

S P É C I A L N U M É R O

100

10 ANS DE
JEUX VIDÉO

100 JEUX
PASSÉS
EN REVUE

DOSSIER
DREAMCAST

100 000 F DE CADEAUX À GAGNER !



DOSSIER DREAMCAST
Tout sur la nouvelle console SEGA

Le Magazine N°1 des Consoles
Player one **Spécial 100**

LE MAG

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.



ALBATOR 78
Le premier épisode
de la série culte



PlayStation 2



Les premières images
et tous les hits
de la fin d'année

100

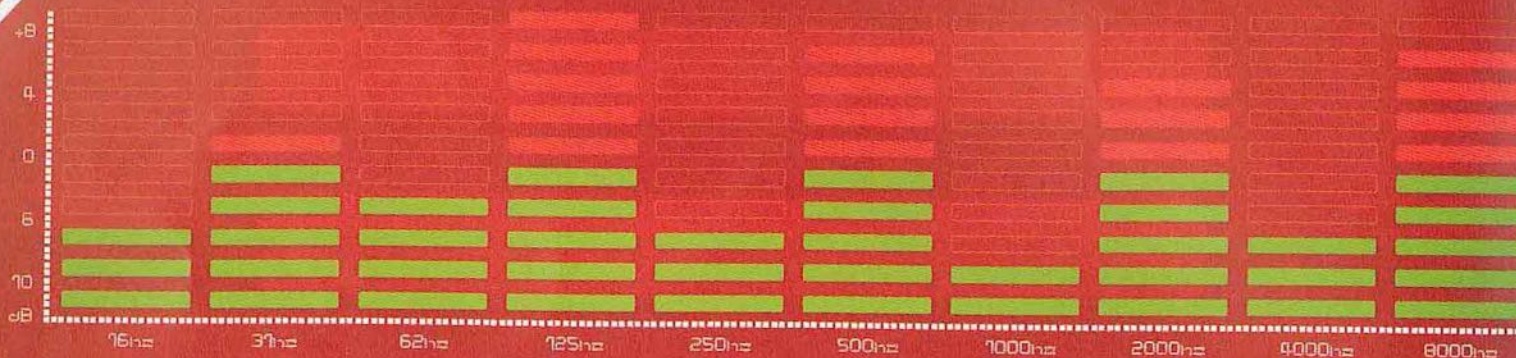
Septembre 99

49^F

ISSN : 1153 4451 - 355 FB - 14,5 FS - 345 FL

L 6459 - 100 S - 49,00 F





wip3out

THE CHEMICAL BROTHERS - PROPELLERHEADS - DJ SASHA
ORBITAL - UNDERWORLD - PAUL VAN DYK



www.playstation.tm.fr





EDITORIAL

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 83 (Jeu) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : pvalle@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS (pvalle@playerone.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Benjamin JANSENS
(benj@playerone.fr)
Assistante de rédaction : Mahalia GARRAUD
(mahalia@playerone.fr)
Secrétaire de rédaction : Cyrille Baudin, Jean-Pierre Simand
(jpsimand@playerone.fr)
Rédacteurs : Cyril Abitbol, Yassine ABOUDHAJ (MacVas),
François DANIEL (Wonder), Patrick GORDANO (Matt), Daniel
Andreyev (Kalmu), Guillaume LASSALLE (El Dikou), Christophe
POTHIER (Wollen), Fathi MAAYOUFI, Olivier RICHARD (Inoshiro),
Carlos SOARES, François JACQUES (correspondant au Japon)
Traducteur : Daniel Andreyev (Kalmu)

MAQUETTE

Maquettistes : Jean-Marc GASNOI, Bernard Leclerc (VOTO),
Laurent CYSSAU (LORAN)
Infographiste : Lionel FAVERIE

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de la fabrication : Céline CECILLE
Photogravure : F-M
Impression : ENIL

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40
Fax : 01 46 04 80 61
Responsable publicité et marketing : Fernie MICHAELIS
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante de publicité et marketing : Muriel LAREDO
Chef de produit : Stéphanie FARRAULT

Service en ligne

Responsable : Lionel KAPLAN
Journaliste : Christophe MOIGNER

Service abonnement

Distributeur
BP 1121 - 31086 Toulouse Cedex
Tél. : 05 61 43 49 69
Fax : 05 61 43 49 66
Service des ventes : DISTRI-MEDIA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contact : Denis KOTZES
Tél. : 05 61 43 49 53

MEDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341547 024

Président-directeur général : Alain KAHN

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD

Comptabilité : Karine MERELLE

Secrétariat : David Benco

Commission paritaire n° 72 809. Distribution MLP. Dépôt légal
janvier 1999. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN

Ce numéro comporte, en supplément, une K7
vidéo posée sur la Une (dans un blister) et ne
pouvant être vendue séparément.

NOUVEAU

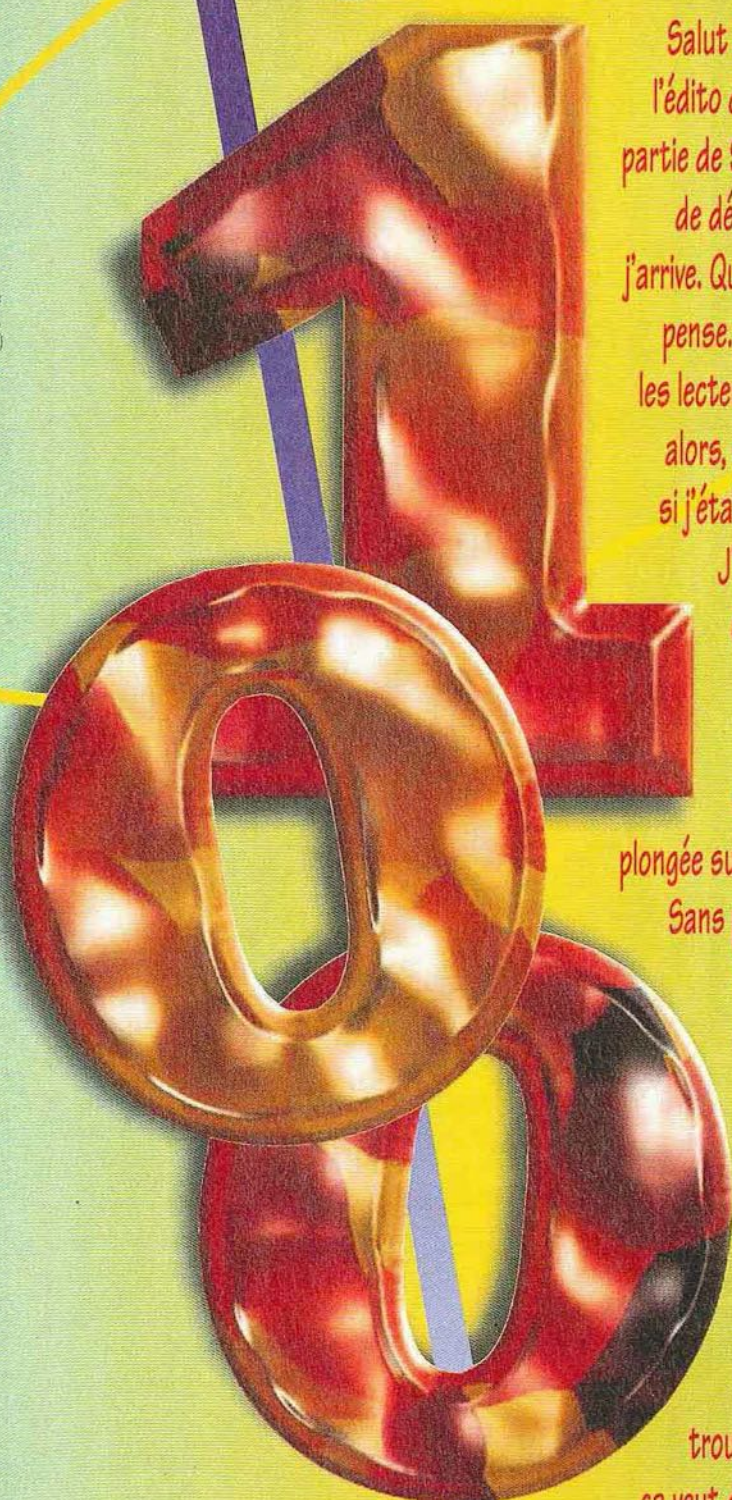
Pour toutes vos questions ou pour commander les anciens
numéros, vous pouvez joindre notre service clientèle au
05 61 43 49 69 ou 24 h/24, 7/7 au 08 36 68 13 18
(2,32 F la minute) Code de Player One : 130

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire

(en bien ou en mal) à propos
de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

Pour les Trucs en Vrac, adressez
votre courrier à Wonder.



Salut à tous euh... Il paraît qu'y faut qu'je fasse
l'édito du numéro 100, là ? Mais c'est que j'ai une
partie de Soul Calibur sur le feu, moi. Ouais, j'achève
de découper en rondelle la bande de pigistes et
j'arrive. Quoi, un édito ça se prépare ? Ouais, chef j'y
pense... j'ai une idée, le truc qui va tous les scier,
les lecteurs, même si personne le lit jamais l'édito,
alors, pensez, celui du numéro 100. Surtout que
si j'étais lecteur, je la zapperais, moi, cette page.
J'irais me jeter sur les dossiers. Hou ! tout
ce qu'il faut savoir sur la Dreamcast, avec
Soul Calibur, en prime... A qui le tour... je
prends n'importe qui à ce jeu. Et puis le
mini-Player avec sa BD et la vue en contre
plongée sur toute l'équipe (des débuts à nos jours).
Sans parler de la tonne de tests et de Over The
World, gonflés à bloc comme un (athlète)
secrétaire de rédaction en plein bouclage.
Ok Boss, Ok, je vais les aligner les
remerciements à ceux qui, et patati et
patata (il me saoule Pedro, quand il s'y
met)... Pour le numéro 100 de Player.
C'est bon, y va là l'édito ? Faut que je
retourne jouer. Ah ! oui, au fait, vous
trouverez une cassette avec ce numéro, sinon
ça veut dire qu'on vous l'a piquée, hé oui ! Bon ça y
est, cette fois c'est fini, à moi la baston.

Sam

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine,
PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

100

SEPTEMBRE 99

SOMMAIRE

CONCOURS

Concours Spécial n°100 :
des consoles, des jeux... .14-15
Concours album du mois153



C'est mignon avec Pokémon, c'est satirique avec South Park, c'est puissant avec Final Fantasy VIII, c'est fun avec Tony Hawk, c'est original avec Sled Storm. Bref, c'est passionnant avec les Stop Info !



C'est la guerre des consoles et vous êtes les arbitres. À vous de choisir entre un bon Mario Golf, un excellent Soul Reaver, un étonnant Sega Rally 2...

Pour tout abonnement :
V-RALLY 2
sur PlayStation et un abonnement
à vie à gagner (p. 155) en cadeau !

6
Courrier

10
Stop Info

34
Dossier Dreamcast



Elle débarque le 23 septembre. Tout le monde l'attend. Des rumeurs courent sur son compte depuis plus d'un an. Player One fait le point sur la Dreamcast avec moult infos et interviews.

97
Dossier Player One n°100

Vous allez prendre une claque avec Soul Calibur et vous n'aurez pas le temps de respirer qu'une flopée de jeux import vous arriveront en pleine face...



Des surprises, de l'émotion, de l'humour. Bref, tous les ingrédients qui font de Player One le n°1 des mags de console !

114
Tests

152
Zoom



ILS FONT AUSSI VOTRE MAGAZINE...

EIDOS
INTERACTIVE



SCOREGAMES
MULTIMEDIA

AKkaim



STOCK
GAMES

neocom
multimedia

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

TAKE 2
INTERACTIVE

ESPACE 3

3615 TIPS Tips est une
marque de: **Pixtel**

SEGA™

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Codemasters



G

Nintendo



ELECTRONIC ARTS

INFOGRAMES



Virgin INTERACTIVE

FOX
KIDS

la télé la mieux !

MAXXI-GAMES
NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République - 01 49 29 09 53

TOUTE L'ÉQUIPE DE PLAYER ONE LES REMERCIE !

Il est là le numéro 100... et ça fait tout drôle. Un grand merci à toutes celles et ceux qui nous suivent depuis le début et pardon si vous n'êtes pas dans le courrier, nous ferons pour le numéro 101 un encadré spécial pour tous les oubliés. J'en profite également pour embrasser ceux avec qui j'aurais bien aimé boucler ce Player historique : Bubu, Steph le Flou, Milouse, Reyda, Calim, Chris, Elwood. Longue vie à vous les gars. Et longue vie à Player one hundred !

SAM Player

Hello Sam, si je t'écris, c'est pour fêter la centième parution de Player One. On ne peut que remarquer et applaudir la longévité du mag.

Ah ! Il est loin le temps où tu fus chaque mois à la une de ton canard, les temps changent, et emportent avec eux nos chers jeux NES, Super Nes et Megadrive. L'industrie du jeu vidéo a radicalement changé et malheureusement, je m'interroge sur son avenir. Bon, c'est sûr, elle se porte



Pia Willemssen

plutôt bien pour le moment, mais je redoute que les nouvelles technologies la détruisent : À l'époque, la SNES et la MD ont duré 5 ans et se sont livrées bataille pendant tout ce temps. Maintenant, tout va trop vite les consoles nouvelles générations sont remplacées avant même que l'on ait le temps de s'en servir (comme la Saturn par exemple !). Pour finir j'aimerais exprimer une certaine exaspération à la vue de la pauvreté du marché européen. On voit toujours les mêmes jeux à savoir des jeux de courses, des doom-like, des jeux de baston ou maintenant des « Resident-like »... c'est toujours pareil. Et pour quoi des jeux fabuleux comme Parappa, Bust a Groove, Tobal, Bushido Blade se cassent la gueule ? Sur ce, je te félicite pour avoir réussi à tenir huit ans à la rubrique courrier en passant ton temps à éplucher sans cesse de multiples lettres.

Passe le bonjour à toute ton équipe et surtout à Crevette s'il est là.

Didou assure sur Game One et Matt fait un boulot d'orfèvre.

Et la reprise du morceau de Star Wing par son groupe (Madd Murdock) pour le clip de Lylat Wars est géniale.

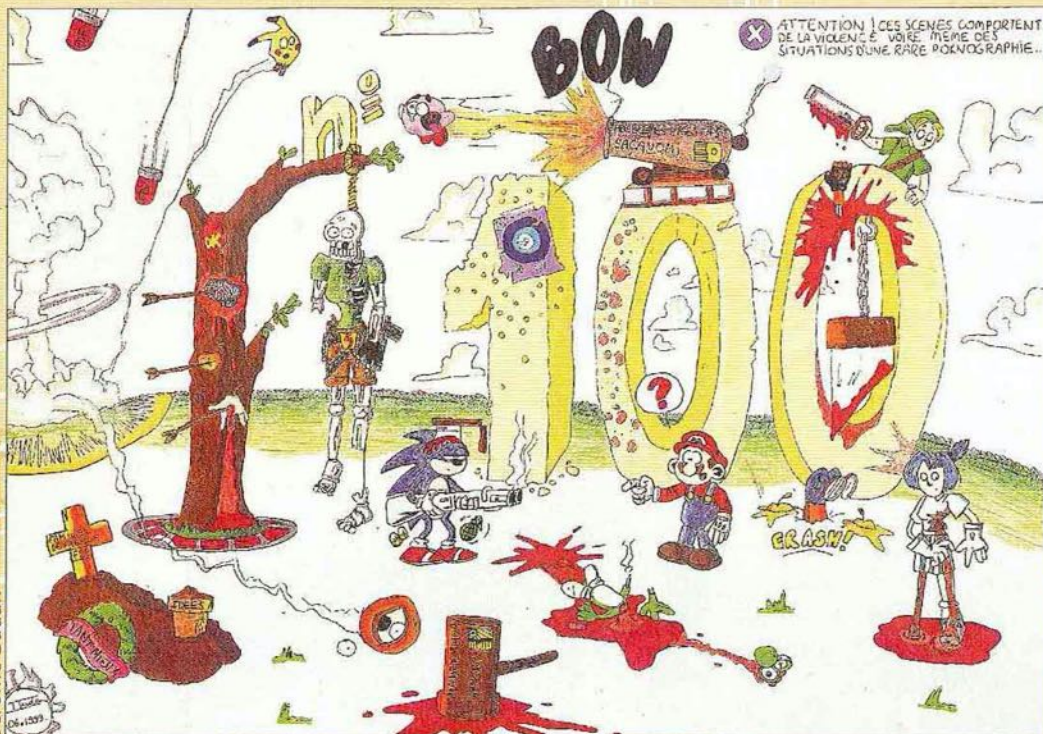
Longue vie à Player One.

Que la force soit avec vous et allez l'OM

Malcom

Salut Malcom, j'espère que tu ne m'en voudras pas trop de ne pas avoir tout publié mais c'était un peu long ! Avant de te donner mon avis sur tes remarques, laisse moi te remercier pour ton soutien et tes encouragements. Bon maintenant, en ce qui concerne la deuxième partie de ta lettre, je ne suis pas tout à fait d'accord avec toi. Si les consoles ne cessent d'évoluer c'est tout bénéf pour les joueurs, de plus grosses machines pour de meilleurs jeux, c'est pas le rêve de chacun ?

Alors évidemment, en ce qui concerne la Saturn c'est un peu rude mais c'est à vous de choisir le bon cheval dès le départ. Il vaut toujours mieux attendre un peu avant d'investir dans une console et, en ce qui concerne Sega, ce n'est pas la première fois qu'ils foirent une console. Le Mega CD et la 32 X ça te dit quelque chose ? Après ces deux « trucs » plus que limite, il fallait quand même avoir beaucoup d'audace pour leur faire confiance de nouveau ! Pour la Nintendo 64, nous sommes tous tombés de haut. Après un retard insupportable, et une sortie de hits au compte goutte, on nous annonce une nouvelle console ! C'est limite, je l'avoue, mais que veux-tu, c'est avant tout du business pour eux et si les machines ne vendent plus, il en faut vite une nouvelle. Seul Sony avec la Play a respecté son engagement. La console est toujours en place, de moins en moins chère et en plus elle possède une gigantesque ludothèque avec tous les genres possibles et inimaginables. Ils ont su l'exploiter à fond et cela me paraît normal qu'ils passent à une nouvelle bécane (d'autant plus que les jeux de la Play 1 seront compatibles !). Et si je me réfère à ton dernier coup de gueule, je constate que les seuls qui tentent de sortir des sentiers battus en matière de soft sont les petits gars de Sony Computer (remarque lorsque l'on est le numéro 1, on peut se le permettre plus facilement) avec des titres vraiment à part. Mais comme je l'ai dit plus haut c'est avant tout un business, et si les jeux que tu cites ne vendent pas, à quoi bon en sortir d'autres ? Je sais, c'est triste, mais c'est la loi du marché. Mais pas de panique, je reste persuadé qu'on trouvera bientôt des jeux de tous les genres. C'est aussi aux joueurs de se manifester et de boudier les copies de copies et exiger de nouveaux jeux. Car, comme disait Coluche : « dire qu'il suffirait que les gens ne l'achètent pas pour que ça ne se vende plus ! »



Jérôme Sudan

Acropostiche, sauce Happy Buster, pour le numéro 100 de Player One. accrochez-vous c'est un peu fou...pourquoi un peu ?
 Player One tu l'as toujours été
 Libre et plein de clarté
 Avec ce n°100 la consécration est ton ambition
 Year !! Les Players crieront
 Et ce sera de la passion
 "Réciprocité" scandera la rédaction
 On sabrera le champagne...
 Nous en consommerons avec modération
 Et nous prierons pour que l'histoire se renouvelle

Happy Buster

Heu, je ne sais pas quoi dire parce que j'ai pas tout compris. En tout cas merci l'ami pour ta participation depuis tout ce temps !



Nancy Bénet

Comment faut-il faire pour commander une console import sans se faire arnaquer ?

Juju Racer

Juju, Il ne faut pas confondre luxe et arnaque. Acheter une console qui n'existe pas en France c'est toujours très cher. Si tu penses te faire « arnaquer » va directement au Japon ou aux States et prie pour qu'on ne te la bloque pas à la douane. Ou alors tu attends sagement qu'elle sorte en France, c'est selon moi la solution la moins onéreuse. Si tu persistes à vouloir l'acheter en import, tu feras comme tout le monde, à comparer les prix dans différentes boutiques.

Salut Sam, je t'écris pour la première fois pour pousser un grand coup de gueule suite au test de Get Bass paru dans le Player One de juin. En effet, j'ai eu la désagréable impression en tant que pêcheur passionné que ce test vous a servi à dévaloriser, non seulement le jeu, mais aussi et surtout, la pêche en général. Il suffit pour vérifier cela d'observer l'encadré « l'attrail du get bass fisher ». Et cela m'étonne de la part d'un mag aussi « pro » que le vôtre. Enfin, je profite de ce coup de gueule pour vous signaler au passage que l'unique espèce de poissons présente dans Get Bass est des Black Bass et non des bars comme vous l'aviez écrit. Car des bars en eau douce, ça la fout mal, comme dirait l'autre.

Bonne continuation, la nouvelle maquette est parfaite.

Seb

Salut Seb, Tu m'as bien fait rire. Rassures-toi loin de nous l'idée de nous moquer des

pêcheurs. Chacun fait ce qu'il lui plaît ! C'est juste une caricature du joueur et non du pêcheur ! M'enfin de toute façon y'a pas mort d'homme. Au fait Wolfen la prochaine fois se contentera de dire qu'il faut pêcher des poissons comme ça, il ne risquera pas de se tromper, et dis-moi monsieur le pêcheur, c'est quoi le nom français du Black Bass ? Merci pour ta lettre en tout cas et bonne partie de pêche virtuelle et réelle !

Je m'appelle Virgine. J'ai 14 ans et je voudrais devenir testeuse de jeux vidéo pour votre magazine. J'adore les jeux, c'est une vraie passion pour moi, cela dure depuis plus de 4 ans. J'ai toute les consoles de la GB à la N64. Merci de me répondre.

Virgine.

Chère Virgine, je m'appelle Sam et j'ai...bref. Tu veux être testeuse, c'est bien. Les filles sont rares dans le milieu et crois-moi il est du coup plus facile d'être sélectionnée. Mais bon, il faut tout de même du talent. Les passionnés de jeux vidéo, il y en a des tonnes, il faut pour réussir que tu sois bonne en rédaction et surtout que tu aies le sens de la critique. Envoies-moi un test d'un de tes jeux et je te donnerais mon humble avis. Dans tous les cas, tu es encore trop jeune pour travailler chez nous, mais dès tes 16 ans, si tu es douée, tu pourras rejoindre le clan Player... D'ailleurs, ce message vaut pour toutes les autres filles fans de jeux ! La balle est dans votre camp.

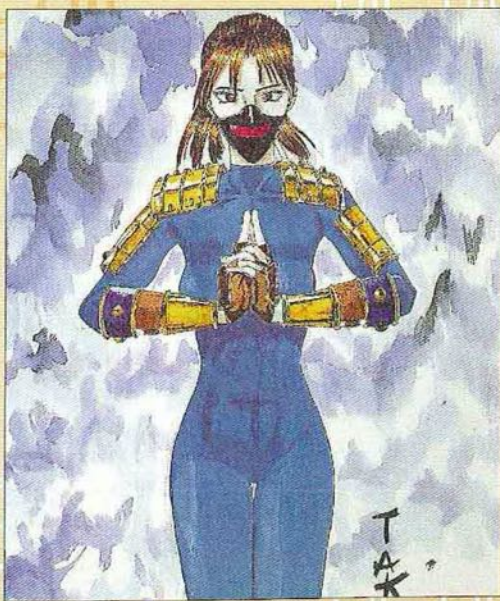
Salut Sam, J'ai un gros problème.

Ma mère veut supprimer ma console à cause de mes résultats scolaires, or les jeux vidéo sont ma seule raison d'être dans ce monde cruel, sniff...

Je t'en supplie, que dois-je faire ? Faut-il que je me laisse mourir tel un dauphin échoué sur le rivage ?

Al Bundy le desséché

Hey Al Bundy, moi je n'ai qu'une seule chose à te dire : Au boulot !



TAK



Mouahl Misar

Coucou Sam, je viens d'apprendre une grande nouvelle sur Game One. Et oui, Didou vient d'annoncer que Clara loft vient d'avoir un bébé. Et en plus, c'est une petite fille ! Les lecteurs de Player, peuvent prévenir leurs petits frères que la relève est assurée. Clara, bien que je ne te porte pas dans mon cœur, étant donné que je suis une fille, je t'adresse toutes mes félicitations pour ta petite Lola. gros bisous à toute l'équipe.

— Joanne l'elfe aussi connue sous le nom de "l'accro au paddle".

Coucou Joanne, Clara sera certainement heureuse de ton petit coucou, même si tu ne la portes pas dans ton cœur !

Bonjour,Voici la raison pour laquelle je vous écris : en effet, il y a quelques jours, j'ai vu une publicité pour un graveur de CD. Je sais que les graveurs sont assez utilisés dans le domaine des entreprises, mais pour encourager le piratage de logiciels, rien de tel ou je me trompe ? J'aimerais bien connaître votre opinion sur ce sujet. Merci.

JFL

JFL bonjour,

Moi aussi je me pose ce genre de questions, pourquoi vendre des gyrophares pour voiture alors qu'il est interdit de les utiliser ? Pourquoi vendre des antiradars...j'en passe et des meilleurs. On peut tout acheter, mais pas tout utiliser, du moins, pas n'importe comment. Tu as le droit de te payer un gyrophare, mais uniquement pour équiper ton réfrigérateur ou organiser une boume dans ton salon ! Pour les graveurs tu as le droit de te faire des copies

de sauvegarde au cas où tu perds les originaux. C'est chouette hein ? Bon évidemment, le jour où tu paumes ton original et que tu te fais gauler avec ta copie, prie le ciel de toujours posséder la facture...

Salut à toute l'équipe, concernant le 100^e numéro je trouve qu'une cassette vidéo serait une bonne idée. elle présenterait l'ambiance à la rédaction, les tests du mois. Et pendant que j'y suis, j'aimerais féliciter Inoshiro pour sa critique de "The Matrix" je suis 100% d'accord avec lui !

Player Alien

Cher alien, tu dois être content, tu es publié et en plus tu l'as ta K7. Bon, vu que cela ne présente que très peu d'intérêt de montrer nos faces, nous avons fait un petit sujet très court. J'espère que tu ne seras pas déçu par cela. Mais entre-nous il vaut tout de même mieux un sujet sur la Dreamcast que sur la vie peu trépidante des Players ! Et comme Ino et toi, moi aussi, je trouve que Matrix est une véritable déception.

Sam, parlons un peu du futur duel Dreamcast vs PlayStation 2. Faut-il patienter jusqu'à la sortie de la nouvelle Sony avant d'acheter la Dreamcast ? Cette dernière va t-elle sombrer comme sa petite sœur ? Bravo pour votre mag, il est top !

Lara.

Une seule réponse : tant que nous n'avons pas vu la Play 2, il est impossible de dire quelle console sera la meilleure. Logique non ? Te dire si la Dreamcast va sombrer je n'en sais rien, il y a quelques mois, peu de Players à la rédac y jouaient, aujourd'hui tout le monde

s'éclate comme des fous sur Ready to Rumble (un jeu de boxe), et il y a même un peu de baston pour choper le paddle, ça me rappelle le bon temps de Bomberman ! Comme quoi tout peut changer rapidement, alors un conseil attends que la Play 2 sorte et on y verra plus clair. Bisou Lara et merci pour les compliments.

Sam, voici la lettre la plus courte que tu aies jamais reçue.

Bruce

Faux, c'est la plus bête ; la plus courte c'était : « salut » !

Prawn ne fait pas la tronche, je ne l'ai même pas vu, moi, ton test. Terry, l'E3 est un salon de jeu vidéo. Léon, je suis content que tu confirmes les dires d'Ino au sujet de « Star Wars Episode 1 ». Merci Romain pour ton petit mot, effectivement pas de « Ridge Racer » sur l'hyperstation. Bien vu Romain ! Fexo, je suis quasiment du même avis que toi, mais je préfère arrêter de parler de « bip ! ». Inutile de leur faire de la pub ! Salut à toi Zequoiza et merci pour ta lettre... Alors, cool les vacances ? Big big big merci Romain, alias Player Man pour son diplôme ! Anthony le stationien ému, je te félicite et te remercie ! Alan Hanson, je ne serais pas ton héros cette fois ! Fatalifieur, tu es évidemment des nôtres pour ce numéro 100, mais je ne te publie pas, sinon les autres lecteurs vont encore nous faire une crise de jalousie ! Au fait, je n'ai jamais vu les nounours ! Y'a un blème ou bien ? Un Bisou pour Chadia B une fidèle lectrice ! Merci Rémi pour tes félicitations. Solidlink, merci pour tes bonnes suggestions ! Crustacé, on ne sort pas la crevette de la cave et je t'interdis de t'inscrire au fan club de Menez. Longue vie à toi ! Salut Sarah, merci pour la pommade et le dessin, passe le bonjour à Pustulax ! Julien de cast, je veux bien que tu me donnes le nom de ton prof de physique je suis sûr que certaines associations se feront une joie de leur donner leur point de vue et lui colleront ses aimants ou je pense ! Écris-moi de nouveau merci ! Dudu, j'ai donné ton test à Mahalia (c'est elle l'experte) et je te remercie pour tes cartes, c'est cool ! Salut à toi Karim B, fan d'Hakkinen. Perspicace, Viper, tu l'es ! Merci pour ta fidélité et désolé, mais tu ne seras pas dans le courrier autrement que dans les PS, mais sache que les PS c'est franchement plus perso que le reste ! Kevin Night, je pense que Mr Loft va aussi venir te voir...il est débordé Mr loft !

PS

Voici votre
arme la plus puissante.



COMMAND
&
CONQUER



Un nouveau genre de jeu
arrive sur Nintendo® 64:



La simulation en temps réel
avec gestion de ressources.



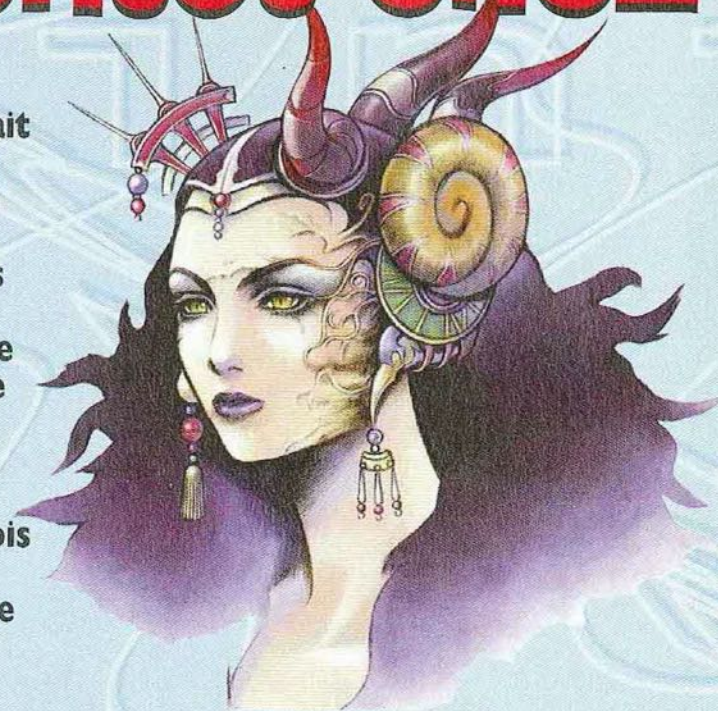
Avec
Command & Conquer™
devenez un chef de guerre
et anéantissez les forces
adverses !



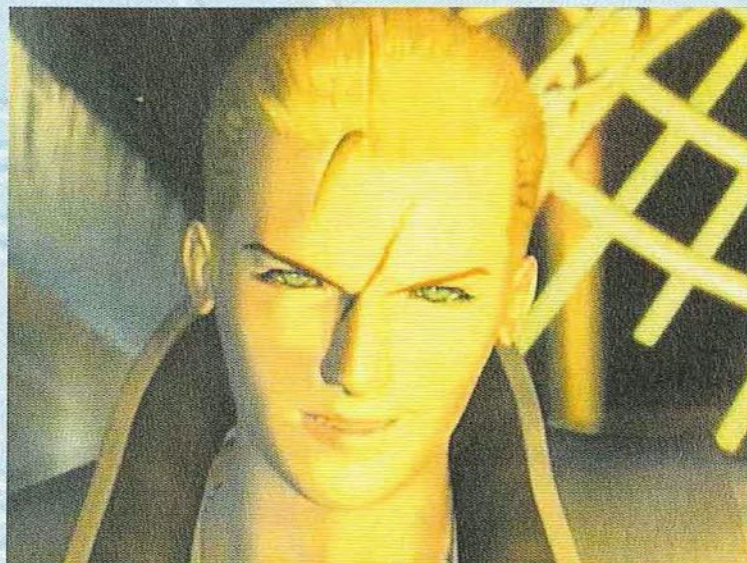
Squaresoft saga **FF VIII bientôt chez**



Il y a six mois, FF VIII ne devait pas sortir en Europe. « Le Vieux Continent n'intéresse pas Squaresoft », disait-on chez Sony. Puis, à l'E3 de Los Angeles, revirement de situation : on apprend que le développeur nippon accepte finalement de localiser le génial RPG. La décision est-elle liée à l'implantation de Square en Europe ? Deux mois avant l'événement, nous apportons la réponse à cette question existentielle.



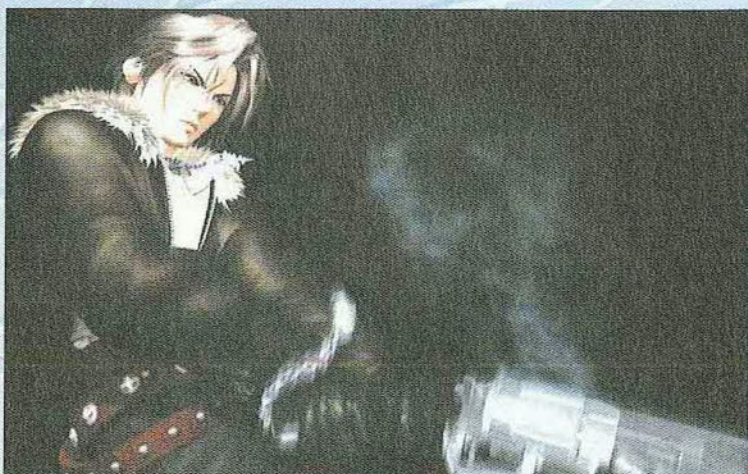
Environ 1 200 employés à travers le monde, plus de 345 millions de dollars de bénéfice par an, 6,5 millions d'exemplaires de Final Fantasy VII écoulés sur le marché international... Ces chiffres effrayants sont ceux de Squaresoft, développeur cher à Sony Computer car grandement responsable du succès de la PlayStation. Au Japon, même un soft moyen sortant de ses usines déclenche les passions. Les magasins engrangent les précommandes au rythme d'une gigantesque machine-outil et les inconditionnels campent devant les enseignes pour être servis les premiers.

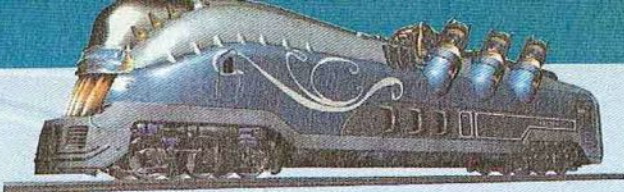


Un bureau européen, pour quoi faire ?

En France, et plus largement en Europe, Squaresoft est un peu moins connu. La parution de FF VII, bien qu'événementielle, n'a provoqué aucune émeute. Cependant, selon Sony, il ne faut pas sous-estimer le nombre d'aficionados impatients de découvrir FFVIII. L'éditeur espère en vendre plus de 300 000 exemplaires dans l'Hexagone, ce qui n'est pas rien (le chiffre corres-

pond à un très bon jeu). Si l'objectif est atteint, peut-on en déduire que d'autres titres estampillés Squaresoft verront le jour en français ? Nous avons interrogé Simon Etchells, responsable marketing de Squaresoft Europe dont les locaux sont à Londres.





nous. À quand FF IX ?



INTERVIEW

« Nous n'avons jamais envisagé de ne pas sortir FF VIII en Europe ! »

PO : Pour quelles raisons Squaresoft s'implante-t-il en Europe ? Il n'y a pas si longtemps, le développeur se déclarait fort peu intéressé par ce marché...

Simon Etchells : Le marché européen est en perpétuelle expansion. Suite au succès commercial remporté par FF VII, nous avons jugé opportun de disposer d'un pied-à-terre en Europe. La politique de Squaresoft est d'être à l'écoute des joueurs ; l'implantation d'une filiale à Londres s'inscrit dans cette

logique... En passant, je voudrais rétablir une vérité : nous n'avons jamais envisagé de ne pas sortir FF VIII en Europe !

PO : FF VII et FF VIII ont coûté une fortune en termes de développement (les budgets, plusieurs millions de dollars, sont comparables à ceux de films). Squaresoft compte-t-il renouveler l'exploit ?

S.E. : Et comment ! De plus en plus ! Les jeux vidéo représentent désormais un loisir de masse. De nombreuses entreprises sont prêtes à investir en force dans ce média.

PO : Un studio de développement verra-t-il le jour en Europe, dans vos locaux ?

S.E. : Cela ne fait pas partie de nos plans.



« Tous nos titres sont susceptibles de sortir en Europe. »

PO : Quelles relations entretenez-vous avec Sony ?

S.E. : Il n'y a pas de contrat entre Sony et Squaresoft, mais c'est la compagnie avec laquelle nous avons le plus d'affinités. Si nous avons travaillé avec Nintendo par le passé, concevoir des softs sur PlayStation a plus de sens aujourd'hui. La technologie CD permet d'aller plus loin, de réaliser les jeux dont nous rêvons.

PO : La Dreamcast aussi est dotée d'un lecteur CD-Rom...



S.E. (laconique) : Pour le moment, nous n'avons aucun titre prévu sur cette console.

PO : Pourquoi ?

S.E. : Chez Square, nous désirons rester in-dé-pen-dants !



Peut-être reviendrons-nous plus tard vers Nintendo ou Sega... Nous n'oublions pas qu'il existe d'autres plates-formes... Mais nous sommes pleinement satisfaits de la PlayStation ! Et la PlayStation 2 laisse présager un avenir florissant, autant pour Sony que pour Squaresoft.

PO : Des jeux comme Chrono Cross et Vagrant Story seront-ils adaptés pour le marché européen, ou sommes-nous « condamnés » à ne voir sortir que la série des Final Fantasy ?

S.E. : L'activité de Squaresoft n'est pas exclusivement consacrée à la saga Final Fantasy ! Tous nos titres sont susceptibles de sortir en Europe. En ce moment, nous lançons des études pour confirmer leur viabilité sur le marché. Certains jeux peuvent avoir cartonné au Japon et être ensuite des flops en Europe. Localiser un jeu coûte cher et prend du temps. Nous ne le ferons pas à la légère.

Final Fantasy VIII
Console : PlayStation
Éditeur : Squaresoft
Sortie France : 27 octobre

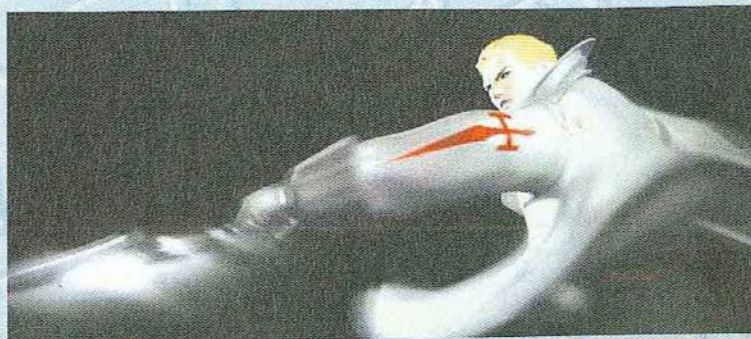
Final Fantasy IX : info ou intox ?

Faut les suivre, chez Square ! La sortie de FF VIII a peine annoncée, on apprend, via le Net, qu'un neuvième volet est en préparation. Si Simon Etchells nie en bloc (« Nous nous concentrons sur la promo de FF VIII. »), la rumeur est persistante. Elle est de plus relayée par Digicube, une chaîne de magasins japonais qui, sans l'accord de Squaresoft, a annoncé la



sortie officielle de FF IX sur PlayStation début 2000 ! On n'en sait pas plus pour le moment, mais les clichés pirates que nous vous avons dégotés seraient les premières esquisses du jeu.

Pour en savoir plus : www.thegia.com/news



La guerre selon Square

Après un second épisode techniquement décevant, ce qui ne l'a pas empêché de bien marcher au Japon, Front Mission 3 arrive et relève le niveau. Carton à l'horizon ?...

Toujours développé par G-Craft, le studio à l'origine de la saga Arc The Lad, Front Mission 3 (prononcez Third) se déroule en



2112, c'est-à-dire dix ans après le précédent épisode. On y trouve des conflits tripartites opposant l'Ocu (Asie et l'Océanie), l'Usn (les deux Amériques) et un petit état populaire indépendant, résultat des guerres de Front Mission 2. Côté technique, retour aux racines, puisque cet épisode reprend tous les éléments qui ont fait le succès du premier opus sur SFC : des animations rapides et réalistes, des éléments de robots qui se désintègrent à l'écran (en temps réel — le tout sans accès disque ! On pourra aussi descendre de son robot, ce qui promet de créer pas mal de nouvelles situations.

Front Mission Third
Console : PlayStation
Éditeur : Squaresoft
Sortie Japon : début septembre

Squaresoft saga Pas sorti et déjà culte !

Vagrant Story

Derrière ce titre obscur se cache un des futurs hits de Squaresoft. Le développeur se lance dans un nouveau genre, parfaite symbiose entre le jeu d'espionnage à la Metal Gear Solid et le RPG plus classique.

Conçu et développé par le très respecté Yasumi Matsuno (lire encadré), voici Vagrant Story, soft parmi les plus attendus du moment. À noter également que le design des persos et le son sont assurés par Akihiko Yoshida et Hitoshi Sakimoto, respectivement dessinateur talentueux et compositeur de Ogre Battle et FF Tactics. L'action se situe dans l'Europe du Moyen Âge. Le joueur incarne Ashley Riot, un agent spécial du gouvernement chargé d'enquêter sur le meurtre du Duc Bardova.

Metal Gear Solid en hauts-de-chausse !

Pour ce faire, il doit infiltrer la demeure du Duc et accomplir diverses missions. Il croquera sur



sa route, son éternel ennemi Sidney Lostalot, puissant et dangereux gourou de l'église de Melen-

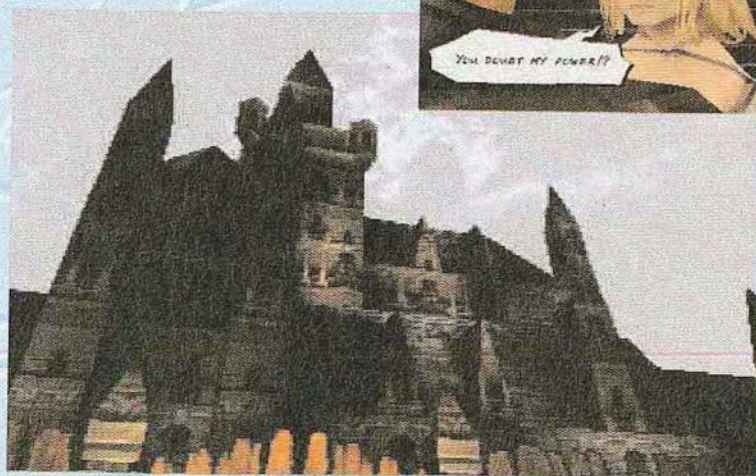


camp avec lequel il a des comptes à régler. Le système de jeu est un mélange de Metal Gear Solid pour son côté espionnage/aventure, et de Tobal 2. Effectivement, dans Vagrant Story, les différentes parties du corps d'Ashley sont gérées individuellement, ce qui fait qu'il ne pourra pas utiliser celles qui sont blessées. Tout le monde ici en piaffe d'impatience.

Console : PlayStation
Éditeur : Squaresoft
Sortie Japon : novembre

On prend les mêmes et on recommence

Le staff de Vagrant Story est dirigé par le créateur vedette Yasumi Matsuno, auteur de FF Tactics et de la saga des Ogre Battle (dont provient Tactics Ogre sur SFC, titre classé depuis sa sortie dans le top 20 des jeux les plus populaires au Japon). Aujourd'hui, Quest, son ex-entreprise, sort Ogre Battle 64. L'éditeur Nintendo espère rallier les fans de la série, malgré l'absence du maître de cérémonie Matsuno.

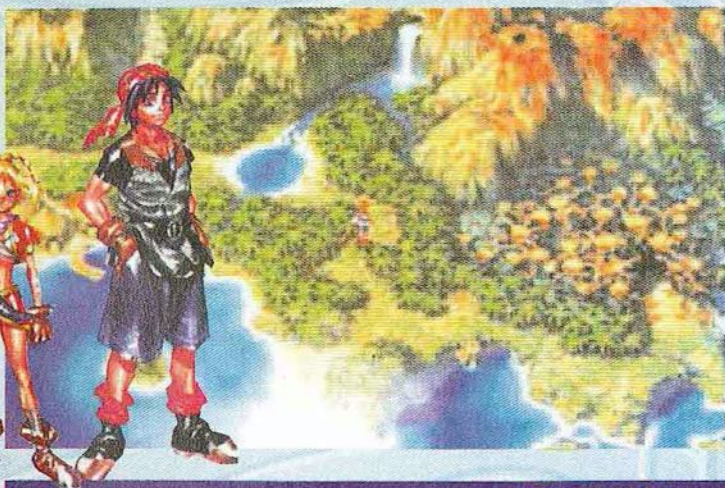


Squaresoft saga L'après Chrono Trigger **Chrono Cross**

Souvenez-vous de Chrono Trigger. Lors de sa sortie, ce RPG avait connu un gigantesque succès, grâce notamment à la présence au générique d'Akira Toriyama, le créateur de Dragon Ball. Après quatre ans d'attente, voici enfin la suite.

A lors, quoi de neuf ? Toriyama ne pouvant être au four et au moulin (cf. encadré), le character

design est assuré par Nobuteru Yûki, plus connu pour avoir bossé sur le design de dessins animés comme « Tenku no Esca-



Toriyama is missing

Deux membres éminents de l'équipe de Chrono Trigger n'ont pas participé à la conception de Chrono Cross. À commencer par Yuji Horii, actuellement trop occupé à chouchouter Dragon Quest 7 qui n'en finit plus d'être retardé. Il en va de même pour Akira Toriyama, Monsieur « Dragon Ball ». Domage ? Rien n'est moins sûr.

flowne » et « Record of Lodoss War » et de jeux comme Tail Concerto et Seiken Denetsu 3, la vraie suite de Secret of Mana, jamais sortie en Occident, allez savoir pourquoi... Yasunori Mitsuda, compositeur de qualité du premier épisode — et de Xenogears — est également de retour.

Des héros tous inédits

Les combats sont très conformes à ceux de Final Fantasy, avec un arrière-goût de Legaia Denetsu pour ce qui est des combos. D'autre part, tout, des donjons aux personnages est en polygones. Bien que les héros soient tous des « p'tits » nouveaux, il subsiste encore quelques références à Chrono Trigger. Enfin, ce coup-ci, le joueur pourra non seulement voyager dans le temps, mais aussi dans d'autres réalités.

Console : Playstation
Editeur : Squaresoft
Sortie Japon : cet hiver



Stop info

Retour au RPG guilleret

Après Musashiden et Seiken Denetsu-Legend of Mana sur PlayStation, Squaresoft est décidé à revitaliser le genre action-RPG sur consoles, un peu délaissé ces derniers temps. S'inscrivant dans la lignée des action-RPG guillerets, situé dans un monde fantastique, Dewprism s'annonce bien sympathique. Incarnant, au choix, un garçon (Rû) ou une fille (Mint), l'objectif consiste à récupérer des objets magiques appelés Dewprism, tout en déjouant les pièges de rivaux cherchant aussi à se les approprier. Chaque héros entame une quête différente et dispose également de pouvoirs exclusifs. Rû peut ainsi prendre l'apparence des monstres qu'il a vaincus auparavant... Le jeu plaira probablement à ceux qui ont aimé l'ambiance folklorique de Brave Fencer Musashiden.

Dewprism
Console : PlayStation
Editeur : Squaresoft
Sortie Japon : octobre



Droit de réponse

Suite à notre article paru dans Player One n° 96, le lobby Familles de France s'est estimé caricaturé et discrédité par les propos que nous développions et tient à exercer son droit de réponse. C'est avec plaisir que nous nous exécutons

« En février dernier, Familles de France a demandé aux distributeurs de jeux vidéo de retirer de leurs rayons certains titres particulièrement violents ou dégradants que pouvaient se procurer des enfants mineurs. Sa demande a été largement suivie par les distributeurs et approuvée par l'opinion publique. L'âge de venir monter

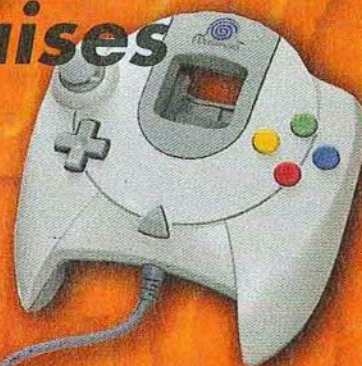
établissant les dangers que font courir aux jeunes les images violentes. Ils peuvent aussi demander leur avis aux familles des 18 jeunes assassinés à Littleton par des fans de Quake et Doom.

Familles de France est flattée de faire partie des dames patronnesses en compagnie d'Élisabeth Guigou, auteur de la loi du 17 juin 1998 qui permettra au gouvernement, dès l'automne, d'interdire aux mineurs tous les jeux vidéo, disques et cassettes à caractère violent. »

Ce droit de réponse ne fait que confirmer ce que nous disions dans notre pré-

NEZ 000 F DEAUX

**Des Dreamcast
françaises**



**Des
PlayStation**



**Des jeux
Shadowman
sur PlayStation**

**Des jeux
Wipeout 3
sur PlayStation**



**Des jeux
Revolt
sur PlayStation**

**ING 2
CE 2**

**Des jeux
Fighting Force 2
sur PlayStation**

ER ET GAGNER :

ayer One

8 77 33

verone.net

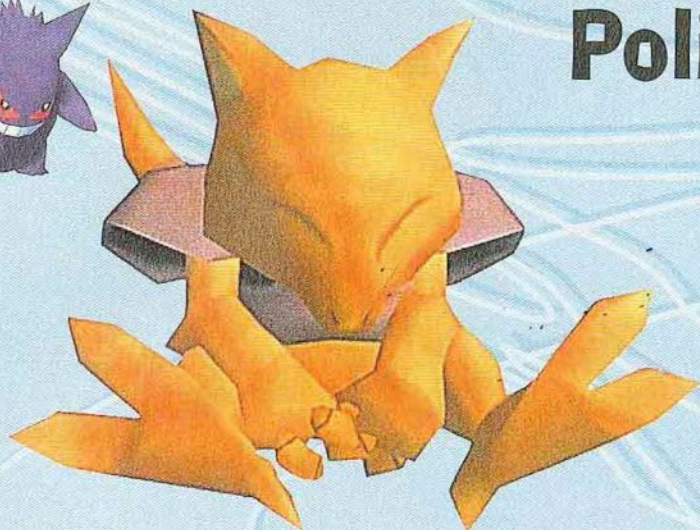
**Des meubles
de rangement
pour Dreamcast**



Produits non fournis
avec les meubles

et aussi des K7 vidéo et des tee-shirts !

Acclaim



Politiquement correct Pokémon



Attention, c'est l'invasion ! La rentrée devrait marquer l'arrivée en masse du phénomène Pokémon en France. Des centaines de créatures vont être lâchées dans la nature et nul ne pourra y échapper. Crunch, crunch !

Un mois avant la sortie officielle des versions rouge et bleue de Pokémon sur GBC, nous vous prévenons : Nintendo France compte mettre le paquet pour promouvoir ces jeux de rôles qui font fureur chez nos lointains cousins nippons et américains. À l'instar de Star Wars, nous allons bouffer du Pokémon à toutes les sauces ! Jusqu'à saturation ? Voici cinq raisons d'adorer et cinq autres de détester.

On adore...

1. Parce que la plupart des créatures (lesdits Pokémon), sont mignonnes à croquer. On les capture au long d'une grande aventure, on les élève, on les bichonne...
2. Parce que chaque cartouche contient une centaine de bestioles, soit cent fois plus de chances de prendre son pied la portable dans les mains.
3. Parce que le jeu est convivial.



Deux potes peuvent relier leur Game Boy et pousser leurs créatures à se combattre via le câble Link. Paf, dans ta poire, enfoiré de Pikachu !

4. Parce que, grâce au Transfer Pack qui se branche sur le port



manette N64 (en vente début 2000), on pourra « transférer » des créatures de la cartouche Game Boy au jeu Pokémon Stadium. Comme ça, tes Pikachu, tu les vois en full 3D, coco !

5. Parce que, à dater du 5 septembre sur Fox Kids, les Pokémon ont leur émission, un dessin animé qui a rendu dingues (parfois épileptiques), des millions de téléspectateurs. Nos têtes blondes vont tripper grave...

On déteste...

1. Parce que c'est ridicule de jouer pendant des heures avec des trucs qui ne ressemblent à rien (c'est vrai, quoi, on dirait... des trucs qui ne ressemblent à rien).
2. Parce qu'on a l'impression d'être pris en otage par le matra-

quage TV (DA et pub.), l'affichage sauvage, vos copains et autres connaissances qui ne vont pas arrêter d'en parler. M..., alors !

3. Parce que, en plus, on nous promet un merchandising d'enfer. Il existe déjà aux States un Pikachu électronique à promener dans les rues sans crainte de retrouver une crotte sur le trottoir !

4. Parce qu'il est bon de lutter ardemment contre les phénomènes de mode.

5. Parce que Nintendo nous interdit d'appeler ça des monstres, alors que Pokémon est l'abréviation de Pocket Monsters. Et j'aime pas qu'on m'interdise quelque chose !

Pokémon, versions rouge et bleue
Console : Game Boy
Éditeur : Nintendo
Sortie France : le 8 octobre

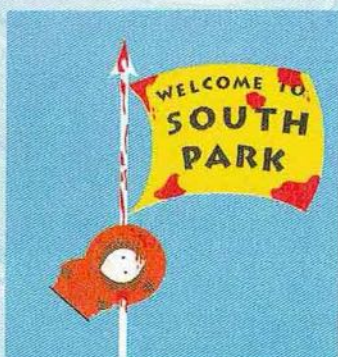
Pokémon Stadium et Pokémon Snap
Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : début 2000



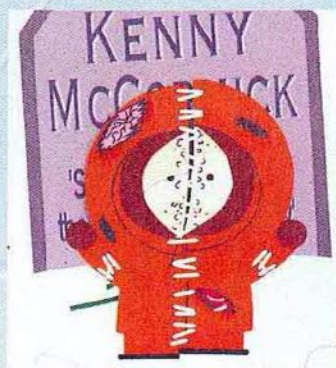
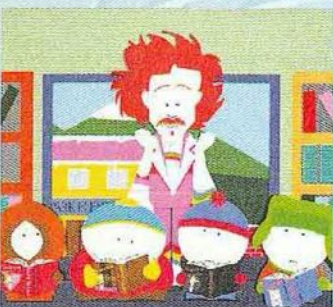
Politiquement incorrect

South Park

Pipi, caca, prout ! Prenez des persos débiles en 2D, des histoires immorales et des dialogues trash. Mélangez, et vous obtenez « South Park », série animée culte à voir sur Canal. Inutile de préciser que les jeux en prévision n'ont rien à voir avec les gentilletons Pokémon...



Plus hard que les Simpsons et plus subtile que Beavis et Butthead, South Park est LA série culte du moment. Les connaisseurs la qualifient volontiers de décalée, politiquement incorrecte et sans limite. Face aux mignons Pokémon, on trouve des bons-hommes d'une grossièreté sans pareil, la réplique récurrente étant (pincez-vous le nez et criez) : « Ah les enfoirés, ils ont tué Kenny ! ». Le sang gicle et les vannes fusent. Bref, ça cartonne, outre-Atlantique surtout. En France, il s'agit davantage de succès d'estime. Pour info, il s'est vendu 20 000 unités du premier soft paru sur PC et N64 en moins d'un an. « On tablait sur un chiffre inférieur », observe un représentant d'Acclaim France, l'éditeur détenteur de la licence.



Bigger, longer and uncult

« Plus gros, plus long et non-coupé ». Le slogan laisse rêveur ma voisine d'en face (autant faire dans le gras). C'est en tout cas celui du film, sur les écrans depuis le 25 août en France. Aux dires de Matt Stone, l'un des créateurs : « C'est comme Spartacus, mais avec plus de pets ». Clair comme de l'eau de roche, non ?



South Park = Caligula animé

Oui mais voilà, le bête et méchant, en Occident, ça plaît un max. Un Kenny se faisant découper à la tronçonneuse, c'est super drôle. Le coup de la tarte à la crème dans la figure revu et corrigé par un dessinateur démoniaque, quoi ! Parmi les produits dérivés sont attendus trois titres sur consoles. Dans le shoot them up South Park, vous laissez agir vos instincts les plus vils. L'adorable Kenny est naturellement dans la ligne de mire... Dans South Park Rally, des courses d'engins délirants (tricycle, buggy et chambre à air) entrecoupées d'insultes sont au menu. Enfin, les intellos feront fonctionner leurs neurones dans South Park Chef Luv Shack, quiz caca-boudin alternant questions crétines et mini jeu genre Space Invaders. Tout



un programme en perspective, histoire de passer une fin de siècle détonnante. Reste à choisir ton camp, mec, celui de Pokémon (L'île aux enfants) ou de South Park (Caligula).

South Park
Console : PlayStation
Éditeur : Acclaim
Sortie France : Septembre

South Park Rally
Console : PlayStation et Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : Décembre

South Park Luv Shack
Console : PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast
Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre



La PlayStation 2 s'active, partie 1

À la surprise générale, Koei, petit éditeur nippon, vient d'annoncer un jeu sur PlayStation 2. Wargame en 3D temps réel, Kessen (« l'attaque finale » en japonais) se déroule à l'époque du Sengoku, période trouble où les guerriers réglaient leurs comptes au



hachoir. Les premières images sont somptueuses... non ?

Kessen
Console : PlayStation 2 !
Éditeur : Koei
Sortie Japon : avec la console

La PlayStation 2 s'active, partie 2

Artdink, prolifique développeur japonais, a présenté son premier jeu tournant sur PS 2. A6 sera sans doute commercialisé lors du lancement de la console (en



décembre au Japon, comme l'affirment certaines rumeurs ?...). Au programme de ce casse-tête nippon, quantité de villes et de réseaux de chemins de fer à gérer. Ça a l'air pas-sion-nant !

A6
Console : PlayStation 2
Éditeur : Artdink
Sortie Japon : avec la console

Sony Computer s'attaque au foot

Le Monde des Bleus

Plus d'un an après la Coupe du Monde, Sony sort son premier jeu de foot. Muni de la licence officielle FifPro, l'éditeur se jette à l'eau. Face aux deux leaders que sont Fifa et ISS, le Monde des Bleus sera-il à la hauteur ?

Les développeurs de Sony Computer Europe, novices en matière de football, ont mis beaucoup d'atouts de leur côté. Bien que Le Monde des Bleus bénéficie d'une licence officielle, l'aspect « officiel », froid et rigide (propre à Fifa), semble être passé à l'as. « Le monde du foot véhicule les mêmes valeurs que celui des jeux », confiait un représentant de Sony. « Nous parlons de passion, de fun et du plaisir de gagner, autant d'éléments présents dans le jeu. » La séquence d'intro commence par les plus beaux buts marqués par l'équipe de France durant le Mondial 98. Des supporters en liesse, maquillés aux couleurs nationales, se trémoussent dans les tribunes. C'est la teuf et ça se sent. Est-ce la même chose une fois le bouton Start enclenché ?



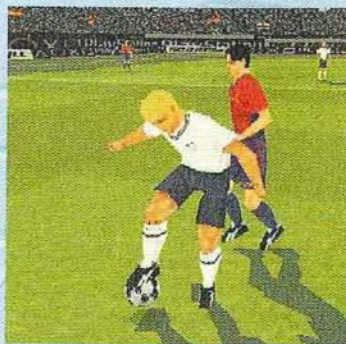
Un mix d'ISS, Fifa et UEFA Striker

À l'instar de ses concurrents, Le Monde des Bleus semble très complet. Les modes de jeu sont nombreux (matches amicaux, championnats nationaux, continentaux ou internationaux). Du côté ressources humaines et terrains, 230 équipes et 15 stades modélisés en 3D (dont le Stade de France) sont à dispo. Deux « dream team » sont par ailleurs cachées, dont une équipe « all stars » com-

posée de joueurs légendaires tels que Pelé ou Platini... Ultimes détails, l'apparence des joueurs est modulable à souhait et chaque footballeur possède vingt-quatre caractéristiques propres.

L'animation est un des points forts du jeu. Très détaillée, quel que soit l'angle de caméra, elle offre des ralentis excellents. Mais la jouabilité ne semble pas à la hauteur. Gageons que ces quelques problèmes seront réglés d'ici la sortie.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony CEE
Sortie France : octobre



Le collector footballeux

La mode des coffrets collector fait rage. Après Metal Gear Solid et Ridge Racer Type 4, c'est au tour du Monde des Bleus de profiter de sa version collector. Le coffret se composera d'un livret contenant de nombreuses photos de la Coupe du Monde, un CD audio avec la musique du jeu et une K7 vidéo de la finale France/Brésil. Le prix ? La réponse le mois prochain.



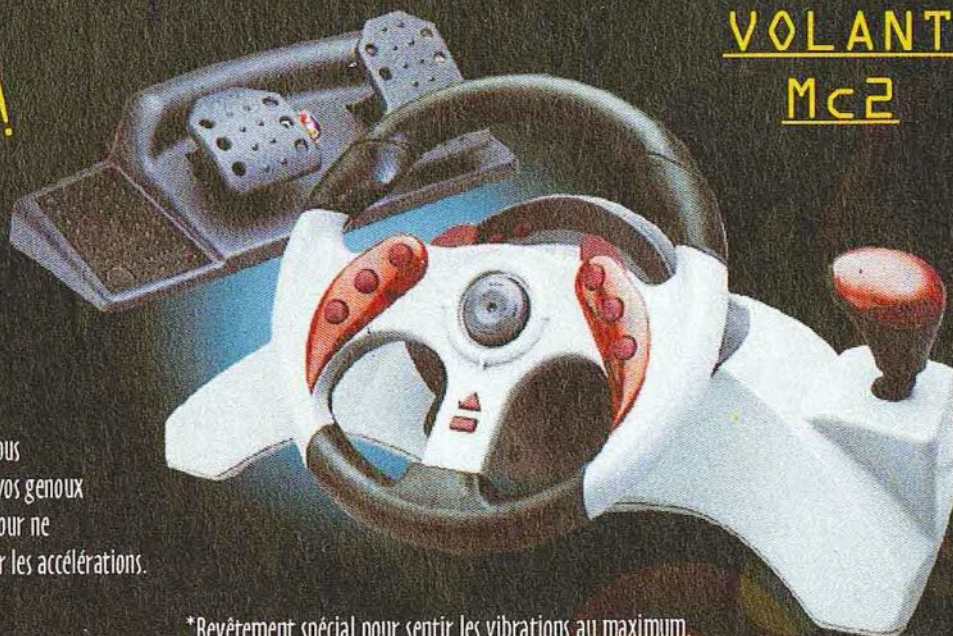
UNE GAMME COMPLETE !

COMPATIBLES
PLAYSTATION™



EXCLUSIF !

*ACCU-DRIVE™ : Système exclusif d'auto-calibrage, accorde la sensibilité du volant aux préférences de chacun.
*Support réglable et rétractable vous permettant de câler le volant sur vos genoux
*Pédalier de conception verticale pour ne jamais perdre le contact et ressentir les accélérations.



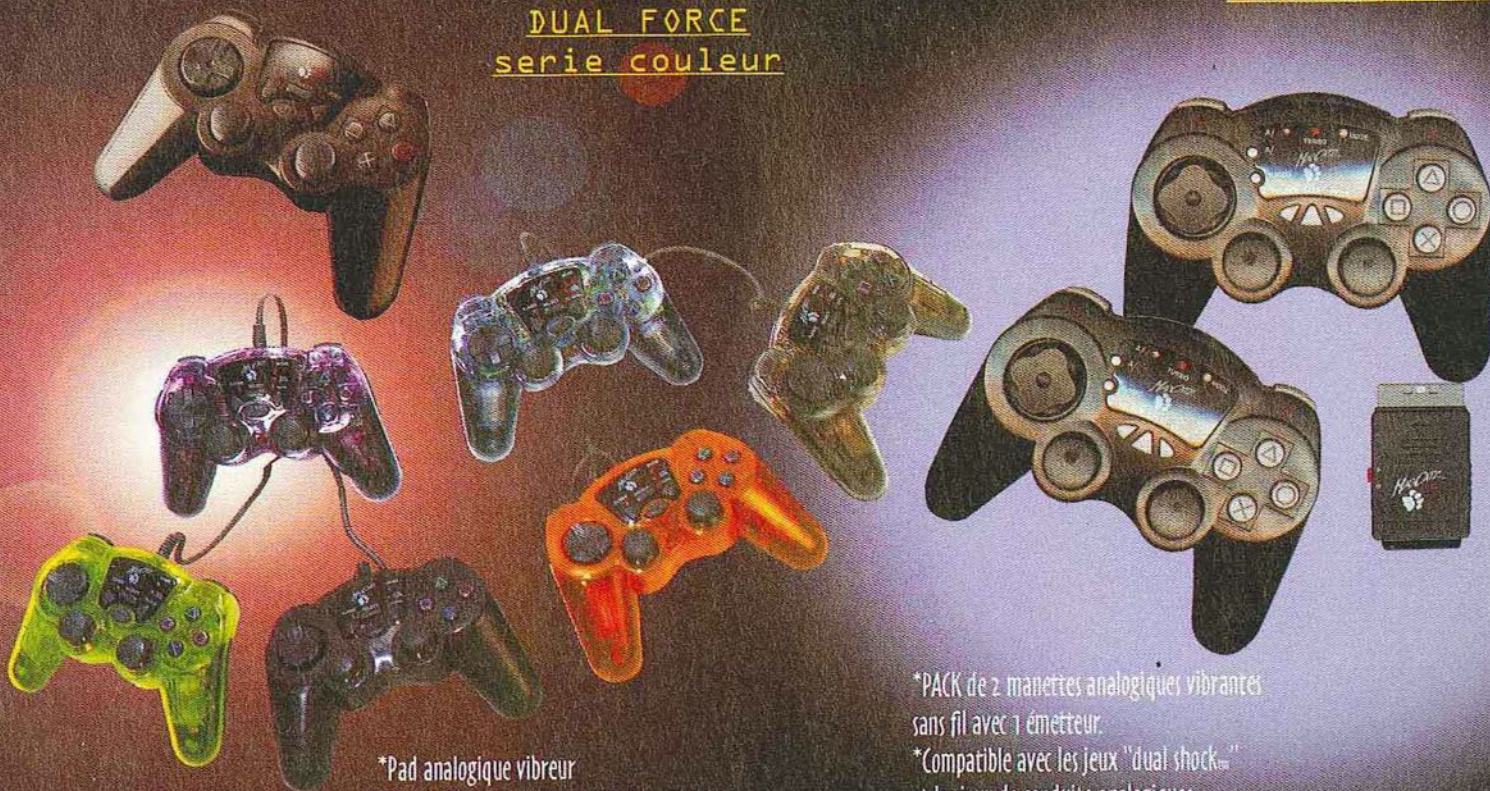
VOLANT
MC2

*Revêtement spécial pour sentir les vibrations au maximum.
*3 modes contrôle disponibles: Analogique, Digital et Vibrant.
*10 boutons d'action
*Boutons programmables

NOUVEAUTE !

Manettes
DUAL FORCE
serie couleur

Manettes
DUAL FORCE
INFRA-ROUGE



*Pad analogique vibreur
*Compatible avec les jeux "dual shock™"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique et digital
*Prises tactiles en caoutchouc
*Auto-alimenté.

*PACK de 2 manettes analogiques vibrantes sans fil avec 1 émetteur.
*Compatible avec les jeux "dual shock™"
et les jeux de conduite analogiques
*3 modes: dual shock™, analogique, et digital
*Prises tactiles en caoutchouc



* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

BIGBEN INTERACTIVE S.A. - CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34

Stop info

Chasse, pêche et tradition

Après Sea Bass Fishing (Saturn) et Get Bass (DC), voici Reel Fishing avec ses dix-sept niveaux, ses vingt-trois aires de pêche et ses cinquante espèces à branchies. Les spots se présentent sous forme de



séquences vidéo somptueuses. A contrario, les phases de « combat » homme/poisson sont illustrées par des animations de qualité assez moyenne, mais néanmoins acceptable. Gloup-gloup !...

Reel Fishing

Console : PlayStation

Éditeur : Crave

Entertainment

Sortie France : octobre

Hockey pas d'accord

Crochets, coups de crosse dans la tronche, prison... Eh oui ! encore une simulation de hockey sur glace. Fox Sports vient concurrencer Electronic Arts sur son terrain. Hélas, les premières images sont décevantes. Rien de nouveau, cette version de NHL est réservée aux incondtionnels du genre. Et encore.

NHL Championship 2000

Console : PlayStation

Éditeur : Fox Sports

Sortie France : octobre

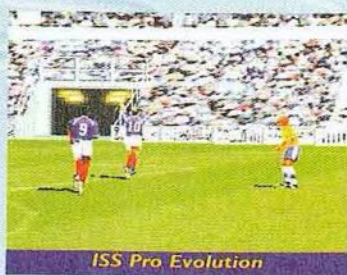


Match au sommet

ISS Pro Evolution vs UEFA Striker

À quelques semaines de la sortie d'une batterie de softs consacrés au foot (Fifa 2000 & co.), nous avons organisé une rencontre (amicale) entre deux gros titres attendus : ISS Pro, d'une part, et son outsider UEFA Striker, d'autre part. Match nul ?

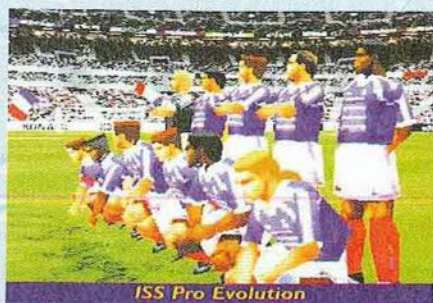
Puisqu'Infogrames hurle à qui veut l'entendre qu'UEFA Striker va casser la baraque, nous n'avons pas résisté à la tentation de le comparer au nouvel ISS sur PlayStation. Avant de lire ce qui suit, sachez que le match opposait deux versions non définitives. Nous vous livrons donc les premières impressions à chaud...



ISS Pro Evolution



ISS Pro Evolution



ISS Pro Evolution

Après quelques minutes de jeu : 0 - 0

Graphiquement, les joueurs d'UEFA paraissent un peu moins fins que dans ISS. En revanche, le jeu développé par Rage dispose d'une animation sensiblement plus fluide que le soft de Konami. Match nul, balle au centre.

À la mi-temps, ISS mène 1 - 0

Pour ce qui concerne l'aspect tactique, on constate cependant qu'UEFA a d'énormes lacunes à combler. Primo, le comportement des co-équipiers laisse souvent à désirer : « mais où sont-ils donc placés ? » s'interroge-t-on parfois. Secundo, l'ordinateur savate à qui mieux mieux. Le problème ne se pose pas dans ISS qui brille par un réalisme inégalé (comme d'hab').

Au coup de sifflet final, ISS gagne 2 - 0

Pour conclure, parlons un peu de la prise en main. Là, il n'y a pas photo ! ISS permet très rapidement de s'amuser, tandis que, chez son rival, on passe bien une demi-heure avant d'approcher les buts adverses. Et encore, quelle galère pour marquer !... Verdict : le match tant annoncé aura



UEFA Striker



UEFA Striker



UEFA Striker



UEFA Striker

lieu si Rage fait le nécessaire pour améliorer UEFA.

ISS Pro Evolution

Console : PlayStation

Éditeur : Konami

Sortie France : octobre

UEFA Striker

Console : PlayStation

Éditeur : Infogrames

Sortie France : octobre

Aaahhhh yaaaaah yaaah !

Tarzan

Le roi de la jungle n'est pas forcément doté d'une grosse cri-nière rousse. Le Tarzan de Disney est un beau gentleman brun et musclé. Il succède à Hercule (et Mowgli) sur grand et petit écran. Disney y croit, nous aussi.

Suivant un scénario identique à celui du film, vous incarnez Tarzan, monsieur « ahyayayaya ! », du début à la fin de l'aventure. Dans une jungle modélisée en 3D, vous commencez enfant (à quatre pattes) pour terminer adulte. Le jeu propose une succession de plates-formes, d'un concept assez proche de Pandemonium. La plupart des niveaux offrent une vue de profil. Dans certains cas cependant, la caméra se place au-dessus du héros : lorsqu'il surfe sur les troncs d'arbres géants, par exemple, et dans les niveaux bonus où il cède la place à certains de ses potes, comme Chita (Ouga, ouga !).

20 minutes de DA

Les niveaux sont entrecoupés de scènes du film. C'est sans doute la raison pour laquelle

Disney Interactive a repoussé la sortie du jeu, initialement annoncée avant celle du film. Le CD contient pas moins de vingt minutes de dessin animé et il aurait été regrettable de les dévoiler trop tôt !... Le soft a bénéficié de toute l'attention des programmeurs : l'animation et les couleurs pétent à en éclabousser l'écran. Parallèlement, un soin particulier a été porté à la mise en scène et aux différents modes de jeu, cela afin d'éviter toute lassitude. Enfin, cerise sur le gâteau, Phil Collins a signé la bande-son. C'est cool et ça fera bientôt « ahyayaya yayaya ! » dans les chaumières.

Console : PlayStation
Éditeur : Disney Interactive
Sortie France : novembre



Le Roi Lion inégalé

Pour info, Tarzan a réalisé 200 millions de dollars de recettes aux States. On est loin de l'exploit du Roi Lion avec plus de 300 millions de dollars. La guerre (annoncée) entre les deux rois de la jungle n'aura pas lieu.

Stop info

Bientôt le crash test !

On vous avait prévenus : Crash Team Racing s'annonce comme



un (excellent ?) clone de Mario Kart sur PlayStation. Les nouveaux clichés laissent supposer des niveaux et des décors très variés, de la plage au glacier. Le fun sera-t-il au rendez-vous ? Naughty Dog (le développeur de la série des Crash) ne nous a encore jamais déçus...

Crash Team Racing
Console : PlayStation
Éditeur : Sony CA
Sortie France : novembre

Prends-toi pour Freeman !

Surfant sur la vague des jeux musicaux (Beatmania et compagnie), Codemasters sort une suite au jeu Music. C'est d'au-



tant plus inattendu que le nombre d'options a été décuplé. On pourra éventuellement relier un micro à la console, histoire de sampler. Les DJ's du monde entier en piaffent d'impatience.

Music 2000
Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : novembre



Le silence des moutons

Imaginez un troupeau de moutons se trémoussant en rythme sur un remix de La fièvre du samedi soir : vous avez une idée de la cinématique d'intro de Sheep ! Carrément psychédélique ! Sheep, c'est un mélange acide de Babe et de Lemmings.



Babe, puisque vous y incarnez un berger humain ou canin (quatre possibilités offertes), Lemmings parce que ces imbéciles de mammifères font rien qu'à se jeter dans la gueule du loup ! Et le guide, c'est vous. On n'en sait pas plus pour le moment. Tout juste nous promet-on un jeu de stratégie composé de niveaux riches et variés, allant d'une paisible ferme à la proue du Titanic (?!). On attend de juger sur pièce. Et surtout, ne sous-estimez jamais la stupidité d'un mouton !

Sheep
Console : PlayStation
Éditeur : UbiSoft
Sortie France : novembre

Le dragon n'a pas grandi

Spyro 2



Il y a un an, Spyro le dragon cassait la coquille de son œuf et débarquait sur PlayStation. Son géniteur, le développeur californien Insomniac, avait de grands projets pour lui. D'où cette suite...



vilains n'a qu'à bien se tenir. Mais la route est longue et la carte à explorer très vaste. Elle comporte pas moins de neuf mondes que Spyro parcourt en volant ou en nageant... Quand il ne résout pas un petit casse-tête !

faut persévérer un moment avant de commencer à s'éclater et passer au minimum une heure devant l'écran pour découvrir que le scénario n'est pas aussi linéaire qu'en apparence. Spyro

Encore réservé aux gamins ?

Dans Spyro 2, l'objectif du gentil dragon violet est de délivrer un royaume du joug de deux tyrans sanguinaires, Crush et Ripto. Pour ce faire, notre héros ailé dispose d'alliés de poids qu'il rencontre au gré de la quête. Il y a Sparkle, la petite fée au pouvoir de résurrection, Élora, une nana belle comme un cœur aux conseils forts utiles, Hunter, le tigre taquin qui apprend à planer malin... En clair, le duo de

Le style de jeu reste identique au premier chapitre : Spyro 2 combine plates-formes et aventure dans la plus pure tradition. Les différences ont trait au moteur 3D optimisé qui permet d'apprécier la profondeur des décors et l'excellente animation des protagonistes. Le hic, c'est qu'on s'ennuie toujours autant, ou presque. Les premiers niveaux manquent singulièrement d'ennemis et d'action. Il



2 plaira aux fans de la première heure, c'est certain. Pour les autres, il faudra passer outre le look enfantin des graphismes pour adhérer.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony CA
Sortie France : novembre



GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
PASSAGES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉS
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC. ETC.

EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE 8 DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION! RETAPEZ SUR LA TOUCHE 8 POUR RELANCER. C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 0836688477!



EXCLU: PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE 3617 TIPS. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 3617 TIPS!



NOUVEAU!

IL Y A DES DIZAINES DE CADEAUX À GAGNER SUR LE 3615 ARCAD OU LE 083668TIPS:

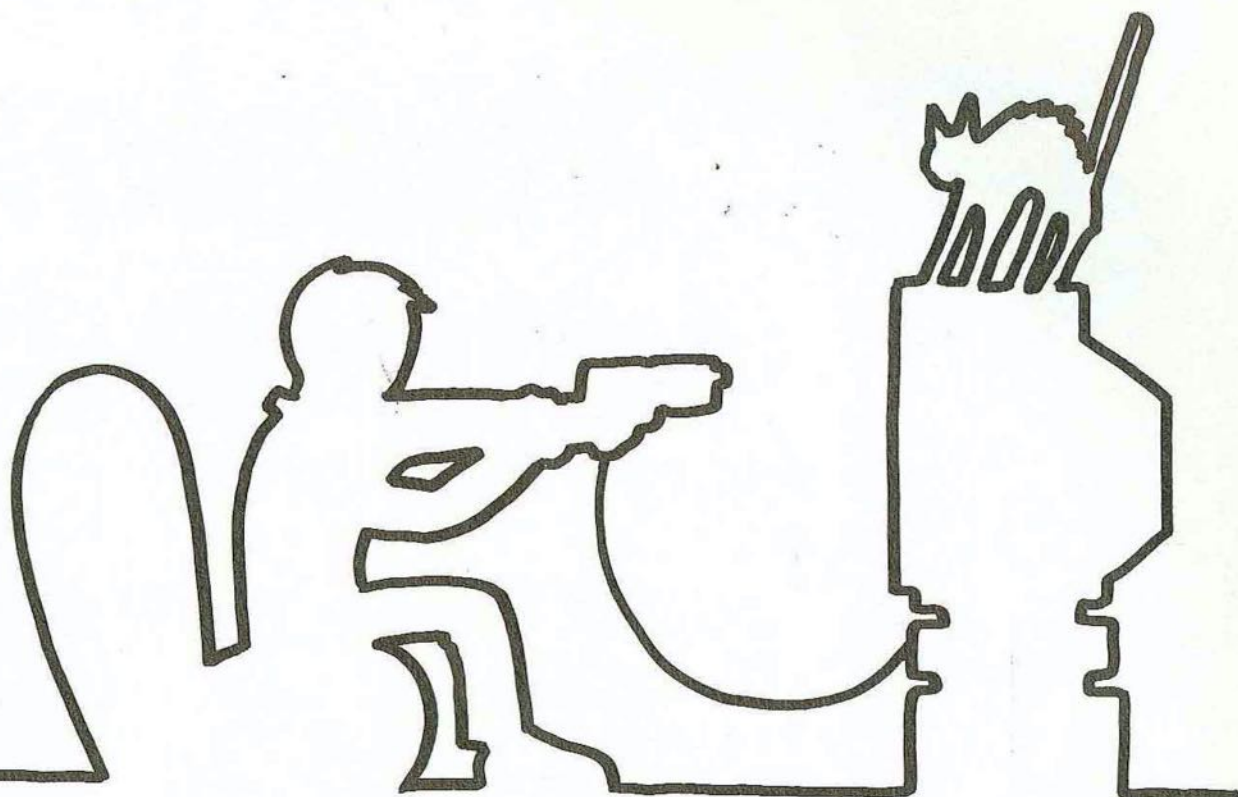


3615 ARCAD
Jouez et gagnez!

- VOLANTS
- APPLE IMAC
- DVD SONY
- 7000F DE CHÈQUES FNAC, ETC.



RATE PAS TA CIBLE, JOE.



TOMKAT

TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo!

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE. CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...) - PC - MAC

3617 TIPS

Plans/Solutions par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITEL

0836688477

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477->TIPS)

Killah Bees !

Le développement du jeu mettant en scène « le Clan » avance aussi doucement que sûrement. Pour ceux qui auraient loupé la news de notre dernier numéro, le groupe hip hop new yorkais Wu Tang Clan se met en scène dans un beat'em all ultra-violent. Dans la nouvelle version que nous avons eue entre les mains, deux personnages supplémentaires sont disponibles (Raekwon et Masta Killah). On ne cache pas



notre impatience d'écouter les trois titres exclusifs enregistrés par le groupe et inclus dans le jeu spécialement pour l'occasion ! En ce qui concerne le soft lui-même, nous n'avons pas pu jeter un coup d'œil sur le beat'em all (le mode scénario), toujours inaccessible. On espère que d'ici novembre, les développeurs auront eu le temps de signoler leur bébé.

Wu Tang Clan : Shaolin Style

Console : PlayStation

Editeur : Activision

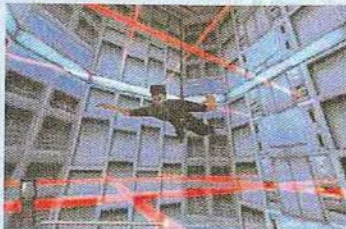
Sortie France : Novembre

Une version Play décevante ?

Mission : Impossible

Un nouveau Mission : Impossible sur console ? Pas vraiment ! Après le succès commercial de la version N64, Infogrames remet le couvert avec cette conversion Play plus opportuniste que novatrice.

Malgré l'accueil tiède réservé à sa sortie par les critiques, l'adaptation du film de Brian DePalma sur N64 s'est soldée par une franche réussite financière, surtout aux States. N'allez pas chercher plus loin les raisons de cette



version Play. Au menu des réjouissances, nous retrouvons les mêmes niveaux (vingt en tout, entre action et aventure), le même scénario, les mêmes armes (le face maker pour les déguisements, les explosifs...) et la même absence de sang à cause de Tom « politiquement correct et anti-violent » Cruise.

**Pas de sang ?
Dommage !**

Le jeu demeure le même produit de qualité, vaguement ennuyeux et trop dirigiste, que l'on connaît sur N64. Au chapitre des nouveautés, notons une amélioration ostensible des cinématiques due au support CD-Rom. Autres plus : une attention accrue portée à certains détails (pluie, pas dans la neige, reflet dans les miroirs) et la possibilité, absente sur N64, de shooter les ennemis en contrebas. Enfin, X-ample, l'équipe de développement allemande chargée de la conversion, a concentré ses efforts sur une refonte du



système de sauvegarde. La version N64 contraignait le joueur à se retaper tout le niveau en cas d'échec. Sur Play, un quick-save évite ce désagrément. C'est déjà ça, mais on attendait mieux.

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin septembre



MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République - 01 49 29 09 53

PlayStation

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
CIVILIZATION 2	349 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
LEGACY OF KAIN 2	329 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	299 F
MEDIEVAL	299 F
MONACO GRAND PRIX	329 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NEED FOR SPEED 4	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T.	329 F
ODD WORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	329 F
PRINCE NASSER BOXING	329 F
PRO BOARDERS	329 F
RIVAL SCHOOL	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TODA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WAKZOME 2100	349 F
WILD ARMS	299 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	399 F
XENOGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 F
CHALLO	169 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	119 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	169 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F

ACCESSOIRES	
ACTION REPLAY INT.	299 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE ROB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT	299 F

PlayStation

COOL BOARDERS 2	149 F
COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT 2	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FIFA 98	149 F
FINAL FANTASY 7	149 F
FORMULA ONE	149 F
GRAN TOURISMO	149 F
GTA	149 F
HEROULE	149 F
MISSION TESLA	149 F
MOTO RACER	149 F
ODD WORLD	149 F
PAIDOMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TODA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER 2	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux NEUFS	
1080° SNOWBOARDING	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	369 F
F-ZERO X	399 F
F1 WORLD GP PRIX	399 F
GEX 3D	269 F
GOLDENEYE	399 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NEW BESTIE ADVENTURE	399 F
NHL HOCKEY 99	399 F
SOUTH PARK	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD	399 F
TOMIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TURBO 2	399 F
V-RALLY 99	269 F
WOW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	399 F
ZELDA 64	449 F

Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	219 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	219 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MADE THE DARK AGE	219 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NE. QUARTERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TURBO	219 F
WAVE RACE	219 F
WOW VS NWO	269 F
YOSHIS STORY	269 F

ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF.	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F



Le rêve débute le 23 septembre...

Une avalanche de hits :

Sonic Adventure

Soul Calibur

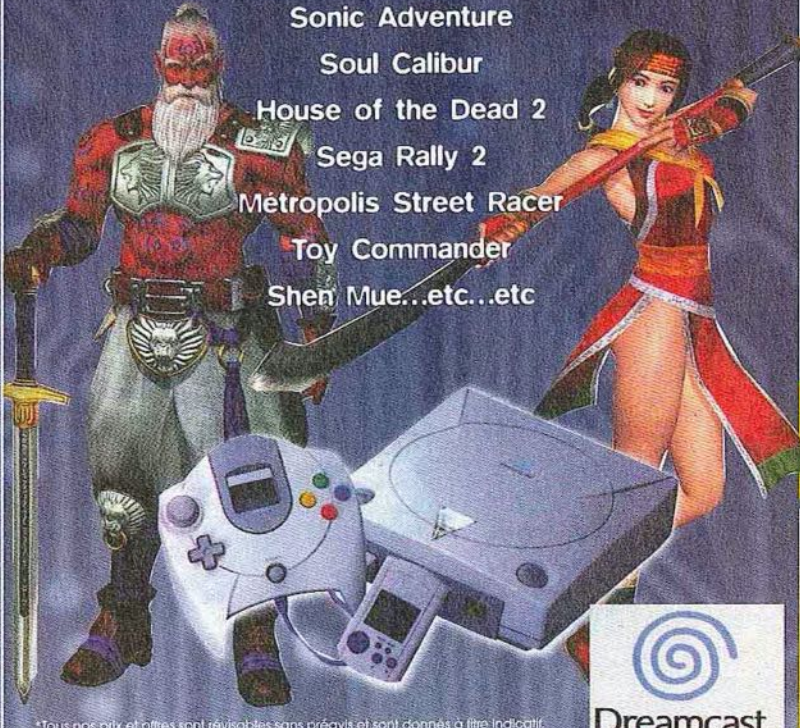
House of the Dead 2

Sega Rally 2

Métropolis Street Racer

Toy Commander

Shen Mue...etc...etc



Magasins

- 18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92
- 6, Rue d'Aras
75005 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77
- 175, Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86
- 113, Avenue Gallieni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97
- 16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74
- 19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89
- 3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08
- 71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 20 00
- 6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 55
- 125, Bd Champaigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39
- 3 bis, rue Simon Bolivar
97200 Fort de France
05 96 73 38 27
- 98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00
- 7, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
01 48 05 88 05

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !
Nous vous garantissons :
• nos prix d'achat grossistes
• nos livraisons chronopost
• notre service de livraison par valeur
• un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
• un important budget publicitaire
Pour tout renseignement,
contactez M. FROTELA au :
01 48 05 88 68

Demandez votre Carte Avantages !

Elle ne coûte que 50 F
et vous offre 5% de réduction
immédiate sur les jeux neufs
au meilleur prix du marché
et 10% sur les jeux d'occasion.



Faites
le calcul !

Bon de commande

A renvoyer à : Boutique VPC - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes) ☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre	☐ Carte bancaire* N° carte : _____ Expiry fin : ____/____	Signature : _____
☐ Jeux** Frais de port ☐ Console** Frais de port		Total : 39F 50F

Nom/Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____
 Tél : _____

*Pour toute commande par
carte bancaire, téléphonez-nous
au 01 48 05 88 05
**Il convient pas d'indiquer
clairement votre frais de port !

La licence du millénaire

Rien que pour vos yeux, voici de nouveaux clichés de Star Wars sur PlayStation. Attention, si pour vous grosse licence = bouse faisandée, réviser votre jugement : La Menace fantôme devrait être un VRAI jeu (ne rigolez pas, siouplaît !). L'aventure, épique à souhait, reprend quantité de scènes clés du film, comme la visite de la cité aquatique. Mélange de Tomb Raider (pour la vue à la troisième personne et l'aspect recherche) et des précédents jeux Star Wars sur Super Nintendo (pour les combats au sabre laser), La Menace fantôme arrive à point nommé pour faire patienter les fans avant la sortie du film. Un conseil



toutefois : « Si, de l'intrigue du film, ne rien savoir tu veux, ton chemin tu devras passer au loin du jeu ! » (Lao Tseu, mais un peu fatigué).

Star Wars, Episode I, La Menace Fantôme
Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : septembre

Metal Gear fait des émules Tom Clancy's Rainbow Six, Mission Pack : Eagle Watch

On vous avait prévenus dans le précédent numéro : les auteurs de polars s'emparent du jeu vidéo. La preuve : Rainbow Six, adapté du roman du même nom, dont l'intrigue alambiquée devrait nous tenir longtemps en haleine.

L'offensive des écrivains, Tom Clancy en tête (lire encadré), a commencé. Tirée du roman éponyme, l'intrigue de Rainbow Six repose sur une situation géopolitique complexe et réaliste. OK ! Pour le moment, on ne s'écarte pas trop des sentiers battus du jeu vidéo où il n'est question que de terroristes et de héros aux mâchoires d'acier. Mais le désir de comprendre et d'expliquer les motivations de l'adversaire en fait un titre éminemment plus intelligent.

Et le gameplay, dans tout ça ?

Avant de prendre d'assaut des forteresses en péril (l'Ambassade de Belgique, Big Ben, le Taj Mahal...), le joueur choisit trois hommes parmi un



groupe de neuf, en fonction de leurs aptitudes physiques et psychologiques. La réussite de la mission en dépend. Cela fait, il s'agit de les positionner aux endroits clés (balcon, toit, entrée principale, etc.). Ensuite, il faut être patient. Pas de précipitation, sans quoi c'est la mort assurée. Rainbow Six est avant tout un jeu stratégique. Heureusement, car, côté graphismes, ça pêche un max. On nous assure que la version

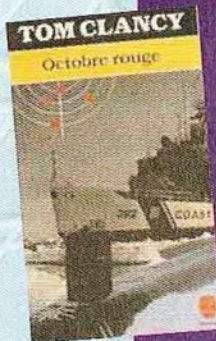


déf' sera au top. Pari tenu. (Attention : les photos publiées ici sont tirées de la version PC.)

Console : PlayStation
Éditeur : Take 2 Interactive
Sortie France : octobre

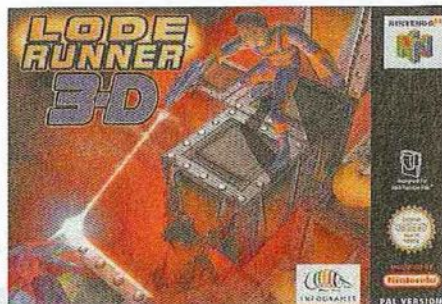
Maître Clancy a dit

Il y a treize ans, Tom Clancy était un obscur agent d'assurances passionné d'histoire navale. Un jour, il décide de concrétiser un rêve secret : écrire un roman, Octobre Rouge en l'occurrence. La suite est de l'histoire ancienne : ventes record, adaptation chinoche et tout le tremblement. Sa spécialité ? Le thriller technico-politique. Et dans le domaine, Clancy est un maître.



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 SEL et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

Sans CB ni Chèque



Silent Hill - Monkey Hero - Evil Zone - Wing Over
Diver's Dream - GTA London - Sports Car GT - Driver
Warzone 2100 - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist
Running Wild - Ape Escape - Dreams - NHL Face Off 99
Civilization 2 - Les Razmoket - **Bloody Roar 2** - Big Air
T'ai Fu, Wrath of the Tiger - KKND Krossfire - Rollcage
Monaco Grand Prix Simulation Racing 2 - Rally Cross 2
V-Rally 2 - Anna Kounikova's Smash Court Tennis - Astérix
Syphon Filter - Need For Speed 4 - Tiger Woods 99
X-Games Proboarders - Akuji The Heartless - Populous
All Star Baseball 2000 - Star Wars Racer - Superman
Mario Party - **Castlevania** - Virtual Pool 64 - Glover
Penny Racers - The Legend of Zelda, Ocarina of Time
Star Wars Rogue Squadron - Micro Machines 64 Turbo
Buck Bumble - Center Court Tennis - Rakugakids - Fifa 99
Lode Runner 3D - NHL Breakaway 99 - Yoshi's Story
Turok 2, Seed of Evil Airboarder - Topgear Overdrive
Knife Hedge - South Park - NBA Jam 99 - Body Harvest
NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99 - Wipeout 64
Extreme G2 - **Yannick Noah AllStar Tennis '99**

3617

SEL

Store En Ligne

Nintendo 64 PlayStation

Eidos, les JO et Tomb Raider IV

Un accord vient d'être signé entre Eidos et International Sports Multimedia visant à déve-



lopper des softs basés sur les Jeux Olympiques de Sydney 2000, de Salt Lake City 2002 (JO d'hiver) et d'Athènes 2004. Plus d'infos bientôt.

D'autre part, toujours chez Eidos, une fin d'année sans nouvel épisode de Tomb Raider ne serait pas une fin d'année comme les autres. Tomb Raider IV: The Last Revelation est donc prévu pour le mois de novembre. On nous assure ceci : l'action prend place presque exclusivement en Égypte et 2/3 il y est question de mythologie. Mouais...

**Tomb Raider IV :
The Last Revelation**
Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : novembre

Les Platinum du mois

« Good niouzes ! ». La gamme Platinum s'enrichit de trois gigatitres pour la rentrée 2000. Il y a de la baston avec Tekken 3 (149 francs) et Street Fighter EX Plus Alpha (169 francs), de l'aventure mystico-moyennageuse avec Medieval (149 francs) et du thriller gore avec Resident Evil 2 (169 francs). À en claquer une artère de joie !



Ollie flip !

Tony Hawk



Ça y est, «T.H. Skateboarding» arrive ! Avec ce jeu, les skaters les plus oufs ont désormais leur simulation attitrée sur PlayStation. Choisissez un skate et mettez vos genouillères en métal, il va y a avoir de la gamelle !



A en croire le planning, l'éditeur Activision multiplie les efforts pour commercialiser de bons softs. Cette fois, le skateboard est à l'honneur. Pour l'occasion, Activision s'est offert les services du désormais mythique Tony Hawk (cf. encadré). Prenant cette coopération très au sérieux, Tony le kamikaze a conseillé les développeurs de Neversoft Entertainment. Le but était d'obtenir un produit final qui puisse satisfaire à la fois les « simples » joueurs et les skaters chevronnés. D'autant plus que Tony n'est pas le seul pro à avoir été modélisé pour les besoins du jeu qui porte son nom. À ses côtés, dix

virtuoses de la planche à roulettes (l'expression fait ringue, mais bon...) comme Andrew Reynolds ou Karrem Campbell ont été réunis.

Roulez jeunesse !

Autre point fort : les graphismes séduisants. L'animation des persos effectuant les figures les plus délirantes est très réaliste, et les lieux variés ne manquent pas pour se taper quelques ollies. Parmi les neuf aires, on trouve un centre commercial, une école primaire et différents skate parks, dont celui de Chicago. Seul, en mode compétition et en mode défi, ou à deux en écran splitté, T.H.S. nous a laissé une bonne impression. David, notre



skater acharné de réceptionniste à queue de cheval (slogan préféré : « Sauvez Groquik ! ») ne s'en est toujours pas remis.

Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : octobre

La légende vivante

Tony Hawk
Âge : 31 ans
Lieu de naissance : USA
Position : Goofy
Taille : 1,89 m
Pour info :
Si Tony Hawk a passé seize ans chez les pros, il fait des miracles sur skate depuis l'âge de 11 ans.

Son passe-temps favori consiste à gagner toutes les compétitions. Malheureusement, une blessure à la cheville l'a ralenti dans sa course. Aujourd'hui, il s'oriente plus vers le business et compte lâcher son actuel sponsor, Airwalk (marque de streetwear), pour Nike.



Glisse : du nouveau **Sled Storm**

Il ne s'écoule plus un hiver sans qu'on voie débouler un jeu de snowboard. Le créneau étant arrivé à saturation, Electronic Arts tente d'ouvrir une nouvelle brèche : celle de la glisse motorisée. Opération réussie ?

Le motoneige est apparu dans les jeux vidéo à partir de Tomb Raider II. Cette phase de jeu était exceptionnellement fun et l'on pouvait aisément supposer que, sous peu, un jeu dédié aux motoneiges verrait le jour. Eh bien non ! Il aura fallu attendre plus de deux ans pour que l'idée mûrisse dans le cerveau survolté d'un développeur. Le résultat s'appelle Sled Storm, jeu de courses fortement typé arcade.

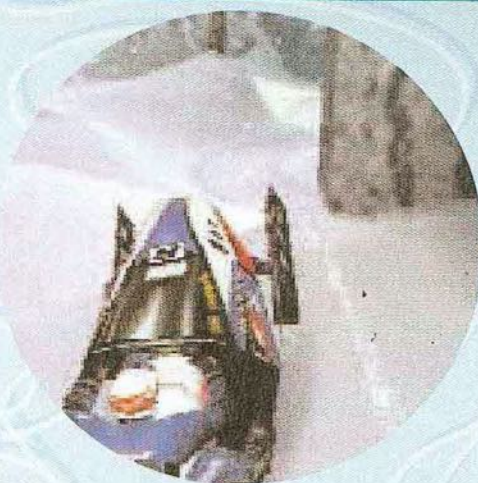
Surf Attitude

Sled Storm propose une demi-douzaine de tracés sur lesquels vous vous tirez la bourre à quatre, vos trois adversaires étant gérés par la console. On retrouve un peu de l'essence de Road Rash, les armes en moins. Dénichez les raccourcis, dégommez la faune sauvage qui aurait la malencontreuse idée de croiser vos chenilles... Réjouissant et rafraîchissant ! Les amateurs de free style ont même droit à un mode « tricks ». Sur



Un mode quatre joueurs à revoir

Au début de la PlayStation, rares étaient les jeux dotés d'un mode multijoueur. Depuis, la tendance s'est inversée. Hélas, le tribut à payer au graphisme et à l'animation est lourd. Sled Storm n'échappe pas à la règle : le mode multijoueur est franchement laid.



des pistes spécialement conçues à cet effet, toute sorte d'acrobaties et de figures inspirées du BMX extrême sont réalisables. Bref, on attend Sled Storm avec une certaine impatience.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : novembre

Stop info

Mauvais clone de WipEout ?

Killer Loop... Le titre claque comme une invitation à un voyage plein de bruit et de fureur. Les premiers ins-



tants de jeu font pourtant déchanter : ces courses s'avèrent n'être qu'un décalque approximatif de WipEout. Même ambiance musicale techno, armes similaires... Seule la variété des pistes surprend, de Moscou à Mars !

Killer Loop
Console : PlayStation
Éditeur : Crave Entertainment
Sortie France : octobre

Téléfoot Manager

Sous le nom de Téléfoot Manager se cache en fait le dernier jeu de Management de Gremlin. Et dans ce domaine, ce développeur anglais n'en est pas à son coup d'essai. D1 Française, Calcio et Premier League anglaise dans leur version 98/99 sont au programme. Wolfen trépigne d'impatience à l'idée de se pencher sur le jeu. On vous confirme tout le bien qu'on en pense très bientôt.

Téléfoot Manager
Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie française : octobre



Stop info

La rentrée des accessoires

À vos carnets (de commandes). Guillemot, fabricant d'accessoires, sort trois périphériques qui pourraient faire beaucoup d'heureux. Le premier s'appelle le Quadri Color Pocket pour GB Pocket et GB Color. Il comprend une housse, une loupe éclairante, un adaptateur secteur et une batterie, le tout pour la modique somme de 129 francs. Le deuxième est une Memory Card PlayStation de 4 Mo non compressées, vendue au prix de 139 francs. Enfin, le Shock Wireless Controller est une manette vibrante infrarouge pour PlayStation disponible au prix de 199 francs.

Apprenez également que Guillemot et Ferrari ont signé un accord visant à la conception d'articles performants pour console et micro. On se délacte d'avance d'un volant à retour de force pour Dreamcast (avec le logo Ferrari !) à moins de 200 F...



Rien à voir avec la version 98 ! Formula One 99

Au décevant Formula One 98 devrait succéder un soft de qualité, plus beau et plus fun, bref plus figolé. Sans exagérer, le seul et unique circuit dispo lors de la présentation laisse présager du meilleur.

C'est invités par Sony en Angleterre que nous avons joué pour la première fois à Formula One 99. De passage dans la petite « usine » de l'écurie Jordan, tout fut mis en œuvre pour nous convaincre. Dans les détails, cela donne :

1/ Studio 33 (Newman Haas sur PlayStation) est à l'origine du développement. Un gage de qualité ? Pas sûr. En tout cas, trente-cinq concepteurs bossent sur le jeu depuis 1997. Ça en fait du monde et du temps. 2/ 150 heures de vidéo ont été



À gauche de la Jordan-Peugeot, deux mecs de Psygnosis. À droite, Ralph, un mec de Studio 33 et Ewan, le conseiller technique sur le jeu. Que du beau monde.



visionnées, histoire de retranscrire fidèlement l'ambiance des Grands Prix. Parallèlement, les écuries ont fourni des infos au sujet de leurs caisses (pas trop quand même) et la FIA a confié des cartes détaillées des circuits.

3/ C'est une licence. L'intégra-

lité des pilotes figurent au générique, Jacques Villeneuve y compris, au volant de sa performante Bar Supertec...

4/ Ewan Honeyman, ancien conseiller pour Williams et Ford, a prêté mains fortes à Studio 33 pour accroître le réalisme du jeu.

5/ Le circuit de Malaisie (pour la première fois présent en F1) a été modélisé et « Si Formula One sort en temps et en heure, les pilotes auront le privilège de voir à quoi il ressemble avant de l'essayer en live. »

6/ Techniquement, Formula One 99 bénéficie d'un moteur 3D plus puissant, de graphismes en haute résolution, d'effets de lumière en temps réel, de... plein de trucs nouveaux, quoi !

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : novembre



STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STOCK-GAMES.COM



VMS
199 FR.



PAD
DREAMCAST
199 FR.

1690 FR.
*LIVRÉE AVEC UN
MODEM 56 K
ATTENTION :
STOCK LIMITES !!!

23 Septembre
Sortie officielle
* Réservations, nous consulter

Dreamcast



**NEO GEO POCKET
COLOR**

PLAYSTATION DUALSHOCK

CONSOLE : 249 FR.
JEUX : 199 à 249 FR.

DES MAGASINS A VOTRE SERVICE !!!

PARIS
JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
REPUBLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris
JUSSIEU CD ROM NEO GEO
13 Rue des Ecoles 75005 Paris

BANLIEUE
ANTONY
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye
IVRY
2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry
SAINT DENIS
C C St Denis Basilique
10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis
CLICHY
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy

01 46 33 07 83
M° Cardinal Lemoine
01 43 55 76 45
M° République
01 43 25 61 24
M° Cardinal Lemoine

MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD CONSOLES
23 Rue d'Abbeville 75009 Paris
GARE DU NORD PC
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris
RIVOLI
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

01 43 35 32 10
01 44 63 02 49
01 44 63 02 49
01 42 74 43 22

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense
PROVINS
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
VERSAILLES
C C Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7 jours/7 RER C Versailles R.G
CLAMART
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7 jours/7

01 49 06 96 08
01 60 67 68 21
01 55 96 23 32
01 39 53 30 30
01 40 95 00 86

POUR LA VPC
01 46 33 07 83

**POUR LES JEUX
NINTENDO 64, SATURN,
GAME BOY COULEUR ...
CONTACTEZ NOUS !**

REVENDEURS,

FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture

ou vous possédez déjà un magasin ?

Vous voulez bénéficier :

- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans)
- d' une centrale d' achats performante
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' une chaîne de magasins dynamique ?

STOCK GAMES Recherche des Partenaires

Pour plus d' Informations,
contactez Raphaël au

01 44 07 04 61

**2 NOUVEAUX MAGASINS : GARE DU NORD
LYON**

**01 44 63 02 49
04 72 56 06 61**

PROVINCE
NANTES RAYON MANGA
6 Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES
9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach
MARTINIQUE
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France
BAYONNE
65 Rue d'Espagn 64100 Bayonne
BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

02 40 48 53 12
02 40 48 13 14
02 98 93 74 64
03 87 87 13 93
05 96 61 65 32
05 59 46 13 37
03 44 11 48 10

CANNES
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
REIMS
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
SAINT-MAXIMIN
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin
CHOLET RAYON MANGA
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

04 93 380 900
04 93 13 00 10
03 26 47 77 78
05 56 79 00 51
02 99 67 53 10
04 94 59 34 91
02 41 46 36 88

MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
METZ
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU
25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau
SENS
47 Grande Rue 89100 Sens
ABBEVILLE
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville
LYON
4 rue de Brest 69002 Lyon

04 91 48 27 48
03 87 37 37 47
03 87 36 63 63
05 59 83 88 22
03 86 64 99 17
03 22 19 04 04
04 72 56 06 61

Stop info

En vers et contre tous !

Quatre années après Worms sur PlayStation, le principe n'a pas changé : il s'agit toujours de rédui-



re en miettes des vers de terre, l'un après l'autre. Avec quarante-quatre armes au compteur (le mouton-bombe est-il au menu ?) et des graphismes relookés, Worms Armageddon promet des heures de... bêtebête (surtout à quatre joueurs).

Worms Armageddon
Console : Nintendo 64, GBC, PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : mi-novembre

Coup de boule disco!

Des dizaines de coups par perso, vingt-cinq niveaux, des décors des tructibles... Voici ce qui vous attend



dans cette réactualisation de Fighting Force. Comme au bon vieux temps de Double Dragon, tannez le cuir des méchants en vous aidant d'un pote ! Les Beat them all étant rares, profitez-en !

Fighting Force 64
Console : Nintendo 64
Éditeur : Crave Entertainment
Sortie France : octobre

Une balle dans ta gueule ! Armorines

Des insectes mutants ont envahi la Terre. Maman n'aime pas les araignées, surtout quand elles mesurent deux mètres. Pour la circonstance, deux scientifiques ont inventé une armure et des armes surpuissantes. À l'assaut !

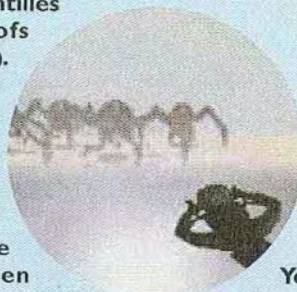
Partis d'un principe primaire baptisé « boum dans ta poire ! », des développeurs ont conçu Armorines, jeu brutal par excellence. Ça charle à tout va, ça disperse façon puzzle des armées d'arachnides pas gentilles du tout (voir les tofs pour s'en convaincre). 100 % jus de cervelle ! Et avec l'Expansion Pack, la différence saute aux yeux : de jeu ultra-speed et gore, Armorines accède au stade de véritable régal en



Cinémascopie. Yeah ! La ressemblance est telle qu'on se croirait dans Starship Troopers. Mort aux cafards !

Féthi, 27 ans, à kiffé

Non, sérieux, tout dans Armorines laisse présager d'une véritable bombe cosmique. Yeah, bis ! Les insectes



sont énormes et s'affichent en nombre à l'écran, sans aucun ralentissement. Pour varier les plaisirs, Armorines comprend une bonne quinzaine d'infectes bestioles aux divers looks. Autre point fort, certains combats s'effectuent en bateau ou en hélico. Bonjour le massacre ! Reste simplement à optimiser les bruits. Quand les araignées explosent, ça manque du bruit que fait Wonder lorsqu'il mange des BN : « chlurp, crunch, eurk ! ».

Console : Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre

Starship Troopers : l'inspiration

À l'évidence, Armorines s'inspire de Starship Troopers, le film culte de Paul Verhoeven (Total Recall). Héritage pleinement assumé par les créateurs d'Iguana (Turok) qui n'hésitent pas à citer le long métrage en modèle. « Kill ze bugs ! » clamait Verhoeven lors du tournage.



voici votre nouvelle
télécommande pour zapper sur MCM

Nouveau

www.mcm.net

créez et consultez
votre e-mail perso
sur www.mcm.net



glisse



musique

multimédia

cinéma



Pour vous abonner :

CABLE et

CANAL SATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

08 36 67 60 60* / 08 36 68 03 45**

e-generation

La Dreamcast

À l'âge de 6 ans, je me demandais « Comment on fait les bébés ? ». J'avais 18 ans quand, tel Narcisse face à son miroir, je m'interrogeais : « D'où viens-je, qui suis-je et pourquoi le hard-rock, c'est si top ? » Aujourd'hui, j'ai 28 ans, et la question existentielle qui s'impose est : « Dois-je acheter une Dreamcast ? »

Nombreuses sont les mauvaises langues qui annoncent la fin du géant de l'arcade. Au Japon, les chiffres de ventes de Dreamcast ne sont pas mirobolantes et le match attendu Sony versus Sega n'a pas eu lieu. Qu'en sera-t-il en Europe ? Seule certitude : la date de sortie de la console est fixée au 23 septembre en France, et le prix à 1 690 francs. Moins d'un mois avant l'événement, nous faisons le point et apportons une réponse... Fin novembre 1998, la console 128 bits de Sega sort avec un jeu de baston des-

troy, Virtua Fighter 3 TB. Je me souviens d'un mec qui disait : « Elle va tuer le monde ! ». Moi, j'étais plus modéré, et je me faisais huer : « T'es vraiment



naze, achète une Dreamcast, y'a des jeux qui vont massacrer ! ». Mouais... Excepté Power Stone et Get Bass Fishing, House of the Dead 2 et Soul

Calibur, je ne me suis pas éclaté plus que ça. Paradoxalement pourtant, j'y crois plus aujourd'hui qu'il y a un an ! Sega France annonce une cinquantaine

de jeux entre fin septembre et fin décembre (parmi lesquels des tops), le prix n'est pas franchement rédhibitoire à 1 690 francs, et le modem intégré pourrait amener une nouvelle façon de jouer. Quant à la PlayStation 2, j'y songerai quand j'la verrai... Et puis, entre nous, ce serait bien si un concurrent sérieux venait gêner la suprématie de Sony, non ?

Entretien avec Philippe Reneaudin, directeur marketing de Sega France

PO : Doit-on dire « la » Dreamcast ou Dreamcast ?

Philippe Reneaudin : Dreamcast, notre console est totalement asexuée !

PO : Combien a coûté le développement de cette bécane ?

P.R. : Je le sais, oui... Mais c'est ultra-confidentiel ! Ça a coûté très cher, parce que développer une console aussi performante demande beaucoup de temps et d'argent. La miniaturisation requiert des investissements massifs...

PO : À qui se destine Dreamcast ?

P.R. : À plusieurs types de joueurs. Grâce à de réelles innovations technologiques, elle satisfera inmanquablement les « hardcore gamers ». Le marché ayant beaucoup évolué ces dernières années, nous espérons que Dreamcast touchera également un public d'adultes dont l'âge oscille de 20 à 35 ans.

PO : Pensez-vous capter l'attention de ces joueurs occasionnels grâce au modem intégré notamment ?

P.R. : Avoir accès à Internet et aux jeux online devrait séduire un public plus large. Cela fait de Dreamcast une console un peu plus « mature » que les autres.

PO : Ne craignez-vous pas que le prix constitue un frein à l'achat de la console ?

P.R. : Je ne pense pas. 1690 francs avec le modem et la connexion

internet gratuite est un prix qui nous paraît très raisonnable. Pour le lancement de la Saturn, le prix était largement au-dessus de 2 000 francs.

PO : Que pensez-vous de la rumeur affirmant que Dream-

cast serait un demi-échec au Japon ?

P.R. : Nous avons vendu 1 million de consoles en un temps record... À un moment, il y a eu un petit fléchissement des ventes lié au manque de softs, c'est vrai. Mais l'orage est passé, et Sega considère les résultats actuels comme globalement bons.

**« On doit dire "Dreamcast",
notre console
est totalement asexuée ! »**

Dreamcast et Nintendo

Chez Nintendo, Stéphan Bole, directeur marketing et commercial de la filiale française, envisage plusieurs éventualités. « Dreamcast séduira probablement les joueurs passionnés, dans un premier temps du moins. Après, c'est une autre histoire. Je crois qu'il sera difficile d'élargir la cible. Sega aura du mal à dépasser le cadre restreint des connaisseurs, ceux qui possèdent déjà

chez vous



en novembre 1997, 2,5 millions de personnes ont acheté une PlayStation durant les mois qui suivirent ! » Richard sous-entend-il que la venue de Dreamcast fera vendre encore plus de PlayStation ? Apparemment, oui.

Dreamcast et vous

une console. » Sega souhaite, via le modem et une campagne de pub décalée, toucher le grand public, à savoir les joueurs occasionnels. Selon Stéphan, ce serait donc peine perdue, d'autant plus que : « De nouvelles plates-formes de jeux sont prévues fin 2000 en Europe. Je redoute, dès lors, que Dreamcast ne finisse comme la Saturn... »

Dreamcast et Sony

Que pense-t-on chez le leader incontesté du marché ? Richard Brunois, directeur de la communication chez Sony Computer France, compte énormément sur la console 128 bits pour redynamiser le secteur. « La venue d'un nouvel acteur sur le marché contribue à démocratiser le loisir qu'est le jeu vidéo. L'arrivée de Dreamcast sera bénéfique pour tous, nous y compris. Lorsque la Nintendo 64 est apparue,

En France, 250 000 Dreamcast seront mises en vente d'ici Noël. Dans le même temps, Sony espère vendre le double de PlayStation. Aux États-Unis, les précommandes de Dreamcast ont battu tous les records. Dans l'hexagone, en revanche, on s'inquiète. Un vendeur de la FNAC s'est même étonné des requêtes des clients (lire l'interview), « plus intéressés, pour le moment, par la PlayStation 2 que par la Dreamcast. »

La Dreamcast et nous

Player One salue l'arrivée de la Dreamcast, c'est une très bonne machine, puissante, ouverte, avec de bons outils de développement qui devraient permettre aux éditeurs de réaliser des jeux d'excellentes qualités. Reste que la Dreamcast n'a que quelques mois pour s'impo-



ser avant l'arrivée de la PlayStation 2. Si Sega parvient à convaincre un grand nombre de joueurs d'acheter sa console, alors tout est possible, en tout cas, nous c'est ce qu'on souhaite.

Dreamcast côté pub'

Pour le lancement, Sega souhaite frapper fort question pub et marketing, l'objectif étant de « balayer l'idée qui veut qu'un joueur soit nécessairement un solitaire. » La preuve par quatre.

• Sponsoring à go-go

Sega Europe a signé avec trois équipes de foot ultra-connues des 16-30 ans : l'AS St-Étienne en France, la Sampdoria de Gênes en Italie et l'Arsenal FC en Angleterre. « Les valeurs positives du football nous intéressent, observe Philippe Reneaudin. Le côté jeu à plusieurs, la convivialité... Nous allons reprendre tout cela dans le positionnement de notre console. »

• VIP mania

Voici plus d'un mois qu'Elie Semoun est le représentant de Dreamcast, via deux émissions d'une minute, diffusées chaque semaine sur des radios locales. Pour l'instant, le comique présente la console et ses accessoires dans une rubrique appelée « En attendant la Dreamcast ». En septembre, le module s'appellera « Je joue à la Dreamcast » et il sera question des jeux qui sortent.

• Bornes pour tous.

Sega a prévu de mettre à la disposition du public cinq cents bornes de démonstration au moment de la sortie de la console. Vous les trouverez dans les points de vente spécialisés et certaines grandes surfaces.

• Chandler, je t'aime !

Enfin, histoire de capter le public étudiant, Sega et Dreamcast sponsoriseront la cinquième saison de « Friends », diffusée cet automne sur France 2.

Carton rouge à Sega Europe

No comment, secret défense, halte-là... Travailler avec Sega Europe (pour monter ce dossier) fut une vraie galère. À deux mois de la sortie de Dreamcast en France, nous avons eu affaire à une délirante politique de rétention d'informa-

tion. En France, les représentants du constructeur n'avaient pas le droit de divulguer les prix (de la console et des périphériques), de parler des jeux en réseau et des accords passés avec Cegetel, ni même d'aborder les grandes

lignes de la campagne de publicité, etc. Pourquoi ? Sega avait annoncé haut et fort qu'ils allaient pratiquer une politique de communication transparente pour le lancement de la Dreamcast. On attend toujours !

Tout sur les périphériques

Dreamcast, à l'image des consoles concurrentes, n'arrive pas seule sur le marché. Sega a conçu une dizaine de périphériques, accessoires pour la plupart indispensables si l'on veut profiter d'un soft à 200 % ! Petite revue de détail, prix et dates de sortie à l'appui.

Ze Volant

Le volant Dreamcast, appelé aussi Race Controller, est naturellement destiné aux amateurs de jeux de bagnoles. Guillemot, fabricant de périphériques non-officiels mais d'excellente qualité, en préparerait un doté d'un retour de force. On attend de voir...

Disponible le 23 septembre, au prix de 500 francs environ.

Ze Visual Memory

Ce périphérique, une fois enfilé dans la manette, permet de sauvegarder vos scores, votre position et/ou les objets ramassés en cours d'aventure. Déconnecté, le V.M se transforme en une petite console portable que l'on peut relier à un autre V.M pour des applications inédites.

Disponible le 23 septembre, au prix de 200 francs environ.



Ze manette

N'oubliez pas que la console est vendue avec une manette seulement ! Si vous souhaitez jouer à plusieurs, à un jeu de caisses ou de baston, vous devrez vous en procurer d'autres.

Disponible le 23 septembre, au prix de 200 francs environ.



Ze Vibration Pack

Comme son nom l'indique, cet accessoire couplé à la manette la fait vibrer pour plus de sensations fortes. *Nota bene* : ce pack vibration fonctionne sans piles.

Disponible le 23 septembre, au prix de 200 francs environ.



Ze Gun

Prenez-vous pour l'inspecteur Harry avec ce flingue qui possède en plus, une croix multi-directionnelle pour se déplacer dans le jeu et utiliser différents angles de vue. Le Dreamcast Gun accepte également le Visual Memory et le Vibration Pack.

Disponible courant décembre, au prix de 600 francs environ car vendu avec le jeu House of the Dead 2.



Ze Arcade Stick

Dédiés aux fans des salles de jeux, l'arcade stick comprend sept boutons de contrôle utilisant la technologie "micro-switch" pour plus de fun.

Disponible le 23 septembre, au prix de 400 francs environ.



Ze Clavier

Le clavier Azerty Dreamcast permet, non seulement de surfer en toute liberté sur le net, mais encore de taper puis d'envoyer un e-mail (ou message électronique). Il se branche sur l'un des ports manette de la console.

Disponible courant octobre, au prix de 250 francs environ.



Dreamcast et le Net



«Sega désire essentiellement développer le jeu online. Le jeu à plusieurs en réseau n'existait pas jusqu'à présent sur console», déclare Philippe Renaudin, de Sega. Nous, on est d'accord mais concrètement comment cela va-t-il fonctionner et combien cela nous coûtera-t-il? Les quatre vérités de Dreamcast sur Internet...

Vérité n°1 : La console sera vendue avec un modem 56k (à débit rapide) intégré. **Vérité n°2** : L'accès Internet est gratuit; le possesseur de Dreamcast n'aura pas besoin de payer un prestataire de service (appelé aussi provider) pour avoir accès au Net. **Vérité n°3** : Une fois connectée au réseau téléphonique, la Dreamcast

offrira un accès — limité — au Web, à une messagerie électronique (pour envoyer des mails à des correspondants répartis sur le globe) et au « portail » Sega. Ce fameux portail pourvoira au jeu en réseau. **Vérité n°4** : Si l'accès Internet est gratos, les communications en revanche sont payantes (lire l'encadré) — oups !

Le nombre d'utilisateurs connectés figure sur un compteur. Reste alors à placer le jeu désiré sous le capot de la Dreamcast (Sega Rallye 2, par exemple) puis de choisir l'option jeu en réseau.

5/ En dernier lieu, mieux vaut garder l'œil sur une horloge. Lorsque l'on joue en réseau, on ne voit pas le temps s'écouler. Et dans le cas présent, le temps, c'est de l'argent.

Facile comme bonjour, non ? Ce que l'on ne vous a pas dit, c'est que Sega proposera, dans les mois à venir d'autres services online, dont un magasin virtuel pour acheter T-shirts et autres peluches à l'effigie de Sonic, ou un accès à des cheats et des éléments de jeu cachés (des persos supplémentaires, voire un mini-jeu complet dans le cas de Shenmue, par exemple) à télécharger sur le VM. Un programme pour le moins prometteur, non ?

Pour en savoir plus,
<sega-europe.com>
<dreamcast-europe.com>.

Le Dream Passport

Au Japon, un cinquième des possesseurs de Dreamcast surfent sur Internet. Pour le néophyte, voici comment procéder pour relier sa Dreamcast à la toile. 1/ Il faut... Posséder une Dreamcast (Non ? Si !). Il s'agit ensuite de la relier à une prise téléphonique normale. 2/ L'accès à Internet s'effectue via le CD Dream Passport fourni avec la console. Il faut l'insérer avant la connexion: grâce au logiciel de connexion, la Dreamcast compose un numéro de

téléphone pré-enregistré et établit la connexion à Internet.

3/ Équipé d'un clavier, l'utilisateur peut, selon ses désirs, opter pour le service de messagerie, aller sur les forums ou... franchir le fameux « portail » Sega pour jouer online. Si l'utilisateur dispose uniquement d'un paddle, seul le jeu en réseau est disponible.

4/ Sur l'écran menu, on trouve des infos au sujet des softs avec lesquels il est possible de jouer (Sega Rallye 2 & co.).

Sega, Cegetel et les frais de connexion

Les futurs possesseurs de Dreamcast bénéficieront d'un accès Internet gratuit (pas besoin d'abonnement à un provider de type Club-Internet). A contrario, les heures de connexion risquent de coûter bonbon. C'est la raison pour laquelle Sega et Cegetel sont sur le point de signer des accords afin de réduire les frais des particuliers (ces accords étaient en cours de validation au moment de l'écriture de l'article). Nous avons interrogé Sega France pour en savoir plus... En vain. C'est pourquoi, nous évoquons uniquement ici les tarifs de France

Télécom. Le forfait le plus alléchant se traduit par 20 heures de connexion par mois, pour la modique somme de 100 francs. Il existe aussi la formule Primaliste : 50 % de réduction sur un numéro choisi (généralement celui du provider), appelé entre 22 et 8 heures, pour 10 francs par mois. Enfin, le forfait Local propose, pour 30 francs par mois, 6 heures de communications locales gratuites. Après un rapide calcul, Primaliste ramène l'heure à 4,17 francs et le forfait Local à 5 francs. A défaut de connaître les offres de Cegetel, vous savez à quoi vous en tenir.

DOSSIER

Dreamcast au jour le jour

1997

★ Décembre

Les jeux phares de la Saturn se révèlent être des échecs. Chez Sega, on relève les manches... Parallèlement, Gran Turismo sur PlayStation dépasse les deux millions d'exemplaires vendus en un temps record (en France aujourd'hui, on atteint le chiffre affolant des 700 000 unités).

1998

★ Janvier

Dans la presse, les rumeurs au sujet d'une bécane baptisée Dural (ultérieurement renommée Katana puis enfin Dreamcast) devant succéder à la Saturn s'amplifient. Ça tchatte à tout-va sur le Net.

★ Mars

Pourtant, au Tokyo Game Show, Sega ne laisse rien filtrer... (snif !)

★ Avril

Sakura Taisen 2 et Super Robot Taisen F. Kanketsuhen (comment qu'on les prononce, ces titres ?) paraissent. Ce sont les deux derniers grands softs Saturn. Sega confie qu'une nouvelle console est en préparation. Sans blague ?

★ 15 Mai

Squaresoft annonce la sortie de FFVIII. Chez Sony on jubile, pas chez Sega.

★ 21 Mai

Sega présente la Dreamcast, mélange des mots anglais dream (rêve) et broadcast (diffusion) pour la première fois, dans un hôtel à Tokyo. Sont dévoilés la console, le paddle, le VM et une démo montrant Irimajiri, nouveau PDG de Sega modélisé en 3D avec un petit Sonic lui tournant autour. La console n'est pas montrée à l'E3, mais quelques images filtrent, comme celles, impressionnantes, d'une vague intro de jeu (qui se révélera être Shenmue)... Sega annonce la sortie de Dreamcast pour le 21 novembre.

★ Juin

Sega révèle que le VM sera disponible en exclusivité dans les salles diffusant le film Godzilla. La raison ? Le premier jeu acceptant la technologie VM s'intitule Atsumete Godzilla (c'est pas un hit, oh non alors !).

★ 21 Août

Sega et la Sonic Team, Yuji Naka (le papa du hérisson bleu) en tête, dévoilent le premier jeu phare Dreamcast, alias Sonic Adventure. C'est la première fois dans l'histoire du géant nippon qu'un titre attire

Dreamcast au jour le jour

autant l'attention dans les journaux, sur Internet et à la télévision japonaise. Sacré Hedgehog ! Ça lui fait quel âge, au fait ?

★ Septembre

Chez la concurrence, Metal Gear Solid sort sur PlayStation. Parallèlement, Pokémon Pikachu et Dragon Quest Monsters cartonnent sur Gameboy. Les joueurs attendent le retour de Sega avec impatience. La phrase résonne comme un écho dans une sombre caverne.

★ Début octobre

● Sega organise la New challenger Conference. Une liste des premiers titres et éditeurs tiers est diffusée. On apprend le prix de Dreamcast : 29 800 yens (sans jeu). Les softs à paraître simultanément se nomment Virtua Fighter 3TB, Penpen Tricelion, July et Godzilla Générations à 5800 yens chacun. On parle également de Bio Hazard Code Veronica (sans date), Climax Landers (prévu pour le 26 Janvier) et Blue Stinger. Sonic Adventure, initialement programmé pour le 3 décembre, sera retardé. Idem pour Sega Rally 2 qui aurait du sortir juste avant Noël. Le début de la fin pour Dreamcast ?

● Sega annonce le système (d'arcade) Naomi dont la particularité est de faciliter les adaptations sur Dreamcast. Les premiers fleurons sont Power Stone et The House of the Dead 2. Mes pouces s'en souviennent super bien.

● Info de dernière minute : la sortie de Dreamcast est retardée au 27 novembre

★ Novembre

Sonic est encore retardé au 17, puis au 23 décembre, Sega Rally 2 est encore repoussé à fin janvier, Climax Landers, en février, puis en juin, puis en Juillet... Bref, pour promouvoir Dreamcast, Sega ne peut vraiment compter que sur Sonic Adventure !

★ 21 novembre

Zelda sort sur Nintendo 64. Chose incroyable, la N64 se vend comme des petits pains au Japon.

★ 27 novembre

Dreamcast voit le jour ; il est né, le divin enfant... 200 000 unités sont vendues, ce qui n'est pas si mal compte tenu des problèmes de production de Sega. Le jeu qui plaît le plus est évidemment Virtua Fighter 3 TB (un bon coup dans les roulettes et ça repart).

★ Début décembre

Annonce par Yu Suzuki, le créateur de la saga Virtua Fighter, d'un ambitieux projet baptisé Shenmue (originellement appelé Project Berkeley).

Quels types de jeux Dreamcast en réseau ?

1/ Des jeux dotés d'un « mode versus », comme Sega Rallye 2.

Le mode de jeu en réseau le plus classique est celui qui voit s'affronter deux joueurs dans une simulation de combat ou de course. Le soft le plus connu utilisant ce procédé est sans conteste Sega Rallye 2. D'autres conversions de jeux d'arcade proposant un mode «un contre



un» ou «un contre tous» sont à paraître. On parle notamment de Virtual On Oratorio Tangram. Sega pense également promouvoir les simulations de courses hippiques et les jeux de Mahjong (au Japon surtout). L'avantage évident est qu'aucun mauvais joueur ne viend taper sur l'adversaire en cas de défaite !

2/ Des jeux où la coopération entre joueurs est d'une nécessité absolue, comme... Baldur's Gate ?

Dans le dernier PO (n°99), vous avez peut-être parcouru une niouze traitant de Dark Eyes, premier RPG réseau sur Dreamcast. Sachez que Sega compte développer ce type de rencontres entre joueurs, loin des sempiternelles simulations de combat et de courses de bagnoles. Une rumeur persistante court au sujet d'une conversion par Sega de Baldur's Gate, jeu de rôles/aventure ayant réalisé un carton sur PC. Cette fois, plus question d'œuvrer contre une multitude d'adversaires virtuels ; le mieux est de coopérer pour parvenir au terme du scénario sans encombre.

3/ Des jeux auxquels le réseau importe et apporte peu.

Ils sont de deux sortes. A/ Il y a les jeux qui proposent des petits plus grâce au réseau. Sonic Adventure est l'un d'eux. Une fois connecté, avec le jeu dans la console, il est envisageable d'échanger des Chao préalablement élevés et d'organiser des compétitions entre ces ani-

maux. Il en va sensiblement de même avec Street Fighter Zero 3 et l'Internet Ranking (un classement des meilleurs scores est réalisé sur Internet).

B/ Enfin, il existe des jeux spécialement conçus pour Dreamcast et Internet, actuellement commercialisés au Japon pour une bouchée de pain. Ces softs sont à durée de vie limitée. Le plus

connu est Yugawa Senmu No Otakara Sagashi. Sorti en mars, ce jeu permettait d'incarner Yugawa Hideo, le porte-parole de Sega Japon, dans une course au trésor d'un genre à part. Il y avait même de l'argent en jeu ! Avant qu'on voit ça chez nous, il risque de couler beaucoup d'eau sous les ponts.

4/ Des jeux sur lesquels chaque joueur trippera des plombs.

Malgré toutes ces annonces et le catalogue actuel, aucun soft n'a réellement mis en valeur le service Online. Chez Sega, on est conscient de cette lacune. Philippe Reneaudin déclare : « En France et en Europe, nous pensons promouvoir des sites en particulier, des systèmes permettant de télécharger des informations afin de préparer le terrain pour une gamme de jeux spécifiquement online... Et faire en sorte que le jeu en réseau ne soit plus réservé à l'élite des joueurs sur PC. » Dans les studios de création, où se préparent les titres de demain, on ne parle (presque) que de ça (lire l'interview de Frédéric Raynal de No Cliché).

MicroTrottoir

Jean-Marc

27 ans,
professeur d'anglais

PO : Qu'espérez-vous de cette console ?
Jean-Marc : J'attends des softs de meilleure qualité graphique et une animation plus rapide. On peut faire beaucoup de choses avec 128 bits !

PO : Que pensez-vous du prix de vente ?
J-M : Je pars du principe que la qualité, ça se paye. Comparé aux autres consoles, c'est un peu cher, c'est vrai. Dreamcast, parce que je le vauds bien ?

PO : Comptez-vous utiliser le modem pour jouer ?

J-M : Évidemment, c'est révolutionnaire ! Jouer en réseau via internet me paraît fou et tellement génial. On peut déjà le faire avec un PC bien équipé, et c'est là que la

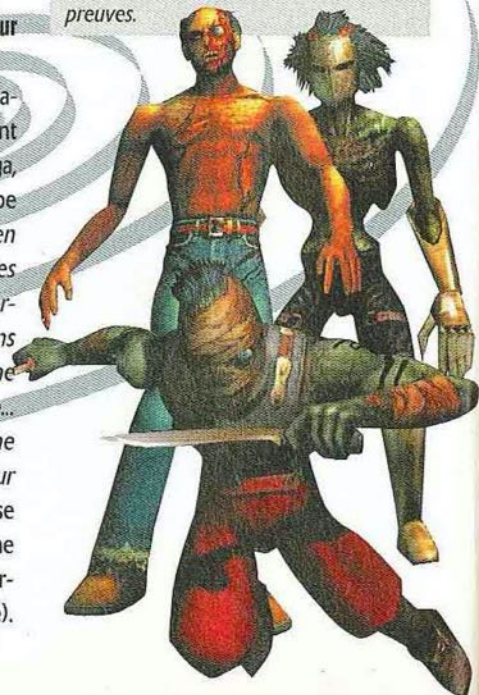


« Le modem, c'est révolutionnaire »

Dreamcast présente un intérêt : même chère, elle apparaît alors très accessible pour ce genre d'utilisation.

PO : Allez-vous revendre votre PlayStation pour acheter une Dreamcast ?

J-M : Je garderai ma PlayStation, mais je n'exclus pas de me procurer la Dreamcast plus tard. J'attends qu'elle fasse ses preuves.



Les Français et la Dreamcast

DOSSIER

La plupart des studios de développement français, de Kalisto à Ubi Soft, préparent des jeux sur Dreamcast. Le mois dernier, Frédéric Raynal annonçait la couleur avec « Toy Commander ». De passage à Lyon, dans les locaux de No Cliché, nous lui avons demandé ce qu'il attendait de cette console « révolutionnaire ». Avis d'expert.

PO : Pourrais-tu nous expliquer les différences majeures entre le développement d'un jeu sur Nintendo 64/PlayStation et sur Dreamcast ?

Frédéric Raynal : Vaste sujet ! Au début, on peut dire que c'est la même chose. Mais la Dreamcast a quand même d'autres atouts dans son padd-le que les consoles concurrentes. Si bien qu'au final la conception s'avère radicalement différente.

PO : En mieux, probablement ?

La PlayStation est une « petite » machine dotée de deux mégas de mémoire vive et d'un processeur à 27 Mégahertz. Un PC, aujourd'hui, est vingt fois plus puissant ! Pour développer sur PlayStation, on est contraint de tricher sur tout, des

graphismes à l'animation, pour économiser de la mémoire. Sur Dreamcast, ce n'est pas le cas, car ses capacités ouvrent des voies inexplorées. Les jeux vont devenir beaucoup plus dynamiques et profonds. Il était temps !

PO : Quel genre de softs te vois-tu créer sur cette plate-forme ?

FR : Des jeux différents et originaux. C'est la mission que nous a confiée Sega, on est payé pour ça ! Je n'ai pas l'autorisation de vous parler de nos prochains jeux, mais laisse-moi te dire que nul ne sera déçu ! Les idées fourmillent (Dans la soirée, Frédéric nous confiera que son prochain jeu est un "survival horror", Ndlr).

PO : N'est-ce pas trop restrictif de concevoir des jeux sur une console exclusivement ?

FR : Absolument pas ! Après avoir pris la décision de quitter Adeline pour fonder No Cliché, on s'est posé beaucoup de questions. Avant, on concevait un jeu sur



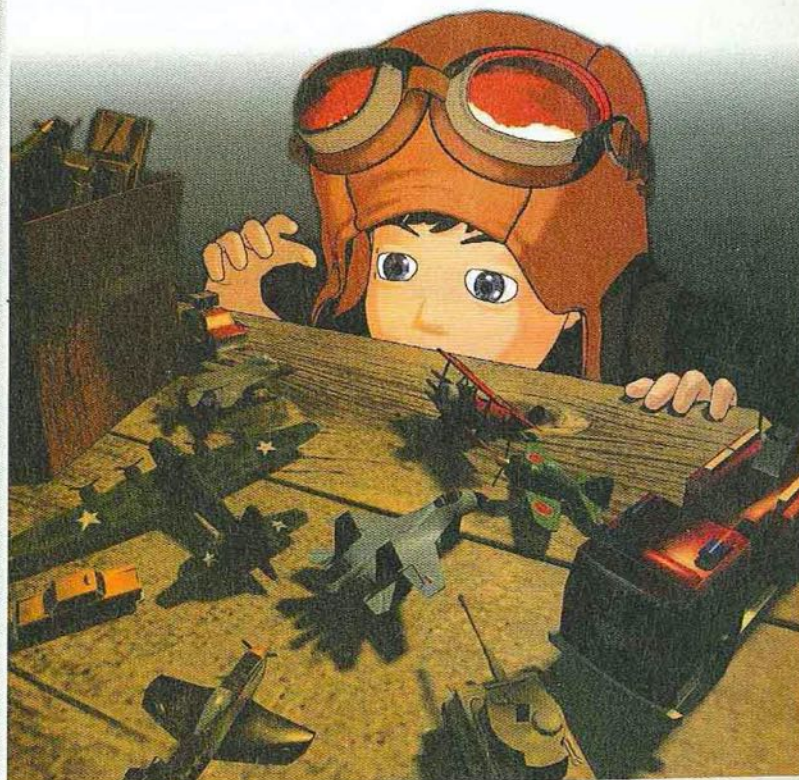
Frédéric Raynal/No Cliché.

PC que l'on convertissait sur console. Nous avons décidé de faire l'inverse. Il faut savoir que les jeux sur PC présentent un inconvénient majeur : on n'est jamais sûr du résultat auprès des joueurs. Le succès d'un titre dépend de trop de facteurs, de la carte 3D de l'utilisateur, de sa carte son et même de sa manette... Sur console, c'est l'inverse. Les contraintes sont fixées dès le départ ; on connaît les limites de la bécane qui se trouve dans le salon du joueur. Du coup, bosser sur Dreamcast est un vrai bonheur ! C'est sans mauvaise

On a joué à Toy Commander

Pour un premier jeu sur Dreamcast, on peut dire que No Cliché s'est défoncé. « Toy Commander » est diablement beau et lumineux, long (plus de cinquante niveaux), et facile de prise en main.

Toutefois, les missions et le gameplay ne nous ont pas semblé très variés. De plus, le jeu, par son look, s'adresserait davantage aux jeunes joueurs. L'impression est à confirmer dans notre numéro d'octobre !



Dreamcast au jour le jour

★ 21 Décembre

Sortie de Sonic Adventure. Les ventes sont honorables, même si elles n'atteignent pas celles réalisées par les softs sur Playstation et Nintendo 64.

1999

★ 28 janvier

Sortie de Sega Rally 2. Le retard serait dû au mode « en réseau », difficile à développer.

★ 26 février

Capcom sort Power Stone et Konami, Pop'n Music sur DC. Power Stone, avec sa qualité graphique et son fun, attire des milliers de fans à Dreamcast. Chez Sega, on retrouve le sourire. A la rédac', distrib' quotidienne de pains en 3D.

★ 25 mars

Sortie de Marvel vs Capcom, deuxième jeu sur DC. L'éditeur/développeur teste le marché en matière de jeu de baston en 2D. Parallèlement, Blue Stinger et The House of the Dead 2 envahissent les rayons. Yu Suzuki annonce la sortie du premier volume de Shenmue pour le 5 août.

★ 1^{er} avril

Les amateurs de pêche virtuelle s'adonnent à Get Bass Fishing, seconde conversion d'un jeu tiré de la borne d'arcade Model 3, après VF3TB. Wolfen est tellement fondu du jeu qu'il arrive tous les matins en cuis-sardes, le pack de bière à la main...

★ Mi-avril

Dreamcast dépasse la barre du million d'unités. Sega espérait franchir le pas courant mars...

★ 2 juin

Deuxième conférence New Challenger de Sega. Le constructeur dévoile ses titres-phares Virtual On 2 et Virtua Striker 2. On évoque aussi Project Ares, par les auteurs de la série mythique des Phantasy Star. Shenmue est retardé au 22 octobre... No comment.

★ 24 juin

Baisse du prix de la Dreamcast, pour relancer les ventes, qui tombe à 19 800 yens. Résultat : il s'en vend trois fois plus !

★ 5 août

Sortie de Soul Calibur.

★ Fin août

Le numéro 100 de Player One fait date dans l'histoire des jeux sur console. Le nombre de lecteurs quadruple. Chaque rédacteur reçoit une Porsche Carrera en prime. Féthi, pour d'obscures raisons, préfère un chameau et Wolfen, un loup (on le comprend).

surprise à l'arrivée, d'autant que la Dreamcast est une console puissante qui permet de nombreux délires — pas besoin de patches pour que ça marche !

PO : Quelle vision as-tu du marché du jeu vidéo ? Va-t'il y avoir un changement de cap brutal avec l'arrivée de Dreamcast en France ?

FR : De nouveaux genres de jeux vont émerger. Il y a encore beaucoup de choses à inventer. J'y pense d'ailleurs... En France, ce n'est pas comme au Japon où tout le monde joue et où il existe une vraie culture du jeu vidéo. Chez nous, il y a encore beaucoup à faire, les gens sont loin d'avoir tout vu.

PO : Penses-tu que le modem est un élément essentiel dans l'évolution de notre façon de jouer ?

FR : C'est évident ! Notre premier jeu (Toy Commander, Ndlr) ne se joue pas en réseau, certes, mais le système va progressivement se mettre en place en France. Commercialiser une console dotée d'un modem confère un énorme avantage à Sega. Le joueur allume la console, la relie au réseau téléphonique et joue avec quelqu'un câblé au bout du monde ! Pour moi, c'est un grand pas dans le monde du jeu. Sur PC, jouer en réseau est compliqué et aléatoire. Il faut disposer du matériel adéquat et savoir comment ça fonctionne avant d'en profiter. Sur la Dreamcast, il en sera tout autrement. Pas besoin de réglages.

PO : Les futurs softs No Cliché se joueront-ils en réseau ?

FR : La Dreamcast est idéale pour

développer des jeux en réseau accessibles au plus grand nombre, à ceux qui ne sont pas des fêrus d'informatique ou des passionnés. Ça risque de tout bouleverser dans la façon d'appréhender le monde du jeu.

PO : Que peut-on souhaiter pour la sortie de Toy Commander ?

FR : Qu'on en vende beaucoup, d'accord, mais surtout, que les joueurs y prennent du plaisir ! Chez No Cliché, nous faisons des jeux pour que les gens s'amuse ; nous ne voulons pas nous en mettre plein les fouilles au détriment de l'utilisateur. Le maître mot de Toy Commander c'est "du fun, du fun, du fun !"



Développement hexagonal

Conformément à la politique affichée par Sega Japon, développer sur Dreamcast est accessible à tous, notamment grâce à Windows CE, le système d'exploitation de la Dreamcast, existant déjà sur PC.

Des outils pour tous

La politique de démocratisation de Sega, associée à des outils de développement répandus, font que la quasi-totalité des équipes françaises s'intéressent à la Dreamcast. En discutant avec Carlo et Lyes de Toka (Soul Fighter), on s'aperçoit que le discours est le même partout : « Le potentiel de cette console permet d'aller beaucoup plus loin qu'auparavant sur Playstation et Nintendo 64. C'est du pain béni pour les développeurs. » Idem pour les joueurs qui peuvent légitimement tabler sur des softs au gameplay varié, à défaut d'être de qualité. Sega Japon souhaitant donner sa chance à



tous, à l'image de Sony avec la Playstation, il y aura inévitablement du déchet. Si l'on considère les erreurs comme autant de brouillons avant un chef-d'œuvre, le meilleur est à venir, y compris, et surtout, côté français.



Un paddle princier...



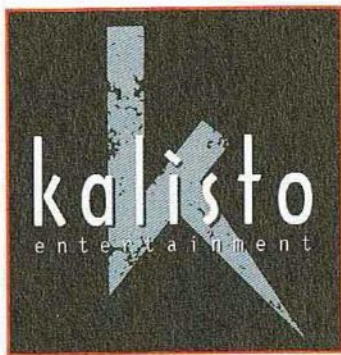
...Monaco Racing Simulation 2, apprendre à régner.

Nicolas Gaume, fondateur et président de Kalisto

PO : Que penses-tu du potentiel de la Dreamcast comparé aux consoles existantes et à venir ?

Nicolas Gaume : La Dreamcast est une très belle console, très impressionnante grâce, notamment, au processeur graphique PowerVR. Il est, de plus, facile de développer pour, grâce au système Windows CE. La PlayStation 2 et la Dolphin promettent monts et merveilles... Mais contrairement à la DC, nous n'avons pas vu grand-chose et l'on ne sait pas si leur prix sera compétitif.

PO : Quel genre de softs attendez-vous sur DC ? Des jeux de stratégie comme sur PC ? La console permet-elle de délirer ?



NG : Personnellement, j'aime énormément Power Stone et Sega Rallye. J'ai hâte d'en voir plus, davantage de jeux d'action comme Shenmue qui exploite largement le

«Un très beau jeu d'aventure est prévu chez nous pour Noël 2000»

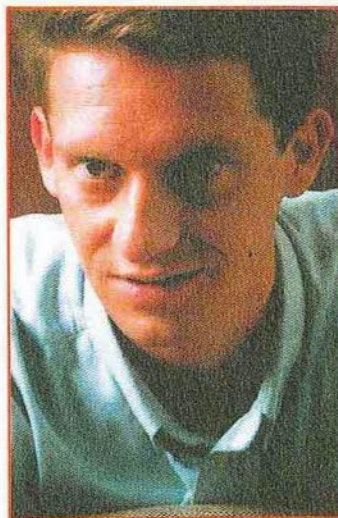
potentiel de la Dreamcast et que j'attends particulièrement... Le champ d'action d'une telle console est vaste ; on peut envisager tous les délires.

PO : Que pensez-vous de l'avenir du modem et du jeu online via Dreamcast ?

NG : Je salue cette excellente initiative visant à rendre le jeu en réseau accessible au plus grand nombre. C'est une grande première ; le online ouvre des horizons à tous les développeurs.

PO : Comment, en tant que studio français, comptez-vous vous démarquer de la concurrence étrangère ?

NG : En créant des jeux d'une jouabilité exemplaire ! C'est notre



obsession sur le jeu de voitures en cours de développement. C'est pourquoi, depuis 1996, nous travaillons en étroite collaboration avec les Anglais de VideoLogic à l'origine du processeur graphique PowerVR. (...)

Chez Kalisto, nous concentrons tous nos efforts sur des jeux dotés de protagonistes charismatiques, propulsés dans un univers travaillé, à l'image de Dark Earth sur PC et Nightmare Creatures sur PlayStation. Nous n'allons pas en rester là. Un très beau jeu Dreamcast s'inspirant de cette idée est prévu chez nous pour Noël 2000.

DOSSIER

Dreamcast au jour le jour

★ Mi-septembre

Sega France organise une soirée d'inauguration. Les invités sur le départ reçoivent une peluche Sonic haute de 3 cm comme souvenir.

★ 23 septembre

Sortie officielle de Dreamcast. Ses spécificités (16 mégas de mémoire centrale, couplées à 8 mégas de mémoire vidéo, plus 2 mégas de son) en font, et de loin, la console la plus puissante du marché. On en trouve à la FNAC à côté de chez moi. Je me dis que je vais attendre un peu avant de m'en procurer une... Quoique ?



MicroTrottoir

Grégory

28 ans, vendeur à la Fnac



PO : Crois-tu en la Dreamcast ?

Grégory : J'y crois parce qu'elle me semble solide et dotée d'options intéressantes. En revanche, je m'inquiète côté commercial. Les clients m'interrogent plutôt au sujet de la future PlayStation que sur la Dreamcast.

PO : Qu'attends-tu de cette console ?

Grégory : Je pense me prendre une claque. Graphiquement, ça a l'air top et les jeux ont l'air plus profonds, plus intelligents.

«Les clients me parlent plutôt de la future Playstation»

PO : Que penses-tu du prix de vente ?

Grégory : Comparé au prix de la PlayStation que j'ai achetée à sa sortie, ça ne me choque pas. Les gens qui l'achèteront au début sont des passionnés.

PO : Comptes-tu te servir du modem pour jouer ?

Grégory : Pourquoi pas ? Je possède déjà un PC et, pour surfer, j'utiliserai plutôt ce moyen. Pour ceux qui n'ont pas encore accès à Internet, la Dreamcast peut servir d'initiation. Mais, nul ne sait encore comment cela fonctionne...

David Rochedieu, développeur chez Darkworks, dernier-né des studios français : «Sega a eu raison de décaler d'un an le lancement de la Dreamcast aux États-Unis et en Europe. La console dispose aujourd'hui d'une vingtaine de titres exceptionnels qui justifient pleinement son achat. (...) Grâce à certains périphériques, les jeux PC sont bienvenus sur Dreamcast, à commencer ceux de stratégie (on veut Starcraft !). Quand on sait qu'un bon PC coûte aux environs de 9 000 francs, la Dreamcast offre un excellent rapport qualité-prix.»

Sébastien Serrano, chef de projet sur Monaco Racing Simulation 2 chez Ubi Soft : «Les jeux de stratégie ne seront plus réservés aux seuls possesseurs d'un puissant PC. (...) On devrait parvenir d'ici peu à un mélange intéressant de jeux typés PC et de jeux, plus arcade, que l'on voit sur consoles.»

David

20 ans, étudiant en psycho

PO : Que représente la Dreamcast, pour toi ?

David : J'attends d'abord l'arrivée de jeux plus adultes, plus complexes et plus violents que Sonic. Je pense qu'ils vont se planter, comme avec la Saturn, s'ils ne le font pas.

PO : Que penses-tu du prix de vente ?

David : C'est très raisonnable pour la qualité de la console. Si les jeux sont



MicroTrottoir

«J'attends des jeux plus violents que Sonic»

inférieurs à 400 francs, ce sera bien joué.

PO : Comptes-tu jouer connecté avec le modem ?

David : Non, je préfère aller sur le net via mon vieux PC. J'ai l'impression que le fait que ce soit une console rende Internet

moins accessible. C'est une bonne idée mais j'attends vraiment de voir comment ils vont procéder pour essayer.

PO : Comptes-tu revendre ta PlayStation et acheter une Dreamcast ?

David : Pas vraiment. Je préfère attendre l'arrivée de la PlayStation 2.

L'avis éclairé de David Perry

Nous ne prenons plus la peine de présenter David Perry, président de Shiny Entertainment. Il nous a semblé plus qu'opportun d'interroger ce joueur invétéré, à l'origine du génial Aladdin sur Megadrive (c'est dit), au sujet de la Dreamcast. Il fait partie de ces 200 000 Américains ayant commandé une Dreamcast avant sa sortie officielle. Pour info, aux States, il n'y avait eu que 100 000 précommandes de PlayStation...



PO : Que penses-tu du potentiel de la Dreamcast ?

David Perry : *Honnêtement, je ne savais que penser voici un an. Je me demandais sous quel angle Sega attaquerait le marché. Nintendo a opté pour une politique de prix imbattable et Sony a tout misé sur la puissance de calcul de sa machine. Que restait-il à Sega ? Rien ou presque. D'où le modem. Quelle excellente idée ! Ça ouvre une brèche de façon aussi inattendue qu'insérée...*

PO : Quel genre de titres espères-tu trouver sur Dreamcast ?

DP : *D'un côté, la Dreamcast ressemble à un PC dans son architecture, de l'autre, ses spécificités techniques en font une console bien supérieure à la PlayStation et à la Nintendo 64. Ajoutez à cela le modem, et l'on peut raisonnablement compter sur des softs d'un concept inédit. C'est un nouveau chapitre qui s'ouvre dans l'histoire des jeux vidéo.*

PO : Quel jeu Dreamcast t'a bluffé le plus ? Sonic ?

DP : *Sonic est sympa, mais j'ai flashé sur le jeu de boxe de Midway. Il comprend beaucoup de personnages et exploite les capacités de la console. Mais surtout, c'est un jeu qui apporte du sang neuf. Ready 2 Rumble est « rafraîchissant. »*

PO : Quel est ton opinion au sujet du modem ?

DP : *Nous travaillons actuellement sur un jeu de stratégie en 3D temps-réel intitulé Sacrifice, initialement prévu sur PC, qui se prêterait parfaitement à une adaptation sur Dreamcast pour une version Online. Le modem intégré constitue un atout majeur.*

Les jeux DC auxquels on a joué

Étrangement ou non, seuls « Virtua Fighter 3TB » et « Sega Rally 2 » sont testés ce mois-ci, les autres softs envoyés par Infogrames, Sega et Activision n'étant pas dans leur version finale. C'est pourquoi, nous vous en parlons, sous forme de previews, dans les pages qui suivent. Pour votre gouverne, sachez que certains jeux ont été modifiés pour l'Europe. Dans « Sonic », par exemple, on nous a confié que les angles de caméra avaient été améliorés. Info ou intox ? Réponse le mois prochain.



Deux mois de sortie non-stop

Voici le planning des sorties établi par Sega pour les mois de septembre et octobre. Pour info, le constructeur annonce une cinquantaine de jeux, à paraître, entre le 23 septembre et la fin de l'année.

Date de sortie :	Titre :	Genre :	Éditeur/développeur :
23 Septembre	Blue Stinger	aventure	Activision/Climax
	Incoming	shoot	Sega/Rage
	Millenium Soldier Expendable	shoot	Infogrames/Rage
	Monaco GPRS 2	course	Ubi Soft
	Power Stone	baston	Capcom
	Sega Rally 2	course	Sega Japon
	Sonic Adventure	action	Sega Japon
	Speed Devils	course	Ubi Soft
	Trick Style	course	Acclaim/Criterion
	Virtua Fighter 3TB	baston	Sega Japon
Octobre	Aerowings	flight simulator	Crave/C.R.I
	Cue Ball	sport	Virgin
	Dynamite Cop	action	Sega Japon
	Get Bass Fishing	pêche	Sega Japon
	House of the Dead 2	shoot	Sega Japon
	Hydro Thunder	course	Midway
	Marvel vs Capcom	baston	Capcom
	Mortal Kombat Gold	baston	Midway
	NFL Blitz 2000	sport	Midway
	Pen-Pen	course	Infogrames/G.E.
	Ready 2 Rumble Boxing	sport	Infogrames/Midway
	Red Dog	shoot	Sega/Argonaut
	Snow Surfers	sport	Sega/Uep Systems
	Tokyo Highway Challenge	course	Crave
	Toy Commander	action	Sega/No Cliché
	UEFA Striker	sport	Infogrames

Les bleus dans les yeux

DOSSIER

Ready 2 Rumble Boxing

Avant même sa sortie, on annonçait la Dreamcast morte, cuite, dead. A tort. Avec sa pléthore de jeux brillants, le stand Sega de l'E3 était le plus fréquenté. Parmi les perles, ce « Ready 2 Rumble » hilarant. A star is born....

Imaginez ma joie quand R2R est arrivé à la rédaction ! Tu parles, le jeu de boxe qui avait scotché des dizaines de journalistes du monde entier à l'E3, je l'avais enfin entre les paluches... Ni une, ni deux, j'enfourne la galette dans la Dreamcast. Et là bang, de nouveau la claque. Toute la rédaction se poste derrière moi pour mater. C'est l'effervescence autour de l'écran. J'étripe McYas en moins de temps qu'il ne faut pour l'écrire, et je disperse, façon puzzle, Wonder à sa suite.

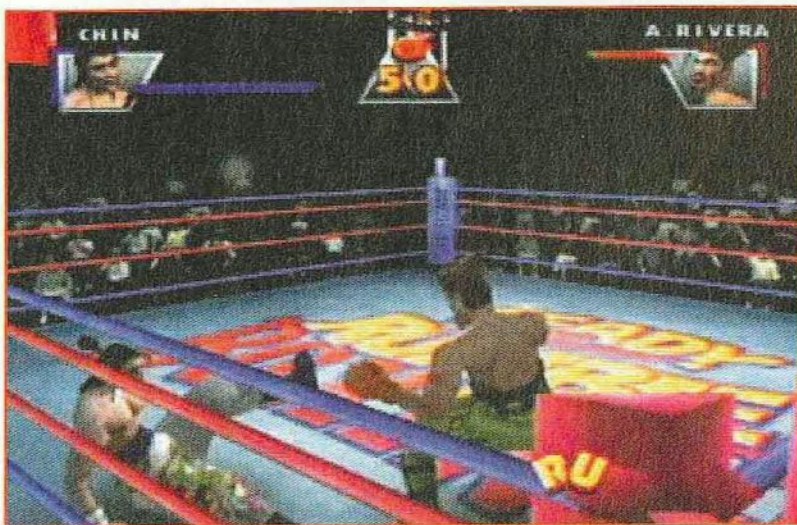
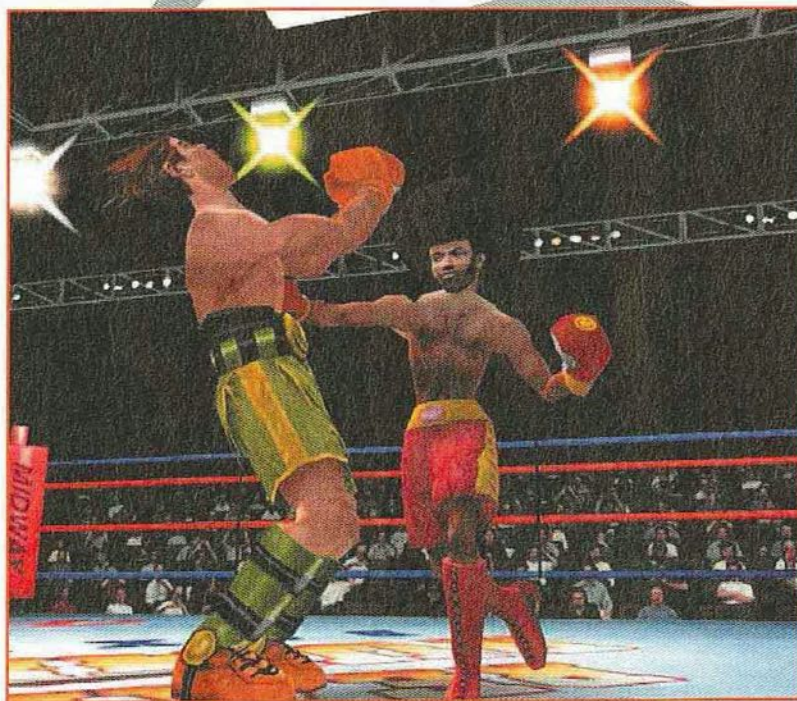
Le ring du plaisir

Ce jeu, c'est de la balle. Les raisons de cette éclate ? R2R comprend la plus fabuleuse modélisation de persos 3D qu'il m'ait été donné de voir sur console. Les visages se tordent de douleur, accusent les coups répétés, etc. Chacun des huit boxeurs présents dans cette



Le grande question

Une seule incertitude demeure sur ce titre : disposerons-nous des vingt combattants prévus et du mode championnat promis par Midway dans le communiqué ?



La voix de son maître

« Llllllllet's get ready 2 rumble!!! » C'est par cette invitation au combat que commence un match. L'introduction extatique est le fait de Michael Buffer, célèbre présentateur américain. Il a révolutionné la manière d'entamer les combats. Sugar Ray Leonard, ancien champion du monde poids lourds, disait de lui que « L'entendre suffisait à avoir envie de se battre ! » Pour en savoir plus sur cet atypique personnage : <www.letsrumble.com>



version preview est pourvu d'une panoplie de mimiques tordantes et d'un jeu de jambes hallucinant. Il faut voir, celui très funky, d'Afro Thunder pour y croire. Les techniques d'esquives se maîtrisent rapidement, indispensables contre l'ordinateur. Cerise sur le gâteau : la possibilité d'effectuer des combos dévastateurs.



Ready 2 Rumble Boxing
Console : Dreamcast
Éditeur : Infogrames
Sortie France : octobre

Une nouvelle façon de cogner Power Stone

Capcom et la Dreamcast frappent fort. On pourra jouer beaucoup plus tôt que prévu à Power Stone sur DC française. Ce sont les incondtionnels du hit d'arcade qui vont bicher...



La nouvelle vient de tomber : « Power Stone », le jeu de combat atypique, en partie responsable du succès de la Dreamcast au Japon, sera disponible le 23 septembre. On ne l'attendait pas de sitôt. Petit rappel à ceux qui ne le connaîtraient pas encore. Sorti en février dernier, quasi-simultanément sur DC et en arcade, ce jeu de baston constitue l'une des meilleures ventes (200 000 exemplaires) sur la console 128 bits. De plus, c'est le premier jeu Naomi (l'équivalent de la Dreamcast pour l'arcade) à béné-



un jeu de combat dans lequel on aurait ajouté les possibilités d'esquive que l'on trouve dans les shoot'em up traditionnels. Les coups spéciaux des personnages ressemblent étrangement aux tirs et blasts d'un vaisseau spatial (ça fait presque le même bruit !). C'est l'éclate totale, et ultra-convivial en plus.



Power Stone
Console : Dreamcast
Éditeur : Capcom
Sortie France : 23 septembre

Ze carton sur DC

Les ventes des jeux vedettes Dreamcast sont très honorables. La meilleure vente est aujourd'hui « Sonic Adventure », avec plus de 430 000 exemplaires. L'autre gros carton sur DC est le jeu de lancement alias « Virtua Fighter 3 TB » qui dépasse les 350 000 exem-

plaires. « Power Stone » s'est également très bien vendu, ce qui suppose que Capcom prépare une suite. Les jeux qui ont le moins marché sont des jeux de baston en 2D comme « King Of Fighters 1999 » et « Marvel vs Capcom ». Dommage pour les passionnés.



ficier d'une adaptation digne de ce nom. La particularité de Power Stone réside dans la façon de jouer. Les personnages disposent de la totalité de l'aire de jeu pour s'affronter. Traduisez : il leur est possible d'utiliser l'intégralité des objets présents pour les balancer à la figure de l'adversaire. Ils peuvent également grimper sur les tables, bancs et caisses, voire au lustre !

Histoire de gemmes

Évidemment, le but est d'éliminer l'ennemi. Mais vous devez aussi récupérer les trois gemmes de pouvoir, disséminées dans l'arène. Une fois récoltés, ces bijoux permettent à leur possesseur de se transformer en super-guerrier au pouvoir extraordinaire (le 42 fillette se transforme d'un coup en 62 mec). En résumé, le jeu fait beaucoup penser à

Génial F-Zero aquatique Hydro Thunder

DOSSIER

Vous aimez les jeux de caisses futuristes ? Vous aimez les courses de hors-bord et autres bateaux motorisés ? Alors, réjouissez-vous car « Hydro Thunder » de Midway (le spécialiste de l'arcade) mélange les genres agréablement. Et il sort sur DC.

Voici plusieurs mois que les assidus des salles d'arcade s'exercent sur « Hydro Thunder ». Un volant entre les mains, ces passionnés se prennent à loisir pour des champions du speed aquatique. Fort de ce succès, Midway a décidé de porter le jeu sur Dreamcast. Au regard des qualités de la console, on s'attend forte-

(Grèce, l'Arctique, etc.) alors que les courses secrètes tapent plus dans le registre délirant.

Tonnerre mécanique

Au gré de chaque course, il est possible de glaner des boosts pour, non seulement aller plus vite, mais aussi anéantir toute concurrence. D'autres types d'options sont mises à dispo, recelant des pouvoirs spécifiques aux effets visuels étonnants. La multitude de tremplins et



ment à une conversion de qualité... Pour avoir joué à une préversion, on peut décemment affirmer que c'est sur la bonne voie. Le jeu offre une succession de courses de hors-bord futuristes. Cela tient autant de « WipEout » que de « F-Zero » et de « Powerboat Racing ». Treize circuits (dont deux secrets) et treize bolides (dont quatre secrets) sont au menu. Les circuits standards vous feront visiter les quatre coins du globe



de passages secrets apportent une touche de fun à l'ensemble. Les amateurs de « F-Zero » feront inévitablement le rapprochement. Seule, et mineure déception, le mode multi-joueur semble être limité à deux participants. C'est regrettable, car la DC peut afficher simultanément quatre écrans (avec une résolution de 320 par 200). Techniquement élaboré (les programmeurs ont tenu compte des lois physiques pour les collisions et la flotabilité des navires), « Hydro Thunder » se veut fidèle à la borne d'origine. À la rédaction, on en bave d'impatience.



Hydro Thunder
Console : Dreamcast
Éditeur : Midway
Sortie France : octobre

Une version européenne
légèrement remaniée

Monaco GP 2

Racing Simulation

Ubi Soft compte énormément sur ce titre pour briller sur Dreamcast. Simulation de F1, « Monaco GP 2 » est annoncé en même temps que la sortie de la console. Un concurrent sérieux pour « Sega Rally 2 » ? Pas exactement. En tout cas, les incondtionnels du genre vont en avoir pour leur argent.



Vingt-deux concurrents, une ligne de départ, le feu qui passe au vert et c'est parti. Accrochez votre ceinture, ça décoiffe ! Au volant d'une superbe voiture, le décor défile au rythme de 60 images par

seconde sous nos yeux ébahis. La qualité est au rendez-vous ; « Monaco GP 2 » est rapide et sans bavure. L'impression de vitesse est bien rendue et les circuits nombreux. Tout est réuni pour passer un bon moment. Pourtant... Joueur, quel

combat de tous les instants pour ne pas déraper et finir dans le sable ! Le mode simulation, à l'inverse du mode rétro, plus accessible, est quasi injouable à moins d'être vraiment motivé ou alors féru de jeux de courses. Quant au mode arcade, on a vu mieux... Voici en résumé,

sont nettement mieux gérés. Sur la version japonaise, il fallait freiner jusqu'à parvenir à 0 km/h pour ne pas se plan-



ce que l'on pouvait tirer de la version nipponne du jeu.

Des graphismes plus fins pour la France

Globalement, la version européenne est de meilleure facture que la japonaise. On y trouve un mode Grand Prix (le mode Championship en fait) où le temps est limité et le joueur passe de circuit en circuit dans un ordre choisi. La maniabilité a été assouplie, les freins

ter. Sur la version européenne, une simple pression suffit. Les passionnés, fans de Schumacher et des McLaren, seront aux anges. Ubi Soft a fait un réel effort, semble-t-il, pour le marché européen. Gageons que l'éditeur/développeur ne s'en tiendra pas là.

Monaco GP 2
Console : Dreamcast
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : 23 septembre

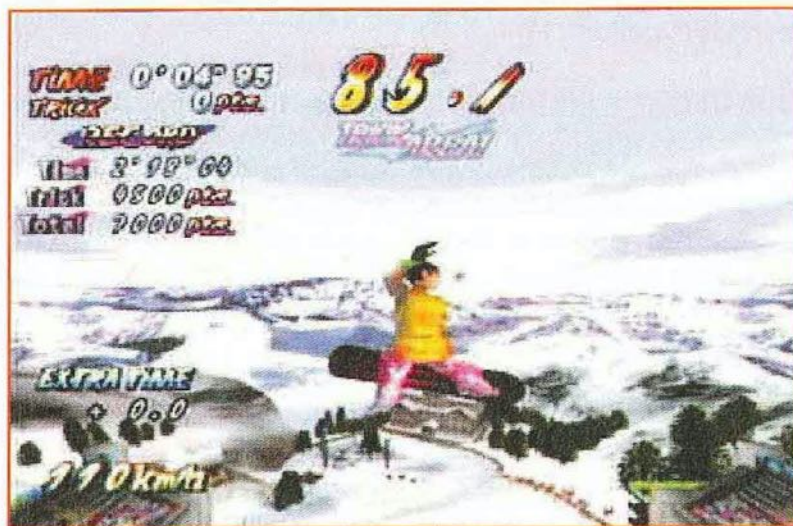
Snow, Sex & Sun Snow Surfers

Après avoir délaissé le développement de «Cool Boarders 3» sur PlayStation, UEP Systems revient à la charge avec un nouveau soft de snowboard sur Dreamcast. Dans la version preview, le fun était bien là, mais la réalisation manquait de punch.

Développé par 989 Studios, le troisième opus de la saga «Cool Boarders» avait zappé l'aspect extrême des simulations précé-

proche de la réalité. On aimait ou non... Le fait que UEP Systems planche sur un nouveau soft dédié au snowboard marque un retour aux sources de la glisse extrême — tant mieux ! À nouvelle

console, nouveau titre : le jeu devrait s'intituler «Snow Surfers» (ce n'est pas définitif). Si le soft nous a fait forte impression au niveau du fun, il faut cependant admettre que, techniquement, nous n'avons pas été plus impressionné que ça.



Snowboard rules OK !

D'un point de vue esthétique, celui-ci est nettement mieux conçu que ses alter ego sur PlayStation. Curieusement, il l'est à peine plus que «1080°» sur N64 ! Si l'on se fait plaisir en effectuant de simples descentes, sa véritable philosophie réside dans les tricks. C'est en cherchant à défier les lois de la gravité que l'on tire du jeu sa quintessence. On retrouve le système de concentration qui, en fonction de sa durée, détermine l'amplitude et la rotation

DOSSIER



du saut. Dès lors, chacun recherche la trajectoire idéale permettant d'effectuer un 2160° agrémenté de quatre ou cinq choppes (et sans doute plus avec de la pratique). Au final, «Snow Surfers» devrait comprendre au moins deux half-pipe.

Snow Surfers

Console : Dreamcast

Éditeur : Sega

Sortie France : octobre

L'habit ne fait pas le moine UEFA Strikers

Pour être tout à fait objectif, «UEFA Striker» n'est pas à la hauteur de nos espérances. État des lieux à quelques semaines de la sortie.

UEF A Striker est un joyau graphique. Il suffit de voir les replays pour s'en convaincre. Mais à l'instar d'UEFA sur PlayStation (du même développeur),

il subsiste de grosses lacunes tactiques. Le comportement de l'équipe gérée par la console est, pour l'heure, très étrange. Par exemple, lorsque vous avez le contrôle du ballon, on constate une trop grosse agressivité de la part de l'adversaire qui savate sans arrêt. Le mode multi-joueurs sauvera-t-il le soft ? Il reste encore du temps aux concepteurs pour affiner l'ensemble.



UEFA Strikers

Console : Dreamcast

Éditeur : Infogrames

Sortie France : octobre

Pas de Dreamcast sans mascotte

Sonic Adventure

Une nouvelle plate-forme estampillée Sega sans Sonic, le hérisson bleu, vous rêvez les mecs ! Après des versions Megadrive et Saturn, voici « Sonic Adventure » sur Dreamcast. Ça décoiffe, peut-être plus en Europe qu'au Japon.

En tant que mascotte de la marque, le célèbre hérisson est, en toute logique, l'un des premiers à faire son apparition sur Dreamcast. Dans les grandes lignes, le principe de jeu de base de Sonic a été conservé. Seul



l'univers a changé : d'une beauté divine, il est aujourd'hui en full 3D. La collecte des petites pièces jaunes s'avère toujours aussi importante et les bumpers se jouent de la bestiole à une vitesse proprement hallucinante. Ça va même trop vite pour nos petits yeux, parfois...



Des astuces pour éviter de se lasser

Pour briser la monotonie inhérente aux jeux de plate-formes, « Sonic Adventure » regorge de mini-jeux : snow-board avec Tails, pêche à la ligne avec Big, flipper avec Sonic, etc. Quant aux angles de caméra remaniés pour plus de fun et moins de sauts aléatoires (aux dires de Sega France), las, on constate que le héros demeure invisible dans certains cas. Même en utilisant la

caméra manuelle. Un détail d'importance qui ne doit cependant pas faire oublier que, ce jeu emblématique, avec sa durée de vie exceptionnelle, fera à coup sûr partie des incontournables de la Dreamcast. On n'en attendait pas moins d'un tel héros !

Sonic Adventure
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega Japan
Sortie France : 23 septembre

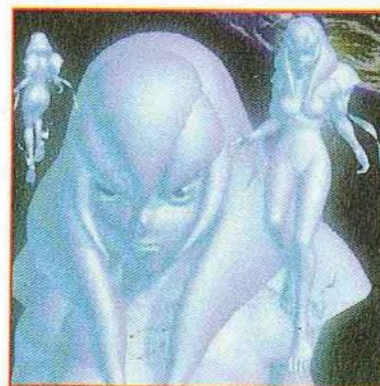
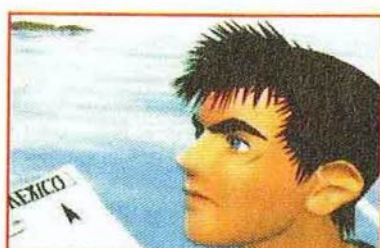
L'Europe n'y échappera pas

Blue Stinger



Resident-like très moyen, Blue Stinger, dont les photos ont fait fantasmer les joueurs du monde entier, sort en version européenne.

Il aurait également été remanié...



Pour l'Europe, « Blue Stinger » devrait comporter quelques modifications par rapport à la version japonaise. À commencer par un remaniement presque total des angles de vue. La caméra se place dorénavant derrière le héros, et une nouvelle fonction offre une vue subjective quand vous le



désirez. Ceci permet au joueur de mieux s'immiscer dans l'action. Hélas, le rêve s'arrête ici, puisque ceci ne rend pas le jeu meilleur pour autant. De plus, celui-ci est en anglais sous-titré français...

Blue Stinger
Console : Dreamcast
Éditeur : Activision
Sortie France : 23 septembre

Overboard toi-même ! Trickstyle

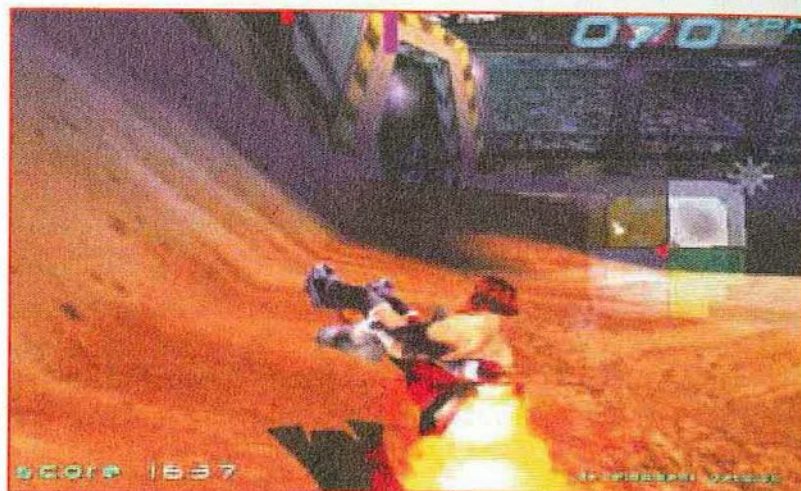
DOSSIER

Simulation d'un genre nouveau sur Dreamcast, « Trickstyle » est une compét' de skate flottant au ras du sol, à la manière des overboards de « Retour vers le futur 2 ». Mieux que « WipEout » ?



tout simplement gigantesques. La version preview ne comportait pas de courses. Cependant, les tracés, dans la ville pour la plupart, sont littéralement ébouriffants.

Les décors pètent de mille feux. Les concurrents, gérés par la console, ne devraient pas manquer de pimenter



l'action. Autre point fort : si le jeu peut se pratiquer à quatre sur un écran splitté, ce chiffre grimpera carrément à neuf en réseau ! Un titre qui a tout pour casser la baraque.

Trickstyle

Console : Dreamcast

Éditeur : Acclaim

Sortie France : 23 septembre

Un shoot qui cartonne Millenium Soldier Expandable

Rage Games, le développeur, a la rage et regrette les bons vieux shoots à l'ancienne. C'est sans doute pour cette raison qu'il sort « Millenium », sorte de « Contra » sauce Dreamcast.

Pour le premier shoot à paraître sur Dreamcast, les gars de Rage ont tablé sur le classicisme et le tape-à-l'œil. Le scénario se réduit à « Faut blaster tous les aliens » et le système de tir est des plus basiques (un bouton pour tirer, un pour changer



d'arme et un pour envoyer des grenades). « Millenium » séduit en revanche par ses beaux effets de lumière pendant les explosions. Enfin, ce shoot devrait se distinguer par sa durée de vie (six systèmes solaires divisés en quatre planètes à dévaster) et la possibilité de locker le tir grâce à la gâchette.



te. *Last but not least*, un mode Death Match est au menu des réjouissances pour que deux pote s'affrontent dans un duel à mort. Un jeu aussi aimable que sans prétention.

Millenium Soldier Expandable

Console : Dreamcast

Éditeur : Sega Japon

Sortie France : 23 septembre



Viva la guerilla urbaine Speed Devils

Jeu de caisses original par excellence, « Speed Devils » est le second soft à paraître chez Ubi Soft. Ça n'a rien à voir avec « Monaco GP.2 », mais c'est diablement fun.



Sept environnements inspirés de lieux réels aux États-Unis, treize circuits différents, des tas d'animations en cours de partie dont des OVNI et King Kong en personne... Mais l'atout majeur de « Speed Devils », outre des graphismes à se damner (voir les chromes des bolides pour s'en

convaincre), reste son principe de départ : des courses déli-rantes sur lesquelles les cou-reurs font des paris. L'argent amassé permet d'upgrader sa bagnole à l'envie : ajout de turbo, de freins surpuissants, d'enjoliveurs flashys, etc. Si la jouabilité suit, ça devrait le faire.



Speed Devils
Console : Dreamcast
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : 23 septembre



Pour les fans de la première heure Mortal Kombat Gold

N'hésitant pas à exploiter son fond de commerce au maximum, Midway a annoncé la sortie d'un « Mortal Kombat Gold » sur DC. Uppercuts, pouvoirs spéciaux et bouillie sanguinolente à l'affiche !

L'aspect le plus marquant d'une première rencontre avec « Mortal Kombat » sur DC est sa qualité graphique. Exit les personnages digitalisés en 2D. Pour une fois, ça a de la gueule ! Comprenez par-là que les développeurs ont enfin pris en considération les capaci-

tés de la console. Pour le reste, la version « Gold » n'apporte rien de novateur. Vingt personnages, anciens et nouveaux mélangés, sont disponibles. De même, votre combattant dispose d'une arme blanche qu'il utilise à n'importe quel moment de la joute. Du coup, seuls les



fans de la saga trouveront leur bonheur. Par contre, les autres peuvent toujours chanter avec moi... « L'arène, l'arène du K. Au bout de quatre Mortal Kombat... »

Mortal Kombat Gold
Console : Dreamcast
Éditeur : Midway
Sortie France : octobre

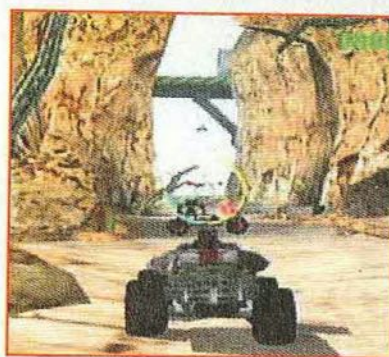


Tank you very much Red Dog

Dans la famille des jeux inattendus, laissez-moi vous présenter le dernier né, j'ai nommé « Red Dog », ou la parfaite simulation de tanks futuristes.

Y'a pas à dire, graphiquement, les jeux Dreamcast dépotent un max. Et « Red Dog » ne déroge pas.

L'univers est luxueusement texturé et l'action regorge d'effets visuels renversants. L'objectif consiste à tout défoncer



DOSSIER



Red Dog
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie France : octobre



sur votre passage, armé de lasers et protégé d'un bouclier. Comme ça se passe sur console 128 bits, préparez-vous à fusiller trois potes sans aucun ralentissement perceptible à l'écran ! C'est monnaie courante dans ce genre de jeu. Il faudra attendre la version définitive pour savoir si celui-ci tient la route. Les deux niveaux présents dans la préversion (une ville et un canyon) ne laissent, en effet, rien filtrer quant à la durée de vie. Est-elle démentielle, à voir ?

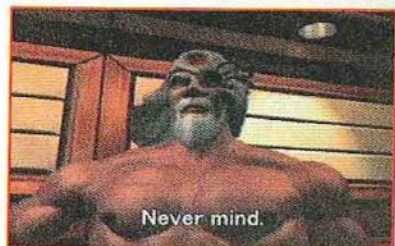
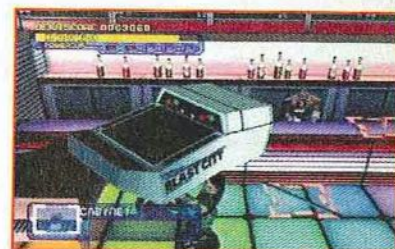
Un énième jeu d'arcade sur DC Dynamite Cop

Le jeu pourrait s'appeler « Pan dans ta face ! ». Après les salles d'arcade et la Saturn, c'est au tour de la Dreamcast de profiter d'un opus de la série, ô combien célèbre, des « Dynamite Police Dekka » de Sega. Cool !

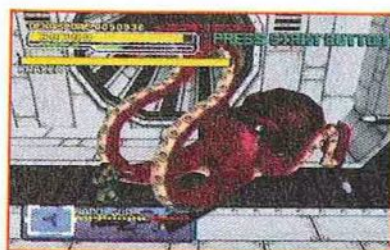
Cette fois c'est le deuxième épisode, inédit sur console, qui se voit adapté. Pour d'obscure raisons, c'est sous le doux nom de « Dynamite Cop » qu'on le retrouve sur Dreamcast. Le scénario

est simple : la fille du Président vient d'être capturée, et il faut la sauver. Comme dans tout bon beat'em up qui se respecte, les trois héros du jeu n'ont que leurs pieds et leurs poings pour se frayer un passage jusqu'à l'île

des odieux kidnappeurs. À première vue, la conversion semble être carrément plus belle que l'original d'arcade. Mais en revanche l'action semble plus mollassonne. Étonnant, non ?



Dynamite Cop
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega Japon
Sortie France : octobre



Pour conclure...
Ce n'est pas qu'une impression, la Dreamcast peut compter sur de nombreux jeux de qualité dès sa sortie. Reste que son succès dépend des acheteurs, donc de vous...
Sega saura-t-il trouver la bonne stratégie de communication pour vous convaincre ? L'avenir seul nous le dira.

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR

2990 F

NOUVEAUTES

Téléphonez pour les tarifs
LES DIEUX DU SURF
AFFLICTION
POURQUOI PAS MOI
LES 55 JOURS DE PEKIN
LE PLUS GRAND
CIRQUE DU MONDE
JASORI ET
LES ARGONAUTES
GUERRIER D'ACIER
L'EQUIPEE SAUVAGE
UNIVERSAL SOLDIER
BAD BOYS
ABSOLUM
FORTRESS
HUDSON HAWK
LES LUMIERES DE LA VILLE
LES FEUX DE LA RAMPE
TWISTER
LA RIVIERE SAUVAGE
PROFESSEUR FOLDINGUE
BABE
WATERWORLD

COFFRETS

CHAPLIN COLLECTOR
 (10 films) 999 F
 La ruée vers l'or, Les temps modernes, le dictateur, le kid, le cirque, les lumières de la ville, les feux de la rampe, Mr Vendou, un roi à New York, l'opinion publique
CHAPLIN (3 films) 338 F
 La ruée vers l'or, les temps modernes, le dictateur
TATI (6 films) 699 F
 Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle, playtime, parade, trafic
TATI (3 films) 338 F
 Jour de fête, les vacances de Mr Hulot, mon oncle,
FAMILY CLUB (3 films) 338 F
 L'envolée sauvage, jumanji, matilda
NICHOLSON (3 films) 379 F
 Wolf, pour le pire et le meilleur, des hommes d'honneur
GODARD (3 films) 338 F
 Le mépris, les vacances de Mr Hulot, mon oncle

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR 499 F
CONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR 329 F
GAME BOY CAMERA 349 F
IMPRIMANTE 399 F

720° SKATE BOARDING (CO) 199 F
 ASTEROID (CO) 249 F
BATTLE SHIP (CO) 199 F
 BRAIN DRAIN 99 F
 BREAK OUT (CO) 199 F
 BUG'S LIFE (CO) 199 F
 BUST A MOVE 3 149 F
 BUST A MOVE 4 (CO) 199 F
 CENTIPEDE (CO) 199 F
 CONKER POCKET TALES (CO) 229 F
 COOL HAND (CO) 199 F
 CUTTHROAT ISLAND 99 F
 DEFENDER + JOUST (CO) 229 F
 DONKEY KONG LAND 2 169 F
DUKE NUKEM (CO) 199 F
 F1 WORLD GP (CO) 229 F
 FROGGER (CO) 199 F
 GAME & WATCH GALLERY (CO) 169 F
 GEX (CO) 199 F
 GODZILLA 149 F
 GOEMON MYSTICAL LEGENDS 149 F
 HERCULE 199 F
 HEXITE (CO) 199 F
HOLY MAGIC CENTURY (CO) 199 F
 HOLLYWOOD PINBALL (CO) 199 F
 ISS 149 F
 ISS 99(CO) 229 F
 KILLER INSTINCT 129 F
 KLUSTAR 199 F
 LE LIVRE DE LA JUNGLE 169 F
 LOGICAL 199 F
 MAYA (CO) 199 F
 MEN IN BLACK (CO) 199 F
MILLIPEDE (CO) 199 F
MISSIL COMBAT (CO) 199 F
 MONOPOLY 149 F
MONTEZUMA (CO) 199 F
 MORTAL KOMBAT 4 (CO) 229 F
MOTOCROSS (CO) 199 F
 NBA JAM 99 F
 NBA JAM (CO) 199 F
 OBELIX (CO) 229 F
 PITBALL (CO) 199 F
 POCKET BOMBERMAN (CO) 69 F
POKEMON ROUGE (CO) 229 F
POKEMON BLEU (CO) 229 F
 POP UP 99 F
 POWER QUEST (CO) 249 F
 QUEST FOR CAMELOT (CO) 249 F
 RAMPAGE 2 (CO) 229 F
RAT RESERVOIR (CO) 199 F
 RAZMOKETS (CO) 199 F
 ROGER RABBIT 169 F
R-TYPE DX (CO) 229 F
 SMALL SOLDIERS 169 F
 SPY HUNTER
 + MOON PATROL (CO) 229 F
 SPY VS SPY (CO) 199 F
 SUPER MARIO BROS (CO) 229 F
 TAMAGOSHI 99 F
 TARZAN 99 F
 TETRIS DE LUKE (CO) 169 F
 TITI ET GROS MIINET (CO) 199 F
 TRACK'N FIELD 169 F
 TUROK 2 (CO) 199 F
 V-RALLY (CO) 249 F
 WARIO LAND 2 (CO) 249 F
 YANNICK NOAH (CO) 229 F
 ZELDA (CO) 249 F

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL 229 F
ALIM. + BATTERIE + LOUPE + SACOCHE (CO) 149 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO) 99 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE (CO, PO) 99 F
BATTERY PACK (GB POCKET) 99 F
CARTE MEMOIRE TEL
ECRAN GB 35 F
KIT DE VIBRATION TEL
LOUPE AVEC LUMIERE 49 F

NEW

GAME COMMANDER 99 F
XENTOR 16Mb 995 F
SIDEWINTER PRO 629 F
VOLANT PUMA GT 499 F
VOLANT + PEDALIER.
RETOUR DE FORCE 1090 F
 BALDUR'S GATE 349 F
 BALDUR'S GATE LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE 199 F
 CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE 349 F
 CIVILISATION CALL TO POWER 329 F
 DUNGEON KEEPER 2 349 F
 ENTRAINEUR 3 349 F
 F-22 LIGHTNING 3 TEL

NEW

COFFRET STREET FIGHTER 2 V (9 vol.) 499 F
STREET FIGHTER 2: vol 6 99 F
 vol 7 99 F
 vol 8 99 F
 vol 9 99 F
CAPITAINE FLAM volume 1 à 13 99 F
COFFRET CAPITAINE FLAM
 Partie II (7 vol.) 449 F
ESCAFLOWNE volume 1 à 6 129 F
COFFRET SANKUKAI (9 vol.) 490 F
SANKUKAI volume 1 à 9 99 F
COFFRET X-OR (7 vol.) 390 F
X-OR volume 1 à 9 99 F
COFFRET SAILOR MOON (4 vol.) 199 F
COFFRET TOM SAWYER Partie I (6 vol.) 349 F
TOM SAWYER volume 1 à 12 99 F

FINAL FANTASY VII + DARK PROJECT 299 F
 GTA LONDON 169 F
 HIDDEN AND DANGEROUS 349 F
 MIDTOWN MADNESS 329 F
 NEED FOR SPEED 4 329 F
 OFFICIAL FORMULA ONE 98 349 F
 OUTCAST 369 F
 RALLY CHAMPIONSHIP 2000 TEL
 RESIDENT EVIL 2 249 F
 ROLLER COASTER TYCOON 349 F
 SIM CITY 3000 349 F
 STARCRAFT: BLOOD WARS 199 F
 STAR WARS EP 1 LA MENACE FANTOME 349 F
 STAR WARS EP 1 RACER 349 F
 STAR WARS EP 1 LA MAGIE REVELEE TEL

MANGAS FILMS

COFFRET DRAGON BALL Z la série TV 499 F
FILMS DRAGON BALL GT volume 1 à 3 99 F
COFFRET SAINT-SEIYA les films (3 vol) 289 F
COFFRET SAINT-SEIYA
 la série TV Poseidon 199 F
 La série TV Le sanctuaire 499 F
KEN LE SURVIVANT la série TV 499 F
COFFRET ALBATOR 84 la série TV 449 F
ALBATOR volume 1 à 7 99 F
COFFRET LA MYSTERIEUSE CITE D'OR (7 vol.) 490 F
LA MYSTERIEUSE CITE D'OR volume 1 à 10 99 F
BLUE SEED volume 1 à 8 129 F
NEON GENESIS EVANGELION volume 1 à 9 129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS
 volume 1 à 6 129 F
 Tous les films à 99 F ou 129 F sont vendues par volume

● + ● + ● = 1 GRATUIT

3 DO

ALONE IN THE DARK 2 69 F
 ALONE IN THE DARK 69 F
 BATTLE SPORT 69 F
 CORPSE KILLER 69 F
 DOOM 69 F
 FIFA SOCCER 69 F
 FLYING NIGHTMARE 69 F
 HELL 69 F
 IMMERGENCY 69 F
 INCREDIBLE MACHINE 69 F
 IRON ANGEL 69 F
 KING DOM: THE FAR REACHES 69 F
 PEEBLE BEACH GOLF 69 F
 PSA TOUR GOLF 96 69 F
 PSYCHIC DETECTIVE 69 F
 RETURN OF FIRE 69 F
 RISE OF THE ROBOT 69 F
 SAMPLER 2 + 10 DEMOS 69 F
 + TEST MEMOIRE 15 MN 69 F

SHOCK WAVE 1 69 F
 SNOW JOB 69 F
 SPACE HULK 69 F
 SPACE PIRATE 69 F
 STAR BLADE 69 F
 STATION INVASION 69 F
 STELLA 7 69 F
 STRIKER 69 F
 SYNDICATE 69 F
 TOTAL ECLIPSE 69 F
 VIRTUOSO 69 F
 WHO SHOT JOHNNY ROCK 69 F
 WING COMMANDER 3 69 F
 ZNADNOST 69 F

MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99 F
ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99 F
FLIGHT STICK (SIMULATION) 99 F

NEO GEO

NEO GEO CD
CONSOLE 1990 F
 AERO FIGHTER 2 199 F
 FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT) 199 F
 GALAXY FIGHT 199 F
 KING OF FIGHTER 96 COLL. 99 F
 KING OF FIGHTER 97 199 F
 KING OF FIGHTER 98 299 F
 POWER SPIKES 149 F
 RAGNARD 199 F
 SUPER SIDEKICK 2 199 F
 TWINKLE STAR SPRITES 199 F
 VIEW POINT 199 F

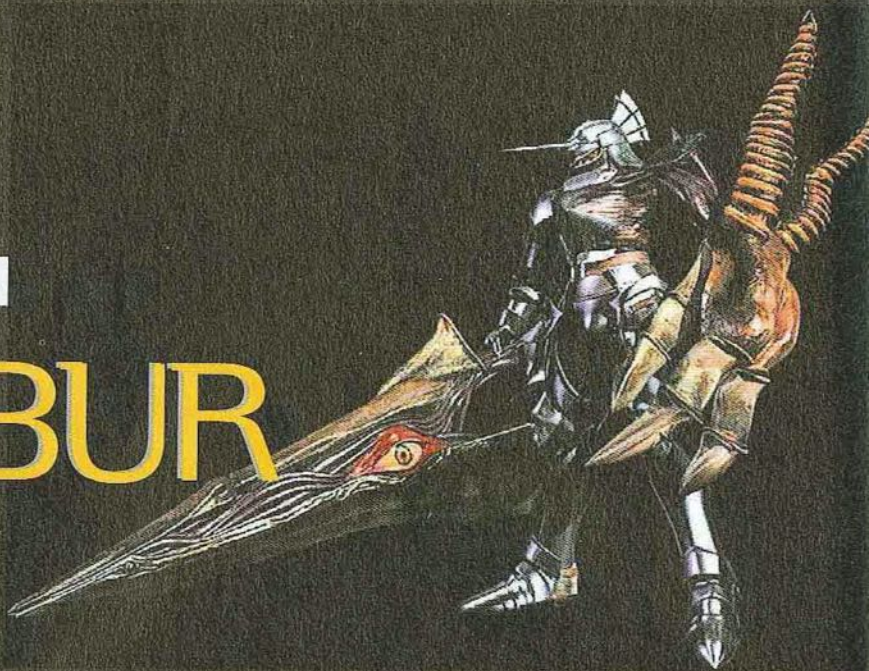
NEO GEO POCKET
CONSOLE 399 F
 BASEBALL STAR 199 F
 CHERRY MASTER 199 F
 KING OF FIGHTER R1 199 F
 NEO GEO CUP FOOT 199 F
 PUZZLE 199 F
 SAMOURAI SHADOWN 199 F
 TENNIS 199 F

NEO GEO CARTOUCHE
CONSOLE 1990 F
 METAL SLUG X 1690 F

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU 449 F
JAGUAR Syndicate 49 F Theme park 49 F
MEGADRIVE
NEC CD
SUPER NINTENDO
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

SOUL CALIBUR



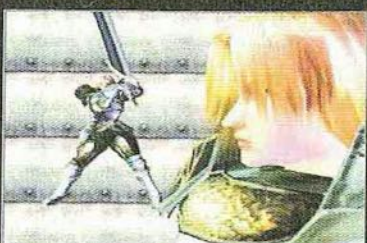
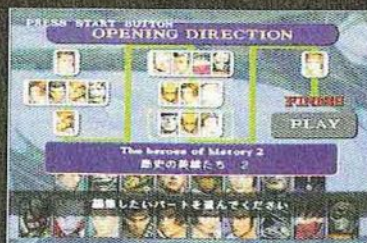
Au fil des présentations, du Tokyo Game Show à l'E3, «Soul Calibur» est devenu le jeu que nous attendions avec le plus d'impatience. Enfin arrivé à la rédaction, nous avons le plaisir de vous présenter une force de la nature !

Namco n'aura pas attendu qu'un nouveau jeu vienne détrôner «Tekken 3» pour remonter au créneau. Soul Calibur s'était déjà attiré la ferveur des joueurs d'arcade. Et sa version Dreamcast défie même l'habitude qui veut qu'une version console soit forcément moins bonne que l'arcade ! J'affirme qu'elle se situe même largement au-dessus. Avec ce soft, considérons qu'un grand pas a été franchi. Pour s'en rendre compte, il suffit de jeter un œil aux graphismes. Sans trop s'avancer, on peut assurer que c'est du jamais vu sur console ! La finesse des textures, retravaillée

spécialement pour cette version, est détaillée jusqu'au moindre petit doigt des protagonistes, c'est ébouriffant ! On se croirait presque dans un jeu en images de synthèse ! Un sentiment renforcé par une animation majestueuse. À vue d'œil, c'est du 60 images/seconde ce qui donne une telle fluidité aux mouvements qu'on jurerait de la vidéo. Et comme si cela ne suffisait pas, tout ce joli monde se bastonne dans des décors somptueux, à Venise ou bien encore au Colloseum de Los Angeles. Certains niveaux sont proposés avec des variantes temporelles :

LE MUSEUM

Le museum offre diverses options que vous gagnez au fur et à mesure de votre progression dans le mode Mission Battle. Vous pourrez y consulter votre galerie d'artworks (cf. encadré «Art gallery») pour en apprécier quelques clichés. L'exhibition theater permet d'apprécier une démonstration technique de tous les personnages dans leur propre niveau. Avec des angles de vue que vous pouvez changer comme bon vous semble, bonjour l'effet technicolor ! Quant à l'«opening directory», il vous propose rien moins que de changer l'introduction du jeu ! En fait, des séquences précalculées sont réalisées pour chaque personnage. À vous de les placer dans l'ordre que vous désirez. Le «Battle Theater» se veut un mode démonstration. Là encore, libre à vous de changer les angles de vue. Enfin, le mode «Character Profiles» est une documentation sur les personnages. Vous y apprenez toutes les informations disponibles sur les combattants et leurs armes de prédilection, malheureusement, le tout étant entièrement en japonais, on n'y comprend rien, à moins de soudoyer un interprète (pratique !) Bien entendu, ces menus n'apportent rien d'autre au soft que le plaisir de l'œil. Et là, personne ne s'en plaindra.





Rock, le gros boumin de base du premier épisode, fait désormais partie des persos cachés.

crépuscule, nuit, hiver, automne, etc. Que d'éloges me direz-vous ! Autant d'éléments qui rendent «Soul Calibur» aussi fun à jouer qu'à regarder. Une performance de taille en l'occurrence.

Welcome to the stage of history

«Soul Calibur» baigne dans une ambiance heroic fantasy. Un univers médiéval appuyé par un attribut



Yoshimitsu se trouve là où on ne l'attendait pas ! Perso, je le trouve mieux ici que dans Tekken...



Mitsurugi préfère placer sa garde devant la démonstration effrénée du nunchaku de Maxi.



Une traînée de flamme s'échappe du katana de Mitsurugi. Kilik ne peut rien faire.



Un effet accompagne votre arme à chaque coup porté. Le rendu à l'écran est saisissant !

majeur qui le différencie des autres jeux de baston : ici, tous les combattants s'affrontent à l'arme blanche. Ainsi, chaque personnage est caractérisé par l'arme et l'art de combat qu'il pratique. Dès lors, les

chocs d'épées et de nunchakus font rage sur l'aire de combat. Cette aire en 3D est rentrée dans les mœurs, mais n'a jamais été aussi bien exploitée qu'ici. Elle prend même de l'ampleur avec le procédé «8 way run». Il suffit



Nightmare, le premier boss, se bat avec Soul Edge, son épée maléfique.

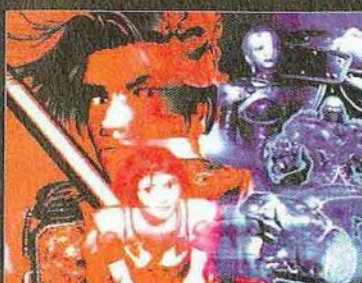


On trouve une foule d'effets lumineux dans Soul Calibur.



d'une simple double pression sur la touche du haut ou du bas pour que le perso tourne autour de son adversaire. L'utilisation du «8 way run» se révèle tellement ergonomique qu'on devrait même le retrouver dans de futurs jeux de bastons. Grâce à ce procédé, les esquives deviennent encore plus vicieuses. Niveau persos, on ne se lasse jamais puisque si le début du jeu n'offre que dix

ART GALLERY



LE MISSION BATTLE

Le Mission Battle est un mode scénario. Cependant, les combats auxquels vous participerez sont des défis. Exemple : vous êtes empoisonnés et devez combattre deux personnages d'affilée dans un temps très court, car votre énergie ne cesse de descendre. À l'issue de ceux-ci, vous gagnez des points qui vous serviront à ouvrir des clichés dans la galerie d'art. Lorsque vous ouvrirez certains d'entre eux, vous aurez accès à de nouveaux menus (cf. encadré «le museum») comme dans le mode «extra-survival», ou bien encore une tenue vestimentaire supplémentaire pour chaque personnage. Ce mode déjà présent, dans le premier épisode, reste une excellente idée qui rajoute un peu plus de peps au soft.





Chaque affrontement est précédé d'une présentation des persos en lice.



Voldo le masochiste, ne devient redoutable qu'en position d'infériorité.

protagonistes, le compteur monte rapidement à vingt. Dès que vous arrivez à la fin avec un perso, un nouveau s'offre à vous. Scoop : Yoshimitsu laisse lâchement tomber «Tekken» et s'installe dans SC, un présage ?

The legend will never die !

Au bout du compte, même si «Soul Calibur» est un jeu de baston purement arcade, il fait preuve d'une



Cervantes plante ses armes au sol et en appelle aux éclairs !



Xianghua goûte aux atouts dont dispose Sophitia



Seung Mina, un des personnages cachés, se retrouve en mauvaise posture sur cette photo.

HARD EDGE

Dispo : Japon

Éditeur : Namco

LES PLUS

- Le jeu le plus beau !
- Animation à tomber par terre !
- Le mode mission battle.
- Des bonus à gogo

LES MOINS

- Désolé les gars, je passe mon tour !

richesse inégalée tant au niveau des options (cf. encadrés) qu'à celui du gameplay. Au moment précis où la Dreamcast s'efforce de revaloriser son image au Japon où son lancement n'a pas réellement décollé, tout le monde s'accorde à penser que SC se profile déjà comme le soft qui va faire décoller la nouvelle console Sega. Il arrive à point nommé, car la version européenne ne va pas tarder à s'installer dans les foyers, suite au lancement de la machine ce mois-ci. Une bonne nouvelle pour les players du monde entier, tout comme pour les futurs convaincus !

SoulYahz



over the world ^{OTW} オーバーザワールド

Nintendo 64

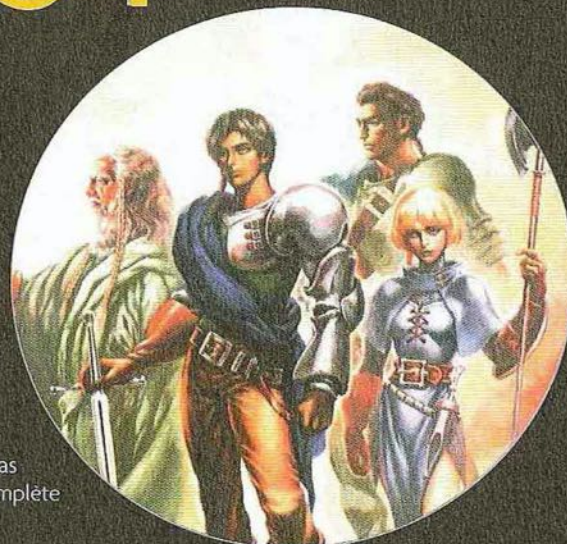
RPG épique

OGRE BATTLE 64 PERSON OF LORDLY CALIBER

Il aura quand même fallu 3 ans à la N64 pour aligner un RPG correct, mais ce coup d'essai s'avère un coup de maître !

Ogre Battle 64 est un jeu issu de la fameuse saga des Tactics RPG qui ont fait les beaux jours de la Super Nintendo. Mais entre-temps, l'éditeur Quest a dû faire face à la plaie du marché des jeux, le rachat de ses meilleurs concepteurs par de plus grosses structures. Ainsi, Yasumi Matsuno, créateur de la série

est passé chez Squaresoft pour y écrire «Final Fantasy Tactics», un clone de «Tactics Ogre». Quest s'est malgré tout maintenu, comme quoi, perdre une bataille n'est pas toujours synonyme de complète défaite...



Voilà ce qui arrive quand on se fait attaquer pendant son sommeil.



La date d'anniversaire du héros, introduite en début du jeu, sert à fêter l'anniversaire du joueur !



Cette sorcière présente dans toutes les cartes, permet de ressusciter les personnages, moyennant monnaie.

LE DESTIN DE MAGNUS

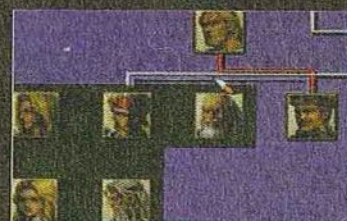


C'est le moment du choix. Magnus ne voulant plus se soumettre, désobéit aux ordres.



Heureusement votre rival, mais néanmoins ami Diomedes, vous vient en aide.

RETOUR VERS LE FUTUR



Dans l'arbre généalogique, on retrouve les personnages de l'épisode 5 d'Ogre Battle.



Magnus retrouve le héros Destin (épisode 5 aussi). Il prêtera main-forte dans les chapitres suivants.



Les stratégies de combats sont parfois complexe. Ici, très peu de châteaux à conquérir, mais tous sont fortifiés à mort !

Cédant à la mode développée par «Star Wars», l'histoire d'«Ogre Battle 64» se déroule avant celle du jeu précédent «Tactics Ogre».

LA MENACE PHANTOME

La trilogie se déroule de la manière suivante : «Densetsu no Ogre Battle» (épisode 5), «Ogre

Battle 64» (épisode 6) et «Tactics Ogre» (épisode 7). L'histoire inclut ainsi les héros des épisodes précédents. Magnus, jeune guerrier du royaume de Paratines va se rebeller contre l'autorité du roi, pendant que le prince Yumil sera manœuvré par des généraux peu scrupuleux. Magnus rejoindra ensuite l'armée de résistance de Zenobia, qui avait triomphé dans «Ogre Battle» (épisode 5). Il retrouvera ainsi Destin, Debonair,



Les dragons sont costauds. Ils évoluent de façon aléatoire.

L'ÉDUCATION DE YUMIL



Le second prince Yumil changera beaucoup...



Les sorciers sont assez efficaces, et il est possible d'aligner trois magiciens sur la même ligne.

Frederic et d'autres légendaires camarades de combat. Le jeu a beaucoup de points communs avec le premier épisode de la série. Il s'agit d'un wargame avec des combats façon RPG. Ces combats sont gérés semi-automatiquement par votre équipe, en fonction de l'ordre donné : frapper en vrac, visez le chef, etc.

LET US CLING TOGETHER

Après quelques missions de mise en jambes, la difficulté augmente très vite, et il ne faut pas espérer terminer une carte, en moins de 2 heures ! Le système de jeu est complexe et comprend de nombreuses règles d'alignement et un système de classe des personnages avec plus de 80 professions possibles. On trouve également nombre d'éléments cachés, des astuces, ainsi que l'obligation de développer une stratégie perso pour déjouer les pièges ennemis. D'une manière générale, plus une carte semblera facile à terminer, et plus elle donnera du fil à retordre. La réalisation, avec ses personnages 3D évoluant sur des décors en 2D, est surprenante pour la N64. Les graphismes sont très fins avec des détails vraiment fouillés. Dans le même esprit, les musiques viennent ponctuer les différentes scènes et

OGRE BATTLE 64
PERSON OF LORDLY CALIBER

Dispo : Japon
Éditeur : Quest/Nintendo
Texte : japonais

LES PLUS

- Une ambiance hors du commun
- Un scénario fantastique
- Le premier RPG culte de la Nintendo 64

LES MOINS

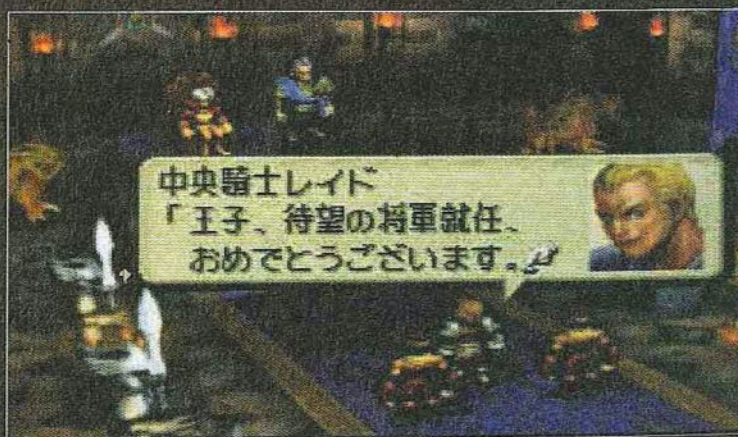
- Difficulté élevée
- Très difficile sans parler japonais



Avec un jeu en real-time, on trouve aussi des phases de jeu en nocturne.

vous plongent dans l'action, car, au-delà du système de jeu et de la réalisation, c'est l'ambiance épique qui fait d'«Ogre Battle 64» un grand soft. On y découvre exactement ce qu'on aurait souhaité trouver dans «FF7» et «FF8», une ambiance d'heroic-fantasy digne de ce nom. Avec «Ogre Battle 64», on tutoie le grandiose !

Kamui



Surtout au contact du commandant Reido.

6 n° de Player One à 32 F + le jeu "V-Rally 2" sur PlayStation 399 F. 3 n° de Player One à 32 F + le jeu "V-Rally 2" sur PlayStation 399 F.

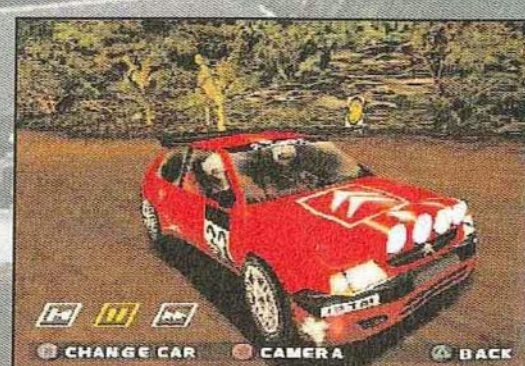


ABO



SPÉCIAL PLAYER ONE 100 1 ABONNEMENT À VIE À GAGNER !

par tirage au sort parmi les bulletins d'abonnement
reçus, accompagnés de leur règlement,
avant le 8 octobre



INNE-TOI À



ET REÇOIS LE JEU

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

SUR PLAYSTATION

6 n° + le jeu V-Rally 2 :

474 F au lieu de 561 F

3 n° + le jeu V-Rally 2 :

399 F au lieu de 465 F*
(frais de port et d'emballage inclus)

L'AUTRE OFFRE

11 n° : **249 F** au lieu de 352 F
soit 22,60 F le numéro au lieu de 32 F



Bon à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 69.

☐ **Oui !** je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

☐ 6 numéros + ☐ le jeu « V-Rally 2 » sur PlayStation* : **474 F**

☐ 3 numéros + ☐ le jeu « V-Rally 2 » sur PlayStation* : **399 F**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

☐ 11 numéros : 249 F

Tarif pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger : ☐ + 49 F (terre/bateau) ou + ☐ 96 F (avion).

☐ **Oui !** je désire participer au tirage au sort pour gagner un abonnement à vie !

Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

Je joins un chèque de..... F à l'ordre de Média Système Edition ou je règle par carte bancaire ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date de validité : ☐☐☐☐

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Date de naissance :

Signature obligatoire *

* des parents pour les mineurs

over the world OTW
オーバーザワールド

PlayStation

RPG

STAR OCEAN, THE SECOND STORY

Enyx est un éditeur réputé pour l'excellence de ses jeux de rôles, tout particulièrement au Japon. Mais rares sont les titres qui atteignent les États Unis, donc à plus forte raison l'Europe, « Star Ocean 2 » est une de ces exceptions.

Ces deux dernières années, seuls deux RPG ont su retenir mon attention. C'est peu. Il y eut tout d'abord l'incontournable « FF VII » puis, le surprenant « Breath of Fire III ». Depuis ce dernier, je commençais à trouver le temps long. Puis « Star Ocean » est passé entre mes mains, et je dois affirmer qu'il s'en est fallu d'un rien pour que le jeu termine sa carrière au cimetière surpeuplé des jeux à ch... Et oui, celui-ci met un tel temps à démarrer, ses longueurs pouvant passer pour des lourdeurs au commencement. Bref, n'étant pas un modèle de patience, j'ai eu du mal à supporter les blabla destinés à arimer le décor. D'un autre côté,



Le système de combat sort des sentiers battus. L'action, très arcade, va dérouter les adeptes du tour par tour.



Les déplacements en extérieurs évoquent ceux de « Final Fantasy ».

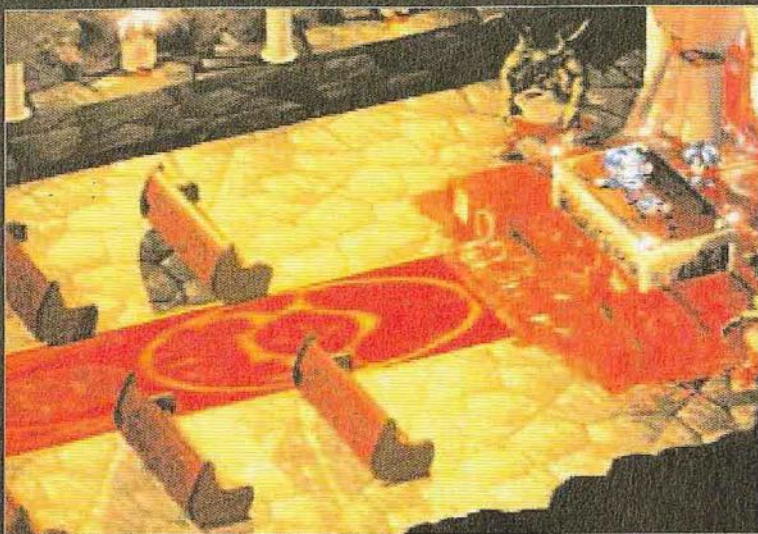
cela permet de découvrir l'ébauche d'un scénario intéressant, un élément qui reste une des structures essentielles de tout bon RPG. Cela démarre par une longue et excellente cinématique qui détaille la passerelle d'un vaisseau spatial évoquant sans l'ombre d'un complexe l'USS Enterprise de la série culte « Star Trek ». Tandis que le vaisseau orbite autour d'une planète, une partie de l'équipage se téléporte sur cette planète. S'ensuit une exploration au cours de laquelle le fils de l'amiral bascule dans une faille spatio-temporelle. Le personnage en question, Claude kenny, se retrouve seul dans une étrange forêt. En explorant son nouvel univers, il sauve une jeune fille des griffes d'un monstre. Cette rencontre marque le début de deux aventures parallèles et étroitement liées. La quête du globe de Sorcellerie commence...

PREMIÈRES IMPRESSIONS

« Star Ocean » est une synthèse de « FF VII » et « BOF III », tant au niveau technique que ludique. Les personnages sont réalisés à base de sprites qui évoluent, selon les phases de jeu, dans des environnements 2D ou 3D. En mode exploration, nous sommes confrontés à des décors en 2D du style de ceux de « FF VII » ou « Resident Evil ». Le zoom se charge de mettre les personnages à l'échelle en fonction de leur position dans la perspective du décor. Les déplacements s'effectuent, d'un point à un autre de la planète Expell, dans un environnement 3D pompé sur celui de « FFVII ». Mais le plus déroutant de cette histoire demeure le système de combat qui, avec un certain recul, se révèle d'une

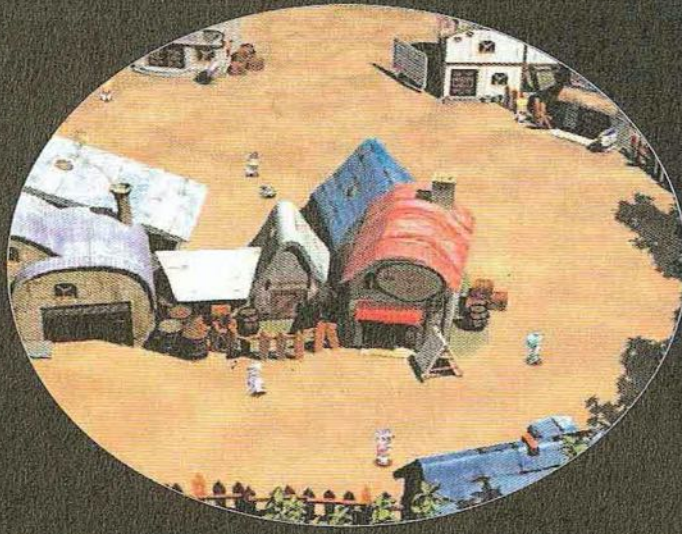
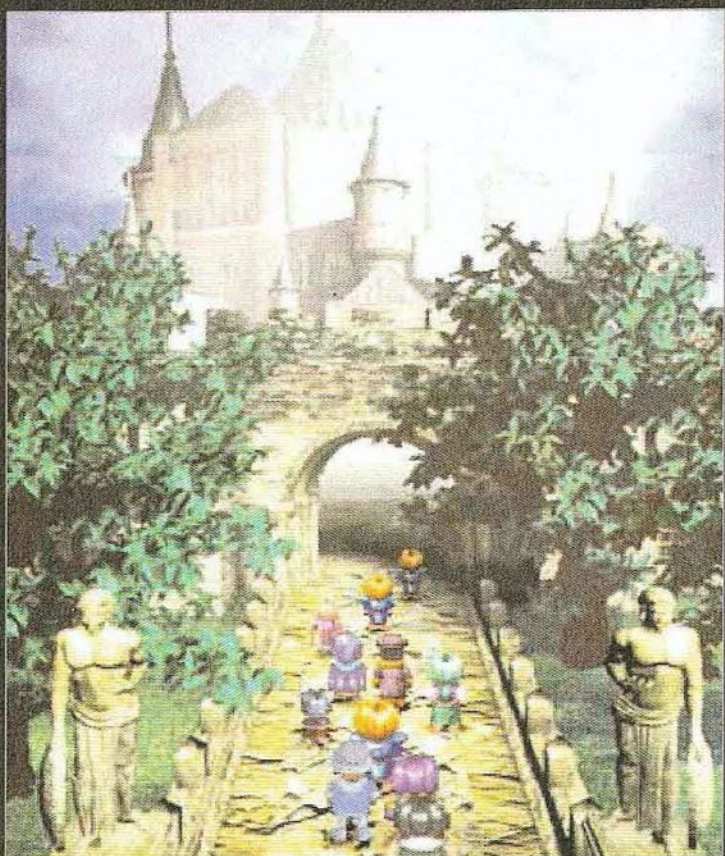
CINÉMATIQUE





De nombreux événements optionnels (les nouveaux personnages en particulier) peuvent se produire à l'aide du menu «private action».

DÉCORS



Sketching

A technical skill, the ability to grasp and reproduce the forms of objects.

SKILL	LV	SP	SKILL	LV	SP
Sketching	1	1	Musical Notation	0	1
Music Instrument	0	1	Tool Knowledge	0	1
Mineralogy	10	—	Herbal Medicine	6	5
Craft	10	—	Esthetic Sense	5	42
Writing	0	1			
Perseverance	9	8	Patience	1	1

Skills

Star Ocean THE 2nd Story

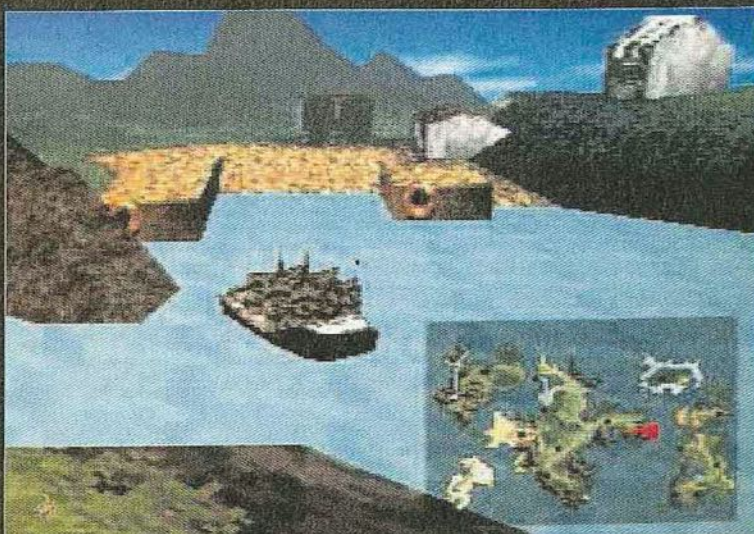
A chaque niveau d'expérience, vous disposez d'un potentiel de points à répartir dans diverses compétences.

certaine pauvreté. Les habitués de tour par tour en seront pour leur frais, vu la forte connotation arcade de l'action. Vous ne contrôlez qu'un seul personnage ; vos alliés étant gérés par la console selon une ligne de conduite que vous aurez prédéterminé. Vous pouvez certes passer de l'un à l'autre, mais l'action deviendra encore plus confuse. La fréquence des combats est ici, trois à quatre fois inférieure à celle de

« FF VII » où l'on ne peut pas faire trois pas sans être agressé. Et ça, c'est loin de me déplaire !

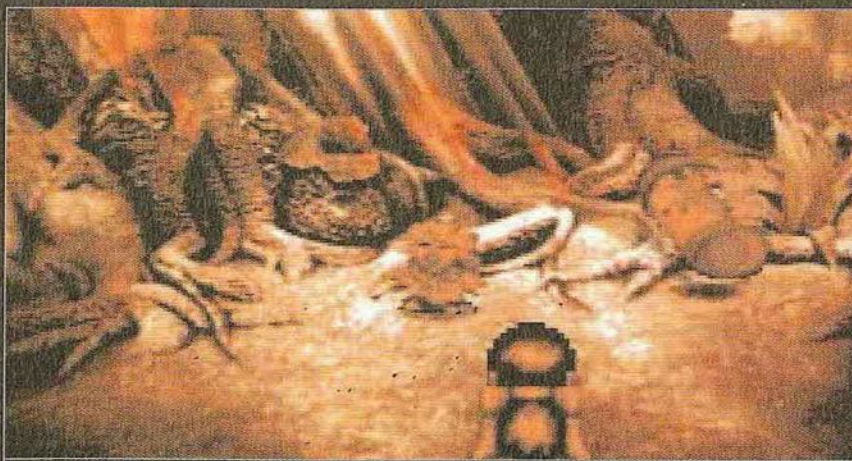
LA NOUVELLE RÉFÉRENCE ?

C'est au travers des menus de gestion des personnages que l'on découvre toute la richesse du jeu. La principale innovation réside dans la possibilité de personnaliser

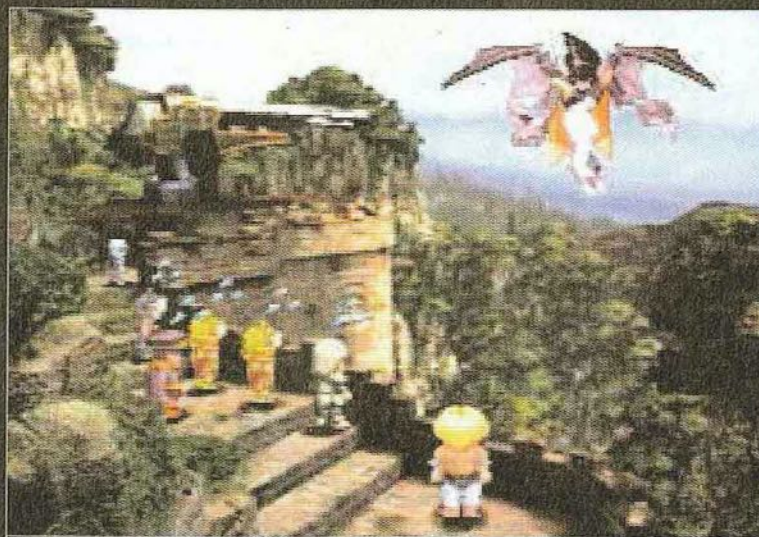


Pour changer de continent, utilisez les routes maritimes régulières.

les traits de caractère de chacun des personnages. En effet, lorsque vos personnages acquièrent de l'expérience, ils reçoivent des « points de talents » qui peuvent être répartis dans de nombreuses compétences. En développant certaines compétences en parallèle, le personnage concerné deviendra un spécialiste dans des domaines aussi variés que le travail du métal, l'alchimie, la cuisine, etc. Aussi stupide que cela puisse paraître, il n'y a pas de spécialité plus importante qu'une autre : elles sont à égalité ! Tout cela offre la possibilité de créer des objets qui vous aideront dans votre quête. Chaque descente en ville offre une phase de jeu baptisé « personnel action ». Grâce à ce menu, le groupe se scinde et chacun vaque à ses occupations. C'est l'occasion de déclencher tout un tas d'événements aléatoires qui vous feront apprécier certains personnages plus que d'autres. C'est aussi et surtout la possibilité de recruter de nouveaux compagnons d'armes. « Star Ocean » est doté d'une durée de vie équivalente à « FF VII » ou « BOF III ». Dans l'absolu, elle est bien supérieure, compte tenu que dans les deux titres références, la majeure partie du temps est prise par des combats à n'en plus finir. De



De nombreux flashback nous révèlent le background des personnages.



Lors de cet événement, vous livrez un combat perdu d'avance.

STAR OCEAN,
THE SECOND STORY

Dispo : USA

Éditeur : Enyx

Texte : anglais

LES PLUS

tout, sauf ...

LES MOINS

... les quelques longueurs du début

plus, lorsque vous aurez terminé l'aventure d'un des deux héros, il vous restera à vous farcir la quête parallèle vécue par le second personnage principal. Bref, il y a de quoi faire. Il ne reste plus qu'à espérer qu'un éditeur s'intéresse au cas Enyx, car dans l'immédiat aucune édition française n'est à l'ordre du jour. Alors, si l'anglais ne constitue pas pour vous un obstacle insurmontable, ça vaut le coup d'investir.

Wolfen adepte du portable au soleil

MAGIE



Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du lundi au samedi
8h30 - 19h30 (hors week-end)
Les Lignes de l'Import JAPON

Commandez par Minute
3615 GAME STATION
24h sur 24h (hors week-end)

Commandez par Courrier
Boulevard de la Chapelle 75010 Paris

VENEZ NOUS RENDRE VISITE
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Cartier (Ligne 5)

61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Cartier (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

L'été sera chaud en sorties explosives !!!!!



SATURN

Advanced World War 3 (Jap)	249,00 F
Axel Dragon RPG (Jap)	149,00 F
Capcom Generation Vol.2 (Jap)	349,00 F
Capcom Generation Vol.3 (Jap)	349,00 F
Capcom Generation Vol.4 (Jap)	349,00 F
D-Third (Jap)	199,00 F
Dungeons & Dragons Collection (Jap)	499,00 F
Evangelion - A girl friend made of steel (Jap)	299,00 F
Eve The Lost One (Jap)	249,00 F
Feda Remake (Jap)	199,00 F
Gulliver Boy (Jap)	199,00 F
King Of Fighters 97 (Jap)	199,00 F
Last Bronx (Jap)	199,00 F
Leynos II (Jap)	199,00 F
Lunar MPEG Edition (Jap)	299,00 F
Magik Knight Rayearth (us)	299,00 F
Marvel Super Heroes (us)	495,00 F
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap)	399,00 F
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter (Jap)	245,00 F
Magical School Lunar (Jap)	245,00 F
Ogre Battle (Jap)	199,00 F
Panelia Story (Jap)	369,00 F
Panic Chan (Jap)	199,00 F
Puzzle Bubble 2 (Jap)	295,00 F
Quovadis II (Jap)	149,00 F
Rigord Saga 1 (Jap)	179,00 F
Shining The Holyark (Jap)	199,00 F
Shin Megami Tensei DS Special (Jap)	395,00 F
Street Fighter Zero 2 (Jap)	199,00 F
Street Fighter Zero 3 (Jap)	349,00 F
Street Fighter Zero 3 + RAM (Jap)	249,00 F
Striker 1945 II (Jap)	199,00 F
Tactics Ogre (Jap)	199,00 F
Terra Phantasia (Jap)	245,00 F
The House Of The Dead (Jap)	245,00 F
Virus (Jap)	245,00 F
Cyberdoll (Jap)	245,00 F
Waku Waku 7 + Cart. (Jap)	199,00 F
World Heroes Perfect (Jap)	199,00 F
X-Men Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
Zap 1 Snowboarding Trix '98 (Jap)	195,00 F
Zeron Von Champ Doxy 1 (Jap)	195,00 F

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

Sortie en Août

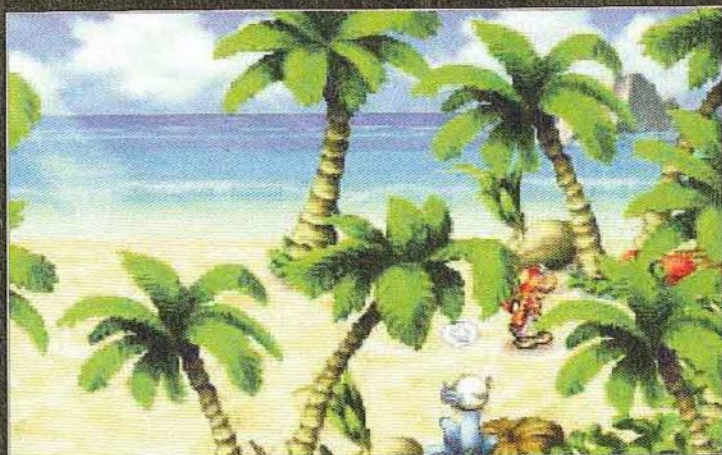
over the world OTW





Un monde sympathique où il faut se frayer un chemin au milieu des jouets.

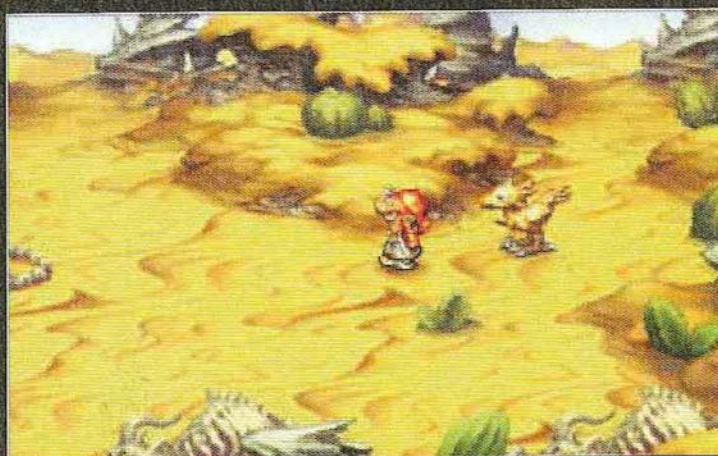
ÉLEVER DU BÉTAIL



Tout d'abord repérer la bestiole et lui donner à manger.



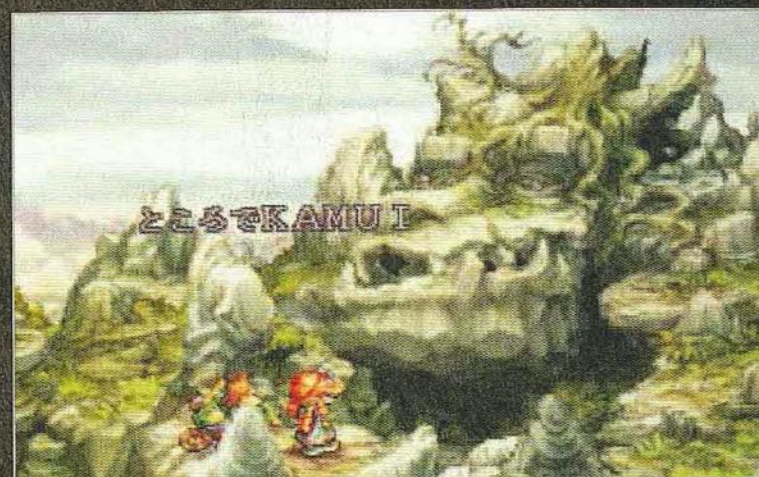
Ensuite, aller dans sa ferme et l'entraîner via le PocketStation.



Et ça peut devenir un magnifique Chocobo de combat...



Le choix de départ des personnages, avec un garçon qui ressemble étrangement à une fille...



La montagne qui parle est absolument magnifique, et rappelle un peu l'«Histoire sans Fin».



Une des quêtes les plus simples : faire pousser des graines auprès du sage de la forêt.

ligne directrice pour l'histoire. Pas de grand méchant à la Ganondorf à occire, pas de princesse à sauver. Rien. Juste un arbre qui vous annonce qu'il est épuisé d'avoir protégé de son aura la planète et ses habitants. Au fur et à mesure de l'aventure, le héros devra, après

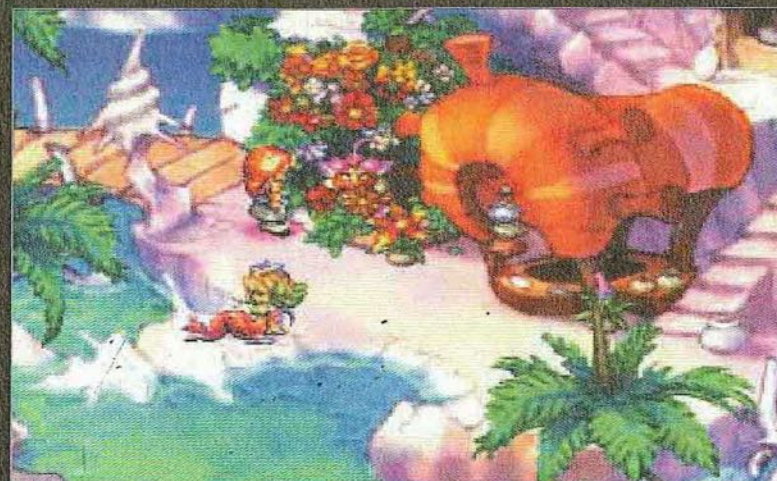
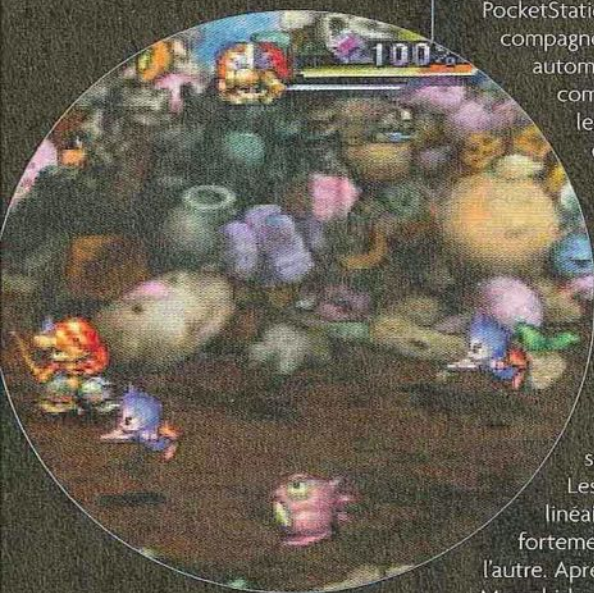
avoir rencontré les personnages-clés de l'histoire, effectuer une bonne action à objectif variable. Celles-ci peuvent aller, de sauver un personnage perdu en forêt, à apporter une lettre, ou bien aller écouter la sagesse d'une montagne parlante, etc. Ce sont de mini-

quêtes qui s'entrecroisent, peuvent être remises à plus tard, et sont même parfois facultatives. Ainsi, grâce à ce système de scénarios enchâssés, un jeu rejoué ne suit jamais le même parcours. On obtient un feeling de jeu enfantin, sorte de comptine magique face auquel certains pourraient s'avérer hermétiques.

Nouveau système de jeu

Les combats quant à eux, ont aussi subi un vrai remaniement. Désormais le HP est rendu automatiquement après le combat, et il n'existe plus de changements de classe ni de niveau pour chaque arme. Les combats en deviennent instinctifs et le PNJ qui vous

Ces petits diables sont visiblement inspirés des Dorakia de «Dragon Quest».



Dans cette ville portuaire, il faut démasquer le mystérieux fantôme qui hante les lieux.

accompagne, qui peut être joué par un camarade, est bien moins important qu'avant, car ne dépendant pas d'un scénario préétabli, comme dans un RPG classique. Ce PNJ peut être aussi incarné par un monstre qu'on a récupéré et fait progresser sur PocketStation. Quand un des compagnons meurt, il ressuscite automatiquement en fin de combat. Tout a été fait pour les rendre rapides et assez évidents. Bien entendu il y a une contrepartie : les combats sont inévitables s'ils surviennent sur la route du héros. «Seiken Densetsu» inspire de la sympathie, avec ses superbes graphismes 2D et sa musique brillante. Les quêtes n'étant pas linéaires, la difficulté peut fortement varier d'une partie à l'autre. Après «Brave Fencer Musashiden», «Seiken Densetsu» marque le retour triomphal de

Square sur un marché qui n'a d'yeux que pour l'excellentissime «Zelda Ocarina of Time».

Kamui



My Home, le point central de l'aventure.



Il ne faut pas hésiter à bousculer les gamins pour passer.



Il faut commencer par battre les petits magiciens qui vous aideront ensuite.

**SEIKEN DENSETSU :
LEGEND OF MANA**

Dispo : USA

Éditeur : Squaresoft

Texte : anglais

LES PLUS

Des graphismes
et une musique féérique

LES MOINS

- Qui a planqué le scénario ?
- On se console, comme on peut, après Zelda...

SUNRISE
IMPORT

14.rue des messageries 75010 paris

tel/01/47/70/27/04 fax/01/47/70/27/06

THE KING OF FIGHTERS
Millennium Battle

ALL U Want All U SEARCH AT
<http://www.sUNrISe-ImPort.com>

DINO CRISIS

La crise des dinosaures ? Pas vraiment non... Plutôt celle de scénaristes en mal d'inspiration qui, entre deux nouvelles moutures assez Bof ! de «Resident Evil», nous pondent un «Dino Crisis» au pyralène. Pas une raison suffisante pour éluder ce produit assez attendu. Pour en savoir plus, suivez le guide...



Il fallait s'y attendre. Quelque temps après la brèche ouverte dans les jeux gore par «Resident Evil» (attention, vous allez en bouffer dans cet OTW !), une batterie de softs opportunistes, calquée sur le jeu culte de Capcom, pointe le bout de ses pixel. «Dino Crisis» appartient à ces

titres qui, sans démeriter, tiennent plus de l'auto-plagiat pour Capcom, que de l'original. Hé, les mecs, vous nous angoissez plus avec vos recettes recuites ! Les héros coincés dans des labos à l'abandon tout infestés de créatures féroces, l'ambiance sonore inquiétante en contrepoint de l'action,



Un passage de la cinématique d'introduction, directement inspiré de la scène du T-Rex du premier Jurassic Park.

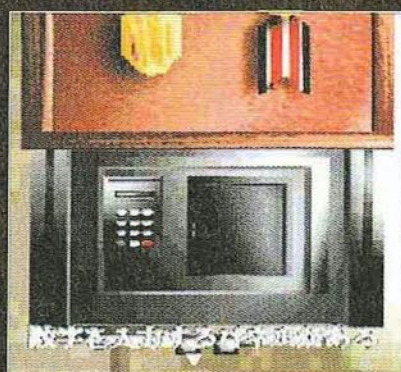
et même le système des bébêtes annonçant leur arrivée par divers grognements. Tout ça non merci, on sature !

«RESIDENT» CHEZ LES DINOS

L'action de «Dino Crisis» est tellement imprégnée de celle de «Bio Hazard» que l'on peut se demander pourquoi l'éditeur ne s'est pas résolu à en faire le troisième volet de «Resident Evil».



Même système de code...



Même coffre découvrant defs et autres items...



Même genre d'énigmes.

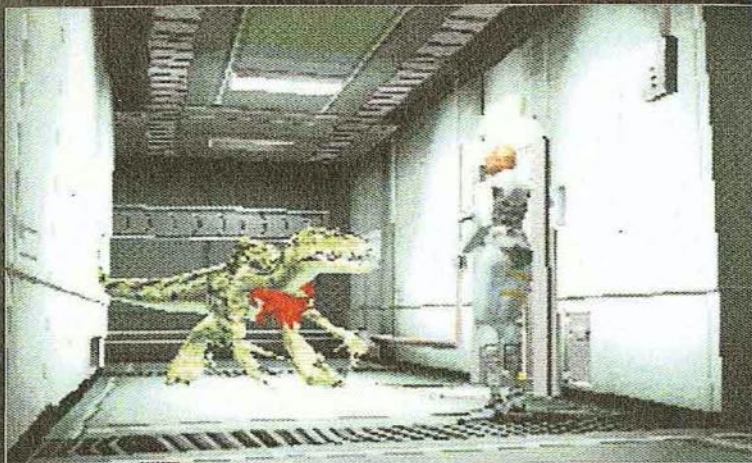
Dispo : Japon
Texte : anglais
Éditeur : Capcom

LES PLUS

- L'animation des dinosaures
- Trois fins possibles
- Loadings rapides

LES MOINS

- «Resident Evil» du pauvre
- La pesanteur de l'action
- Trop court
- Non compatible Dual Shock (vibrations seulement)



Les Raptors surgissent de manière aléatoire dans les niveaux. Ils vous tracent, à l'odeur du sang de vos blessures. Méfie !



Dès lors, il ne reste plus qu'à se raccrocher à ce qui sauve : les nombreuses scènes de bataille rageuses. Mais aussi, le système des trousse de soins à customiser pour en tirer le meilleur rendement, ou celui, encore plus astucieux, des munitions (des plugs répartis dans les niveaux donnent accès à des boîtes accrochées au mur).

Ouais ! Pas suffisant toutefois pour sortir de la torpeur dans laquelle m'a plongé ce jeu. Comment ça, bien terne cet OTW ? Hé, allez vous plaindre aux développeurs de chez Capcom.

Féthi, el Dino Loco



Une def sur l'étagère. Une perle résiduelle de «Resident Evil» pour un jeu qui les enfle à la chaîne.



Ci-gît Regina, sacrifiée par le cruel Féthi sur l'autel de la photo qui tue !

La griffe et la dent

«Dino Crisis» se démarque tout juste du soft dont il s'inspire par quelques menus changements : le plus important étant le passage remarqué de la 2D avec décors précalculés à la «Resident Evil», avec personnages en 3D, à de la 3D en temps réel. Point positif induit par ce tour de force technique : des temps de chargement réduits, le CPU de la console n'ayant pas à calculer entre chaque tableau

les décors en image de synthèse. Revers de la médaille : des environnements graphiques pauvres. De surcroît, à l'inverse d'un «Silent Hill» en full 3D, on ne peut même pas contrôler la caméra d'où, nombre d'angles mort pour shooter les Velociraptors. Les énigmes ne brillent pas par leur complexité. Elles ne méritent même pas ce qualificatif tant, à deux ou trois exception, elles pourraient être résolues par des chiards de trois ans.



Regina est régulièrement entretenue de ses objectifs par contact radio.



Réservé à un public averti, «Dino Crisis» abonde en débordements trash. Une pratique plus mode que scénaristique. Irrresponsable, Capcom ?

over the world OTW
オーバーザワールド

PlayStation

Tactics RPG culte



Mazinger Z, le robot légendaire, ancêtre de Goldorak, et un des rares mechas à être inclus dans chaque Super Robot Taisen.

SUPER ROBOT TAISEN COMPLETE BOX

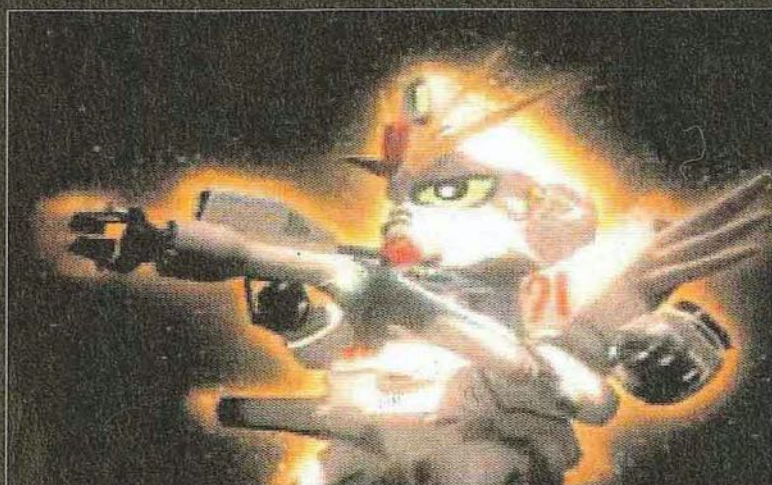
La série «Super Robot Taisen» est, parmi les Tactics RPG, celle qui se vend le mieux au Japon, grâce à l'utilisation systématique de licences de dessins animés des années 70. Banpresto offre ici un lifting aux éditions précédentes, dans un coffret spécial.

En réunissant sur un même CD : «Super Robot Taisen 2» (sorti sur Famicom), «Super Robot Taisen 3» et «EX» (sortis sur Super Famicom en 93 et 94), Banpresto a remis au goût du jour ses plus célèbres Wargames. Elle récupère ainsi un public nostalgique et plus âgé. Pour ce faire, elle utilise les routines et le

système de jeu du Super Robot Taisen F (sorti en 1997 sur Saturn et début 1999 sur Playstation), tout en gardant les scénarios de base. Le concept de la série est la réunion, au cours d'une seule et même guerre, de tous robots d'animation japonais connus. Ainsi, le mythique Goldorak se tiendra aux côtés d'Amuro Rei à bord de



Une carte légendaire, celle de la rentrée dans l'atmosphère du premier Gundam, le RX 78.



On retrouve ici toute l'ancienne génération de Gundam, celle d'avant V Gundam, dont le F-91 (image de gauche).



Il faut escorter, dans le désert australien, le vaisseau qui transporte le Gundam GP01, alors qu'une foule de nouveaux ennemis déboule.

son Gundam, pour tuer les méchants de Mazinger Z ou de Combatler V. Dans le même esprit, certaines missions reprendront à la lettre des épisodes TV, diffusés depuis des lustres au Japon, —d'où

l'hermétisme de ces robots un rien kitsch. Le jeu restitue l'ambiance des séries TV en utilisant les attaques spéciales des combattants, les voix des acteurs et les musiques de fonds. On suivra ainsi les

personnages, et les robots qui évolueront de la même manière qu'autrefois sur le petit écran. Mais attention cependant, car, en plus d'être une mine d'or pour tout nostalgique des séries d'animation nipponnes, «Super Robot Taisen» est un Tactics RPG très complexe, avec des règles hyper strictes. La durée de vie de l'ensemble est phénoménale, même si le 2 est un peu court, et que le EX se subdivise en plusieurs scénarios. Il n'existe aucun autre jeu qui puisse se targuer de tenir un joueur en haleine aussi longtemps que celui-ci. Bien entendu, «Super Robot Taisen F», sorti dernièrement est un peu plus grand public, par la seule présence d'Evangéline. Mais les fans vous le diront, peu de jeux procurent autant de sensations nostalgiques aussi durables que ce «Super Robot Taisen», surtout si on apprécie les vieux mechas !

Kamui

SUPER ROBOT TAISEN COMPLETE BOX

Dispo : Japon

Éditeur : Banpresto / Winky Soft

Texte : japonais

LES PLUS

- Tout simplement culte
- Carrément refait
- Des voix pour tous les personnages
- Une durée de vie phénoménale
- Ya même Goldorak !
- Le CD bonus

LES MOINS

- Le loading abusif
- Aucune vraie nouveauté
- Faut quand même être sacrément accro

GO GO GOLDORAK ! ET L'AVENTURE CONTINUE

Ahhh le héros de notre jeunesse est de retour, alors qu'il avait été lâchement lourdé dans le F. Réalisez vos fantasmes, rendez le surpuissant, accrochez lui son Alcorak et ses autres engins ! Il est vraiment le plus puissant !



Voici le Psybuster, un des personnages inédits créés spécialement pour le jeu. Devenu depuis si populaire qu'il a eu droit, dernièrement, à sa propre série TV.



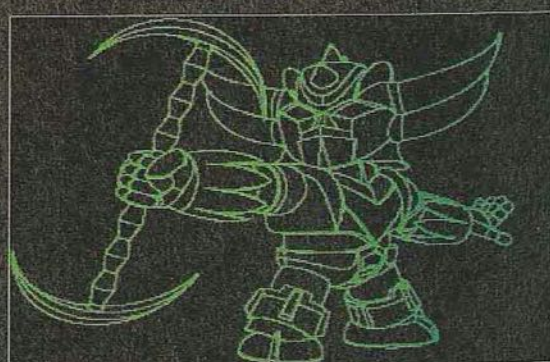
Getta Robo le robot qui s'enfile (c), conçu par Go Nagai, le créateur de Goldorak.



Un combattant légendaire : Camille Bidan à bord de son Z Gundam. Sa puissance de feu est colossale !



On peut utiliser toutes les fonctions de Goldorak, dont sa soucoupe, et ses Spacers (Alcorak, Venusiak, Fossoirak). On a même droit à un générique karaoké ! Culte !



Goldorak, dès octobre sur Super Robot Taisen 64

over the world^{OTW} オーバーザワールド

PlayStation

Baston

FATAL FURY 3D WILD AMBITION

Après s'être attiré la ferveur des joueurs d'arcade, «FF Wild Ambition» se refait une jeunesse sur Playstation et — en 3D !

Quelques bribes de « Tekken », une once de « Rival Schools » et la technique des FF. Voilà exactement comment définir cette nouvelle sortie sur Playstation. Devant le succès de « Street Fighter EX », le premier rival de Street ne pouvait pas rester indifférent. Le jeu a-t-il supporté le passage à la dimension supérieure, sans pour autant dénaturer le contenu de la dynastie FF ? Affirmons-le à raison. La 3D n'a fait que renforcer l'univers au sein duquel évoluent les héros. On n'aura aucune peine à reconnaître au premier coup d'œil un Terry Bogard, le regard constamment masqué sous sa légendaire casquette. Tous les

visages des héros sont parfaitement reconnaissables et adroitement animés. Rien que du bon, de ce côté-là ! Côté perso, la file d'attente reste décente : seize personnages au total, dont deux cachés (M. Karaté et ce bon vieux punk de Duck King). De plus, FF bénéficie de personnages différents et à fortes personnalités. Outre les habitués protagonistes ayant gagné un droit de résidence (les frères Bogard, Joe Higashi, Mai, Billy, Geese et même Kim, cette fois-ci), certains font un premier tour de piste dans ce nouveau volet. À ceci, j'ajouterais une mention spéciale à la petite Li, d'autant plus amusante à diriger, quand elle est bourrée !



« En dansant la javanaise, nous nous aimions, le temps d'une chanson... » Hips !



Billy, le fidèle bras droit de Geese, goûte à un enchaînement de coups de pieds de la part de Kim, expert es Tae-Kwon-Do.

LES PERSONNAGES





Si vous avez des rhumatismes, allez donc rendre visite à Geese, ses remèdes sont étonnants.

PATATE DANS TA BOUCHE !

C'est sûr, les fans de la première heure auront du mal à se retrouver totalement dans cette version. Le soft semble avoir perdu un peu de sa technicité pour laisser place à

une pratique plus arcade. Mais surtout, il s'ouvre à une cible plus large de joueurs, pas forcément amateurs de baston ni d'enchaînements de boutons mirobolants. Tout de même, l'essentiel des combinaisons reste en place pour ne pas décevoir les



Les furies sont bien entendu au rendez-vous. Effet spectaculaire assuré !

puristes, ça c'était pour l'aspect Tekken. La pincée Rival Schools est du côté de l'intégration de caméras spectaculaires, lors de chopes ou de furies. Mais aussi avec les mignonnes mimiques des combattants qui ne loupent aucune occasion de vous rappeler que vous participez à un jeu de détente, et non pas à une prise de tête visant à stresser le joueur potentiel (en le scotchant à son paddle). Cela reste relativement ardu lorsque l'on vient de se prendre sa dixième défaite dans la poire ! Au final, toutes nos félicitations à SNK qui a poursuivi l'esprit de la série en trouvant les moyens de l'embellir. Et qui offre, de surcroît, une porte ouverte aux

FATAL FURY 3D
WILD AMBITION

Dispo : Japon

Éditeur : SNK

Texte : japonais

LES PLUS

- La 3D.
- Les angles de vue.
- Fun à jouer.

LES MOINS

- Un peu plus arcade que les volets en 2D.

joueurs désireux de se rapprocher de cet univers ordinairement réservé aux fanatiques des salles d'arcade.

Yas AKA FunKillah.



Mai l'éternelle, adopte une bien étrange position face à Terry, qui semble destabilisé. Vous croyez vraiment que je fais des allusions perverses ?



Le tourbillon de feu utilisé par Joe est toujours efficace.



L'entraînement sert à affiner sa technique, et non à langer les héroïnes, comme le fait ce vicelard de Yamazaki !



Raiden met tout son poids pour gagner le combat et il le prouve !

over the world^{OTW} オーバーザワールド

PlayStation

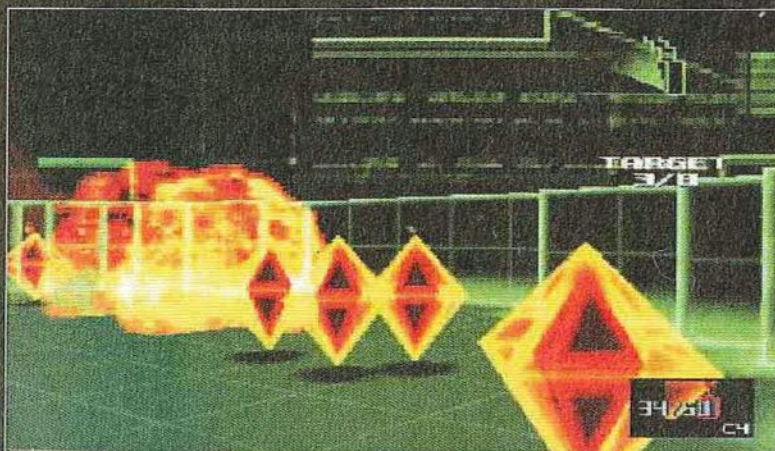
Action 3D

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

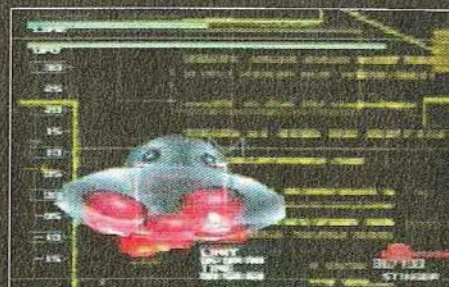
Après le succès de «Metal Gear Solid», Konami commercialise une édition Director's Cut au Japon. Au programme, le jeu original, plus un CD comportant plus de 300 missions virtuelles ! Affûtez votre artillerie et chargez votre poignard, ça va saigner.

Vous avez compris, la principale nouveauté de ce titre réside dans les trois cents nouvelles missions virtuelles proposées dans le CD bonus. Nous ne reviendrons pas sur le jeu original auquel nous avons déjà consacré de nombreuses pages. Sachez cependant que les modifications relatives au mode aventure sont très subtiles et touchent à de petits détails proposés en fin de jeu. Les trois

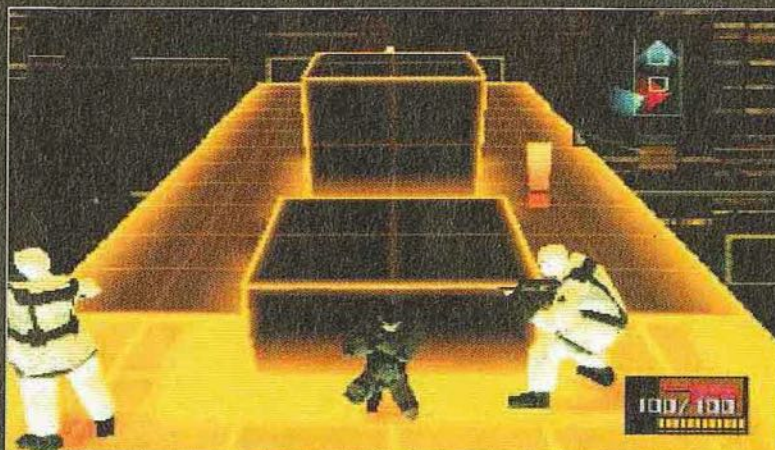
cents niveaux VR sont répartis en quatre catégories de difficulté, chacune proposant une multitude de styles de missions. La plupart de ces missions spéciales étaient déjà prêtes lors de la sortie de MGS et auraient très bien pu figurer dans le menu entraînement. Mais pour des raisons de cohérence (d'après Konami) et commerciales (selon moi), elles ont été mises de côté en prévision de ce MGS bis.



Avant d'affronter des soldats virtuels, vous devrez accomplir des missions avec des cibles symbolisées par des cristaux.



Après le Hind-D du mode story, affrontez un OVNI dans une mission virtuelle.



Mis à part dans le cas de missions spécifiquement dédiées à l'infiltration furtive, la discrétion est rarement de rigueur.



L'inspecteur Snake mène l'enquête. Démasquez le coupable en recoupant des indices.

Massacres virtuels

Bien évidemment, en début de partie, seules les missions d'infiltration furtive du mode facile sont accessibles. À vous de toutes les mener à bien pour «ouvrir» un nouveau mode. On peut résumer la progression du jeu par la formule suivante : à chaque mode de jeu terminé, un nouveau type de missions est proposé. Concrètement, en plus des missions d'infiltration, près de deux cents niveaux mettront en exergue votre talent au

maniement des armes. On retrouve l'intégralité de l'arsenal proposé dans le mode aventure, du simple pistolet au lance-missiles, ainsi que certains objets spécifiques à l'équipement de Snake. Le dernier niveau de difficulté est à mes yeux le plus fun. On y trouve des missions de massacre à la chaîne, un mode puzzle, des combats à un contre douze ou contre un OVNI, et même des enquêtes de meurtre ! Ces dernières consistent à démasquer et capturer le soldat génome coupable de meurtre en



En terminant le jeu, vous pourrez jouer les photographes en compagnie de modèles de charme incarnés par Mei Ling et Naomi Hunter.

recoupant des indices le confondant. Aussi fun soient-elles, la plupart des missions mont paru assez faciles. Ces missions virtuelles s'adressent presque exclusivement aux fans de «Metal Gear Solid». Et si c'est votre cas, vous le possédez sans doute déjà. Alors faut-il racheter un jeu uniquement pour son troisième CD bonus ? On rentre dans un débat d'ordre



Le soldat géant du fond est le coupable, sa bosse sur le front le confond sans erreur.



Dissimulé dans une caisse, déjouez la vigilance de ce garde.



Un niveau d'entraînement de tir au FAMAS se déroule sur une aire en forme de point d'interrogation.



Le mode puzzle vous confronte à des casse-tête dont les solutions se révèlent parfois tordues.



Pratique : un pourcentage permet de savoir où vous en êtes dans la progression. Les menus complétés sont en jaune.

philosophique, que seule l'épaisseur du portefeuille saura trancher. Maintenant, si par un incroyable concours de circonstances, vous ne possédiez pas

METAL GEAR SOLID
INTERGRAL

Dispo : Japon
Éditeur : Konami
Texte : japonais/anglais

LES PLUS

- L'aventure originale en anglais.

LES MOINS

- Certaines missions VR manquent de subtilité.

encore «Metal Gear Solid», c'est l'occasion de craquer. Cela étant, il semble judicieux d'attendre un moment, car une V.F. en add-on est prévue (à 169 Fr), pour octobre prochain.

Liquid Wolf

EN COULISSES : KOJIMA RACONTE «MISSIONS SPÉCIALES»

«MGS : Missions spéciales», un add-on, une opération commerciale ou tout simplement un bon soft ? Kojima San, le divin créateur du jeu culte, a accepté de nous répondre. Interview express.

PO : Parlez-nous du concept de «MGS : Missions Spéciales».

Kojima San : Les personnages et les armes proviennent de «Metal Gear Solid», mais le résultat final n'a que peu de rapport avec le jeu original. On peut considérer «Missions Spéciales» comme un «prequel» à MGS : Solid Snake s'entraîne dans des niveaux virtuels avant d'être propulsé dans la vraie vie !

PO : Où avez-vous trouvé l'inspiration pour le design, et les scénarios des nouvelles missions ?

Kojima San : Tous les membres de l'équipe du premier «Metal Gear» se sont réunis pour émettre des idées. Nous désirions que le joueur apprécie pleinement le mélange action pure et casse-tête. Le gardien géant provient directement des films de monstres japonais.

PO : Ne pensez vous pas qu'on va vous accuser de vous faire de l'argent facile sur le dos des joueurs ?

Kojima San : Ce n'est pas un add-on ! Les deux jeux ne pouvaient sortir simultanément. «Missions Spéciales» est d'un fun radicalement différent de MGS. Il comprend plus d'action alors que l'excitation dans MGS provient de la partie aventure et des cinématiques.

PO : Sur quel projet bossez-vous actuellement ?

Kojima San : Je travaille actuellement sur le jeu que vous attendez tous. Vous n'en saurez pas plus.

Féthi

over the world OTW
オーバーザワールド

Dreamcast

Boston 2D

THE KING OF FIGHTERS DREAMMATCH 1999

Voici la dernière conversion du hit de SNK, pour tous les fans qui avaient boudé la version Playstation, pas très recommandable en version 2D.

Les commerciaux de SNK ont trouvé une nouvelle parade pour transformer un vieux titre en nouveauté. Soit ils y insèrent de nouveaux personnages et de nouveaux menus, soit ils trouvent un nouveau titre, comme ici : « King of Fighters 1998 » devenant par une astuce marketing « King of Fighters DreamMatch 1999 ». L'ajout de quelques petits détails offre un

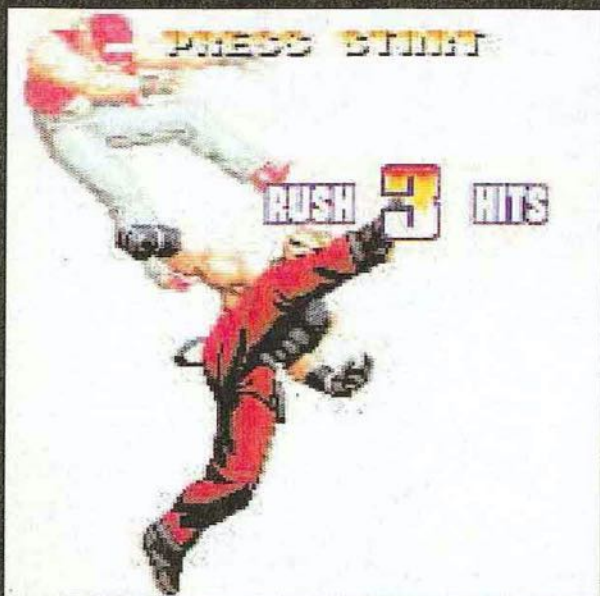
dessin animé dynamique reprenant tous les personnages du jeu (plutôt bien fait et assez long). Mais on peut aussi remarquer que SNK s'est contenté du minimum syndical, avec des fins de jeu lassantes par leur répétition et l'aspect scénaristique laissé carrément de côté (autant sur Neo Geo et sur Playstation). L'une des nouveautés consiste en la possibilité de relier



Un des menus permet d'accéder à une présentation des personnages du vrai KOF 99 qui sortira fin septembre sur Neo geo Cartouche.



les personnages sont disposés comme dans Kof 98 sur Neo Geo. Aucun changement notable...



Rugal, malgré un certain goût de réchauffé, n'en reste pas moins un des boss les plus redoutables de KOF. Wooff !!!



lori se la donne avant de réapparaître en perso caché dans le prochain numéro.

la NeoGeo Pocket Color et la Dreamcast via un câble (vendu séparément), et ainsi de jouer avec le personnage qu'on a créé sur la portable de SNK. Une manière comme une autre, de remonter les ventes nipponnes stagnantes de sa console. La seconde nouveauté est d'ordre graphique. Étonnant de voir le travail

LES PERSONNAGES

Un dessin animé sert d'introduction, à la place des traditionnels slideshow dynamiques de SNK. Certains aimeront les traits et l'animation, d'autres pas...



KING OF FIGHTER
DREAMMATCH 1999

Dispo : Japon

Éditeur : SNK

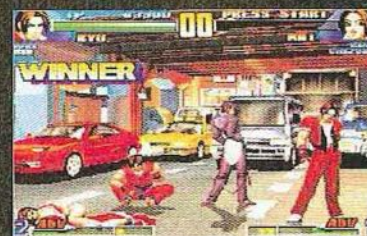
Texte : japonais

LES PLUS

- La qualité de la conversion
- La compatibilité Neo Geo Pocket
- Les décors remaniés

LES MOINS

- Vous avez dit scénario ?
- Un jeu de plus d'un an déjà daté à sa sortie.
- Le pad Dreamcast affreux pour ce genre de jeu.



Les décors sont vraiment en pseudo 3D. On voit des bouts de polygone bugger au loin.

réalisé par les graphistes maison qui ont modélisé une partie du décor, et permettent à des objets 3D de bouger dans l'espace, de manière beaucoup plus réaliste que sur la version précédente en 2D.

Une vraie baston 2D rafraîchie

Que les puristes de la 2D se rassurent, cela ne change absolument rien au résultat final, et le jeu reste une vraie baston 2D, mais se trouve «rafraîchi» par ce ravalement de façade. Le reste du jeu est parfait, les sprites sont dopés à l'EPO, les voix digits sont limpides, et seul l'excécrable pad Dreamcast pour les jeux du genre se montrera récalcitrant. Faut-il investir dans un jeu vieux d'un an, quand sa suite arrive dans les salles? Ce «KOF 99» est la touche finale apportée à un jeu qui a bien vécu, avant que SNK change enfin son système. Donc, si vous êtes fans et légèrement nostalgique, allez y, la fidélité du jeu à l'original est exemplaire.

Kamui

PlayStation

Buggy

BUGGY HEAT

Non content de disposer dans ses rangs du meilleur jeu de rallye sur console avec «Sega Rally 2», la Dreamcast accueille un jeu de buggy. Accrochez-vous copilotes !

En mai dernier, dans l'OTW de «Red Line Racer», nous avançons une thèse selon laquelle les simulations sur Dreamcast s'apparentaient grandement aux jeux PC. Avec «Buggy Heat», cette sensation se dégonfle. C'est une bonne chose, car les buggys accrochent bel et bien le sol et le joueur y perd la sensation de glisse qui apparaissait dans «Sega Rally 2» et «Red Line Racer». Sans repousser les limites de la 128 bits, les graphismes sont de très bonne facture. Les superbes décors bénéficient d'une modélisation sans faille majeure. Comprenez par là que les clippings et autres pop-up qui encombreront systématiquement ces sortes de jeux sur PlayStation, ne viennent plus troubler votre gameplay. Le seul inconvénient technique vient de la prise en main, car l'ergonomie



En cas de crash, les véhicules opéreront un splendide flip avant pour atterrir et poursuivre la course, comme si de rien n'était...

du soft n'est pas du meilleur niveau. On mettra ceci sur le compte de la trop grande sensibilité des véhicules avec leur tendance à partir en tête

à queue au moindre à coup sur le joystick. Un inconvénient de manipulation de taille qui ne saurait troubler durablement celui qui aura



Le contrôle de votre buggy est carrément difficile, si vous abordez les virages à grande vitesse.



Sur la neige, ne pas trop accélérer, sous peine de finir dans le décor.

vraiment à cœur d'explorer le soft, après un peu d'exercice. Surtout qu'en plus du terrain d'entraînement, des "leçons de pilotage" vidéo sont à disposition. Pardon ? Elles sont en japonais ? Ah bon, désolé !

ATTENTION...

Si Buggy Heat arrive à s'imposer tant bien que mal techniquement, on ne peut pas en dire autant pour tous les niveaux, car le soft est assez peu



Watcha, certaines bosses risquent de vous coller droit dans les nuages.



Mis à part quelques bosses, le terrain d'entraînement est bien désert...



Les concurrents sur piste ne loupent pas une occasion de vous barrer la route.

varié. En effet, quel que soit le mode de difficulté, il ne possède, en tout et pour tout, que six circuits. Ce n'est pas qu'ils soient ennuyeux, mais on aurait aimé avoir un peu plus de variété de ce côté-là ! Dommage, car au passage, la durée de vie en prend un sacré coup dans

la poire ! Toutefois, le mode deux joueurs tient bien la route. Malheureusement, comme nous n'avons pas accès au réseau internet pour cause de non-raccordement à la Dreamcast, nous n'avons pu juger ce que valait une bonne session en terrain boueux avec des «players du



Le dernier circuit est un tronçon d'autoroute en plein Tokyo, enjoy !



Les qualités techniques de la Dreamcast sont bien là pour vous offrir des séquences de paysages idylliques.



Les replays vous permettent de revoir vos exploits sous toutes les coutures. Ils sont de plus sauvegardables.



Comment customiser son véhicule, cf Sega Rally 2...



Détail du parcours incluant quelques repères de contrôle.

bout du monde» (vivement que ça arrive chez nous !). Donc, «Buggy Heat» ne surpasse sûrement pas l'excellent «Sega Rally 2», mais vaut quand même un petit coup

d'oeil de la part des amateurs. A essayer avant d'acheter !

Yaz In Daytona...



Leçon d'apprentissage. Le tout en japonais bien évidemment. Sayonara !

BUGGY HEAT

Dispo : Japon
Éditeur : Namco
Texte : japonais

LES PLUS

- De bons graphismes.
- De jolis replays.

LES MOINS

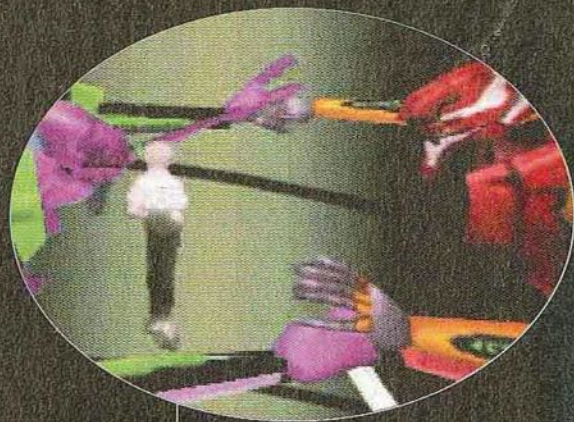
- Durée de vie un peu courte.
- Seulement six circuits.

NEON GENESIS EVANGELION

Après quelques essais de jeux dispensables sur Saturn et PlayStation, « Evangelion » la série nipponne TV la plus marquante des cinq dernières années se voit enfin offrir un jeu ambitieux à sa mesure.



Classe, les séquences intermédiaires sur N64 !



Épisode 24, Kaoru le dernier ange regarde l'EVA 01 et 02 s'affronter.

D'habitude les jeux licenciés de séries TV ou de films connus sont rarement à la hauteur de leur propos, l'éditeur privilégiant l'emballage à la jouabilité. Souvenez-vous des «Dragon Ball Z», «Sailor Moon», et des divers «Gundam» de chez Bandai, éditeur qui a longtemps frayé avec les séries à la mode,

uniquement pour réaliser du chiffre. Il faut cependant remarquer que celui-ci, ces deux dernières années, a retroussé ses manches pour sortir des jeux enfin bien construits, même sur ses innombrables licences de Gundam. Les fans ont donc gardé espoir, dans l'attente de cette adaptation «d'Evangelion», qui ne pourra jamais dépasser en



Au bout d'un moment, l'Eva 01 passera en mode berserk.



Un mini game pour faire passer le temps où il faut taper des séries de boutons en rythme pour être synchronisé avec son partenaire.

LES FILMS D'EVA

La série fit grand bruit quand au paroxysme de l'action (épisode 24), la production se lança dans la création expérimentale des 2 épisodes finaux, à la limite du dessin animé. Devant l'ampleur des protestations, Gainax fut poussée à réaliser des films pour mettre un terme officiel à la série. Films encore plus scandaleux que la fin originale déjà enregistrée. C'est à ses films que font précisément référence les missions 12 et 13.



Asuka reste optimiste jusqu'au dernier instant. Elle ne sait rien de ce qui l'attend. Ah le méchant coup du sort !



Gendo philosophera jusqu'au dernier moment !



Asuka laisse libre cours à sa colère, n'ayant que 5 minutes d'énergie.



Oh, les beaux symboles bibliques !



Asuka se bat sur fond de musique somptueuse.



Shinji prenant conscience des horreurs subies par Asuka lâche les chiens.

médiocrité les «3 Digital Comics» et autres 2 jeux de Mahjong sur Saturn et Play !

L'action se déroule en 2015, au moment précis où le jeune Shinji Ikari est forcé par son père (et l'appel du devoir) à prendre le contrôle du vaisseau l'Evangelion 01 qu'il est le seul à pouvoir piloter. Les treize missions de ce jeu vont ainsi recouper les vingt-six épisodes de la série, avec une partie des films (voir encadré), en suivant fidèlement les actions du dessin animé. Ainsi, il faudra quasiment refaire à l'identique les parcours que l'on connaît du dessin animé et les reproduire pour gagner. Les combats de mechas géants sont un peu répétitifs, et Bandai a introduit des mini jeux entre certains niveaux pour donner du piment à ces temps morts. Le tout séduira les fans du dessin animé, mais laissera les autres perplexes.



Surtout qu'au passage, Evangelion, cette série de robots hors des sentiers battus y perd son ambiance particulière.

Kamui



Shinji, manquant d'expérience, se fait malmener par le premier Ange.

NEON GENESIS
EVANGELION

Dispo : Japon

Éditeur : Bandai

Texte : japonais

LES PLUS

- Enfin une adaptation fidèle de la série
- De nombreuses séquences en animation
- Les voix digits et les musiques
- L'ambiance incomparable

LES MOINS

- Exclu pour fans
- Répétitif
- Plus linéaire, tu meurs !

over the world ^{OTW}

オーバーザワールド

PlayStation

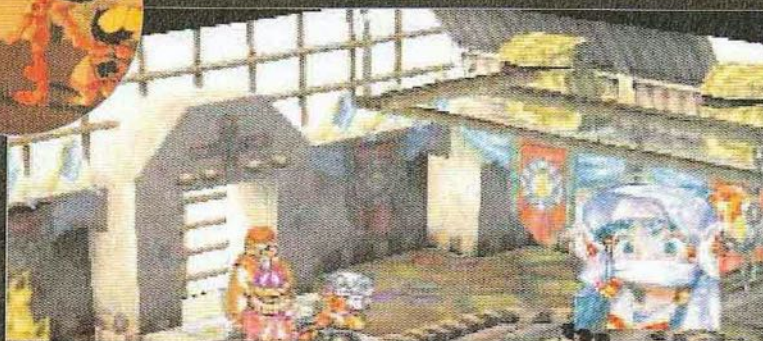
RPG anthologique

GRANDIA

Le 14 décembre 1997 débarquait sur Saturn un jeu qui restera parmi les tout meilleurs RPG. Un an et demi plus tard, la conjoncture économique et la demande aidant, on a la joie de le retrouver sur PlayStation.

Si proche et si loin, en même temps. Quelle joie de retrouver Justin, le jeune aventurier impétueux ! Dans ce nouvel épisode, l'ambiance fantastique gravite entre les *Cités d'Or* et de *l'Histoire sans fin*, avec le système de combat impeccable et toutes les sensations originales

intactes. Tout ce qui faisait la force de la version Saturn est parfaitement restitué, avec même un très léger ravalement de façade, lors des scènes en CG. Cela reste le minimum attendu de la part de Game Arts, puisque rien n'a bougé dans le jeu. Mais y avait-il vraiment quelque chose à changer ? Apparemment quelques petits détails purement techniques, comme ces loading inutiles présents sur Saturn qui auraient pu être améliorés, et qui sont quand même présents de la version Play. La



On peut appeler cela un mariage forcé pour la pauvre Feena...



Le mythique «Mur du bout du monde» apparaît derrière un rideau de fumée au loin.



Les donjons sont parfois d'une déconcertante complexité.

GRANDIA

Dispo : Japon

Éditeur : Game Arts / Esp

Texte : japonais

LES PLUS

- Absolument fabuleux, graphismes, musiques, design des persos
- Les Cg sont retouchées.
- Ça n'a pas vieilli d'un pouce

LES MOINS

- Le jeu n'a pas changé (heureusement !)
- Le jeu Pocket Station brille par sa vacuité
- Quelques détails auraient mérité des modifications, comme la limitation cheap des 12 items par personnage
- Arrive seulement maintenant (c'est pour quand Grandia 2 sur Dreamcast ?)

future sortie anglaise sera une excellente manière pour les locuteurs non-japonais de profiter de ce chef-d'œuvre emblématique de la génération Saturn.

Kamui



Rillette, l'ange gardien de nos héros, au début de l'aventure.



Justin effectue son célèbre V no Ji Kiri, inspiré de Combatler V, un vieux mécha des années 70.



Le succès en combat repose sur une utilisation parfaite de la barre de time (en bas à droite).



NOUVEAU!



Dans ton CD 18 titres
en version originale

MOOS
LOÏS ANDRÉA
THE CARDIGANS
SOUL SEARCHERS
ANN LEE
DRIVER
LAYELLA
FENUA
KIM KAY
NOA
A+ ...

69^F
Le CD et
son fascicule



Chez ton marchand de journaux

over the world OTW オーバーザワールド

PlayStation

RPG

VANDAL HEARTS 2 TENJÔ NO MON

Après avoir rencontré un certain succès au Japon avec ce jeu, à sa sortie en 96, Konami a attendu quelques années pour mettre au point cette suite, histoire de voir ce qui occupait la concurrence pendant tout ce temps-là!



Le champ de bataille est parfois bien fouilli.



Le Dual Turn system divise l'écran en deux, au plus fort de l'action.



Le mystérieux guerrier Nicolas va donner un sens à la quête de Joshua.



Michael J. Fox, guest star de «Vandal Hearts 2».

Le scénario est construit autour du destin du jeune héros Joshua. Un personnage qui, consterné par les exactions de

Radorak et accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, fondera et dirigera une organisation de résistance à celui-ci. Le jeu présente une certaine originalité avec son «Dual Turn system» qui permet, grâce à un «split screen», de bouger une unité de combat au même moment que son adversaire, pour obtenir la simultanéité d'action sur le champ de bataille. Il vaut donc mieux frapper des unités qui ont déjà effectué leurs déplacements, car on



Le quota de magie...

VANDAL HEARTS 2

Dispo : Japon

Éditeur : Konami

Texte : japonais

LES PLUS

- Scénario intéressant
- Le dual turn system

LES MOINS

- D'une affligeante neutralité graphique
- Le système d'armement et de magie abracadabrante
- Dommage au vu de la concurrence sur ce créneau...

sera ainsi certain de les atteindre. Le système d'armement est, par contre, totalement ubuesque : il suffit à un magicien de s'emparer d'un arc pour devenir archer professionnel, et vice-versa ! Pis encore, les magies dépendent des armements, et il faut passer un certain temps avec une arme ou une armure pour pouvoir utiliser sa magie ! À vouloir trop en faire, en copiant les autres, et spécifiquement la saga des «Ogre Battle», «Vandal Hearts 2» s'est perdu en route. De plus, le graphisme est loin d'être vraiment à la hauteur. Dommage, au vu de l'avancée logistique proposée par le Dual Turn.

Kamui



Joshua :
「ねえカムイ、さっからボーっとして、何だかんだよ。」



Kamui :
「そんなんの、どっくに知ってるよ！なあ、ユウリ？」



Yuri :
「！！！！」

Joshua et ses amis, à l'âge de 13 ans.

54895 G		Unit Status	
HP	12	HP	12
MP	12	MP	12
Move	5	Move	5
Attack	20	Attack	20
Defence	7	Defence	7
Agility	52	Agility	52
Dexterity	52	Dexterity	52
Strength	40	Strength	40
Weight	154	Weight	154
Weapon	500	Weapon	500
Shield	1000	Shield	1000
Armor	2000	Armor	2000
Exp	0	Exp	0
Level	0	Level	0

Les armes chargent automatiquement la classe du personnage.

over the world ^{OTW} オーバーザワールド

Playstation

Metal Gear Solid sous emphét'



Ninja des temps modernes, la technique de Spriggan consiste à frapper vite et fort !

**SPRIGGAN
LUNAR VERSE**

Dispo : Japon

Éditeur : From Software

Texte : japonais

SPRIGGAN LUNAR VERSE

Après le succès du film supervisé par Katsuhiro « Akira » Otomo, l'éditeur From Software a décidé de lancer un nouveau jeu « Spriggan » ; nouvel essai de baston plus basé sur le manga de Ryôji Minagawa et d'Hiroshi Takashige (sorti en France sous le nom de « Striker »), que sur le long-métrage éponyme. Attention, toutefois, ce Spriggan-là n'a rien à voir avec les 2 jeux portant ce nom sortis en 91 et 92 sur Nec.

En incarnant Yu Ominae, autrement dit Spriggan : la machine à tuer, sorte de ninja-agent secret des temps modernes, le joueur devra infiltrer de nombreuses bases ennemies, accomplir des missions variées (détruire un chargement suspect, récupérer des vieilles icônes ou emblèmes ancestraux, etc.). Et à l'inverse des règles de « Metal Gear Solid », il sera obligatoire de se faire repérer. Il faudra alors compter sur la vélocité du héros, toujours foncer, en donnant, ça et là, des coups pour assommer les gardes.

Avec rarement plus de quelques secondes de répit, il découle une ambiance fantastique du jeu, sans pour autant atteindre l'intensité de « Metal Gear Solid ». Ici c'est du « Strike Hard, Strike Fast ». Tout serait vraiment parfait, s'il n'y avait ces quelques ralentissements gênants : dommage pour un jeu aussi speed qu'un « shoot them up » ! Mais surtout, il faut signaler la présence d'une caméra insupportable de visée inexacte, qui fait souvent se planter le héros dans les murs. C'est lassant à force ! Avec les 5 ans d'attente à prévoir

pour enfin s'écarter avec le prochain « Metal Gear », vous pouvez toujours vous laisser tenter par l'intéressante alternative que constitue ce Spriggan.

Kamui



Yu doit aller récupérer le C4 de l'autre côté de la montagne pour se creuser un passage. Vous avez dit « Metal Gear Solid » ?



Comme dans le manga, Yu est aidé par Jean Jacquesmonde, une autre incarnation de Spriggan, français légèrement efféminé.



Quel dommage que le héros ne puisse rester caché à cet endroit.



On peut customiser les caractéristiques de Spriggan, en fonction des points attribués à l'issue de chaque mission.

over the world OTW オーバーザワールド

Playstation

Baston 3D et aventure

SHIRITSU JUSTICE GAKUEN

NEKKETSU SEISHUN NIKKI 2
(RIVAL SCHOOL EVO DISK 2)

Pour faire patienter ses fans, et remplir sa grille de sortie de l'été, autrement occupée par les Bio-Hazard like, Capcom rentabilise ce jeu qui avait fort bien fonctionné l'an passé au Japon.

Ce jeu, qui aurait pu être vendu comme un data disk, est finalement individuel. On n'a donc pas besoin de posséder la version originale pour y jouer, comme c'est le cas pour les « Append » de Beatmania. Les nouveaux personnages ne sont pas renversants. On découvre Ran, une jeune photographe de magazine à scandales, dont les seuls coups spéciaux consistent en des frappes



Le jeu d'aventure est assez sympa, bien que très similaire à celui du premier evolution disc.

avec son appareil photo !. Après Shoma, le joueur de baseball et Roberto le footballeur, l'autre petit nouveau est un sportif, le nageur de compétition Nagare (eh oui, il combat en maillot de bain !). Le but avoué de ce jeu est, quand même, de proposer un nouveau Nikki, et de retracer une année scolaire dans un collège fictif. Les quizz et les mini games intéresseront à coup sûr les plus accros de Capcom (oui, mais les autres ?). Pour ceux qui possèderaient déjà le premier volume, l'achat est carrément inutile.

Kamui



Les quizz sont injouables si on ne possède pas son japonais entre les lignes. Les questions concernent en général les différents manèges du jeu !



SHIRITSU
JUSTICE GAIKEN

Dispo : Japon

Éditeur : From Software

Texte : japonais

LES PLUS

- Les personnages toujours classiques de chez Capcom
- Une ambiance vraiment délirante
- Les petits plus (jeux Pocketstations, mini game)

LES MOINS

- Hermétique, car tout en japonais
- Achat inutile si on possède le premier volet
- Ce n'est pas un Rival School 2, juste un artefact de plus.



Le combo « Ai to Yujô » de Ran consiste à saisir l'adversaire et à le bombarder de photos humiliantes.



Les mini games sont vraiment tendance avec un jeu de rythme musical à la « Dance Dance Revolution ». L'autre nouveauté n'est qu'un sprint sur 100 mètres.

AIDES DE JEUX GAME Up

www.GameUp.com

PLUS DE TESTS
PLUS D'ASTUCES
PLUS DE SOLUCES
+ LES PLANS DES
MEILLEURS JEUX

Changez
de peau avec
les « SKINS* » de
Game Up !

* Sélectionnez l'option
«personnalisez
Game Up»

www.GameUp.com :

LA PLUS GRANDE BASE D'ASTUCES, DE SOLUCES
ET DE TESTS SUR L'INTERNET FRANCOPHONE !!!

over the world OTW
オーバーザワールド

Dreamcast

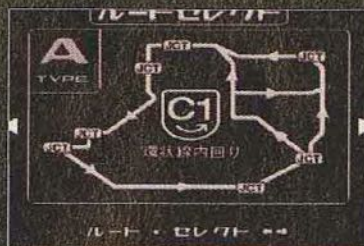
Duel Automobile

SHUTOKU BATTLE

Pour se démarquer des jeux comme le «Sega Rally 2», «Shutoku Battle» joue la carte de l'ambiance spéciale et d'une originalité certaine.

Genki, le staff responsable de la conversion console de «Virtua Fighter 3 TB», s'est dernièrement fait remarquer pour son «Tamamayu Monogatari» (Jade Cocoon) sur Playstation. Ici, ces concepteurs changent de registre

avec un premier jeu solo sur Dreamcast. Celui-ci consiste en une série de défis de conduite que se lancent des voitures, sur les autoroutes japonaises. Deux barres «d'énergies» sont visibles en haut de l'écran, et celle de la voiture



Les terrains toument toujours en rond...



SHUTOKU BATTLE

Dispo : Japon

Éditeur : Genki

Texte : japonais

LES PLUS

- Idée originale
- Les effets de lumière
- La musique qui tappe

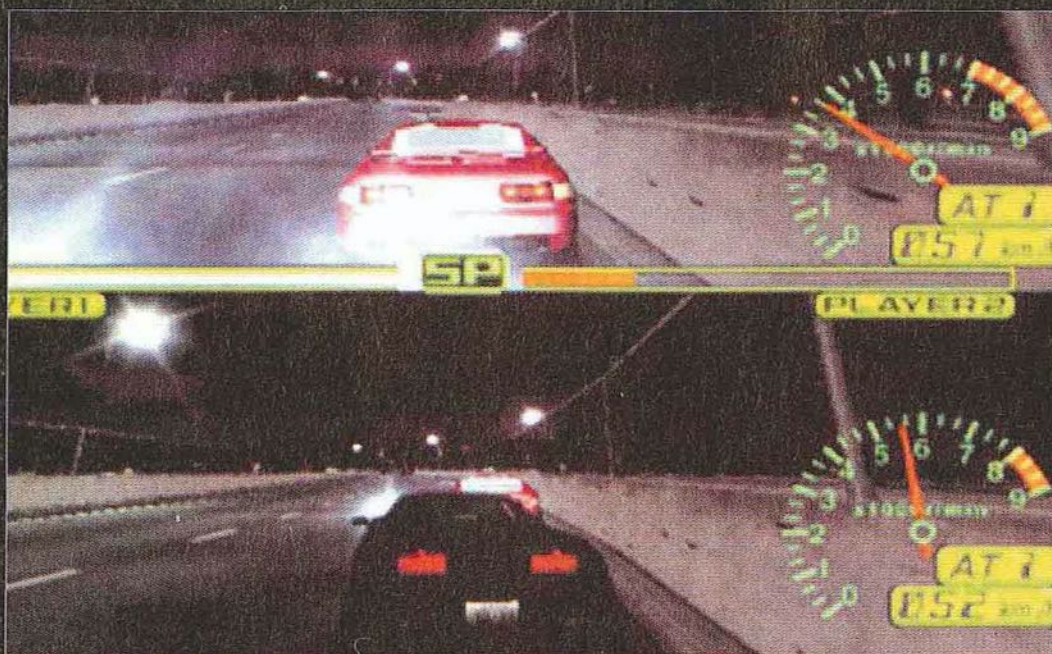
LES MOINS

- Très peu de terrains différents
- Lassant en fin de compte
- Maniabilité quelque peu bizarre

trouver son rival potentiel et lui faire des appels de phare pour amorcer un nouveau duel. A noter le soin tout particulier apporté aux effets de lumières nocturnes, et aux musiques vraiment réussies.

«Shutoku Battle» est un jeu assez ludique, mais uniquement situé sur des autoroutes japonaises, il se révèle, dans sa forme, finalement rapidement lassant. La monotonie, mon kiki !

Kamul



Le mode 2 joueurs est assez sympa, mais follement répétitif. Détail insolite : on choisit même sa plaque d'immatriculation dans le mode Quest !



En mode Quest, un simple appel de phares à ses rivaux, et le duel se met en place.

DVD

VIDEO

SERVICES SECRETS



- Fiches techniques personnages
- Scènes vidéo inédites
- Spot TV japonais
- Générique sans crédits



- Version Française
- Version Japonaise sous titrée
- Sous titres Français
- Sous titres Français Mal entendants



- Pour la 1ère fois sur lecteur

DVD vidéo : Deux jeux interactifs

à découvrir

CITY HUNTER

NICKY LARSON



Albator Le corsaire de l'espace

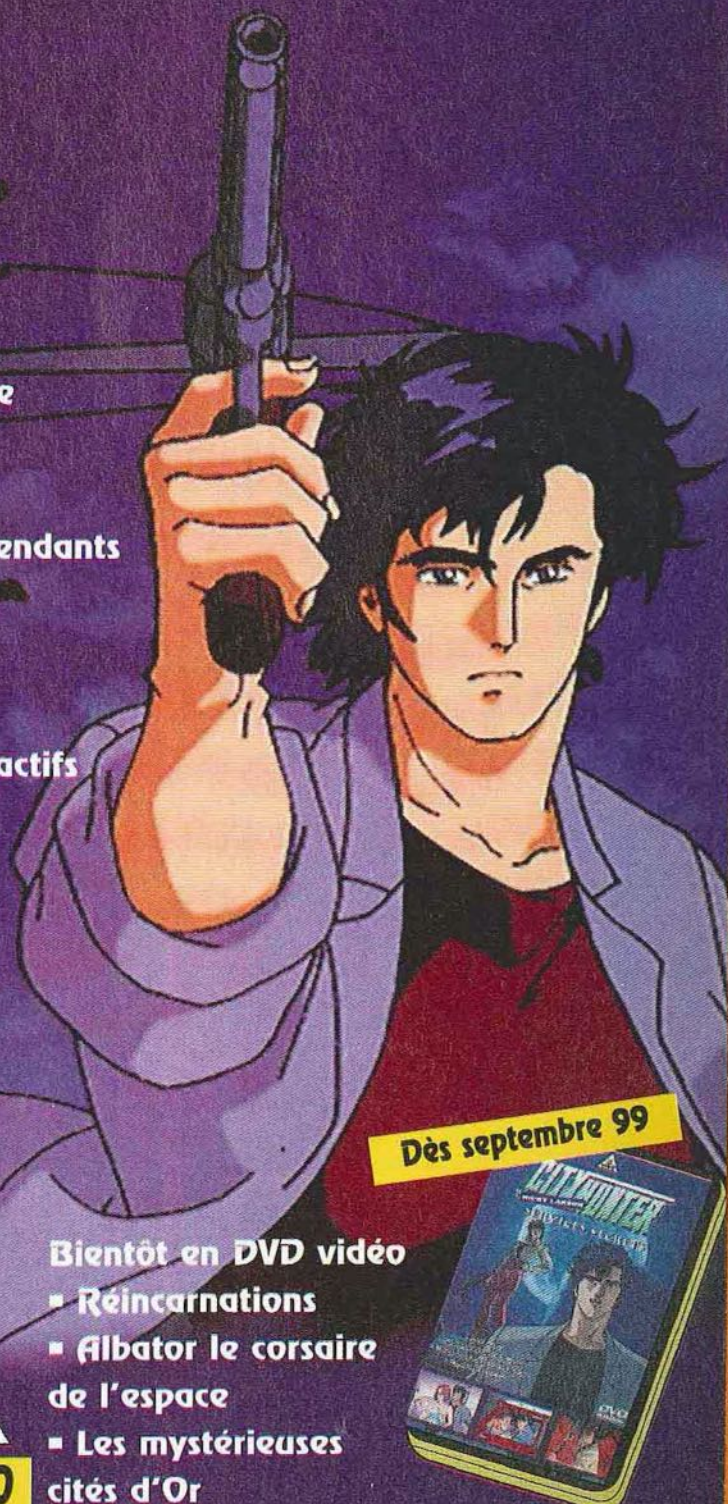


Les mystérieuses cités d'Or



01 49 29 26 00

compatibles lecteur DVD



Dès septembre 99

Bientôt en DVD vidéo

- Réincarnations
- Albator le corsaire de l'espace
- Les mystérieuses cités d'Or

CITY HUNTER

Dreamcast

Catch

GIANT GRAM, ALL JAPAN PRO WRESTLING 2

Tandis qu'avec « WWF Attitude » la PlayStation se dote enfin d'un bon jeu de catch, après des errements, la Dreamcast en impose un excellent, d'entrée de jeu.

Giant Gram est la véritable suite du jeu de catch Saturn (All Japan Pro Wrestling) qui avait marqué les esprits à sa sortie. Développé sous le label de la Fédération japonaise de catch, « Giant Gram » se démarque de l'armada de simulations siglées WWF par un système de combat assez technique. Ce dernier n'est d'ailleurs pas sans rappeler l'incontournable « Virtua Fighter » comme l'atteste la présence de Kage, Eddy et Wolf. Le plus spectaculaire demeure



Les coups infligeant de gros dommages s'accompagnent d'un effet de flash.



Trois personnages de Virtua Fighter sont présents. La paire Wolf/Kage est le subtil mélange de la force brute et de l'agilité.



Wolf est venu donner un coup de main à Kage. Il y en a qui passent un mauvais quart d'heure.

GIANT GRAM,
ALL JAPAN PRO
WRESTLING 2

Dispo : Japon

Éditeur : Sega

Texte : japonais

LES PLUS

- Les graphismes
- Le dynamisme de l'animation

LES MOINS

- La brièveté de la durée de vie

l'esthétique du jeu. Comme on pouvait s'y attendre sur Dreamcast les graphismes sont de toute beauté. Mais le plus spectaculaire réside dans l'animation, d'une richesse et d'une violence sans pareil. Les prises s'enchaînent avec une rare fluidité, tandis qu'un effet de flash met en exergue les coups fatals portés à l'adversaire. Le paroxysme de l'ultra-violence est atteint en mode Tag Team (catch à 4). Là, tout une gamme de coups spectaculaires peut être réalisée par deux catcheurs ligüés contre un seul adversaire.

L'INTERACTIVITÉ SELON SEGA

Compatible avec le VMS, le soft permet de créer et de trimbaler son catcheur pour « l'élever » à l'image

d'un Tamagotchi. Ensuite, vous pouvez connecter deux VMS pour un combat impitoyable avec le catcheur d'un pote. Le VMS permet, en plus, de trimballer son personnage pour le charger et jouer avec sur borne d'arcade. Mais ce second aspect du VMS reste très théorique dans la mesure où il y a peu de chance que la borne en question soit importée dans les salles françaises... Malgré ses nombreuses qualités techniques, « Giant Gram » m'a quelque peu laissé sur ma faim. Toujours est-il qu'il en met plein la vue et, de ce simple fait, devrait séduire les inconditionnels. Des clics et des claques !

Wolfen



Entre ces deux poids lourds, l'impact va être violent.



K. O debout, le catcheur de dos s'apprête à s'en manger une sévère !

over the world ^{OTW} オーバーザワールド

Dreamcast

Baston 2D old school

STREET FIGHTER ZERO 3 SAIKYÔ RYÛDÔJÔ

«Street Fighter», tout comme «King Of Fighters» de SNK, rend ses fans sectaires et compulsifs (j'en fais partie). La version sur Dreamcast arrive de manière opportune pour augmenter les déjà considérables recettes de l'éditeur Capcom, après son succès nippon de décembre dernier.

A l'instar du «King Of Fighters 1999» sur Dreamcast, on change de titre ou on le rallonge pour attirer le client potentiel. Derrière cette rallonge se cache en fait un excellent World Tour Mode très intéressant, avec de nouvelles situations de jeu, avec 2 combattants ennemis à l'écran, dont un seul est "la cible". On peut aussi pour frimer, envoyer ses scores sur le net ! Tous les modes cachés de la version PlayStation sont désormais programmés, ce qui enlève un peu le goût de la découverte, mais devrait aider les joueurs les plus pressés (certains modes étaient quand même assez pénible à afficher !). On a aussi droit à Guile



Le zero counter est bien plus difficile à placer dans le Zero 3, et de plus, bien moins efficace, réduisant la barre de Guard d'un tiers.



Tous les personnages sont présents, même les persos cachés !



Toujours ces finish flashy qui laissent à penser que Capcom devrait concevoir de vraies furies.



Le dramatic battle, toujours aussi puissant !



Le world circuit a subi un ravalement de façade.



STREET FIGHTER
ZERO 3

Dispo : Japon
Éditeur : Capcom
Texte : japonais

LES PLUS

- Ça n'a pas vieilli, c'est toujours aussi bien
- L'arcade à la maison
- Le world tour, comme mode le plus intéressant
- Le mode Dramatic Battle prend toute son ampleur

LES MOINS

- Pas de nouveauté probante
- Le jeu inexploitable sur le net
- Où sont passés les jeux PocketStation de la version play ?
- Faut-il en remettre une louche sur le pad DC inadapté à certains pour ce genre de jeu ?

et au Shin Ryû dès le début ! «Street Fighter Zero 3» sur DC est un jeu idéal pour les accros de la version play, qui désirent retrouver une version améliorée. Il reste aussi le meilleur choix en matière de baston 2D sur DC, et n'a que peu de chances d'être supplanté dans les mois à venir. «Street Fighter Zero 3 Forever» !

Kamui

Dans cette mission du world circuit, Sagat ne pourra être battu qu'en réalisant des guard crush.

Dreamcast

Shoot 3D

AIR FORCE DELTA

À mi-chemin entre le shooting et la simulation de vol, «Air Force Delta» se propose de vous initier aux joies du combat aérien. Alors, ready pour le Dog Fight ?

Konami est plus connu pour ses séries de shoot'em up 2D que pour celles en 3D. Le célèbre éditeur nippon ne s'était pas encore frotté à ce style, c'est d'ores et déjà chose faite avec «Air Force Delta». Votre but est d'effectuer diverses missions, allant du dog fight au strafing, en passant par la simple protection ; le tout, avec des avions de chasse plus ou moins récents. À la fin de chacune d'elle, une récompense est octroyée à l'exécutant en espèces sonnantes et



Regardez cette mer de nuages, n'est-elle pas minifique ?

trébuchantes. Ce qui vous permettra, avec ce pécule, d'acheter des zincs plus performants. Côté munitions, vous avez un tir simple et des missiles à tête chercheuse. Et en fait, les chasseurs ennemis sont tellement difficiles à atteindre qu'on passe le plus clair de

son temps à attendre qu'il soient lockés pour tenter de leur blancer la purée. Finalement, ce qui caractérise le jeu, c'est son incroyable qualité picturale. Il suffit d'aller une fois au-dessus des nuages pour s'en prendre plein les mirettes. Mais, la Dreamcast



Au bout d'un moment, vous pourrez acheter des avions plus performants.



Les Replays sont si impressionnants, qu'on en reste scotché.

AIR FORCE
DELTA

Dispo : Japon
Éditeur : Konami
Texte : japonais

LES PLUS

- La variété des missions
- Les graphismes somptueux

LES MOINS

- Une difficulté limitée

est ainsi conçue que tous les jeux DC y sont beaux. Dès lors, la différence ne pourra jouer qu'en termes d'ergonomie des commandes et de qualité ludique. Et là, croyez-moi, Air Force Delta met dans le mille. Banzai !

Wonder Force



Certaines missions sont plus reposantes que d'autres, vous devez seulement détruire des navires.

over the world ^{OTW}

Dreamcast

Baston de robotech



Le calme avant la tempête.
Les deux adversaires se jaugent
du regard.

FRAME GRIDE



Une dizaine de chevaliers fantomatiques
définissent le caractère de votre robotech.

Il est des jeux qui ne paient pas de mine au premier abord. Mais en s'approchant un peu, on a quelquefois droit à une agréable surprise. C'est le cas avec «Frame Gride», jeu de baston d'un genre un peu particulier.

1	エグシニート 貴族や裕福な商人が 加工して身を飾る石	0	クリストバル 魔法の触媒としても 広く利用される石
0	マール 貨幣として流通する ごく一般的な石	0	フェラム その輝きは心身を癒す ともいわれる宝石
1	リシア かなり硬い物質だが 魔力で加工しやすい石	0	フィロハイト 幸運のお守りとして よく身につけられる石
0	バライト 最高の輝きを持ち 高価貨幣に使われる	0	クロムタイト 帝国内に広く散らばる 地殻の主要構成物質

Voici le menu illustrant votre stock de «matélias». Il en existe un similaire pour l'équipement.

Une chose est sûre, «Frame Gride» ne va pas révolutionner l'univers du jeu vidéo. Ce jeu ouvre pourtant de

nouveaux horizons dans le domaine de la baston, mais son caractère un peu simpliste ne devrait rencontrer que mépris de la part des amateurs



Utilisez le jet-pack pour vous propulser dans les airs
ou charger votre adversaire.



Peu aguichants en début
de partie, les effets spéciaux
deviennent vite spectaculaires.

de jeux qui cognent vraiment fort comme «Tekken», et à plus forte raison, à ceux de «Virtua Fighter». En revanche, l'intégration de notions de magie et d'équipement des persos devrait permettre à «Frame Gride» de s'attirer les faveurs des amateurs de RPG ! Vous incarnez un robotech doté d'un



FRAME GRIDE

Dispo : Japon
Éditeur : From Software
Texte : japonais

LES PLUS

- Le système d'équipement
des persos

LES MOINS

- Les combats un peu simplistes

équipement mi-technologique, mi-médiéval et affrontez, lors de duels sans merci, une succession d'adversaires. Ceux-ci sont les gardiens de différentes régions que vous devez conquérir par la force. Cela entraîne des combats titanesques dans des décors d'une agréable diversité.

LE CHOC DES TITANS

Mais avant toute chose, il convient de définir la personnalité de votre robot en répondant à un questionnaire tout en japonais. Une fois rendu sur le site du premier gardien, le combat s'engage. Vous disposez d'une attaque à l'épée, d'une espèce de mitrailleuse et d'un jet-pack pour l'esquive. Au terme de chaque combat, vous récupérez un certain nombre de «matélias». S'ensuit alors une phase de gestion, au cours de laquelle vous pourrez modifier l'équipement de votre combattant. Pour ce faire, fusionnez deux «matélias» de couleur différente afin de créer de nouvelles pièces d'équipement (armes, armures, boucliers etc.). D'un point de vue technique, les premiers combats apparaissent ternes, du fait d'une panoplie de coups assez limitée. Mais l'action devient très vite plus intéressante avec l'apparition des nouvelles

armes et magies. Bref, même si l'idée de combats de robotech n'est plus de toute première fraîcheur, l'intégration de notions de RPG confère à «Frame Gride» un caractère résolument original.

Tech Wolf

3.615 2.23 E/mm

Player

HUNDRED
e

numéro
1

numéro
100

*Un numéro 100
ça se fête !*

La rédaction a décidé
de se faire un petit plaisir
en réalisant ce mini
Player One anniversaire.

*Bienvenue dans notre délire
en espérant
qu'il vous fera sourire.*

LE MONDE DES PLAYERS

LE TEST DES TESTEURS LA BD DE LA RÉDACTION

Tout un monde à PO

Comment se passe une journée type à la rédaction de « Player One » ? Comme ça.

9 h : Arrivée du rédac'chef, Pedro El Loco. En fait, il n'arrive pas, il vient de passer la nuit à jouer à Soul Calibur. D'où les cerne.

10 h : La secte des maquettistes investit les lieux en chantant J.-M. met de l'encens et Voto bénit son bureau et le Mac qui se trouve dessus. Amen.

11 h : « Hé yo, salut les filles et les keurns, c'est moà que v'là ! »... J'pè, notre nouveau secrétaire de rédaction (le mec qui corrige les grosses phôtes d'orthographe), entre en scène.

12 h : Rien, pas de trace de MCYas.

13 h : Rien, re-pas de trace de MCYas.

14 h : Rien ou presque... Wolfen, la démarche triomphante, le Panini quatre fromages entre les mains, traverse la rédaction. Il s'assoit à son bureau, allume la télé sur Eurosport et jubile.

15 h 20 : Stone (alias Wolfen) : « J'me f'rais bien une partie de Mario Golf avant de taffer ! »

De 16 h à 17 h : Féthi Maayoufi (ça veut dire « la clé du bonheur » dans sa langue natale) fait du gringue à Cynthia, gironde stagiaire. Il se mange un râteau qui fait hurler de rire David à l'accueil — la honte. « T'es vraiment une moule ! », grommelle-t-il, vexé.

17 h : (Papy) Wonder, de la race de ceux qui ne s'usent jamais, fait une entrée remarquée en conjuguant le verbe déménager à tous les temps : « Hier, j'ai déménagé, demain, je déménagerai, après-demain, nous déménagerons... ». Il déménage tous les jours ou presque depuis des mois et nul ne sait pourquoi.

18 h : Rien, re-re-pas de trace de MCYas.

19 h 40 : Wolfen, rageur, balance la manette N64 : « Putain ! J'avance pas dans mon taff, moi ! ». Il jouait à Mario Golf.

20 h 30 : Yas, éclipse humaine, surgit de nulle part. Pedro : « Il est où le texte de Soul Calibur ? ». Réponse de l'intéressé : « J'ai l'droit de dormir, non ? »

21 h : Déboulé du livreur de pizzas : « Et mais c'est Player One, ici ! ». « Non, c'est Consoles + » répond quelqu'un.

22 h : Vaisseau fantôme, la rédaction sombre dans le néant...

03 h 30 : Après quatre heures passées sur Internet et trois canettes de Coca ultra-caféiné, Yas commence les tofs de Soul Calibur. Demain est une autre nuit...

Tout un monde à PO Ouisstiti !

Pour le numéro 100, nous avons dépêché un envoyé spécial dans les locaux de « Player » (il n'a pas eu beaucoup de chemin à se taper !). Il en est revenu les bras chargés de pellicules. Florilège des lieux les plus fréquentés de la rédaction, commentaires à l'appui.

Machine à café et Frigo



[mashinacawa-é-caïcaï] n.f. et n.m.

1. Lieu de pèlerinage de la rédaction — gloup, gloup !.

2. Sanctuaire des canettes de Coca de Yas. Ex. : « Un frigo sans Coca, c'est comme ta mère sans short. »

W.-C. [shiautttes] n.m. pl.



1. Siège d'aisance. Ex. : « Ça fait beaucoup de bien quand on a la taupe au guichet. »

2. Lieu de lecture privilégié. Ex. : « Ça pue là-dedans ! On peut même plus lire dans ce lieu de lecture. » (dixit Wolfen).

Bureau de Wolfen



[bauredélupus] n.m. inv.

Antre du terrible pigiste Wolfen. Fatras des derniers numéros de L'Équipe et de posters de loups. Ex. : « Si tu touches à mon Mac, j'te casse la tête en mille morceaux ! » (dixit Wolfen).

Bureau de Didou



[bauredédidoodocgyneco] n.m. inv. aussi

1. Repère de Didou entre deux émissions sur GameOne, ze chaîne du jeu vidéo en France (et en Navarre).

2. Squate de Yas pendant les émissions de Didou. Ex. : « C'est mon bureau de Didou. Le poster de Doc'Gynéco avec les deux meufs à poil, c'est le poster de mon bureau de Didou. Tu gicles ! » (dixit Yas)

L'Armoire aux trésors



[plindconsoles] n.f. inv.

1. Sur le devant, plein de « por-

tenawaks » sont accrochés : des tofs XXX, des BD trash (Mickey qui tire avec un flingue dans la tête d'une princesse) et des dessins en tous genres.

2. Remise des consoles, de leurs cadavres et de tous les accessoires indispensables aux testeurs. Ex. : « Je trouve pas la Dreamcast jap' dans l'armoire aux trésors. »

Bureau du rédac'chef



[baur...anfinvoussavé] n.m. inv. (mais pas toujours)

Un des deux bureaux du rédac'chef Pedro. Ex. : « Oyez, le Roi est là, vive le Roi ! Dégagez du bureau, plize ! »

Le mur aux Player One



[leumurdenou] n.m.

Un condensé des cent numéros de Player se trouve aux confins de la salle de rédaction, du côté des maquettistes. Putain, c'est beau 100 numéros...

Une Puce chez les Boeufs

Un gramme de finesse...

Mahalia est avant toute chose l'un des premiers grammes de finesse dans ce monde de brutes qu'est la rédaction de « Player One ».



Arrivée à *Player* bien avant ma petite personne, elle était la testeuse de charme de l'équipe. Seulement, au fil du temps, elle a abandonné les tests dans lesquels elle ne se sentait plus à l'aise, pour se consacrer à de nouvelles rubriques comme « C'est arrivé près de chez toi » et aux fameuses interviews de boy's band ou de rappeurs en mal d'inspiration, comme le tristement célèbre Doc Gynéco qui a réussi à mettre notre Mahalia sens dessus dessous. Pourtant cette interview était, selon moi, l'une de ses meilleures. Malheureusement pour elle, Mahalia fait parti de ces personnes qui ne savent pas toujours reconnaître leur talent. Aujourd'hui elle travaille dans l'ombre du rédacteur en chef en étant LA super assistante de *Player*. Elle et Benji ont la lourde tâche de distribuer, mais surtout de récupérer les articles des pigistes. Et croyez-moi ce n'est pas une mince affaire. C'est elle, également, qui harcèle les attachés de presse pour obtenir tous les jeux que vous retrouvez dans *Player*, et là, pas de doute ! C'est une

véritable championne. Dans la même journée, elle peut passer quinze coups de fil au même éditeur pour obtenir un gold en temps et en heure. Voire même parvenir à retrouver n'importe lequel d'entre nous, afin de récupérer nos papiers respectifs. Tenez ! moi, par exemple, je me croyais à l'abri au fin fond de la Lozère, manque de bol, elle a su me pister jusqu'ici et c'est après une centaine de messages sur le répondeur de mon portable, que je me suis décidé à écrire ce texte sur un set de table du café « Au cochon qui couine ». Et j'ai dû faire vite car Mahalia me rappelait une demi-heure plus tard pour que je lui dicte mon texte par téléphone. Il faudrait vraiment perdre le sens commun pour oublier de lui tirer notre chapeau !

Ajoutons pour finir que Mahalia est sans doute la fille au monde qui change le plus souvent de coiffure.

El Didou

90%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

En résumé, la pétillante Mahalia est une pièce maîtresse de l'équipe qui, je l'espère, ne nous fera jamais faux bond.

DÉVELOPPEUR

papa/maman

ÉDITEUR

Oise-station

TEXTES/VOIX

français uniquement

JOUEUR

1 à 30

SAUVEGARDE

intégrée

ACCESSOIRES

jupe courte

Graphisme

À moins d'aimer l'imparfait, vous craquerez pour ses formes.

9/10

Animation

Malgré quelques ralentissements, elle est toujours la première à l'horodateur lorsque les pervenches passent.

9/10

Son

Elle sait vendre sa jolie voix (écoutez le 08 36 68 77 33)

8/10

Jouabilité

Elle répond au doigt et à l'œil.

9/10

Difficulté

Pas évident au départ. Après, c'est du gâteau !

9/10

Durée de vie

Vous ne vous lasserez pas d'elle, mais l'inverse sera plus difficile.

8/10

Prix : inestimable

The Adventure of Clara

L'autre gramme de finesse

Elle est belle, intelligente, gentille, serviable, souriante et efficace. Son seul défaut, c'est d'être déjà mariée...

Qui l'eut cru ? On se demandait déjà comment Mahalia pouvait nous supporter et voilà qu'un beau jour une autre testeuse a gagné les rangs de *Player*. Nom de code : Clara Loft. S'il m'a fallu plusieurs mois, à mon arrivée, pour me sentir à l'aise dans l'équipe, quelques heures ont suffi à Clara pour se fondre à la rédaction. Aussi à l'aise et décontractée derrière une console que devant un match de foot avec Wolfen, la miss a su varier le niveau et le style rédactionnel des tests de *PO*.



Et en plus elle écrit !
Au grand dam de certains d'entre vous qui restez déconcertés par la tournure de ses phrases et l'emploi d'un vocabulaire qui, pour une fois, vole bien au-dessus du ras des pâquerettes, Clara écrit dans un français quasi classique... Toujours souriante, jamais méchante, elle est une recrue hors-pair qui n'a qu'un seul travers à nos yeux, l'odieux M. Loft. Celui-ci n'a de cesse de traquer les petits malins un peu trop curieux de connaître plus intimement la belle Clara.

El Didou "lofté" à donf



90%

Note globale

Player fun

RÉSUMÉ

Clara, c'est la nana impatiente. Celle dont on rêve et qu'on ne rencontre jamais. Si un jour vous avez la chance de la croiser, une seule attitude : total respect.

DÉVELOPPEUR
Confidentiel

ÉDITEUR
Lebretonsoftware

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
Illimité

SAUVEGARDE
Mot de passe

ACCESSOIRES
Lola

Graphisme

Si M. Loft n'était pas derrière moi je vous en dirais beaucoup plus.

Animation

Une animation à couper le souffle. Ça balance.

Son

Un rire à la fois narquois et malin. À ne pas rater.

Jouabilité

Seul un expert pourra la contrôler.

Difficulté

Hallucinante.

Durée de vie

Longue, à n'en pas douter. Clara ne manque pas de ressources : dynamisme, rigueur et bonne humeur.

Prix de beauté

9/10

9/10

9/10

9/10

9/10

9/10

MOOZ

Qui êtes-vous M. Loft ?

Le très énigmatique M. Loft qui, sans être des nôtres, apparaît toutefois très souvent dans le courrier, est, vous l'avez compris, le roi de cœur de Clara. À la fois serial killer et garde-fou de vos fantasmes d'adolescent, il est toujours derrière Sam pour contrôler vos lettres... Méfiez-vous, il est bel et bien réel et n'a rien d'un être virtuel ou d'une légende. À bon entendeur...

Inoshiro 3D Deluxe Edition

Ino, le rô salvateur

Au commencement était un Ino timide, imberbe, sobre et discret, mais néanmoins décidé à conquérir le monde. Retour sur un parcours hors du commun...

La chose tournait sur une console antédiluviennne, type Atari 2600. Avec l'arrivée de la 3D, une nouvelle version de l'Ino est à notre disposition. Dix années de travail dans les mines de *Player One* et d'ailleurs — stakhanovisme de l'Ino oblige —, ont transformé ce personnage hors du commun de l'univers des jeux vidéo... Des graphismes timides en 2D, nous sommes passés à une 3D d'un

tout nouveau genre, empruntant autant à l'esthétique des groupes punks américains (Ramoonones !) qu'à la sauvagerie barbare des guerriers vikings... Car Ino 3D, repousse les limites de la bienséance et du bon goût...

Dès le début, vous pouvez choisir votre personnage : Inoshiro (l'identité cachée) ou Olivier Richard (l'identité secrète)... tout cela pour se rendre compte à la fin que, quel que soit le perso choisi, tous les niveaux se rejoignent pour ne former qu'un tout : un super héros monstrueux de pilosité, passé maître dans l'art de la guerre viking, un combattant ultime qui puise sa puissance infinie dans sa chevelure (attention à la mèche-tournoyante et au kaméhaméhalunettes)...



Avant



Après



Finalement, la technologie n'a rien changé, et un bon jeu reste un bon jeu, quels que soient les supports, ou quels que soient les retards. Ino demeure un maître de la toile, l'ultime fighter des dernières pages de *Player*, digne de figurer dans l'Arène du K, catégorie manga. Même Jean-Claude Van Damme lui a enseigné « l'Art de la Patate »... Unique en son genre, Ino repousse les limites du jeu vidéo en utilisant toutes les cultures pour renforcer son propos... et celui de *Player One*. Bref, un soft indispensable...

Matt le Fou

Dès le troisième niveau, notre perso se métamorphose en une sorte de killer animé par les doigts de fée du mangaka Tezuka. Il démembrer ses adversaires, vomit sur les boss de fin de niveau et déjoue d'un rot salvateur tous les pièges dressés sur son chemin par les entités maléfiques... À partir du quatrième niveau, on bascule même dans l'aventure pure et dure... Attention toutefois ! certaines énigmes demanderont une grande capacité de concentration au joueur, et plus particulièrement celles consistant à boucler un numéro de *Player One* dans les temps...

99%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Finalement plus culturel qu'il n'en a l'air, Ino 3D mise sur le long terme. Vous n'êtes pas près d'en venir à bout : la bête est increvable et multistandard.

DÉVELOPPEUR
3 accords (pas plus !)

ÉDITEUR
Troma ed.

TEXTES/VOIX
Langage barbare disparu

JOUEUR
Uniquement pour public averti

SAUVEGARDE
Cervoise

ACCESSOIRES
Cheveux longs, lunettes

en début de mois.
1 % en période de bouclage.

Graphisme
Totalement à contre-courant, les graphismes d'Ino 3D jouent sur la simplicité...

9/10

Animation
Même si elle semble parfois grossière, l'animation d'Ino 3D sait être efficace et renforce la brutalité du jeu.

8/10

Son
Ramones à donf.

5/10

Jouabilité
Au départ difficile d'accès, Ino 3D se révèle au final très intuitif... Mais attention, certains n'accrocheront pas.

8/10

Difficulté
Une certaine culture est demandée pour l'aborder... Relisez les grands textes.

8/10

Durée de vie
Sans effets de mode, il s'adaptera facilement à toutes les nouvelles consoles.

10/10

Prix : pas à vendre !

Wonder Fra the Mystical Dolphin

Le comique incompris

Initialement prévu en vite-vu, le test de Wonder est finalement passé à une page. Vous connaîtrez ainsi la chance que vous avez de ne pas le côtoyer tous les jours.

Wonder Fra, le spécialiste incontestable (et, du reste, incontesté) de l'humour au troisième, voire quatrième degré a intégré la rédaction dès le numéro 3 de *Player One*. Ce phénomène — osons le dire — est un véritable passionné de jeu vidéo en général et de l'arcade en particulier. Son obsession est telle qu'il est incapable de passer une demi-journée sans jouer. Comme chacun sait, nous vivons une époque difficile. Aussi, pour vivre de sa passion, le petit Wonder fut réduit à faire ses premières armes comme balayeur de salle d'arcade. Sa connaissance experte du maniement des balais lui conféra tout naturellement une excellente carte de visite et lui permit bien vite de rejoindre la rédaction en tant que spécialiste des bornes en tout genre.

Papy Wonder fait de la résistance

Sous une apparence placide, l'être étrange qui se fait appeler (en toute simplicité) Wonder n'est qu'un estomac sur pattes entouré d'une boule de nerfs. La créa-



ture se nourrit exclusivement de pizzas et de Coca, un régime qui laisse d'irréremédiables séquelles à la longue. L'animal est irritable dès lors qu'un jeu à l'outrecuidance de lui opposer un tant soit peu de résistance. Et comme il est malgré tout très généreux, il se sent obligé de faire profiter son entourage de son éner-

**Wonder Fra,
c'est la
générosité
incarnée :
il vous fait tout
partager, y
compris ses
accès de
mauvaise
humeur...**

vement. Dans la plupart des cas, il s'agit d'un gigantesque complot des paddles et autres joysticks visant à l'empêcher de finir le jeu (tout un quartier de Boulogne pourra en témoigner). Mais le plus terrible reste encore un échange d'opinions entre Wonder et Reyda. Là encore, tout le monde en profite dans un rayon de 500 mètres, à tel point que l'envie vous vient d'en prendre un pour taper sur l'autre. Mais malgré ses innombrables défauts, papy Wonder a bon fond.

Wolfen



Note
globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Wonder tient plus de la calamité que de la merveille comme le laisse entendre son pseudo. Indispensable cependant, ne serait-ce que pour ses connaissances de l'arcade.

DÉVELOPPEUR

Inconnu

ÉDITEUR

Idem

TEXTES/VOIX

Et en plus il parle

JOUEUR

1

SAUVEGARDE

N/A

ACCESSOIRES

Boules Quiès

75%

Graphisme

On aurait deux mots à dire aux développeurs.

3/10

Animation

La démarche saccadée du personnage évoque celle d'un manchot unijambiste.

4/10

Son

Il y a parfois des moments où on aimerait le couper.

3/10

Jouabilité

Globalement satisfaisante, même si on cherche encore le bouton d'arrêt.

6/10

Difficulté

Une journée avec lui sans péter les plombs tient du miracle.

4/10

Durée de vie

Quasi infinie. Ça fait déjà dix ans que le phénomène sévit.

10/10

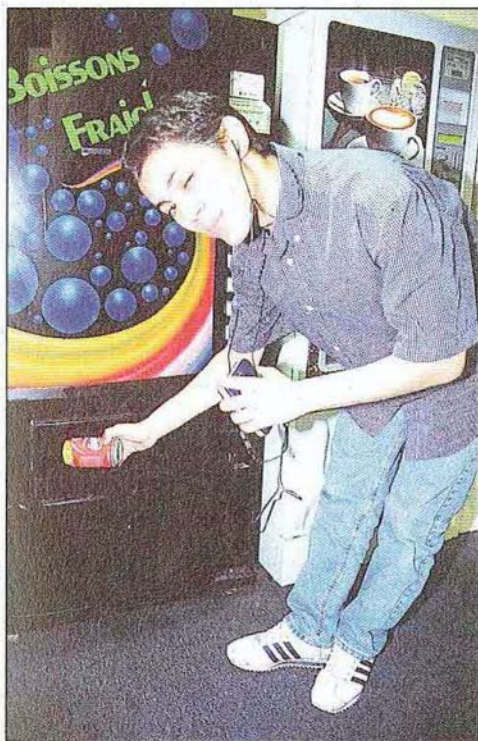
Prix à débattre



Yas Destroy Simularor

Si Noisy-Le-Grand m'était conté...

Le vent souffle sur les plaines de la banlieue parisienne... Here comes MC Yas, gangster d'amour et rappeur de ces dames ! L'american dream ?... Que nenni ! Ze french-arabian dream !



▲ Yas carbure au Coca. "Speed attitude" garantie !

Préambule : il faut préciser que la bêta version n'était pas définitive ! C'est que le même, à peine âgé de 19 ans, reste largement perfectible. Mais reprenons l'histoire au début. Il y a tout juste cinq mois, j'arrivais à la rédaction. N'écoulant que les trémulations de mon horloge interne, j'engageais, au jugé, un descriptif de mes nouveaux compagnons de galère : Stone hirsute, Wonder et son bouc en friche... Mais ce jour-là, c'est un petit-gris mal réveillé qui retint particulièrement mon attention. Regard torve et bonnet 95 % laine et 5 % pellicules immuablement vissé sur la trogne, MC Yas, du bas de ses 1 mètre 60, en imposait grave. Je jouais la bête, et c'était réciproque. Dans son regard, je sentais une défiance naturelle : « Hé, qui c'est-t'y ce keum qui veut me chouraver mon taf ? », semblait-il dire dans son langage fleuri que j'appris plus tard à apprécier en ethnologue avisé.

Drague sur Internet

Disons-le tout de go, Yas, c'est de la crème à l'acide : une large rase-de de sirop d'érable sur le fil d'un rasoir « rappé ». Un mélange d'intelligence et d'instinct, un bras d'honneur aux codes, mâtiné d'attitudes tout droit sorties de l'enfance, un pied de nez à l'embourgeoisement qui nous guette, un buveur invétéré (bon, de coca, OK...) et un internaute fou. Allez, rien que pour vous et parce que c'est le numéro 100, je vous crache le morceau : Yas avait branché une Italienne gironde sur internet. Et le bougre d'entamer tous les soirs des discussions au téléphone au lieu de



bossier, avec interdiction formelle d'entrer dans son bureau ! Faisant fi du danger et bravant l'interdit, je m'immisçais dans son antre, rasant la moquette, soldat improbable au service de la vérité. Extrait de dialogue :

L'Italienne : « Quand nous verrons-nous ? »

Yas (voix suave) : « Un jour... peut-être jamais... Qui sait (songeur)... L'avenir réserve de ces surprises. »

Elle : « Yas, tu me fais un tel effet. Ça ne m'était jamais arrivé avant. »

La suite restera à jamais un mystère, car c'est à ce moment précis que la femme de ménage entra dans le bureau, me débusquant à quatre pattes sur la moquette... Tout ça pour vous dire que Yas, c'est un peu le petit frère que je n'ai jamais eu. Mais ne le répétez à personne.

MC Féthi

45%

pour les bourgeoises emperlousées
88 % pour les autres

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Une perle noire et sauvage, du talent à l'état pur, un concentré de balles vocales, l'espoir d'aujourd'hui, la star de demain : MC Yas, c'est tout ça !

DÉVELOPPEUR

Anti-cliché

ÉDITEUR

Les éditions du Croquemitaine

TEXTES/VOIX

Français de demain

JOUEUR

Interdit aux petits joueurs

SAUVEGARDE

Canelles de Coca

ACCESSOIRES

Bonnet, modem à haut débit

Graphisme

Oscille entre le tout bon et le passable. Une nette tendance à l'acné. Textures à peaufiner.

6/10

Animation

Du 112 images/seconde, à peine gâché par quelques saccades intempestives.

8/10

Son

Le top sur DreamYas. Un "flow" liquide et percutant. Exaltant, exalté !

9/10

Jouabilité

Ça dépend des jours. Quand il ne vous prend pas la tête, le Yas est très joueur.

6/10

Difficulté

Après une prise en main délicate, le Yas se maîtrise correctement.

8/10

Durée de vie

Hallucinante ! Des années d'éclate en perspective !

9/10

Prix : inestimable

Matt, the Murdock Dominator



Un contemporain du grand Sphinx parmi nous

Il a assisté au Déluge, à la destruction de Sodome et Gomorrhe et à l'écroulement des murailles de Jéricho. Il était aux côtés de Ponce Pilate et de Mahomet. Mesdames et Messieurs, voici Matt le Fou.

À l'aube du troisième millénaire, *Player One* révèle l'impensable : les Grands Anciens sont parmi nous ! Pour preuve, le texte qui suit où l'on découvre la vraie nature de Patrick « Matt le Fou » Giordano, pilier de *Player One*, légende vivante au pays des lecteurs et... témoin inattendu d'une époque révolue.

Après dix ans de recherches acharnées, je suis en mesure de révéler aujourd'hui les secrets de l'être connu sous le nom de Matt le Fou. Passons sur son allure de paisible Bédouin, ce personnage énigmatique est un des ultimes témoins d'un passé immémorial, une sorte d'antiquité ambulante, une anomalie fascinante et jusqu'à présent inconnue. L'onomastique — et notamment les travaux exceptionnels du docteur Von Blücher de l'université de Lübeck —, nous donne les clés de l'énigme. On le sait, Matt s'appelle officiellement Giordano. Ce nom apparemment italien vient en fait de l'araméen « *Tjordann* », nom propre qualifiant

le fleuve Jourdain qui, comme chacun sait, marque l'entrée en Terre Promise. Utilisé en adjectif « *Tjordann* » qualifiant, il y a plus de trois mille ans, les habitants de l'actuelle Cisjordanie, et plus particulièrement les Philistins. Ainsi, notre homme se révèle être le dernier survivant de ce peuple que l'on pensait disparu. Cette découverte capitale nous permet de comprendre un peu plus la fascination bizarre de *Tjordann*/Giordano pour les RPG, les monstres en tout genre, les musiques aux rythmes impies, les femmes du désert, les épices... Tout cela rappelle furieusement les rites accomplis en Philistie en hommage du dieu Dagôn, l'abomination des Philistins.

Limpide, non ? Reste à répondre à la plus essentielle des questions que nous pose ce phénomène : pourquoi ?

Inoshiro

666%

Note globale

player fun

Unique, genre choc culturel

RÉSUMÉ

Sa vision extra-lucide et ses super-pouvoirs font de lui le médium le plus incompris de cette fin de siècle.

DÉVELOPPEUR
Gog & Magog

ÉDITEUR
Jéricho

TEXTES/VOIX
Incantations

JOUEUR
13

SAUVEGARDE
Magie ?

ACCESSOIRES
Barbe, sac en plastique

Graphisme

Sera apprécié par les amateurs de graphismes primitifs.

5/10

Animation

Surprenante. Capable d'apparaître et de disparaître sans raison. Dépend de la position de la Lune.

10/10

Son

Gibson Lespaul vintage.

8/10

Jouabilité

Tjordann est un joyeux compagnon, idéal pour festoyer.

7/10

Difficulté

Dur de comprendre son comportement proto-historique, non ?

7/10

Durée de vie

Au moins 3000 ans.

?/10

12 talents d'argent



Féthi Raider II

Féthi ou la belle vie !

Voici quelques mois que Féthi est arrivé au sein de « Player One » et le bougre défraye déjà la chronique. Mais ce que vous ne savez pas encore, chers lecteurs, c'est que son talent n'a d'égal que son vice !



Féthi, le Don Juan de la rédaction, le Casanova des petites stagiaires... Faut le voir arriver avec sa démarche de gentleman farmer : subitement, le service de fabrication est pris d'un furieux coup de chaleur. Un petit

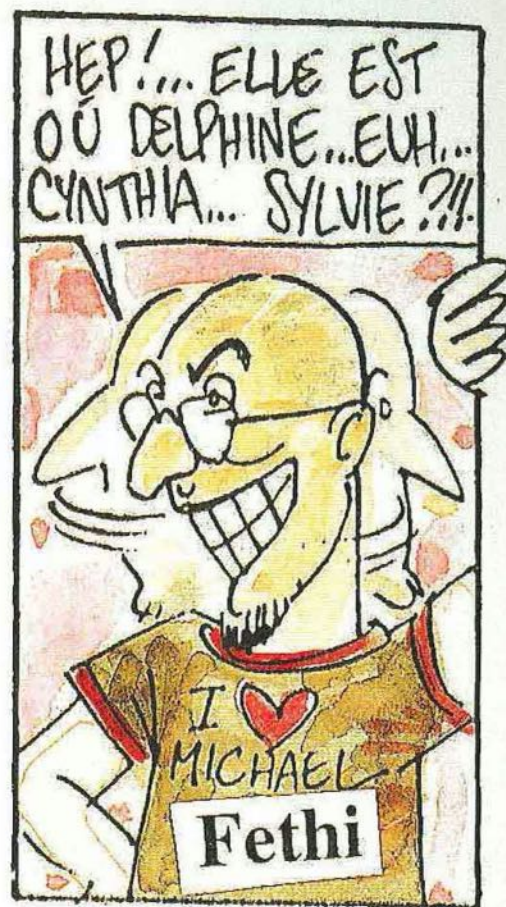
détour par le marketing et voilà que sont signalés quelques évanouissements. À tel point que les pompiers de Boulogne ne savent plus quoi faire ! On ne dénombre plus les prises en otages de testeurs par des lectrices rendues folles à l'idée de tester l'ergonomie du bonhomme ! C'est vrai qu'il

y a de quoi s'extasier devant le graphisme éblouissant du personnage. C'est qu'il respire la joie de vivre, le petit Féthi ! Que dis-je, petit ! Ne vous fiez pas aux apparences, car sous ses allures de jeunot tout juste bachelier, Féthi est en fait un vieux vicelard sans vergogne. Ce qu'on ne vous a pas dit dans le numéro d'été, c'est la manière dont s'est terminée la soirée entre « Votre serviteur Féthi » et Michael Jackson... Mais passons les détails...

Une vie dissolue !

Malheureusement ce n'est pas tout ! Vous connaissez quelqu'un qui se trimballe avec un imperméable en plein été, vous ? N'oublions pas qu'à Los Angeles notre rédacteur en chef a retrouvé Féthi dans le jacuzzi de l'hôtel avec Reyda un fouet à la main. D'ailleurs, sa char-

Grand charmeur devant l'Éternel et play-boy invétéré, Féthi ne recule devant rien pour assouvir sa soif de reconnaissance et d'amour.



mante petite amie croit toujours, à l'heure qu'il est, qu'elle est la seule à partager le cœur de ce play-boy invétéré à la tchatte aussi envoûtante que celle d'une dictée magique (comment ça je viens de faire une bourde ?). Toutefois, si Féthi est difficile à choper car uniquement disponible en import, son prix très compétitif par rapport aux daubes du marché en fait un produit attachant, drôle et unique.

Yaz Aka, tête de gazoil

69%

Note globale

Player fun

RÉSUMÉ

Malgré des égarements dictés par ses pulsions, Féthi a le cœur gros comme ça. Un bijoux unique, vivement recommandé par la rédaction !

DÉVELOPPEUR

Wonderbra

ÉDITEUR

Manix

TEXTES/VOIX

Langage universel

JOUEUR

Illimité

SAUVEGARDE

Non

ACCESSOIRES

Stick Arcade

pour les joyeuses.
92 % pour les gars comme moi.

Graphisme

Textures parfaites, mais quelques clipping de barbe mal rasée peuvent apparaître.

Animation

Aldo Maccione a trouvé son maître. Aucun ralentissement.

Son

Baratineur en puissance, il répète toute la journée « Je t'aime » à ses victimes.

Jouabilité

Toutes celles qui l'ont essayé sont formelles : Féthi donne le vertige !

Difficulté

Impossible de garder Féthi rien que pour soi.

Durée de vie

On ne s'en lasse pas. Féthi est une force de la nature.

Prix : gratuit pour les filles

10/10

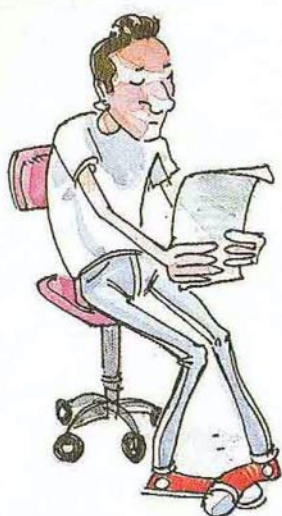
8/10

8/10

9/10

6/10

9/10



Carlos & Conquer

Un cavalier qui surgit hors de la nuit court vers l'aventure au galop...

Derrière son teint mat et ses petits yeux noirs mélancoliques se cache sans doute l'hermite de « Player One ». Aucun mot ne sort de sa bouche qui ne soit soigneusement réfléchi et classé par ordre alphabétique dans sa tête.

Carlos, c'est le genre de mec capable de traverser un champ de bataille, où tout le monde s'étripe, les mains dans les poches. Calme et flegme sont ses maîtres mots, une sorte de British à la sauce portugaise. Dernier arrivé à la rédaction de *Player*, il en est le membre le plus secret, une sorte de mystère sur deux pattes.

Une odeur de poison...

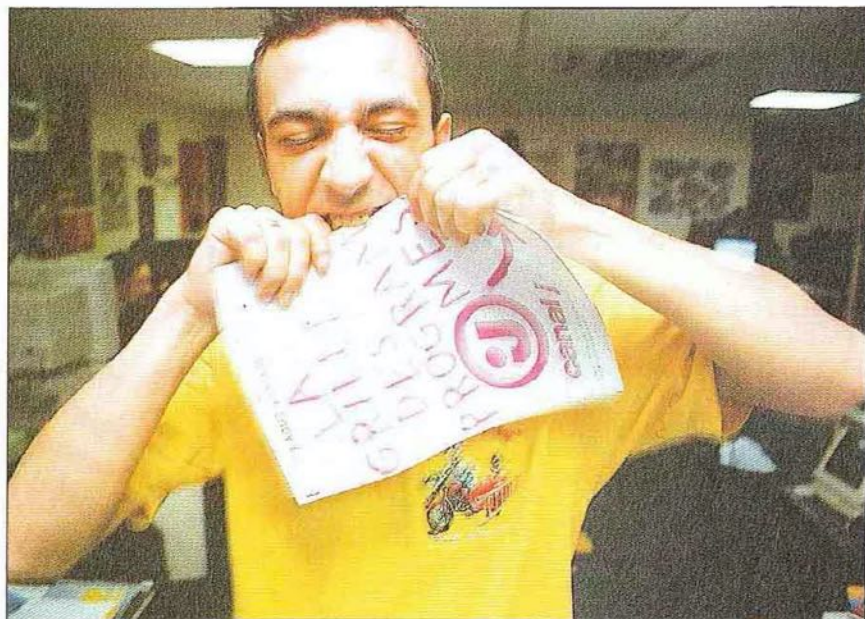
Mais qu'en est-il réellement ? Ne cache t-il pas, comme c'est souvent le cas, sous son apparence tranquille, une vie pleine de bruit et de fureur ? Apparemment non ! Et ce n'est pas faute d'avoir cherché. J'ai même poussé le vice jusqu'à me planquer dans son vide-ordures pour surprendre tous ses secrets. Rien ! Je n'ai rien trouvé ! Si ce n'est une odeur persistante de poisson qui, malgré mes douches quotidiennes, me colle à la peau comme un mauvais souvenir. Il faut bien s'y résoudre. Carlos c'est l'homme tranquille de la redac et croyez-moi, quand vous côtoyez à longueur de journée le reste de la bande d'allumés, ça fait un bien fou.

Kamui



Carlos

99%



Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Aucun rapport avec le terroriste ou le chanteur du même nom. Carlos est en fait une excellente simulation de pêche à la morue dans le Tage.

DÉVELOPPEUR
Inconnu

ÉDITEUR
El Pato Lucas

TEXTES/VOIX
Espagnol, portugais, morse

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
avec des codes

ACCESSOIRES
Télévision par satellite

Graphisme

Impeccable, toujours bien rasé, le gendre idéal.

9/10

Animation

De graves ralentissements et saccades gênant un peu la fluidité du jeu.

5/10

Son

Dopé aux sons latinos, tendance « Sergent Garcia ».

10/10

Jouabilité

prise en main instantanée

8/10

Difficulté

Progressive, elle permet à tous de s'amuser.

7/10

Durée de vie

Fortement réduite pour cause de tabagisme.

8/10

Prix : non négociable

Wolfen, The Lost Viking

Danse avec les loups...

Tout a commencé voilà dix ans, quand « Player » en était à ses premiers balbutiements. Un être aussi étrange qu'attachant fit un jour son

a d'abord fallu lui trouver une tanière (son bureau) et surtout arriver à l'empêcher de marquer constamment son territoire. Inutile de dire que son bureau (voir photo page 98) n'est utilisé que par lui et lui seul (sauf exceptions rarissimes et uniquement parce qu'il est bien luné) !

Au loup ! Au loup !

Depuis, la bête s'est plutôt laissée aller. Une vie paisible remplie de jeux



Kamui Fighter II

Le Ninja en action

Si un jour vous entendez quelqu'un gueuler derrière vous dans la rue en japonais, ne vous retournez pas : c'est peut-être Kamui.

Parlant japonais, russe, anglais et quelquefois français, ce n'est pas sans mal que vous aborderez ce titre (d'autant plus qu'il nous a été fourni encore une fois sans mode d'emploi). Les voix n'étant pas sous-titrées, il n'est pas toujours évident de comprendre les différentes missions qu'il vous confiera. Et même si la jouabilité peut sembler a priori vrai-

ment particulière, on finit par s'y faire. En apparence, Kamui a un look rebelle, mais sa maniabilité n'est pas trop complexe.

Ça déconne encore !

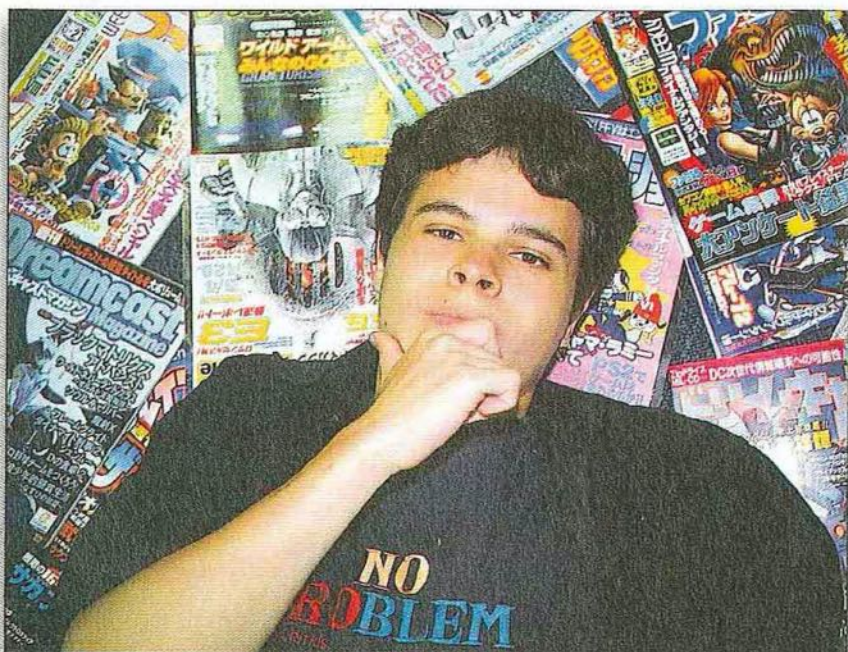
Vingt-deux ans après la première version, on sent bien que ce titre a mûri. Toutefois, il reste quelques bugs. Toujours muni d'une console, il lui arrive parfois dans le métro, sa PocketStation à la main, de hurler (en japonais) des coups spéciaux de jeux de baston... Spécialiste des mangas et dessins animés, passionné par les Samourais, c'est bien sûr en japonais qu'il s'est baptisé Kamui. D'ailleurs qu'est-ce que signifie cet étrange pseudo ? Deux traductions sont possibles : la première (et la plus humble), signifie « celui qui défie les dieux » et, la seconde, plus littérale, « celui qui devient dieu ». Ça, c'est l'avantage des pseudos japonais. En anglais, on l'aurait grillé tout de suite...



Et t'aurais un jeu où on parle à une bête ?

Légèrement collectionneur de jeux zarbis, voire même excessivement zarbes (du Tamagochi à celui où l'on pilote des trains). Il se rend régulièrement dans l'empire du Soleil-Levant afin d'y dénicher de nouveaux jeux toujours plus étranges et plus gore : c'est là son plus grand bonheur ! Sa durée de vie devrait être excellente, étant donné qu'il ne fume ni ne boit... Mais qu'est-ce qu'il drague !

Carlito



Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Kamui parle russe, japonais et anglais. Cela ne l'empêche pas d'écrire le français comme s'il s'agissait d'une langue non accentuée. En progrès, cependant.

DEVELOPPEUR
Kamui Seniors

EDITEUR
Super Robot Production

TEXTES/VOIX
Super polyglotte

JOUEUR
Illimité

SAUVEGARDE
Implants cortico-rachidiens

ACCESSOIRES
Toutes les consoles portables

Graphisme

À l'instar du Ninja, il sait se faire très discret.

Animation

Très bonne animation surtout sur Dance Floor.

Son

Parfois, on a du mal à comprendre où il veut en venir.

Jouabilité

Après une courte période d'adaptation, elle s'avère bonne.

Difficulté

C'est plutôt quelqu'un de facile à vivre.

Durée de vie

Il fait très attention à sa santé.

Prix : très cher, c'est de l'import !

7/10

9/10

5/10

7/10

4/10

9/10

EX-PLAYERS

Au fil des ans, ils ont tous fait « Player One » ! Depuis, ils sont partis sous d'autres cieux, mais continuent d'œuvrer dans la presse et les jeux vidéo. Évidemment, vacances obligent, tous les anciens de PO n'ont pu répondre à notre « appel à témoins ». La liste serait trop longue si nous voulions tous les citer. Qu'ils sachent qu'on ne les oublie pas !

Elwood

Séquence émotion. Putain le numéro 100 de *Player*, ça me fait tout drôle... C'est super émouvant, parce que mine de rien, ce canard représenté pour moi une tranche de vie longue de cinq ans ! Cinq ans à tester des jeux, à me taper des délires avec les autres membres de la rédac', à enquiller les nuits blanches et les bouclages et à perdre mes cheveux. Tous ces grands moments (sauf les cheveux), auront été une longue et enrichissante aventure, qui m'a laissé des tonnes de souvenirs. Surtout des bons ! Alors, en cet instant où *Player* fête sa centième bougie, il ne me reste plus qu'à souhaiter un joyeux anniversaire et une longue vie au doyen des magazines de jeux vidéo !



François Tarrain

Caliméro

Parti, revenu, parti, revenu, reparti, rerevenu... Et enfin parti. Voilà, à quelque chose près, mon parcours au sein de *Player One*. Les souvenirs ? Autant de travail que de déjeuners arrosés et de nuits blanches dans l'ambiance confinée de la salle de test. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens !



Jean-François Vié

Chon

Comme beaucoup d'anciens, je suis entré à *Player One* par le biais de son petit frère *Nintendo Player* et grâce à son rédac' chef Goombas, le seul qui m'ait fait confiance. J'y ai passé cinq années pas toujours lucratives, mais qui m'ont néanmoins permis d'acquérir de l'expérience. Et même si je suis aujourd'hui passé à « l'ennemi », je suis resté toujours très attaché à *Player One*. Une question de nostalgie sans doute ! C'est pourquoi je lui donne rendez-vous pour le numéro 200, et lui souhaite de garder quoi qu'il arrive l'esprit *Player*.



Denis Adloff

« C'était la nuit et on se serait cru en plein jour. Et ça a duré comme ça jusqu'au petit déjeuner. C'est ce jour-là que je me suis dit que ce canard n'était pas tout à fait comme les autres. » Iggy

SCRE

Cent numéros d'un magazine, ça impose le respect, surtout dans le milieu du jeu vidéo ! Pour *Player*, cette centième arrive avec la fin du siècle. À croire que c'est fait exprès, juste pour ne pas faire dans la normale. Parce que rien n'est normal à *Player One* : tout est passion ! Sur ces cent numéros, j'ai accompagné le magazine pendant douze numéros. Un petit bout de chemin, par rapport à *Player One*, mais un moment fort de ma vie professionnelle qui m'a marqué à tout jamais.

L'ambiance était de folie et la passion du jeu omniprésente. Les week-ends, la rédaction se retrouvait juste pour le fun de s'explorer des journées entières à Bomberman sur Super Nintendo. Les journées de travail se partageaient entre les tournois de Super Sidekicks et Baseball Star sur Neo Geo, Road Rash Mega Drive, Street Fighter, sans oublier Sim City qui tournait en permanence sur nos Mac... De loin, c'est Bomberman qui mettait le feu à la rédac' ! J'en ai gardé un souvenir impérissable et surtout que le jeu prime sur tout... J'ai rarement vu une rédaction aussi proche du jeu, c'était en 92/93. Peut-être un hasard des circonstances et des rencontres avec les Crevette, Pedro, Jo, Iggy, Elwood, Chris, Wolfen, et tous ceux que j'oublie... À l'époque, on me surnommait le SCRE, parce que « secrétaire de rédaction », et je ne savais pas que je venais d'attraper le virus du jeu vidéo.



Gilles Sauer

Bubu,

Lorsque je dis que j'ai travaillé à *Player One*, à des personnes qui connaissent plus ou moins les jeux vidéo, je suis étonné de leur réaction : ils savent tous de quel magazine je parle ! Et lorsque je leur dis que mon pseudo était Bubu, une bonne partie d'entre eux me répond « Ha ouais, c'est toi ?... Je vois bien qui tu es ». Certains ajoutent même « mais, qu'est-ce que tu deviens maintenant ? ». Cela montre tout simplement que *Player One* est un magazine qui a marqué l'univers du jeu vidéo.

Stéphane Buret



EX-PLAYERS

Iggy



Un souvenir ? C'était il y a un bon bout de temps, on devait en être au numéro 20 de *Player*. À l'époque, je testais pendant mon temps libre, mais j'étais aussi étudiant. Un soir, vraiment à la bourre (qui a dit « comme d'hab ? »), je débarque au taf à 21 heures et décide de rester écrire toute la nuit. La nuit, c'est tranquille, on peut se concentrer. Calme royal jusqu'à minuit. On entend les mouches voler et les textes dépotent. Soudain, à minuit, j'entends la porte s'ouvrir et vois toutes les lumières s'allumer d'un coup. Voilà que toute l'équipe débarque du resto et attaque une « nuit normale ». Robby se branche Metal Slug sur Neo Geo, Poum et Sined se font un petit tennis sur NEC, Matt se décide à écrire les 30

pages qu'il devait rendre la semaine dernière, Crevette sort connerie sur connerie dans le but avoué d'empêcher ledit Matt de finir son challenge. On se serait cru en plein jour et ça a duré comme ça jusqu'au petit déjeuner. C'est ce jour-là que je me suis dit que ce canard n'était pas tout à fait comme les autres.

Olivier Scamps

Crevette

Le premier magazine des consoles ! Sous ce slogan tapageur se cache une réalité : lorsque nous avons lancé ce magazine, nous étions les premiers à faire un canard uniquement dédié à ces nouvelles machines (exotiques à l'époque) qui débarquaient du Japon sans crier gare. Et malgré le sourire narquois de nos collègues, l'histoire nous aura donné raison, puisqu'ils y sont tous venus par la suite. Mais ce qu'il me restera surtout de cette aventure ce sont des amis fidèles comme Chris, Wonder, Robby, Arnaud... Et la joie d'avoir partagé avec les lecteurs de *Player* des moments fabuleux. Rendez-vous pour le numéro 200 (pour le test de la PSX 5 ?)

Cyril Drevet



« Durant plus de 70 numéros, j'ai trempé ma plume timide dans l'encre de mon âme. L'exercice est difficile, croyez-moi »
Chris

Steph Leflou

Après six ans d'une collaboration étroite avec *Player One*, il est assez difficile d'en parler avec détachement.

Player One, c'est avant tout une histoire affective avant d'être une histoire professionnelle. Avec ce que tout cela comporte de joie et de déceptions.

Aujourd'hui, je dirais que le ton de *Player* n'est plus tout à fait en accord avec son contenu. Il faudrait changer l'un ou l'autre...

Stéphane Pilet



Milouse

Cher *Player One*,
Tout d'abord, je voudrais passer un bonjour à toute l'équipe. Fidèle lecteur depuis le premier numéro, je t'écris pour te demander où est passé Milouse.

Je trouvais en effet ses dossiers pertinents, ses tests plein d'objectivité, sans compter la bienveillance qu'il a portée sur le magazine durant toutes ses années de bons et loyaux services. Mais depuis un an et demi, il semble avoir disparu. Alors ?

PS : Pourrais-tu publier mon dessin de Lara Croft ? (excuse la qualité, mais ma mère l'a mis à la poubelle en rangeant ma chambre !)

Julien Van de Steene



Chris

Il en est qui parlent avec émotion de leur premier baiser, ou bien encore de l'obtention de leur bac. Moi, c'est l'évocation de *Player One* qui me touche. Mes premières piges, à 17 ans, les fiches de paie à 800 francs qui faisaient déjà briller mes yeux, et puis la sensation enivrante de basculer enfin dans la cour des « grands »... Ce sont autant de bons souvenirs, indéniablement. Durant plus de 70 numéros, j'ai plongé ma plume, timide, dans l'encre de mon âme. L'exercice est difficile,



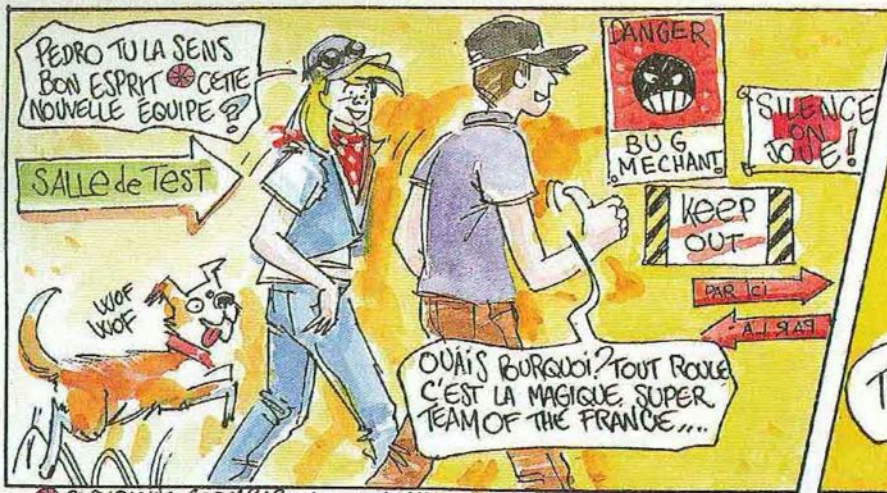
croyez-moi... Je m'en suis désormais allé — je ne suis pourtant pas un pigiste volage —, mais cette période restera à jamais gravée en moi. Avé *Player*, tous ceux qui t'ont aimé te saluent...



Christophe Delpierre

La BD des Players Spéciale Numéro 100





© COPYRIGHT GOOMBAS - WIE LOVE YOU - NDMT



Trayer Station

Les plans et soluces sur PlayStation

DÉCOUVREZ LA SOLUCE DE

Simon Filter
SUPRIMÉ

TOUT SUR LES NOUVEAUX HITS DE SONY

Chez tous les marchands de journaux

APPE
ESCAPE

+ TOUTE
L'ACTUALITÉ
PLAYSTATION

Tests

À peine les sacs de voyages posés, encore en plein décalage horaire, en tongs et short, ils se sont jetés sur les consoles, assoiffés de nouvelles sensations, de graphismes somptueux, de scénar' tordus. Pensez donc, deux ou trois semaines sans jouer, ils ont du mal à le vivre. C'est qu'ils l'aiment leur job ces petits gars ! Il n'y a qu'à lire les tests de Soul Reaver, WipEout 3, Duke Nukem 0 Hour, Mario Golf, Shadow Man ou Command and Conquer pour s'en persuader. L'équipe de Player est en pleine forme pour ce n°100 ...



TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Soul Reaver	115
WipEout 3	118
G-Police 2	126
X Files	144
Speed Freaks	145
WWF Attitude	146
GunGage	148
Rat Attack	149
Plane Crazy	150
Point Blank 2	150
Aironauts	151

Nintendo 64

Mario Golf	122
Duke Nukem 0 Hour	132
F1 World GP 2	134
Monaco GP	136
Shadow Man	138
Shadowgate	140
Command & Conquer	142
Lode Runner 3D	147

DREAMCAST

Sega Rally 2	128
Virtua Fighter 3	130

GAME BOY

Conker's Pocket Tales	148
R-Type de Luxe	149
A Bug's Life	150
Prince Of Persia	150
F-1 World Grand Prix	151

LE NOUVEAU BARÈME DE NOTATION DE PLAYER ONE

0 à 39 % : jeux à éviter
 40 à 59 % : jeux moyens ou curiosité. À essayer avant d'acheter
 60 à 69 % : bons jeux, mais pas vraiment aboutis
 70 à 79 % : très bons jeux, vous pouvez acheter sans problèmes, vous ne serez pas déçus
 80 à 89 % : ce sont les hits, les jeux excellents qui doivent faire partie de votre ludothèque
 90 % et + : les jeux mythiques qui ont marqué leur époque.

LES NOTES DES TESTEURS

KAMUI YAS BENJI WONDER WOLFEN FÉTHI

PLAYSTATION

Soul Reaver	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥
X-Files	♥♥♥♥			♥♥	♥♥♥♥
WipEout 3	♥♥♥♥		♥	♥♥♥	♥♥♥♥
G-Police 2	♥♥♥		♥♥	♥♥♥	♥♥
Speed Freaks	♥♥♥♥		♥♥♥	♥♥♥	♥♥
WWF Attitude				♥♥♥♥	♥♥

NINTENDO 64

Duke Nukem 0 Hour	♥♥♥♥			♥♥♥	♥♥♥♥
F1 World GP	♥♥♥		♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Monaco GP				♥♥♥♥	♥♥♥♥
Mario Golf	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥
Shadow Man		♥♥♥♥		♥♥♥	♥♥♥
Shadowgate 64		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	
Lode Runner 3D		♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥
Command & Conquer		♥	♥	♥♥	♥

DREAMCAST

Sega Rally 2	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Virtua Fighter 3	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥

Legacy of Kain : Soul Reaver



Bienvenue dans un monde meilleur

Annoncé de longue date et régulièrement reporté, «Soul Reaver» arrive enfin sur nos écrans. Ce soft est-il à la hauteur de notre attente ? Verdict !



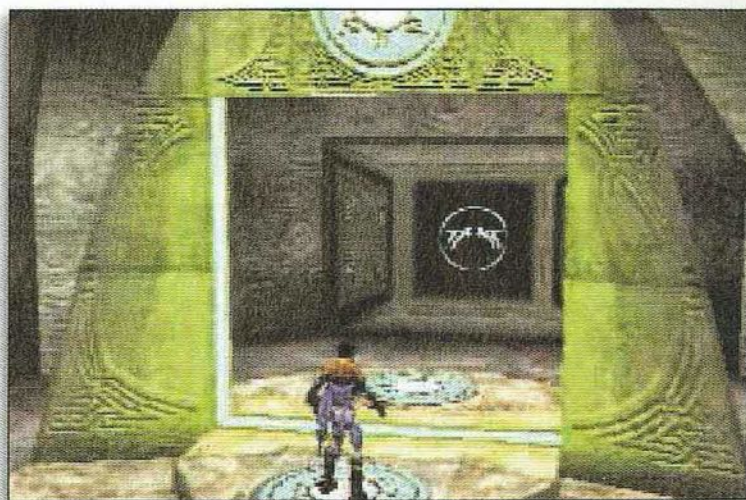
▲ Ce sont les ailes et la capacité de voler qu'elles procurent qui sont à la source de vos ennuis.



▲ Situées sur des hauts lieux telluriques, ces sources d'énergie permettent d'accéder au plan matériel.

Comme l'indique le sous-titre du jeu, «Soul Reaver» est censée être la suite de «Legacy of Kain». Mais s'il n'y avait le nom pour nous le rappeler, personne ne s'en serait rendu compte tant ce n'est pas un fossé mais une fosse commune qui les sépare. En effet, en se lançant dans le développement de «Soul Reaver», Crystal Dynamics s'est fixé des objectifs bien ambitieux au regard des performances de la PlayStation. Trop ambitieux au goût de certains. Et, il y a maintenant plus d'un an, une démo jouable du bébé a circulé dans les rédactions. Ses détracteurs furent bien obligés de ravalier leur scepticisme et de se rendre à l'évidence : la démo était une merveille graphique. Puis, plus rien jusqu'au printemps dernier, où une version preview nous est parvenue. Et là horreur ; graphiquement, «Soul Reaver» n'était plus qu'un gigantesque bug ! Inquiétude

et interrogations ont succédé à l'engouement initial. Les développeurs se sont alors lancés dans une véritable campagne de débogage qui a duré plus longtemps que prévue. Et enfin début août : la délivrance ! «Soul Reaver» est arrivé sous sa forme définitive tel un crâne sur écrin de velours rouge sang.



▲ Les téléporteurs permettent de vous déplacer instantanément d'un point à un autre

MOON

La famille de Raziel





◀ Pour vous débarrasser des créatures mort vivantes, il existe plusieurs solutions. L'une d'elle consiste d'une part à empaler vos victimes ...

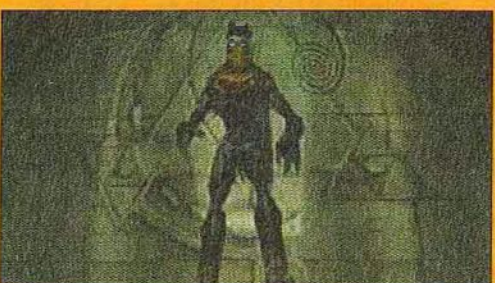
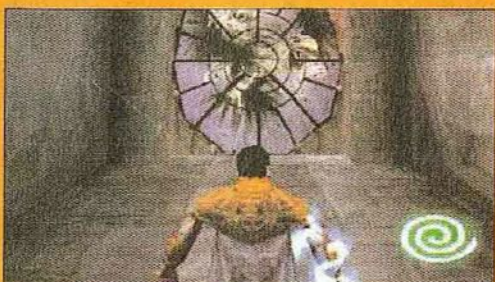
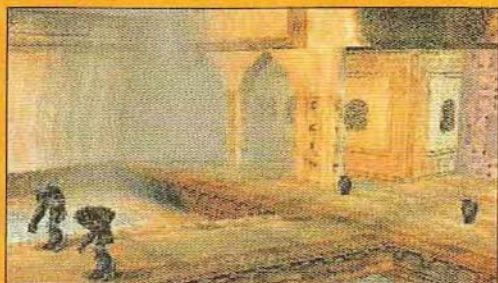
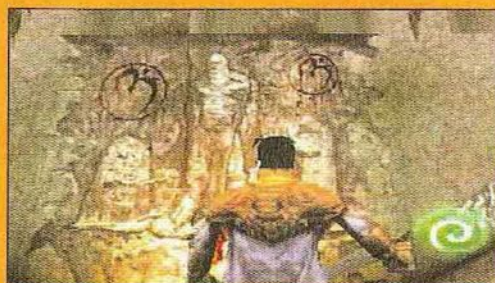
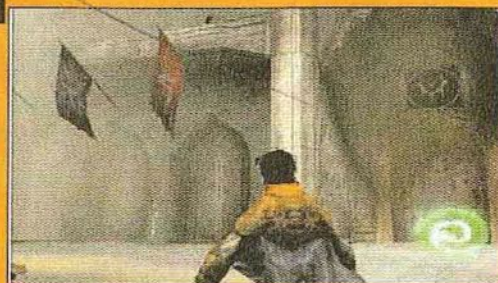


Je ne connais aucun joueur qui ne vendrait son âme au diable pour se procurer Soul Reaver.

◀ ... Avant de vous repaître de leurs âmes.

ZOOM

Hauts lieux des plans matériel et spectral



Chronologiquement parlant, «Soul Reaver» se déroule 1 000 ans après «Legacy of Kain». Au terme du premier épisode, Kain a installé son trône sur les ruines de Nosgoth. De simple vampire, Kain s'est ensuite imposé comme le Dieu des Ténèbres. Explorant sans relâche le Monde du Dessous, il a réuni autour de lui 6 lieutenants ayant pour tâche de rassembler des légions de vampires pour déferler sur le monde.

Du velouté d'âme à l'ancienne

Au fil des siècles, Kain et ses sbires subissaient des mutations physiques leur conférant de nouveaux pouvoirs. Jusqu'au jour où Raziel se vit pousser des ailes avant son seigneur. Fou de rage, Kain fit précipiter l'impudent dans le Lac des Morts. Au contact de l'eau, Raziel souffrit mille morts avant de se voir offrir par l'Ancien la possibilité de se venger. Là commence la quête de Raziel, Celui qui se Nourrit des Âmes.

La première (r) évolution marquante entre les deux opus touche au passage de le 2D à la 3D. L'environnement de Raziel est géré en temps réel et de mémoire de joueurs, jamais des textures n'ont été aussi fines. Promenez le héros dans toutes les directions, collez-le face aux murs si ça vous chante, jamais vous ne verrez les textures



▲ Entretien avec un vampire entre les piliers de Nosgoth.



▲ L'épée Soul Reaver est la seule arme que vous pouvez utiliser dans le plan spectral.

AVIS ÉCLAIRÉ

• **MAC YASS :** En tant que grand fan de «Legacy Of Kain», je dois avouer ma déception. Personnellement, je ne retrouve pas l'esprit morbide qui se dégageait du premier. L'univers de «Soul Reaver» est très grand je dois l'avouer, mais certainement pas aussi dépaysant que celui de L.O.F. Je ne fais pas de mauvaise foi, car il est vrai que Soul Reaver se place allégrement au dessus de la moyenne. Cependant, je suis attristé de ne pas avoir retrouvé mes émotions du premier volet. Moi, je retourne à Akuji !



▲ Bon nombre de puzzles sont des blocs mobiles qui peuvent rouler comme des dés. Very dice !

pixeliser. La modélisation du héros et des protagonistes ne souffre d'aucun reproche. Ajoutez à cela une animation d'une fluidité hallucinante. Bref, la claque. Mais cela ne s'arrête pas là. Il faut aussi noter les effets spéciaux phénoménaux avec la gestion en temps réel des sources lumineuses (c'est presque banal de nos jours) ou encore, et là c'est exceptionnel, les impressionnants morphings des décors. C'est clair, «Soul Reaver» est un jeu techniquement parfait.

Le premier jeu en 4D

Voyons à présent l'aspect ludique. «Soul Reaver» est un jeu d'action alliant combats (un peu), plates-formes (beaucoup), réflexion (passionnément), Mahalia nue (à la fol... pas du tout). Dès lors que vous aurez assisté à l'intro et à l'entretien avec



◀ Les phases de plates-formes ne sont pas si terribles ...



▲ Cette représentation de l'Ancien et l'architecture des différents endroits évoquent la mythologie « lovecraftienne ».

ZOOZ

La cinématique



▲ A l'issue des combats contre les boss, vous récupérez leur pouvoir.

l'Ancien, vous serez envoûtés par le scénario et par cet étrange environnement dont l'architecture est une pure évocation de la vision de Lovecraft de la mythologie de l'au-delà. L'action se déroule sur deux univers parallèles : la sphère matérielle qui est le monde des vivants et le plan spectral où le temps n'a pas d'effet et dans lequel Raziel évolue sous forme ectoplasmique. Et c'est dans cette interaction entre les deux mondes que repose en grande part l'aspect réflexion du jeu. Une action réalisable dans le plan matériel ne l'est pas dans la sphère spectrale et vice-versa. Par exemple, dans le plan spectral vous pouvez passer à travers les grilles, action impossible dans le plan matériel. De même l'interaction avec votre environnement ne peut s'effectuer que dans la sphère matérielle (utiliser

une arme autre que l'épée Soul Reaver), actionner un méca-



nisme ou résoudre l'un des nombreux puzzles à base de blocs mobiles chers à Lara Croft. A la différence près qu'ici, en plus de glisser, les blocs peuvent pivoter et changer ainsi de face (un peu comme le concept de «Devil Dice» pour ceux qui connaissent). Bref, Il y aurait encore tant de choses à dire au sujet de cet opus, mais le mieux est que vous le découvriez, vous même, début septembre.

Wolfen

90%

Note globale ▶
player fun

RÉSUMÉ

Lorsqu'on vous dira «c'est un jeu à la Soul Reaver», il faudra comprendre que celui-ci frise la perfection.

DÉVELOPPEUR
Crystal Dynamics

ÉDITEUR
Eidos

TEXTES/VOIX
français/françaises

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual shock

Graphisme

Textures classieuses, morphings saisissants, modélisation de persos d'enfer

9/10

Animation

Fluide, rapide : une vision du paradis sous terre.

9/10

Son

Les voix françaises sont d'excellente facture.

8/10

Jouabilité

C'est le bémol de cette merveille. Mais quand même pas Tomb Raider.

7/10

Difficulté

Plus réflexion que baston. La difficulté est bien dosée.

8/10

Durée de vie

Difficile à évaluer. Je dirais de 40 à 60 heures selon votre niveau.

8/10

Prix conseillé : 349 F

WipEout3

Retour à Technoland !

Bienvenue dans un monde où les vaisseaux aéro-freinent, et la techno parade. Avez-vous trouvé le temps long depuis le précédent «WipEout»? Votre attente n'a pas été vaine. Voici venu «WipEout3» ! Wiiiiiz !

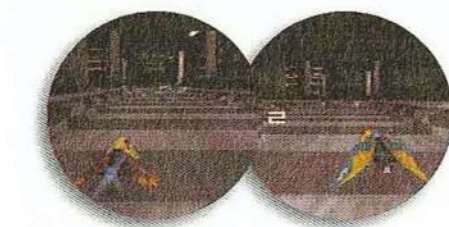


▲ Ces portions de circuit électrisées reconstituent l'énergie de votre bouclier. Un classique du Gameplay Wipeout.



▲ Des tonalités froides pour l'ébauche de circuits (rappel : la version testée n'était pas achevée).

Début des années quatre-vingt-dix. L'atmosphère culturelle est au conservatisme anesthésiant. Un mouvement musical vaguement contestataire va remettre du désordre dans tout ça. La techno, avec ses free parties et ses rave, surgit inopinément à la face du monde. Pour l'opinion commune, un feu de Bengale. Automne 95. WipEout, le jeu emblématique de cette génération explose au grand jour. Il va



féderer des millions de gamers autour de la console PlayStation. Automne 99. Putain, 3 ans ! Trois ans qu'on l'attendait cette suite, pendant lesquels les spécula-

ZOOM

Replays de folie

À genoux devant les fabuleux ralentis de WipEout3. Bénéficiant à plein de la haute rés', ces replays sont montés sur un tempo haletant et les angles de caméra, prodigieux de virtuosité. L'occasion d'admirer peinar d ses exploits entre deux courses.



ZOOM

Mode deux joueurs

Incontestablement, la nouveauté de ce WipEout. Le mode deux joueurs du précédent volet n'était qu'anecdotique à cause d'un obligatoire câble link. Plus de souci maintenant, car avec un écran 16/9e, chacun des opposants dispose d'une moitié en 4/3, bien plus confortable à l'œil. Enfin, sachez que si vous avez conservé vos links, vous pourrez vous tirer la bourre à quatre.





▲ Pas besoin d'ecstasy pour tripper WipEout : les graphistes se chargent du boulot. Psychédélique !

tions les plus folles ont couru : Psygnosis nous mijoterait LE jeu de la fin de siècle ! Pensez donc, il n'avait fallu qu'un an après WO pour que la version 2097 optimise les qualités du premier volet. Alors, en 3 ans... On peut en faire des choses. Coupons court au rêve : WipEout 3,

**Raveurs, raveuses, finis les sanglots !
Le «WipEout» nouveau est arrivé.
Extravaganza !**



▲ Un ghost permet d'améliorer ses temps d'un tour sur l'autre.

bourré à la gueule de bonnes idées, n'a pourtant rien de la bombe annoncée. Hé, ne partez pas tout de suite !

Retour vers le futur

Ça fait un bien fou de se replonger dans WipEout. Cette ambiance unique, mélange de techno futuriste trempée dans le grand bain d'une course ultra-speed, vous la retrouvez intacte dans ce dernier opus. Enfin, presque. En comparaison du



▲ Planante une poignée de secondes, la vue du cockpit assure ensuite un mal de crâne... persistant.



ZOOM

Quizz

Les légendes ont été inversées. Vous avez dix secondes pour les remettre à leur place !



WipEout.



WipEout2097.



WipEout 3.

«WO2097», ce volet est incontestablement plus lent. Plus fluide, aussi, mais également plus mou. Pensant que ma mémoire me joue des tours, je fais tourner à nouveau le 2 097. Et bien, non, rien n'y fait. Le constat, fâcheux, ne souffre d'aucune contestation. Bingo! Bon sang, mais c'est bien sûr, Sony a encore deux mois pour améliorer son produit! Mais pour le moment, jugeons sur pièces. Pour rester dans le domaine de la vitesse pure, notons que chacun des huit vaisseaux, dont 3 nouveaux, dispose d'un turbo déclenchable à tout moment. Un gadget qui prouve dès lors, que le jeu en a sous le fuselage question rapidité. Le tout en haute résolution, et dans des décors foisonnant de détails comme jamais. Le turbo pompant l'énergie du bouclier, utilisez-le à bon escient. Et pensez donc à faire le plein à la Techno-station, vous savez

AVIS ÉCLAIRÉ

L'AVIS DE DAVID

Terrible! Ce jeu n'a rien à reprocher à son prédécesseur «WipEout 2 097». On y retrouve tous les ingrédients qui en ont fait un jeu de légende. Tout d'abord, une conduite, speedée à mort, avec des véhicules futuristes bardés d'armes démentes à souhait. Une bande son post-moderne qui colle parfaitement à l'ambiance. Pour couronner le tout, les décors sont encore plus saisissants de beauté. Enfin, le mode 2 joueurs, cruel manque jusqu'alors, est loin d'être bâclé, ce qui est un réel plaisir. On prend les mêmes et on recommence, le charme opère... WiippEEEEE ooooouuutt!!!!!! Une réussite totale!

MOOZ

LOGOMANIAC

Une fois encore, les surdoués de Designer Republics, l'équipe de pointe de graphistes anglais, s'est chargée de l'habillage graphique du jeu (pubs, fuselage des véhicules). Le résultat est confondant, au vu de ce petit aperçu des logos créés pour les équipes.



des recharges électriques qui dopent votre monture. Rayon armement, on reste au top : quake, roquettes, missiles...

Une claque et au lit

Toute la manufacture Wipeout y passe, agrémentée de deux nouveaux items, dont un bouclier pas piqué des vers, qui arrête net les ardeurs de votre poursuivant direct. Bon, je vous vois venir avec vos mines déconfitées : ce Wipeout pue la redite à pleines tuyères? Hé non! Tout d'abord,

vous pourrez concourir à un championnat échevelé. En amassant des points pour vous et votre équipe, vous déverrouillerez de nouvelles pistes. Ensuite, le challenge est bien plus relevé. Souvenez-vous : dans WO 1 et 2, vous poursuiviez inlassablement vos concurrents pendant 2 tours, avant de les doubler au troisième, pour ne plus jamais être inquiété par la suite. Problème d'intelligence artificielle résolu, car dorénavant, les véhicules s'acharnent, se doublent entre eux et vous mènent la vie dure. Passons sur les nouveaux tracés, tout en dénivelés chaotiques et en environnements fantastiques.

La cerise sur le gâteau (Ze cherry on ze cake!) : le mode deux joueurs. Je pourrais vous en parler des heures. Il sauve la mise d'un titre à la fois confondant de virtuosité technique et sans réelle innovation (cf. encadré).

Féthi, les belles tuyères

75%

Note globale
player fun

RÉSUMÉ

Une bonne suite, un rien décevante au regard des attentes suscitées. Et si vous n'aimez pas le jeu, il vous reste le CD techno. Vous n'aimez pas non plus, essayez Zelda...

DÉVELOPPEUR

Psygnosis

ÉDITEUR

Sony

TEXTES/VOIX

François, anglais

JOUEURS

1 à 4

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Manette analogique

Graphisme

Des décors pétant de mille feux, et des vaisseaux ultra typés.

8/10

Animation

D'une fluidité sans pareille, même en mode deux joueurs.

8/10

Son

De la techno de qualité, mais résolument commerciale. Prodigy nous manque.

7/10

Jouabilité

Le gameplay estampillé Wipeout, parfois crispant, autrement jouissif.

8/10

Difficulté

La complexité des courses va crescendo.

8/10

Durée de vie

Trois ans que je lâche pas mon Wipeout 2097, alors là...

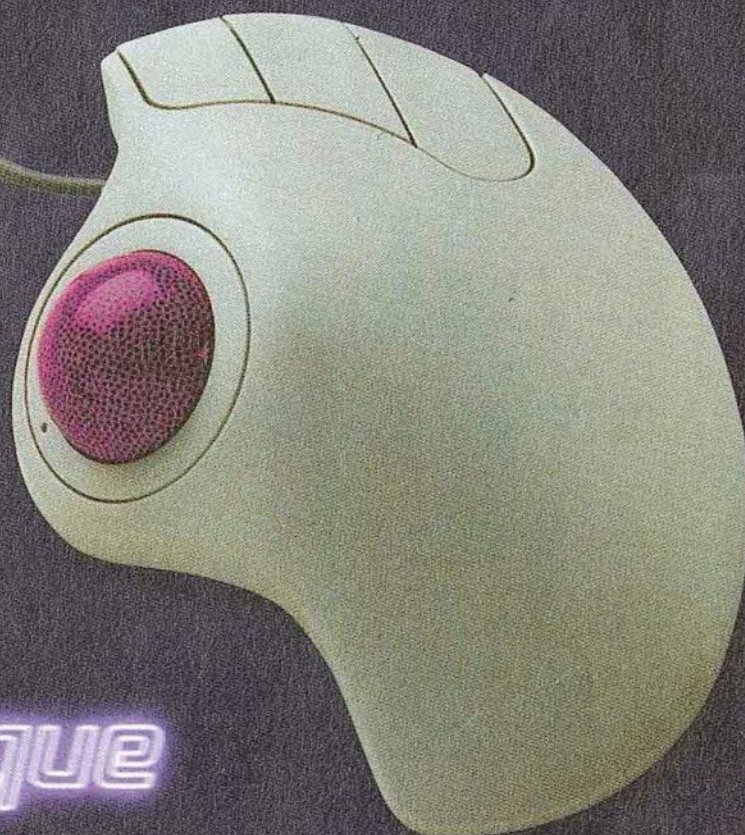
9/10

Prix conseillé : 349 F



voici votre nouvelle télécommande
pour zapper sur MCM

www.mcm.net



musique

glisse

multimédia

cinéma



e-génération

Mario Golf 64

«Mario Golf 64» : la tuerie

Le golf n'a pas trop la cote sur N64 si l'on en juge par le peu de softs dédiés à ce sport. Nintendo fait coup double en commercialisant un jeu de golf très arcade, et paradoxalement très réaliste.

Mario Golf 64 est une simulation signée Camelot Software. Cette équipe de développeurs a comme référence l'excellent «Everybody's Golf», un jeu PlayStation qui a rencontré un succès sans précédent aux États Unis, tout comme au Japon et à la rédaction. Il faut dire que ce soft osait bousculer les normes résolument conservatrices habituelles à ce sport. Et en persévérant, Camelot a adapté le concept du jeu

précédent sur la N64, en l'enrichissant au passage de quelques nouveautés bienvenues.

Un jeu culte

La force de «Mario Golf 64» repose dans sa facilité d'accès. Grâce à une interface alliant simplici-



▲ Au niveau de l'interface, on ne peut faire plus simple.

AVIS ÉCLAIRÉ

● L'AVIS DU PÈRE WONDER :

En tant que grand fan d'«Everybody's Golf», il était normal pour moi d'attendre avec impatience ce «Mario Golf 64» réalisé par la même équipe. Et mon attente ne fut pas déçue : persos sympas, animations rigolotes, mais surtout, ces mini-jeux made in Nintendo qui ont fait la gloire des créateurs de Mario. «Mario Golf 64» est aussi fort que «Everybody's Golf», voire même meilleur, à tel point que ceux qui n'aiment pas le golf y trouvent aussi leur compte.

● L'AVIS DE KAMUI :

Quel choc ce «Mario Golf» ! En débauchant les créateurs de la série «Shining Force», l'éditeur signe un jeu qui allie au mieux convivialité et réalisme. Le nombre de choses cachées, le côté RPG, et la facilité d'accès ont réussi à me convaincre, alors même que je nourris une haine viscérale pour ce sport. C'est dire le niveau de qualité présent. Il existe vraiment une «magic touch» Nintendo présente dans tous leurs jeux. Une réussite totale !

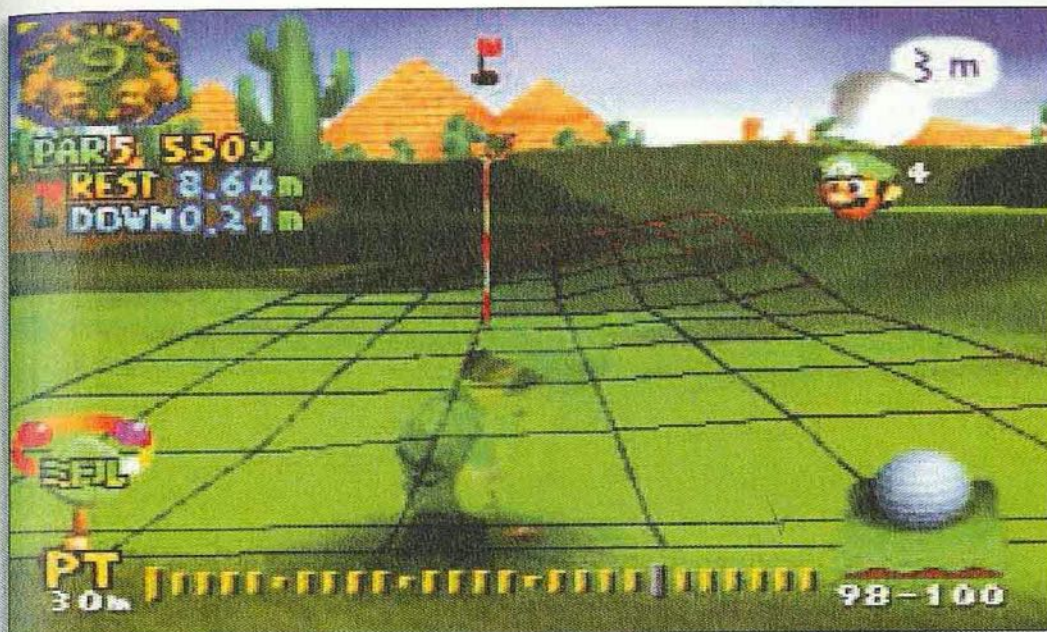
ZOOM

Du goudron et des plumes pour Bowser...

En mode versus, vaincre Bowser est un challenge vraiment hard. En effet, c'est non seulement un bourrin, mais de plus, il est d'une diabolique précision. La difficulté réside dans l'affrontement, au cours duquel on a l'impression d'être Don Quichotte ferraillant contre des moulins à vent. La succession de défaites se répercute sur le mental, au point qu'après une dizaine de tentatives, on a le sentiment que Bowser est un tricheur et qu'il ajuste son niveau de jeu en fonction de vos performances. Dès lors,



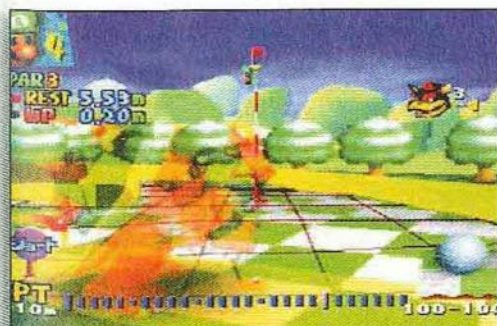
on repart avec la certitude de subir une nouvelle défaite -et ça ne loupe pas. Il faut vraiment faire abstraction de celles-ci, et rester concentré sur son jeu en oubliant les coups démolissant de l'adversaire. Personnellement, pour en venir à bout, il m'a fallu 11 birdies et 2 eagles, Bowser ayant quant à lui réalisé 3 eagles, 9 birdies, 3 chip in dont un de 42 yards ! En stroke play, cette perf se serait traduite par un score de 14 au dessous du par, sachant qu'un boggy malencontreux est venu entacher cette marche triomphale.



té et ergonomie, ce soft met le golf à la portée de tous ceux qui aiment les challenges vidéos qu'ils soient ou non initiés à ce noble sport. La conception repose sur le principe de la carotte et de l'âne. Ici, quel que soit le mode de jeu choisi, on trouve une récompense à la clef. Au début, quatre golfeurs parmi les quatorze présents sont disponibles. Évidemment, ce sont de petits bras dont les drives (tirs) maximum portent à 208 yards, pour culminer à 220. D'entrée, cela élimine toute possibilité d'eagle (réaliser un trou en 2 coups en dessous du nombre de coups requis). Il faut donc s'atteler au mode versus pour défier et vaincre les joueurs «cachés» afin de pouvoir les utiliser par la suite. À l'instar d'«Everybody's Golf», «Mario Golf 64» intègre une notion de points d'expérience. Les birdies, les eagles et vos prestations en tournoi se traduisent par un gain de points. Et, à chaque niveau d'expérience, un nouveau parcours caché s'offre à vous. On trouve ainsi six parcours de 18



▲ Ce jackpot n'est pas d'une grande utilité.



▲ Deux parcours de mini-golf sont déclinés sous plusieurs thèmes.

▲ Le putting est beaucoup plus difficile que dans «Everybody's Golf». Le relief est géré de façon plus réaliste.



Baby Mario



Plum



Mario



Luigi



Peach



Sonny



Wario

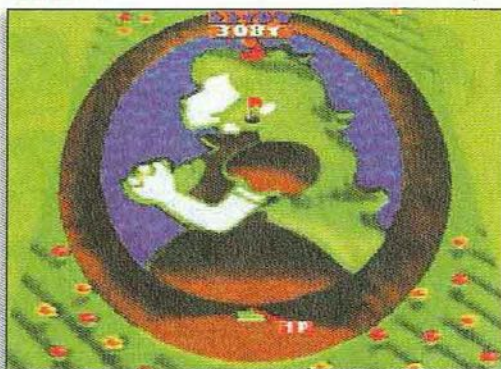


«**Mario Golf 64**» est le type de jeu qui fait aimer le golf. En un mot : **In-dis-pen-sa-ble !**

Le design des trous du dernier parcours passe en revue les personnages de l'univers de Mario. ▼



▲ Remporter un tournoi sur les cinquièmes et sixièmes parcours me paraît inhumain.



▲ Le ring mode est une innovation marquante du jeu.



▲ Les power shots ou super coups, sont mis en valeur par des effets spéciaux.



▲ En mode VS, en cas d'égalité au trou 18, vous jouez un play off de nuit.

trous, plus techniques, à mesure de la progression, ainsi que des mini-golfs en pagaille.

What's up Doc ?

Au chapitre nouveautés, citons le ring mode qui propose des séries de 6 trous sélectionnés parmi les six parcours. Vous devez franchir un ou plusieurs anneaux disséminés sur les parcours et réussir au minimum le par. On trouve également, un mode time attack, dernière chose que je me serais attendu à trouver dans un golf. Les 18 trous sont chronométrés individuellement, les temps étant ensuite additionnés en fin de parcours. Même là, on peut chasser le chrono. Enfin, comme cerise sur le gâteau, Nintendo s'apprête à commercialiser le Transfert Pak permettant de linker une Game Boy et une N64. Ainsi, en vous procurant la version Game Boy de Mario Golf,

vous serez à même de transférer quatre personnages de cette dernière sur la version N64 ! Si la sortie de la version GB est prévue en novembre, aucune date n'est encore arrêtée pour la sortie de Transfert Pak. Enfin, «Mario Golf 64» tient la gageure de s'imposer comme un jeu grand public, un exploit au vu l'audience restreinte de ce

sport. Le soft est tellement convivial que trouver des volontaires pour une partie n'est jamais un problème. La marque d'un grand jeu.

Tiger Wolf



90%

Note globale

Player fun

RÉSUMÉ

N'en déplaise à certains, Nintendo cuisine Mario à toutes les sauces. Et pourtant, «Mario Golf 64» s'affiche comme un mets de choix dans ma ludothèque.

DÉVELOPPEUR
Camelot Software Planning

ÉDITEUR
Nintendo

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
4

SAUVEGARDE
Cartouche

ACCESSOIRES
Rumble Pack

Graphisme

On retrouve la naïveté de l'univers de Mario, en toute beauté.

8/10

Animation

Irreprochable à tous points de vue.

9/10

Son

Malgré le support cartouche, «Mario Golf» s'en tire assez bien.

7/10

Jouabilité

Jamais simulation de golf n'a été aussi simple question prise en main, mis à part «Everybody's Golf».

8/10

Difficulté

Bien dosée jusqu'à votre confrontation avec Bowser.

6/10

Durée de vie

«Mario Golf», on ne s'en lasse pas !

7/10

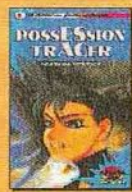
Prix conseillé : 429 F



Les meilleurs mangas en version française



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)



Possession Tracer



B'TX
vol. 1, 2, 3, 4 et 5



3x3 Eyes
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9



Trèfle
vol. 1, 2 et 3



WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6



Card Captor Sakura
vol. 1



Flag Fighter
vol. 1, 2, 3, 4 et 5



Chirality
vol. 1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)



Ah! My Goddess
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9



Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4



Rampou
vol. 1, 2 et 3



Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1, 2, 3 et 4



Plastic Little
(Collection Manga Player Senpai)



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4



You're Under Arrest
vol. 1, 2, 3 et 4



Dragon Head
vol. 1, 2 et 3



Belle Starr

**Demandez-les à votre magasin spécialisé
ou à votre marchand de journaux**

G Police 2, Weapons of Justice

22, v'là les keufs !

Ce second volet de «G Police» apparaît sans grand bouleversement par rapport au premier épisode. Il s'agit cependant d'une bonne évolution qui mérite mieux qu'un simple coup d'œil.

Callisto est un satellite de Jupiter colonisé par la terre. Loin de la mère planète, les gangs ont instauré leur propre loi. Et vous, petit bleu fraîchement diplômé de l'école de police, allez tenter de restaurer un semblant d'ordre. L'action a pour cadre des villes sous dômes évoquant le «Cinquième Élément» dans lesquelles



▲ Les duels aériens au ras des building sont exaltants.



▲ Les explosions sont très bien réalisées. Elles pixellisent très peu à courte distance.

vous évoluez aux commandes d'un hélicoptère futuriste. Dogfights, missions d'assaut, d'escorte, de contrôle tout y passe. Et à l'instar de la série «Strike», les objectifs assignés sont susceptibles d'évoluer en cours de mission. À l'instar du premier volet, les amateurs de shoot 3D à la «Colony Wars 7» ou «Wing Commander» risquent d'être un peu déçus par le pilotage de l'hélico. En effet, votre bolide n'est que peu sujet à l'inertie.



▲ Seul au volant d'une voiture de flics face à de tels robots ; c'est chaud. Heureusement que votre véhicule est équipé d'obus de mortier.

WOOZ

Les véhicules

Contrairement au premier volet, vous ne pilotez plus uniquement des hélicos, mais certaines missions mettront vos talents de pilotes à l'épreuve.





▲ Le décor au loin est représenté en fil de fer. Statique, il est loin du génie, mais très pratique dans le feu de l'action.



▲ Les tunnels reliant les différents dômes évoquent les paysages de l'A6 le 30 août (fait chaud, hein!).

Ce comportement étrange m'avait déjà interpellé lors du précédent épisode, mais visiblement Psynosis a tenu à ce qu'il reste comme tel.

Mais que fait donc la police ?

Si les changements sont minimes, reconnaissons que le jeu est doté de bonnes idées et qu'il évolue positivement. Côté technique, le plus notable réside dans l'utilisation judicieuse de l'effet de clipping. Plutôt que d'être maladroitement dissimu-

lé, il est mis en valeur par une perspective en fil de fer dessinant les contours des éléments du décor hors de vue. Ainsi, il n'y a plus de risque de foncer en aveugle pour s'écraser contre un building apparaissant au dernier moment. Cet effet peut, de prime abord, paraître cheap, mais à l'usage, on s'y fait d'autant mieux que cela favorise la jouabilité. Au chapitre des bonnes idées, citons l'originalité de certaines missions dont l'une d'elles vous confie le pilotage d'une voiture de flics. De même, la banque de données, totalement vide, en début de jeu s'agrément de nouveaux

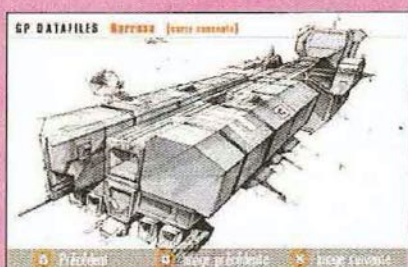
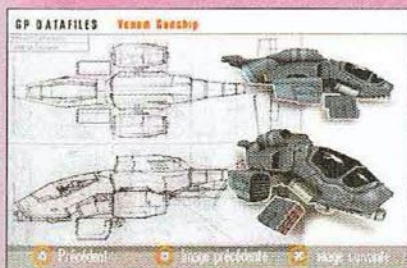
fichiers à mesure que vous progressez. On y trouve des missions bonus (course contre la montre en voiture, en hélico,...), les cinématiques et même les croquis des graphistes, en cours de conception, pour l'ensemble des véhicules. L'aire de jeu est d'une taille, sans commune mesure, avec le volet précédent et s'orienter dans cet environnement 3D est un véritable défi ! Une seule solution s'offre à vous : casser le rythme de l'action en consultant régulièrement la carte. Enfin parmi les défauts récurrents, le massacre que constitue le doublage avec les voix françaises emporte la

palme. Même si, dans l'ensemble, le bilan est globalement positif «G Police 2» n'est vraiment pas de la trempe des jeux qui suscitent des vocations. Cependant, je ne saurais que trop le recommander aux amateurs de shoot 3D.

Commissaire Wolfen de l'anti-Gang

Mini making of en bonus

Voici une sélection de croquis ayant servi à la conception des véhicules du jeu. Un petit plus sympa qui enrichit la banque de données d'autres infos que les traditionnelles images 3D des «Shoot Them Up».



«G Police 2» met les inévitables problèmes de clipping des jeux en 3D au service de la jouabilité.

65%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Si «G Police 2» n'est pas destiné à éclater le box-office. Il a les qualités requises pour s'imposer comme le bon shoot 3D de cette rentrée.

DÉVELOPPEUR
Psynosis

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Sans être novateur, design des vaisseaux et effets spéciaux de tir tiennent la route.

6/10

Animation

Le clipping mis en évidence est l'idée forte du jeu.

8/10

Son

Environnement sonore excellent, hormis les doublages sans conviction.

6/10

Jouabilité

Avec la manette analogique du Dual Shock, changements de direction assez brutaux...

5/10

Difficulté

Avec trois stades de difficulté, quelques soit votre niveau, vous vous en tirez.

7/10

Durée de vie

Chaque mission est chronométrée, les acharnés vont pouvoir viser les chronos.

7/10

Prix conseillé : 299 F

Sega Rally 2

La première référence Dreamcast

Adulé par le plus grand nombre, tout en étant détesté par une poignée d'irréductibles, «Sega Rally» ne laisse personne indifférent. Ce deuxième opus sur Dreamcast ne devrait pas changer la donne

Sega Rally s'est forgé sa réputation en s'imposant comme un des meilleurs jeux de consoles arcade, si ce n'est le meilleur. «Sega Rally 2» propose un pilotage encore plus extrême, tout en dérapages, qui évoque par moment le «Trophée Andros». Mais force est de constater que la dynamique des

À l'instar du volet Saturn, «Sega Rally 2» place d'entrée très haut le niveau de fun sur Dreamcast.



▲ J'ai le sentiment que la vue intérieure offre une meilleure tolérance au niveau des collisions.



▲ Ce n'est pas un bug de collision mais une séquence de time attack avec le fantôme du meilleur tour.

voitures est un tantinet bizarre. Cela est particulièrement flagrant dans les virages. Les suspensions ne donnant pas l'impression d'être mises à contribution. Même si cela heurte l'oeil, la conduite reste aussi fun, et c'est le principal. D'un point de vue technique, il faut avouer que le jeu n'est pas exempt de reproches. En effet, on peut constater



▲ L'Alpine Turbo et sa silhouette caractéristique en action.

sur certains circuits de surprenants problèmes de clipping pour un jeu qui tourne sur Dreamcast.

Ça glisse à merveille

C'est paradoxal, mais «Sega Rally» s'est imposé comme Le jeu de caisses référence sur Saturn, avec seulement trois voitures et quatre circuits. Autant dire qu'aujourd'hui, un jeu de course doté d'un tel contenu serait voué à finir rapidos aux oubliettes. Rassurez-vous, ce n'est pas le cas de «Sega Rally 2», spécifiquement repro-



▲ Ce jeu à deux met en évidence de petits problèmes de clipping déjà décelable en mode un joueur.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **CARLOS** : Ce titre est excellent, la conduite tout en glissades est très agréable. Et même si l'on dérape sans arrêt, les différentes voitures se contrôlent bien, procurant d'excellentes sensations. Les bolides sont nombreux et j'ai particulièrement apprécié l'arrivée de nombreux modèles européens. Le souci du détail est omniprésent : on voit certains spectateurs traverser la route, même si on ne peut pas les écraser. Bref, «Sega Rally 2» s'impose comme une référence sur Dreamcast.

Les caisses

Le soft propose huit voitures contemporaines. Mais à l'instar de «V Rally», on retrouve une dizaine de caisses bonus ayant marqué l'histoire du rallye. À noter dans la version européenne : deux voitures supplémentaires par rapport à la version japonaise.



Turbo 16



Corolla WRC



Clancer Evo V



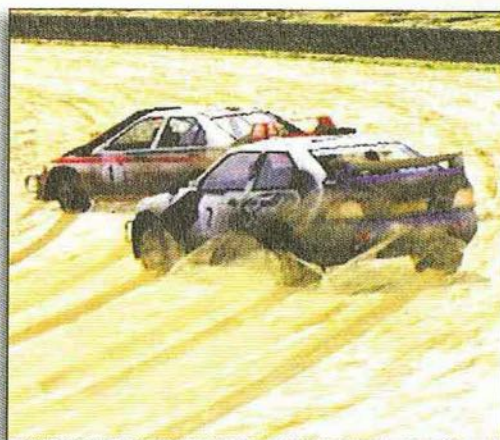
Clancia Stratos



Peugeot 306 Maxi



Renault Maxi Mégane



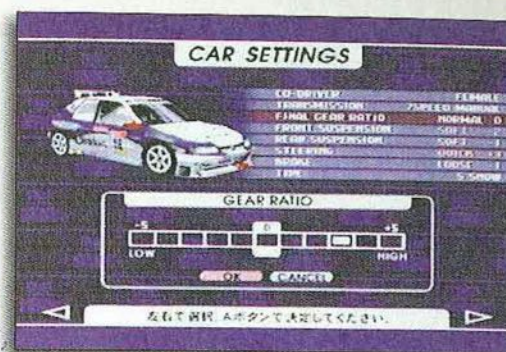
▲ La conduite repose sur votre maîtrise du dérapage et du contrebraquage.

grammé sur Dreamcast. Le contenu a été sensiblement enrichi par rapport à la borne d'arcade, de sorte que la durée de vie colle plus à la mentalité console. Ainsi le jeu propose dix voitures de base, plus autant de caisses bonus. Pour la petite histoire, il y en a deux de plus que sur la version japonaise ! En ce

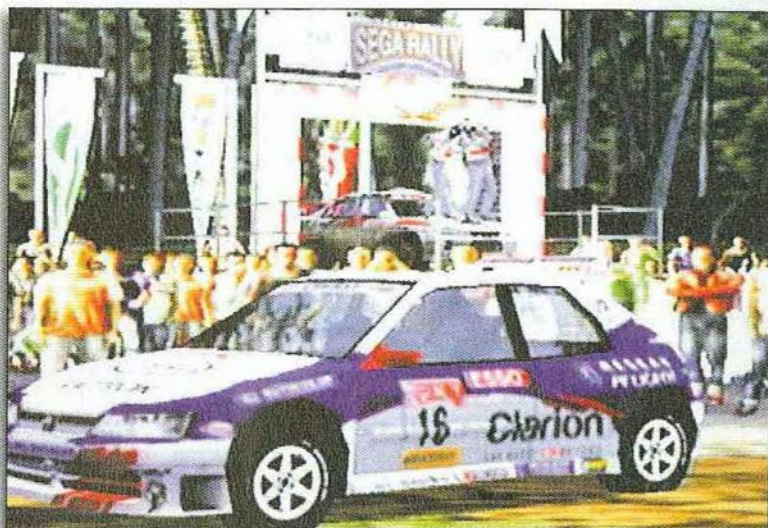


▲ Sur certains circuits les voitures se maculent de boue au long de la course.

qui concerne les circuits, on en dénombre une quinzaine bien que certaines portions soient communes à plusieurs tracés. Dans le domaine des menus, là encore, on a de quoi faire, comme avec son système de championnat se déroulant sur dix ans... Chaque session propose quatre circuits aux conditions météo et d'éclairage variables. Pour passer à l'année suivante, il suffit de terminer les quatre circuits dans le temps imparti. Et croyez-moi, ce n'est pas une mince affaire. Les collisions ne sont pas trop pénalisantes. Et même quand vous prenez un mur de front, la voiture est immédiatement remise dans l'axe de la piste. Mais en cas de bataille serrée avec un autre pilote, vous comprendrez immédiatement votre douleur en le voyant disparaître à l'horizon à toute vitesse.



▲ En jouant avec les réglages, vous pouvez modifier sensiblement la tenue de route de la caisse.



▲ Quel beau tremblé à l'image !

se. Bref, il ne fait aucun doute que le jeu de course sur Dreamcast est techniquement perfectible. Mais, au niveau fun, «Sega Rally 2» s'impose d'emblée comme un incontournable.

Wolfen, prince de la glisse

80%

Note globale

player fun

RÉSUMÉ

Même s'il n'est pas techniquement parfait, «Sega Rally 2» est indispensable au vu du fun procuré.

DÉVELOPPEUR
Sega

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
2

SAUVEGARDE
VMS

ACCESSOIRES
Volant

Graphisme

Les voitures sont parfaitement modélisées. Mais les décors manquent de richesse.

Animation

Excellente. Le point d'orgue : En cherchant bien, on peut déceler de petits problèmes de clipping

Son

Obtenir de bons sons de moteur n'est pas chose aisée.

Jouabilité

Encore et toujours ces grandes glissades surréalistes, mais ô combien fun !

Difficulté

Il y a du pain sur la planche avant de pouvoir claquer ce jeu.

Durée de vie

En rapport avec la difficulté.

Prix pratiqué :- 400 F

7/10

6/10

6/10

6/10

8/10

7/10

Virtua Fighter 3 tb

Un K.O. d'entrée de jeu.

La sortie arcade de «Virtua Fighter 3» en 1996, avait suscité l'émerveillement le plus total des joueurs. Sa conversion sur Dreamcast, le plaçait comme un incontournable du jeu de baston, mais qu'en est-il aujourd'hui ?

La série des «Virtua Fighter» fait partie de ces jeux qui marquent leur époque. Et Sega l'a bien compris, qui adapte chaque nouvel épisode de l'arcade pour appuyer la sortie d'une nou-



▲ Lau embarque Lion sur son dos pour l'envoyer à terre.



▲ Wolf (à ne pas confondre avec notre viking cap'tain Wolfen) est un maître es projections.

velle console. Il faut dire que «Virtua» a su imposer de nouveaux critères en matière de jeu de baston. Ici, c'est l'esprit qui prend le pas sur la force. On sort vainqueur d'un combat de Virtua, comme on gagne une partie d'échec. Dans cette version Dreamcast, dès les premières minutes, on



▲ Dural est une dure à cuire ! Il vous faudra une bonne dose de sang-froid pour l'anéantir.



▲ Un menu vous permet de mater l'historique de «Virtua Fighter 3» et les progrès réalisés depuis le premier volet.



▲ Sarah, la sœur de Jacky, est remarquablement agile des gambettes.

est frappé par les graphismes étincelants. Les personnages sont tous minutieusement détaillés et modélisés et acquièrent ainsi un réalisme rarement atteint sur console. L'animation va de même. Chaque coup est décomposé au millimètre près, toujours au profit de ce réalisme, si cher à «VF».

Bastons au pays des merveilles

«Virtua Fighter 3», on aime ou on déteste, mais ça ne laisse pas indifférent. Cela vient d'un soft très pointilleux dans les techniques de combat. Contrairement à «Tekken» où les seuls bourres-pif ont droit de cité, «VF3» réclame un minimum de réflexion avec un zeste de stratégie. De plus, le jeu intègre un bouton d'esquive. Très bien géré, celui-ci vous permet, avec un léger entraînement de réaliser des contre-attaques souvent des-



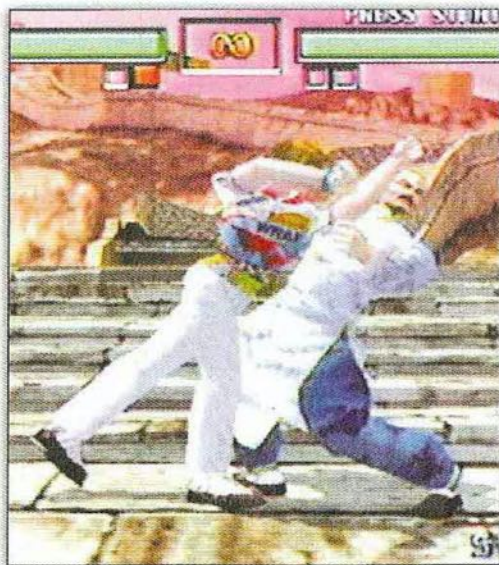
▲ Kage le Ninja possède une palette de coups très intéressante. Avec cette balayette, l'adversaire est pris de cours.



▲ Contrairement aux apparences, Taka Arashi et Jacky ne dansent pas la rumba. Il est plus question d'écrasement de côtes en fait...



▲ Le replay permet de revoir les dernières actions d'un round sous de nouveaux angles de vue.



▲ Lion pratique l'art de la mante religieuse. Ses coups sont souvent imprévisibles, ce qui déstabilise l'adversaire.

modifications radicales afin de donner un peu de sang neuf à la série. Reste que le jeu est excellent, toujours un peu le même, mais qui, grâce à la qualité de ses graphismes et de ses animations, devrait séduire tous les fans de la série.

Yaz



▲ En s'envoyant un drink, Shun ajoute des coups supplémentaires à son actif.

trices ! Au rang des protagonistes, on retrouve tous les combattants de «VF2», avec deux petits nouveaux : Taka-Arashi, un sumotori amateur de grosses gifles et du broyage de côtes, puis Aoi, une ravissante fille pratiquant un dérivé de l'aïkido, l'aïki-ju-jitsu. Avec seulement douze personnages, c'est peu et certains pourraient s'étonner d'une telle pauvreté de choix. Néanmoins, tous se révèlent complets dans leur style de combat, ce qui leur donne une personnalité d'autant plus forte. Non content d'être fidèle à la borne, «Virtua Fighter» dispose en bonus d'un mode Team Battle

AVIS ÉCLAIRÉ

● **FÉTHI** : Disons le tout de go : je n'aime pas la série des «Virtua». Je trouve ça moche, statique et pas marrant. Alors, c'est vrai, ce dernier opus déroge quelque peu à la règle : c'est sur Dreamcast, donc c'est beau (il va falloir vous habituer à ce théorème) ! A la limite, je préfère les jeux vraiment bourrins qui ne se donnent pas des airs de diva inaccessible... Dans le genre, ne vous amusez pas à comparer ce «Virtua» à «Soul Calibur» (testé ici-même), parce que là, amen...

issu de la nouvelle version de la borne d'arcade, dite «VF3tb», sortie l'an passé. Ce mode consiste à sélectionner trois personnages pour en combattre trois autres, les possesseurs peuvent choisir trois fois le même perso s'ils le désirent. Ce mode intéressant offre l'avantage de donner de la diversité aux combats, surtout à plusieurs. N'oublions pas de signaler que la jouabilité, sans grosse lacune, prend sa vraie dimension avec le Stick Arcade de la Dreamcast.

Trop vieux ?

«Virtua» a les défauts de ces qualités, son réalisme et son aspect (trop ?) technique risquent de lasser les joueurs de plus en plus habitués à des softs plus immédiats et flashy (voir l'OTW de «Soul Calibur»). De plus, «Virtua» a vieilli. Son système de combats n'a guère évolué. On aurait aimé quelques

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

La Dreamcast prouve ici qu'elle est capable de reproduire un jeu quasiment à l'identique de la borne d'arcade. De ce fait, «VF3» devient un incontournable.

DEVELOPPEUR
Sega

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
2

SAUVEGARDE
VMS

ACCESSOIRES
Pad arcade

82%

Graphisme

Comme dans «Soul Calibur», les personnages bénéficient d'une modélisation nickel.

Animation

Les protagonistes bougent avec fluidité.

Son

Les bruitages sont corrects. En revanche, les musiques sont plutôt discrètes.

Jouabilité

9/10 avec le pad arcade, accessoire du puriste qui se respecte.

Difficulté

«VF3» réclame de la technique, mais les débutants peuvent régler la difficulté.

Durée de vie

Les fans de «VF» ne sont pas prêts de lâcher le pad. Les autres retourneront à «Tekken».

Prix conseillé : - 400 F

8/10

8/10

6/10

8/10

7/10

7/10

Duke Nukem Zero Hour

La preuve par Duke

Selon le principe des vases communicants, le Duke nous revient sur N64, avec son habituel cocktail de pétoires et de petites pépés. Lassant ?

Le Duke s'est perdu dans les couloirs du temps. Les aliens ont préparé le débarquement. C'est au vieux briscard que revient de faire le grand ménage. À scénario basique, action primaire : ce «Zero Hour», c'est de la boucherie 100 % casher ! Le pire, c'est qu'on en redemande ! Et les aficionados de l'écorcheur ne seront pas dépayés par ce nouvel opus. Tout en full 3D, Duke Nukem laisse présumer du meilleur ; les bains de sang succèdent aux bains de morve, et la portion aventure est réduite à sa portion congrue, on n'est quand même pas là pour réfléchir, non mais !

Le premier stage vous propose un entraînement avant la chasse aux (biiiip) d'aliens ! ▼



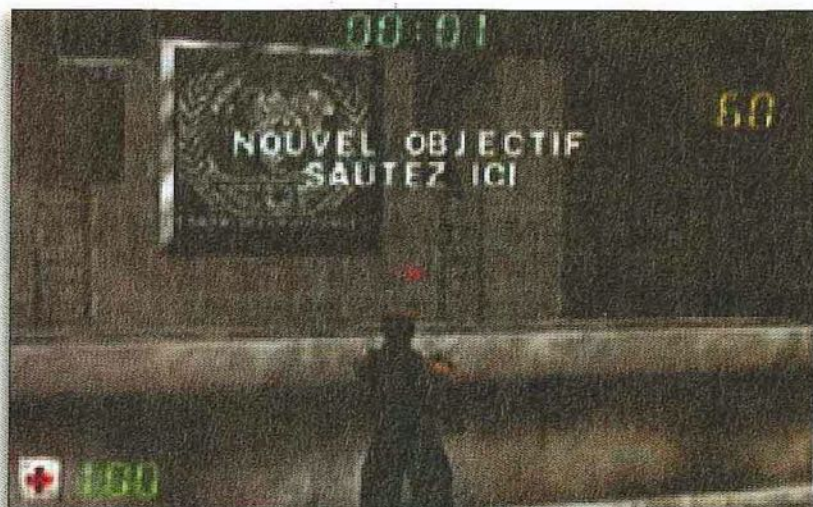
▲ Pour donner une raclée aux aliens, Duke remontera le temps.

Pour l'aider à œuvrer, rien de tel qu'une artillerie à faire pâlir Jean-Claude « Musclor » Van Damme dans Universal Soldier. M16, freezer, revolt, fusil à pompe, Winchester, sniper...

Un string autour de mon M16 ?

L'attirail d'antan s'est étoffé avec quelques armes que le duc a rapporté de son voyage temporel. Sans oublier la ribambelle de gadgets du parfait boucher de l'U.S Force : lunettes infrarouges, masque à gaz, jet pack. Les outils ne manquent pas pour parfaire cette chasse à l'alien. C'est la force et la faiblesse de ce volet : écharper Roswell et ses frères les petits Yas, c'est jouissif un moment ;

La statue de la liberté est devenue le Q.G. des aliens. ▼



AVIS ÉCLAIRÉ

MC PÉCORE :

Boudiou ! Il arrache ce Diouque ! Et pis, les Géraldines, elles me font de l'effet ! A m'en décoller l'appareil dentaire ! Avec DJ Moissonneuse-batteuse, on s'est rempli les narines de leurs décolletés vachement... Meuh, meuh !!! Ça me change du foin et de la Marie ! Créwindiou, la Nain-Taindo, elle en a dans le gésier ! Allez, je r'tourne polissonner avec la Marie dans l'étable ! En attendant, vive le Diouque !

DJ MOISSONNEUSE-BATTEUSE :

Nom dé diou ! Si je le vois sur mon chemin l'diouk, je vais te l'écraser avec mon tracteur moi ! Ce filou a kidnapé Julie, ma chèvre fétiche ! Pis avec ses airs de comment qui s'appelle lui... Rambou, oui Rambou, il met la basse-cour sans dessus dessous ! Saperlipopette, je retourne siroter mon Gibolin moué ! Je préfère le Diouk de la Plat-Station !



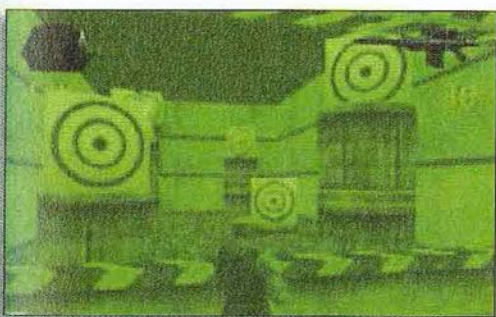
▲ Nouvelle objectif : détruire les chiottes ! Si, si !



▲ Pour récupérer la carte d'accès, rendez-vous avec les officiers au Duke Burger !



▲ Le sniper est jouissif ! Le trou : dans le bide ou dans le tête ?



▲ Un Duke sans station de métro n'est pas un vrai Duke...

◀ Quelques gadgets étoffent votre look baroudeur de charme.

mais après un paquet de Duke, l'ennui guette, imparable. Toutefois, ceux qui croient trouver en «Zero Hour» une simple adaptation de «Time To Kill» sur N64 se trompent : il laisse tomber la partie exploration de son homologue sur PlayStation pour un dégraissage actif à la «Doom». Avec vue à la 3e personne style «Tomb Raider» en supplément. Le mode multiplayer se révèle, lui aussi, très attrayant.

Mon épitaphe : «Ci-gît Duke Nukem, roi de la dispersion humaine et de l'amputation sexy»

L'action n'a rien à envier au mode solo. Les rafales de balles entre pote vont siffler jusqu'aux oreilles de vos voisins ! Défoulant et, le tout, sans ralentissement ni brouillard. Une performance technique, certes pas aussi éblouissante que le crâne dégarni de Féthi, mais franchement honorable pour un genre habituellement porté sur console à l'austérité graphique. Un bémol concernant la zigue, avec un vieux résidu de rock trempé au clavier Bontempi (MC Pécore et DJ Moissonneuse-batteuse s'y connaissent de ce côté, j'peux vous le dire !) En conclusion : si vous possédez tous les Duke et que vous n'avez pas encore l'âge d'acheter des revues cochonnes, ce nouvel opus est pour vous ! Mais si le macramé reste votre occupation favorite, passez votre chemin...

À quatre mains, par Yas' et Féthi

ZOOM Le bon goût par Duke



Note globale ▶
player fun

70%

RÉSUMÉ

Les Duke se suivent et se ressemblent. Pas une raison suffisante pour boudier un titre sans grande originalité, mais franchement bien lèché ; seulement, la lassitude guette.

DÉVELOPPEUR
3D Realms

ÉDITEUR
Gt interactive

TEXTES/VOIX
Français/anglais

JOUEUR
1 ou 2

SAUVEGARDE
MC

ACCESSOIRES
Expansion pak

Graphisme

Améliorés par l'expansion pack, les graphismes de Zero Hour en jettent un max

8/10

Animation

Le minimum attendu sur une grosse licence.

7/10

Son

Facture Tomb Raider pour les bruitages. Zics gavantes.

6/10

Jouabilité

la prise en main est ardue, des défauts de maniabilité...

6/10

Difficulté

Difficulté excessive

6/10

Durée de vie

Les chevronnés y trouveront sûrement leur compte, les autres se laisseront bien vite...

7/10

Prix conseillé : 349 F

F1 World Grand Prix 2

La PlayStation a son «Formula One», la N64 son «F1 GP». Alors que le premier régresse graphiquement, le second se bonifie avec le temps. État des lieux.

F1 GP II en pôle position

Commercialisé il y a un peu moins d'un an, «F1 GP» s'est rapidement imposé comme l'incontournable simulation de F1 sur N64. Ce second volet vient fort logiquement conforter sa position de leader au regard de l'absence totale de concurrence. Il y a bien eu «F1 Pole Position 64» mais soyons sérieux, ici on parle de jeux, de vrais ! Il faut cependant reconnaître que cette seconde édition de «F1 GP» n'évolue que très peu par rapport à la précédente. À l'instar de nombreuses suites, il s'agit ici pour l'essentiel d'une mise à jour des données du championnat de 1998.



▲ Les reliefs sont particulièrement bien restitués. On reconnaît ici nettement le célèbre raidillon de Spa-Francorchamps.

MOOZ

Le top 6 de 99 et l'outsider

Voici en images, le top 6 des écuries tels qu'il devrait être à l'issue du championnat du monde des constructeurs 99. Le trouble-fête Sauber pourrait venir jouer le septième larron. Ce pronostic n'engage que moi...



M. HÄKINEN 1
MCLAREN MERCEDES 1 0101:49
LAP 1/4



R. IRVINE 2
FERRARI 2 0102:49
LAP 1/4



D. HILL 3
JORDAN MURBEN-HONDA 3 0103:38
LAP 1/4



N. FREEMAN 4
WILLIAMS MARECHAL 4 0103:48
LAP 1/4



R. BARICHELLO 5
STEWART FORD 5 0108:49
LAP 1/4



A. WURZ 6
BENETTON PLAYLIFE 6 0127:47
LAP 1/4



J. ALBERICI 7
SAUBER PETRONAS 7 0149:54
LAP 1/4



▲ Un jeu de course a rarement proposé d'aussi classes replays.

La première évidence qui s'impose est que ce soft est un bijou esthétique. La modélisation des voitures est très pointue et pousse le réalisme jusqu'à faire figurer les stickers des petits sponsors (hors manufacturiers de tabac évidemment) sur les caisses. Les décors sont eux aussi d'une étonnante fidélité par rapport aux vrais circuits. Cela est d'autant plus frappant que «F1 GP II» n'est pas sujet à cet effet de flou ou de brouillard qui caractérise la majorité de la production sur N64. À l'instar du volet précédent, le jeu propose des ralentis



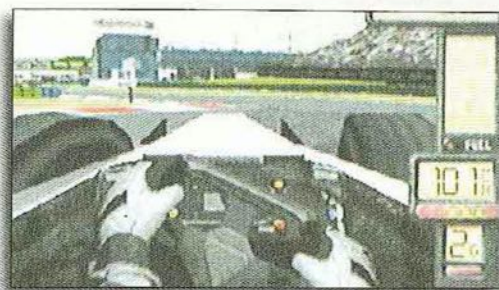
▲ Prendre un bon départ est l'occasion de gratter quelques places en cas de contre-performances durant les qualif.



▲ Les collisions entre caisses ne sont pas bien gérées. Alors une petite astuce : évitez les accrochages.



▲ Les graphismes et les performances de l'animation ne sont pas trop affectés par le mode deux joueurs.



▲ La vue intérieure est particulièrement impressionnante. Pour en profiter, il convient de posséder parfaitement le tracé des circuits.

d'un réalisme extraordinaire. On a l'impression d'assister à une véritable retransmission télévisée grâce aux angles de caméras. C'est tellement classe qu'un mode réalisateur vous permet d'assister passivement à un Grand Prix. Mais bon voyons un peu l'aspect ludique à présent. Autre élément clef d'un bon jeu de course : sa jouabilité. Cette dernière est exemplaire par sa rapidité de prise en main. On ne passe pas deux heures à maîtriser la bête. Si vous êtes un cas désespéré, vous pourrez bénéficier d'assistances au freinage et à l'accélération pour vous concentrer uniquement sur le volant. Les puristes auront le plaisir de découvrir



▲ A force de chocs, votre voiture est susceptible d'être endommagée.

une option qui permet d'altérer le déroulement d'un championnat en y incluant des événements ayant marqué les GP de l'an dernier.

Jamais deux sans trois

Toujours dans la catégorie conséquences de la mise à jour, on retrouve le mode scénario proposant de revivre des situations de courses particulières tirées de la saison dernière. Toutefois, la difficulté de ce mode est franchement exagérée et n'incite pas à insister. Enfin ce n'est pas encore aujourd'hui qu'une simulation de F1 proposera une bonne gestion des drapeaux. Une fois n'est pas coutume, les drapeaux noir et rouge ne sont jamais de sortie. Malgré la présence de quelques défauts qui auraient mérité de disparaître, «F1

«F1 GP II» est un jeu truffé de qualités, le mariage réussi de l'esthétique et de la jouabilité.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **FETHI** : F1 Grand Prix 2 est un bon jeu ! Accessible au néophyte de la F1 que je suis et franchement beau. Les ralentis sont dignes de ceux du dimanche après-midi sur TF1 et les bolides ont une classe folle ! Pour vraiment tout vous dire, les jeux de caisse n'ont jamais été ma tasse de thé. Mais malgré son brouillard à couper au couteau, N64 oblige, «F1 Grand Prix 2» m'a scotché au paddle. Et Stone s'est vu contraint de m'enlever rageusement la manette des mains. Un comble pour un profane comme moi !

GP II» demeure la référence de F1 sur la N64. Si vous n'avez pas déjà la version antérieure, c'est l'occasion ou jamais d'investir.

Wolfen
Schum' n°2 d'Irvine ?
Elle est bien bonne !



▲ A l'instar de la réalité, c'est dans les stands que peut se jouer un Grand-Prix.

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

F1 GP II évolue peu par rapport à l'excellente version précédente. Son achat ne se justifie qu'à condition d'être un fondu de F1.

DEVELOPPEUR
Vidéo System

EDITEUR
Nintendo

TEXTES/VOIX
Français/anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
cartouche

ACCESSOIRES
Rumble Pak, Expansion Pak

Graphisme

Impeccable ! Le flou caractérisant bon nombre de jeux N64 en est absent.

9/10

Animation

Que l'on soit à 50 comme à 300km/h, la perception de l'accélération est minime. Dommage.

5/10

Son

Techno immonde en boucle pour les menus. Sons des moteurs et Radio Todt : bof !

4/10

Jouabilité

Quelques problèmes de collisions sans grandes conséquences.

6/10

Difficulté

De multiples assistances permettent aux débutants de se mesurer aux pros.

8/10

Durée de vie

Comptez quelques après-midi pour devenir champion.

7/10

Prix conseillé : 369 F

Monaco GP 64

À toute vitesse

La Formule 1, bof ! Pour Monaco GP 64, j'ai dû réviser mon opinion. Croyez-moi : le jeu en valait la chandelle, seuls les imbéciles ne changent pas d'avis.

D'érapons rapidement sur ce détail : MGP 64 ne bénéficie pas de la licence officielle. Les plus avertis auront tôt fait de remplacer les noms imaginaires des pilotes par les véritables stars du circuit pro. MGP 64 impres-



▲ Rapports de boîte, aérodynamique, adhérence... Tous les réglages d'une F1 répondent à l'appel.

AVIS ÉCLAIRÉ

STONE : Enfin un jeu de Formule 1 à la hauteur. Ayant personnellement mis la patte sur la version Dreamcast, je peux vous l'affirmer : la N64 n'est pas morte, enfin pas encore. En effet, à quelques dégradés de décors près, of course, le soft reste le même. Ajoutez la touche mania-bilité made in Nintendo et le jeu assure un max.



▲ En mode arcade, n'hésitez pas à fracasser la tête des véhicules adverses. Easy rider !

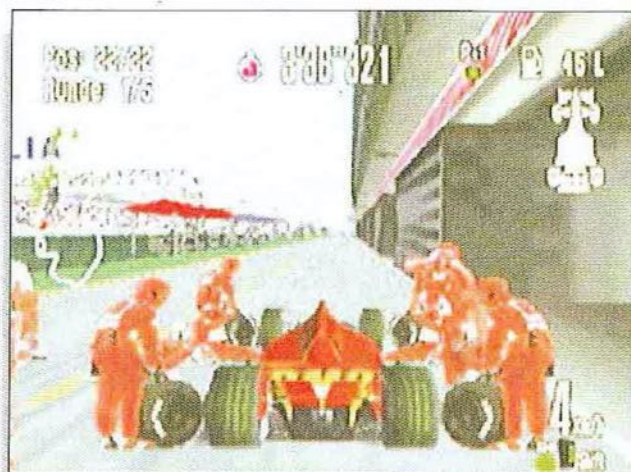
Depuis peu, la N64 enfle les titres superbes comme d'autres les perles. Un peu tard quand même, non ?

sionne dès la première course : c'est franchement fin, surtout pour de la N64. Les décors s'étendent à perte de vue dans un luxe de détails jamais désavoués. Putain, c'est beau, con ! Tout aussi rapidement, un constat s'impose : ne s'improvise pas Fangio qui veut ! Au premier virage,

je m'encastrerai dans les pneus de sécurité ! Je repars à fond les manettes : la voiture toupille, baignant...

Formula One au Piloni

...rapidement dans un épais nuage de poussière. Plus tard, révisant mon petit manuel de la F1 illustrée, j'apprenais que MG se présentant à raison comme une simulation réaliste, j'aurais dû choisir d'accélérer par à-coups jusqu'à l'asphalte, plutôt que tenter ce plan-là. Vous l'avez compris : l'atout majeur du



▲ L'arrêt aux stands : un passage obligé pour des véhicules constamment en sur-régime et paradoxalement très fragiles.

En direct sur TV F1

Les ralentis manquent singulièrement de pêche. Ils restent cependant agréables à regarder.

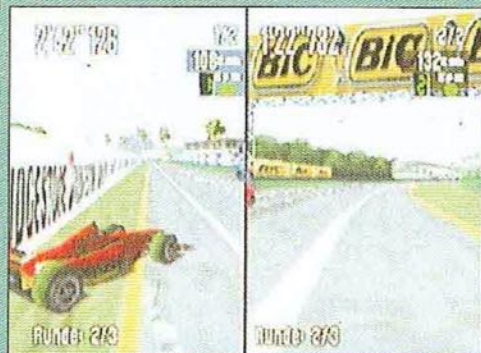


Sept vues, pas une de moins, c'est ce que vous propose MGP64. Alors, bien sûr, on revient toujours vers la vue intermédiaire ou la vue du cockpit. Mais une fois n'est pas coutume, les 5 autres restent parfaitement jouables.



Cours après moi, que je t'attrape !

2 vues pour le mode deux joueurs. La verticale est spectaculaire mais peu jouable. L'horizontale permet de réaliser de meilleurs chronos.



▲ Des fauves prêts à bondir de leur cage !

▲ Les conditions climatiques sont rendues avec une rare vérité.

titre repose sur sa partie simulation. Et si le mode arcade demeure distrayant, avec ses marges de manœuvre confortables et la possibilité réjouissante d'enfreindre les lois de la F1, c'est dans la simul. que MGP délivre toutes ses richesses. À cet égard, l'intelligence artificielle des adversaires est réellement remarquable : au contraire de Formula One, THE référence, les véhicules gérés par la console n'abusent pas de manœuvres suicidaires ; ils ne vous harponnent pas pour passer. En revanche, si vous tentez de conserver le leadership en bouchonnant vos adversaires et en leur fermant la porte d'un côté, un bolide n'aura aucun mal à s'engouffrer par l'autre ! Les routines de programmation sont admirablement bien calculées, tout comme les commentaires en direct de votre stand (en Allemand, certes, pour cette version). Dans un même ordre d'idée, le réglage de votre machine est un passage obligé pour exploser les chronos. Stone me glisse à l'oreille qu'ils ne

sont pas ultra-réalistes : un réglage à priori excellent ne donnera pas des résultats idoine sur la course. Qu'à cela ne tienne : je vous assure que ça le fait ! Objectivement, ils restent essentiels pour être compétitif. Voilà, les jeux de F1 se suivent souvent en se ressemblant. Mais les bons jeux de course sortent du lot. Monaco Grand Prix 64 fait partie de cette catégorie chichement pourvue. La N64 en avait sous le capot. Dommage qu'elle nous l'ait prouvé si tard.

Féti de Monaco

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

La F1, c'est vraiment cool ! Et Alesi, c'est un bon gars ! Maintenant, tous les dimanches, je vais me taper les grands prix. Merci, MGP64 !

DEVELOPPEUR
UBISOFT

EDITEUR
UBISOFT

TEXTES/VOIX
français (certains)

JOUEURS
1/2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Ram pack, Rumble Pack

Graphisme

Décors nets et riches. Bolides modélisés au diapason.

8/10

Animation

Du travail de pro, sans clipping, ni brouillard (respect, c'est une N64 !).

8/10

Son

Bruitages discrets mais efficaces. Musique à peine lourdingues.

7/10

Jouabilité

GP ne s'offre totalement qu'aux plus patients.

7/10

Difficulté

après une longue prise en main, le jeu n'est pas très dur.

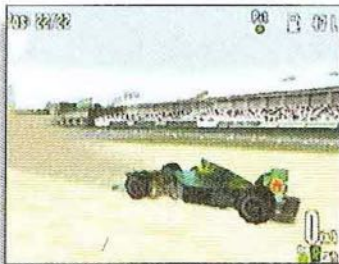
8/10

Durée de vie

Des mode de jeu en pagaille (championnat, carrière), trois niveaux de difficulté, tous les circuits, toutes les écuries. Le bonheur.

9/10

Prix conseillé : 399 F



▲ Poussière ouatée, herbe mouillée accrochant aux roues... MGP64 n'est avare d'aucun détail.

Shadow Man

Scream versus Resident Evil...

On vous en parle depuis quatre mois, voici enfin le test d'un des jeux N64 les plus attendus de cette rentrée 99. Sanguinolent, terrifiant, sublime, le résultat est-il au-dessus de nos espérances ?

Neuf novembre 1888 ; l'illustre Jack l'éventreur décide de mettre fin à ses jours. L'âme noire de l'immortalité qu'il cherche n'existe certainement pas. Il n'a donc plus rien à faire dans notre monde. Plus rien ? Pas sûr. En effet, au moment fatal, le démon Légion s'introduit avec fracas dans le bureau de Jack, architecte de métier. «L'âme que tu cherches existe Jack», lui balance notre méchant. «Pour la découvrir, tu dois nous rejoindre, tu dois mourir pour nous, Jack. On a besoin de toi...». Suite à ce délicat entretien, Jack construit une immense Tour Noire. Cet asile servira de refuge à toutes les âmes noires. Ces dernières réunies, le Mal posséderait une armée de goules immortelles. Et c'est là où vous, Mikaël Leroy, intervenez. Mikaël, est un brave type. Malheureusement, il ne sort pas avec



▲ Un zombie qui arrive heureusement lentement !

la bonne nana (comme beaucoup d'entre nous me direz-vous). La sienne pratique, tenez-vous bien, le Vaudou. Jusque-là, tout pourrait paraître normal. Mais quand cette dernière lui coud sur son torse un masque avec ses côtes pour que monsieur devienne The Shadow Man, alors la mort lui pend au nez (normal, pour un Shadow



▲ Un couloir calme, trop calme...

Votre mission, tel un nouveau Bruce Willis, est de sauver le monde, pour changer. Un univers glauque, rempli de zombies, laids et saignants, vous entoure. Je ne sais pas si vous vous êtes déjà frotté avec un zombie (Michael Jackson, si tu nous lis en ce moment, ce message ne t'est pas destiné), mais notre Mike nous promet des combats acharnés, à coups de Shadow gun, de fusil de chasse, de MP 909 ou bien même de marteau.



▲ Première rencontre avec votre ami Jaunty.

Man !) Un mauvais rêve de votre petite amie, Nettie, une prémonition, et hop... cela suffit pour qu'elle vous charge d'une mission. Étrange, vous avez dit bizarre, comme c'est curieux !

Le Sixième Élément, c'est vous

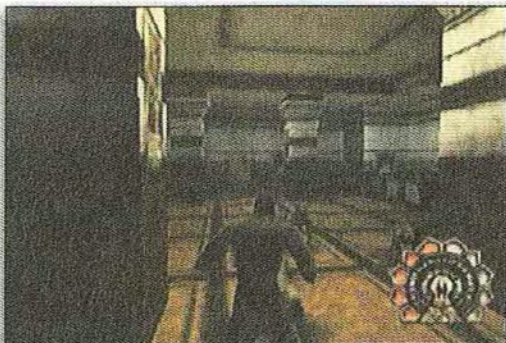
Motivé psychologiquement (vous en aurez besoin), vous partez, tel Rambo, dans le Vietnam des morts vivants. Au cours de votre quête, Jaunty le serpent cauchemardesque vous donnera des avis

précieux. Vous avez intérêt à bien l'écouter, il peut carrément vous sauver la mise !

Côté décors, «Shadow Man» est une leçon de géographie spéciale pour les cancre. Vous traversez de nombreuses villes, visitez le métro de Londres, marchez sur les chemins de l'ombre



▲ Bel effet qui vous attend, chaque fois que vous utilisez l'ours de Luke.



▲ La station de métro à Londres est mal fréquentée.



▲ Mike, l'homme qui tue plus vite que son ombre.

Les présentations entre Jack et Légion le démon malfaisant se font en début de partie. Histoire de vous mettre l'eau à la bouche, voilà un bout de la séquence d'intro, qui est somptueuse. Eh oui, un bout seulement. Alors imaginez la suite...



▲ Un curieux oiseau vous attend à l'entrée de la chambre de la Prophétie.

(brr !), hantez le temple de la Prophétie, arpentez le Queens à New York, ou encore une prison, au Texas. Engagez-vous qu'y disaient, vous verrez du pays...



▲ Mignonne la Nettie !

Haletant et perturbant, voire même angoissant, le rythme de cette histoire hors du commun vous laisse à plat, vidé de toute énergie. Vos nuits sont entrecoupées de brusques sursauts.

Épouvantable !

Vous vous demandez si ce n'est pas un rêve ? Personnellement, je peux vous dire que j'en suis encore sur le c... Graphismes somptueux, même si la cinématique n'est pas top affirme Féthi avec une spontanéité qui n'a d'égale que lui, ils laisseront gaga plus d'un possesseur de PlayStation sans voix. Les voix, justement, sont incroyables, pour une cartouche. L'animation sort d'un bon cru. La difficulté en laissera beaucoup sur le carreau, tant le jeu est long (pas moins de vingt niveaux) et difficile. Parfait ? Inquiétant à souhait, « Shadow Man » est à la limite de la perfection. Je remarque seulement deux petits points noirs, qu'Acclaim aurait pu facilement éclater (peut-être que Biactol n'existe pas aux States ?). Pour les graphismes en haute résolution, vous devez posséder une expansion Pack. Mais c'est surtout au niveau de la maniabilité ; le personnage répond

AVIS ÉCLAIRÉ

● **YAS :** Pour les petits ignares qui ne connaissent toujours pas le comics book, sachez qu'avec la sortie de ce soft, les studios d'Acclaim vont se faire connaître. En effet, le jeu retraçant exactement le style gore et lubrique de la bande dessinée américaine, les fans de « Shadow Man » le jeu, ne manqueront pas de se jeter sur toute la collection pour la dévorer d'un coup.

bien, sauf pour d'éventuelles esquives de balles ou d'ennemis furieux. Le réalisme est poussé si loin que l'on a du mal à se retourner pour voir ce qui nous arrive. Rien de bien grave, rassurez-vous. Hormis ces petits détails, tout le monde s'accorde pour le trouver accrocheur. Si vous ne l'achetez pas, faites-vous le offrir, vous ne risquez pas d'y laisser votre peau. Halloween, quand tu nous tiens...

Cyril



▲ La lampe torche vous sera d'une aide précieuse.

73%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Dingue de Resident-Evil, Shadow Man doit absolument faire partie de votre entourage ludique. AB-SO-LU-MENT !! Même pour les autres.

DÉVELOPPEUR
Acclaim Studios

ÉDITEUR
Acclaim

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Expansion Pack mémoire

Graphismes

Nécessitent l'Expansion Pack.

7/10

Animation

Très bonne, même les mains bougent, c'est dire.

7/10

Son

Un tintinet grailonnant, l'ambiance des film d'horreurs se ressent à chaque instant.

8/10

Jouabilité

Un bon entraînement vous sera fort utile.

6/10

Difficulté

Un top en la matière.

8/10

Durée de vie

Vous ne dormirez plus, même après avoir fini cette démoniaque affaire.

9/10

Prix conseillé : 399 F

Shadowgate

Mortellement lugubre

Une dizaine d'années après les versions Mac et Nes, voici enfin la suite de «Shadowgate»; tout en 3D mais gardant l'esprit d'un jeu d'aventure traditionnel. Explications !



Pour vous en sortir, vous ne pourrez compter que sur votre jugeote. En effet, dans ce jeu en 3D subjective qui fait penser à un doom-like médiéval, vous n'aurez point d'ennemi à combattre, mais des objets à trouver et des énigmes à résoudre.

Le chat d'eau guette !

En fait, «Shadowgate 64» est le premier jeu d'aventure traditionnel à la manière des «Boucliers de Quetzalcoatl», entièrement réalisé en 3D. Vous devez visiter tous les lieux proposés, afin de trouver les objets importants, puis les utiliser au bon endroit



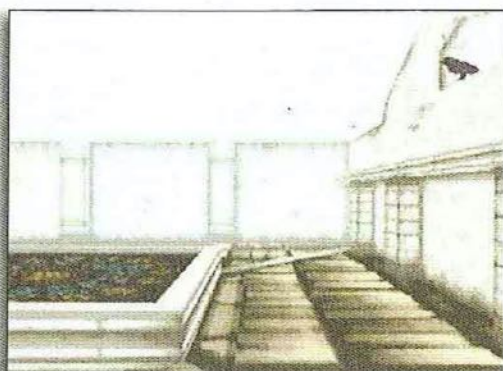
▲ Ce feu pourpre cache un secret qui met en branle les téléporteurs du château.

coatl», entièrement réalisé en 3D. Vous devez visiter tous les lieux proposés, afin de trouver les objets importants, puis les utiliser au bon endroit

ZOOZ

Tiens, une cinématique !

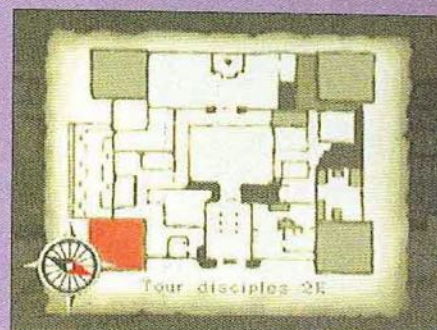
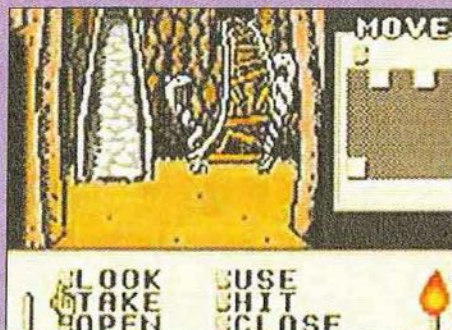
Bizarrement «Shadowgate 64» contient très peu de cinématiques, la première d'entre elles n'intervenant qu'au bout de plusieurs heures de jeu. En revanche, elles dénotent avec l'ambiance du reste du jeu avec leurs graphismes plus colorés.



▲ Quand on vous dit que les graphismes sont ternes, on ne vous ment pas.

Évolution, révolution ?

Jusqu'à présent trois "Shadowgate" sont sortis sur console. Le premier, sur Nes, incarnait le classique jeu d'aventure. La version Game Boy Color, sortie il y a peu, était identique à son ancêtre. En revanche, cet opus N64 semble faire place à un nouveau genre de jeu.



▲ Dans la grisaille ambiante, ces vitraux paraissent vraiment superbes.

pour progresser. Ainsi, pour sortir du cachot, vous devrez parler au prisonnier de la cellule d'à côté pour faire venir le géolier, lequel vous apportera votre pitance. Mangez ensuite cette dernière et gardez-en l'os. Ensuite, enlevez la paille sur le sol de votre prison et utilisez l'os sur la plaque d'égout ainsi dévoilée. Vous n'avez

plus qu'à vous enfuir. Tout le jeu fait montre de cet état d'esprit, sachant qu'ensuite, vous devrez utiliser souvent les objets loin de leur lieu de

découverte. Heureusement, de nombreux indices, grimoires et parchemins sont disséminés un peu partout. De même, le fantôme de l'ancien maître du château, ainsi que d'autres personnages, vivants ou morts, vous aideront au cours de votre quête.

Triste ou net ?

Tout ceci est bien alléchant, mais il est dommage que les graphismes soient fort ternes. Certes, cela donne une ambiance bien glauque et oppressante au jeu, mais on ne peut s'empêcher de penser

qu'un brin de couleurs supplémentaires aurait été le bienvenu. A tel point que les quelques salles plus riches en couleurs paraissent superbes, à côté du reste du jeu. Mais bon, le principal reste l'ambiance et le scénario, qui eux, sont de qualité. Même la traduction est une des meilleures que j'ai rencontrées sur console jusqu'à présent. Alors, j'attends avec impatience cette nuit pour me replonger dans les "Portes de l'Ombre".

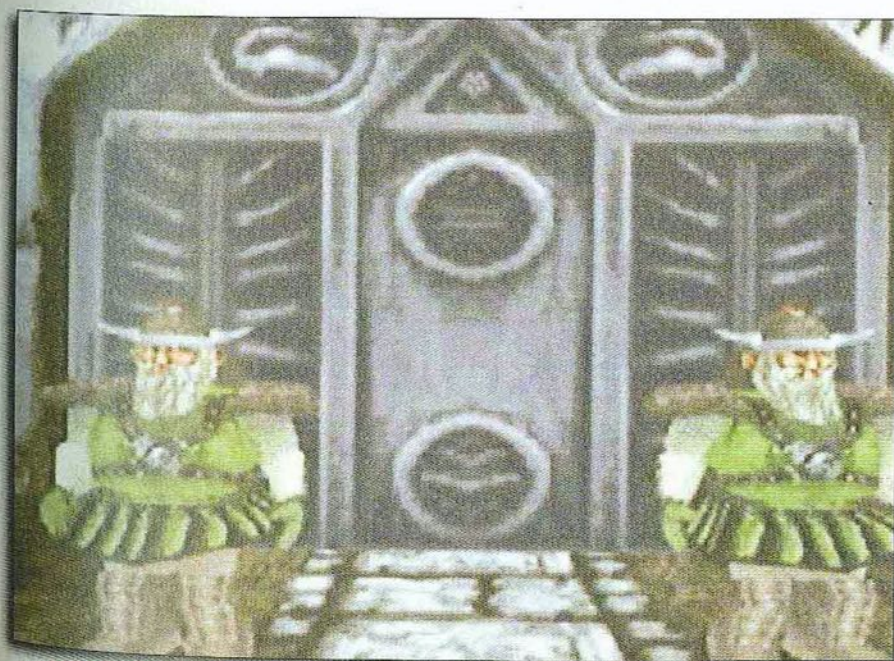
Wonder, cherche un peu d'ombre



▲ Lakmir est le mentor venu d'outre-tombe pour vous guider dans les méandres du château.



▲ Shadowgate regorge de grimoires et de parchemins, de quoi créer une bonne bibliothèque.



▲ Ces Nains, grincheux à souhaits, ne se laissent pas faire, normal !

68%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Malgré des graphismes plutôt ternes "Shadowgate 64" mise tout sur l'ambiance. Et de ce côté-là, pas de problème, c'est parfaitement réussi.

DÉVELOPPEUR

Kemco

ÉDITEUR

Ubi Soft

TEXTES/VOIX

français

JOUEUR

1

SAUVEGARDE

Carte mémoire

ACCESSOIRES

Memory Pack

Graphisme

Dommages qu'ils soient si ternes, sauf dans les cinématiques.

4/10

Animation

Un peu lente, mais cela ne nuit pas trop au jeu.

5/10

Son

Les musiques mettent l'ambiance, mais des digits vocales auraient été bienvenus.

6/10

Jouabilité

La progression est sans accroc, un modèle du genre.

7/10

Difficulté

Les énigmes sont fâtées, mais on s'en sort avec un brin de jugeote.

6/10

Durée de vie

Certes, les QI de 200 trouveront les énigmes simplistes, mais les autres...

6/10

Prix conseillé : 399 F

Command & Conquer



L'âme d'un Napoléon

«Command & Conquer» est une référence de jeu de stratégie sur PC. Alors, malgré ses défauts, la nouvelle version Nintendo possède quelques atouts numériques. A la charge !

rer de nouveaux territoires, selon l'option que vous aurez choisi. Pour cela, il vous faudra déployer votre véhicule de construction et trouver une source de Tibérium, le seul minéral exploitable que vous monnayerez, après avoir construit une raffinerie. Il vous permettra de construire différents éléments allant de l'infanterie aux structures plus élaborées et de fabriquer des tanks et des hélicos. Chaque camp possède ses propres bâtiments, armes et soldats.



▲ Qu'est-ce que je vais construire ?



▲ Chouette, un énorme champ de Tibérium pour moi tout seul !

Les missions sont nombreuses et très variées. Elles ont des objectifs différents et très précis : anéantir votre ennemi, intercepter un convoi ou détruire un bâtiment logé au fin fond de la base adverse. Certaines autres, plus originales, mettent en scène un commando ultra puissant qui devra, à lui seul, infiltrer les lignes ennemies. On se prend tellement au jeu qu'on en arrive à essayer différentes tactiques qui tombent quelquefois à l'eau au bout de plusieurs heures...

Un mode «special ops» vous donne accès à des missions inédites qui étoffent une version Nintendo arrivant quand même tardivement.

WOOZ

Que c'est beau !

Ne vous laissez pas bluffer par ces visuels, les ordres de mission ne sont pas réalisés sous forme de cinématiques mais bien sous forme d'images. Une seule cinématique apparaît lorsque l'on termine une mission, et ne change jamais en passant à la suivante.





▲ D'après vous, ces deux chars ont-ils une chance ?

Zapper l'aspect esthétique

Graphiquement, «Command & Conquer» fait partie de ces jeux où il faut zapper l'aspect esthétique malgré le réel effort réalisé sur cette version Nintendo. Stratégiquement génial, aucune tactique ne vous est imposée, c'est à vous de créer la votre. De la frappe chirurgicale qui ravagera votre



▲ On dirait que c'est l'heure du déjeuner...

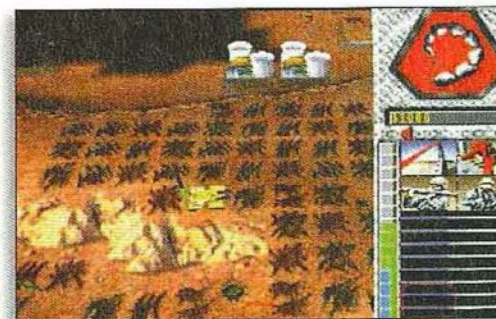


ennemi à l'attaque massive, élaborée des heures durant, à vous de choisir !

La jouabilité n'est pas aussi intuitive que sur PC. De fait, ici pour construire n'importe quelle unité, il faut faire appel à un menu (à une seule touche quand même) qui ne permet pas de bouger sur la carte. De même, qu'il faudra l'appeler afin de visualiser le plan en tout petit. Du coup, lorsque l'adversaire fera une attaque surprise, elle vous surprendra vraiment. Toutefois, on peut faire correspondre les touches C du pad à différentes unités et ça, c'est vraiment très pratique, surtout en cas d'attaques croisées. La possibilité de sauvegarder la partie à n'importe quel moment est bienvenue, en revanche, on aurait bien aimé sauvegarder plus de deux parties sur la pile mémoire. Et c'est vraiment triste de ne pouvoir y jouer en mode solo.

▲ Même si le commando est ultra-puissant, s'il se fait repérer par le char, il a peu de chances de s'en sortir.

Carlito, el conquistador



▲ Ça c'est l'effet méga bombe, à chaque camp la sienne.

Vous êtes dans quel camp ?

Les bases possèdent la même structure générale, avec des différences de bâtiments en fonction du camp choisi. De force égale, c'est dans les constructions avancées que se manifestent les particularités.



Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Malgré des soucis de jouabilité «Command & Conquer» est une référence. Il était temps pour Nintendo de penser jeux de stratégie. Mieux vaut tard que jamais...

DÉVELOPPEUR
Westwood

ÉDITEUR
Nintendo

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Pile

ACCESSOIRES
Rumble Pack / Expansion Pack

Graphisme

Un réel effort a été fait sur ce jeu compatible avec l'expansion pack.

Animation

L'animation reste basique.

Son

Autant les voix sont bien rendues, autant côté sons c'est de la muzak répétitive.

Jouabilité

Le menu de construction demande un vrai moment d'adaptation.

Difficulté

Croissante, mais présente dès le début.

Durée de vie

Excellente, la cinquantaine de missions vous offrira des centaines d'heures de jeu.

Prix conseillé : 429 F

X-Files



La nouveauté de cet opus : un scénario compréhensible, à l'inverse des habitudes nébuleuses de la série.

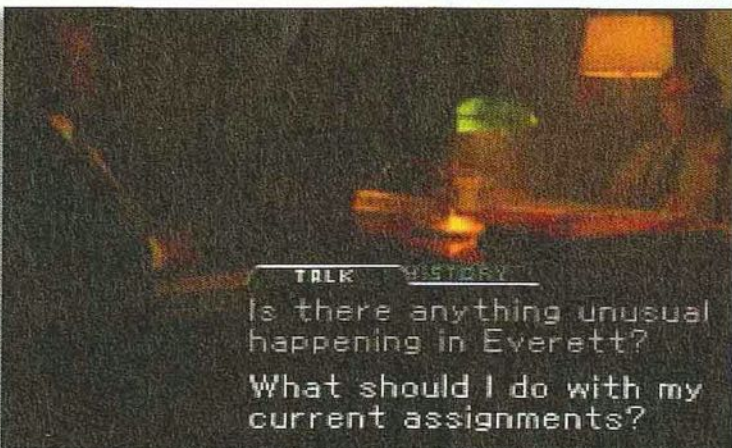
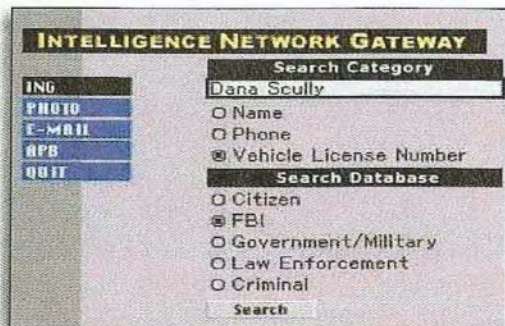
La vérité est chez vous !

La dernière saison arrive dans votre salon. Des radiations émanent du paddle ? Normal, je dirais même paranormal ! Un épisode quasiment digne de la série.

Mulder et Scully débarquent dans un entrepôt glauque. Soudain, une porte s'ouvre dans leur dos. Des coups de feu retentissent. Scully

Grâce au Net, le monde n'aura plus aucun secret pour vous. ▼

est touchée. Puis black out ! Où sont passés nos deux protagonistes, volatilisés ? Rassurez-vous, ce n'est que pour un temps, où vous incarnez Craig Willmore, agent du FBI. Retrouver vos héros est votre première peine. Pour cela, le boss Shanks,



▲ Face à Cook, le choix des réponses est limité...

◀ Face à Skinner et à Shanks, la pression monte.

l'agent Cook, le médecin Amis et l'assistant directeur Skinner vous aident efficacement. Cette tâche terminée, vous endossez le rôle de Mulder, et en avant les recherches d'E.T. Avec le mode Intuition, le côté enquête devient jouissif. Surtout que dans ces histoires, un traître traîne toujours à portée. Ici, ni intelligence supérieure ni adresse ne sont utiles. Pour bouger, une main est présente à l'écran qui vous indique la bonne direction. De même, elle permet d'utiliser les nombreux objets à disposition. À vous de faire les bons choix.

Du micro au labo : une version console sans accro !

Digne de la version PC, le soft étonne. Il se déroule tel un film dont vous êtes le héros. Les graphismes sont à la limite du surnaturel. L'animation des scènes d'intro est irréprochable, on s'y croit ! Les décors restent inertes, et c'est dommage. Le fond sonore brille par son absence, mais les voix des acteurs assurent grâce au support CD. La maniabilité met tout de suite dans l'ambiance, avec un système simple : la souris remplacée par le pad.

Complexe dans l'histoire, mais simple de prise en main, X-Files trouvera de nombreux adeptes dans le public, fan ou non de la série. À la recherche du moindre indice, le jeu s'avère prenant. À la rédaction, les testeurs sont déjà à l'affût de la fin de mon test pour se jeter dessus, histoire de s'embarquer à destination d'un univers parallèle.

Agent Cyril

61%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Une enquête douteuse, c'est pour Mulder et Scully. Mais comment faire quand nos deux agents préférés se font capturer par des inconnus ?

DÉVELOPPEUR
Hyperbole Studios

ÉDITEUR
Fox Interactive

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
aucun

Graphisme

Sublimes, l'effet visuel est sensas.

4/10

Animation

Malheureusement, le point noir du jeu.

4/10

Son

Retrouver la musique originale, quelle joie. Mais c'est tout.

5/10

Jouabilité

Simple, elle en accrochera plus d'un.

7/10

Difficulté

Le côté souris simplifie le jeu.

8/10

Durée de vie

Malgré une certaine facilité, le jeu est assez long pour tenir tête longtemps.

7/10

Prix conseillé : 349 F

Hyperbole / Carter :

Depuis quelques années maintenant, le syndrome X-Files est devenu un phénomène de société. Des jeux de rôles se sont même inspirés de la série pour faire passer des week-ends de folies à certains d'entre nous ; mais aussi des jeux de société interactifs, des goodies et autres dérivés. Avec ce projet, Chris Carter, le créateur, fait une entrée remarquée dans le monde du jeu.

Speed Freaks



A vos karts les p'tits monstres !

«Speed Freaks» est une course de kart super fun. Et malgré son manque d'innovations par rapport à son rival «Mario Kart», sa conduite particulière le rend très dérapant !

Reprenant le principe de «Mario Kart», «Speed Freaks» vous propose des courses de kart avec des options à collecter, que vous pourrez lancer sur vos adversaires. Rien de très original de ce côté là : missiles à têtes chercheuses, mitrailleuses, bombes à poser sur la route ou même la traditionnelle flaque d'huile. Les turbos disposés sur les circuits sont cumulables, ce qui apporte un zeste de stratégie. Vous pourrez ainsi les utiliser au fur et à mesure ou en faire le plein pour les utiliser lorsque la situation devient trop critique. Mais attention, si un concurrent vous touche vous les perdez tous...

Les neuf persos sont tous très mignons et interagissent en cours de jeu. Lorsqu'on lance un missile, par exemple, sur un concurrent, celui-ci



▲ Que c'est bon de narguer les autres en les doublant !

part immédiatement en vrille. Et en le doublant, le personnage se retourne en lui faisant un signe de la main

(pas forcément très amical) et en poussant un petit cri de victoire. Vavavoum !

Avec seulement quatre environnements : un circuit de kart, un volcan, une ville et un parc d'attractions, les décors sont tous très colorés et pleins de raccourcis, ce qui ne manquera pas de corser la course ! Côté pilotage, non plus, le jeu n'a rien à envier à son prestigieux rival.

De fortes sensations sont présentes, il ne faut



Et hop, un raccourci ! ▼

jamais hésiter à solliciter les touches de dérapages pour ne pas finir dans le décor !

C'est d'ailleurs dans sa conduite qu'il se distingue le plus du «Mario Kart». Mais celle-ci, plus arcade, ne vous permettra peut-être pas d'y jouer avec toute la famille. Autant avec Mario, tout le monde pouvait participer à la course, autant avec celui-ci, je ne suis pas certain que votre petite sœur ou, à fortiori, votre grand mère arriveront à gérer tous les dérapages...

Par ailleurs, la possibilité de jouer à deux en écran splitté, mais surtout à quatre, en utilisant le multitap lui donne une très bonne durée de vie et vous assure des soirées pleines de fous rires entre potes.

Carlito, el piloto loco



▲ Un chien en plein dérapage, rien d'extraordinaire à noter

▲ Ah, le mode 4 joueurs ! Alors, qui est le plus fourbe ? (réponse dans le prochain numéro..)



Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

La course de kart dérapante par excellence. Avec sa navigation en glissades désopilantes. Seul ou à 4, un fun renouvelé. «Speed Freaks», banco !

DEVELOPPEUR
Sony

EDITEUR
Funcom

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Multitap / Dual Shock

Graphisme

Ses graphismes en haute résolution et très colorés sont très réussis.

8/10

Animation

Pas beaucoup de ralentissement en mode 4 joueurs.

8/10

Son

Les musiques correspondent bien à l'atmosphère du jeu.

7/10

Jouabilité

Une fois que l'on a compris qu'il faut dérapager sans arrêt, elle devient excellente.

7/10

Difficulté

On progresse très facilement d'un niveau de difficulté à l'autre.

5/10

Durée de vie

Très bonne grâce à son mode multi-joueurs qui permet d'y jouer à 4.

7/10

Prix conseillé : 349 F

WWF Attitude

Chorégraphies acrobatiques

Très en vogue aux States, les jeux de catch ne suscitent qu'un intérêt poli en Europe. WWF Attitude est sûrement le soft qu'il fallait pour lancer le genre.

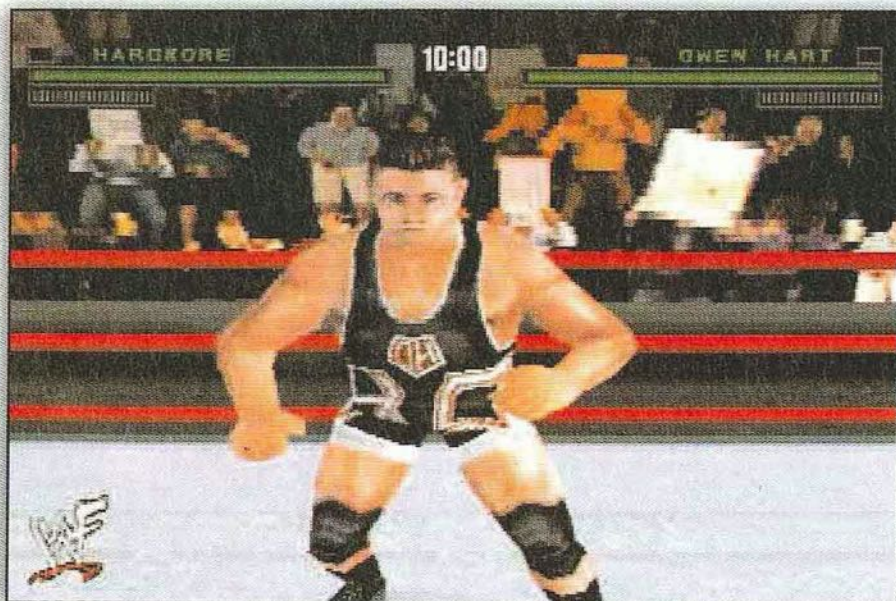
Cela fait près de 10 ans que la WWF (World Wrestling Federation) est officiellement présente dans le monde des jeux vidéos. Et force est de reconnaître que la technique a progressé plus rapidement que la qualité des jeux. En effet, les sprites ont longtemps fait de la résistance pour ne céder leur place à la 3D que très récemment. Il aura néanmoins fallu le volet de transition WWF Warzone, avant d'arriver à quelque chose qui se tienne comme le «WWF Attitude» d'aujourd'hui. Ce soft propose une bonne trentaine de catcheurs dotés chacun de leur véritable



panoplie de coups. Le nombre de prises offre une agréable diversité, mise en valeur par des graphismes et une animation de bonne facture.

Double-nelson pour Acclaim

On trouve une dizaine de mode de jeux différents allant du classique un contre un au survival hardcore où les combattants n'hésitent pas à se frapper à coups de pelles, de téléphones ou d'armoires normandes! Les puristes regretteront l'impossibilité que deux catcheurs s'en prennent de concert à une même victime. C'est le combattant le plus rapide qui prend l'initiative sur le second qui frappera alors dans le vent.



▲ Ce jeu est dédié à la mémoire d'Owen Hart, star de la WWF décédé récemment en combat, suite à une chute de 15 mètres!



On regrettera que les mouvements de deux combattants s'en prenant à un troisième ne figurent pas dans la simulation. ►

Créer et personnaliser un catcheur à l'image de Yassine demeure une valeur sûre au niveau fun. ▼



▲ Les graphismes et l'animation sont à la hauteur des espoirs des fans de catch.

Cet aspect du jeu est, avec l'environnement sonore pitoyable, l'autre gros défaut du soft. L'apport intéressant réside dans un menu «cheat» qui progresse avec vous, ouvrant des cheats qui permettent d'obtenir un mode grosses têtes et autres petits délires amusants. Cette idée tend à se généraliser, et c'est la garantie d'une bonne durée de vie. Bref, voilà un jeu de catch vraiment emballant que je recommande vivement aux amateurs du genre et même aux autres.

Mad Wolf, the Headcrusher

Note globale ►

65%

Player fun

RÉSUMÉ

Avec ses quelques petits défauts restants, WWF Attitude dispose de solides atouts pour s'imposer comme la référence en matière de jeux de catch.

DÉVELOPPEUR
Acclaim Sports

ÉDITEUR
Acclaim

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

Enfin des catcheurs 3D de bonne facture!

7/10

Animation

L'animation assez réaliste en dépit de bugs de collision.

6/10

Son

C'est le bémol du jeu. Le public doit s'ennuyer à mourir.

3/10

Jouabilité

Les spécialistes de baston vont trouver les manips simplistes.

5/10

Difficulté

La difficulté raisonnable permet de progresser rapidement.

8/10

Durée de vie

C'est typiquement le genre de jeu qu'on ressort lors de visite de potes.

7/10

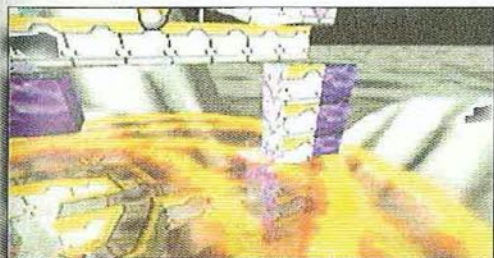
Prix conseillé : 449 F

Lode Runner 64

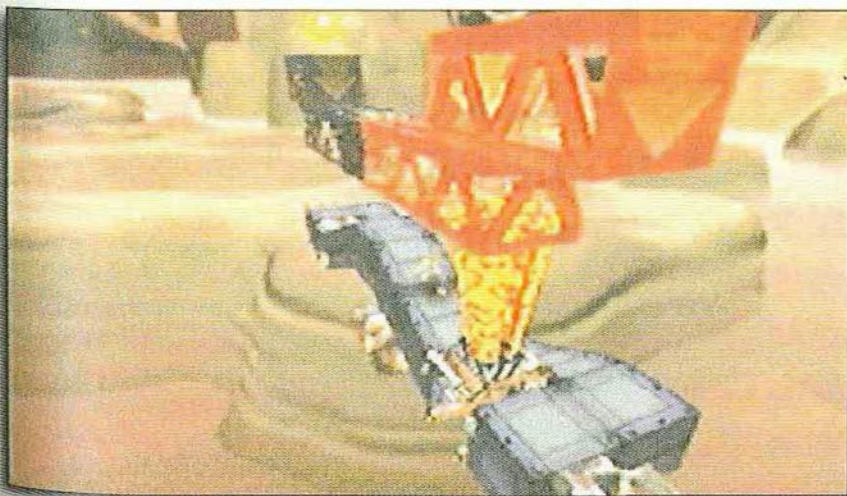
Les jeux cultes ne meurent jamais...

Titre mythique des années quatre-vingt sur Apple 2, « Lode Runner » nous revient pour notre plus grand plaisir sur Nintendo 64, et en 3D s'il vous plaît.

Le principe de « Lode Runner » est simple : vous devez récolter toutes les pièces d'un niveau sans tomber dans les pièges qui les parsèment et tout en évitant les traditionnels ennemis. Dans les faits, tout n'est pas si facile. D'une



▲ Pas d'angoisse, malgré la violence des explosions, les bombes ne sont mortelles qu'à proximité.



▲ Le piège infernal : une langue de feu chauffe au rouge la plate-forme supérieure. Gare aux pieds !

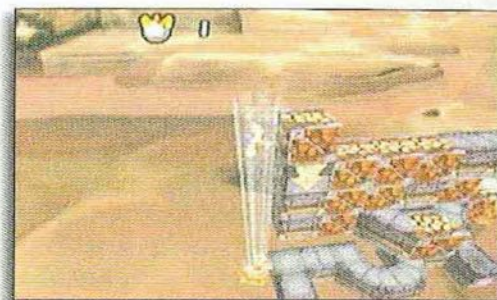


▲ Cette toupie folle vous trace le chemin. Elle peut aussi vous tuer...

part, vous ne pouvez pas sauter et d'autre part, votre seule arme est de forer certaines des plates-formes, cela pour faire tomber vos ennemis dedans. Et quand vous saurez que les dits trous se referment au bout de quelques secondes et que vous pouvez vous-même vous y retrouver piégé, vous comprendrez l'importance de la tâche qui vous attend. Une fois toutes les pièces du niveau récoltées, un télé porteur apparaît vous permettant de changer de niveau.

L'ô des runes heurt !

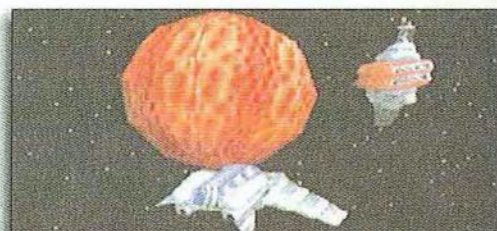
Très faciles au début, les difficultés des niveaux se corsent à mesure de votre progression, avec plus d'ennemis et des tactiques vicieuses à employer pour atteindre certaines pièces. Mais sans trop élever, d'un coup, le niveau de difficulté, même si certains ne se passent qu'après 20 minutes de réflexion et trois aspirines... Vous avez 5 mondes à explorer, avec pour chacun, 5 stages de 4 niveaux.



▲ Ce courant ascensionnel est bien utile pour atteindre les plates-formes haut perchées.

Il y a de quoi faire ! Techniquement, la 3D, façon « Pandémonium », apporte beaucoup au jeu, tout en gardant l'esprit du soft d'origine. Et c'est même carrément plaisant.

Lode Wonder 64



▲ Une sympathique petite cinématique ouvre chaque monde.

71%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Un zeste de « Kuruchi », une vue à la « Pandémonium », « Lode Runner » allie avec bonheur plate-forme et réflexion.

DÉVELOPPEUR
Big Bang Software

ÉDITEUR
Infogrames

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Rumble Pack

Graphisme

À part les graphismes de fond simples, le reste est vraiment pas mal.

6/10

Animation

Très bien, rien à redire de ce côté.

8/10

Son

Les ziques sont moyennes, c'est le point faible du jeu.

5/10

Jouabilité

Aucun problème, le personnage se manie au doigt et à l'œil.

7/10

Difficulté

Progressive, très facile aux premiers niveaux, on apprend rapidement à surmonter la difficulté le long des différents stages.

7/10

Durée de vie

Des niveaux plus vicieux les uns que les autres, on peut s'y attarder un an...

9/10

Prix conseillé : 399 F

Game Boy Color Action aventure **Conker's Pocket Tales**

62%

Après une première apparition dans «Diddy Kong Racing» sur Nintendo 64, Conker le petit écureuil de Rare arrive sur Game Boy Color. Sa première mésaventure commence le jour de son anniversaire. Le méchant Acorn vole tous les cadeaux et part avec Berri, la petite amie de Conker sous le bras. Vous l'aurez compris le but est manifestement de retrouver les cadeaux éparpillés sur les 7 niveaux et aussi de délivrer Berri. Proche de «Zelda Dx», «Conker's Pocket Tales» bénéficie d'une très bonne jouabilité qui rend sa prise en main immédiate. Tous les ingrédients d'un bon

ÉDITEUR
Nintendo
DÉVELOPPEUR
Rare
TEXTE/VOIX
Français
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Pile Intégrée
ACCESSOIRES
Aucun
PRIX
299 F



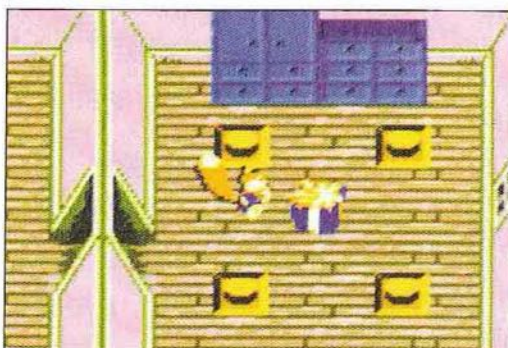
jeu d'action/aventure sont réunis avec de nombreux boss et des actions marrantes : Conker peut par exemple creuser sous la terre pour apparaître ailleurs et il évoluera au cours de l'aventure, trouvera des armes, etc... Mais malgré les nombreux niveaux, les énigmes sont

simples et finalement répétitives ; il suffit souvent de trouver l'ordre dans lequel actionner les interrupteurs pour avancer. Pas de grosse difficulté, non plus, en ce qui concerne l'aventure, on progresse avec une facilité décon-



certaine. La pile mémoire très bien gérée, vous permettra de faire jusqu'à 3 sauvegardes différentes à n'importe quel moment de votre partie, et ça c'est très appréciable ! «Conker's Pocket Tales» ne détrône pas le mythique «Zelda Dx», toutefois il séduira ceux qui cherchent un bon jeu d'action/aventure qui ne les bloquera pas des semaines durant...

Carlito



PlayStation Boum, tchac, pan **GunGage**

46%

«1 0 CC de N.F.S. pour la patiente du troisième ! ». Bon allez, je laisse tomber le docteur Douglas Ross et ses «Urgences». «Quel homme », me susurre ma chouette compagne, éveillant mon courroux : «Et mes poignets d'amour, tu ne les trouves pas sexy ! ». C'est que j'ai un test à gratter, moi ! Et même qu'il n'est pas franchement affriolant ce «GunGage». Il semblerait même que des stagiaires du studio de conception se soient faits la main dessus. Jugez plutôt : un des quatre personnages principaux n'est que rigidité et ne dispose en tout et pour tout que d'une palette de mouvements basique ; à tel point qu'il

ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
Konami
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Aucun
PRIX
349 F



ne peut grimper un escalier sans abuser de sauts ridicules... Les décors sont à l'avenant, à peine dignes des jeux PlayStation des débuts. Et quant à l'action franchement répétitive, genre : «Pan t'es mort, sale gnome baveux ! », elle est grave-ment mollassonne. Dès lors,

le CD vous échappera des mains... On pourrait noircir le tableau à l'envi. Mais à tort. Parce que GunGage n'a rien d'une bouse terminale. Ses musiques entraînantes, pour le fan du style manga, ses boss gigantesques au design impressionnant et ses armes du même métal,

l'extirpent in extremis du lot des nanars. Et le joueur de se sentir obligé

(quasi malgré lui) de pousser la quête plus loin. Mais quand même, à l'heure où sortent des titres avec la classe de «Syphon Filter», il faudrait être toqué pour claquer 400 balles dans ce titre. Konami nous avait habitué à mieux.

Féthi



PlayStation Chasse aux rats **Rat Attack**

67%

En matière de CD Rom éducatifs et culturels, la réputation de TLC Édusoft n'est plus à faire. Rachetée il y a peu par Mattel, la société se lance dans les jeux vidéos, à corps perdu. Rat Attack est son coup d'essai. Un coup de maître ? Pas tout à fait. Explications.

Les rongeurs Washington et Jefferson l'ont mauvaise. Cobayes envoyés dans l'espace sans billet retour, ils reviennent pour se venger des humains, accompagnés d'une armée de rats génétique-

ÉDITEUR
TLC EDUSOFT

DÉVELOPPEUR
TLC EDUSOFT

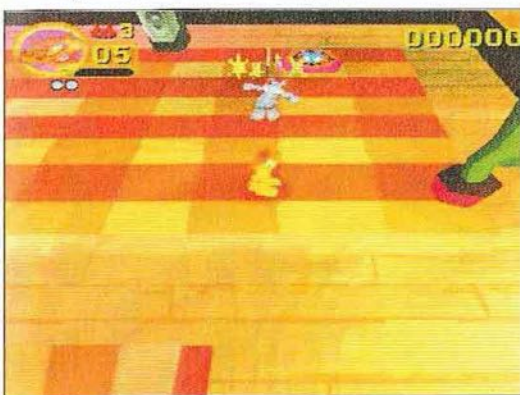
TEXTE/VOIX
français

JOUEURS
1 ou 4

SAUVEGARDE
memory card

ACCESSOIRES
Non

PRIX
349 F



ment modifiés. Voilà pour l'histoire. Muni de votre éradicateur, la suite est connue : bla, bla, bla, sauver la terre,... Dans la production actuelle de titres graphiquement ultra-léchés, Rat Attack dénote quelque peu. Mais son ambiance cartoon regorge d'actions tordues, il est possible d'y brûler les bêtes, de les torturer, les aspirer, et même de les machouiller ! Ce jeu est à coup sûr desti-

né à une jeune au-dience. Et dans la lignée d'un «Bomberman» ou d'un «Bubble Bobble», c'est dans le jeu à plusieurs qu'il montrera toutes ses qualités. Trois modes multi-joueurs vous attendent dont une course à la capture de rats bien vicelarde, dans laquelle il s'agira de remplir son quota en un temps imparti. Plus subtil, vous pourrez également dupliquer les rats de l'adversaire afin de le submerger. Franchement distrayant, «Rat Attack» fait partie de ces jeux dont on n'a pas envie de dire le moindre mal, sans qu'il soit pour autant franchement abouti. Attachant donc.

Féthi, le rat



Game Boy Color Shoot'em Up **R-Type De Luxe**

58%



ÉDITEUR
Nintendo

DÉVELOPPEUR
Irem

TEXTE/VOIX
Anglais

JOUEURS
1

SAUVEGARDE
Carte mémoire

ACCESSOIRES
Le joueur

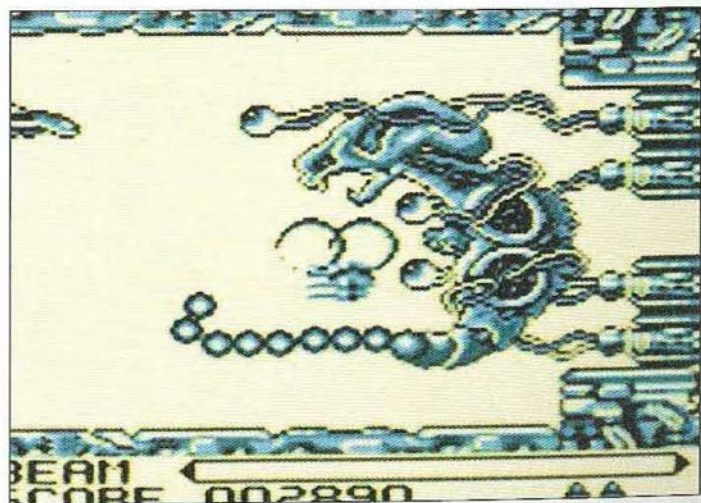
PRIX
229 F

Déçu ! Si, si, je suis déçu ! Après les merveilles «Super Mario Bros de Luxe» et «Zelda», j'attendais le plus grand bien de cette nouvelle mouture du «R-Type» sur Game Boy. Alors, malgré un bon départ avec la présence de 5 jeux : «R-Type 1 et 2 Color», «R-Type 1 et 2 (d'origine)» (en noir et blanc) et «R-Type de Luxe» qui ont de quoi



contenter largement, les fans que nous sommes, c'est au niveau de la réalisation que le bât blesse. Les couleurs des versions colorisées sont brouillonnes et manquent de finesse. Elles n'ont rien à voir avec la qualité graphique des deux hits précités. Et, quant au «R-Type de Luxe», il n'a de «Luxe» que le nom. Ce n'est qu'une compil des deux R-Type colorisés, sans réel intérêt. Enfin, l'animation un peu poussive, voire lente, gâche vraiment le plaisir du jeu. Dommage !

Wonder, too bad !



Game Boy Color Plate-Forme **A Bug's Life**

45%



ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Disney Interactive
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Mots de passe
ACCESSOIRES
Aucun
PRIX
199 F

Sorti tout droit du film «1000 et une pattes», vous incarnez Flik, une fourmi qui doit déparasiter sa fourmilière des horribles sauterelles qui l'ont envahie. Un jeu de plate-forme en 2D vraiment linéaire où il suffit d'avancer de gauche à droite en lançant des baies sur les ennemis et en ramassant toutes les options qui passent à portée. Les environnements varient peu d'un niveau à l'autre. Heureusement certains niveaux bonus, un peu différents, surgissent entre 2 niveaux (ouf, un peu de changement !). La jouabilité pêche un peu, surtout par l'imprécision des sauts. Bref, dommage que la réalisation générale soit aussi peu concluante, on attendait mieux.

Carlito

Game Boy Color Plate-forme **Prince Of Persia**

72%

Et revoilà «Prince Of Persia», sur Game Boy Color cette fois. Je vous rassure tout de suite, cette version est identique en tout point à celle de la Game Boy classique, la couleur en plus. Votre but est d'aller délivrer la princesse de vos rêves des griffes du terrible Jaffar. Pour cela, vous devrez vous sortir des cachots et abattre l'in-

ÉDITEUR
Nintendo ?
DÉVELOPPEUR
RedOrb
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
1
SAUVEGARDE
Passwords
ACCESSOIRES
Aucun
PRIX
229 F



d'un des musts du genre plate-forme. En clair, si vous ne l'avez pas encore, sans problème, laissez-vous tenter.

Wonder of Persia

fâme. Il s'avère que «P.O.P.» est toujours aussi bon à jouer et l'arrivée de la couleur pourra permettre aux plus jeunes d'entre vous de s'initier au gameplay



PlayStation Course d'avion **Plane Crazy**

28%

Devinette : qu'est-ce qui ressemble à un bon jeu muni d'un bon concept, mais qui se révèle à l'usage une véritable daube ? Réponse : «Plane Crazy».



ÉDITEUR
Emtec Magnetics
DÉVELOPPEUR
Project Two
TEXTE/VOIX
français
JOUEUR
1 OU 2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
rester Zen
PRIX
N.C.

De fait, ce jeu est un immense gâchis. Tout prédisposait pourtant celui-ci à un délire d'avion

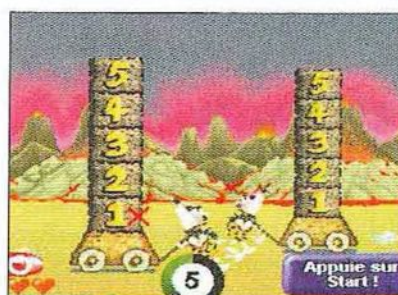
sympa, original, avec des graphismes et une animation bien vus. Mais le problème tient en un mot : ergonomie. Les avions sont d'une maniabilité navrante et le pilote se ramasse sans cesse contre les falaises et autres parois. De plus, une autre erreur de conception vient noircir le tableau avec un pad analogique qui se déverrouille automatiquement entre deux courses (saoulant). Dommage, vraiment dommage...

Mad Wonder



Playstation Jeu de shoot **Point blank 2**

39%



ÉDITEUR
Sony
DÉVELOPPEUR
Namco
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
2
SAUVEGARDE
Oui
ACCESSOIRES
Guncon
PRIX
249 F 500 F avec le gun

Après une partie de «House Of The Dead 2», avec David notre standardiste qui, malgré les apparences est un vrai cow-boy, difficile de me concentrer sur ce «Point Blank 2». Ce soft propose une multitude de mini-jeux qui mettent à épreuve votre sens de la précision et vos réflexes. Vous pouvez jouer seul ou à deux, en équipe ou en duel. Après quelques parties, je me gratte le sourcil gauche (comme je le fais si bien) et me rend à l'évidence : ce jeu ne vaut carrément pas le détour. C'est peut-être marrant d'y jouer une fois, mais les graphismes sont tellement fades que la lassitude pointe son nez. PB2 est donc un jeu que je vous déconseille vivement d'acheter.

The Yaz Of The Dead



Playstation Bizarre **Aironauts**

35%

Aironauts est un jeu étrange qui met en scène des personnages équipés d'ailes à réaction. Les développeurs puisent leur inspiration



ÉDITEUR
Take 2
DÉVELOPPEUR
Red Lemon Studios
TEXTE/VOIX
Français
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Memory card
ACCESSOIRES
Dual shock
PRIX
349 F

du célèbre «Pilotwings 64» et de l'épreuve du vol libre en particulier. Le jeu est divisé en

niveaux dans lesquels quatre missions vous sont proposées. Il s'agit essentiellement de phases de shoot them up sans grand intérêt. A chaque fin de niveau, vous devez affronter et vaincre le boss pour découvrir le monde suivant. Techniquement, le jeu tient pourtant bien la route. Les graphismes des décors sont de bonne facture et ne sont pas trop sujets aux problèmes de clipping. Mais le manque de fun est assez rédhitoire. Ajoutez à cela des voix françaises carrément désastreuses et vous obtenez l'un des flops du mois. Pan !

Airwolf

Game Boy Couleur Course auto **F-1 World Grand-Prix**

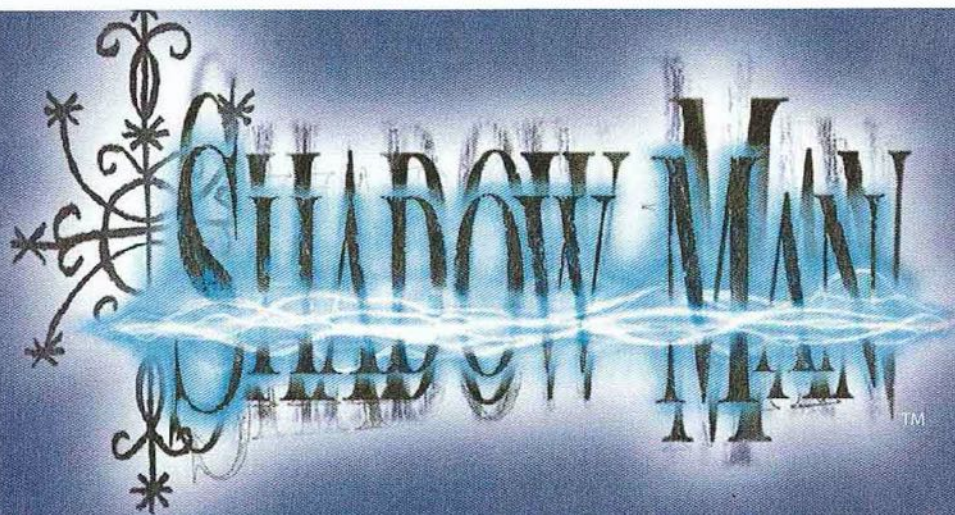
35%



ÉDITEUR
Nintendo
DÉVELOPPEUR
Video System
TEXTE/VOIX
français
JOUEURS
1
SAUVEGARDE
Cartouche
ACCESSOIRES
Câble link
PRIX
255 F

Décidément, la Game-Boy n'est définitivement pas une console capable de gérer correctement un jeu de course. Certes, «F1 World Grand-Prix» présente bien. En effet, d'entrée de jeu, l'accueil avec des séquences vidéos digitalisées est hallucinant, au vu de la plate-forme. Pas de problème, l'habillage est franchement canon. Mais dès lors que l'on aborde le jeu proprement dit, on retrouve le stéréotype du jeu de course sur Game Boy : scrolling à deux francs et animation très moyenne. Comme toujours, on ne rencontre que deux sortes de virages, les larges ou les serrés. La présence du mode scénario et un bug systématique, en mode exhibition, se traduit par l'abandon, même quand les dégâts ne sont pas activés... Game over !

Wolfen



**! GÉNÉRATION
COMICS**

Sortie en
septembre

LE MAGAZINE



AKkaim

Génération Comics est une division éditoriale de PANINI FRANCE S.A. • Z.I. SECTEUR D • B.P. 79 • 06705 ST-LAURENT-DU-VAR CEDEX • Renseignements : 04 92 12 57 57

ÉGALEMENT DISPONIBLE EN JEU VIDÉO

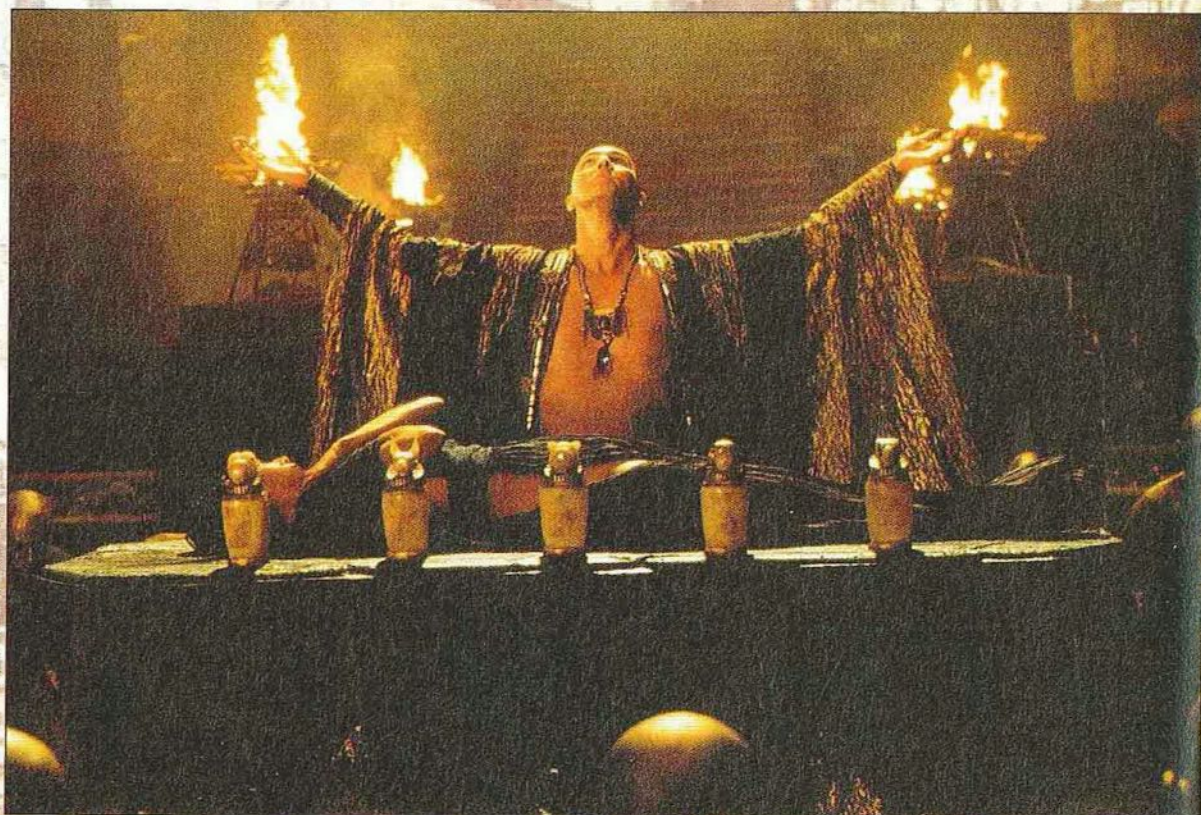
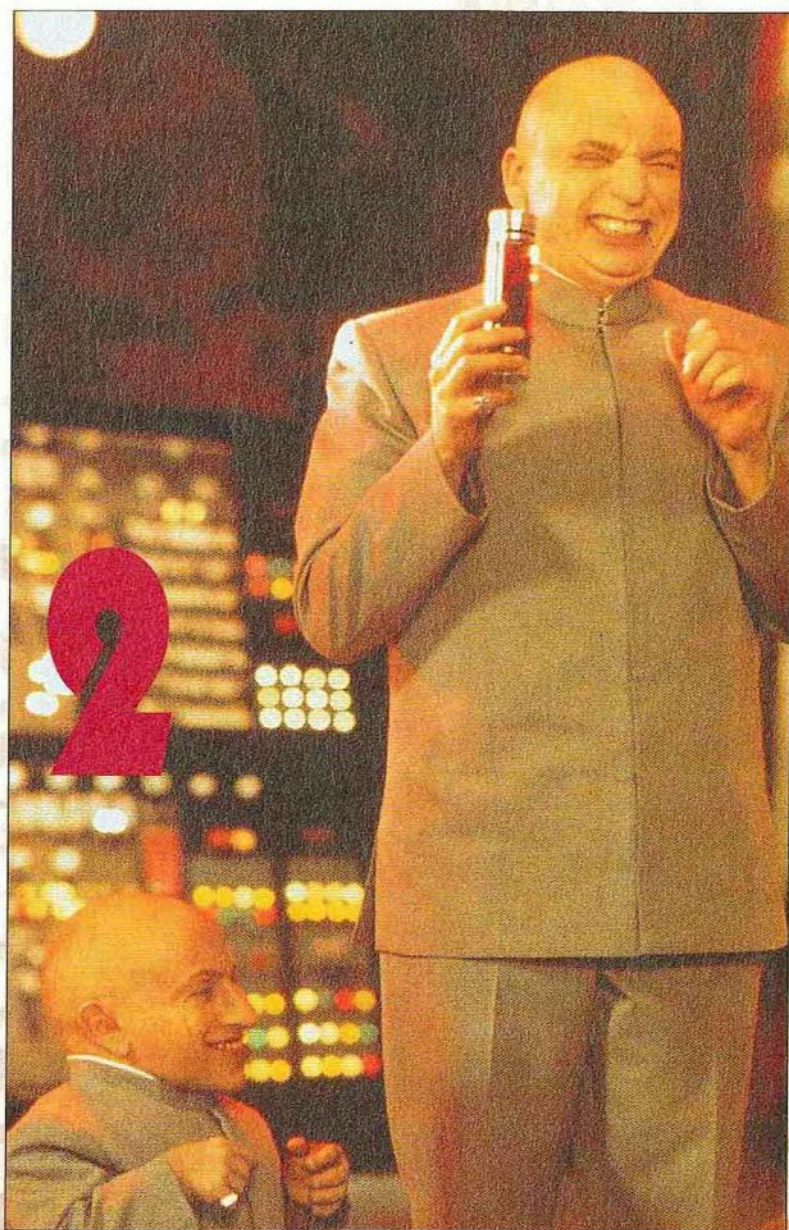
zoom ZOOM
zoom

événement

Austin Powers 2

l'espion qui m'attirait

Après avoir explosé le box-office américain, où il a réussi l'exploit de détrôner « Star Wars », « Austin Powers 2 », le nouveau délire de Mike Myers, débarque sur nos écrans le 27 octobre. « Player One » en dit plus, dès maintenant, sur ce terrifiant affrontement entre notre héros poilu et son ennemi préféré, le docteur Evil...





que d'entreprendre la conquête de la planète. Un seul obstacle se dresse devant lui : notre sauveur, Austin Powers ! Prêt à tout, le sadique Evil traverse le temps et débarque en 1969, en pleine époque hippie. Là, ses sbires réussissent à s'emparer du bien le plus précieux de Powers : son Mojo ! Ce terme quelque peu cryptique est néanmoins familier de tous les fans de blues et de rock, puisqu'il désigne la virilité, le « zgeg », bref, ce qui pend entre les jambes des hommes. En ce qui concerne Austin, on peut parler de méga-Mojo tant la virilité de notre héros est surpuissante (aucune femme n'y résiste), au diapason de son légendaire poitrail velu. Powers réussira-t-il à retrouver son Mojo ? Que deviendra le donc nain du Dr. Evil ? Comment faire pour investir la base lunaire du super-méchant ? Et comment avoir autant de succès avec les filles qu'Austin Powers ? La

réponse à toutes ces passionnantes questions est pour bientôt !

Comme le précédent, « Austin Powers 2 » est une parodie des films d'espionnage/action psychédéliques des années 1960 tels que « Modesty Blaise », les deux « Dr. Goldfoot » et bien sûr les James Bond. Myers interprète une fois de plus les deux principaux rôles,

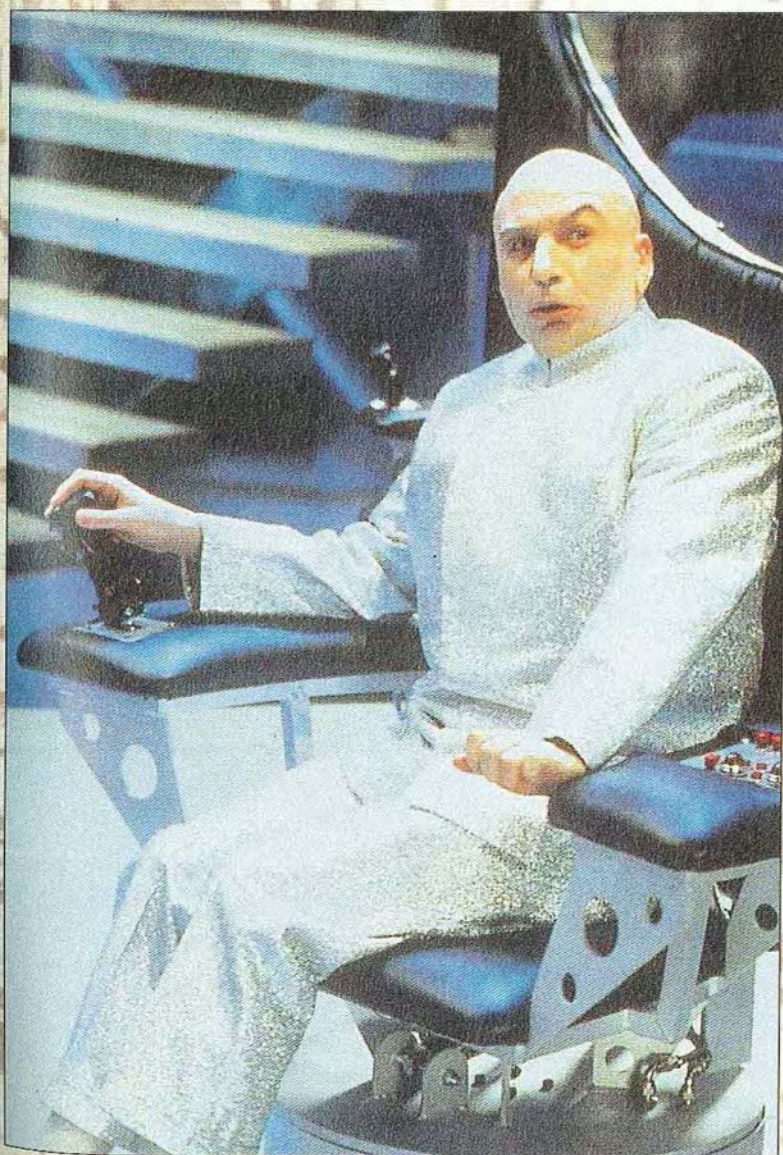
Powers et Evil, et se livre à un véritable festival (mention spéciale

au méphitique Evil)... Un régal ! Bien que visant parfois au-dessous de la ceinture, Myers évite quasiment tout le temps la vulgarité et propose un divertissement aussi loufoque qu'excitant, aux antipodes de stupidités peu recommandables, genre « Dumb and Dumber »... Bref, « Austin Powers 2 » est bien LA comédie de l'année, beaucoup plus balèze que « Mary à tout prix » par exemple. Une fois n'est pas coutume, les Ricains ont eu bon goût. Vivement le 3

Sortie nationale le 27 octobre



« Austin Powers 2 » débute juste après la fin du premier. Mais pas de panique ! Même si vous l'avez raté, vous comprendrez tout ! Ainsi, notre homme Austin, sex symbol total malgré son look hemm... contestable, goûte aux joies de la monogamie en compagnie de la délicieuse Vanessa (Liz Hurley)... Pendant ce temps, dans l'espace, le diabolique Dr. Evil, qui avait été congelé à la fin du premier épisode, réussit à se libérer. Drame pour l'humanité ! Evil n'a désormais de cesse



La BO

Seuls les ermites auront échappé aux singles extraits de la bande originale du film qui comporte des poids lourds comme Madonna, Lenny Kravitz et Mel G (alias Scary Spice), les Who, REM, Green Day, etc. avec en bonus un délire rap de Mike Myers. D'une générosité inégalée, « Player One » et les disques WEA vous proposent de gagner 30 CD « Austin Powers 2 » sur le 3615 MCM (2,23 F/mn). Groovy, non ?...



Japanimation « Perfect Blue »

Supervisé par Katsuhiro « Akira » Otomo lui-même et produit au célèbre studio Madhouse de Kawajiri (« Ninja Scroll »), « Perfect Blue » est un des trop rares animes à connaître les « honneurs » d'une sortie dans les salles françaises. Le fait mérite d'être souligné... « Perfect Blue » s'intéresse à Mima, une chanteuse qui décide de se reconvertir dans la comédie au grand dam de ses fans, dont certains lui vouent un véritable culte. À partir de ce moment, Mima a perpétuellement l'impression d'être épiée, la présence de ses proches ne la rassurant pas du tout. Mais ses craintes sont fondées : peu de temps après, un(e) inconnu(e) la contacte sur le Net... La situation empire quand Mima découvre que son entourage reçoit des menaces, puis tourne au drame quand l'artiste se trouve au beau milieu d'une succession de meurtres... Qui en veut à Mima ? Inspiré d'une nouvelle de Yoshikazu Takeuchi, « Perfect Blue » est un anime

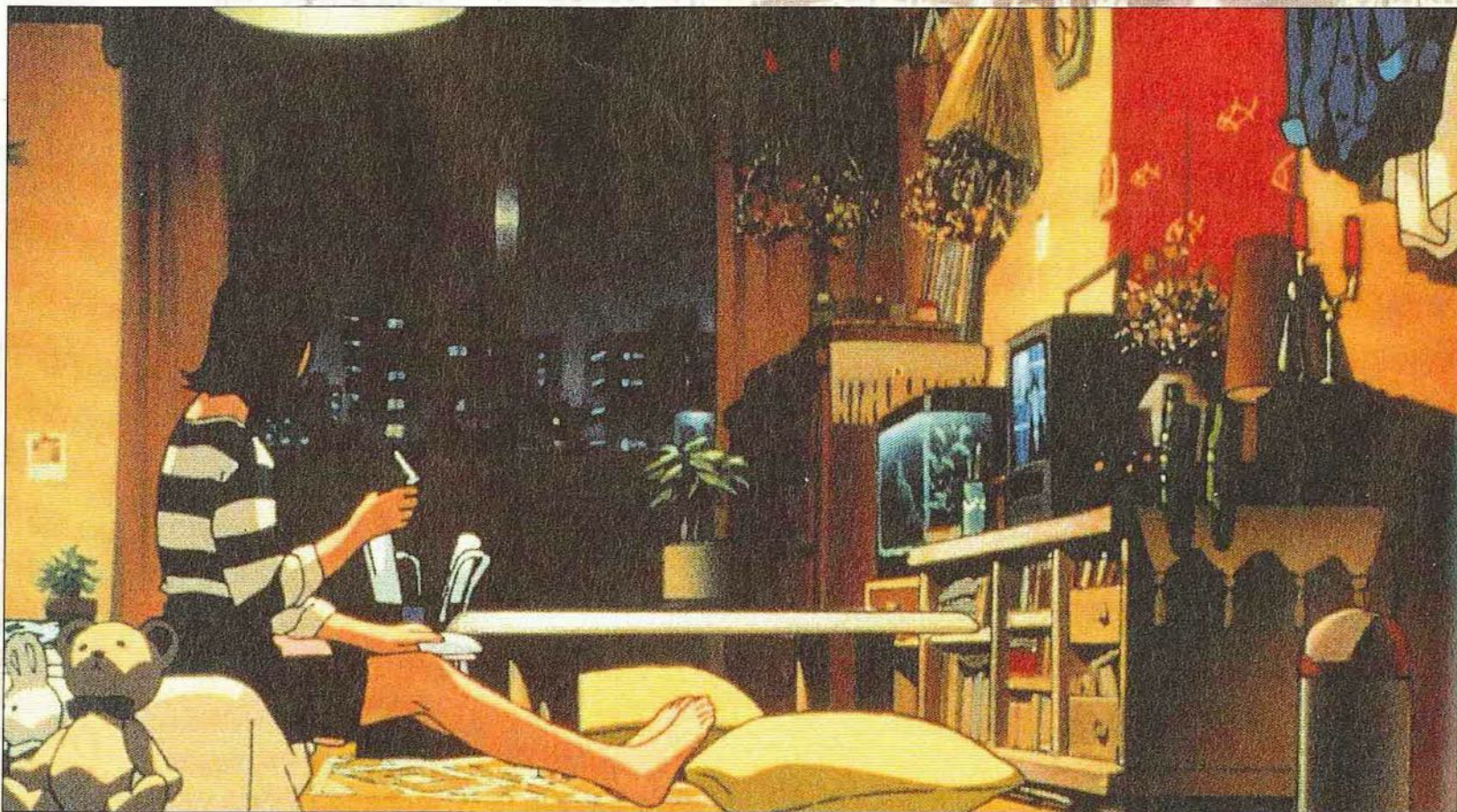


voie que je me suis tracée. Il y a d'autres films d'animation d'avant-garde qui n'empruntent pas les sentiers battus. Un jour, le public saura reconnaître leurs qualités. Par contre, les

résolument original, voire révolutionnaire, puisqu'il repousse les frontières du genre « thriller psychologique ». Stigmatisant certaines caractéristiques de la société japonaise actuelle (les otakus, le fanatisme du public pour les stars...), le film de Satoshi Kon s'impose comme une grande réussite artistique et comme un film d'animation mature et courageux refusant furieusement la facilité. Pour preuve, cette déclaration de Satoshi Kon, proche collaborateur d'Otomo, un mangaka de formation : « Aujourd'hui, au Japon, ce

qui est important pour un dessin animé, c'est le profit qui résultera des entrées en salle, de la vente des vidéos et des diffusions à la télévision. Ce n'est plus un travail d'artiste, mais une entreprise pécuniaire. Il faut absolument satisfaire le public des animes-fans. Plus il y a d'éléments susceptibles de capter leur attention dans une œuvre, plus le budget qui vous est accordé est important. La situation ne changera pas radicalement du jour au lendemain. Mais moi, je ne me décourage pas, je vais continuer d'avancer pas à pas sur la

sponsors ne font pas la charité. Alors, à défaut d'être exclusivement commerciales, nos œuvres devront être populaires. ». Cool, non ? Foncez donc voir « Perfect Blue » et merci de noter que « Jin Roh », une autre merveille de la Japanimation contemporaine, est annoncé chez nous mi-novembre. Enfin, sachez que « Princesse Mononoke », le dernier DA en date de Miyazaki (1997) sortira (enfin !) en janvier 2000. Pincez-moi si je me trompe, mais on dirait bien que les choses bougent enfin... Sortie nationale le 15 septembre



Astuces et solutions

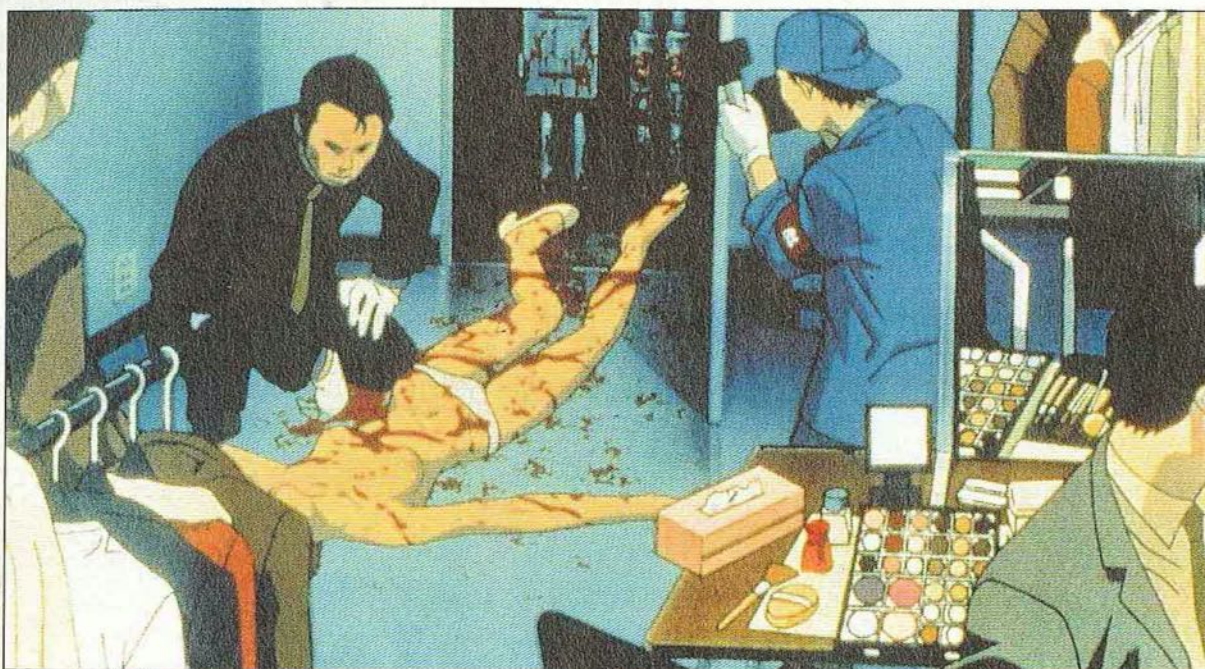
PlayStation, N64, Dreamcast, PC, Game Boy...

08 36 68 77 33

MINITEL
36.15

Player One

www.PlayerOne.net



Torride ? « Eyes wide shut », le dernier Kubrick

C'est le 15 septembre prochain, deux mois après sa sortie américaine, que sortira en France l'ultime film de Kubrick, metteur en scène visionnaire de « Spartacus », « Docteur Folamour », « 2001, l'Odyssée de l'Espace », « Barry Lyndon » (entre autres, bien sûr). Nous n'avons pas encore vu le film et avons refusé de le voir aux États-Unis, où 65 secondes du film ont été retouchées pour cause de scènes de cul trop osées (des personnages digitaux ont été ajoutés pour masquer certains plans olé-olé). Sans aucun doute l'événement de cette fin d'année (fin de siècle ?), « Eyes Wide Shut » s'intéresse

à un couple (interprété par Tom Cruise et Nicole Kidman, vrai couple dans la vie) plongé dans les turpitudes de la jalousie et de l'obsession sexuelle. Comme prévu, le film a déclenché une polémique aux USA. Rendez-vous dans les salles le 15 septembre pour juger de toutes pièces. Au fait, le film devrait sortir dans sa version intégrale en France...

Hollywood X-Press

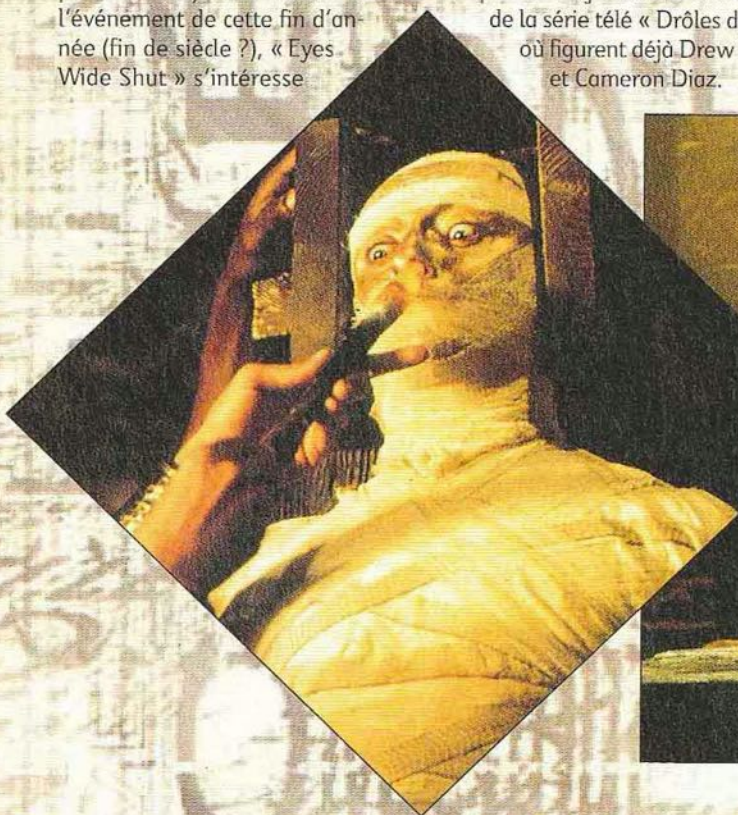
- Fallait s'y attendre : le studio Universal nous annonce une suite à « La Momie » pour 2001.
- Bill Murray (« Un Jour sans fin ») pourrait rejoindre le cast du film tiré de la série télé « Drôles de Dames » où figurent déjà Drew Barrymore et Cameron Diaz.

- Keanu Reeves, qui attend son premier rejeton, a signé pour « Matrix 2 » et « Matrix 3 ».
- Sarah Michelle Gellar, alias Buffy, chercherait à avoir un rôle dans « Hannibal », la suite du « Silence des Agneaux » actuellement en cours de préparation. On ne sait pas encore si Anthony Hopkins et Jodie Foster seront de l'affaire.
- Ray Park, alias Darth Maul, le méchant de « La Menace Fantôme » interprétera le Crapaud, un super vilain opposé aux X-Men dans le film live que réalisera Bryan Singer (« Usual Suspects »).
- « Scream 3 » est annoncé dans les salles américaines pour les fêtes de fin d'année.
- « Sleepy Hollow », le très attendu prochain Tim Burton, où l'on retrouvera Johnny Depp et Christina Ricci, devrait sortir le 19 novembre aux États-Unis.

- Incroyable mais vrai : on parle de plus en plus d'un « Rocky VI » !
- James Woods et Steve Buscemi prêteront leur voix à des personnages du film d'animation en images de synthèse « Final Fantasy ».
- Rodney Ansell, le « bushman » australien qui avait inspiré le personnage principal de « Crocodile Dundee » a été abattu par un policier dont il venait de tuer le coéquipier. À l'heure où nous mettons sous presse, on ne connaît pas les raisons de ce mortel échange de coups de feu...

« END OF DAYS » LE RETOUR D'ARNOLD S.

C'est en décembre que sortira « End of Days », le dernier film d'Arnold Schwarzenegger. Dirigé par l'inégal Peter Hyams (« Outland », « 2010 », mais aussi « TimeCop », voire « Mort Subite »), cette grosse production aux effets spéciaux signés Stan Winston (« T2 », « Jurassic Park ») présente deux détectives (Arnold et Kevin Pollak) devant faire face à un ennemi doté de forces surnaturelles (Gabriel Byrne) qui menace de détruire notre monde. Idéal pour changer de millénaire, non ? On en reparle bientôt...



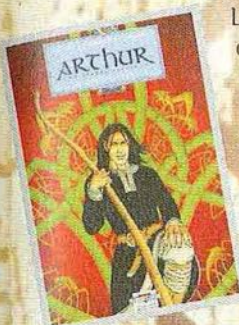
zoom

Bande Dessinée



Mythe

« Arthur : Myrddin le fou »
de David Chauvel (scénario)
et Jérôme Lereculey (dessins)
éd. Delcourt



au maximum aux sources originales, c'est-à-dire aux légendes celtes

L'ambition de cette nouvelle série de fantasy est simple : raconter la légende du roi Arthur et des chevaliers de la Table ronde en remontant

du début du Moyen Âge qui se firent pour la première fois l'écho de la geste du fameux héros (et ce bien avant qu'il soit transformé en héros de roman courtois). Rappel des faits : au Ve siècle de notre ère, les Romains sont chassés de Bretagne (future Angleterre) par les Barbares, Angles, Saxons et Jutes qui débarquent d'Europe du Nord. Face à eux, les autochtones celtes s'organisent plus ou moins bien (ils sont plutôt du genre à s'entretuer) pour résister à ces nouveaux envahisseurs (sans parler des incursions des Pictes et des Gaëls, ennemis séculaires qui déboulent respectivement d'Écosse et d'Irlande). Surgit alors Arthur, personnage de légende qui aurait réussi l'exploit, éphé-

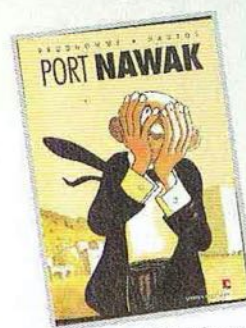
mère mais historique, de rassembler toutes les tribus celtes en une seule armée...

Quinze siècles plus tard, le personnage d'Arthur a bien évidemment été revu et corrigé x fois par la tradition qui l'a transformé en champion du christianisme (voir le film « Excalibur »)... Ici pourtant, point de Graal : nous parlons bien d'affrontements païens, d'une odyssée primitive où la Nature joue un rôle essentiel. S'appuyant sur une connaissance considérable du mythe, les auteurs réussissent l'exploit de régénérer le personnage de Merlin. Pourtant, Chauvel et Lereculey sont loin d'être les premiers à adopter cette démarche (voir la série, intéressante mais bancal, de « Perd Cheval » chez Glénat). Il n'empêche : le talent du scénariste Chauvel, apparemment subjugué par son sujet, et la classe des illustrations réalistes (ce qui n'exclut pas la poésie) de Lereculey emporteront l'adhésion du plus revêché des lecteurs. Du bon, du grand boulot ! Le vieux Merlin doit s'en réveiller...



Amok

« Port Nawak »
de Jean-François Hautot (scénario)
et David Prudhomme (dessins)
éd. Vents d'Ouest



La fin du monde est proche ! Les scientifiques sont formels : une étoile doit s'écraser dans quelques jours sur

notre planète et exterminer la race humaine (seuls survivants possibles : les rats et les cafards). Ce n'est pas une raison pour laisser le peuple sombrer dans l'anarchie (pillages, orgies, etc.). La Sécurité du Territoire dépêche donc ses agents à travers le pays pour veiller au respect de l'ordre. Nous suivons les pas d'Issicol, terme fonctionnaire chargé de veiller sur la région du plus reculé des bleds : Port Nawak. À peine parvenu aux abords du bourg, Issicol perd tous les documents confidentiels concernant la catastrophe. Stupéfait, il découvre que les habitants ont déjà pété un câble depuis qu'une apparition de Sainte Marie-Madeleine

64 TRAYER SPÉCIAL

GAME BOY

Chez tous les marchands de journaux

+ supplément gratuit
LA SOLUTION COMPLÈTE DE ZELDA
SUR GAME BOY COLOR



STAR WARS RACER : LES PLANS & LES ASTUCES

zoom

Bande dessinée



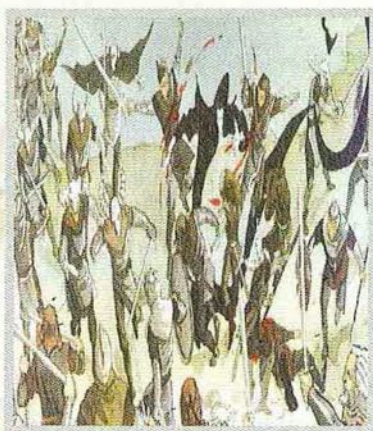
les a convaincus de s'enfoncer dans la débauche ! Réalisé en noir et blanc, « Port Nawak » entraîne ses lecteurs dans un monde absurde, décalé, caustique et, malgré tout, particulièrement dépayçant. Un bon bouquin que l'on recommande en toute confiance aux personnes dotées d'un minimum de cervellet... Chouette !



Fantasy

« Les Trois Quêtes d'Hypercondrie » de Thierry Cailleteau (scénario) et Ciro Tota (dessins) éd. Vents d'Ouest

Réédition en un seul volume d'une série parue au début de la décennie chez Glénat, « Hypercondrie » est un sympathique échantillon d'heroic fantasy à la française. On y trouve l'habituelle population de créatures fabuleuses inhérente au genre, laquelle est plongée dans de gentilles et héroïques fantasmagories. Tout cela est bien foutu, mignon et mouvementé, sans cependant égaler les chefs-d'œuvre du style. Cool, mais réservé exclusivement aux aficionados. À noter que les deux auteurs ont signé le dernier volume de l'excellente série de science fiction « Aqua Blue »...

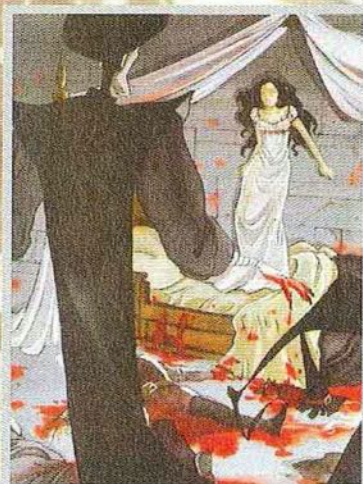


Sombre fable

« Le Roi Cyclope 3 : Griselde » d'Isabelle Dethan éd. Delcourt



Jolie série fantastique, « Le Roi Cyclope » a le mérite de se différencier des tonnes de bouquins du même genre grâce à ses dessins, beaux et assez originaux, et son scénario. Une vraie fable où le merveilleux et l'insolite côtoient l'épouvante. Une série à découvrir et à soutenir dare-dare !



Comics Victorien

« Jenny Finn » de Mike Mignola (scénario) et Troy Nixey (scénario et dessins) éd. Onipress

Londres, fin du XIXe siècle. Alors que Jack l'Éventreur rôde dans les rues de Whitechapel, un jeune colosse rencontre Jenny Finn, jeune fille énigmatique, sorte d'égérie des miséreux. Étrangement attiré, notre homme découvre que les malheureux proches de Finn sont victimes d'étranges mutations : leur corps se recouvre d'écailles, de nageoires et de tentacules. Quel mal inconnu ronge



les taudis londoniens ? D'où vient cette horrible épidémie ? Et quel rapport avec les meurtres atroces qui ensanglantent la métropole ? Pour le savoir, faudra lire la suite ! On connaît le goût pour le fantastique gothique de Mignola, que nous encensons réguli-

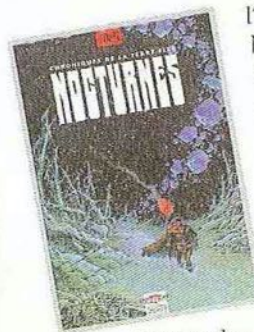


rement dans ces colonnes pour son dantesque « Hellboy ». Une fois de plus, l'auteur ne nous déçoit pas, « Jenny Finn » réussissant brillamment à présenter une vision inédite du Londres de « Jack the Ripper », ce qui est déjà un petit exploit. On regrettera quand même que Mignola n'ait pas illustré lui-même le comics, les illustrations de Troy Nixey étant parfois à la limite de la caricature. Il n'empêche, la force d'évocation du scénario est telle que « Jenny Finn » réussit à s'imposer comme une irrésistible plongée dans un monde étrange et tabou rappelant

les textes du grand écrivain fantastique William Hodgson. Bienvenue au bord de l'abîme...

Apocalyptique

« Chroniques de la Terre Fixe : Nocturnes » de Caza (scénario et dessins) éd. Delcourt



Terre, an 10003 de l'Ère de la Masse. Notre planète a arrêté de tourner sur elle-même. Une face est donc perpétuellement plongée dans la nuit, l'autre étant douée par les rayons du soleil. À la frontière des deux zones, dans une succession de canyons arides, la vie subsiste. L'homme, que gangrène une variété incroyable de mutations, est retourné à la barbarie. Sorte de champion de la tribu de Bajne, Arkas abandonne un soir son tour de garde pour retrouver sa compagne, Myriam. L'erreur est fatale puisque les terrifiantes créatures de la Nuit pénètrent dans le camp et s'emparent du fils chéri du chef du groupe. Désespérée, sa mère s'enfonce dans la Nuit à sa recherche, bravant les inter-



SUR LE FRONT NIPPON

Glénat sort en septembre un art-book (luxueux livre d'illustrations) à la gloire de la « Sailor Moon » de Naoko Takeuchi.

« Mon Voisin Totoro », un des plus beaux films d'animation d'Hayao Miyazaki (récemment diffusé sur Canal+) sortira en VHS et en VF chez TF1 Vidéo.

Deux nouvelles séries japonaises chez Dynamic Visions : « Gunbuster », série de 1988 produite par le studio Gainax (« Les Ailes d'Honneur ») et « DNA Sights 999.9 », une OAV inédite de Leiji Matsumoto, immortel auteur de « Albator ».

Notez sur vos agendas que les 18 et 19 septembre, le Palais des Congrès « Le Quartz » de Brest accueillera une nouvelle édition de l'excellent festival Mangas/Japanimation Cartoonist. On y attend, entre autres CosPlay et la horde de fanzineux habituelle, Narumi Kakinouchi, la dessinatrice de « Princesse Vampire Miyu ».



Flash Gordon

« Tess Wood & Campbell »
de Stan & Vince (scénario et dessins)
éd. Delcourt

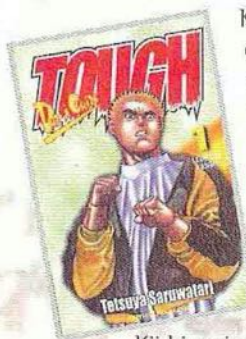
Ça barde dans le continuum spatio-temporel ! Nos deux héros sont en effet embringués dans une véritable course contre la montre pour stopper l'infâme professeur Stone, savant fou prêt à perturber les époques pour asseoir sa domination sur le monde (et accessoirement se taper Tess). Ainsi, des pithécanthropes déambulent dans Manhattan ! N'écoutez que son courage, digne héritier de Flash Gordon et de dizaines de héros de comics, Campbell force à travers les époques (passé, futur) pour récupérer les inventions (perdues au fil du temps et des épisodes), inventions qui permettront au temps de reprendre son cours normal. Après une excursion mouvementée au Crétacé (tyrannosaure, éruptions volcaniques...), Campbell se dirige vers le XXI^e siècle. À ce moment, l'affreux Stone dérègle la machine à voyager dans le temps et notre sauveur déboule à Londres, en 1829. Là, il doit faire face à une secte qui ressuscite les abominables sacrifices humains de la religion aztèque !

« Tess Wood & Campbell », c'est le retour des grands comics des années cinquante et soixante, ceux de Frazetta et de Dan Barry. Des histoires échevelées où de musculeux et courageux héros bravent

tous les dangers pour sauver notre monde (peuplé de dizaines de pin-up sublimes) des manigances de sadiques vilains. Le bonheur !

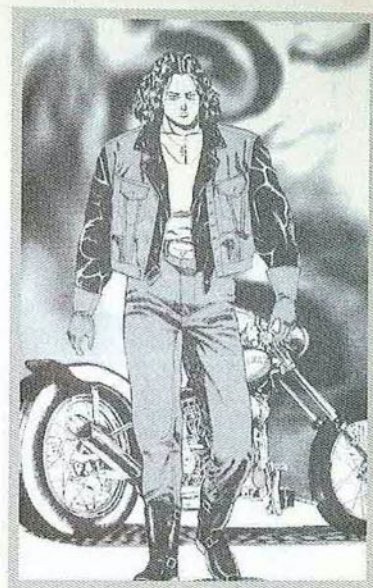
Bourrin

« Tough - Dur à cuire »
de Tetsuya Saruwatari
éd. Tonkam



Kiichi Miyazawa est lycéen et a la particularité d'adorer la baston plus que tout au monde. Ça tombe bien, il y excelle. Nous suivons donc les exploits de

Kiichi, qui met leur mère, à longueur de pages, à toute une bande de balèzes velus (évidemment au moins trois fois plus larges que notre ami) : un gang qui terrorise son bahut, deux frangins qui viennent de sortir de taule, etc. Les récits qui composent ce nouveau venu de l'édition manga en France sont à peu près tous construits sur le même schéma : 1/ Kiichi dans l'intimité, vie classique de lycéen japonais ; 2/ apparition des ennemis qui massacrent tout ce qui bouge ; 3/ arrivée de Kiichi qui les explose encore plus. Crétin, non ?



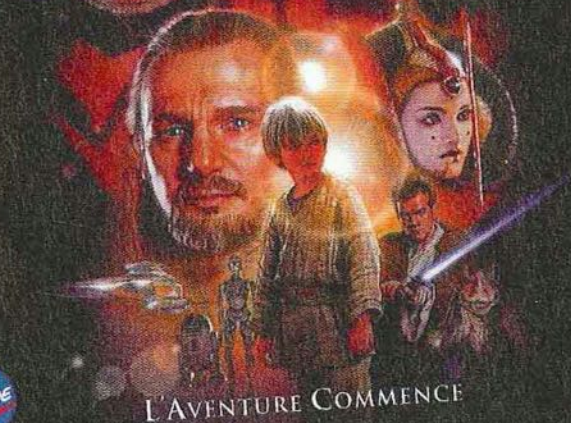
De quoi faire passer « Noritaka » pour un chef-d'œuvre de finesse ! Niveau



dit et les légendes qui apprennent que nul n'est jamais revenu de cette contrée maudite... Arkas n'a pas d'autre choix que de rassembler ses ames et de se diriger, lui aussi, au plus profond de l'obscurité...

Nouvel album de Caza, un des quatre grands auteurs français de bédés de science-fiction (avec Moebius, Druillet et Bilal). « Nocturnes » nous ramène l'auteur en grande forme. D'une efficacité biblique, le scénario est superbement servi par des illustrations ultra maîtrisées et carrément dépayssantes... Le pied ! À noter que « Nocturnes » s'inscrit comme préambule à la célèbre série du « Monde d'Arkadi » du même auteur.

STAR WARS EPISODE I LA MENACE FANTÔME



L'AVENTURE COMMENCE
PlayStation®

EXCLUSIF

à l'occasion de la sortie
du jeu événement,
Player One t'offre
le Stick'n Play
STAR WARS

**À DÉCOUVRIR
CHEZ TOUS LES
MARCHANDS DE
JOURNAUX DÈS LE
25 SEPTEMBRE
1999.**





rances, etc. Aussi charmant que pertinent, « Short Program » bénéficie bien sûr du style graphique exemplaire d'Adachi. Bref, un chouette et touchant manga, qui devrait émouvoir tout amateur de bédé nipponne. Recommandé !

Cyber

« Carmen McCallum n°4 : Samuel Earp »
de Fred Duval (scénario) et Gess & Rabarot (dessins)
éd. Delcourt

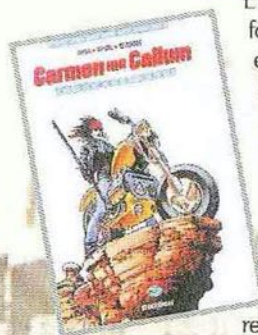


réalisation, rien de particulier à relever. « Tough » est un de ces innombrables mangas produits au kilomètre par les Japonais. Tellement anecdotique qu'on se demande comment il a pu arriver chez nous ! Uniquement conseillé aux plus hardcores des otaku.

Joli

« Short Program »
de Mitsuru Adachi
éd. Tonkam

Aux antipodes du manga précédent, ce recueil d'histoires courtes du mangaka à l'origine de « Théo ou la Batte de la Victoire » s'avère typique du style subtil de son auteur. Les différents récits présentés nous permettent de pénétrer dans l'intimité des jeunes Japonais, de leurs angoisses, de leurs espérances, etc.



En 2053, les forces de l'ONU embauchent Carmen McCallum, une mercenaire de fer. Sa mission ? Interceptor le sinistre milliardaire Samuel Earp, un des piliers du complexe militaro-industriel américain dont la tête a été mise à prix par le gouvernement du Nevada. Ne reculant devant rien, McCallum kidnappe Earl dans des circonstances rocambolesques, alors que ce dernier voyageait à bord d'un dirigeable techno...

Publié dans le cadre de la collec' « Série B », que dirigent Olivier Vatine et Fred Blandard (les seuls Français à avoir eu l'honneur de travailler sur un comics « Star Wars »), ce nouvel album de McCallum est une petite pépite d'action cyber. Littéralement épileptique (action + action + action), le scénario se



« BLAST »

Rien à voir avec la bédé, mais on s'en fout parce que c'est bon. On salue la naissance de « Blast », nouveau canard sur l'attitude glisse. Paru récemment, le numéro 2 comporte des papiers sur le skate, le surf, mais aussi des reportages sur des sujets essentiels comme Fat Boy Slim, Nashville Pussy, les Hots d'Or ou le prisonnier politique amérindien Léonard Peltier. Bref, tout cela pulse de bonnes vibrations. Seul reproche : une orthographe hésitante (« Keanu Rives », sic !).

VIDÉO : LA SÉRIE INÉDITE DE « KEN LE SURVIVANT »

Seconde série animée inspirée par le célèbre manga (prévu en librairie chez J'Ai Lu en septembre, « Ken 2 - Fist of the North Star » est rigoureusement inédit en France et présenté ici en version originale et intégrale sous-titrée. Ainsi, tout amateur de bon goût pourra se repaître des innombrables scènes d'ultra violence (mec coupé en deux à la faux, prisonniers aspergés d'essence et brûlés vifs, etc.) qui rythment agréablement cet anime, par ailleurs d'une rusticité plastique telle qu'elle effrayerait n'importe lequel des barbares de « Mad Max 2 ». Bourrin et souvent sordide, « Ken 2 » fera aboyer de joie tous les pitbulls de votre cité. 3 épisodes par K7. 2 K7 parues. Édité par Toei Vidéo.



paie en plus le luxe d'être intelligent et rempli de trouvailles surexcitantes, comme ces minuscules et mortels insectes-cyber ou la « télé-conférence » durant laquelle les participants sont transposés en pleine guerre de Sécession. Quant à Gess, il synthétise brillamment l'héritage de décennies de mangas, de comics et de bédés de science-fiction made in France. Bref, une authentique tuerie ! La suite, vite !

Cyber (bis)

« Megalex 1 : l'Anomalie »
d'Alexandro Jodorowsky (scénario)
et Fred Beltran (dessins)
éd. Humanoïdes Associés



Entièrement réalisé sur ordinateur (une technique habituelle pour Beltran), cet album de fort belle allure nous entraîne dans une ville-planète totalitaire où la population provient de manipulations génétiques. Ici, le hasard et la nature n'ont pas droit de cité. Pourtant, la forêt primale de

te totalitaire où la population provient de manipulations génétiques. Ici, le hasard et la nature n'ont pas droit de cité. Pourtant, la forêt primale de

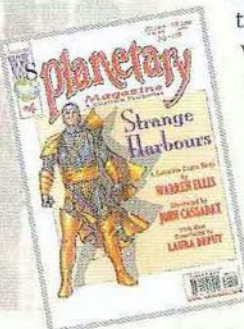


Chem résiste à cette dictature scientifique. Un jour, une séance de donages tourne à la catastrophe quand apparaît l'Anomalie, un policier haut de trois mètres qui sème la panique avant d'être récupéré par une belle et énigmatique « terroriste »...

« Megalex » n'étonnera pas les fans de Jodo, co-auteur avec Mœbius de la mythique série « L'Incal ». Sorte de « Gattaca » truculent, « Megalex » permet aussi à Beltran de repousser ses limites graphiques, l'auteur clouant superbement le bec à tous les tarés qui osent penser que la bédé sur ordinateur n'est qu'un simulacre. Du grand, du bel ouvrage. La suite, vite (bis) !

Galactique

« Planetary Magazine n°4 : Strange Harbours »
de Warren Ellis (scénario)
et John Cassaday (dessins)
éd. WildStorm



Sorte de détective au service d'une corporation, Wilder enquête sur l'écroulement inexplicable d'un gratte-ciel inoccupé. Au détour

d'une ruelle, il sauve un passant d'une agression. Wilder poursuit l'assaillant. La course l'entraîne sur les ruines du building où une équipe d'enquêteurs vient de mettre à jour une sorte de sarcophage. Wilder saute dessus et... se réveille, plusieurs jours plus tard, dans un hôpital, le torse zébré par



une immense cicatrice. En fait, Wilder a été téléporté à bord d'un vaisseau spatial vivant, qui s'est écrasé il y a des millions d'années sur notre planète. À la recherche d'un équipage qui lui permettrait de retourner dans son univers, le vaisseau propose à Wilder de subir la mutation qui le transformerait en copilote. Comprenant que cela va lui permettre de transformer sa vie, Wilder accepte de se métamorphoser en cyborg... Joliment réalisé, « Strange Harbours » bénéficie avant tout d'un scénario original et captivant. Une réussite !

Forrest Gump

« Wild Times : Gen 13 »
de Joe Casey (scénario)
et Jason Johnson & Edwin Rosell (dessins)
éd. WildStorm



Le principe de la série « Wild Times » est simple : transposer les héros des éditions Wild-Storm dans des époques différentes de leur contexte habi-



tuel. Ainsi, les super héros des Gen 13 sont téléportés, nouveaux Forrest Gump, au beau milieu des années 60 où ils naviguent entre les habituels Viet-Nam, concerts psychédéliques, manifestations pacifistes, etc. L'ensemble aurait pu être plaisant (les auteurs ont suffisamment traité pas à la légère des événements graves comme le festival d'Altamont durant lequel les Hell's Angels massacrèrent le public à coups de queues de billard et de poignard. Conclusion : malgré quelques passages rigolos (le trip d'un des héros, l'intervention des Teen Titans), l'ensemble laisse une désagréable impression de mauvais goût dans la bouche...

Capone vs. Predator

« Wild Times : The Grifter »
de Max Allan Collins (scénario) et Paul Smith (dessins)
éd. WildStorm

Autre segment de la série Wild Times, cette fois situé à l'époque de la Prohibition, cet épisode du Grifter est né de la rencontre de deux valeurs sûres du comic-book, l'écrivain de polar M.A. Collins et le vétéran des X-Men Paul Smith. Ici, le Grifter (alias Cole Cash) est un flic chassé de la police de Chicago pour excès de zèle (il a mis à sac une brasserie dandestine). À la recherche d'un nouveau boulot, il est embauché par un ancien boss qui le charge de s'attaquer par tous les moyens à la pègre. Cash va découvrir que le chef de la Mafia vient d'un autre monde...

Robuste et sans fioriture (Smith livre des graphismes nerveux, mais à la limite du basique), cet épisode de Wild Times se lit à vitesse grand V. Collins et Smith sont des super pros et paraissent vraiment heureux de bosser ensemble. Tant mieux, puisque leur bonheur fait largement tâche d'huile !

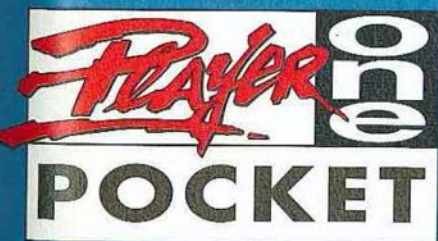
Mutants

« The Tenth »
de Tony Daniel & Scott Lobdell (scénario) et Tony Daniel (dessins)
éd. Image



Série déjà classique des éditions Image, « The Tenth » s'intéresse à un groupe de super héros plongés dans les embrouilles habituelles de

leur caste. Dans l'ensemble, c'est bien foutu mais hyper complaisant (Daniel semble avant tout intéressé par le physique de ses héroïnes, toutes fesses dehors), ce qui n'empêche pas quelques chouettes idées graphiques. Mais l'ensemble est vraiment trop bas du front pour dépasser le niveau moyen des comics de super héros contemporains qu'on voit déjà partout. Bof !



Trucs et Astuces

Demandez-les à votre marchand de journaux, librairie ou hypermarché

PlayStation et Nintendo 64. La solution à tous vos problèmes

La première collection de plans complets, codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64



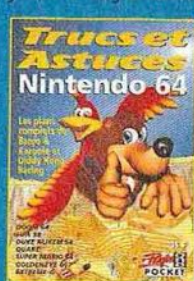
Vol 1 :
Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...



Vol 2 :
Les plans complets de Super Mario et GoldenEye 007 + des trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem



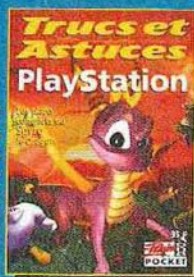
Vol 3 :
Les plans complets de Tomb Raider 2 + des trucs et astuces Final Fantasy VII, Odyssée D'Abe...



Vol 4 :
Les plans complets de Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing + des trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...



Vol 5 :
spécial Tekken 3 + des trucs et astuces Gran Turismo, Fifa 98...



Vol 6 :
Les plans complets de Spyro le Dragon + des trucs et astuces Breath of Fire 3, Medieval...



Vol 7 :
La solution complète de L'Exode d'Abe + des trucs et astuces Coupe du Monde 98, Rival Schools...



Vol 8 :
La solution complète de Tomb Raider 3 + des trucs et astuces Duke Nukem, Cool Boarders 3...



Vol 9 :
La solution complète de Zelda + des trucs et astuces ISS 98, Yoshi's Story...

Trucs et astuces - Collection Player One Pocket - 35 F

Drame!

« Sin City : Hell and back »
de Frank Miller (scénario et dessins)
éd. Dark Horse



Quelques mois à peine après la fin de sa flamboyante odyssée antique « 300 » (qui a déclenché une furieuse polémique à cause d'un passage où



le roi des Spartiates traite les Athéniens de « boys lovers »), Miller retourne au thriller pour une nouvelle plongée dans les caniveaux de la Ville du Pêché. Vous imaginez sans peine notre enthousiasme... Eh bien non ! Ce premier numéro (d'une mini-série appelée à en compter neuf) s'avère ultra décevant. Miller semble avoir bûd le boulot et certaines planches sont mal construites. La déception tourne à la trahison lorsque certaines cases paraissent avoir été carrément torchées (persos mal dessinés, encrage hésitant). Quant au scénario, à peine défriché dans ce premier volet, il narre la rencontre entre un artiste apparemment loser et une bombe sexuelle qu'il sauve in extremis du suicide. Bien évidemment, ces deux parias vont s'aimer et découvrir les secrets de l'un et l'autre... Espérons que Miller se ressaisira rapidement. Il lui reste huit chapitres pour parfaire.

Atterrant ?

« Ozzy Osbourne : The Diary of a Madman »
de Paul Jenkins (scénario)
et Dean Ormston (dessins)
éd. Image



Après Kiss, c'est au tour d'Ozzy Osbourne, l'énarrable chanteur du groupe de heavy metal britannique Black

Sabbath de connaître les honneurs d'un comics-mag produit par Todd McFarlane, l'homme derrière « Spawn ». Apparus à la fin des années 1960, les Black Sabbath ont acquis un statut culte chez la plupart des fans de metal grâce à des Stukas soniques comme « Paranoid » ou « Iron Man ». Après avoir éreinté la plupart des scènes de la planète, Sabbath expul-



se Ozzy à la fin des années 1970 (pour cause de défonce perpétuelle). Reprenant ses esprits à la surprise générale, Ozzy entame une carrière solo fructueuse, notamment aux États-Unis. Après des années de froid, le braillard s'est récemment rabiboché avec ses anciens compagnons pour écumer les stades américains et autres, au cours d'une énième tournée d'adieu...

C'est le moment où le redoutable businessman qu'est devenu McFarlane lance ce mag à la gloire des vieux satanistes, ainsi qu'une panoplie de produits dérivés Ozzy dont le plus croustillant est sans nul doute une stupéfiante maquette Ozzy représentant notre homme (musclé comme un super héros, arrh, arrh, arrh !) en pleine transe satanique. Cloné sur le mag Kiss paru dans la même collection (grand format, papier glacé), l'objet comporte un article sur la carrière du bougre et un entretien avec lui. L'essentiel consiste bien sûr en une BD pas trop mal branlée (illustrations peintes, scénario stupide mais rigolo) qui raconte, en version parano-fantastique, la vie d'Ozzy (employé des abattoirs, délinquant juvénile, rock star, alcoolique, drogué, persécuté par les vampires et les religieux). Le bougre devient par la grâce des auteurs une sorte de Christ Metal-Goth. Bref, tout cela devrait surexciter les fans de Marilyn Manson et faire banir de rire toute per-

sonne connaissant un peu le bonhomme. À part ça, force est de constater le talent commercial de McFarlane qui s'implante de plus en plus dans l'industrie du rock par le biais de magazines, de jouets mais aussi de dips (Kom, Pearl Jam). On se permettra donc de lui suggérer de réfléchir à un long-métrage d'animation sur Marilyn Manson...

Brutal

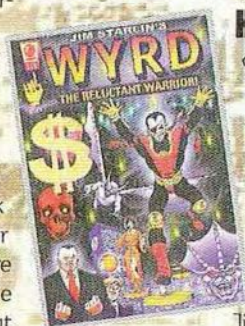
« Spawn : the dark Ages »
de Brian Holguin (scénario)
et Liam McCormack-Sharp (dessins)
éd. Image



Situé pendant les Croisades, ce nouvel avatar de Spawn nous présente une sorte de relecture infemale de l'histoire de Richard Cœur de Lion. Parti en Terre

Sainte pour massacrer au nom du Christ, un chevalier (lord Covenant) est tué au cours d'un combat. Il revient en ce bas monde sous forme de HellSpawn et réapparaît dans sa bonne vieille Angleterre. Là, les paysans et autres serfs de son ancien domaine sont opprimés par le terrible et terrifiant DuBlanc, qui est chargé par le baron Rivalen de faire régner l'ordre. Comme la tradition l'exige, l'HellSpawn se souvient de son ancienne vie et résiste à son nouveau statut de suppôt de Satan qui devrait le détourner des querelles humaines. Il organise donc les humbles en armée et monte à l'assaut des troupes de DuBlanc...

Bien que rappelant des tonnes de comics et de bédés d'heroic fantasy, « Dark Ages » est suffisamment bien réalisé pour attirer l'attention de tout fan du genre : le dessinateur anglais McCormack-Sharp en fait des tonnes dans le genre « méga-balèzes-criblés-de-flèches-qui-s'entreteuent », soutenant bien le scénario, conventionnel mais efficace, de Brian Holguin. Bref, sûrement pas le meilleur « Spawn », ni un grand comics de fantasy, mais bon tout de même !



Hippie

« Wyrd the reluctant Warrior »
de Jim Starlin (scénario et dessins)
éd. Slave Labor Graphics

Ancien pilier des Marvel Comics, Jim Starlin a signé certains des plus beaux space operas des

années 60/70, à l'époque où il illus-

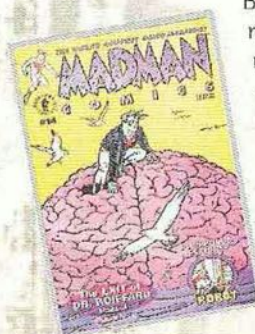
trait les aventures de Captain Marvel, dont il écrivit et dessina la mort (un album historique puisque le héros - le premier à décéder ! - était victime d'un cancer). Loué soit-il jusqu'à la fin des temps.

Réalisée en partie sur ordinateur, sa nouvelle série débute lorsque le patron de la corporation Nexus signe un pacte avec d'hideux représentants du monde des Enfers dont le but est évidemment d'asseoir la domination du terrible capitaliste sur la planète (il vit très mal d'être moins riche que Bill Gates !). Heureusement pour nous, un inoffensif banlieusard est désigné par les forces du Bien comme ultime rempart de l'humanité. Résistant quelque peu (on le comprend, il ne verra plus jamais sa femme et ses enfants !), le brave gars accepte le job quand il découvre que Nexus et ses acolytes menacent de réduire la planète en cendres...

Sympathique comme tout, ce comics se distingue par un anti-libéralisme qui rappelle les prises de position « gauchistes » des hippies et autres idéalistes des années 60/70. Pas étonnant puisque Starlin en a fait partie. Certes, tout cela est parfois assez naïf, mais la sincérité de Starlin ne fait aucun doute. Sachant que le bonhomme, même quand il ne se foule pas trop comme ici, est toujours capable de jolies, voire de grandes choses, on ne peut que recommander les exploits de ce « super héros malgré-lui ».

Beau !

« Madman Comics n° 14 : The exit of Dr Boiffard »
de Mike Allred (scénario et dessins)
éd. Dark Horse



Bizarre et inspiré, ce comics suit un super héros existentialiste qui navigue sur un cerveau gigantesque ! Parvenu sur une île paradisiaque, le costume rencontre

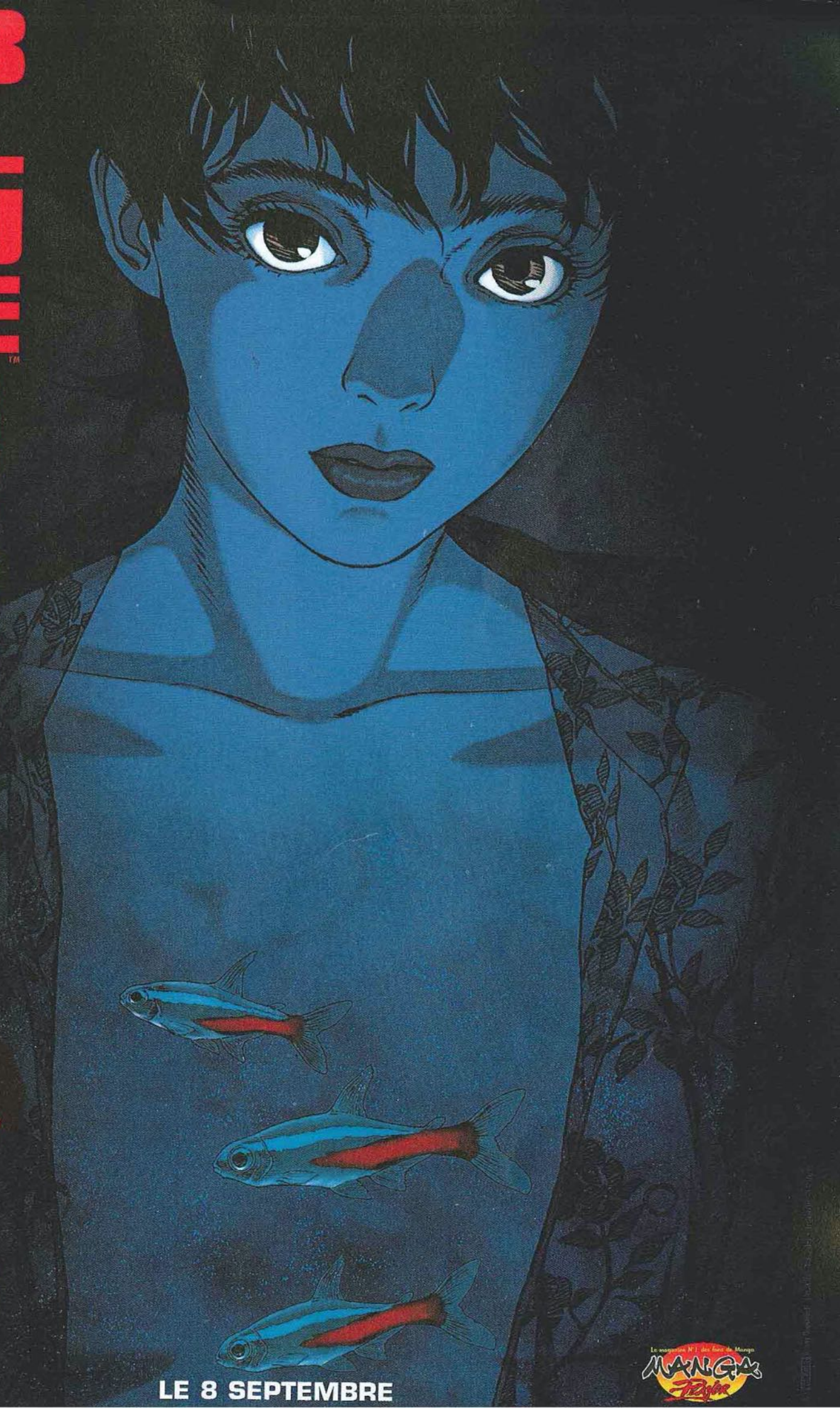
d'étranges habitants...

Hors du commun, beau comme tout, avec ses traits limpides et ses couleurs choisies avec goût, ce chouette comics s'impose sans problème comme une des bonnes surprises de cette fin d'été. Cette bédé hyper dépaysante nous met (enfin) du baume au cœur et nous incite à vous conseiller de foncer chez l'importateur le plus proche et de bien retenir le nom de Mike Allred ! Mention spéciale à la fausse pub « Comment devenir super héros » publiée en dernière page : à mourir de rire !

Inoshio

PERFECT BLUE

UN FILM DE SATOSHI KON



LE 8 SEPTEMBRE

Le magazine N°1 des fans de Manga
MANGA
FRENCH

WANTED*



* recherché

NOM :ECTOPLASMA
 N° :094
 POIDS :40,5 KG
 TAILLE :1,5 M
 ATTAQUE :DEVOREVE
 ÉLÉMENT :SPECTRE/POISON
 SIGNE PARTICULIER :DES POUVOIRS HYPNOTIQUES

POKÉMON *Attrapez-les tous!* **SOUPÇONNÉ**
D'ENVAHIR LE TERRITOIRE
LE 8 OCTOBRE...

Nintendo

TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU 08 36 68 77 55 (2.23 F LA MINUTE)

GAME BOY