont disponibles, ce nombre peut paraître insuffisant. Pourtant, ce choix se justifie par la nécessité d'une jouabilité absolue. « Si nous avions ouvert le jeu à cinquante-quatre joueurs, certains d'entre eux seraient bien trop désavantagés. À seize, les forces restent équilibrées. Les alliances contre-natures, les manipulations diplomatiques figureront parmi les nombreuses alternatives dans la course à la puissance. L'action atteindra des sommets d'intensité. Nous avons également intégré un éditeur de conflits. Il sera possible de défier ses amis ou d'illustres inconnus, dans des conflits imaginés par soi », garantit **Phil Quirke-Webster**, le producteur de *Global Domination*.

On le sait, le jeu en réseau apporte un plus indéniable à tous les softs. Cependant, bien que ce mode de fonctionnement soit en plein essor, l'équipe de Mark n'oublie pas que ce système de jeu est encore réservé un petit nombre. Et l'homme de suggérer un autre recours : « Le mode story devrait offrir un challenge des plus intéressants. Le joueur est un mercenaire dont le but est, bien évidemment, de s'enrichir. Accomplir des missions risquées, voire suicidaires ou douteuses, sera son lot quotidien. Mais, le joueur devra aussi parfois prendre parti, bouleversant, de la sorte, l'ensemble des données. »

De nombreuses séquences vidéo illustreront les moments décisifs du jeu, exaltant encore un peu plus le joueur dans sa course à la domination globale de la planète. Car, reconnaissons-le, qui, parmi nous, n'a jamais rêvé, au moins une fois, de devenir le maître du monde…

Les satellites détiennent une part importante dans les stratégies à élaborer pour espérer anéantir son, ou ses, adversaires.

OFFRE DE LANCEMENT

NEXT GAMES ABONNEZ VOUS

VOS 5 PREMIERS NUMÉROS OFFERTS !

Bon d'**abonnement**

À retourner, accompagné de votre règlement, à **Next Games** - **Service abonnements**
55, route de Longjumeau, 91387 Chilly-Mazarin cedex

OUI, JE M'ABONNE À NEXT GAMES

◯ OFFRE DE LANCEMENT, 11 NUMÉROS :
195 F AU LIEU DE ~~350~~ F

◯ JE CHOISIS LE MODE DE RÈGLEMENT SUIVANT :

○ CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE D'EDICORP

○ JE RÈGLE PAR CARTE BANCAIRE N° ____ ____ ____ ____

EXPIRE LE : __ __ SIGNATURE OBLIGATOIRE :

◯ JE SOUHAITE RECEVOIR UNE FACTURE ACQUITTÉE POUR MA COMPTABILITÉ ET FAIRE PRENDRE EN CHARGE CET ABONNEMENT PAR MA SOCIÉTÉ.

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Chaque numéro de **Next Games** est en vente au prix de 30 francs.
Offre valable en France métropolitaine uniquement. 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.

GEB03

Les avantages de votre **abonnement**

1 L'économie maximale, vos 5 premiers numéros vous sont **offerts** !

2 La garantie d'un tarif préférentiel pendant toute la durée de votre abonnement.

3 La certitude de ne manquer aucun numéro.

4 La réception de votre magazine à l'adresse de votre choix, avant sa sortie en kiosque.

5 La possibilité de recevoir une facture acquittée pour la comptabilité de votre entreprise.

6 Le Service abonnements répond aux questions concernant votre abonnement au 01 64 54 76 91

landers

Si la reprise des vieux concepts a toujours été l'une des composantes du jeu vidéo, force est de constater que c'est, actuellement, un phénomène généralisé. Après *Global Domination* puisant à la source de *Missile Command*, Psygnosis récidive, pour notre plus grand bonheur, avec *Landers*, qui pille, en grande partie, le concept de *Thrust*. Ce jeu antique a connu ses heures de gloire sur les ordinateurs 8 bits (Amstrad, Commodore 64, ZX Spectrum, Apple IIC). Le joueur devait, à bord d'un vaisseau, extraire une sphère d'une série de grottes. Si la tâche peut paraître aisée, de prime abord, il faut savoir que le contrôle de votre véhicule s'effectuait à l'aide de poussés arrières (thrusts), unique moyen de contrebalancer la gravité. Votre fardeau, en accroissant le poids du vaisseau, en modifiait également le maniement. Sortir des différents labyrinthes exigeait rapidement une maîtrise parfaite des commandes. C'est ce principe qu'a repris, à la lettre, l'équipe de Psygnosis Manchester en concevant *Landers*.

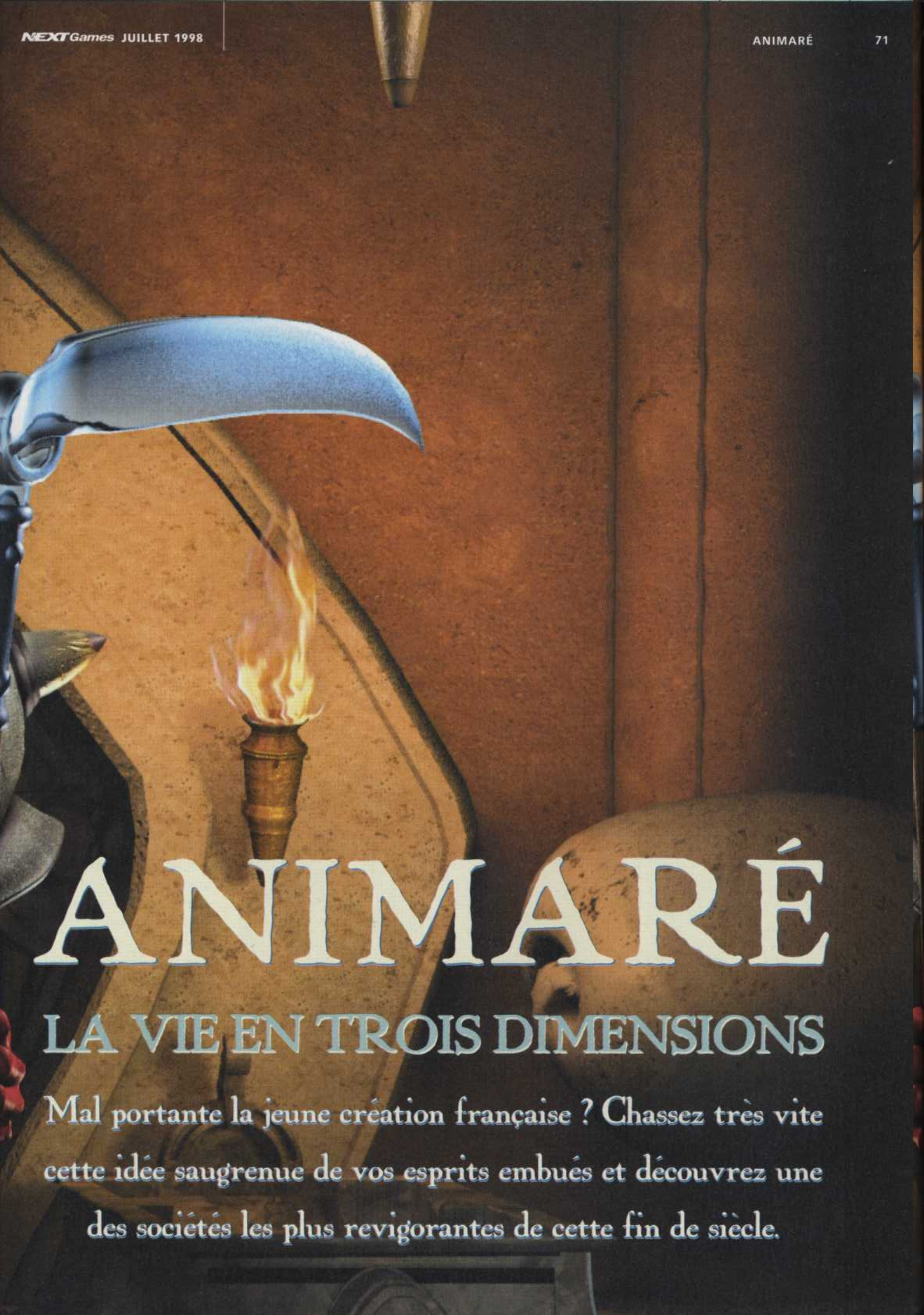
Toutefois, datant d'une dizaine d'années, ce concept a quelque peu vieillit. Un sérieux lifting s'avérait indispensable pour prétendre séduire la nouvelle génération de joueurs. La 3D fait donc son apparition et modifie, par la même, les paramètres de vol. Réussir à harmoniser le type de déplacement et la jouabilité a été l'une des phases nécessitant le plus de travail. « Nous devions préserver l'attrait du mode de pilotage, à l'origine du succès de *Thrust*, tout en évitant des déplacements trop complexes, sans oublier de ne pas limiter les possibilités offertes aux joueurs, déclare **Chang Wah Kong**, designer du projet. Néanmoins, nous sommes conscients de la difficulté relative à prendre en main le vaisseau. *Landers* comprend donc deux modes de pilotage : débutant et confirmé. *Thrust* était un jeu amusant, voire révolutionnaire, aux vus des capacités des machines de l'époque. Cependant, admettons-le, l'action était des plus répétitives. Nous avons donc rajouté de nombreux ennemis – pour la plupart terrestres –, ainsi que divers éléments. »

La vue de dos, indispensable pour une bonne maniabilité du vaisseau et de sa charge, peut pourtant être à l'origine de nombreux désagréments, comme, par exemple, la disparition du vaisseau derrière un mur. « Le Landers que vous pilotez évolue dans des environnements complexes, alliant extérieurs et intérieurs. Nous avons donc décidé d'effectuer des effets de transparence sur toutes les surfaces qui pourraient cacher le vaisseau », clarifie le designer.

Landers, en réseau, devrait proposer à seize joueurs de s'affronter, dans les classiques modes deathmatch et coopérative, mais également dans divers modes dont nous devrions avoir la surprise, lors de la sortie.

C'est en raison de la charge que vous transportez que les développeurs ont opté pour une vue arrière. Il serait impossible de juger correctement des réactions du poid en vue cockpit.

Pour accroître la jouabilité, la plupart de vos adversaires sont représentés par des tourelles et différents robots de sécurité. En multijoueur, il en sera bien autrement.



ANIMARÉ

LA VIE EN TROIS DIMENSIONS

Mal portante la jeune création française ? Chassez très vite cette idée saugrenue de vos esprits embués et découvrez une des sociétés les plus revigorantes de cette fin de siècle.

Cap au Sud, en direction de la planète Mars... Marseille, bien sûr ! Sa Canebière, son Vieux-Port, et, depuis trois ans, Animaré, une petite société spécialisée dans l'imagerie numérique, plus particulièrement dans la modélisation de personnages. Lorsque vous saurez qu'Animaré, en latin, signifie « mettre une âme, donner vie », vous aurez saisi toute l'ampleur du projet de ces trois jeunes créateurs bien décidés à offrir des productions de grande qualité. La tête remplie de polygones et de belles images, **Jean-Michel Perron**, associé à **François Mourre** et à **Maurice Kufferath**, dirige l'affaire de main de maître. Perdus en 1995 au nord de la célèbre cité phocéenne, nos trois compères peuvent s'enorgueillir d'être aujourd'hui à la tête d'une entreprise qui a le vent en poupe, dopée par un marché en perpétuelle recherche de nouvelles images et de nouveaux talents.

Poussés à voler de leurs propres ailes, en raison de désaccords majeurs avec la politique de leurs anciens employeurs, ils ont choisi, dès le départ, de placer la barre très haut afin de prendre une longueur d'avance sur les technologies en place. La modélisation de personnages devient leur fer de lance, la Motion Capture leur religion. Leur premier investissement sert à l'achat d'un Ultratrack, une station de travail américaine développée par la société Polhemus, permettant l'acquisition de mouvements à partir de capteurs magnétiques.

Cutter sur la moquette. Avant d'attaquer la production des scènes cinématiques d'*Outcast*, Animaré a pris le soin de présenter d'impressionnants rendus de Cutter, le héros de l'aventure. Petit moment de calme avant la tempête.

Parallèlement, Animaré se lance dans le développement d'un logiciel de lipsing en temps réel, un programme autorisant la gestion de la synchronisation des lèvres sur un texte parlé. Si François Mourre et Jean-Michel Perron viennent du milieu de l'infographie, Maurice Kufferath possède, lui, un lourd bagage de développeur exercé au sein de différentes compagnies gravitant autour de l'image de synthèse. La complémentarité de l'équipe fait des miracles. Leur premier contrat les lie avec Infogrames, pour lequel ils réalisent les scènes cinématiques de *Solar Crusade*, un shoot 3D superbement modélisé sur station Silicon Graphics. Leur culture et leurs productions, résolument tournées vers le jeu vidéo, les amènent à réaliser des personnages à l'intérieur de jeux, des animations de personnages ou des cinématiques.

Si la french touch fait des ravages dans le domaine de la création graphique, il faut désormais compter avec l'Animaré's touch, reconnaissable à la qualité

Animaré, qui travaille actuellement en postproduction sur la série télévisée *Dungeon Keeper 2*, a pris le parti de modéliser certaines de ces œuvres (des figurines) comme s'il s'agissait de soldats de plomb sur socle, un peu semblables à ceux utilisés pour les jeux de plateaux.

Pour **Next Games**, quelques-uns des membres les plus influents de la petite société marseillaise prennent la pause, avant de se replonger dans leur monde... rempli de polygones.

de ses personnages. Rien, de la modélisation aux textures, en passant par les éclairages, n'est laissé au hasard. Ce savoir-faire unique, Animaré le doit à un travail d'équipe savamment orchestré et à la qualité de ses infographistes. Formant un groupe d'une dizaine de personnes, ces amoureux de la belle ouvrage sont passés par les mailles serrées d'un recrutement ne laissant la place qu'aux meilleurs.

Sortant pour la plupart d'écoles d'art, ces fous furieux de l'image de synthèse ont répondu à des concours en ligne, en interprétant des designs 2D ou tout simplement en adressant des démos. Une fois engagés, ils ont tous suivi une formation d'une année, encadrés par une direction artistique de choc. Le résultat ? Un seul coup d'œil permet d'authentifier la patte d'Animaré sur une cinématique ou sur la modélisation d'un personnage, des objectifs initiaux que s'étaient fixés les trois fondateurs. En outre, Jean-Michel reconnaît volontiers que des aides extérieures, et notamment une étroite collaboration avec des gens de l'image, ont permis d'atteindre ce rendu.

Travaillant énormément avec Eric Chevalier, réalisateur télé et directeur du label artistique Slash, ce rapprochement a permis à Animaré d'appliquer des techniques télévisuelles au domaine de la synthèse. On pense, entre autres, au Flame ou à l'Edit Box, qui offrent un travail de postproduction pointu, grâce au système de multicouches vidéo. Cette ouverture sur le marché de la télévision a poussé Animaré à ouvrir une filiale à Paris, centrée sur la réalisation de personnages virtuels, dont l'application va du simple film institutionnel à l'émission dotée d'un animateur virtuel. Cette succursale située à Vanves, dans les Hauts-de-Seine, et développée en association avec UMT, une société ▶

Non ! Il ne s'agit pas d'un Troll battu, mais tout simplement d'une race à la triste mine. Le rendu est exceptionnel.

On ne peut que s'incliner devant l'excellent travail de modélisation sur le personnage de Leeloo du « Cinquième Élément ». Ressemblant, non ?

François Mourre, toutes ses dents, et une grimace qu'il aimerait prochainement reproduire en synthèse. Vaste projet !

de postproduction, répond à un besoin sans cesse croissant d'améliorer les effets spéciaux et le montage afin de sortir des produits impeccables. Cette « dalle numérique », en optimisant les dessins, enlève la froideur propre à l'image de synthèse, avec l'adjonction d'éléments réels.

Grâce à ces techniques, Animaré a pu acquérir ses lettres de noblesse pendant deux ans, sur France 3, en se voyant confier la réalisation de Docteur Clic, l'animateur virtuel de feu l'émission « Microkids ». N'ayant jamais délaissé le domaine du jeu vidéo, l'équipe marseillaise s'est illustrée au travers de nombreuses réalisations : *le Voleur d'esprit, Hexplore, le Cinquième Élément,* pour lequel elle vient de finir la modélisation de Leeloo, ou encore *Outcast*, avec de superbes rendus du personnage de Cutter. La consécration arrive en 1997. Slash signe alors un contrat avec Electronic Arts pour la réalisation des six minutes de scènes cinématiques de *Dungeon Keeper 2*, et confie la modélisation des personnages et leur animation à Animaré. Ce dernier coup d'éclat prouve qu'une équipe française a toute sa place dans un marché international où la concurrence fait rage.

Animaré possède de sérieux atouts liés aux dix années d'expérience de ses créateurs. Ayant développé des outils très puissants, qui permettent de gagner du temps

Jean-Michel Perron : « La 3D, au même titre que la 2D, devient un véritable mode d'expression artistique et culturel. »

sur certaines phases de la production, Animaré peut répondre à une des demandes les plus fréquentes : la rapidité d'exécution. Sillyclone, l'application développée par Maurice Kufferath, a aujourd'hui atteint un point de maturité avancé. Outil dédié au réalisateur, il permet de visualiser les déplacements d'un personnage en temps réel, lors d'une séance de Motion Capture. L'acteur pilote désormais l'ensemble de l'animation. Grâce à un micro, il dit son texte et la machine détecte les phonèmes avant de les réinjecter en temps réel sur le modèle. Pour compléter le tout, des gants permettent, par des mouvements de doigts, de piloter les expressions du visage. Nous sommes très loin de l'archaïque système employé par Médialab, un concurrent, chez qui quatre personnes, transformées en marionnettistes, doivent travailler de concert pour animer un personnage.

Si le système d'Animaré fonctionne bien, il n'a pas fini d'évoluer. Maurice et ses deux assistants travaillent déjà sur l'optimisation de la détection des phonèmes, ainsi que sur l'intégration de la notion de dynamique appliquée aux modèles. Un des buts avoués consiste à rendre la machine de plus en plus souple avec les systèmes présents dans la production télévisuelle. Comme les bonnes idées passent rarement inaperçues, leur système de gestion des expressions faciales a déjà été copié. Mais, le plagiat importe peu pour nos trois Marseillais, qui considèrent qu'il fait plutôt avancer les choses dans le bon sens. Le plus important, selon eux, consiste à garder une longueur d'avance sur les idées... Et ils n'en manquent pas. Considérant que tout reste à faire dans la synthèse, ils travaillent sur la dynamique des personnages,

Docteur Clic, le présentateur virtuel de « Microkids », modélisé par Animaré pendant deux ans, a servi de tremplin à toute l'équipe. Changeant d'apparence en fonction des thèmes de l'émission, ce personnage possédait une flexibilité incroyable.

espérant trouver le moyen de les faire respirer, et cherchent à développer la notion de logique floue qui régit notre univers. Malgré tout, la philosophie d'Animaré reste très claire : pourquoi essayer de reproduire la réalité alors qu'elle existe ? Leur volonté a toujours été de s'orienter vers des personnages complètement imaginaires, qui n'existent pas dans la réalité. Partant de l'idée qu'un modèle peut très bien ne pas être réaliste, mais sembler vivant, Animaré prend le parti d'une culture du personnage en trois dimensions.

De même que des générations d'enfants se sont identifiées à des êtres en deux dimensions, au travers de la bande dessinée et du dessin animé, la 3D apparaît, aujourd'hui, comme un véritable moyen d'expression. Pour l'heure, un de leurs principaux regrets vient du manque de reconnaissance que certains éditeurs manifestent à leur égard. Rarement cités, ils souhaiteraient également que les scènes cinématiques ne soient pas reléguées à la fin du développement des jeux, mais bel et bien intégrées, dès le départ, dans un schéma de production clairement défini. Souhaitons que la soixantaine de personnages, créés en l'espace de trois ans, ne resteront pas sans suite. Animaré a réussi à créer un look par le biais de l'homogénéité de ses personnages et la qualité de ses modélisations. Alors, méfiez-vous des imitations !

Pierre-Alain Chartrier

Jérôme France

Humbert Chabuel

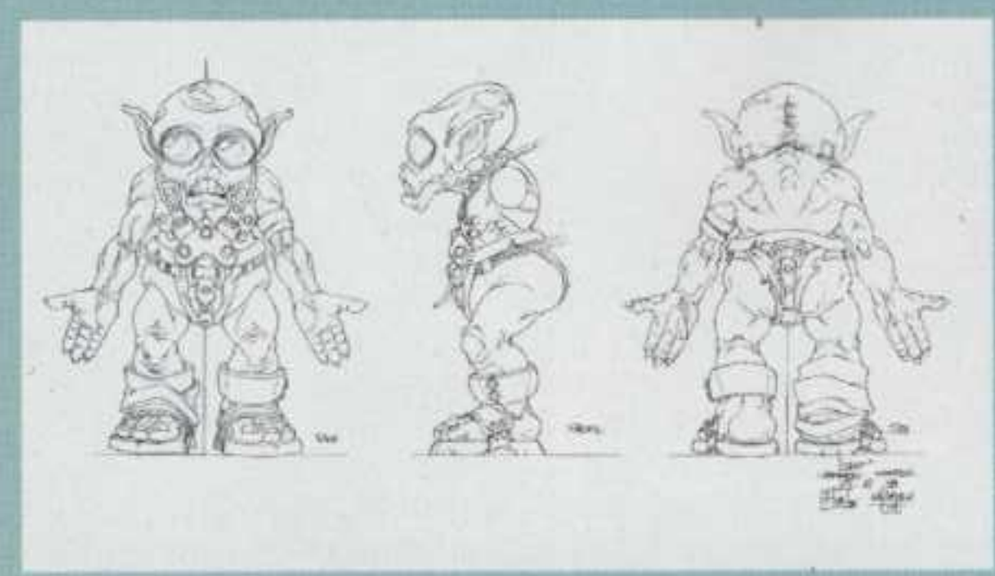
Le retour du grand cornu

Véritable événement, loin de tout chauvinisme de bas étage, une équipe française se voit confier la réalisation des scènes cinématiques du second épisode de *Dungeon Keeper*. Si Animaré se charge de la modélisation, des rendus et de l'animation des personnages, chez Slash, trois jeunes dessinateurs talentueux ont repris tous les personnages du jeu. Une étape du design aussi importante que la modélisation. Hommage.

Ils s'appellent Humbert Chabuel, Jérôme France et Pierre-Alain Chartier. Ce sont les trois heureux dessinateurs qui viennent de refaire les designs des personnages de ***Dungeon Keeper 2***. Leurs signes particuliers ? Ils viennent tous de la même école de dessin à Lyon, Emile Colle. Après un rapide passage chez Infogrames, Humbert et Pierre-Alain ont travaillé avec Moebius et dix autres graphistes sur les designs du film de Luc Besson, « le Cinquième Élément ». Plus qu'une carte de visite, cette dernière expérience leur a permis d'apprendre plus qu'au cours de leurs trois années de formation initiale. Jérôme, lui, a travaillé chez Delphine Software sur *Fade to Black*, pendant deux ans.

La fine équipe se sépare un temps, pour accumuler des expériences diverses, avant une rencontre décisive avec Eric Chevalier. Chargés par les Anglais de mettre au goût du jour les personnages du premier épisode du célèbre titre de Bullfrog, ils n'avaient, comme documents, que de vagues esquisses compilées dans un recueil et la notice du jeu qui, comme chacun le sait, présente dans de minuscules fenêtres en noir et blanc l'ensemble des personnages. Le trio prenant des initiatives, les résultats ne tardent guère, illustrant avec éclat leurs compétences : tandis que Humbert et Pierre-Alain travaillent plus spécifiquement sur les personnages, Jérôme se voit confier le design des décors, tout en assurant le relais avec l'équipe d'Animaré Marseille.

Une bonne modélisation n'existant que si de beaux dessins sont réalisés en amont, les trois dessinateurs fournissent, après validation de l'Angleterre, des dessins techniques appelés « Turn Around », montrant chaque personnage dans une vue de face, de profil et de derrière. Constituant la base du travail des infographistes, la collaboration avec Animaré s'est faite à distance, par interprétations successives du travail des uns et des autres. La touche finale fut la réalisation du story board des séquences cinématiques imaginées par Eric Chevalier. Chapeau bas.



RÉTROSPECTIVE

*Les réactualisations de vieux hits (*Pitfall 3D, Frogger, R-Type*) sont de plus en plus courantes. Mais, retranscrivent-elles toujours les sensations de l'original ? Seul moyen de le savoir : les émulateurs.*

La puissance actuelle des PC offre la possibilité de retranscrire le langage de machines moins puissantes. Des émulateurs pour les principales consoles existent. Les nostalgiques peuvent enfin regoûter aux joies des jeux 16 bits.

Certains acharnés ont même réussi à émuler les systèmes d'arcade. Vous pourrez par exemple retrouver des titres tels que *Gemini Wings*, *Rygar*, et la plupart des jeux Capcom...

Avec l'arrivée des nouvelles consoles, Nintendo 64, PlayStation et Saturn, toute une partie de l'histoire des jeux vidéo est passée à la trappe. Nombreux sont les joueurs venus aux jeux grâce à la PlayStation ou à la Saturn. Pourtant, même si les jeux disponibles sur ces nouveaux supports bénéficient généralement d'une réalisation impeccable, il faut reconnaître qu'ils ne font pas forcément preuve d'une originalité débordante. Reprenant les principes des hits d'antan (*Castlevania*, *Street Fighter*, *Zelda*, *Road Rash*, *Pitfall*, *Frogger*, *Sonic*...), ils réactualisent le concept, sans forcément conserver la jouabilité d'origine.

Car, de toute évidence, si les vieux hits jouissent encore aujourd'hui d'une telle renommée, c'est incontestablement grâce à une jouabilité excellente. *Gryzor* (Amstrad, Commodore, ZX Spectrum), tout comme ses suites (*Contra* sur SNES et Mega Drive), étaient des perles de jouabilité. A contrario, la version PlayStation, bien que visuellement bonne, souffre d'une trop mauvaise gestion de la 3D. C'est dans ces moments que l'on souhaiterait avoir gardé sa vieille console ou son vieil ordinateur. Mais, issu d'une technologie dépassée, l'objet du désir a été vendu dans un magasin d'occasion, ou gît en mille morceaux au fond d'un placard poussiéreux. Pire, plus un titre n'est disponible et vous avez fait le tour de tous vos jeux favoris. Avant Internet, le seul moyen de rejouer à certains de ces opus étaient la sortie d'une compilation, comme *Mario all Stars* (Super Nintendo), *R-Type* (PlayStation) ou encore *Thunder Force Collection* (Saturn).

Maintenant, et ce grâce au travail acharné et patient de nombreux programmeurs, il est envisageable de faire revivre presque toutes les anciennes machines sur votre PC ou votre Mac. L'émulation adapte non pas les jeux, mais le hardware d'une machine. Quelle que soit la machine, les émulateurs fonctionnent tous sur le même principe. Chaque fonction doit être simulée, de la gestion de la mémoire en passant par les collisions et l'affichage des sprites, sans oublier le son et autres coprocesseurs annexes.

Par conséquent, plus la machine à émuler est puissante, plus l'ordinateur supportant l'émulateur doit être performant. Il vous faudra au minimum un Pentium 133 pour émuler correctement une Super Nintendo. Dernier détail : si les développeurs d'émulateurs ne font pas jouer le copyright pour leurs réalisations, il n'en est pas de même pour les Roms, qui bénéficient toujours de la loi sur la propriété, et cela même si le support (généralement des cartouches) a changé. Vous ne devez, en aucun cas, garder ces fichiers plus de 24 heures, sous peine d'enfreindre la loi. À moins, naturellement, que vous possédiez la cartouche originale. En respectant ces quelques règles vous pourrez rejouer, ou simplement jouer, aux titres ancestraux sans lesquels *Tekken 3*, *Raystorm* et autres *Sega Rally* n'auraient jamais vu le jour.

TESTS

La sélection mensuelle des meilleurs jeux disponibles sur le marché

L'AVIS DE LA PROFESSIONNELLE

Le jeu de combat *Tekken 3* a mis K.-O. **Fleur Breteau**.

Fleur Breteau, attachée de presse pour Sony, fait partie des joueurs passionnés. Loin des préjugés habituels sur les femmes et les jeux vidéo, elle passe de nombreuses heures sur des jeux d'aventure ou de combat. *Oddworld : l'Odyssée d'Abe* de GT Interactive ou encore *Tekken 3* de Namco figurent parmi ses derniers coups de cœurs.

Les membres du milieu du jeu vidéo sont conviés à envoyer les tests de leurs jeux préférés à : ctessier@edge.edicorp.net

TEKKEN 3

Stop ! Loin de renier les petits écureuils, les princes charmants et les mignons petits bonshommes héros de jeux vidéo, censés attirer les enfants et les filles, je veux simplement clamer mon droit d'aimer les jeux pour les mâles. Un peu de piment gore de temps en temps, deux ou trois coups bas, un combo bien senti, un sabre acéré… Un délice. Mais, il y a une condition : que cela soit beau. *Bushido Blade 2* ? Un régal ! *Soul Blade* et *Bloody Roar* ? Merveilleux ! Mon dernier amour en date, c'est *Tekken 3*. Le troisième volet du standard Tekken.

Cette édition se caractérise par un certain humour. Plusieurs personnages cachés sont plutôt curieux : un arbre qui possède les coups de Law ou Panda selon son humeur ; un petit dragon, Gon, mignon, ridicule et puissant ; un rescapé des seventies au look funkadélic… Les séquences cinématiques sont non seulement superbes, mais pour beaucoup, vraiment comiques, comme celle de l'ours. Il y a également un mode permettant de se battre en duel sur une plage tout en jouant avec un gros ballon, qu'il ne faut pas laisser tomber à terre !

En plus des éternels modes team battle, arcade etc., il y a du nouveau : le mode tekken force. Vous affrontez des ennemis, dans la rue, qui peuvent arriver seuls ou en groupe, et ce en progressant de façon linéaire. Un dernier combat, à la fin de chaque niveau, vous permettra de défier un des personnages de *Tekken*. Touche humoristique : vous alimentez votre barre de vie à l'aide de poulets, trouvés le long du chemin.

Les personnages sont désormais très disparates et vont du combattant classique, comme Law, au brésilien mafieux Eddy, pratiquant la capoeira, technique de combat relevant de la danse. Des protagonistes très efficaces et équilibrés sont apparus, à l'instar Xiaoyu. Toutefois, d'autres, comme Eddy, peuvent être imbattables et aligner les perfects sans fin !

Le succès et le défaut de *Tekken* demeure sa facilité de prise en main : ma petite sœur de trois ans me bat en touchant tous les boutons à la fois. Ce titre est aux antipodes d'un *Bushido Blade 2*. Une chose est sûre : *Tekken 3*, c'est bon toute une nuit en team battle. C'est bon à l'apéritif, pendant cinq minutes…

Avec ses nombreux modes de jeu et son accessibilité, *Tekken 3* a fait craquer la joueuse qui dort (d'un sommeil fort léger) chez Fleur Breteau. Ce jeu a été testé dans notre second numéro.

Nos jeux du moment

Les softs, vieux, récents ou autres, qui ont retenu l'attention de **Next Games** ce mois-ci.

Starcraft (PC)
La deuxième saison vient de commencer sur battle.net. Les scores sont donc remis à zéro, ce qui va permettre aux petits nouveaux d'intégrer le classement. Nous attendons avec impatience les extensions.

Bushido Blade 2 (PlayStation)
Nous sommes toujours fous amoureux de cet excellent jeu de combat où il faut aborder, pour une fois, le jeu avec calme et quiétude. Ambiance zen et détente assurée.

Thunder Force V (PlayStation)
Sans conteste, l'un des meilleurs shoots de la PlayStation. *Thunder Force V* prouve efficacement que la 3D permet aussi de fabriquer d'excellents jeux dans ce genre.

Conflict : Freespace (PC)
Une simulation de combat spatial qui devrait s'imposer parmi les stars du genre. Réalisation impeccable et suspens spatial se croisent, donnant un résultat détonnant et passionnant.

Index

Heart of Darkness page 78
Conflict : Freespace page 80
Unreal page 82
Colin McRae Rally page 83
Crime Killer page 84
Dead or Alive page 85
Blast Radius page 86
International Rally Champ… page 87
Thunder Force V page 88
Road Rash 3D page 89
V-Ball page 90
Micro Machines V3 page 91
Guilty Gear page 92
Star Wars : Rebellion page 92
Panzer Dragoon Saga page 92
King of Fighters'97 page 93
Virtual Chess 64 page 93
House of the Dead page 93

Heart of Darkness

Chaque niveau représente un environnement différent. On passera par un canyon, un lac magique, un niveau entièrement sous l'eau, par des rivières de feu, jusqu'au cœur des ténèbres.

Dans cette phase du jeu, Andy est sauvé par Amigo qui l'emmène dans sa tribu des Amigos, sur une île volante. Ces derniers auront besoin de vous pour survivre car ils n'ont plus assez de nourriture.

Après six longues années de développement et maintes péripéties, Amazing Studio (maintenant chez Infogrames sous le label Ocean), nous propose enfin *Heart of Darkness*. On attendait énormément de l'association d'**Eric Chahi,** créateur du magnifique *Another World,* et de **Frédéric Savoir**, maître à penser de l'inoubliable *Flashback*. Ces deux passionnés de jeux vidéo, rassemblés à l'origine (en 1992) par Virgin, ont su s'entourer d'une équipe de choc : Fabrice Visserot, excellent graphiste qui a rejoint son copain d'enfance, Frédéric, chez Delphine Software pour *Flashback* ; Daniel Morais, un programmeur de génie pour PC qui était sur *Another World* avec Eric et Christian Robert, le « pépé » de la bande, qui est, lui aussi, un ancien graphiste de *Flashback*. Bruce Broughton, la véritable star de cette production, est le principal chef d'orchestre du Sinfonia of London. Avec 77 nominations, il a reçu six Emmy Awards, dont un pour le thème principal de la série produite par Steven Spielberg « Tiny Toon Adventures ».

Ce casting prestigieux a permis à Eric et Frédéric de concrétiser chez Infogrames cet ambitieux projet. L'histoire d'*Heart of Darkness* débute dans une petite ville comme il en existe tant. Notre héros, un garçon d'une quinzaine d'années, prénommé Andy, est à l'école et rêve de voyages interplanétaires lorsque son professeur, fou de colère, le sort de ses merveilleuses pensées en hurlant. Peine perdue : cela n'effraie pas du tout notre petit Andy qui n'est terrorisé que par une seule chose : le noir.

Justement, un après-midi d'été, alors que l'enfant et son chien Whisky observent une éclipse solaire, une puissante énergie, venant du plus profond du noir des ténèbres, enlève l'animal. Véritable génie de la bricole et des inventions, notre héros se précipite vers son atelier, au fond du jardin, pour chevaucher son vaisseau et voler au secours de son ami à quatre pattes.

Heart of Darkness, le pays où vos cauchemars d'enfance deviennent réalité...

Après un atterrissage de fortune au royaume des ténèbres, vous devez échapper à une terrible explosion pour commencer votre quête. Très vite, vous découvrez un monde fantastique, peuplé de monstres aux yeux enflammés, de sbires ailés et de démons affamés qui prendront un malin plaisir à vous tuer de mille manières différentes, mais toujours avec beaucoup d'humour ! Les vers géants vous briseront en deux dans un délicieux craquement de vertèbres. Les vénéneuses plantes carnivores ne laisseront que les baskets rouges d'Andy sur le sol après leur repas.

Le « Faire-valoir », avec sa trompe élastique et son allure de chewing-gum, vicieux serviteur du mal, est génialement ridicule. Précisément, lorsque le Maître des Ténèbres s'apercevra que son tortueux serviteur s'est fourvoyé en kidnappant non pas un petit garçon, mais un chien, il piquera une énorme colère qui déchaînera le monde des ombres et réveillera les monstres qui y sommeillent. La terre entière ressentira son courroux, jusqu'au plus petit grain de sable. Après deux ou trois niveaux, notre petit rouquin, bandana au vent et armé depuis le début d'un fusil laser bricolé, sera délesté de tous ses gadgets par une espèce de king-kong, créature vilainement grimaçante que l'on n'aimerait pas croiser, au fond d'une impasse, un soir de pleine lune. Mais, heureusement, Andy va découvrir un pouvoir qui lui sera d'un grand secours.

Vous rencontrerez aussi des personnages plus sympathiques comme Amigo et ses congénères (les Amigos !). Cette tribu de gentils monstres ailés, au nez d'hippopotame et au dialecte à hurler de rire, vit sur une île volante, dans un petit paradis où l'eau s'écoule en cascades douces. Le sol est de sable poli, les arbres ont des allures de cocotiers et les maisons sont aussi rondes et lisses que de

Format : **PC/PlayStation** Éditeur : **Infogrames/Ocean** Développeur : **Amazing Studio** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

L'univers d'*Heart of Darkness* est loin de la terre. Andy utilisera son propre vaisseau de l'espace pour aller combattre le Maître des Ténèbres.

Andy retrouvera-t-il son ami le petit chien Whisky ? Avant de regagner un monde en paix, ils devront échapper à des dizaines de monstres hargneux mais souvent drôles.

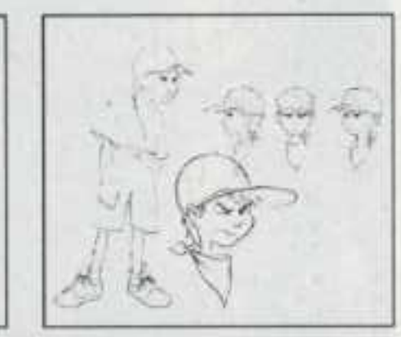
gros tonneaux aux toits de chaume. Et surtout, l'air vibre de chaleur, le soleil brille et les oiseaux gazouillent. Les Amigos sont obligés d'aller chercher leur nourriture de plus en plus loin, aux frontières du domaine des ténèbres. Vous les aiderez à survivre. En contrepartie, ils coopéreront pour vous sortir, parfois, de situations plus que désespérées.

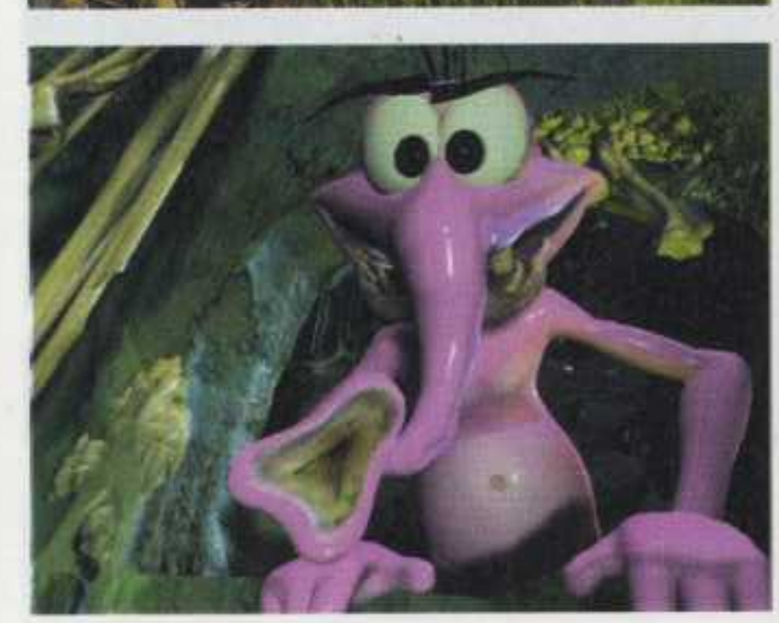
La prise en main, clavier ou joystick, se révèle très facile. On retrouve vraiment *Flashback* dans la précision des enchaînements (pendant les combats) et dans les déplacements. Même si le jeu est en 2D, les graphismes sont superbes (il y a toujours un élément en mouvement à l'écran !) et la bande sonore de Bruce Broughton est une pure merveille. Frissons assurés ! Sept séquences cinématiques assurent la transition entre les niveaux. Ces minifilms d'animation constituent de petits chefs-d'œuvre d'humour, d'un réalisme graphique et sonore impressionnant.

Hélas, un après-midi suffit aux amateurs du genre pour traverser les huit niveaux d'*Heart of Darkness* et atteindre le combat final avec le Maître des Ténèbres. Avec ce soft, Infogrames offre un très bon petit jeu. Un conseil : élevez, pour une fois, le niveau de difficulté dès le départ. Une sorte d'« Indiana Jones » au royaume des enfants qui devrait séduire sans coup férir.

La note de *Next Games* :

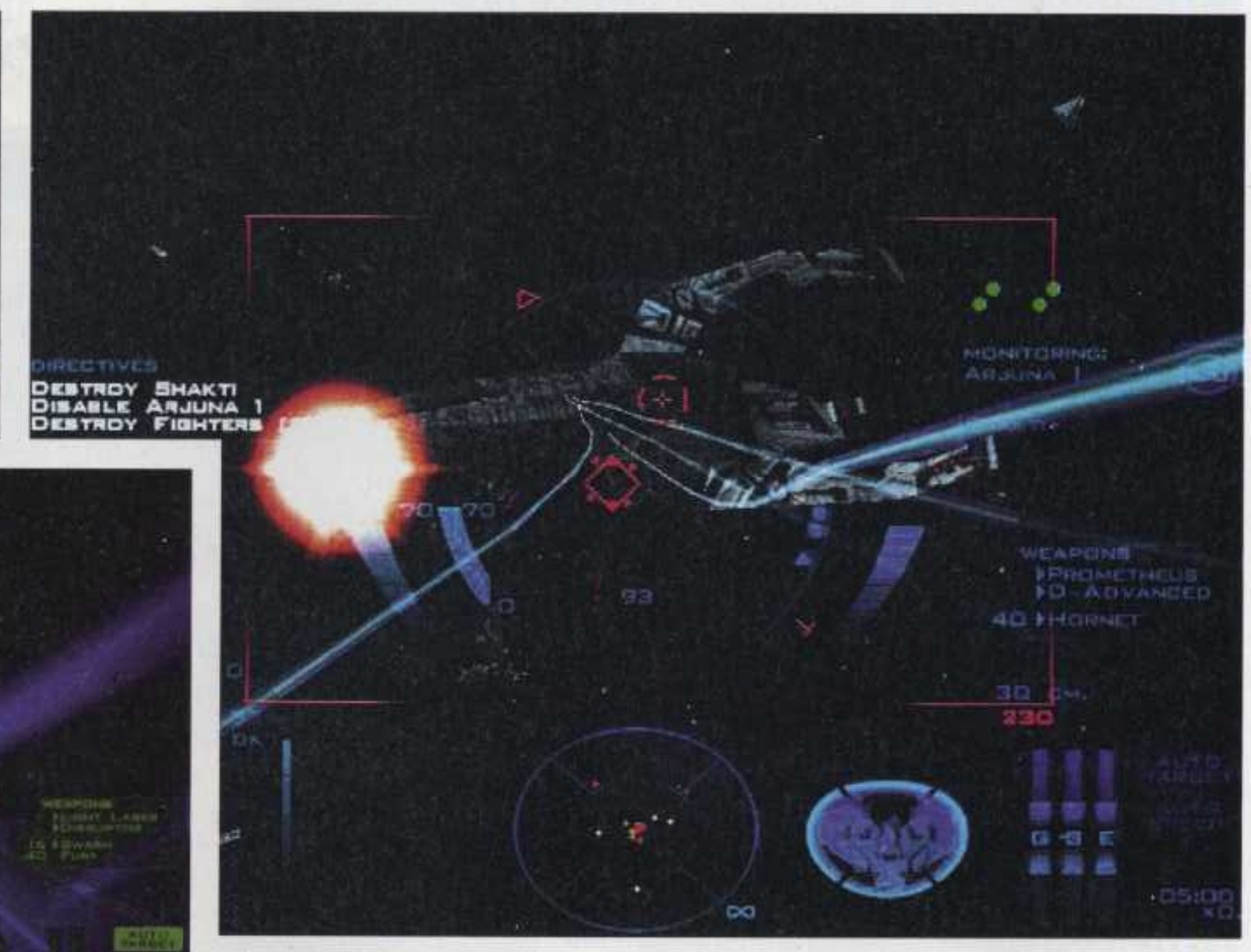
Sept sur dix





Les principaux personnages sont vraiment très expressifs. On peut constater, grâce à ces dessins, le fantastique travail des graphistes. Le résultat final est fascinant. Les croquis prennent vie habillés de textures de qualité.

Conflict : Freespace



L'intensité des combats, véritables déploiements d'effets spéciaux, ne peut, hélas, être retranscrite sur de simples photos.

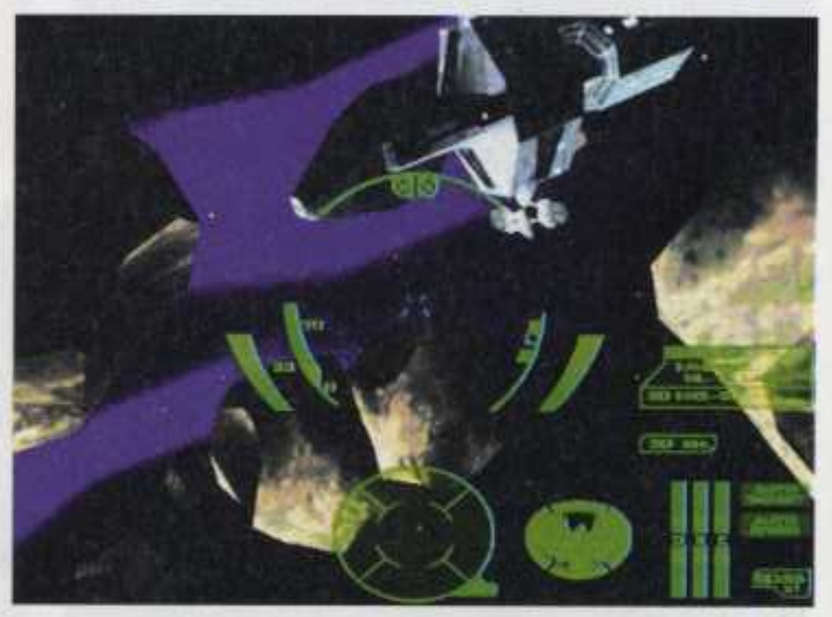
Les Vasudans sont les aliens qui luttent depuis quinze ans contre les Terriens. L'arrivée des Shivans changera radicalement les données du problème.

Parallax Software, le team responsable de *Freespace*, n'en est pas à son premier coup d'essai, et s'était déjà illustré avec les classiques que sont devenus *Descent 1* et *2*. Dans cette nouvelle mouture, l'éditeur n'abandonne pas les commandes de ses vaisseaux futuristes, mais sort enfin des dédales de galeries pour continuer la lutte dans l'espace... Frontière de l'infini.

Avec la démocratisation des cartes accélératrices 3D et des machines de plus en plus véloces, le risque de voir débarquer toute une armada de jeux de combats spatiaux, tous plus sepctaculaires les uns que les autres, s'accentue de mois en mois. Il ne faut pas oublier que, dans ce registre, existent déjà des titres de haute volée, comme la série des *Wing Commander*, *I-War* ou encore *Privateer 2*. Difficile alors, pour les amateurs du genre, de faire le bon choix. Interplay s'attaque, cette fois, à une catégorie déjà très conséquente et le challenge pour la suprématie n'est pas gagné d'avance. L'intro du jeu, tout en images de synthèse, se place, en termes de qualités technique et esthétique, parmi ce qui se fait de mieux, à l'heure actuelle, sur PC. Cette somptueuse entrée en matière vous plonge immédiatement dans l'ambiance de ce conflit intergalactique. Depuis près de quinze ans, les Terriens et les Vasudans, civilisation alien hautement évoluée, se livrent une guerre sans merci. Cette lutte meurtrière verra son cours modifié suite à l'apparition d'une autre race extraterrestre, jusqu'ici inconnue des deux opposants. Les nouveaux venus, dont l'origine mystérieuse terrifie, ont pour pasionaria la divinité hindoue Shiva, symbole de guerre et de désolation.

Disposant d'un potentiel destructeur hors du commun, ces derniers s'en prennent alors indifféremment aux deux parties, sans autre forme de procès. L'union sacrée sera-t-elle le seul espoir de survie ? C'est au cours de cette période troublée que vous intervenez. À la tête d'une escadrille terrienne, vous devez remplir nombre de missions à haut risque, décisives pour la survie de l'espèce. À vous de gérer vos unités, grâce aux communications radio, afin d'optimiser vos offensives et de rentrer à la base fort de vos succès. Le résultat des opérations engagées a toujours une incidence sur les batailles à venir, ce qui permet d'éviter une histoire trop linéaire.

Freespace reprend tous les ingrédients habituels des sagas spatiales, tant au niveau du scénario – avec ses trahisons, rebondissements et morceaux de bravoure – qu'au niveau des phases d'actions elles-mêmes – escorte de cargos alliés, capture de technologies ennemies, traversées de champs d'astéroïdes. Une réalisation sans



***Freespace* vous propose la scène incontournable du champ d'astéroïdes. Pas d'imprudence, le moindre écart vous sera fatal !**

Format : **PC** Éditeur : **Interplay** Développeur : **Parallax Software** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Certains croiseurs intergalactiques atteignent des proportions dantesques. En face d'eux, vous aurez souvent l'impression de ne pas peser bien lourd dans ce conflit cosmique.

faille qui accentue la sensation d'immersion spatiale à un tel point qu'il n'est pas rare de tourner la tête lorsqu'un vaisseau passe devant vous. L'action est sans relâche, l'adversaire sans pitié. Les rayons laser fusent de toute part, les chasseurs et destroyers sont anéantis lors d'explosions étincelantes d'un rendu jamais atteint à ce jour. *Freespace* offre un spectacle de toute beauté, un ballet de mort et de destruction dont on a du mal à détourner son regard. Vous prendrez même parfois plaisir, entre deux séquences de combats intenses, à patrouiller autour de vos bases sidérales, véritables colosses de l'espace, afin de les observer sous toutes les coutures.

Certains croiseurs sont d'un gigantisme inouï, réduisant votre propre vaisseau à une taille lilliputienne. Lorsque l'un d'eux a subi de sérieux dommages, il est même possible de voir du feu sortir de sa coque, au niveau des impacts de tirs ennemis, effet totalement inédit et parfaitement maîtrisé. Mais attention, ne vous laissez pas éblouir trop longtemps par cette féérie de couleurs ; l'opposant, sournois, fourbe et imprévisible, n'est jamais bien loin.

Le design général, tant pour les scènes cinématiques ou l'interface que pour les vaisseaux, résulte de l'aboutissement d'une véritable recherche artistique qui n'est pas sans rappeler « Babylon 5 », série télévisée dont la renommée devient quasi mondiale (et dont vous avez pu avoir un aperçu dans le deuxième numéro de **Next Games**). Même les bruitages des appareils ennemis sortent de l'ordinaire et leurs vrombissements inhabituels rajoutent au mystère qui entoure leur existence. Les développeurs n'ont pas oublié l'indispensable mode multijoueur, afin d'affronter ou de faire équipe avec d'autres pilotes chevronnés. Si, depuis *Star Wars*, vous attendiez un jeu qui vous mette aux commandes d'un chasseur vous propulsant en plein cœur d'une guerre intergalactique avec un maximum de réalisme, n'hésitez plus ! *Freespace* se rapproche certainement de ce dont vous rêviez peut-être depuis longtemps...

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Unreal

L'effet utilisé pour les mouvements des liquides est tout simplement saisissant. Les membres de l'équipe d'Epic Megagame sont de véritables artistes.

Le Quake-like est aujourd'hui passé dans les mœurs. Il devient même un véritable « sport » international pour plusieurs millions d'acharnés du jeu en réseau. L'augmentation, véritablement exponentielle, de la puissance des machines dédiées au jeu, permet aux développeurs de mettre en avant leurs talents artistiques en se préoccupant de moins en moins des limitations techniques. Le résultat est là, avec des jeux aux décors tellement travaillés que l'on pourrait s y perdre pendant des heures, pour le simple plaisir des yeux. Premier d'une longue série de riposte à *Quake 2*, de la part d'éditeurs de tous horizons, *Unreal* place d'entrée la barre bien haut.

Miraculeusement rescapé du crash, sur une planète inconnue, du cargo-prison dans lequel vous étiez détenu, vous émergez d'un coma d'une durée indéfinie. Autour de vous, tout n'est que ruine et désolation. Seules traces de vie peu rassurantes, les cris de terreur et d'agonie que vous entendez au loin. Encore engourdi et l'esprit embrumé, vous quittez votre trop familière cellule dont les protections, après un tel choc, ne peuvent plus vous retenir... Armé du fol espoir de retrouver d'autres survivants, vous voici lancé à l'aventure d'un monde régi par la violence, mais paradoxalement, d une beauté quasi irréelle.

Le scénario, au prime abord des plus classiques, s'étoffera au fil du temps et vous réservera même quelques surprises, fait assez rare jusqu'à maintenant dans ce style de jeu. Cette tendance, pour les projets à venir, semble se confirmer avec des titres tels que *Half-Life* ou *Daikatana*.

L'ambiance du monde d'*Unreal* saisit dès les premiers instants. Les concepteurs de ce jeu ne manquent pas d'un certain sens de la mise en scène et aiment à plonger le joueur dans la panique la plus totale, afin de faire monter le taux d'adrénaline. On ne peut non plus nier qu'ils possèdent le soucis du détail et proposent des effets inédits et visuellement saisissants comme les magnifiques rendus des liquides, les halos de lumière autour des lampes, les reflets sur le sol de certaines salles ou encore le ciel, comparable à un tableau déplacé au gré des vents.
De nombreuses armes, chacune possédant plusieurs niveaux de puissance et deux modes d'utilisation, parsèmeront votre parcours. Si nombre d'entre elles innovent dans leur conception, il est surprenant de constater qu'elles ne donnent pas lieu à des effets graphiques obligatoirement impressionnants, comparativement à l'ensemble du jeu.

Même si, comme annoncé sans doute un peu trop rapidement dans la presse spécialisée, *Unreal* ne constitue pas en soi une véritable révolution dans l'histoire du Quake-like, il est incontestable qu'il se pose désormais comme la référence du genre. Il est regrettable, cependant, d'observer que même sur des machines très puissantes (PII 266 avec 64 megs de Ram et Voodoo2), des saccades intempestives viennent perturber la jouabilité.

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Vous ne serez pas forcément toujours tout seul lors de votre périple. Les Nalis, rares créatures pacifiques du monde d'*Unreal*, vous indiqueront certains passages dérobés.

Format : **PC** Éditeur : **GT Interactive** Développeur : **Epic Megagame** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Colin McRae Rally

Colin McRae est, sans conteste, l'un des meilleurs pilotes de rallye. Ce Britannique de 27 ans, virtuose du volant, appartient au cercle très fermé des plus jeunes champions du circuit. Un parcours en or, à 260 km/h, que Codemasters propose de défier sur le soft du même nom. Conçu avec le même moteur que *Toca Touring Car*, *Colin McRae Rally* est en passe de devenir une référence en matière de jeu de rallye, jouant talentueusement ses jokers contre les as du genre.

Un nombre impressionnant de détails apporte un nouveau souffle de réalisme, comme par exemple la boue qui s'accumule sur le bolide ou encore les bosses qui se forment lors d'un impact. Toutes les voitures sont impeccablement modélisées, tandis que la prise en main est un exemple de rapidité et de précision. Le menu École de conduite sert à se familiariser avec les manipulations basiques, comme tourner autour de plots ou apprendre à conduire par temps pluvieux et de nuit. Chaque épreuve est notée et autorise à passer à la suivante, en cas de réussite. Dans la négative, vous êtes bon pour recommencer la leçon.

Une fois franchi le barrage des leçons, sous l'égide de Colin, on peut débuter un championnat. Plusieurs voitures peuvent être sélectionnées, ainsi que les régions où vous souhaitez concourir. Top départ, dans un rugissement de moteur et de pneus qui crissent. Le copilote, attentif second, indique tous les virages à suivre, afin d'éviter ceux en épingle à cheveux. Option nécessaire si le joueur ne veut pas se retrouver dans le décor. En revanche, vous ne rencontrerez aucun concurrent, que ce soit en mode rally ou championnat. Même s'ils sont présents, ils n'apparaissent que sous forme de chrono. Votre place, dans le sommet du classement, vous ne l'obtiendrez qu'en améliorant votre temps à chaque check point, puisque c'est le temps final qui détermine votre position dans le championnat. Option dans la plus pure tradition des rallyes, où les protagonistes partent en décalé et s'efforcent de gagner des places en faisant le meilleur chrono.

Un vice de forme vient, cependant, tempérer notre enthousiasme : l'ivresse désarçonnante de la vitesse n'est pas au rendez-vous. La différence de pointe, entre les véhicules de *Gran Turismo* et de *Colin McRae Rally*, est flagrante – même si ce n'est pas le même type de circuit –, le défilement du décor de ce dernier souffrant de la même carence. Autre fausse note : un mode arcade, avec des concurrents, aurait été plus approprié, car on a l'impression d'être constamment dans un mode time attack, ce qui est fort dommage.

L'écran splitté va bien vite se charger de relativiser ces défauts. Avec ce dernier, contre un autre joueur, *Colin McRae Rally* est un plaisir total, surtout si vous aimez conduire avec le nouveau Paddle analogique. Top chrono !

Routes boueuses, asphalte détrempé. Jour, nuit, intempéries... Toutes les conditions sont réunies pour diversifier les courses et apporter un maximum de fun au joueur.

Le pilotage des différentes voitures se révèle vraiment naturel, en dépit de la sensation importante de glisse lors de certains virages.

Colin McRae fait partie du team 555 Subaru. Son palmarès est éloquent : premier au Rallye d'Argentine, d'Australie. Premier au tour de Corse...

La note de ***Next Games*** :

Huit sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Codemasters** Développeur : **Codemasters** Prix : **Environ 390 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Crime Killer

Selon les niveaux, le planeur et la moto ne sont pas toujours très maniables.

Les séquences vidéo contribuent grandement à l'atmosphère du jeu. Dommage que le doublage des voix françaises soit d'aussi mauvaise qualité.

Depuis la sortie récente de *Gran Turismo*, chaque éditeur tente de réaliser une simulation de conduite qui tienne la comparaison. Bien que ce ne soit pas directement le but recherché par Interplay avec sa dernière création, il est clair que l'éditeur espère profiter de l'engouement pour ce genre en plein essor. Ainsi, à la manière d'*Auto Destruct*, paru au cours du premier semestre de cette année, *Crime Killer* est un jeu dans lequel courses-poursuites et fusillades vont bon train. Aux commandes d'une voiture futuriste, vous devez veiller à la sécurité de vos concitoyens et mettre un terme aux exactions des organisations criminelles.

Au fil de votre progression, vous pouvez utiliser une moto, conjuguant vitesse de pointe et armement de premier ordre. Un planeur est également de la partie, offrant un meilleur aperçu de la situation. Pour mieux la maîtriser, n'hésitez pas à recourir à un radar indiquant la position des différents malfrats, indispensable à l'accomplissement de votre devoir. Composée d'un ensemble de quinze niveaux, l'aventure se déroule essentiellement dans une métropole où le chaos est omniprésent et sans limite. Ayez recours à votre arsenal de combat comprenant des armes telles qu'une mitrailleuse ou une bombe thermonucléaire. Toutefois, vous ne pouvez utiliser cet armement sans l'approbation de vos supérieurs, la vie d'innocentes victimes étant leur souci principal. À raison, car il sera fréquent d'assister à des collisions avec ces malheureux, lors de courses-poursuites qui tournent mal...

Par rapport à ses concurrents directs *G-Police* et *Auto Destruct*, *Crime Killer* jouit d'une réalisation le singularisant de ses pairs. Le jeu affiche 60 images par seconde, soit le double de *G-Police*. L'environnement graphique est entièrement géré en 3D temps réel, ce qui n'est pas le cas d'*Auto Destruct*. Autre atout : *Crime Killer* propose un mode deux joueurs spécifique. Pour ceux d'entre vous qui seraient dépourvus de carte mémoire, le jeu offre la possibilité de sauvegarder sa position en ayant recours à un système de passwords des plus judicieux. Que demander de plus ?

Hélas, malgré toutes ces qualités, *Crime Killer* n'est pas à la hauteur de ses prétentions, du moins pour ce qui est de la jouabilité et de l'intérêt. Être aux commandes des différents engins n'a rien de transcendant, sans compter la monotonie des différentes missions. À force de poursuivre les criminels, on finit par se lasser, d'autant que le jeu suit le même cheminement, du début à la fin. Les remarquables séquences vidéo auront du mal à sauver cette réalisation du naufrage, l'iceberg étant un certain *Gran Turismo*...

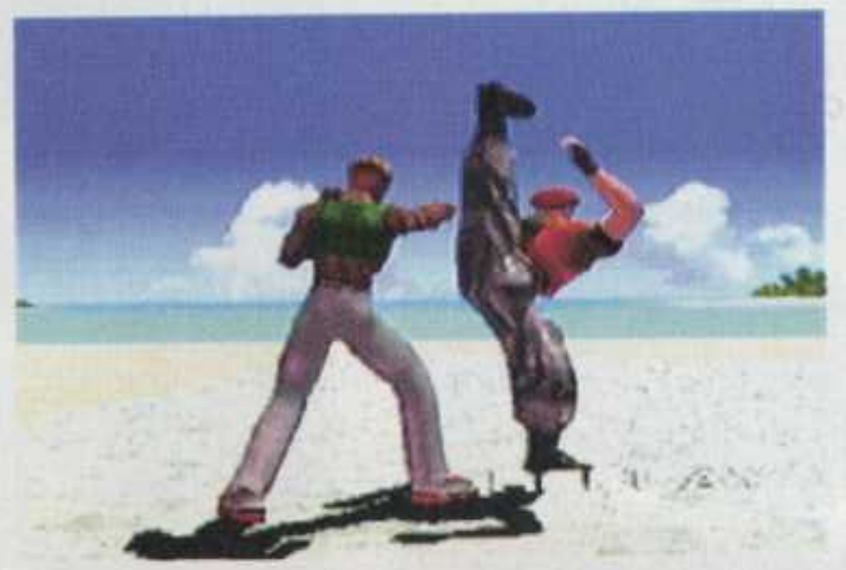
La note de *Next Games* :

Six sur dix

Le radar vous indiquera l'itinéraire à suivre pour atteindre votre cible.

Format : **PlayStation** Éditeur : **Interplay** Développeur : **Pixelogic** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Dead or Alive



Des coups impressionnants, des projections spectaculaires et des séries de combos perpétuelles. Dommage que *Dead or Alive* manque de techniques de combat.

Les jeux de combat, populaires et inoxydables, touchent un large public, aussi bien en arcade que sur console. Un engouement qui incite nombre de développeurs à se lancer dans des projets de conversion ou de création dans le domaine. Malheureusement, l'innovation, en la matière, se fait rare, et la conversion, bonne dans la majorité des cas, semble douteuse pour certains titres. *Dead or Alive* de Tecmo fait partie de ces heureuses exceptions, avec une conversion de l'arcade vers la PlayStation particulièrement réussie. En effet, ce titre bénéficie d'une réalisation fidèle à l'arcade, tout en s'enrichissant, en plus, de nouveaux modes de jeu. De ce côté-là, les développeurs ont prévu de quoi satisfaire les joueurs : arcade, survival, time attack, etc.

Le kumité appartient à un de ces modes de jeu vraiment novateurs, puisqu'il permet d'affronter trente, cinquante ou cent combattants d'affilée. En substance, chaque match s'additionne et, parallèlement, un pourcentage de réussite s'affiche, variant tout au long des combats, selon vos victoires ou vos défaites. Les protagonistes que le joueur peut sélectionner sont au nombre de onze et jouissent d'une réalisation quasiment supérieure à celle de l'arcade. Pour ce qui a trait à l'aspect technologique, pas de lacune, avec une 3D irréprochable et une animation de bonne qualité.

Autre avantage : les personnages de *Dead or Alive* peuvent enfiler un nombre impressionnant de vêtements, ce qui ouvre un challenge relativement amusant au joueur. Ce dernier a la possibilité de récupérer les différents vêtements au cours des tournois. La jouabilité – facteur essentiel –, quant à elle, a le mérite d'être simple : poings, pieds, garde et blocages des coups adverses. Les combos défilent à tout va, tandis que l'arène où les combattants étalent leur rancune de bon cœur est limitée. Mais, une fois à l'extérieur de cette superficie, les choses sérieuses commencent sur une surface explosive s'étendant jusqu'à l'infini. Cette aire autorise le joueur à propulser son adversaire vers le ciel. Bien entendu, il faut pouvoir envoyer un opposant sur cette partie du terrain. Une fois ce détail stratégique réglé et que l'adversaire vole à une dizaine de mètres au-dessus de vous, laissez libre cours à votre imagination pour éviter que votre rival ne retombe vivant. D'une réalisation de très bonne facture, *Dead or Alive* est une conversion modèle de l'arcade, mais ne fera pas forcément l'unanimité des joueurs les plus techniques.

L'introduction nous plonge directement dans l'action avec un bref aperçu des protagonistes et de leurs facultés à combattre.

Esquives et parades sont possibles. Toutefois, leur utilisation devient trop régulière vu la simplicité de la manœuvre à exécuter.

La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Sony** Développeur : **Tecmo** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Blast Radius

Blast Radius **mise avant tout sur l'action. Les combats sont souvent d'une intensité et d'une rapidité fulgurantes.**

Réutilisant le moteur de *Colony Wars*, *Blast Radius* jouit d'effets de lumière aussi impressionnants que ceux de son illustre aîné.

Réalisé par l'éditeur auquel nous devons le renommé *Colony Wars*, *Blast Radius* est le dernier titre de Psygnosis pour la 32 bits de Sony. Un an après la sortie de *Colony Wars*, le développeur, conscient de la pénurie que connaît la machine en terme de shoot'em up 3D, produit avec ce nouveau titre une transition idéale, en attendant *Colony Wars II*. *Blast Radius* reprend donc le concept établi par son prédécesseur, tout en offrant son lot d'innovations. Ainsi, vous incarnerez Kayne, unique espoir de la race humaine, dont le but est d'anéantir les terribles Kotan-Kai, envahisseurs du système galactique.

Pour ce faire, vous aurez à votre disposition un ensemble de neuf vaisseaux intersidéraux (quatre, initialement), disposant chacun de facultés exclusives. Comme à l'accoutumée, ces derniers sont pourvus d'un arsenal de guerre des plus complets, allant des torpilles aux canons laser. Un aspect de votre mission consiste à détruire le maximum d'appareils adverses afin d'amasser des capsules d'énergie, renfermant de multiples options en fonction de leur couleur. Les capsules bleues augmenteront le statut de votre bouclier, ce qui se révélera fort utile lors des confrontations face à l'armada adverse. Les capsules jaunes, quant à elles, vous donneront des points de bonification, indispensables pour l'acquisition de nouvelles technologies.

Composé d'un ensemble de quarante missions réparties en dix secteurs, *Blast Radius* propose un challenge intéressant. Seul contre tous, vous devez, pour venir à bout des différentes épreuves, vaincre la multitude d'ennemis présente à l'écran. Les ordres de missions sont de prendre d'assaut une base lunaire ou d'aller à la rescousse de différents alliés, qui, eux, ne disposent pas de la force de frappe nécessaire pour riposter. Les concepteurs ont intégré une intelligence artificielle aux différents vaisseaux extraterrestres, ce qui rehausse la difficulté du jeu. De plus, il faudra prendre en compte les différents facteurs que sont le niveau de propulsion de votre engin et la barre d'énergie. Faute de quoi, l'échec serait inévitable. Vous l'avez compris, terminer ce jeu n'est pas chose aisée.

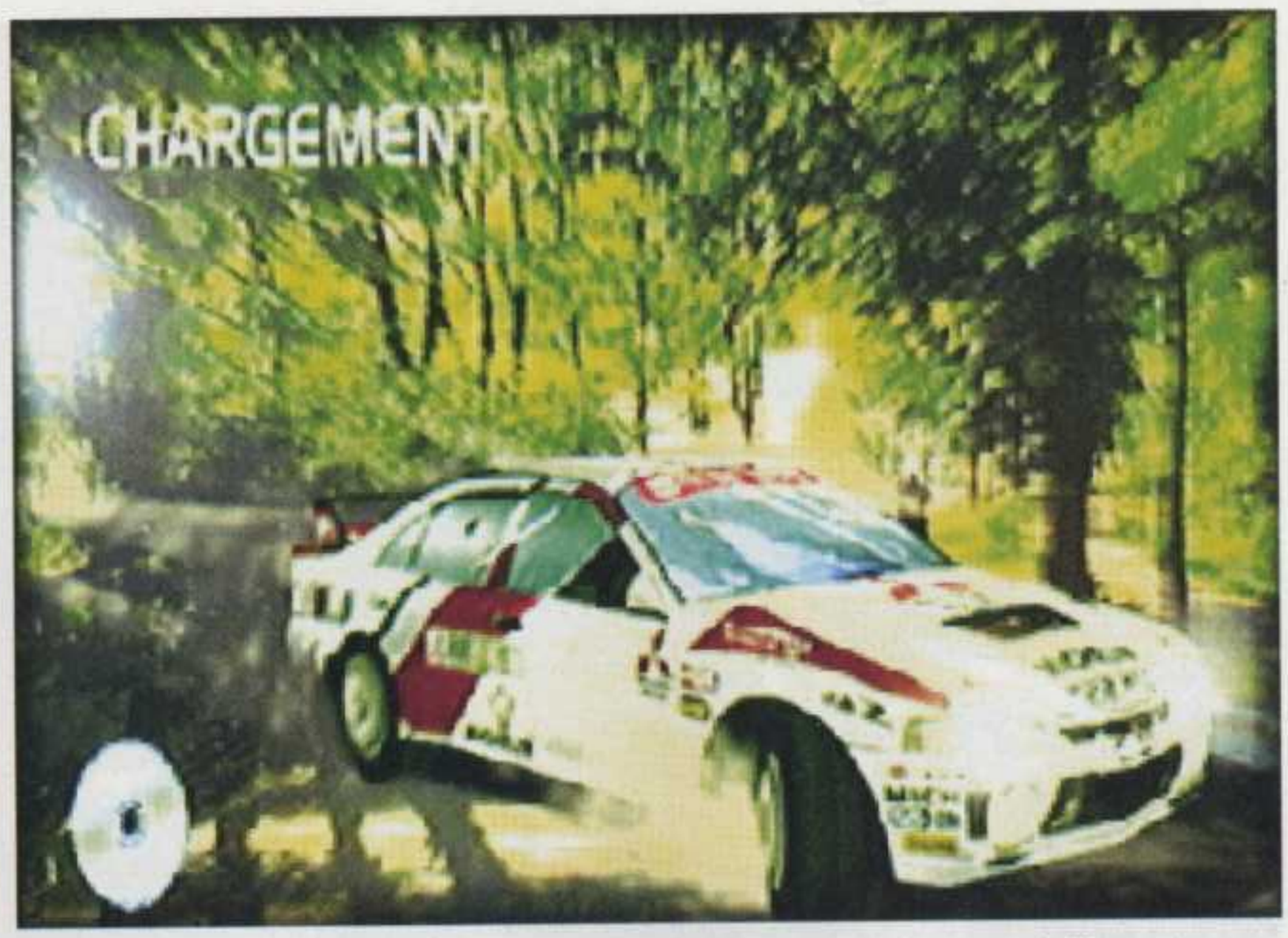
La réalisation du soft est de bon ton. Ainsi, le rendu visuel propose des effets de lumière en temps réel, en plus des innombrables polygones présents à l'écran. L'animation n'est pas en reste : l'ensemble est fluide, aussi bien pour le déplacement des vaisseaux que pour leurs tirs. La jouabilité, bien qu'un peu pesante lors des premières parties, est de bonne facture pour ce type de jeu. Lorsque vous serez habitué aux différentes commandes de contrôle, le plaisir de jouer n'en sera que plus intense. Cela devient une réelle satisfaction de guider son vaisseau dans les limites de l'immensité intergalactique, au point qu'on enchaîne partie sur partie. Il est dommage, toutefois, que cette production ne fasse pas davantage preuve d'innovations. Ne doutons pas que Psygnosis garde ces dernières pour son hypothétique *Colony Wars II*. Malgré cela, *Blast Radius* se révèle agréable à prendre en main et devrait ravir les jusqu'au-boutistes du genre.

La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Psygnosis** Développeur : **Psygnosis** Prix : **Environ 300 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

International Rally Championship



Lors des différents chargements, de somptueuses images de synthèse sont à l'honneur. Nul doute qu'elles auraient également eu leur place dans notre rubrique Galerie.

Depuis maintenant trois ans, les simulations de rallye connaissent un réel essor, aussi bien sur console que sur micro. Le précurseur, en la matière, fut le célèbre *Sega Rally*, sorti début 1995, dans les salles d'arcade. Fort de sa renommée, il opéra une conversion sur Saturn, où il connut un succès sans pareil. Cela attisa bien évidemment la convoitise des possesseurs de PlayStation, envieux devant une telle réussite. Ainsi s'explique l'arrivée, un an après, de *V-Rally*, censé combler le vide de la 32 bits de Sony. Pari tenu : le jeu s'est vendu à plus de 300 000 unités sur toute l'Europe ! Les éditeurs, par l'appât du gain alléchés, commencèrent à concevoir des softs basés sur ce type de simulation sportive. *International Rally Championship* se présente donc comme la dernière production en date d'Ubisoft, venant un peu plus entériner ce phénomène.

Initialement développé sur PC, *IRC* est une simulation de rallye dans la pure lignée des précédents titres évoqués plus haut. Vous aurez à arpenter une multitude de tracés qui comprenennent une soixantaine de circuits, allant du terrain enneigé au bitume parsemé d'embûches. Pour ce faire, vous disposez de véhicules issus des vraies compétitions de la discipline. Parmi ceux-ci, on retrouve les constructeurs européens, avec notamment la Golf de Volkswagen, mais aussi Renault avec sa Mégane spécial rallye. Les Japonais ne sont pas reste, avec Nissan et Mitsubishi, mais aussi et surtout la Subaru, championne de la saison 98.

À propos de saison, *IRC* offre la possibilité de parcourir l'ensemble des tracés comptant pour le championnat du monde. Vous devrez alors concourir pour les pays participant à l'événement et remporter l'ensemble des quatre étapes, ce qui est impératif pour votre progression. Parallèlement à cela, vous affronterez le champion en titre, Tommi Mäkinen, sur l'ensemble des parcours. Celui-ci commentera votre pilotage, en cas de mauvais chrono...

La réalisation du jeu demeure convenable, malgré quelques déconvenues : si les graphismes sont marqués du sceau de la qualité, avec des circuits bien restitués, et si l'animation est du même calibre, il est regrettable de constater le manque de célérité du soft. Pire, lors de chocs avec les concurrents ou des éléments du décor, la gestion des collisions, disons-le honnêtement, frise la médiocrité. Autre phénomène agaçant : l'absence de véritable différence au niveau du comportement des véhicules, ce qui diminue considérablement la durée de vie du logiciel. Trop facile, il n'a de réel intérêt que lorsque l'on daigne avoir recours à l'éditeur de niveaux, option qui rattrape l'ensemble de la production.

Avec la sortie simultanée de *Colin McRae*, ce mois-ci, la concurrence est rude sur la PlayStation. Résultat : *IRC* ne fait figure que de bon soft, dépassé par les produits des éditeurs tiers. La réalisation manque d'envergure, car le principe de créer son propre tracé est réellement le grand absent de ce jeu. Son achat ne s'avère donc pas indispensable, même s'il peut toujours satisfaire les amateurs du genre.

La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Le défaut majeur du soft réside dans la mauvaise gestion des collisions entre les multiples véhicules.

Format : **PlayStation** Éditeur : **Ubisoft** Développeur : **Europress** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Thunder Force V

Comme à l'accoutumée, les boss de fin de niveau sont aussi dangereux que sublimes.

Disparus depuis l'arrivée des consoles 32 bits, les shoot'em up étaient, dans les années 85-90, l'un des genres les plus représentés en arcade et sur consoles. *R-Type, Truxton,* ou encore *1941,* tenaient le haut du pavé et représentaient, à coup sûr, d'importants profits pour leurs éditeurs. Mais l'arrivée des Doom-like, injustement considérés par certains comme les shoot'em up nouveaux, a sonné, on ne sait pourquoi, le glas des jeux de tir « irréfléchis ». Seuls, *Einhänder* de Squaresoft et *Raystorm* de Taito, sur PlayStation, ont permis à de nombreux joueurs de (re)découvrir le plaisir procuré par ces jeux.

Les tentatives d'éditeurs occidentaux de réaliser des shoot 3D se sont généralement soldées par un demi-échec, exception faite du *Colony War* de Psygnosis. Technosoft, instigateur d'une des séries de shoot'em up les plus renommées, les *Thunder Force,* remet au goût du jour sa saga fétiche. Entièrement réalisés en 2D, les précédents opus paraîtraient bien désuets pour un nombre impressionnant de possesseurs de PlayStation. Pourtant, lors de leur sortie, chacun d'eux a créé un véritable raz de marée dans les magasins spécialisés. Ce cinquième épisode, conçu à l'origine pour le marché nippon de la Saturn, se voit maintenant converti sur PlayStation. Profitant pleinement des capacités offertes par la console de Sony, les développeurs de *Thunder Force V* ont pu utiliser un moteur 3D d'excellente qualité. Capable d'afficher un nombre d'adversaires et d'effets spéciaux impressionnants, ils offrent à ce qui aurait pu être un shoot'em up classique une dimension épique. Vos adversaires arrivent de toute part, et anticiper correctement chaque nouvelle attaque sera votre souci principal. Caractéristique de ce type de jeu, l'énorme boss, chargé de la défense de la fin du niveau, utilisera les prodigieux moyens en sa possession pour accomplir son devoir.

Si l'aspect visuel a su évoluer avec l'avancée technologique, la jouabilité, elle, n'a pas changé d'un iota. Et c'est une bénédiction. Car cette fameuse jouabilité se révèle être l'un des paramètres essentiels de cette saga. Bien que rapide, l'action reste claire et les projectiles évitables (s'ils sont aperçus suffisamment tôt). Et les nouvelles armes, telles que les pods, permettent de contrer efficacement les incessants assauts de vos poursuivants. En réalisant *Thunder Force V,* Technosoft conforte notre opinion sur ce genre, trop souvent sous-estimé. D'abord, les shoot'em up, lorsqu'ils sont bien réalisés – et c'est ici le cas –, sont tout simplement les jeux les plus défoulants jamais créés. Mais, n'en abusez pas, vous risqueriez d'être intoxiqué à jamais. À quand *Thunder Force VI ?*

Le choix de l'arme adéquate est l'une des principales conditions de succès dans un jeu comme *Thunder Force V.*

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Technosoft** Développeur : **Technosoft** Prix : **5 800 ¥** Disponibilité : **Maintenant (JAP)**

Road Rash 3D

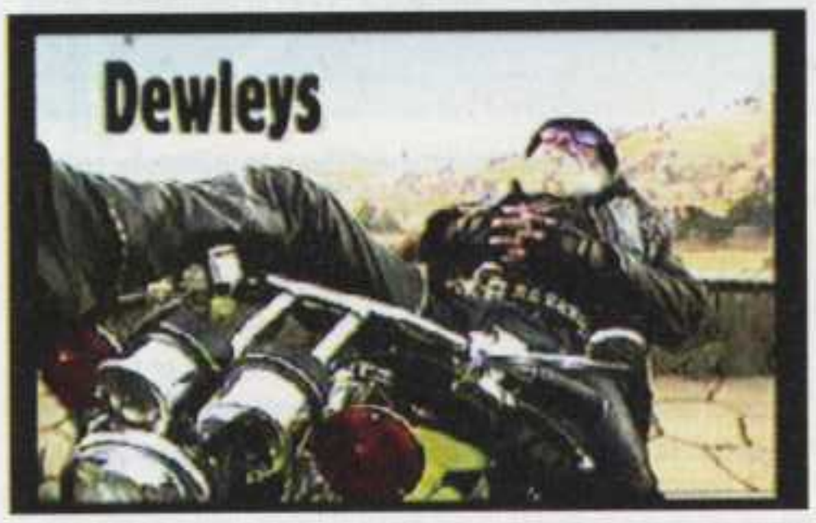
Cogner ou être cogné ? Un choix qu'il faudra vite faire si vous voulez franchir les lignes d'arrivée en vainqueur et avec toutes vos dents !

Séquelle du célèbre jeu d'Electronic Arts, sorti il y a quelques années sur Mega Drive, puis adapté sur 3DO (défunte aujourd'hui) et autres consoles 32 bits, *Road Rash 3D* se sera fait attendre pour les inconditionnels. Est-ce toujours dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes ? Pour ceux qui auraient manqué les précédents épisodes, *Road Rash* met en scène de nombreuses courses de moto, au caractère plutôt illicite, à travers les États-Unis.

Ce dernier épisode se démarque par la possibilité de distribuer coups de poing et de pied à vos adversaires – sans parler des chaînes et matraques –, si tant est qu'il s'agisse d'adversaires. Le passage à tabac des innocents piétons ne sera pas superflu. Attention, toutefois, aux forces de l'ordre, représentées par des motards un tantinet machos (lunettes noires, chapeaux de cow-boy et fusils à pompe) qui tenteront, par tous les moyens, de vous mettre le grappin dessus. Le plus souvent, les luttes acharnées, contre vos concurrents ou avec les policiers, sur les bolides lancés à plus de 250 km/h, se termineront dans un mur pour l'un des deux opposants. Des chutes mémorables suivront, bien qu'un peu moins spectaculaires qu'auparavant. Si vous ne possédez pas encore d'arme, vous aurez même la possibilité de vous emparer de celle de votre ennemi lors d'une altercation, afin de lui rendre au mieux la monnaie de sa pièce (séquence, ô combien, jubilatoire).

Ce nouveau *Road Rash* est toujours entrecoupé de scènes amusantes, en Full motion vidéo, qui présentent les concurrents très typés du jeu, dans différentes situations, en fonction du résultat de la course. D'un point de vue musical, fidèle à sa tradition, Electronic Arts s'est assuré la participation des derniers groupes en vogue : Sugar Ray, CIV… Il est agréable de constater, cette fois, que les morceaux accompagnant les menus sont aussi disponibles pendant les courses. Ne rivalisant pas avec l'excellent *Moto Racer* de Delphine Software au niveau du plaisir du pilotage pur, *Road Rash* tire néanmoins habilement son épingle du jeu, grâce à son aspect course-poursuite avec les différents protagonistes qui tentent de vous éliminer définitivement de la course.

Plutôt qu'une véritable suite, ce nouveau titre ne constitue, en soi, qu'un remake 3D de la version antérieure, n'apportant, de la sorte, pas d'innovations majeures. Ceux qui, légitimement, attendaient un mode deux joueurs, en écran splitté ou en « Link », déchanteront vite, hélas. Cette lacune évidente privera les fans de nouvelles heures de bonheur annoncées, ce qui se révèle dommage… alors que la PlayStation a prouvé, par le passé, qu'elle pouvait parfaitement gérer de telles options. Le concept, toujours simple et efficace, fera peut-être de nouveaux adeptes au culte *Road Rash*. À quand une version *Road Rash* alpha-plus-turbo-real-bout-ex-prime avec enfin un mode multijoueur ?



Les concurrents, présentés lors de séquences vidéo de très bonne facture, soignent leur look. Entre ces deux-là, mon cœur ne balance pas !

Les altercations avec les forces de l'ordre sont, de loin, les plus acharnées. Attention aux coups de matraque…

La note de *Next Games* :

Six sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Electronic Arts** Développeur : **Electronic Arts** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

V-Ball

Malgré une action trépidante et des bruitages convaincants, les musiques sont répétitives et lassantes...

Des formations loufoques et diversifiées, des coups spéciaux et un certain nombre d'équipements viennent agrémenter les tournois. Chaque victoire apporte l'argent nécessaire pour vos futurs achats.

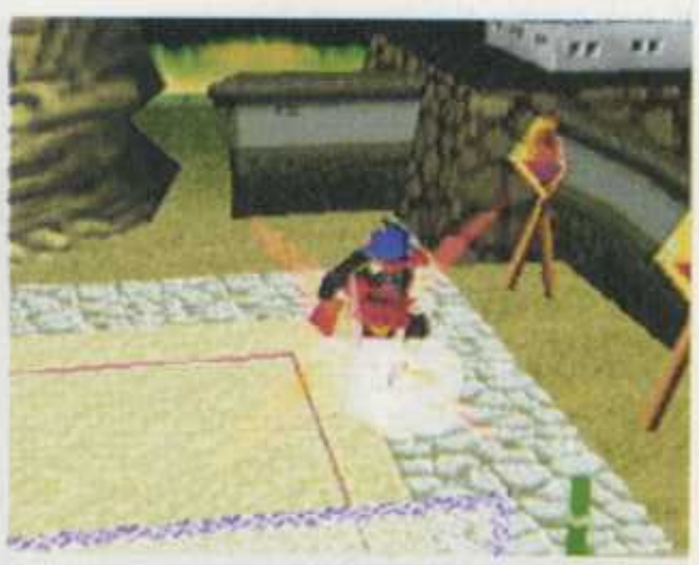
L'été 98 est synonyme de football. Avec le Mondial, les jeux basés sur le ballon rond se bousculent aux portillons de quasiment toutes les machines PC ou consoles. Parmi la pléthore de titres, Funsoft exploite le gisement en produisant *V-Ball*. Ce jeu, sans faucher l'herbe sur les pieds des concurrents, va s'imposer dans le peloton de tête des meilleurs titres de sport, grâce à sa jouabilité sans faille et surtout au plaisir de jeu qu'il procure : un divertissement estival chaleureux et sans prétention.

V-Ball plante directement le décor : été, plage, vacances... Évacuer le stress de la compétition. En effet, le joueur ne dispose pas d'équipes nationales, ni de terrains en salle, car il s'agit bien d'un beach volley où de surprenants duos s'affrontent pour une coupe. Les équipes se composent de deux joueurs propres à une discipline. Vous pouvez ainsi sélectionner les soccers, deux joueurs de foot reconvertis en volleyeurs ; pourquoi pas les kung-fu, maître et élève, qui utilisent leurs compétences en art martial pour exécuter de splendides smashs ; ou encore les actors, deux jeunes athlètes beaux, musclés, mais qui brillent surtout par leur sourire ridicule.

Au total, dix formations peuvent être sélectionnées. Chaque joueur devrait y trouver son compte. Il est également possible d'utiliser des smashs spéciaux : par exemple, le team des soccers peut effectuer un magnifique retourné en guise d'attaque, impressionnant et difficile à contrer. D'autres coups sont réalisables, par simple pression d'un bouton. Une chose est certaine : n'importe quelle offensive peut être repoussée par un mur bien placé ou une réception adéquate.

... toutefois, elles se font rapidement oublier en baissant le son du téléviseur.

Hormis ces équipes radicalement différentes et fun, *V-Ball* offre un autre concept vraiment intéressant : le fait d'intégrer un niveau de fatigue modulable à chaque coup. Votre personnage démarre à 100 %, puis chaque action diminue ce pourcentage. Une fois que les protagonistes ont atteint un niveau relativement bas, les contrecoups sont immédiats : trébuchements et déplacements véritablement plus lents. Pour remédier à cette baisse de régime, vous pouvez acheter des protections ou des bagues qui permettent de frapper plus fort ou de sauter plus haut. Le timing des réceptions et des smashs est capital, puisqu'il dose la puissance de frappe, ainsi que la perte d'énergie de votre joueur. Toutes les options : Superpouvoir, Protection, Boisson revitalisante, etc. sont vraiment bien gérées, tout en ne perturbant en aucune façon les parties. Passes, feintes, smashs et plongeons vont devenir votre quotidien. *V-Ball* promet de longs matchs endiablés.



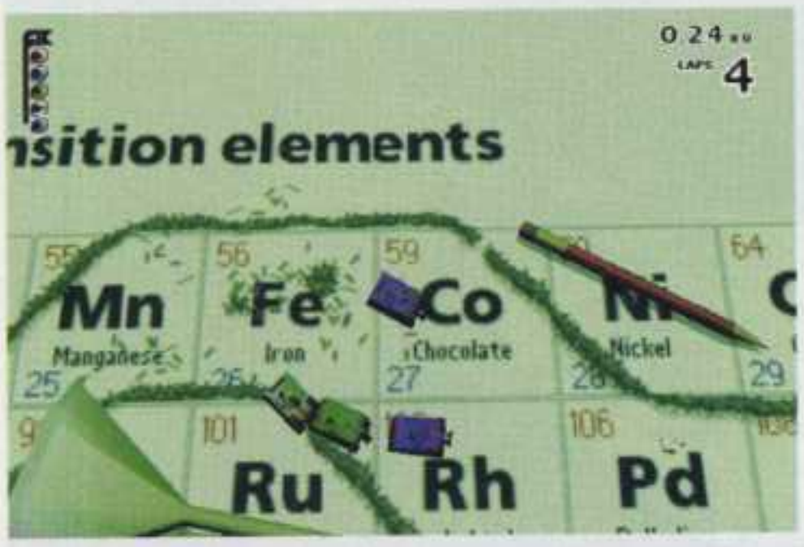
Les parties à deux joueurs sont incontestablement les meilleures. Avec *V-Ball*, certains échanges sont interminables, mais toujours passionnants, sans pour autant user les pouces.

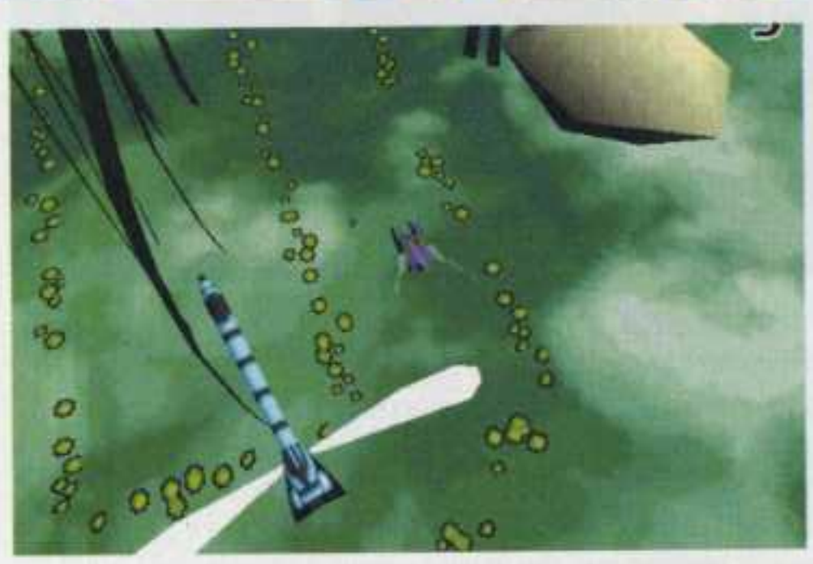
La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Funsoft** Développeur : **Funsoft** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant**

Micro Machines V3





Les circuits et engins, présentés dans *Micro Machines V3*, sont légion. Ainsi, vous pourrez aussi bien vous retrouver aux commandes d'un char, d'un offshore que d'une Formule 1...

Après avoir évité les mines, les obus et les pièges, serez-vous l'as du circuit ?

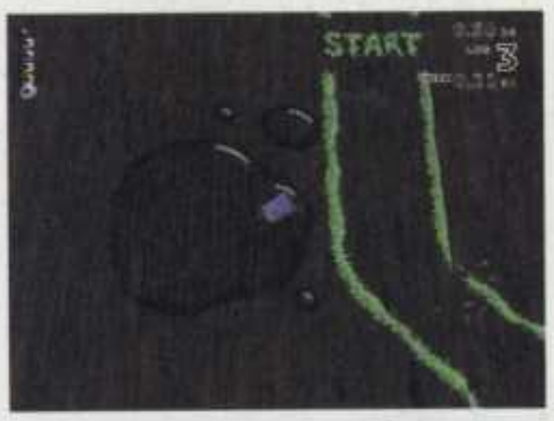
Après un succès tout à fait mérité sur PlayStation, avec plus de 500 000 unités vendues, les bolides miniatures, qui ont fait la joie de plus d'un bambin, envahissent aujourd'hui nos PC. Ils récoltent, au passage, quelques nouvelles options – jeu à huit, en réseau local, et jusqu'à six participants sur le même ordinateur – qui ne seront pas pour déplaire aux furieux du joypad.

La nouvelle mouture de ce soft de course, en vue aérienne, propose quarante-huit circuits différents sur lesquels concourront un nombre conséquent de véhicules, toutes catégories confondues. Les parcours sont établis dans divers lieux atypiques (cuisine, laboratoire, jardin...), permettant des décors haut en couleur, à l'image des personnages sélectionnables : de Dwayne, aux allures de professeur Foldingue, à Spider, le Fonzie local. *Micro Machines V3* vous placera aux commandes de pas moins de trente-deux engins, à la conduite et au style très variés, pouvant aller de la formule 1 au offshore en passant par le char ou le buggy.

Durant les courses, saisissez l'opportunité de glaner certaines options, elles aussi peu classiques, qui vous serviront à mettre vos concurrents directs en difficulté : maillets géants, pinces rétractables... Pour corser le tout, vous devrez esquiver les pièges, tels que les flaques de colle ou les aimants, implantés dans le décor lui-même. Si vous êtes adroit, il vous sera possible d'utiliser ce dernier à votre avantage. Exercice pratique : roulez dans un résidu de produit chimique, prenez feu et carbonisez vos adversaires, rien que par simple contact.

Nombre d'options viendront rallonger, si besoin était, la durée de vie du soft, en proposant des formules classiques (duels, contre-la-montre, championnats), mais aussi des modes beaucoup plus originaux. Par exemple, vous pourrez mettre en jeu, contre vos amis, les nouveaux engins (prize cars) que vous aurez réussi à acquérir en cours de compétition. Incontestablement, le jeu prend toute son ampleur en mode Multijoueur, garantissant des dizaines d'heures de défoulement au volant des jouets de votre enfance.

Micro Machines V3 exploite toutes les cartes 3D actuellement présentes sur le marché, pour sublimer un style graphique volontairement dépouillé mais qui n'en reste pas moins très esthétique et dépourvu de défaut majeur. Pour ce troisième volet, les développeurs de chez Codemasters sont parvenus à conserver la simplicité et le plaisir du jeu que l'on avait pu apprécier, auparavant, dans des titres comme *Supercars* ou, plus récemment, *Death Rally*. Le tout en passant en 3 dimensions, ce qui, hélas, n'est pas toujours le cas des autres produits.



De nombreux obstacles – colle, déchets radioactifs, précipices... – viendront ralentir votre progression, au cours des quarante-huit parcours proposés.

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Format : **PC** Éditeur : **Codemasters** Développeur : **Codemasters** Prix : **Environ 350 F** Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Guilty Gear

Les jeux de combat continuent leur ascension, solidement confortés par les titres dans le genre, qui prolifèrent aussi bien sur consoles que dans les salles d'arcade. Le PC, quant à lui, parent pauvre, ne possède que quelques produits plus que médiocres, en attendant de réduire l'écart avec les trésors de guerre que sont les cartes graphiques 3D et le potentiel de jeux on line. Par contre, le déclin est inévitable pour les jeux de combat 2D, voués à disparaître, progressivement remplacés par l'inévitable 3D. La PlayStation a d'ailleurs très vite pris ses distances vis-à-vis de cette technologie, ne disposant que de quelques titres plutôt mal lotis, dans le genre baston en 2D.

Après avoir sélectionné un des dix protagonistes proposés, on s'aperçoit rapidement que les enchaînements prennent une part plus qu'importante dans les parties. Du reste, ces dernières ne sont qu'un amalgame d'effets spéciaux et de combos en tout genre. Certaines attaques, appelées Destroyed, disposent d'une puissance inouïe, terrassant mortellement votre adversaire en un seul coup.

En tout cas, les joueurs qui ont apprécié les *X-men vs Street Fighter* ou *Marvel Superheroes* devraient être ravis par ce titre. Cependant, tous les mercenaires du circuit, habitués à un bon *Street Fighter* ou *Fatal Fury*, se sentiront rapidement frustrés par son côté bourrin. Avec sa jouabilité convenable, ses graphismes fouillés et ses attaques spectaculaires, *Guilty Gear* apporte une nouvelle bouffée d'oxygène à la PSX, en matière de combat 2D.

La note de *Next Games* :

Sept sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Arc System Works**
Développeur : **Arc System Works** Prix : **Environ 450 F**
Disponibilité : **Maintenant (en import)**

Star Wars
Rebellion

« L'appétit vient en mangeant. » Une maxime que n'a pas perdu de vue LucasArts, qui tente de tirer profit de l'engouement intarissable que suscite toujours la plus incontournable des trilogies cinématographiques. Si, par le passé, la qualité des softs, associée aux trois films cultes, a oscillé entre le meilleur (*Shadows of the Empire*, *Jedi Knight*) et le pire (*Rebel Assault 2*, ou plus récemment *Master of Terras Kasis*), il est difficile de trancher aussi facilement pour *Rebellion*, tant les aspects positifs y côtoient les défauts flagrants.

Ce jeu de stratégie se déroule entre le premier et le deuxième volet de *Star Wars*. L'univers, encore morcellé, balance toujours entre l'empire et l'alliance rebelle, camps entre lesquels vous devrez, vous aussi, choisir. Ensuite, à vous d'utiliser tous les moyens à votre disposition pour arracher la victoire finale et éradiquer vos opposants. Les possibilités d'action offertes sont nombreuses et intéressantes – diplomatie, captures de personnages clefs, sabotages... –, constituant le principal atout du jeu.

Hélas, la diversité d'options proposées, et la richesse stratégique qui en découle, est desservie par une interface considérée unanimement comme obsolète. Gérer vos troupes, alliances et ressources s'avère rapidement fastidieux, sans compter qu'il faut beaucoup de persévérance avant de maîtriser efficacement, dans la mesure du possible, les forces que vous aurez en main.

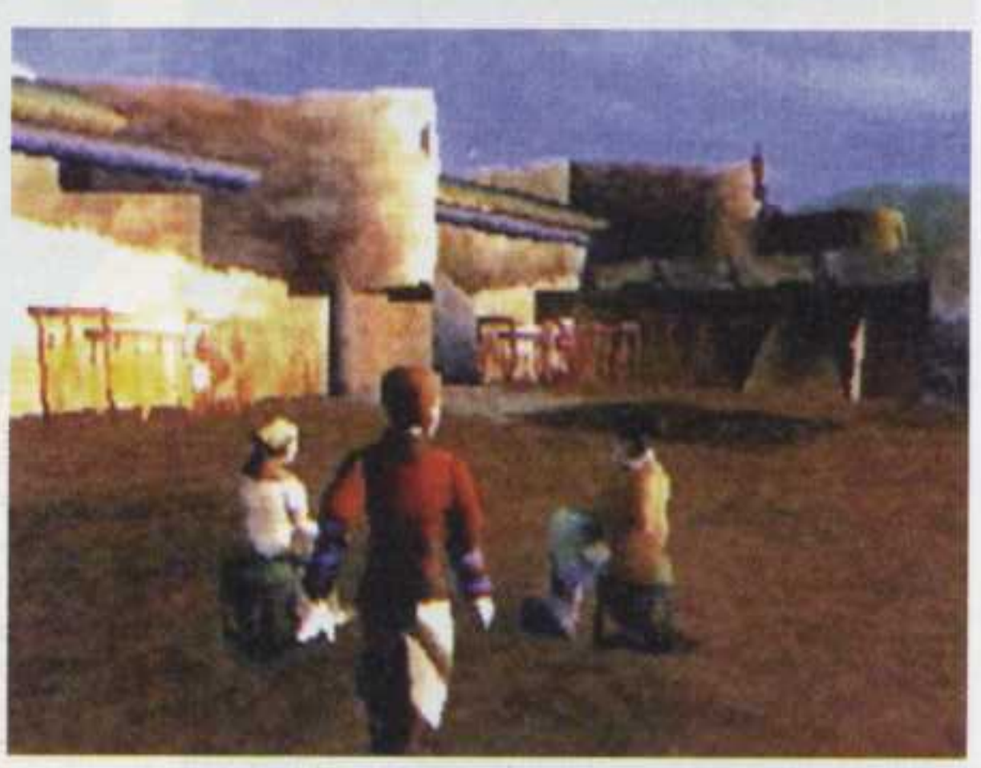
Rebellion, dans le royal sillage de ses aînés, promet encore de nombreuses nuits blanches aux amateurs du genre ET de *Star Wars*, mais un profond ennui aux autres. Pour connaisseurs, essentiellement.

La note de *Next Games* :

Cinq sur dix

Format : **PC** Éditeur : **Ubisoft**
Développeur : **LucasArts**
Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

Panzer Dragoon Saga



La sortie de *Panzer Dragoon* fut un des événements majeurs de la 32 bits de Sega. Il envoûta tant certains joueurs qu'il représenta l'élément décisif dans l'achat de la console elle-même. En grande partie grâce au design de Moëbius, génialissime dessinateur de renommée mondiale, il avait, en son temps, surpris autant par ses qualités techniques que par la magie et le rêve inspirés par son univers inclassable. Avec sa suite, *Panzer Dragoon Zwei*, encore mieux réalisée que son illustre parent, il restera, sans nul doute, une étoile dans les cieux du shoot 3D. Pour l'occasion, Sega gratifie la Saturn d'un RPG dans le monde ensorcelant des majestueux dragons.

Reprenant tous les ingrédients habituels des meilleurs jeux de rôle, *Panzer Dragoon Saga* innove pourtant sur plusieurs points. Ainsi, les déplacements, à pied ou à dos de dragon, se font entièrement en 3D temps réel, ce qui autorise une grande liberté de mouvement. Pendant les combats, vous pourrez à loisir vous déplacer autour de vos adversaires, ce qui apporte une dimension stratégique supplémentaire, trop souvent absente des jeux de rôle nippons. L'ambiance propre au monde de *Panzer Dragoon* reste présente, dans ce troisième volet, grâce aux musiques toujours magnifiquement orchestrées, aux graphismes hors normes et surtout à la liberté totale ainsi qu'à l'impression de puissance que l'on ressent aux commandes du dragon.

Si vous attendiez avec impatience un nouveau jeu d'action dans la lignée des précédents, le risque, hélas, c'est d'être terriblement déçu. Par contre, si vous êtes un amateur de RPG, *Panzer Dragoon Saga* demeurera pour vous, à l'instar de ses devanciers, une aventure inoubliable.

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Format : **Saturn** Éditeur : **Sega** Développeur : **Sega** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

King of Fighters'97

Déjà quatre longues années se sont écoulées, depuis la sortie de *King of Fighters*. Le premier volet, sorti en 1994, avait vu l'arrivée d'une nouvelle série, créée par SNK. Depuis, rituel immuable, chaque année voit débarquer la rentrée scolaire et son *King of Fighters*. Les démographes affirment que le peuple nippon, grâce à une alimentation très saine, bat des records de longévité. Ce constat aurait-il inspiré l'éditeur et jusqu'où ira-t-il ? Justement, jusqu'à la conversion PlayStation des jeux SNK du même nom. Une initiative passablement avortée.

En effet, même si elle s'avère supérieure aux précédentes conversions, ce nouveau *KOF'97* ne résoud pas le manque de puissance de la PSX en matière de 2D. Un talon d'Achille qu'elle traîne comme un boulet.

Au niveau du soft, Les protagonistes sont nombreux et les teams toujours présents. En dehors de cela, c'est une succession de déconvenues : l'animation est vraiment déplorable ; les effets sonores et les musiques tout aussi catastrophiques, avec bon nombre de stages qui ne disposent pas de séquences musicales dignes de ce nom, mais d'un fond sonore vraiment insignifiant.

Sur le plan de la jouabilité, elle reste fidèle à la série. Les combos enrichissent les parties. Diagnostic : ceux qui ne sont pas habitués aux jeux SNK, sur Neo-Geo ou en Arcade, pourront voir en *KOF'97* un nouveau jeu de combat 2D, relativement fun. Les autres peuvent passer leur chemin.

La note de *Next Games* :

Six sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **SNK** Développeur : **SNK**
Prix : **Environ 450 F** Disponibilité : **Maintenant en import**

Virtual Chess 64

Il y a une quinzaine d'années, un manuscrit chinois, datant du IIe siècle avant Jésus-Christ, a été découvert. Il représentait un tableau avec des figurines semblables à celles des échecs. Faut-il en conclure que la Chine est à l'origine de ce jeu ? Quelques noms resteront toujours dans les mémoires : celui du musicien Philidor, remarquable non seulement aux échecs, mais également au jeu de dames ; celui de l'étoile filante, Paul Morphy, qui ne manqua pas d'abattre adversaire sur adversaire, mais quitta la scène aussi rapidement qu'il y était monté...

Plusieurs siècles plus tard, les échecs sont accessibles à tous, via le PC et maintenant les consoles. Titus, qui avait commercialisé *Virtual Chess* sur PC, offre aux joueurs de consoles la possibilité de découvrir les échecs. Avec son didacticiel réellement complet – déplacement des pièces, analyse des parties, les différents mat possibles, etc. – et ses 14 niveaux de jeu, *Virtual Chess* peut attirer tant les novices que les passionnés de cette belle distraction de l'esprit. Vous pouvez aussi changer le design et les couleurs des pièces, ainsi que celles de l'échiquier (2D ou 3D), et assister à de terribles combats en 3D. Quand une pièce vient à en prendre une autre, moment le plus fun, on assiste alors à un sanglant pugilat. Sans procurer autant de plaisir qu'une partie sur un véritable échiquier, *Virtual Chess* permet de trouver un adversaire de votre niveau, à n'importe quelle heure, du jour ou de la nuit.

La note de *Next Games* :

Huit sur dix

Format : **PlayStation** Éditeur : **Titus**
Développeur : **Titus**
Prix : **Environ 400 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

House of the Dead

Une équipe de chercheurs a disparu. Un enquêteur est dépêché pour mener les investigations, afin de retrouver les scientifiques et mettre la main sur le dangereux docteur Curien, mais, par-dessus tout, pour sauver sa bien-aimée, Sophie. Sur un semblant de scénario et armé de son pistolet, ce jeune policier devra éliminer un maximum de monstres pour sauver sa peau. Naturellement, le joueur dirige ce personnage, ou plutôt l'arme du protagoniste, car la caméra poursuit un chemin bien spécifique, malgré quelques bifurcations.

Sur le plan de la réalisation, on déplore certaines failles. Première infraction : la conversion de l'arcade vers le PC donne l'impression d'avoir été réalisée à la va-vite. Deuxième irrégularité : les décors de *The House of the Dead* ne sont pas franchement impressionnants, en dépit d'une carte 3D, surtout lorsqu'on observe les rambardes des escaliers, les grilles et les murets en 2D, ou d'autres détails dans le même genre.

Ainsi, on peut presque affirmer que c'est l'action – intense – qui sauve la mise, ne manquant pas de distraire le joueur, par son côté gore. Vous pouvez toujours essayer de rendre la mission plus palpitante en tentant, par exemple, de sauver les chercheurs en lutte contre des aliens pour récupérer de l'énergie. Malgré tout, il manque le côté thriller insoutenable qui pousse à enchaîner les parties. Pour le blast de zombies, on préfèrera *Resident Evil*, même s'il ne s'agit pas du même registre. Sinon, dans le même style, *Virtua Cop 2* reste la meilleure référence.

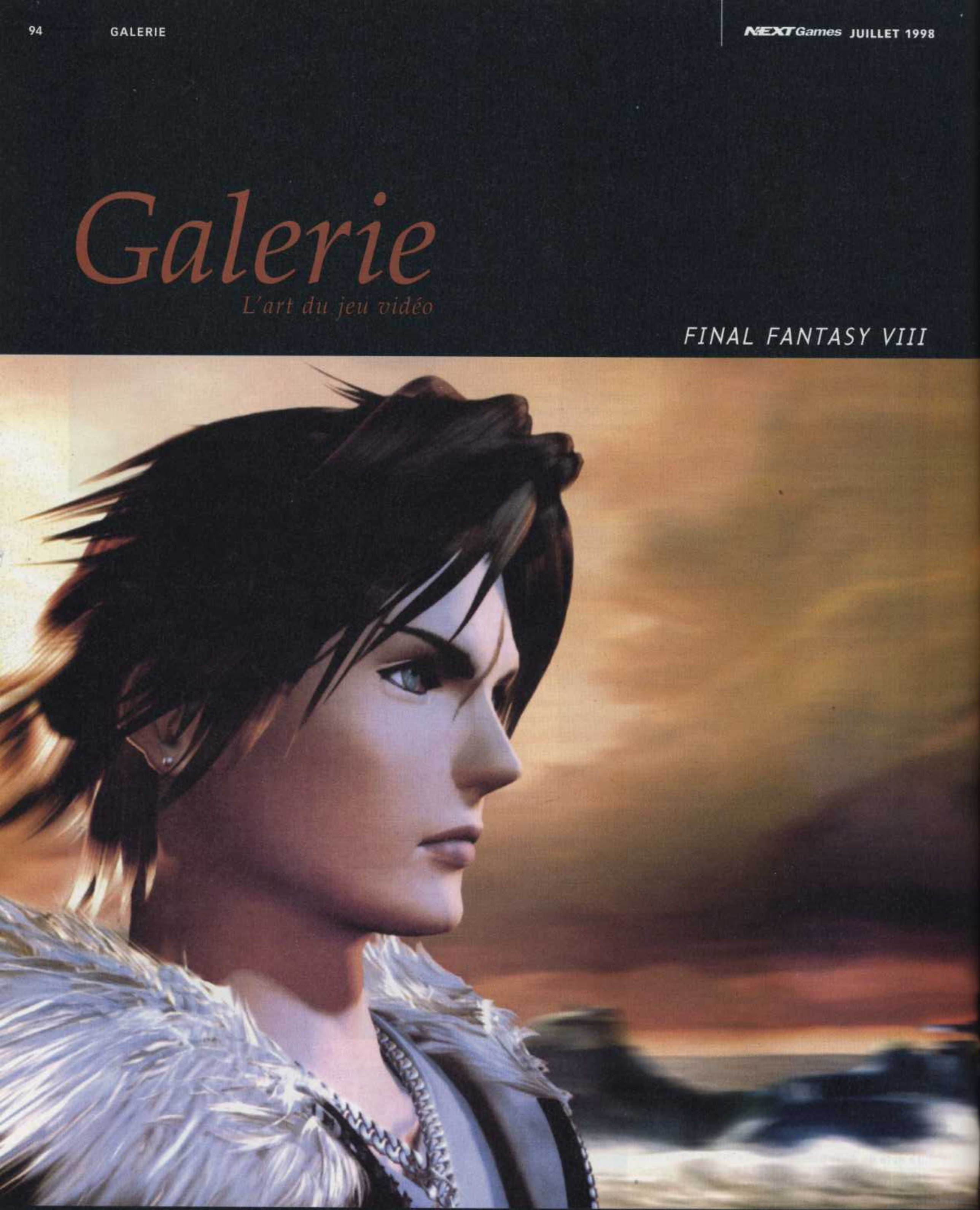
La note de *Next Games* :

Six sur dix

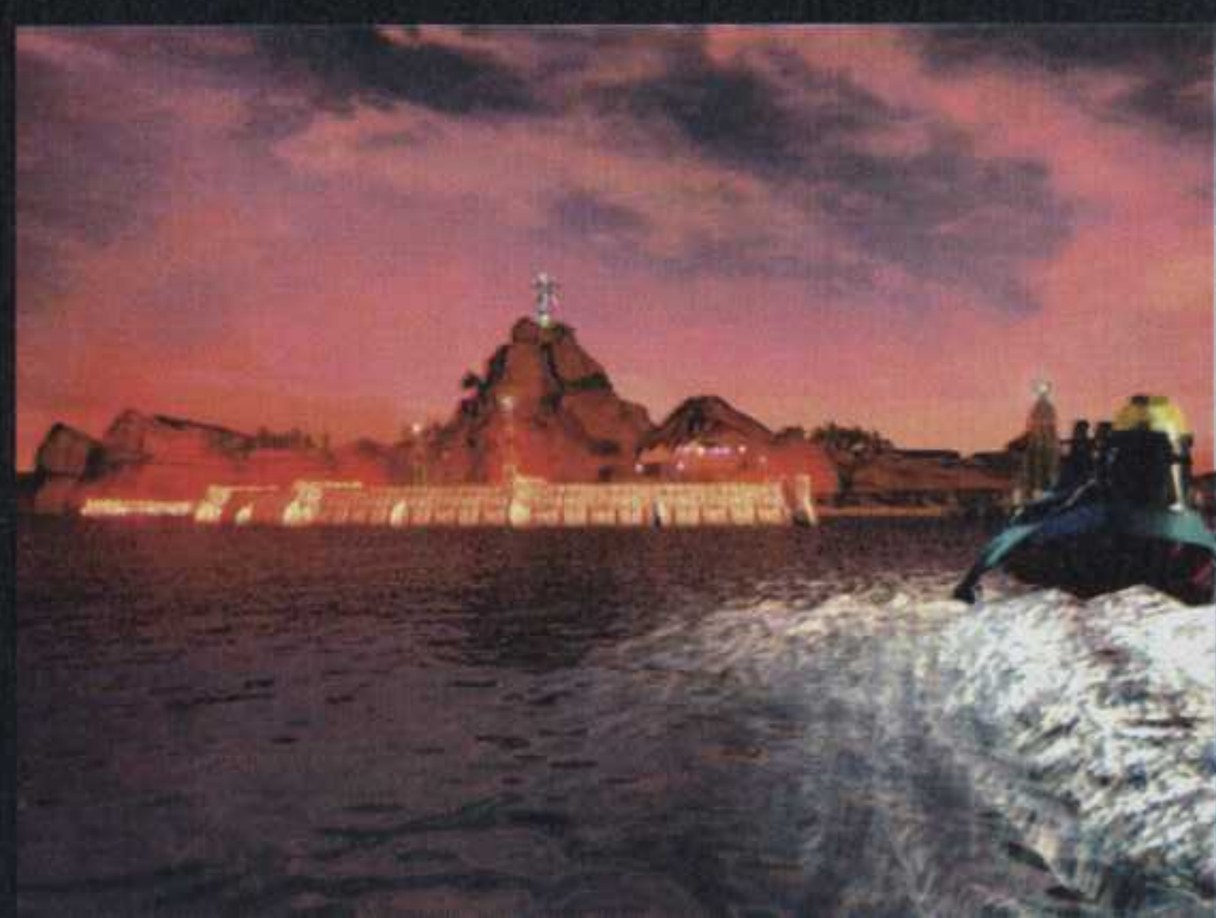
Format : **PC** Éditeur : **Sega PC** Développeur : **Sega PC** Prix : **Environ 350 F**
Disponibilité : **Maintenant (FR)**

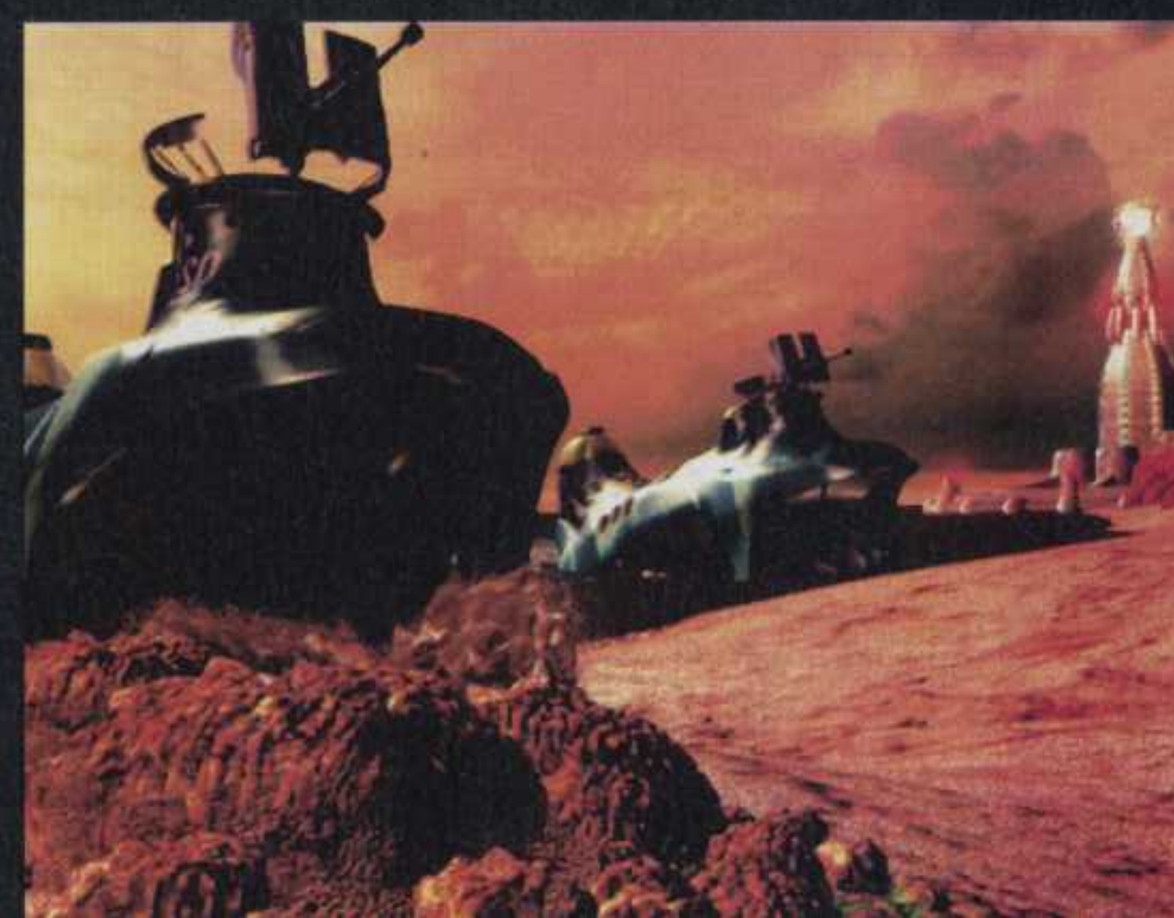
Galerie

L'art du jeu vidéo



Les jeux d'aventure et les RPG demeurent, sans nul doute, les meilleurs supports à l'imagination et à la création de fabuleuses images de synthèse et autres renders. Squaresoft signe, ici, avec *Final Fantasy VIII*, l'une de ses plus belles réalisations, tant sur le plan artistique que « scénaristique ».
Cependant, par-delà l'univers dont sont inspirés ces artworks, la tâche des infographistes, à proprement dit, prend ici toute sa dimension. Un simple coup d'œil, sur ces images, vous aideront à mieux en apprécier la créativité et le travail minutieux.





© Squaresoft

DUNGEON KEEPER 2

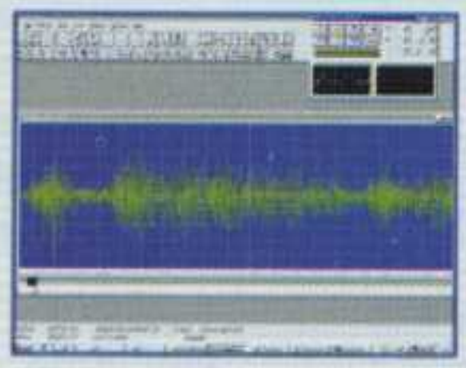
© Electronic Arts
© Bullfrog Software
© Animaré

Depuis l'E3, ça y est... C'est officiel. Il y aura bien une série télévisée dédiée à l'emblématique et sombre univers de *Dungeon Keeper*. Le Grand Cornu, plus connu sous le p'tit nom de Reaper, devrait bientôt revoir le jour, même si ce n'est pas tout à fait ce que la bête diabolique apprécie le plus. Bullfrog Software qui travaille sur le projet, et dont Electronic Arts assurera la distribution, a confié le soin de modéliser l'ensemble de ses personnages à deux sociétés françaises : Animaré (un dossier lui est consacré page 70 de ce numéro) et Slash. Cette dernière ayant la charge de préparer le design des personnages pour que la modélisation s'ensuive. Si l'univers de *Dungeon Keeper*, on le sait, a fait des émules, il n'en reste pas moins la référence. En attendant la sortie prochaine du produit, qui remportera certainement le même succès que son devancier, délectez-vous de nos renders inédits.

DÉVELOPPEMENT

LES JEUX VIDÉO PASSÉS AU CRIBLE

Ça fait du bien de parler



Cette onde est la représentation numérique d'une voix enregistrée.

Depuis de nombreuses années déjà, les jeux contiennent des voix d'acteurs, que ce soit dans des séquences cinématiques, voire dans le jeu lui-même, afin de communiquer des informations au joueur et de renforcer l'atmosphère. Les jeux d'aventure, en témoigne le récent *Curse of Monkey Island*, ont recours au discours dès qu'un personnage en interpelle un autre. Les simulations, pour leur part, utilisent la parole pour informer le joueur des activités ennemies. Presque la totalité des titres sur le sport sortis ces derniers mois inclut un commentaire accompagnant l'action. Pourtant, le discours était peu employé jusqu'à présent, car les ordinateurs ne le manipulaient pas aussi facilement que le texte ou le graphisme. En effet, s'ils veulent que leurs jeux proposent autre chose que de banales phrases enregistrées, les développeurs doivent inclure des quantités de discours énormes (à l'image de la plupart des jeux d'aventure) ou lier des phrases entre elles, à l'aide de mots courts, comme des noms d'équipe et des remarques (à l'instar de la plupart des titres sur le sport).

La première méthode a trois inconvénients majeurs : le discours consomme énormément d'espace disque et doit être chargé partout où il est nécessaire ; l'enregistrement lui-même est long et souvent coûteux et, même avec un grand nombre de samples, la portée du discours reste limitée. Le joueur, par exemple, est dans l'impossibilité d'entrer son nom et de l'entendre au cours du dialogue. En revanche, cette première méthode offre un dialogue réaliste, ponctué de changements de ton et de rythme.

La seconde méthode, qui consiste à coller ensemble des fragments de discours, autorise une plus grande souplesse d'expression et économise de l'espace disque. En fait, au niveau le plus bas, seuls 49 samples de sons basiques (ou phonèmes) sont nécessaires pour produire n'importe quel mot anglais. Certes, le discours qui en résulte est compréhensible mais son ton et sa vitesse varient peu, d'où cet effet sonore mécanique. Même si on choisit des samples plus importants (des mots simples par exemple), le discours donne l'impression de sauter même si chaque son est exprimé dans le même ton. Dans la mesure où les gens remarquent plus facilement les problèmes sonores que les problèmes visuels, la moindre petite erreur est fatale. On a bien tenté d'étirer ou de déformer les sons afin qu'ils s'intègrent, mais cette méthode ne donne pas entière satisfaction et demande une puissance de traitement trop importante.

Le discours a longtemps été utilisé dans les jeux comme organe de sortie, mais les recherches visant à faciliter son intégration ne sont menées que depuis peu. Celle-ci nécessite une puissance de traitement élevée sans pour autant garantir un niveau de précision ni limiter des problèmes de son déformé ou accentué. Il semblerait, néanmoins, que les premiers systèmes de reconnaissance vocale aient été récemment mis au point pour les jeux vidéo. Par exemple, le nouveau jeu Pocket Monster de Nintendo « Pikachu Genki Dechu » (littéralement « Pikachu s'amuse ») exploite un système de reconnaissance vocale, pour le moins bizarre, utilisant un micro permettant au joueur de « dialoguer » avec Pikachu, le petit personnage. Il est impossible, à ce stade, de commenter la précision du système, mais Nintendo affirme qu'il est capable de comprendre des commandes simples, de détecter le ton de la voix du joueur et de s'adapter en fonction de son humeur.

Sur PC, la puissance des machines permet maintenant à des sociétés comme Dragon Dictate et IBM de proposer des solutions souples et fiables. Destinées certes à la reconnaissance vocale et à la dictée, elles permettent également de commander son ordinateur via des macros enregistrées. On peut ainsi se connecter sur Internet, ouvrir son logiciel de courrier, et vérifier la présence de mails pour les ramener en prononçant simplement une commande dans un micro. Microsoft étudie également ces possibilités et l'on sait déjà que les prochains Windows pourront être commandés à la voix. En attendant, les jeux n'utilisent pas ces ressources. Les essais, pour le moment, n'ont jamais été concluants. Il faut dire que ce système, tout en étant utile, n'offre guère plus de commandes qu'un clavier ou qu'un joystick, puisque l'utilisateur est limité à des actions préprogrammées.

L'intérêt d'une partie multijoueur en réseau est de pouvoir invectiver ses adversaires ou de mettre au point une stratégie d'attaque en parlant tout simplement dans son casque. Malheureusement, cela n'est pas envisageable en jouant par Internet : il n'y a, généralement, aucun moyen de communiquer par la voix. Quant à ceux qui ont tenté d'envoyer un message pendant une partie – Quake en est l'exemple –, ils en connaissent les conséquences…

La solution consisterait donc à transmettre des messages vocaux en parlant simplement dans son micro. Dans la mesure où cette fonction équipe déjà tous les logiciels de conférence, il n'y a aucune raison pour que les jeux (qui, précisément, envoient moins de données qu'un programme de conférence) ne puissent pas faire la même chose. En effet, quelques jeux, tels que *Duke Nukem 3D*, intègrent déjà un tel système, avec plus ou moins de succès. Les possibilités d'améliorer la jouabilité sont pourtant nombreuses : le jeu pourrait, par exemple, régler le volume du dialogue en fonction de la distance afin que vous puissiez parler à vos voisins sans vous faire entendre par les autres personnes.

Toutefois, il est dangereux de trop miser sur le son et préférable de proposer du texte, dès que possible, pour les joueurs qui préfèrent jouer sans son. *Command and Conquer*, par exemple, qui devient beaucoup plus difficile avec le son, s'est attiré le mécontentement des utilisateurs, car les messages sonores initiaux ne sont alors plus audibles.

Les systèmes informatiques étant suffisamment puissants pour exploiter des algorithmes plus complexes, les possibilités de discours sont donc plus réelles que jamais. Avec un peu de chance, les développeurs feront encore évoluer cette technologie, afin de créer des jeux encore plus passionnants et de permettre des parties multijoueur encore plus intenses.

Dans des jeux comme *Netstorm*, d'Activision, les tactiques combinées seraient plus faciles à coordonner avec une communication vocale.

Sites à visiter :

http://www.k2i.com/ – *K2 Interactive, créateurs du commandant verbal*

http://www3drealms.com/ – *3D Realms, développeurs de Duke Nukem 3D*

http://www.nin64.com/ – *Casque de reconnaissance vocale Nintendo*

http://www.ign64.com/ – *Pikachu Genki Dechu*

DirectX 6.0

Microsoft a eu toutes les peines du monde à convaincre qu'il envisageait sérieusement de créer des jeux. Lorsque la société s'est tournée pour la première fois vers l'édition, une ligne de jeux médiocres (parviendrons-nous à oublier un jour *Microsoft Soccer* ?) a eu raison de sa crédibilité. Aujourd'hui, avec notamment des jeux comme *Age of Empires* ou *Urban Assault*, Microsoft s'est imposé comme éditeur. Pourtant, un obstacle l'empêche encore de dominer le monde du jeu : DirectX, l'API jeux pour Windows.

Le PC ayant été conçu pour exécuter des applications commerciales, la simple existence d'une API jeux, fonctionnant sous son système d'exploitation, devait être une bonne nouvelle pour les développeurs et les éditeurs désireux de s'arroger une part du marché PC. Mais, Microsoft s'y est très mal pris. Le premier DirectX était lent, buggé et froid. DirectX 3.0 ne fut pas mieux. DirectX 5.0 (la meilleure façon d'énerver un représentant Microsoft est de lui demander où est passée la version DirectX 4.0) a certes fait des progrès : la plupart des bugs ont été réparés, son installation a été simplifiée et nombre de ses manques ont été comblés. Pourtant, il ne demeurait pas moins la risée de la communauté des développeurs, du fait de l'insuffisance de son composant Direct3D.

L'objectif de Direct3D, le composant graphique 3D de l'API, est de permettre aux développeurs d'écrire des jeux qui prennent en charge le matériel d'accélération graphique 3D de façon transparente. En effet, l'écriture d'une version Direct3D d'un jeu propose d'exploiter au maximum le matériel 3D de votre PC, qu'il soit 3Dfx, PowerVR, etc. La communauté des développeurs l'a évitée comme la peste et a préféré (à l'exception de *Jedi Knight* de LucasArts) écrire des versions de ses jeux spécifiques à un type de matériel en utilisant d'autres API comme OpenGL et Glide de 3Dfx. Pourtant, il semblerait qu'avec l'arrivée prochaine de DirectX 6.0, la balle soit désormais dans le camp de Microsoft.

Effectivement, la société a mis les bouchées doubles pour recentrer le développement de DirectX – en réunissant notamment une équipe entièrement nouvelle et plus importante –, a ajouté quelques composants et s'est concentré sur Direct3D. Et, bien qu'il soit toujours agréable de se moquer gentiment de Microsoft, aucun développeur, ou presque, ne semble dorénavant disposé à émettre la moindre critique.

Pour mettre au point DirectX, Microsoft a supprimé l'essentiel de Direct3D et l'a réécrit. DirectX est donc doté d'une architecture flambant neuve, d'une nouvelle interface, de gestionnaires plus efficaces et plus solides et d'un autre convertisseur d'images vectorielles. Il prendra en charge les fonctions découvertes sur les nouvelles cartes graphiques, parmi lesquelles le multitexturage en passe unique (Direct3D supporte aussi la gestion de l'antémémoire de texture ou plus précisément de la mémoire tampon), le « bump-mapping » et le lissage. En outre, le nouveau moteur permettra une prise en charge des couleurs par sommet en analyse spectrale directe.

Qu'est-ce que tout cela signifie ? Cela veut dire que la communauté des développeurs ne va pas tarder à écrire des titres pour DirectX, à moins qu'il ne soit évidemment trop buggé. Microsoft affirme également que Direct3D 6.0 prendra en charge les puces d'accélération 3D qui seront commercialisées après sa sortie. Mais tout cela reste à prouver. **Mark Atkinson**, de Computer Artworks, paraît convaincu : « Direct3D 6.0 me semble très intéressant. Il y a beaucoup d'accélérations, de nouvelles fonctions et la géométrie est plus rapide. Les " rendus " logiciels sont plus fins. J'ai hâte de l'avoir entre les mains. »

Si Direct3D 6.0 est d'une telle qualité, parviendra-t-il à éliminer les API propriétaires comme Glide et OpenGL ? Atkinson a son avis sur la question : « Il y aura toujours des réactionnaires désireux de presser les derniers polygones hors de cette carte. S'ils présentent de nouvelles fonctions, quatre mois s'écouleront avant que le prochain DirectX ne sorte. Cependant, les jours des API propriétaires sont comptés. Même 3Dfx aura, tôt ou tard, des problèmes pour rester compatible avec son propre matériel. » Et cela en supposant qu'il reste en tête du pack d'accélération 3D. Néanmoins, s'il parvient à placer une de ses puces dans une console de la prochaine génération, l'avenir de Glide sera assuré.

Tritech affirme que son accélérateur Pyramid 3D sera le premier à prendre totalement en charge DirectX 6.0. Parmi les fonctions présentées ici, citons le « fogging » (en haut à gauche), la « radiosité » (à gauche), le mappage d'environnements (en haut à droite) et le « bump-mapping » (en bas à droite). Microsoft a autorisé Tritech à utiliser les programmes de « bump-mapping » de DirectX 6.0.

Les théoriciens de la conspiration s'inquiètent pourtant du futur de OpenGL : Microsoft et Silicon Graphics ont conclu un accord pour « fusionner » OpenGL et DirectX, afin de former une nouvelle API « uber » baptisée Fahrenheit (alias DirectX 8.0). S'ils parviennent à conserver le meilleur des deux API (la structure de Fahrenheit est très prometteuse), ce nouveau produit pourrait sonner le glas des API propriétaires. 3Dfx et ses pairs, cependant, se plaisent à suggérer qu'une telle alliance va soulever des problèmes philosophiques, quant à la puissance de contrôle de Microsoft, et que OpenGL finira par être emporté par le raz-de-marée de Seattle. Mais les développeurs, qui ont généralement l'esprit ouvert, ne rechignent pas à écrire pour Direct3D et à lui laisser faire tout le travail.

Les autres composants de DirectX 6.0 n'ont pas subi de changements aussi radicaux, malgré l'ajout, par Microsoft, de DirectMusic, qui permet aux développeurs d'écrire une musique réagissant aux événements du jeu. DirectSound possède désormais un mixeur logiciel de qualité supérieure. DirectPlay – le composant de jeu en ligne de DirectX – est doté d'un support « firewall », de services d'installation améliorés et de nouvelles API couvrant une plus grande variété de protocoles. Directinput bénéficie d'un support de périphérique USB décent, alors que DirectX 7.0 verra probablement l'API acquérir un outil de création « force-feedback ».

Dans l'ensemble, Microsoft s'est inspiré des remarques des développeurs pour créer un API qu'ils pourront exploiter. Les premiers échos sur la version actuellement disponible font état d'une meilleure utilisation des cartes 3D. Un nouveau standard est donc en train de naître. Reste à voir en combien de temps Microsoft conquerra ce nouveau marché...

IGUANA ENTERTAINMENT

RÉVÉLÉ PAR L'IMPRESSIONNANT *TUROK* SUR NINTENDO 64, LE DÉVELOPPEUR ANGLO-AMÉRICAIN REVIENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC UNE SÉRIE DE TITRES PLUS QUE PROMETTEURS. **NEXT GAMES** EST ALLÉ, POUR VOUS, À LA RENCONTRE D'UN ÉDITEUR... PLUTÔT DÉTONNANT !

NUMÉRO QUATRE

EN VENTE LE 29 JUILLET

P C

Prost Grand Prix . Super Match Soccer . Robinson Crusoé . Ubik

Le Petit Prince . Starcraft . Dark Omen . upgrade FSFX . Fallout

Semper FI . F-15 . The JourneyMan Project 3 . Ultimate Race

Front de l'Est . Zero Zone . Lords of Magic . Ski Racing . Riven

F/A-18 . Korea Blade Runner . Wing Commander Prophecy . Croc

Tomb Raider 2 . l'Enigme de la Tombe Royale . Age of Empires

Pilgrim . oddworld . USCF Chess . Quake 2 . Flight Unlimited II

E=M6 . Le Romantisme . Encyclopédie Hachette . etc

P L A Y S T A T I O N

Amor Command . Resident Evil 2 . Star Wars - Snow Racer 98

Masters of Terâs Kâsi . Jet Rider 2 . Ayrton Senna Duel 2 . Chill

Pitfall 3D . Bloody Roar . Need For Speed III . Caesar's Palace

Versailles . Powerboat Racing . Shadow Master . Final Fantasy 7

Nightmare Creatures . Tomb Raider 2 Pandemonium 2 . etc

RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 BCD**

Le Meilleur Chemin

Composez **3617 BCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*

Best Way to CD

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

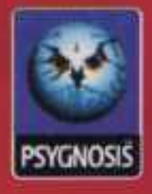
"Un nombre de niveaux incalculable annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX

SENTINEL returns

OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION



et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 No Name Games Limited. Edité sous licence exclusive de No Name Games Limited par Psygnosis Limited. Basé sur un concept original de Geoff Crammond. Programmé par Hookstone Ltd. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou ® de Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés.

NOUVEAU !

M3

PC ■ Nintendo 64 ■ Dreamcast
PlayStation ■ Saturn ■ Online ■ Arcade

DREAMCAST

SEGA DEVOILE LA CONSOLE DES JEUX VIDEO DU FUTUR

Accros de jeux vidéo et de nouvelles technologies... Doux dingues du joystick... Mordus du paddle et de sensations fortes...

CE MOIS-CI, DÉCOUVREZ DANS

NEXT GAMES

TOUTES LES NOUVEAUTÉS MONDIALES DE L'E3 p. 19

• ZELDA 64 • HALF-LIFE • SOUL REAVER • PREY • METAL GEAR SOLID • MAX PAYNE • CRASH BANDICOOT 3 : WARPED • RAYMAN II • SILENT HILL • COOL BOARDERS 3 • ULTIMA IX : ASCENSION • SPYRO THE DRAGON • WHEEL OF TIME • FALLOUT 2 • F-ZERO X • DAIKATANA • WIPEOUT 64 • BALDUR'S GATE

• LE POURQUOI DU COMMENT D'ACCLAIM :

GREG FISCHBACH S'EXPRIME.
p. 46

• PSYGNOSIS PERSISTE ET SIGNE. L'EDITEUR ANGLO-SAXON SURPREND...

NATIONS : UNE SIMULATION HORS DU COMMUN !
p. 64

• FINAL FANTASY VIII :

LE BEST-SELLER DES JEUX D'AVENTURE INVESTIT LA GALERIE.
p. 94

ET BIEN PLUS ENCORE !...

Plus qu'un magazine (ou informateur), Next Games est la version française du magazine EDGE, la référence mondiale du jeu vidéo !

Le futur des jeux vidéo