

COLLECTOR
Stick'n Play
STAR WARS

PlayStation 2

Première mondiale ! On a joué à la

PLAYSTATION 2



**READY 2
RUMBLE
BOXING**

Plein les yeux, plein les
dents sur Dreamcast

ET AUSSI

out sur
LES NOUVEAUX
ZELDA, TOMB
RAIDER IV, FFXIII,
CRASH TEAM
RACING,
TC...

101

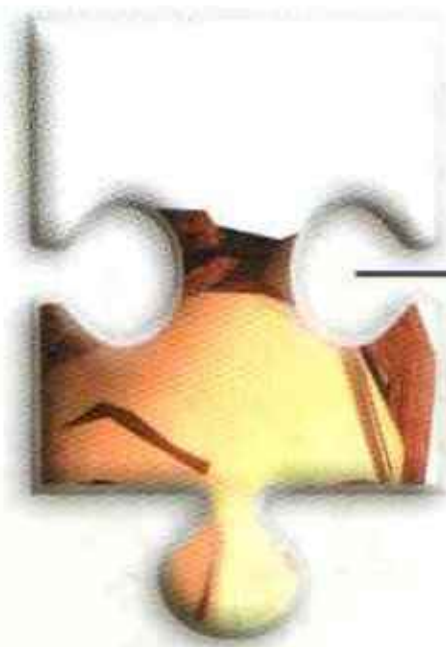
Octobre 99

35^F

ISSN : 1153 4451 - 250 BEF - 10 FS - 1100 PTE-CONT - 59 MAD - 39 FRF - 7,5 CAD

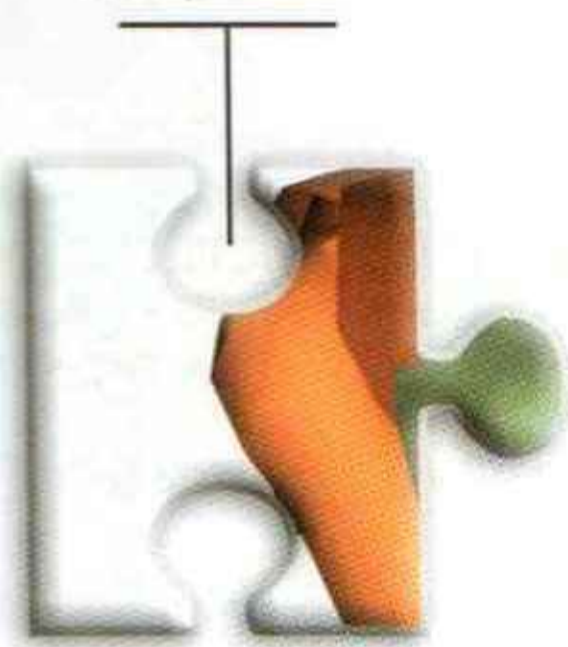
L 6459 - 101 - 35,00 F



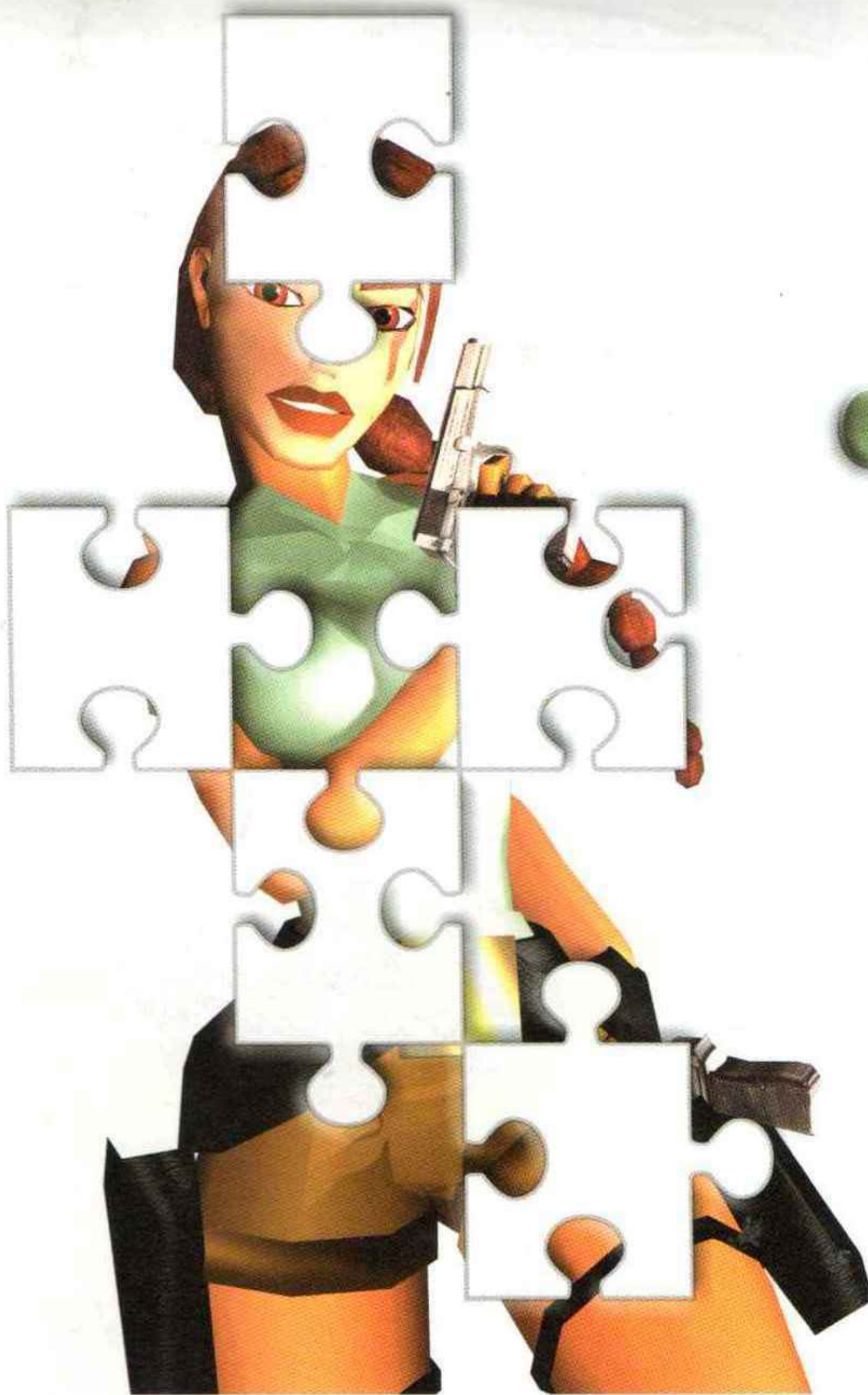


Propose plus de 17 000 astuces, solutions et tests.

Informe sur les métiers des jeux vidéo et donne toutes les infos du jour en temps réel.

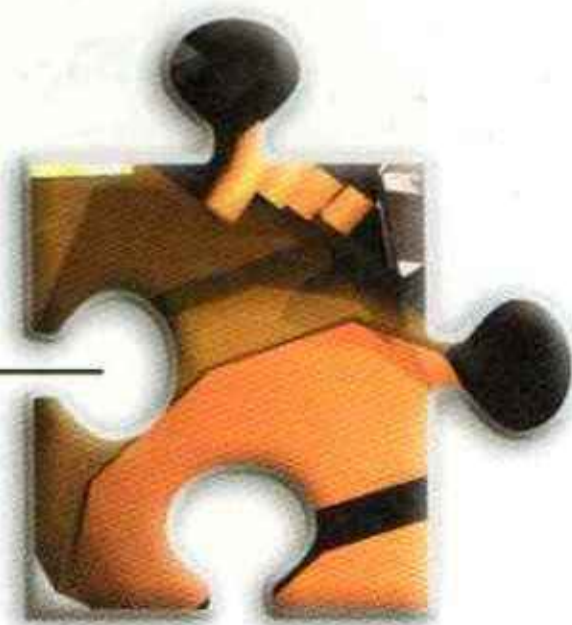


Délivre les plans et les sauvegardes des meilleurs jeux.



Nouveau : moteur de recherche pour tous les tests, démos, astuces, soluces et patches du web.

Permet d'intervenir dans les forums et même de tester les jeux.



AIDES DE JEUX
GAME Up

www.GameUp.com
Le guide universel
des jeux vidéo consoles et PC

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 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : pvalle@player.tm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLÉ (pvalle@player.tm.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Benjamin JANSSENS
(benji@player.tm.fr)
Assistante de rédaction : Mahalia GARRAUD
(mahalia@player.tm.fr)
Secrétaires de rédaction : Jean-Pierre SIMARD
(jpsamba@player.tm.fr), Sonia BRICOUT
Rédacteurs : Cyril ABITBOU, Yassine ABOUDIAJ (MacYas),
François DANIEL (Wonder), Patrick GIORDANO (Matt), Daniel
Andreyev (Kamui), Guillaume LASSALLE (El Didou), Christophe
POTTIER (Wolfen), Sami SEDDIKI, Féthi MAAYOUFI, Olivier
RICHARD (Inoshiro), Carlos SOARES, François JACQUES
(correspondant au Japon)
Traducteur : Daniel Andreyev (Kamui)

MAQUETTE

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

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de la fabrication : Céline CECILLE
Photogravure : Pi-M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ

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

Service en ligne

Responsable : Lionel KAPLAN
Journaliste : Christophe MOLIGNIER

Service abonnement

Distr. abonnements
BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex
Tél. : 05 61 43 49 69
Fax : 05 61 43 49 66

Service des ventes : DISTRIMEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)

Contact : Denis ROZES

Tél. : 05 61 43 49 69

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre 5341 547 024

Président-directeur général : Alain KAHN

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD

Comptabilité : Karine MERELLE

Secrétariat : David BENGU

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 LUYSEN

Dans ce numéro, en supplément, un Stick'n Play
posé sur la quatrième de couv' (sous blister)
et ne pouvant être vendu séparément.

NOUVEAU

Pour poser toutes vos questions ou 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.



EDITORIAL



Attention, avis de tempête ! Ça cogne de tous les côtés
comme un typhon déchaîné. Nos fidèles reporters
ont été envoyés aux quatre coins du monde pour vous
rapporter des nouvelles exclusives du front tumultueux
de l'univers des jeux vidéo. On commence par le Japon,
avec la première mondiale de la Play 2. Pedro El Loco
a eu la chance de jouer avec la nouvelle bête de Sony
et vous livre ses premières impressions à chaud, ça brûle !
Retour en Europe avec le compte-rendu de l'ECTS,
le salon européen où Féthi et Benji se sont gavés de
haricots et de saucisses, made in England,
avant de pondre un reportage matiné d'une
interview de Miyamoto, preuve que le marché
européen devient un enjeu important...
Pendant ce temps-là, la rédaction ne chômait
pas, vous offrant son lot habituel de tests, d'OTW
et de combines diverses — jusqu'au jour programmé
du tournoi de Ready 2 Rumble, qui donne lieu à un dossier
spécial impressions. Enjoy, c'est du vécu !
Mais vous retrouverez aussi, en rubriques habituelles,
tout le bien qu'on pense des dernières BD, mangas
et autres ziques à dévorer sans modération. Last but not
least, Player vous offre ce mois-ci des albums de Filter
à gagner, ainsi qu'un Stick'n Play Star Wars sous blister,
posé sur la quatrième de couv'. C'est pas beau, ça ?
Allez, j'y retourne. À bientôt, pour un panorama des jeux
sur la Play 2, le mois prochain.

Sam

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

SOMMAIRE

CONCOURS

Concours Duke Nukem,
Zero Hour37
Concours Sled Storm123



Les amoureux de Zelda vont être comblés avec la sortie d'un nouveau soft sur N64 et de trois autres sur Game Boy. Star Wars : la vérité et des milliards d'infos tout aussi percutantes notamment en provenance de L'ECTS.



Bizarre, vous avez dit chelou ? Nous avons testé Seaman, le jeu le plus étrange de la Dreamcast.



Wolfen vous livre les nouveautés en matière de PC.

Pour tout abonnement :
une figurine **Lara Croft**
en cadeau (p. 161) !

6
Courrier

10
PlayStation 2

16
Stop Info

50
TOP

52
Over the World

64
C'est arrivé près de chez toi

67
Tests

138
Trucs en Vrac

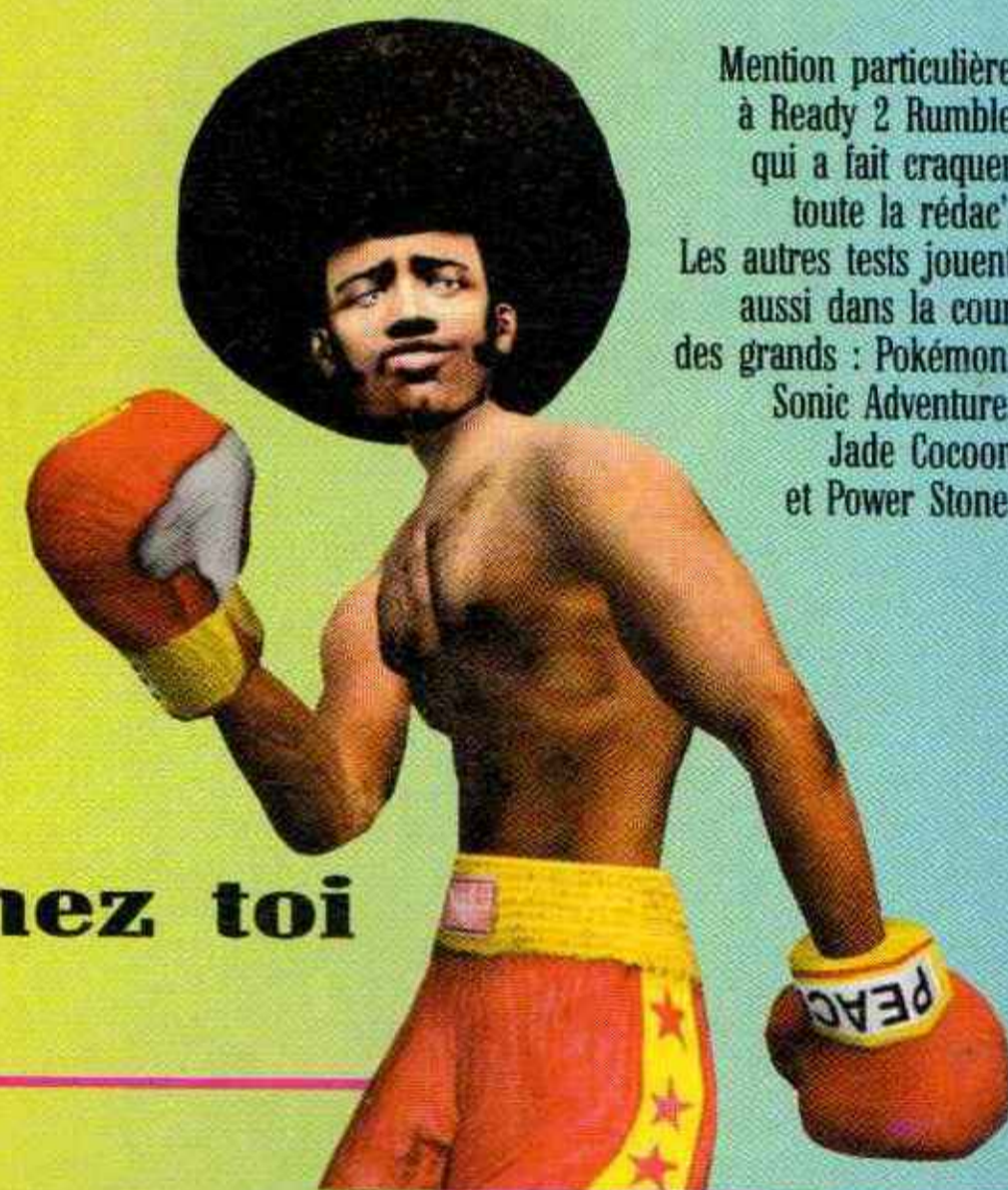
144
L'arcade dépasse les bornes

150
Micro Attitude

152
Zoom



Révélation exclusive sur le nouveau monstre de Sony.



Mention particulière à Ready 2 Rumble qui a fait craquer toute la rédac'. Les autres tests jouent aussi dans la cour des grands : Pokémon, Sonic Adventure, Jade Cocoon et Power Stone.

Wonder revient les bras chargés de codes et d'astuces pour le bonheur des tricheurs.



Il n'y a pas que les jeux dans la vie. Ino vous invite au ciné, à écouter de la musique et à lire de bonnes BD.

Problèmes de parasites?

Jet Force Gemini™ TM & © 1999 Rare.
PUBLISHED BY Rareware.
Rareware is a trademark of Rare.
TM, ®, the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
Plus d'informations sur les sites www.nintendo.fr et www.jet-force-gemini.com
artwork > alerte orange



Après **GoldenEye**
et **Banjo & Kazooie**,

JETFORCE
GEMINI

29-10-99

pour un nettoyage
à l'échelle galactique!



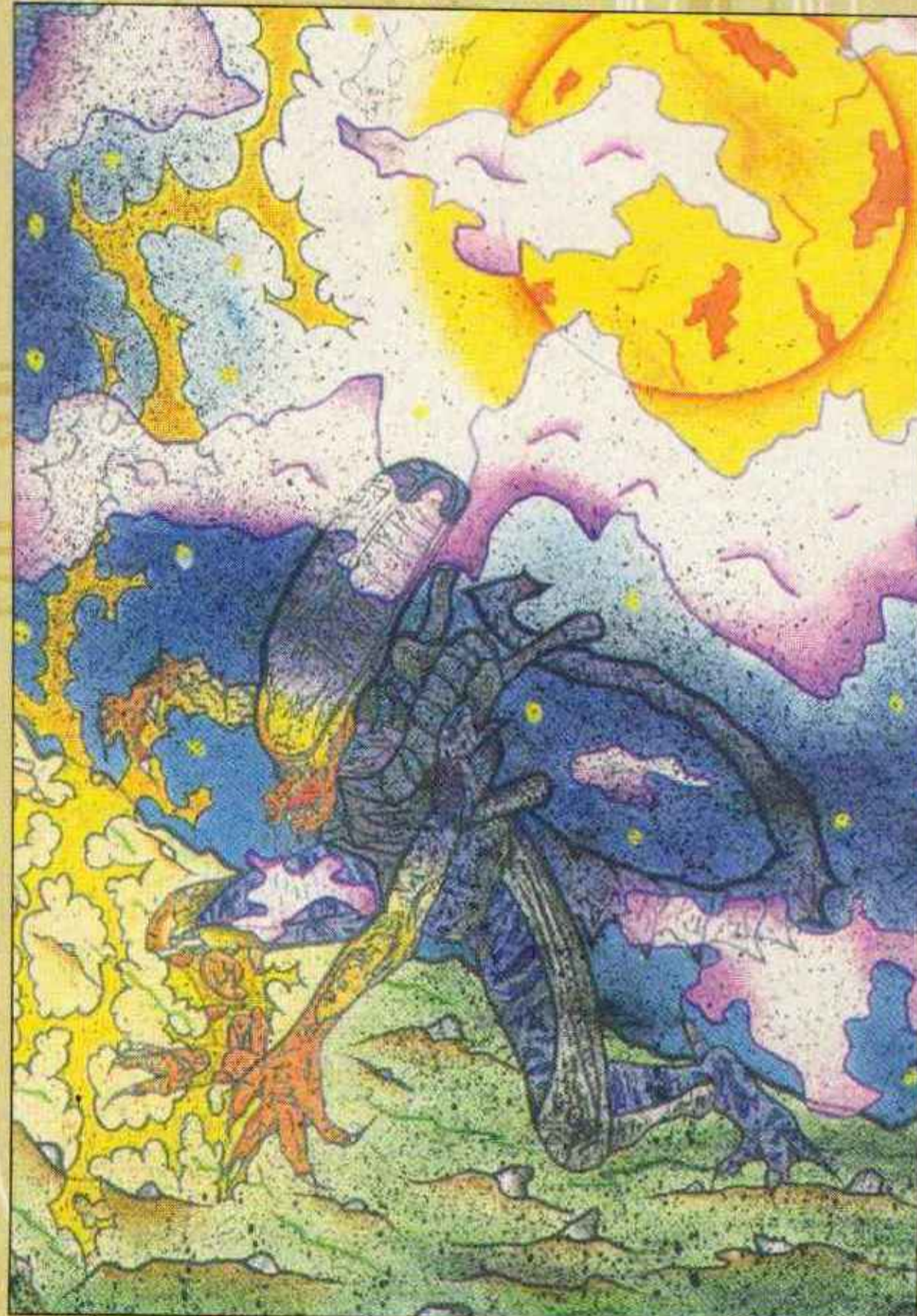
NINTENDO 6

Bon ben, après le numéro 100, on attend maintenant l'an 2000. Et ensuite, l'an 2001, pour voir si Pierre Bachelet aura vraiment les cheveux blancs. D'ici-là, mille merci à celles et ceux qui nous ont félicités, et désolés pour les gloutons qui en voulaient encore plus. Patience et vaseline comme le disait si bien... mais qui disait ça, d'ailleurs ? Si vous avez une idée de l'auteur de cette phrase mémorable, écrivez ! Allez, on se retrouve le mois prochain.

Sam

Cher Sam,

Dans l'un des *Player*, il y avait un message du Farfadet. Il faisait une critique idiote à propos des "gamins" qui lisent *Player One*. J'ai eu 15 ans il y a quelques mois et je lis *Player One* depuis pas mal d'années



Didier Ansel

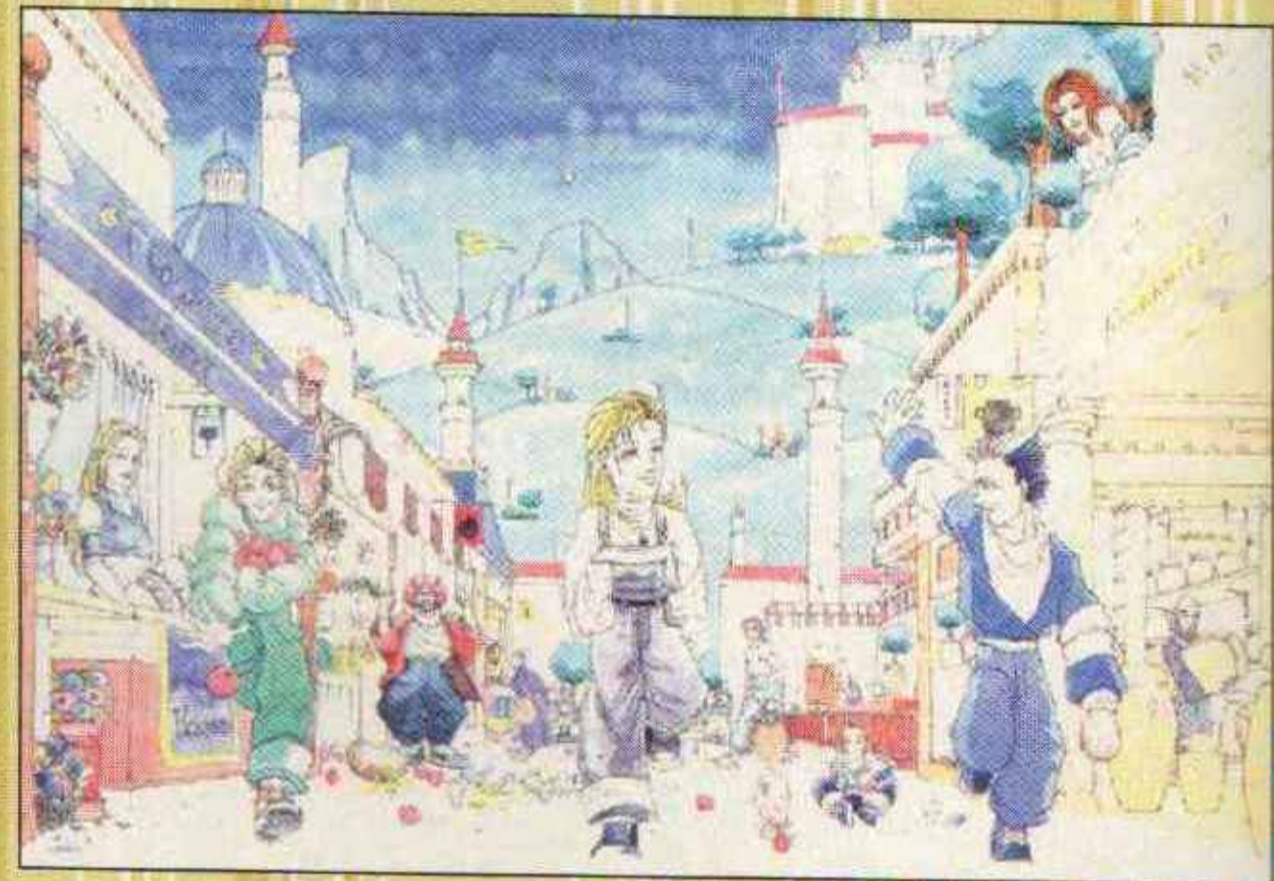
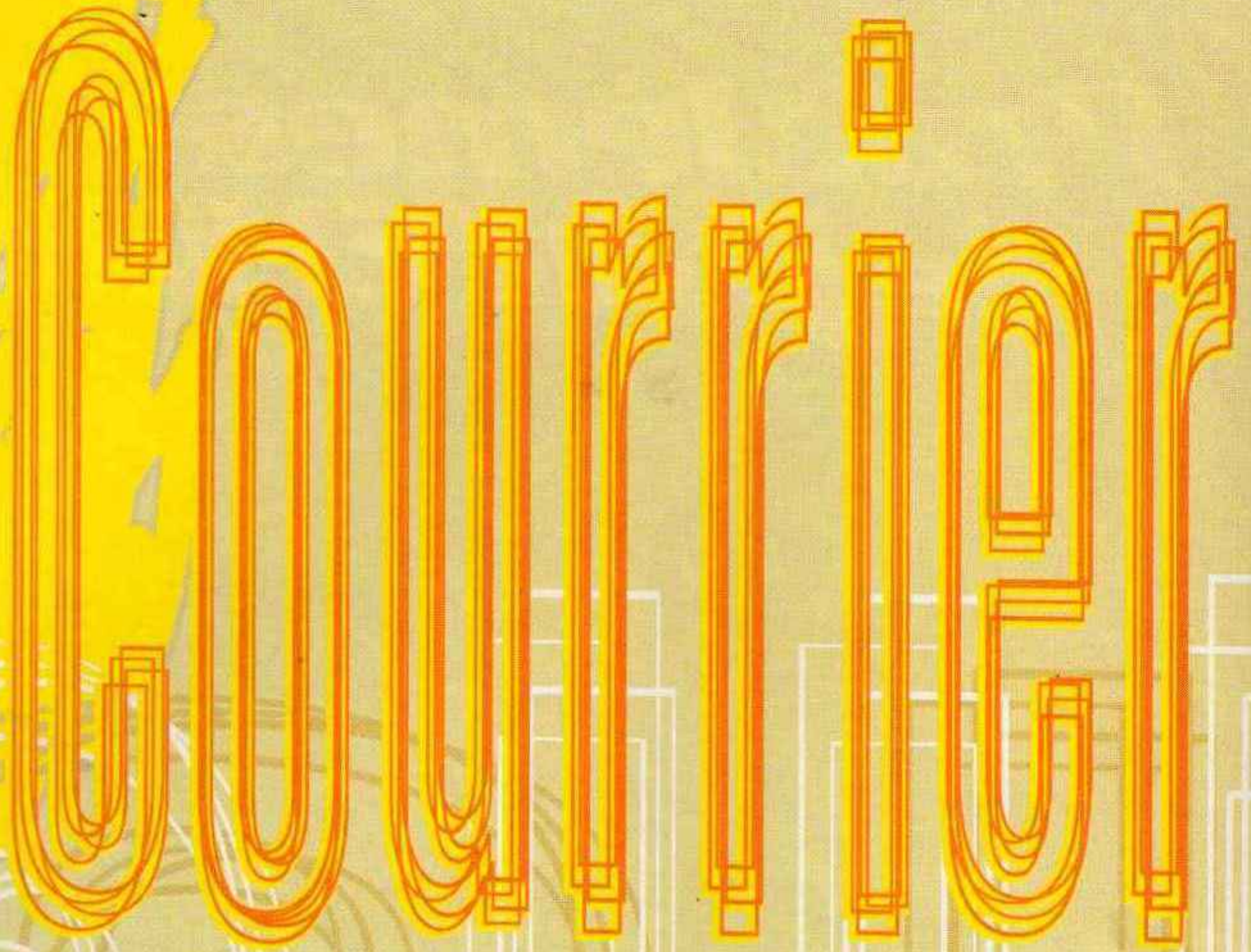
(je précise que je n'ai jamais lu *Okapi*). Ce qui ne m'empêche pas de jouer aux jeux vidéo depuis que j'ai cinq ans. Pour lire *Player One*, on n'a pas besoin d'avoir plus de quinze ans, et si tu aimes ce superbe magazine, tu devrais le faire connaître aux "gamins" (comme tu dis) pour qu'ils l'achètent, plutôt que de les décourager comme tu le fais ! Je te précise en passant (je sais que tu n'as rien dit à ce sujet) que les filles s'intéressent aux

jeux vidéo et qu'elles savent se débrouiller : j'ai fini FF8 (en jap), FF Tactics en version US, Xenogears... et plein d'autres jeux dont certains copains ont décroché à cause de leur difficulté. Alors, s'il te plaît, revois ton jugement sur les "gamins" !

Sinon, je voulais dire qu'il y en a marre de certaines demandes dans le courrier. À chaque fois, il y a des crétins qui fantasment sur Clara Loft ! Ils demandent des photos d'elle nue ! C'est débile. Dis, Farfadet, si c'est ça que tu appelles des "joueurs mûrs", c'est qu'on n'a pas la même vision de la maturité ! Gros bisous à Sam et aux autres.

Quistis Almas

Chère Quistis, sache que le Farfadet revient un peu sur ses propos dans une lettre plus récente. Merci pour ton mot et je suis d'accord avec toi, peu importe l'âge, si vous aimez les jeux vidéo, vous serez toujours les bienvenus chez nous. Quant au Farfadet, ne lui en voulez pas trop, je



Lionel Rey

crois qu'il n'a pas fait gaffe à ce qu'il écrivait. Je t'embrasse, Quistis et bravo pour tes performances. Vivent les filles !

Sam,

Tout d'abord, je voudrais remercier toute l'équipe de *Player One* pour ce numéro 100, vraiment génial.

- 1/ Merci pour l'ultra BD.
- 2/ Merci pour avoir retrouvé les anciens Players. Je rêverais de revoir toute l'équipe dans le mag.
- 3/ Merci pour la K7.
- 4/ Pourquoi Didou, Sam et Cyril n'ont pas été "testés" ?
- 5/ Qui est l'ultra-stagiaire présent depuis le début de la BD (Nintendo/Ultra Player) ? Bonne continuation !

Mister Doom, l'insomniaque

Mister Doom, merci pour tes remerciements... et ne me remercie pas de te remercier, sinon on n'en sort plus !

- 1/ C'est cool que la BD vous plaise. J'espère qu'on pourra la retrouver tous les mois.
- 2/ Nous aussi, ça nous a fait chaud au cœur,

de retrouver la fine équipe.

3/Tu peux dire merci à Matt, c'est lui qui s'en est occupé.

4/C'est vrai ça ! Non mais, quel scandale !

5/C'est un perso fictif, bien que certains de nos stagiaires lui ressemblent parfois.

Compte sur nous pour continuer. Ciao.

Sam,

Peux-tu m'expliquer pourquoi, d'un mag' de jeux à l'autre, on trouve parfois les mêmes photos ?

Mathieu

Avant que nous recevions les jeux à la rédac, les attachés de presse envoient souvent des CD avec des photos de leurs nouveaux jeux. Du coup, les magazines passent tous les mêmes, vu qu'ils n'en ont pas d'autres.

Bonjour à tous,

Je suis sûr que, si vous donniez une démo gratuite avec des jeux comme La Menace Fantôme, FF VIII, Rival School, Soul Reaver, V Rally 2... vous auriez plus d'acheteurs, dont moi et mes amis. Pensez-vous que cela serait possible ?

Salut, et bon courage à l'équipe.

Yannick

Bonjour Yannick,

Moi, je suis sûr que, si on glissait des liasses de billets de 500 balles dans chaque mag, on aurait encore plus d'acheteurs. Penses-tu que cela soit possible ?

Adeline est une fille... oui je sais, pour l'instant, c'est classique. Ce qui l'est moins, c'est qu'elle souhaite profiter de ces pages pour passer un petit message :

"Je t'aime, Yvon !!"

Bon ben voilà, je crois que c'est clair !

Salut Sam,

Je t'écris pour te demander comment et qui choisit les lettres pour les faire paraître

dans le Courrier. Je te pose cette question, car j'ai la nette impression que certains font les "lèche-cul" pour être publiés.

Comme par exemple celui qui a dit que votre mag' était hyper-méga-cool. Certes, votre mag' est classe, mais il a des défauts, et puis s'il le pense vraiment, eh ben moi, je suis le Père Noël ! Bon, je te laisse, en espérant être publié. Tchao !

Duffy de Pinsaguel

Duffy,

Même si de temps en temps Pedro Loco me remplace, c'est toujours moi qui ouvre et sélectionne le courrier. Et crois-moi, les

64. Et pourtant, j'ai tout essayé. Est-ce que tu sais comment faire ?

Link Le Goron

Cher Link, je suis navré, mais ici non plus nous n'avons pas trouvé la soluice pour battre ce put... de marathonnier ! D'après certaines personnes, il n'y a aucun moyen d'y arriver... Oui je sais, c'est nul ! Dans le même genre, je cherche toujours le moyen de dégeler le domaine Zora, qui, souviens-toi, reste gelé jusqu'à la fin du jeu. Certaines rumeurs annoncent que toutes les solutions aux incohérences de Zelda, Ocarina of Time se feront dans Zelda Gaiden. Mais pour l'instant, rien n'est validé par Nintendo. Si vous avez des soluices, nous les attendons.

Cher Sam,

Un bon anniversaire pour le numéro 100... C'est formidable ! Et si je peux exprimer un souhait, ça serait que les abonnés ne reçoivent plus leur exemplaire deux semaines après la sortie du mag' en kiosque. Longue vie à tous !!!

Pop

Salut Pop,

Merci pour ton petit mot et surtout, ta patience. Comme nous l'avons déjà dit, nous sommes les premiers navrés de ce qui arrive à nos abonnés. On m'assure qu'en haut lieu, on a maintes fois tapé sur la table pour que cela ne se passe plus... apparemment, ce n'est toujours pas au point. Une seule chose à faire maintenant : exprimer votre mécontentement en écrivant à : Perrine, Player One, 19 rue Louis Pasteur, 92100 Boulogne.

P.S : inutile d'incendier Perrine, elle n'y est pour rien, bien au

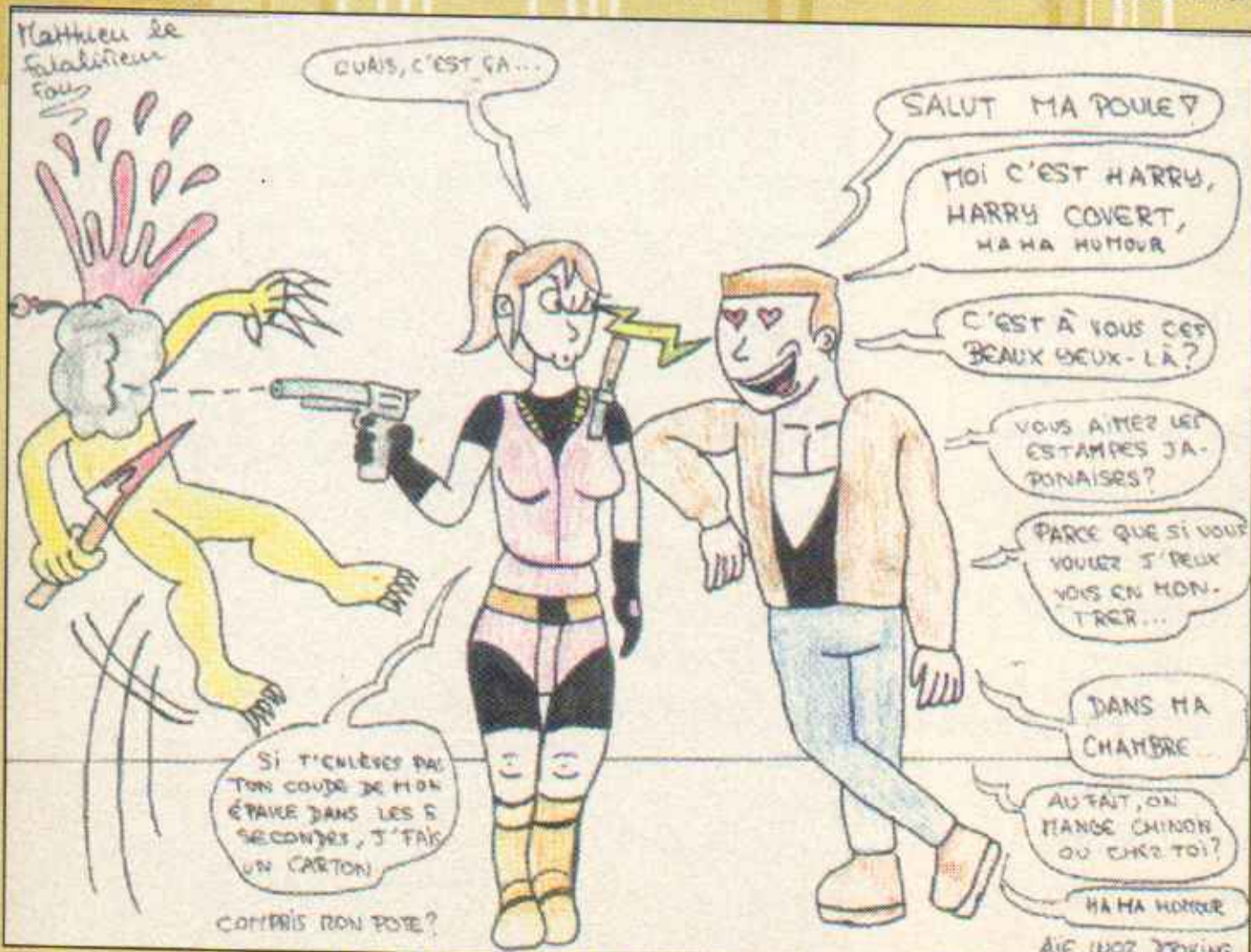
contraire, c'est elle qui se bat pour faire avancer la chose.

Mathieu V. souhaite vous faire part d'une de ses idées. Il espère faire changer le monde des jeux vidéo. Puisque nous sommes un espace de libre expression, nous lui laissons la parole :

« Cette lettre s'adresse aux possesseurs de console et d'ordinateur. ASSEZ !! Amateurs de N64, de Play, de PC ou de Mac : stoppez votre petite "gueguerre". Nous sommes tous du même côté. Les vrais ennemis sont ceux qui nous vendent les jeux. Franchement, 350 francs en moyenne, pour un jeu, c'est trop cher. On nous dit que les



Laurie Duathuille



Le Fatlifieur Fou

compliments n'aident pas à être publié.

En tous cas, si tu doutes des compliments de nos lecteurs, moi j'y crois et du coup, tu es le Père Noël. Alors, j'en profite : dis, Père Noël, tu pourrais pas m'envoyer des cadeaux, plutôt que des lettres bidons ?

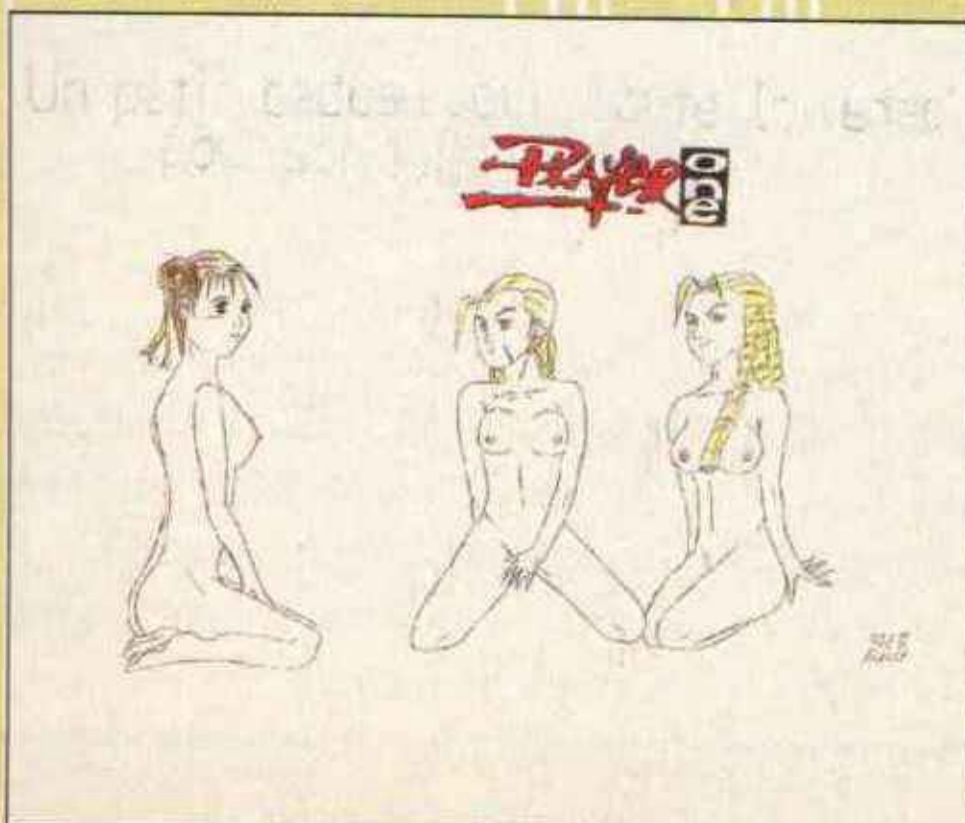
Je t'en prie Sam,

Viens à mon secours ! Je n'arrive pas à battre le marathonnier dans Zelda

copies vont tuer les entreprises : c'est faux. Avec ce qu'ils ont gagné, c'est pas demain qu'ils mettront la clé sous le paillason. Plutôt que de dépenser du papier pour des lettres aux journaux, envoyez-en aux producteurs et aux distributeurs. Imaginez, des jeux à 250 francs, c'est tout à fait possible. Et qu'on n'aille pas me dire que l'on serait obligé alors de moins payer les créateurs, et que donc, ils feraient moins de jeux, voire, qu'ils arrêteraient d'en faire. Pour eux, ce n'est pas qu'un métier, c'est une passion. Alors, ils n'auront qu'à en faire plus pour gagner plus d'argent. Mais certains diront que les jeux perdront en qualité. Faux ! Si les jeux sont moins bons, il sont moins achetés, donc les créateurs gagnent moins d'argent : ça s'appelle un cycle. J'ai envoyé une lettre à plusieurs journaux et je persisterai jusqu'à qu'ils me publient. Imaginez le nombre de lettres qui seront envoyées aux éditeurs, si vous acceptez ce pari fou. Je vous demande d'écrire des lettres non provocatrices et remplies de bonnes raisons de baisser le prix.

Matthieu V.»

Je ne peux pas cautionner les propos de Matthieu, même si moi aussi, je pense sincèrement que les jeux sont chers. Désolé l'ami, mais tu dis vraiment trop de bêtises. As-tu relu ta lettre, avant de la poster ? Parfois, tu te contredis et tu affirmes des choses que tu ne maîtrises apparemment pas. Avant d'avancer de telles inepties, il faut se renseigner et étudier un peu le marché. Perso, je suis à fond contre les copies... Voler n'est pas une solution intelligente. J'invite les éditeurs et créateurs de jeux vidéo à te répondre via cette rubrique (j'attends vos réponses !). Bon, en tous cas, ton message est passé, mais crois-moi, ce n'est pas en tenant de tels propos que les jeux seront moins chers. Si vous, de votre côté, vous avez un avis mature sur la chose, envoyez-le moi !



Pierre le Coquin



Anonyme

De Speed Freaks et Crash Team Racing, lequel te semble le meilleur ?

Greg

Salut,
Sans y avoir beaucoup joué, je dirais qu'a priori c'est vers Crash que mon cœur balance, et pourtant, je ne suis pas fan de la série des Crash Bandicoot. Mais force est de constater que le jeu de course est franchement top.

Sam,

J'ai trois remarques à te faire : j'ai beau chercher dans le numéro 100, je ne trouve pas le poster de Get Bass que tu as promis au "Player Man" dans le numéro 99. Ensuite, je voudrais dire que la couv' du numéro 100 était nulle à chier ! Depuis que Didou est sur Game One, je n'ai plus trouvé sa signature dans les tests de Player One. Va-t-il continuer à écrire, ou se consacrer uniquement à son boulot de présentateur télé ? Sur ce, bonne continuation jusqu'au numéro 200.

Sébastien

Seba,
Tu me permets de t'appeler Seba ? Pour le poster, c'était une vanne, mais si vous insitez, je vais tanner El Loco. En ce qui concerne la couv', j'ai passé le message à Lyo, et depuis, il ne cesse de pleurer en ajoutant que ce n'est pas de sa faute. Pour le cas de Didou, je lui laisse la parole puisqu'il est chez nous aujourd'hui et pour une drôle de raison :

«Salut Seb,
Tu ne me verras plus sur Game One, puisque je me suis fait virer ! La direction n'apprécie pas ma grande gueule, et comme je n'arrive toujours pas à ne pas dire ce que je pense, me voilà dehors. Je ne suis pas le seul qui aie quitté la chaîne, puisque Matt, le directeur des programmes, vient de donner sa démission suite à mon renvoi et à la nouvelle version de mon émission. Ness, elle aussi, quitte cette boîte pour les mêmes raisons. J'en profite au passage pour remercier toutes celles et ceux qui nous suivaient depuis le

début. Comptez sur nous pour de nouvelles aventures et en attendant je ferais de la résistance chez Player. Il n'y aura pas de "scrutch" final, alors passe le message à ton voisin : "la garde meurt mais ne se rend pas !"

El Didou.»

Hey Sam,

Je dors quatre heures par nuit, même si je suis cassé en cours le lendemain. Est-ce que je pourrais faire un bon testeur à PO ?
Le Vantard

Hello,
Tu penses quoi, là ? Que je vais trouver ça cool ? Tu crois vraiment qu'un mec qui va bosser fatigué peut être intéressant dans une société... Crois-moi, ici aussi, il y a ceux qui passent leur nuit à glandouiller et qui, le lendemain, même s'ils sont présents, mettent six heures à faire un truc qui n'en demande qu'une ! Le corps bouge mais le cerveau tourne au ralenti... Continue comme ça en cours et tu es bon pour doubler chacune des tes années. C'est déjà suffisamment long comme ça pour ne pas y passer autant de temps, tu ne penses pas ? Allez, à la prochaine, Le Vantard.

Bruce, où as-tu mis le CD de De Faf ? Salut Happy Buster, merci pour ta lettre. Fatlifieur, arrête de te plaindre ! Prawn, tu veux écrire les PS à ma place ? Non ? Bon... je préfère ! Mahalia attend ta photo, mais sache que pour l'heure, tu es un peu jeune ! Allez, ciao l'ami et merci pour ta lettre. Big merci à Chadia B. pour sa carte postale ! Ed le Mudokon, désolé de ne pas t'avoir publié dans le numéro 100. Salut

PS

Bud, vive la nostalgie ! Salut Al Bum, désolé, mais nous n'avons pas de photos. Le Farfadet s'excuse vis-à-vis des plus jeunes. Niquetout, merci pour la carte ! Samuel de Djibouti, bravo pour tes remarques très pertinentes et à bientôt. Delphine la One, j'adore les sushis ! Marc Olivier (du Brésil), cela me paraît plus sûr que l'on continue à te l'envoyer comme ça. Et alors, c'est comment, le Brésil ? Michelle Mishima, merci pour ton adorable petit mot, écris de nouveau et je tenterai de te trouver des images de Kazuya. Yugo the Best, si tu regardes bien la K7 tu pourras voir Wolfen dans le couloir. Clara n'était pas là le jour du tournage. Player Man ton mag était top, franchement c'est sincère et crois moi qu'il ne finira jamais dans une poubelle. Désolé de te féliciter avec un peu de retard, mais apparemment il y a eu un petit problème avec La Poste. Salut Wrong j'ai passé tes nombreux messages, Mahalia t'embrasse à son tour ! Ouh, c'est chaud ! Merci Bruno F., pour tes deux cartes top ringardes !!

ON OFF



R/C STUNT COPTER



Abandonnez la catégorie des rampants en prenant les commandes d'un hélicoptère radiocommandé. Ultra-nerveux, l'appareil vous donnera les sensations de pilotage les plus étonnantes de l'univers de la simulation, sur PlayStation évidemment. L'apprentissage sélectionnera les plus résistants des pilotes, capables d'encaisser les séries de cascades très physiques. Alors un conseil : accrochez-vous dès le décollage !

1,09F TTC/min
N° Indigo 0 803 09 41 64



3611
VIRGIN GAMES
2,23 F le minute
http://www.virgininteractive.fr

Hint-Line
08 36 68 94 95
Hot-line
08 03 09 41 64



© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Interplay et le logo Interplay sont des marques déposées de Interplay Productions. Tous droits réservés. PlayStation et le logo PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc.

Le 1^{er} simulateur d'hélicoptère télécommandé au monde sur PlayStation

Stop info



Des specs à la pelle

CPU : 128 bits "Emotion Engine", cadencé à 394.912 MHz.
Mémoire principale : Direct RDRAM.
Mémoire vive : 32 Mb.
Processeur graphique : "Graphics Synthesizer", cadencé à 147.456 MHz.
Mémoire cache : 4 Mb.
Son : SPU2, 48 voix, sortie Dolby Digital AC-3.
Mémoire son : 2Mb.
Dispositif disque : CD-ROM et DVD-ROM.
Vitesse : CD-Rom x24 et DVD-ROM x4.



Sony lève

PLAYSTATION 2 ON Y A

Le 13 septembre à Tokyo, Sony a enfin révélé le design, le concept et les caractéristiques techniques de sa nouvelle console 128 Bits. Une douzaine de jeux étaient également exposés. Dans la peau du reporter averti, j'ai assisté à la conférence et joué sur PlayStation 2. Représentation en cinq actes...

Acte I

Où le rideau se lève sur la PlayStation 2

*Acteurs en présence : Ken Kutaragi, la Play 2, un paddle, moi.
Lieu : Quelque part à Tokyo.*

Quand, au bout du long monologue de Ken Kutaragi (Monsieur Sony Computer Monde), les grands rideaux encadrant la salle s'ouvrent et laissent apparaître la douzaine de jeux tournant sur PlayStation 2, les mille cinq cents invités retiennent leur

souffle. "Ce sont des démos jouables?", lit-on sur les lèvres. Passé le moment de stupeur, un groupe se lance. Je suis le premier à mettre les mains sur un paddle de la Play 2, prêt à essayer Gran Turismo 2000. Le cœur battant la chamade, j'appuie sur Start... Flashback !

Acte II

Où je me prépare un bon plan

*Acteurs en présence : Pedro el loco alias XIII.
Lieu : Paris et Boulogne, il y a deux mois.*

Mon nom est Pedro, j'ai le chiffre romain XIII tatoué sur la clavicule... Pour moi, tout a commencé par une indiscretion, il y a deux mois à Paris. Il était question d'une conférence à Tokyo où Sony devait révéler la PlayStation 2, en avant-pre-

mière du Tokyo Game Show. Flairant le bon coup, je réservai un aller-retour pour la capitale nipponne. Finalement, le 4 septembre, la nouvelle fut rendue officielle : la Play 2 serait bel et bien montrée dans un grand hôtel de Tokyo, le 13 septembre au soir. Bingo !

Le rideau PLAYSTATION 2 JOUÉ!!!

Acte III

Où l'on reste ébahi

Acteurs en présence : Votre serviteur, Ken Kutaragi, des gens dans un amphi.

Lieu : Une salle du Ana Hotel, Tokyo.

C'est au Ana Hotel situé en bordure de Roppongi, le quartier américain de Tokyo, qu'a lieu la grand messe. Dans l'immense hall désert, seule une petite pancarte indique "Première of the next generation PlayStation". Ouverture de rideau. Ken Kutaragi, créateur de la PlayStation, confirme l'appellation de PlayStation 2. Les infos jaillissent de sa bouche en ordre serré. La console est équipée d'un lecteur

pouvant lire les CD-Rom (X24), les DVD Rom (X2) et les DVD Vidéo. Vous avez bien lu, votre future Play permettra non seulement de jouer et d'écouter de la zique, mais aussi de regarder des films ! (Attention : La Play 2 sera soumise au même système de zones (NTSC et PAL) que les lecteurs de DVD actuels. Il sera donc en principe impossible de lire un film provenant des USA sur une Play 2 européenne.)

Acte IV

Où l'on assiste à la naissance d'un nouveau concept

Acteurs en présence : Ken (sans Barbie), le designer de la Play 2, trois donzelles et un observateur sous le charme.

Lieu : La scène de la salle de conférence.

Puis, Kutaragi dévoile d'une traite le concept de la nouvelle bécane : "PlayStation 2 ouvre une porte vers le futur des loisirs numériques en réseau". Il y a comme un flottement dans l'air. Ken, taquin, poursuit : "Je suppose que vous voudriez bien la voir, non ?". Trois jeunes nanas se plantent sur la scène, une Play 2 entre les mains. C'est l'étonnement ! Elle ressemble plus à un PC ou à un scope qu'à une console. On peut la poser à plat ou sur la

tranche: on dirait alors une tour soutenue par deux petits supports de couleur bleu électrique. Le designer explique que le noir symbolise l'espace ou l'univers, et le bleu, la Terre. Sans blague ? Kutaragi enchaîne sur une litanie de détails techniques et conclut sur le prix : 39 800 Yens (environ 2400 F) avec un paddle et une carte mémoire, pour une date de sortie au Japon prévue le 4 mars 2000 (voir encadré). En Europe et aux States, ce sera pour l'automne. Snif !

1, 2, 3, 4, nous irons au bois

Sony a toujours aimé jouer avec les chiffres. Ainsi, la date de sortie de la Play 2, le 4 mars 2000, s'écrit de manière abrégée et selon le code anglo-saxon : 2000/3/4. Si l'on supprime les zéros, on obtient la suite 2/3/4. Et comme Sony compte commercialiser, dès la première semaine, un million de machines (un record sans précédent), nous arrivons à la suite 1/2/3/4.

Reportage Tokyo

2000/3/4

Des chiffres à la pelle

Nom : Playstation 2
Prix : 39 800 ¥, 2 400 francs environ
Sortie : le 4 mars 2000
Accessoires inclus : 1 manette Dual Shock 2 + 1 memory card de 8 Mb + 1 CD de demo Playstation 2
Dimensions : 301 mm x 178 mm x 78 mm
Poids : 2,1 kg
Formats lus : CD-Rom et DVD-ROM
PlayStation 2, CD-ROM PlayStation, DVD (vidéo) et CD audio.
Interface : 2 ports manette + 2 ports memory card + 1 prise multicâble + 1 prise digitale optique + 1 port USB (pour relier un clavier, une caméra numérique, etc.) + 1 port pour carte PCMCIA type III (pour de futures applications via les réseaux numériques)



En résumé :

techniquement (graphiquement surtout), la Dreamcast n'est pas dépassée. En revanche, la PlayStation 2 dispose d'atouts majeurs comparée à sa concurrente 128 bits : primo, le lecteur de DVD-Rom, compatible avec les CD-Rom PlayStation et les DVD (vidéo) et secundo, la connectique (port USB, i.Link et PCMCIA) qui transforme la Play 2 en plate-forme multi-usage. Par ce biais, Sony Computer entrerait de plein pied dans le troisième millénaire. Avec la Play 2, mix astucieux entre une console de jeux, un PC et un lecteur de DVD, c'est une énorme tentative de standardisation du loisir familial qui s'opère, à un prix abordable. Faulkner disait que, pour êtreindre la réalité, il fallait nourrir ses rêves de ses illusions ; Sony semble être sur la bonne voie.



Pour Ken Kutaragi, président de Sony Computer Ent. Inc., "La Playstation 2 ouvre une brèche dans les loisirs de demain. La Playstation ayant démocratisé les jeux vidéo, la Playstation 2, grâce à des graphismes prodigieux, son interface et le lecteur de DVD-Rom, est une nouvelle façon de considérer les loisirs domestiques".

Stop info Reportage Tokyo



Acte V Où l'on joue via le satellite et le câble

Acteurs en présence : Kutaragi (encore lui),
Internet, une assemblée qui comprend, enfin.
Lieu : quelque part, en 2001.

En quelques phrases laconiques, Kutaragi explique que le réseau Internet actuel ne donnera jamais accès au vrai jeu en réseau - cette technologie sera toujours trop lente. C'est pourquoi Sony préfère parier sur les réseaux à hauts débits (câble et satellite) qui naîtront en 2001. L'inventeur du walkman mettra alors en marche le "E-Distribution Business". Ce service permettra de jouer à plusieurs en

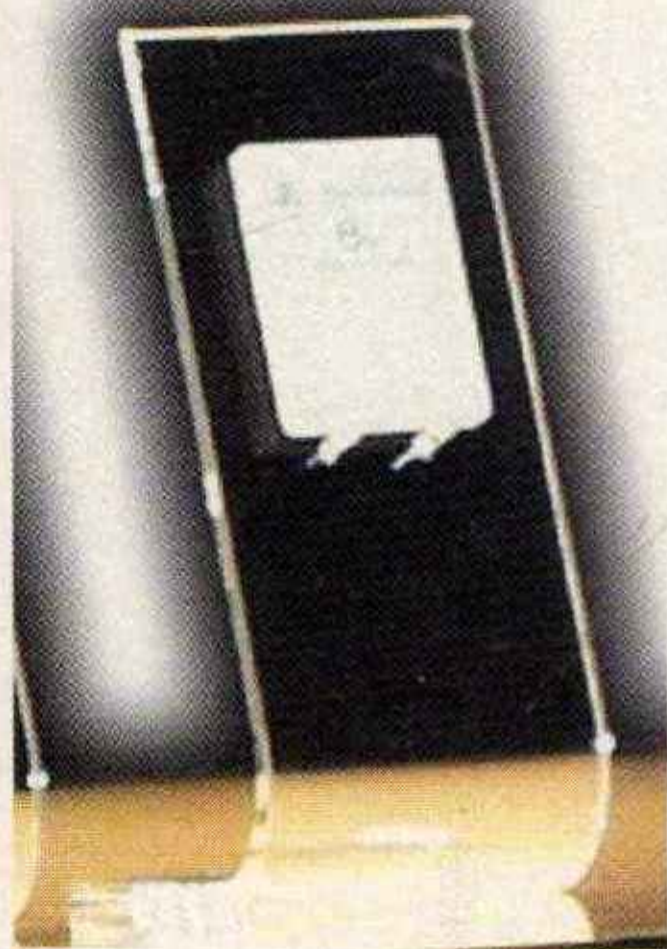
réseau, sans problème de connexion et de télécharger des données numériques (jeux Sony, musiques Sony, films Sony) grâce au port ethernet intégré. L'utilisateur pourra tout stocker sur un disque dur de fabrication Sony (of course !). À ce moment, les visages de mes pairs, dans l'assemblée, s'éclaircissent : le concept de la PlayStation 2 devient lumineux. Impatient, je me jette sur le premier paddle venu...

Le paddle



Vendu avec la console, le Dual Shock 2 a les mêmes fonctions que le dernier paddle analogique sorti pour la PlayStation, avec en plus, une fonction analogique sur tous les boutons. Les connexions sont les mêmes sur les deux consoles. On peut donc supposer que les paddles de la Play 1 seront compatibles avec ceux de la Play 2.

La carte mémoire



Vendue avec la console, d'une capacité de 8Mo, elle sert d'unité de sauvegarde, mais aussi de protection contre le piratage. En effet, chacune de ces cartes contient une clé informatique qui permet de décrypter des données inscrites sur les jeux. Si la carte détecte un code ne correspondant pas au disque original, le jeu ne fonctionne pas !

Les disques



Il y aura trois couleurs de disques, histoire de mieux repérer les formats dans sa ludothèque : le noir pour les jeux PlayStation, le bleu pour les jeux sur CD-Rom destinés à la Play 2 et l'argent pour les jeux DVD-Rom également pour Play 2. On trouvera effectivement deux types de jeux PlayStation 2. Les DVD-Rom (argentés) contiendront six fois plus d'infos que les CD-Rom (bleus). Les jeux seront plus longs, et a fortiori graphiquement plus riches. Lors de la présentation, Sony n'a dévoilé aucun jeu sur DVD-Rom.

Interview



Phil Harrison, directeur du développement et vice-président de Sony Computer USA, alias "le gourou" parle à chaud de la PlayStation 2.

Player One : Le design de la PlayStation 2 n'évoque pas celui d'une console, pourquoi ?

Phil Harrison : La PlayStation a un look de console, point barre. Celui de la PlayStation 2 induit de nouvelles applications, pas uniquement liées au monde du jeu.

PO : Sony a longtemps soutenu que la PlayStation est une machine "à jouer". Comment expliquez-vous un tel revirement avec la PlayStation 2 ?

P.H. : La PlayStation 2 a été conçue pour générer toutes les formes de loisir interactif.

PO : C'est un changement total dans votre stratégie...

P.H. : Non, Sony voit simplement plus large. Les jeux vidéo ne sont qu'un aspect de la palette de loisirs proposés par la PlayStation 2. Elle pourra lire les DVD, on pourra télécharger des jeux et des musiques... La PlayStation 2 incarne le loisir à domicile dans son intégralité.

PO : La PlayStation 2 ne serait donc plus destinée aux ados qui jouent dans leur chambre, mais à la famille entière ?

P.H. : Le succès de la PlayStation a prouvé que les jeux vidéo ne touchent plus seulement les enfants et les adolescents, particulièrement en Europe, où jouer est désormais une activité sociale comme une autre. C'est le point de départ de la stratégie développée autour de la PlayStation 2. Un pas en avant qui s'inscrit dans la continuité.

LA MAIN SUR LE PADDLE...



Stop info Reportage Tokyo

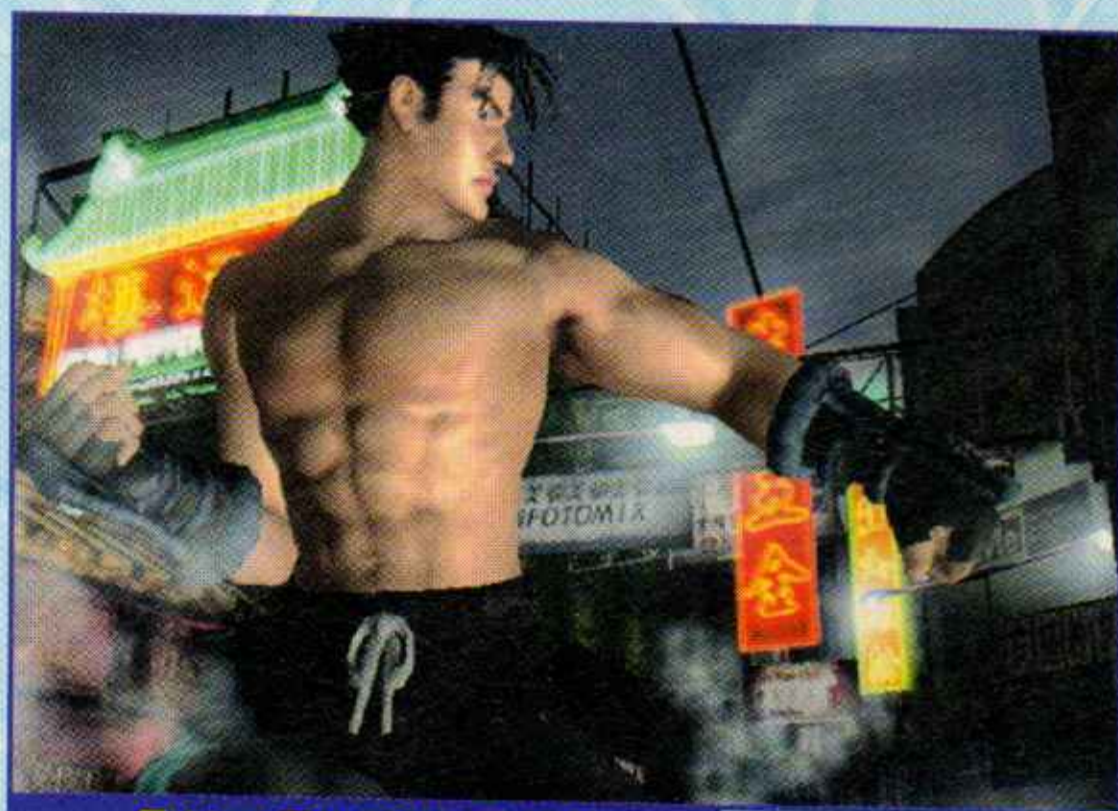
Jouer en avant-première mondiale sur une nouvelle bécane (doit-on encore l'appeler console ?) est toujours un privilège. J'ai eu la chance de poser les mains sur le paddle de la Play 2 et de tester trois jeux sur les douze présentés. Résultats côté feeling (attention, les jeux présentés étaient en cours de développement).

1/ Premier feeling.

Visuellement, j'ai été un peu déçu. Je m'attendais à un grand pas en avant en matière de graphisme et d'animation. Ce n'est pas le cas.

2/ Tekken Tag Tournament (Namco).

Le jeu ne donne pas de claques gigantesques à Soul Calibur sur Dreamcast. Pourtant, certains détails ne trompent pas. Aux commandes de Ling Xiao-Yu, quand Paul, mon adversaire, s'est effondré au sol, j'ai vu la petite Chinoise esquiver un sourire... Il est clair qu'en matière d'animation 3D temps réel, la Play 2 semble imbattable.



Tekken Tag Tournament



Tekken Tag Tournament

3/ Dark Cloud (Sony Computer).

Face à Dark Cloud, sorte de Zelda mâtiné de Sim City, je fus davantage surpris. J'ai joué à une séquence où le héros, assis sur un tapis volant, slalome dans un canyon au fond duquel coule une rivière. La gestion en temps réel des reflets sur l'eau était impressionnante.



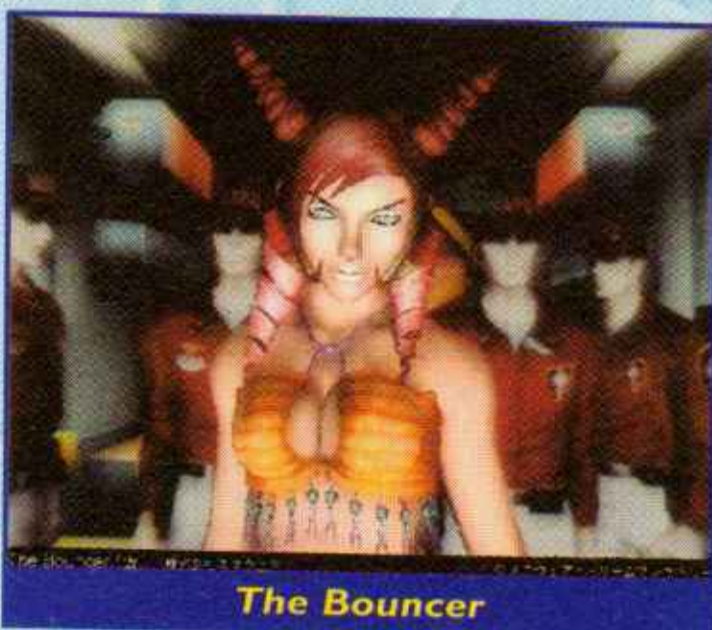
Dark Cloud



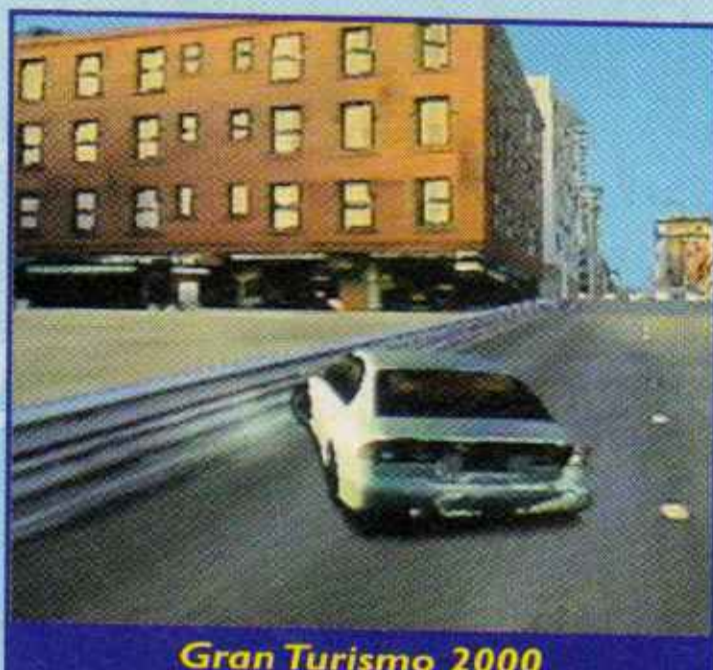
Dark Cloud

4/ GT 2000 (Sony Computer).

Dans GT 2000, le rendu des effets de lumière, l'impression de vitesse et le réalisme des graphismes m'ont cloué sur place. De plus, puisque c'est un GT, la jouabilité était impeccable, la conduite enivrante, les voitures collaient au bitume et les dérapages se géraient au millimètre.



The Bouncer



Gran Turismo 2000



Tekken Tag Tournament

5/ The Bouncer (Squaresoft).

Sur l'écran furent également projetées des images époustouflantes d'un jeu Squaresoft. Graphiquement, ça en jetait un max. Aux dires des personnes présentes, il s'agirait d'un "playing action movie". Nous n'en savons pas plus, hélas.



Gran Turismo 2000



Gran Turismo 2000

6/ La Play 2 : une évolution, pas une révolution.

Je pense que la Play 2 marque une évolution, en aucun cas une révolution. Mais ne présumons pas : les douze jeux dévoilés n'étaient pas dans leur version déf. C'est peu dire que le meilleur reste à venir. J'en trépigne d'impatience.

Stop info

Reportage Tokyo

Plus de 100 jeux en cours de développement

Quatre-vingt neuf sociétés japonaises développent déjà sur Play 2. Ajoutez à cela 46 boîtes américaines et 27 européennes... Le total laisse rêveur ! Inutile de dire que tous les grands noms du jeu vidéo sont présents à la conférence, à l'exception de Sega et Nintendo (vous en doutiez ?). Étrangement ou non, on trouve aussi dans la liste presque tous les éditeurs de manga et de dessins animés nip-

pons, ainsi que Sony Music. Une preuve supplémentaire que la stratégie de Sony Computer consiste bien à transformer la Play 2 en standard du loisir numérique et interactif.

tous ne seront pas dispos le 4 mars prochain (cinq jeux seront vendus simultanément à la sortie de la Play 2 : GT 2000, Tekken Tag Tournament, Kessen, Dark Cloud et The Bouncer, nous ne connaissons pas encore le prix à l'unité). Une variété et une qualité présumée qui font quand même rêver.

Plein les mirettes

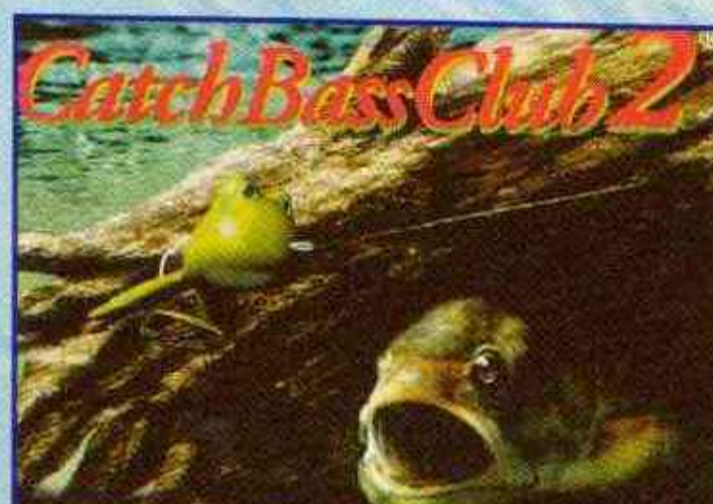
Dans l'immédiat, profitez bien de ce mur d'images. Chaque cliché provient d'un titre PlayStation 2 en cours de création, sachant que



I on I Government, de Jordan Software. Genre : action.



Armored Core 2, de From Software. Genre : mécha action.



Catch Bass Club 1 Magical Sports, de Magical. Genre : simulation de pêche.



Den-Sen, de Sony Computer. Genre : action.



A-Train 6, de Artdink. Genre : simulation ferroviaire.



Street Fighter EX3, de Capcom. Genre : baston



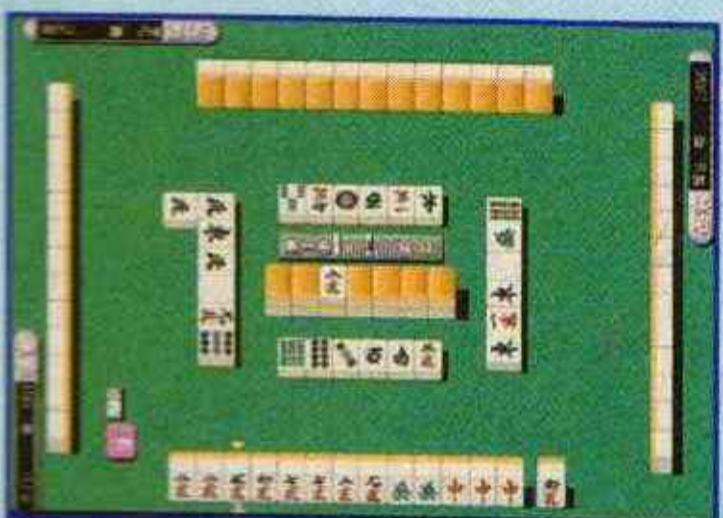
Drum Mania, de Konami. Genre : jeu musical.



AI Igo 2001, de i4 Corporation. Genre : jeu de société.



Eternal Ring, de From Software. Genre : RPG.



AI Mahjong 2001, de i4 Corporation. Genre : jeu de société.



American Arcade, de Astroll. Genre : jeu de café.



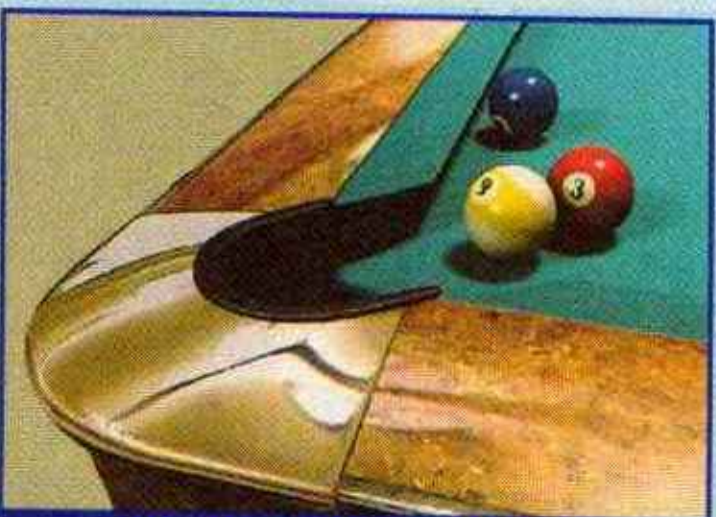
Boku to Maoh (The King and I), de Sony Computer. Genre : RPG.



F-1, de Video System. Genre : course auto.



AI Shogi 2001, de i4 Corporation. Genre : jeu de société.



Billard Master 2, de Ask. Genre : billard.

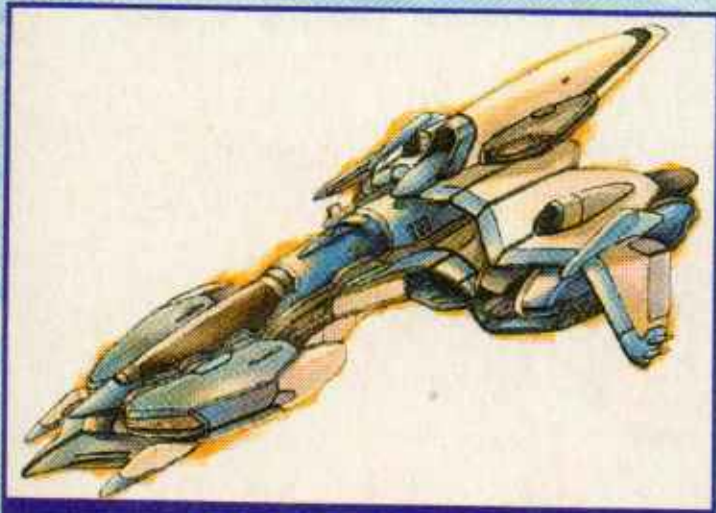


Choro Q HG, de Takara. Genre : course/aventure.



Fantavision, de Sony Computer. Genre : action.

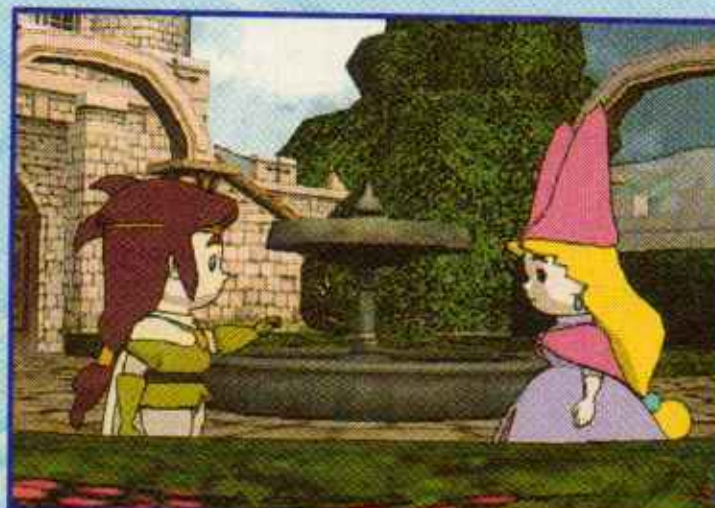
Stop info Reportage Tokyo



Fly High, de Gust.
Genre : arcade.



Koshien 2000 / Magical Sports,
de Magical. Genre : baseball.



Popolocrois III, de Sony Computer.
Genre : romantic anime/RPG.



UniSon, de Tecmo.
Genre : geïno action.



Lakemasters EX, de Dazz.
Genre : simulation de pêche.



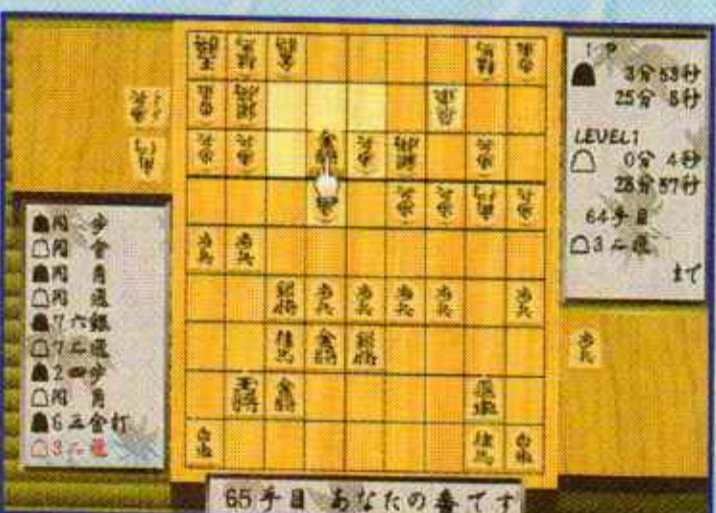
ProGolfer / Magical Sports, de
Magical. Genre : simulation de golf.



L'Arc en Ciel (TBC), de Sony Music
Ent. Genre : jeu musical.



Go by train !, de Taito.
Genre : simulation ferroviaire.



Morita Shougi, de Yuki.
Genre : jeu de société.



Roadster Trophy, de Titus.
Genre : course auto.



Splash Dive, de Sony Computer.
Genre : action.



Gradius III&IV, de Konami.
Genre : shoot them up.



Baki the Grappler, de Tomy.
Genre : action.



Sky Surfer, de Idea Factory.
Genre : snowboard.



Street Mahjong Trance Majin 2,
de Sun. Genre : jeu de société.



IQ Remix, de Sony Computer.
Genre : puzzle game.



New Ridge Racer, de Namco.
Genre : course auto.



Kessen de Koei.
Genre : stratégie.



Wild Wild Racing, de Imagineer.
Genre : course auto.



Jikkyou World Soccer 2000, de
Konami. Genre : simulation de foot.



Oni Musha, de Capcom.
Genre : à déterminer.



XFire, d'Electronic Arts/Squaresoft.
Genre : action/shoot them up.



Shangai 5, de Sun.
Genre : puzzle.

Zelda no Densetsu Gaiden

Nintendo revient dans la course, part. 1

Ça faisait un bout de temps que Nintendo n'avait pas sorti de jeux de courses. C'est chose faite avec



le mythique Excite Bike qui revient après une très longue absence. Il dispose toujours d'un edit mode, et nouveauté, comprend un mode de jeu à quatre. Les graphismes sont très réussis, apparemment. Les fans de conduite de motos et de cambouis seront aux anges.

Excite Bike 64
Console : Nintendo
Éditeur : Nintendo 64
Sortie Japon : février 2000

Nintendo revient dans la course, part. 2

D'autre part, Nintendo propose Mini Racers, un jeu de simulation de voitures radio guidées. Mini Racers est lui aussi jouable à quatre simultanément. Il bénéficierait d'une réalisation un peu moins top

qu'Excite Bike. Néanmoins le fun serait au rendez-vous, dans le plus pur esprit des jeux Nintendo multi-joueurs.

Mini Racers
Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : octobre

Dix mois après la sortie de Zelda, Ocarina of Time, Nintendo, assisté du génial Miyamoto, remet le couvert avec un nouveau Zelda. Cette fois, il est question d'une comète menaçant le royaume. Link n'a pas fini d'en baver...

Amis joueurs, à vos crayons! Zelda, jeu ayant grandement boosté les ventes de N64 au Japon, va prochainement avoir une suite. Une équipe de Nintendo bosse en ce moment sur un "Gaiden" qui plongerait Link dans une nouvelle grande aventure. Sans rapport avec Ocarina of Time, le scénario montrerait le héros jeune, quelque temps après avoir rétabli la paix au royaume d'Hyrule. Il serait chargé d'empêcher l'écrasement d'une comète géante sur la planète... Les graphismes ont visiblement subi un sérieux lif-



ting. Ce coup-ci le Ram Pack, vendu avec la cartouche de Donkey Kong 64 au Japon en novembre prochain, sera nécessaire.

Une semaine pour sauver le monde

D'autre part, l'histoire serait gérée en temps réel, d'où l'horloge (située en bas de l'écran) précisant la situation de la comète. Et puis Link aura la capacité de mettre un masque pour muter en différentes espèces. Dans la peau de Zora, il pourra nager à sa guise. Mieux, transformé en Goron, Link rou-



lera en boule! Cela devrait lui permettre d'appréhender chaque situation dans les meilleures conditions. Développé à 50%, Zelda no Densetsu Gaiden a surpris tout le monde au Nintendo Space World. Espérons que la sortie ne soit pas retardée, car il va sans dire que c'est un jeu extrêmement attendu.

Console :
Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon :
mars 2000



Zelda ter

Un autre Zelda, intitulé Zelda No Densetsu DD (connu aussi sous le titre Ura Zelda), serait prévu courant 2000 sur DD64. Pour l'heure, nous n'en savons pas plus, excepté que l'épisode promet d'être radicalement différent des précédents. L'info a été confirmée au Nintendo Space World.

Une fin de siècle Zeldienne

Zelda no Densetsu Fushigi na Ki no Mi

Zelda sur N64, DD64 et maintenant sur Game Boy (en attendant un épisode sur la nouvelle portable 32 bits...) ! Link est partout, sa princesse aussi. Étonnement, sur GBC, c'est Capcom qui s'y est collé. Le résultat laisse rêveur.

La légende de Zelda, qui a aussi marqué de son empreinte la Game Boy, revient enfin. Ce jeu doté d'un scénario original, sous-titré Fushigi Na Ki no Mi ("La graine mystérieuse"), est annoncé pour les fêtes de fin d'année



au Japon - youpi pour eux ! De nombreux personnages inédits comme Maple la magicienne et Riki le kangourou, dont la caractéristique est de se cacher dans sa poche pour sauter plus loin, sont au menu. Au rang des nouveaux accessoires, un bâton des quatre saisons permettrait de changer de saison afin d'élucider certains mystères.

Quand Street Fighter rencontre Zelda

La particularité de ce Zelda est de ne pas avoir été développé par Nintendo, mais par Flagship, filiale de Capcom. Son patron Yoshiyuki Okamoto est le créateur de la série des Street Fighter et de celle des Bio Hazard. Bien entendu, c'est toujours Nintendo et le maître à



penser Shigeru Miyamoto qui se chargent du design, de l'édition et de la distribution des softs. On espère que de cette association sortira un grand cru de Zelda, digne de ses prédécesseurs.

Console : Game Boy Couleur
Éditeur : Flagship / Capcom
Sortie Japon : décembre et courant 2000

Trois, c'est mieux qu'un

Cette nouvelle version portable de Zelda est programmée en trois volumes. Si le premier est prévu cette année, pour le mois de décembre, deux suites sont annoncées pour l'an 2000. À noter que les cartouches seront linkables entre elles, pour plus de bonnes surprises. Enfin, chaque chapitre sur les thèmes de la force, de la connaissance et du courage serait jouable dans n'importe quel ordre.

Stop info

Un gland superstar

Après quatre jeux sur Nes et Super Famicom, Hal, le créateur de Kirby, n'allait pas s'arrêter là. Kirby fut même l'un des premiers softs officiellement annoncés sur Nintendo 64 en 1996. Il n'empêche, trois



ans après, nul n'explique encore l'incroyable retard, proche de l'explicable, dans la sortie du jeu. Enfin, Kirby 64 figure au planning des sorties... L'action prend place, désormais, dans un univers en 3D. Kirby, le glandu rose dispose des mêmes aptitudes qu'autrefois, comme cette capacité d'avaloir ses ennemis pour récupérer leurs pouvoirs spéciaux. Les fans de la boule de nerfs, nombreux au Japon, seront probablement ravis de le retrouver dans une suite aux couleurs chatoyantes. Et le scénario ? On en cause plus tard.

Hoshi no Kirby 64
Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : mars 2000



Un second volet trop grand public ?

Super Mario RPG

Beaucoup mieux qu'une invasion

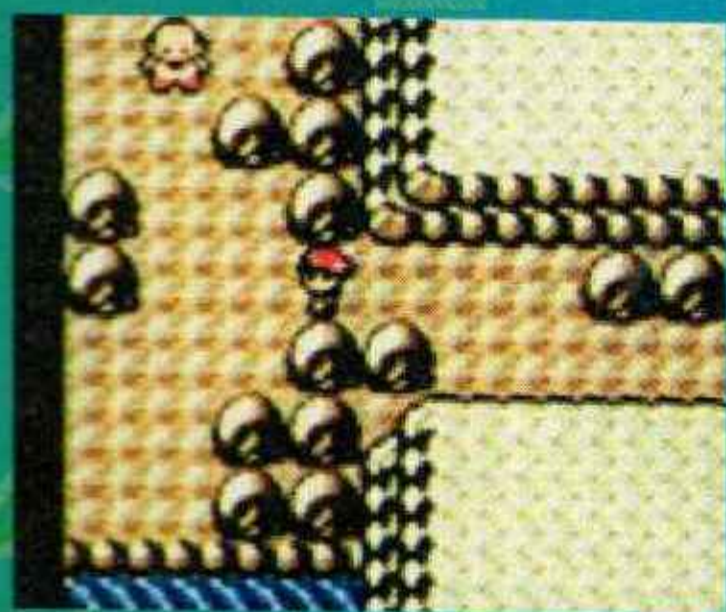
Bientôt un second souffle pour le phénomène Pokémon (avec un "é", si, si) - ouf ! Au Nintendo Space World ont été annoncées deux

nouvelles cartouches bourrées de créatures, les Pokémon Kin et Gin (et non Pokémon 2). On s'at-

tend à un scénario 100% inédit, avec 200 "Pokémon" à capturer contrairement aux 150 présents dans les versions rouge et bleu.

Les infos qui circulent font état de trois transformations au lieu de deux, et davantage de races où l'on trouve mâle et femelle. Le héros sera doté d'un téléphone portable, pour communiquer avec sa mère et ses rivaux. Enfin, une horloge interne influera sur le déroulement de l'aventure, si bien que certains monstres n'apparaîtront pas le jour. L'an prochain chez nous ?

Pokémon Kin et Gin
Console : Game Boy couleur
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : 21 Novembre

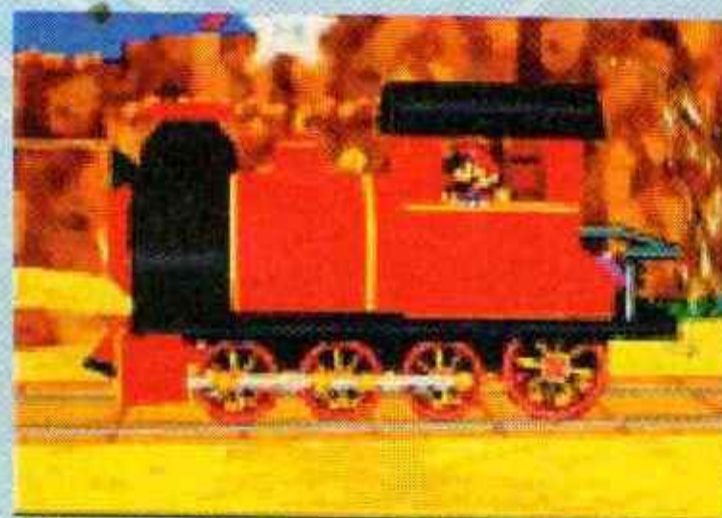


Maintes fois retardé, Super Mario RPG2 pointe enfin le bout de sa moustache sur N64, et non sur DD64, comme annoncé.



(encore plus !). La quête et l'interface risquent d'être simplifiées à l'extrême, au grand dam des puristes. Les graphismes sont à priori tout en 3D à la Parappa, la 3D imitant la 2D, comme si les personnages étaient des feuilles de papier. Quant à l'intérêt de l'ensemble, histoire à suivre.

Pour ce deuxième épisode, Nintendo n'a pas eu le soutien de Squaresoft comme précédemment. En découle un changement de cap assez important. En effet, l'équipe du premier avait tout fait afin que les fans de jeux de rôle classiques soient satisfaits. Mario RPG 2 se destine davantage au grand public



Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie Japon : Janvier 2000

C'est Mario le nain de jardin ...

Mario Party 2

Si vous vous êtes éclaté comme un petit fou sur le premier, vous adorerez le second : c'est la même chose avec plein de petits jeux inédits !

Nintendo n'aura pas attendu longtemps avant d'annoncer une suite à l'un de ses succès de l'an passé. En effet, Mario Party figure parmi les meilleures ventes sur N64 au moment des fêtes de Noël. Qu'en sera-t-il cette année ? Toujours développé par



Hudson Soft et doté d'un design signé Nintendo, Mario Party 2 comportera des dizaines de mini-jeux inédits. Autre nouveauté : le fait de pouvoir incarner Koopa, personnage non jouable dans le précédent. Un soft convivial certes, mais vraisemblablement réservé aux amateurs fous du jeu de l'oie.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Hudson / Nintendo
Sortie Japon : mi-décembre

Un gadget de luxe pour Nintendo ?

Tout sur le DD64

Alors qu'on parle de Dreamcast, de PlayStation 2 et de Dolphin (mouais !), sortir le DD64 s'annonce comme un pari risqué pour Nintendo. La technologie liée à ce super périphérique n'est-elle pas obsolète ? Verdict.

Retardé pendant des années, le DD - pour Disk Drive - 64 semble "apparemment" prévu pour le mois de décembre prochain (au Japon du moins). Pour mémoire, le DD64 est ce fameux lecteur de disquette très haute densité (64 Mb de capacité) réinscriptible qui se branche sous la Nintendo 64. Il a pour vocation d'améliorer la qualité des jeux.

En clair, le DD64 comblerait le déficit en espace mémoire, trop faible comparé au CD-Rom, des cartouches N64... À voir. D'autant plus que le problème aujourd'hui réside dans le manque de titres DD64 (lire l'encadré). C'est pourquoi, pour assurer un certain succès à cette "nouvelle" console, Nintendo, associé à une société appelée Recruit, a conçu le "RandNet DD"...

Pour surfer sur le Net

Le Randnet, opérationnel le jour de la commercialisation du DD64, donnera un accès Internet à tout utilisateur. Outre les options habituelles (surf sur le Web, courrier électronique, dialogue en direct), le système lira également des fichiers au format MP3. Rappelons que le MP3 est le format musical le plus répandu sur la toile, avec une écoute proche du



Kyojin no Dojin I



Yosuke Ide no Mahjong



Paint Studio



Nihon Pro Golf Tour



Sim City 64



Talent Studio

CD... Pas mal, non ? Avec le RandNet, le joueur téléchargera aussi, et surtout, des données spécifiques, en rapport avec les softs qu'il possède, comme des per-

sonnages et des niveaux supplémentaires. Enfin, RandNet sera synonyme de jeu en réseau avec, en sus, un mode spectateur où l'on pourra regarder passivement les matches entre des joueurs chevronnés. Le prix de l'ensemble (Randnet + DD64) avoisinerait

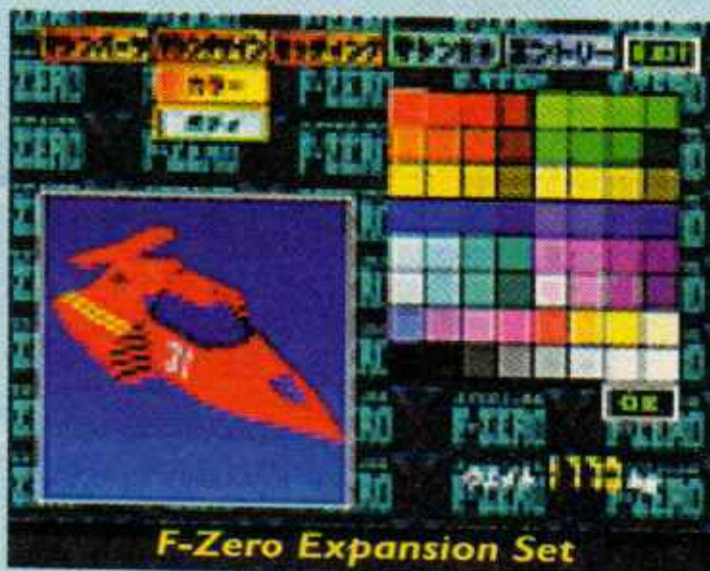
8 jeux DD64... seulement ?

Les softs prévus pour fonctionner via le DD64 ne sont pas nombreux. Les développeurs ont sans doute plus envie de plancher sur des jeux Dolphin. De plus, Nintendo n'a pas intérêt stratégiquement à attaquer le marché simultanément sur trop de fronts... Pour info quand même, voici la liste des titres.

| TITRE | GENRE | ÉDITEUR | SORTIE AU JAPON |
|-----------------------------------|--|----------|-----------------|
| Sim City 64 | casse-tête et casse-bonbons | Nintendo | 1er décembre |
| Paint Studio | création graphique | Nintendo | décembre |
| Talent Studio | création graphique | Nintendo | décembre |
| Gendai Daisenryaku : Ultimate War | wargame | Nintendo | décembre |
| F-Zero Expansion Set | data disk pour F-Zero | Nintendo | décembre |
| Nihon Pro Golf Tour | simulation sportive | Nintendo | décembre |
| Kyojin no Dojin I | Populous peace & love | Marigul | décembre |
| Yosuke Ide no Mahjong Juku | Mahjong | . | décembre |
| DT | soft spécialement conçu pour relier la console à la Game Boy | . | . |



Gendai Daisenryaku : Ultimate War



F-Zero Expansion Set

Stop info

Goldorak et les otakus

C'est la super guerre des robots ! Les fans seront ravis d'apprendre que l'une des plus vieilles séries nippones de tactics RPG débarque sur N64. Super Robot Taisen 64 arrive, bourré d'améliorations et de nouveautés. Outre l'absence de loa-



ding (cartouche oblige), les SD sont de taille très importante, et la caméra zoome, selon l'action, sur les différents mechas en guerre. Il y a aussi de nouveaux personnages comme Godmars et le légendaire Giant Robo. À noter également, le retour de Goldorak, absent depuis le quatrième volet de la saga. Le jeu permettra enfin aux joueurs de combiner des attaques. Ultra-fun ! De plus, Super Robot Taisen 64



sera compatible avec Super Robot Taisen Link Battler, jeu Game Boy qui sort le 2 Octobre. Que du culte, tout ça... Du mouron pour les otakus et les autres !

Super Robot Taisen 64
Console : Nintendo 64
Éditeur : Banpresto
Sortie Japon : 28 Octobre

Stop info

Une éclipse à Player

Le 11 août dernier, jour de la fameuse éclipse. A la rédaction de Player, chacun attend fébrilement l'événement, une paire de lunettes sur le pif.



Comme vous pouvez le constater, les nuages sont eux aussi au rendez-vous. Dommage pour les binoculaires parisiens !



D'autres pigistes, plus téméraires car situés à cent bornes de là, assistent au plus fabuleux spectacle cosmique, guidés par le shaman Wolfen et installés dans un champ.

Bonne nuit les petiots !

Jeu de plate-forme/aventure, Dreamstory ressemble, en mieux à priori, à Rascal et Croc 2. Un jeune mec et sa frangine, vêtus d'une chemise de nuit, sont les héros de cette histoire de rêve où les niveaux, variés, se répartissent entre l'espace, la préhistoire et la maison des cauchemars. Pas de quoi dormir debout, croyez-moi !

Dream Story
Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : décembre



Darth Maul. Dommage qu'on le voie si peu agir.

Toutes les photos sont © LucasFilm LTD & TM/Tous droits réservés.

En attendant Pour ou La Menace

LucasArts n'ayant pas livré une Bêta du jeu à temps, nous en profitons pour vous causer du film. Oui, nous l'avons vu, deux fois même. Un privilège ? Pas sûr. Pour vous faire une idée de ce qui vous attend le 13 octobre, voici trois raisons d'aller le voir, et trois raisons de le bouder.

ON TROUVE ÇA COOL

1 Parce que Lucas s'est lâché.

Seize années séparent L'Empire Contre-Attaque de La Menace Fantôme. "Une attente nécessaire" si l'on en croit George Lucas lui-même. "Si La menace fantôme arrive si tard, poursuit-il, c'est que j'ai attendu que la technologie permette de visualiser TOUTES mes idées. Aujourd'hui, je ne n'impose plus aucune limite". Résultat, avec un peu plus de 500 plans d'effets spéciaux,



Durant la course de pods, les effets spéciaux sont à tomber.

Titanic fait office de junior comparé au quatrième Star Wars.

2 Pour les effets spéciaux.

Des trucages, le film n'en comp-

te pas moins de 1 700 répartis sur 2 200 plans. Un record absolu. La Menace Fantôme comprend 140 créatures extraterrestres et robots à l'instar de l'énorme Jabba the Hutt. Vedette de cette incroyable ménagerie : Jar Jar Binks. Croisement entre une grenouille et un humain, c'est le premier acteur 100 % virtuel dans un film peuplé d'interprètes en chair et en os.

3 Parce que c'est bien de voir l'épisode 1, avant le 2 prévu en 2002.

En mai 2002, l'épisode 2 de Star Wars, The Clone Wars, envahira les salles. "Il sera différent des autres, précise Lucas. Bien sûr, effets spéciaux, action, humour et créatures seront au rendez-vous, mais le film sera plus romantique. Il s'agira de l'histoire d'amour entre Anakin Skywalker et la Reine Amidala" (qui donnera plus tard naissance à des jumeaux nommés Luke et Leia).



Obi-One Kenobi en grande conversation.



Anakin Skywalker, futur Darth Vader, s'apprête à entrer dans l'histoire.

le test

contre Fantôme ?

Stop info

Et Indy, dans tout ça ?

Initialement prévue pour septembre, la sortie d'Indiana Jones et la Machine Infernale a été reportée à une date ultérieure. Tout ce



Maître Jedi et mini Jedi...

ON S'ENNUIE SEC

Parce que les persos sont gonflants, surtout Jar Jar Binks. Tchatteur, gaffeur, crispant, Jar Jar Binks est descendu en flammes par la presse. "Je ne comprends pas cet acharnement contre lui, intervient Lucas. Certaines personnes acceptent mal ce genre de persona-

George Lucas est plus que florissant. D'où la question qui écorche les oreilles des adorateurs de Star Wars : le réalisateur se serait-il transformé en marchand de jouets ? "C'est grâce aux produits dérivés que La Menace Fantôme existe", justifie Lucas. "L'argent des produits dérivés finance l'intégralité du film. Je garde ainsi mon indépendance". Mouais...

3 Parce que le scénario s'adresse aux kids.

Qu'est-ce qui fait encore bondir le réalisateur ? Qu'on lui reproche de trop racoler les kids. "On m'accuse d'une chose que j'avais déjà dite en 1977, à la sortie de La Guerre des Étoiles. À l'époque, j'ai avoué que Star Wars concernait surtout les 12/13 ans. Je n'ai pas changé d'opinion". N'empêche que pour amasser 420 millions de dollars au box-office US, La Menace Fantôme ratisse nettement plus large que les cours de récréation. Qu'en sera-t-il en France ?

Star Wars - Episode I : La Menace Fantôme
Console : PlayStation
Éditeur : LucasArts
Sortie France : 30 septembre

2 Parce que ça sent le coup commercial à plein nez. Depuis la sortie du long-métrage, le business du milliardaire



Le fameux Jar-Jar aux côtés du maître Jedi (Liam Neeson)



avec Yoda, le nain de jardin de la galaxie.



L'ultime combat, une séquence que n'aurait pas renié Bruce Lee...



ge au sein de Star Wars pour une seule raison; ils sont humoristiques. Je me fiche de leur opinion". Mauvaise nouvelle pour les grincheux : Jar Jar pointera son museau humide dans les deux prochains Star Wars, prévus pour 2002 et 2005 !

Exclusif le Stick'n Play Star Wars

Avant la sortie du film en France, Player One vous offre le Stick'n Play Star Wars pour personnaliser votre PlayStation !

Warning ! Si vous devez faire appel au service après-vente Sony, il est impératif de retirer toute trace d'autocollant sur votre PlayStation sans quoi votre demande ne pourra pas être prise en compte ! Pas de panique, le Stick'n Play est justement repositionnable.



que nous avons, ce sont de nouvelles photos du héros en fâcheuse posture, en plus de jolis croquis. LucasArts (développeur et éditeur) rencontrerait-il des problèmes avec l'adaptation de ce soft issu du monde PC ? La barbe de trois jours et les rides

sexy d'Indy poseraient-ils des soucis de modélisation ? Une chose est sûre, les concepteurs savent qu'ils n'ont pas le droit à l'erreur, sans quoi un bataillon de femmes hystériques s'acharneront sur eux pour avoir raté la version 3D de l'homme le plus hot du cinéma, avec Tom Cruise, Richard Gere, Brad Pitt...



Indiana Jones et la Machine Infernale
Console : PlayStation
Éditeur : LucasArts
Sortie France : bientôt ?



L'après Donkey Kong 64

Encore un hit en puissance pour Rare ! Twelve Tales : Conker 64 est le nouveau jeu par les créateurs de Killer Instinct. Fini les combats, et bienvenue sur des dizaines de plate-formes en 3D. Dans 12 Tales



(«douze contes» en V.F.) les deux héros ont chacun leur manière d'appréhender l'aventure. Dans la peau de Conker l'écureuil, vous avez droit à un jeu d'action classique. Alors qu'avec Berri la chouette, c'est un jeu de stratégie connoté "Pokémon/Tamagotchi" qui vous attend. Mieux encore, ce qui va surprendre tient au fait que les visages des protagonistes changent en fonction de leur humeur. Seul problème, Rare n'a pas encore donné de date de sortie. Wait and see.

Twelve Tales : Conker 64
Console : Nintendo 64
Éditeur : Rare/Nintendo



Un come-back en fanfare

Rayman 2, The Great Escape

Après un premier épisode dément, Rayman, la mascotte de l'éditeur hexagonal Ubi Soft, réitère ses exploits sur N64. Ça s'annonce nettement plus impressionnant que le précédent, techniquement surtout. Photos et premier feeling.

Camarades de lecture, avé. Rayman, petit gaillard magique, et tous ses amis, Globox, gros bonhomme bleu doux et câlin, et Ly, la fée, sont de retour. Dans cette nouvelle aventure trépidante, notre héros combat de méchants pirates ayant réduit son monde en esclavage. Quelle horreur, mes aïeux ! Tous



les prisonniers sont retenus sur le vaisseau de Barbe-Tranchante, odieux forban et grand manitou à abattre dans le jeu. Tout ce barouf pour libérer le peuple de l'oppression et redonner paix et sérénité au royaume.

Un petit keum, un grand pas pour...

Dur, dur, la route est longue. Rayman doit d'abord récupérer les



mille éclats, appelés Lums, du Noyau Primordial. Ce Noyau, le cœur de la terre, a effectivement été détruit par les pirates, provoquant le chaos dans l'univers. Ce soft de plate-forme/aventure, d'apparence réservé aux gamins, offre de nombreuses et agréables surprises. Dans le très



vaste monde divinement modélisé en 3D, Rayman peut nager, voler, et s'accrocher aux parois. Aidé de son poing magique, le protagoniste au grand «piif» jaune a maille à partir face à la kyrielle d'ennemis qui croisent son chemin. Très beau (les niveaux de la



clairière et de la jungle sont à se damner), Rayman 2 a tout pour tenir la dragée haute à Donkey Kong 64.

Console : Nintendo 64
Éditeur : Ubi Soft
Sortie : décembre



Une série au poil

Fanatiques de Rayman, voici une nouvelle qui va vous ravir. Fin 2000, une série télévisée toute en images de synthèse, inspirée du jeu Rayman, devrait être diffusée en France. Rien que ça ! Voici de nouveaux clichés. Alléchant, non ?



LE DESTIN DU MONDE EST ENTRE VOS GRIFFES !



"Un soft original
et qui promet
des heures de fun"

- Joypad

"Un grand hit
en perspective !" - X64

SURPRENANT !

Effrayant !

RAT ATTACK



**LA TERRIBLE EQUIPE DES SCRATCH CATS A POUR MISSION D'ELIMINER L'INVASION
DES DANGEREUX RONGEURS MUTANTS QUI MENACENT DE DETRUIRE LA TERRE !**

- Un jeu intensif en 3D pour 1 à 4 joueurs
- De l'action sur plus de 50 niveaux
- Choisis ton héros parmi 8 Scratch Cats
- Tue les rats de nombreuses manières différentes
- Combats 8 boss totalement monstrueux

UN CAUCHEMAR RAMPANT !



© Copyright 1999 Pure Entertainment. Tous droits Réservés.

www.ratattack.com

Player achat

Qui est-ce qui va faire mumuse avec les figurines des persos de Final Fantasy VIII éditées par Bandai ? C'est vous, si vous déboursez la modique somme de 80 francs pour un "bonze" de 15 cm de haut. Vous avez le choix entre Squall,



Linoa, Zell, Laguna, Seifer, Selphie, Irvine et Quistis. Plus tard, un coffret comprenant quatre figurines sera vendu au prix de 230 francs.

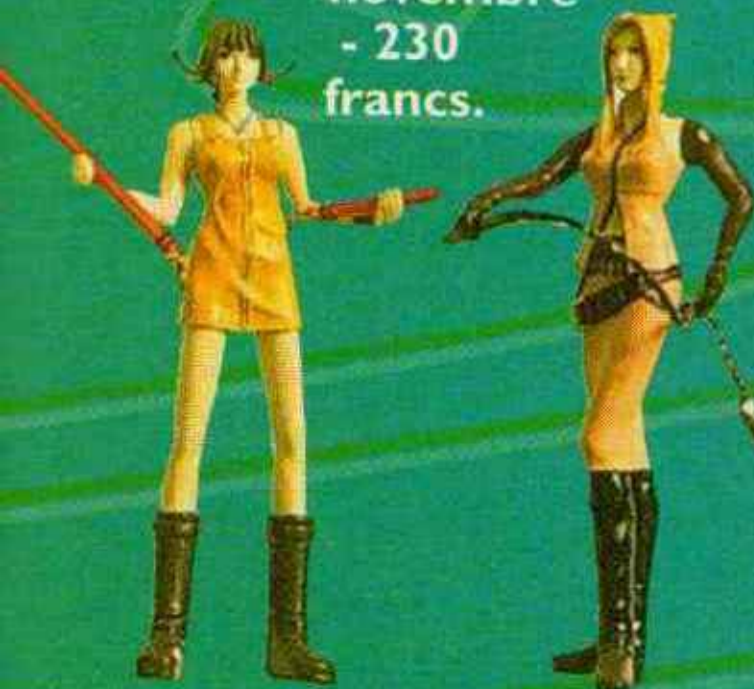
Veinards !



C'est extraordinaire, non ? Surtout que toutes ces petites statues de plastiques sont plutôt bien réalisées. Pensez, elles seront du plus bel effet sur la télévision ou la commode...



Les huit figurines séparément : septembre - 80 francs. Le coffret quatre figurines : octobre et novembre - 230 francs.



La huitième merveille du RPG

Final Fantasy VIII



Vous êtes nombreux à ne plus tenir en place en attendant la sortie du huitième volet de la saga Final Fantasy. Nous avons joué à la version française, et tout, et tout. Voici ce qui vous attend, foi de Wolfen.

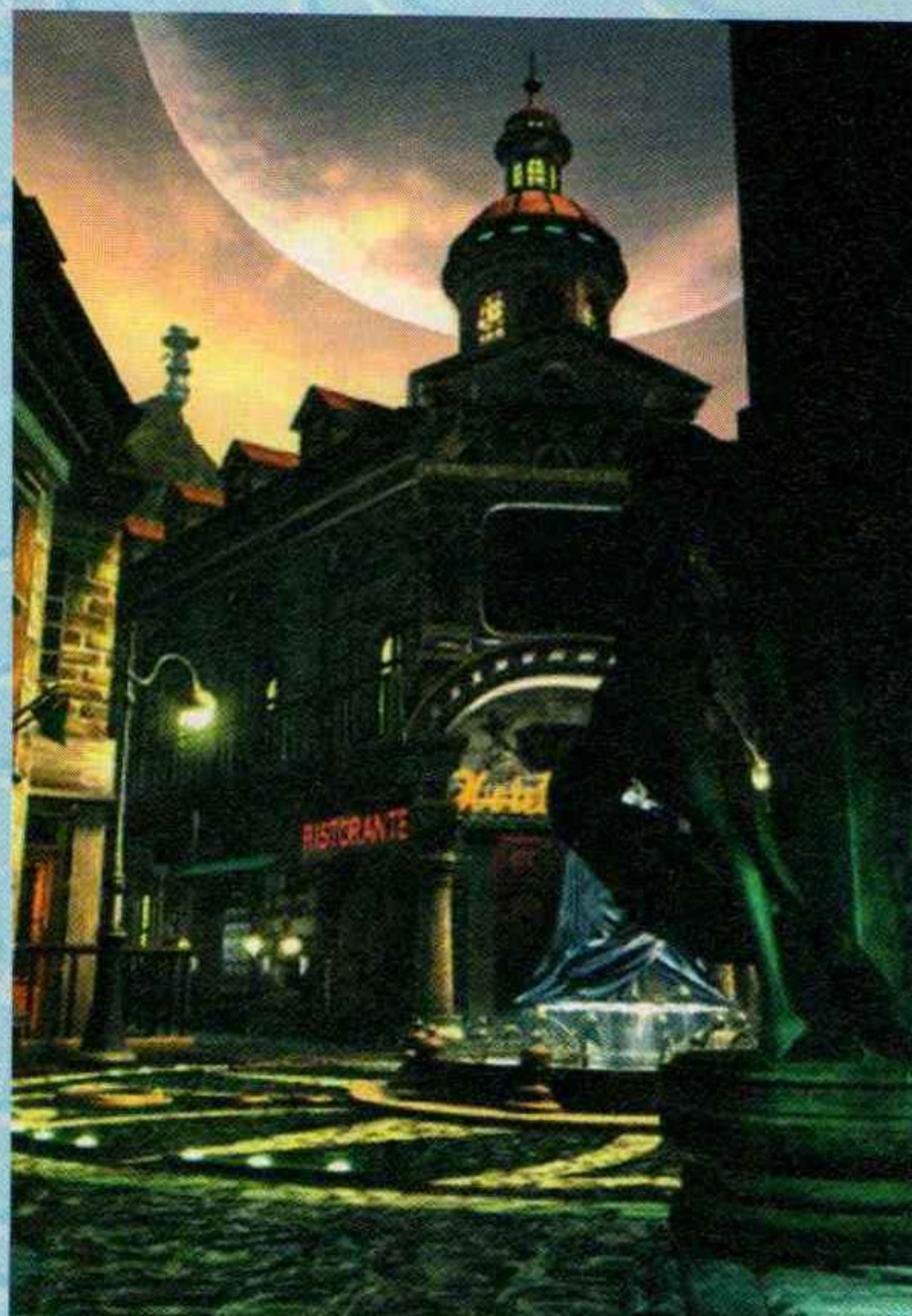
Final Fantasy est une saga quasiment vieille de dix ans ! Durant cet intervalle, pas moins de 22 millions d'exemplaires se sont arrachés dans le monde, tous volets confondus. Si les raisons du succès sont multiples, ce que l'on retient reste, sans conteste, la durée de vie et l'intérêt de chaque scénario. Sans oublier que, techniquement, les épisodes ont repoussé toujours plus loin les limites de la console, de la Nes (FF I à III) à la Super Nintendo (FF IV à VI), comme aujourd'hui sur PlayStation.



Sur 32 bits pourtant, il semblerait qu'en sortant FF VII, Square soft ait atteint les limites de la machine, graphiquement au moins. En effet, le huitième numéro de la liste n'évolue pratiquement pas par rapport à son prédécesseur. À vrai dire, et alors ? Car, une fois n'est pas coutume, on frise la perfection.

Chronique d'un succès annoncé

On sent que les concepteurs ont avant tout concentré leurs efforts sur le design des protagonistes. D'inspiration typiquement manga dans FF VII, les dits sont devenus beaucoup plus humains, et à fortiori plus adultes. À l'écran, les persos apparaissent désormais



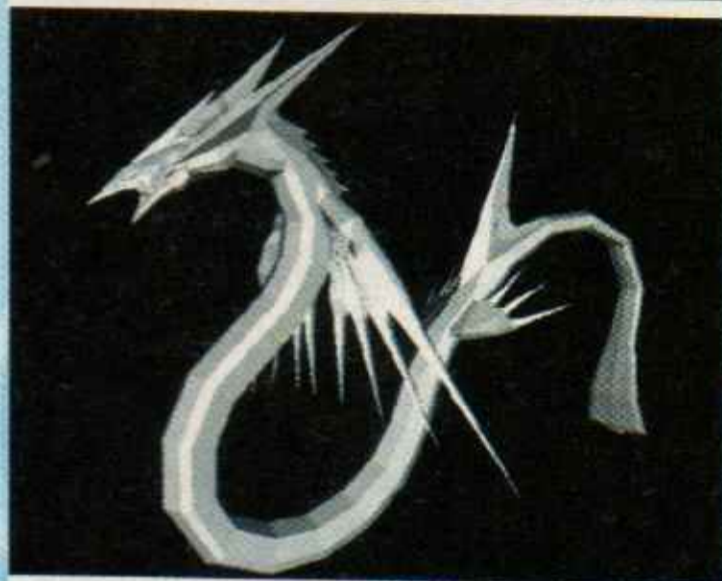
Futures intrigues sur PlayStation

Baldur's Gate, jeu culte sur PC, est en cours d'adaptation sur PlayStation. Rappelons, que ce Jeu de Rôle



(majuscules obligent) est basé sur le monde des Royaumes Oubliés, cher aux joueurs d'AD&D. C'est même Le jeu vidéo qui a su, le mieux, en transposer les nombreuses règles. Au final, cela donne une aventure en temps réel proprement géniale. L'action se passe aux alentours de Baldur's Gate, ville portuaire, à un moment où la situation tourne mal. Les marchands sont attaqués pour le fer qu'ils transportent et les paysans ne peuvent plus remplacer leurs outils, entraînant des récoltes désastreuses. Simple aventurier, le joueur devra comprendre ce qui se trame derrière ces événements. La version PlayStation sera-t-elle à la hauteur de celle sur PC ?

Baldur's Gate
Console : PlayStation
Éditeur : Interplay
Sortie France : début 2000



"normalement constitués". Ils n'ont plus des moignons en guise de mains - ouf ! Comme toujours, tout héros est soumis à une pression d'enfer, liée à quantité de problèmes métaphysiques et existentiels. D'où leur forte personnalité ! Dire qu'elle est complexe relève du doux euphémisme. Les matéris ont disparus, remplacées par un système de

"G-Forces", ce qui, dans l'absolu, revient globalement au même. À savoir, le jeu propose un lot incroyable d'invocations plus spectaculaires que jamais.

En français dans le texte

La traduction française est satisfaisante, malgré l'obscurité de certains dialogues. Mais connaissant Square, on peut supposer que ces flous artistiques sont voulus, et qu'on a tôt ou tard la réponse à toutes les questions que l'on se pose. Pas de surprise en revanche, le défaut récurrent dans la saga Final Fantasy est bel et bien au rendez-vous. Il s'agit de la fréquence, par trop importante, des combats aléatoires. Ajoutez, à cela, un nouveau système de magie qui contraint à prolonger ces combats, et ça sent carrément la durée de vie artificielle. Ceci excepté, FF VIII reste fidèle à sa réputation : effets spéciaux titanesques,

cinématiques d'une classe absolue, scénario en béton armé avec de nombreuses quêtes annexes dont un jeu de cartes de type Magic, etc. Il y a tant de chose à dire sur un pareil titre que si je me lâchais, j'en aurais écrit un bouquin entier.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony/Squaresoft
Sortie France : 27 octobre



Parfait à 98 % ...

FFVIII est un bijou du genre, indéniablement. Il n'empêche, quelques grains de sable subsistent, parfois très énervants.
1/ On passe la moitié du temps à asséner de monumentaux bourre-pifs à de pauvres bestioles. Les combats sont beaucoup plus nombreux que dans FF VII, et à la limite du rébarbatif à la longue.
2/ Une des techniques pratique pour récupérer des sorts consiste à maintenir l'adversaire en vie de façon artificielle. Sachant qu'on pique de un à neuf sorts par tentative, l'idéal étant d'en stocker une centaine, ça finit par faire beaucoup d'heures de jeu à la longue. Rébarbatif, bis.
3/ Rébarbatif, ter...
La suite, le mois prochain.

Ce cher Ronaldo

Ronaldo n'est plus un joueur, c'est une icône. Il lui restait à conquérir le marché des consoles, ce sera



chose faite prochainement, sur GBC, puis plus tard sur des consoles plus puissantes. 71 sélections nationales, 43 clubs européens et de nombreux modes de jeux sont au menu. Reste à voir l'intérêt et la jouabilité.



Ronaldo V-football
Console : Game Boy Couleur
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre

De la neige avant l'heure

Chez Infogrames, la rentrée est placée sous le signe du sport. Si Supreme Snowboarding sur Dreamcast paraît logique, c'est plus surprenant sur GBC. Toujours est-il que le soft s'annonce prometteur avec notamment une riche palette de couleurs. Slalom, tricks ou simple descente, à vous de voir.

Supreme Snowboarding
Console : Game Boy Couleur
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre



FIFA m'était conté FIFA 2000



Comme tous les ans, cette fin d'année va être marquée par le sempiternel duel FIFA contre ISS, les autres titres se disputant les miettes.

En dix ans, FIFA a fait bien du chemin. Le simple jeu Super Nes, très insipide, a su évoluer au point de devenir l'une des deux références, depuis trois ans, sur console nouvelle génération. Ce nouvel opus s'inscrit dans la continuité du précédent puisqu'il s'agit essentielle-



ment d'une mise à jour de la banque de données. La motion capture a été refaite et les visages



se sont considérablement affinés, les joueurs pouvant arborer une expression de joie ou de désarroi. Quant aux qualités tactiques du jeu, on devrait être fixé assez rapidement.

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : novembre

Bain de boue garanti

Motocross Championship

THQ n'est pas un développeur top. Pourtant, après une flopée de bides, il se pourrait que l'on assiste, avec ce titre, à un retournement de situation.

Moto Racer 1 et 2 vont-ils rester les références incontestées sur console, en termes de jeu de motocross ? Rien n'est moins sûr tant Motocross Championship est prometteur. Trois catégories de deux

roues sont proposées (125cc, 250cc et 500cc) ; une dizaine de circuits sont disponibles dès le départ et les premières impressions, les mains sur le guidon, laissent présumer du meilleur. Que demande le peuple ? Une animation fluide ? C'est prévu ! En quelques mots : c'est une bonne surprise à surveiller de près.



Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : novembre



PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD (15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv. 1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 01 46 735 735

TOULOUSE (31)
14 rue Tempoanières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamark
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulín
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58



L'empire battu par Mathias 9 ans

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHÉ, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

| | | | | |
|------------------------|---------------------------|-----------------------|------------------------|---------------------------------|
| | | | | |
| Sega Rally 2 DREAMCAST | Sonic Adventure DREAMCAST | Trickstyle DREAMCAST | Rainbow 6 PLAYSTATION | Star Wars Episode 1 PLAYSTATION |
| | | | | |
| FIFA 2000 PLAYSTATION | NHL 2000 PLAYSTATION | Sledstorm PLAYSTATION | Mario golf NINTENDO 64 | Pokemon rouge GAME BOY |

TOULOUSE (31)
14 rue Tempoanières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
1, rue Lamark
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulín
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

CADERAUX

400 Lunettes offertes* pour l'achat du hit : SLEDSTORM sur Playstation.

* Dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

PORTAL SECOND AGE

LE STARTER 65F

49F⁵⁰

+ UN BOOSTER OFFERT !

L'EVENEMENT

Sortie officielle de la Dreamcast

Une vision nouvelle, dynamique et positive du jeu vidéo...

ATTENTION ! QUANTITE LIMITEE

UNE BORNE DE DEMONSTRATION DANS TOUS LES SCORE-GAMES !

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu'au 31/10/99
PLAYER ONE OCTOBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92240 MALAKOFF

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

DES VOTRE PREMIER ACH

CARTE DE FIDELITE
Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur vos jeux d'occasion !!!

... LES AVANTAGES SCORE-GAMES

HOT LINE
commandez vos achats
Par téléphone : **01 46 735 720**
Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone : **01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685**

... LES SERVICES SCORE-GAMES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

DEMOS NOUVEAUTES

... LES NOUVEAUTES ... LES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES (sur présentation du ticket de caisse)

... LES AVANTAGES SCORE-GAMES

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

... LE CHOIX ... LA GARANTIE

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties...etc

... L'ACCUEIL ... LE CONSEIL

Des ratées dans le moteur

Ô rage, ô désespoir ! La sortie de la Dreamcast vient d'être retardée au 14 octobre. Chez Sega, on prétexte une optimisation de l'utilisation du modem intégré pour justifier ce retard. En clair, le service online ne serait pas prêt... Décidément ! Ici, chez Player, on commence à sérieusement douter de la volonté du constructeur de tout mettre en œuvre pour s'imposer. Les bourdes s'accumulent. Dans le numéro précédent, nous tirions déjà la sonnette d'alarme en infligeant un carton rouge à Sega Europe. Un mois a passé et rien de plus n'a filtré. Quand Sony Computer tremblera-t-il ?



Pen Pen cucul ?

À première vue, cette course de pingouins en 3D, l'un des premiers jeux DC testé en OTW, promet des délires pour tous, seul comme à quatre en simultané ! Les niveaux (musée des horreurs, monde des jouets, etc.) sont originaux et les huit persos, plutôt rigolos. Un soft réservé aux plus jeunes ? Rien n'est moins sûr.

Éditeur: Infogrammes
Sortie France: octobre



MDK

n'a pas lésiné sur les moyens. Cette fois, Kurt part en mission avec deux potes, Max le chien à six pattes et Doc, le Géo Trouvetou du trio que l'on incarne alternativement au cours de l'aventure (10 niveaux au total). La quête débute dans la base alien avec Kurt aux commandes. Vous avancez et récupérez les armes abandonnées par les bad guys, pour ensuite vous en servir intelligemment, les balles étant



Murder Death Kill pour MDK. À l'époque, le version PS avait moyennement plu malgré un concept original signé David Perry. MDK 2, la suite que nous avons vue avancée à 15 %, bénéficie de nouveaux atouts prometteurs. Lucifer a carrément kiffé.

Avec quantité d'aliens au look inédit à dégommer, MDK 2 sur DC s'annonce excellent. Nouvelles armes, nouveaux protagonistes, nouveaux graphismes 3D... Bioware



comptées. Varié, MDK 2 comporte de multiples phases de jeu, où l'action rime souvent avec shoot them up. Dans la peau de Kurt, les tirs minutieux sont monnaie courante, alors que dans celle du Doc, la réflexion prime. Doc est capable de construire son propre arsenal en combinant les objets amassés. Que du bon, mais le meilleur est à venir.

Une technologie meurtrière

Comme dans le premier épisode sur PlayStation, le héros est vu de dos. Impeccablement modélisé en 3D, il évolue dans des lieux sublimes (et la version n'était finie qu'à 15 % !). Les graphismes et l'animation présument d'une qualité exceptionnelle. De plus,

l'impression de liberté est ahurissante ! Côté maniabilité, le mortel que vous êtes se déplace simplement mais sûrement. Reste à déterminer la durée de vie et le scénario... Pour le reste, ça sent le hit à plein nez.

Éditeur : Virgin/Interplay
Sortie France : premier trimestre 2000

Sniper, keskecé ?

Dans le premier MDK, Kurt a la possibilité de passer en mode tireur d'élite. Quand cela se produit, il ne peut plus bouger, devenant ainsi vulnérable. Dans MDK2, Kurt avance en même temps qu'il joue les snipers ! Encore plus de tuerie au programme, ça laisse rêveur.



Attention, méchants Méchas !

Slave Zero

Des robots géants au service du peuple. Il fallait y penser. Les Japonais en raffolent, les Américains l'ont fait et L'Europe n'y échappera pas.

XXVI^e siècle. Un dictateur oppresse l'humanité. La guerre des robots a commencé ! L'environnement graphique de Slave Zero rappelle le Cinquième Élément de Luc Besson, avec ses villes tout en hauteur et ses véhicules volants. Un jeu qui pourrait bien vous



convertir aux simulations de Méchas, un genre ultra-déprécié dans notre beau pays. C'est que Slave Zero ne manque pas d'atouts : treize missions, quinze ennemis, des armes qui tuent, visuellement... Ajoutez une réalisation directement issue du PC,



une promesse de Deathmach à quatre joueurs, et vous avez toutes les composantes d'un hit... Dans le genre Méchas, of course.

Éditeur : Accolade
Sortie France : novembre

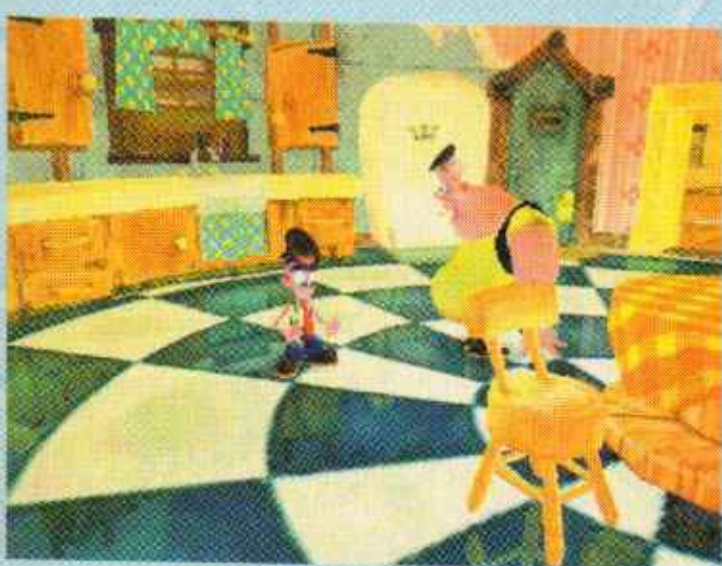


Comment ça va, Brother ?

Floigan Brothers

Les Blues Brothers de la Dreamcast sont nés. Poilants, ils sont les héros d'un jeu d'aventure aux couleurs psychédéliques déjà paru aux States.

Sous le titre bizarre de Floigan Brothers se cache l'un des jeux Dreamcast qui détonne franchement par rapport



au reste de la production. Réalisé par la Sega of America, dans ce jeu, vous aidez les deux frangins Hoigal et Moigal à défendre leur superbe maison contre un entrepreneur véreux. Pour cela, Hoigal peut contrôler Moigal par ordinateur, dans le but de tirer parti de ses forces... Faisant penser par bien des aspects à certains jeux d'aventures loufoques comme Discworld et Maniac Mansion (sur Nes, souvenez-vous),



Floigan Brothers fait marrer les jeunes Américains depuis la sortie de la console outre-Atlantique, le 9 septembre dernier.

Éditeur : Sega US
Sortie US : déjà disponible

APE SPACE
(PlayStation)

BOX
MAN

www.boxman.fr

www.boxman.fr

Plus de musique pour plus de monde.

Super Mario Kart pipi, caca

Un, deux, trois, nous irons au bois... Voir Kenny se faire rouler dessus. South Park Rally est une course de bolides façon Mario Kart, la 3D, exceptionnellement bien rendue, en plus. On y trouve un mode aventure, un mode quatre joueurs et un mode battle bouleversifiant. Au volant d'un des engins des vingt-huit protagonistes de la série (Kenny, Al Super Gay, Jesus, Wendy et tous les autres, même Monsieur Garrison), c'est le fun assuré. La version présentée, pourtant termi-



née à 30 %, laisse augurer le meilleur du crash, évidemment. Les armes utilisées sont variées et amusantes, comme le rocher qui écrase l'adversaire (ça gicle en plus). Enfin, les nombreux décors, de la ville de SP à l'appartement de Cartman et l'école de Monsieur Garrison, devraient assurer une bonne longévité au soft. Kenny et Stan contre Mario, la guerre de Troie aura bien lieu !

South Park Rally
Console : Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : décembre



Turok, un indien dans la ville

Un mois avant la parution de Turok : Rage Wars sur N64, nous avons enquêté chez Iguana au Texas au sujet de la trilogie Turok. De retour en France, notre reporter s'est exclamé : "Moi qui croyait que l'indien le plus fort du monde, c'était Geronimo, j'm' ai bien gourré."

LA GUERRE DES TUROK

1954, États-Unis, Turok apparaît pour la première fois dans un mag. de la Western/Gold Key intitulé Four Colour Comics. On apprend que Joshua Fireseed, alias Turok, vit au sein d'une tribu indienne en Amérique, les Kiowa-Apaches. Un jour de chasse, alors qu'il parcourt le Lost Land (le monde perdu), la déesse Erica l'emprisonne et le transforme en "bad boy" à sa solde. Le guerrier a heureusement l'esprit rebel-



le et parvient à s'échapper. Obsessionnel, Turok n'a désormais qu'un seul but, tuer Erica... 1993, la mai-



David dans sa jungle de bureau



Après Hollywood, Turok a aussi son boulevard. Ah, ces Ricains !

son Valiant rachète les droits de la BD. Le mensuel Turok, Dinosaur Hunter se vend à 1 700 000 exemplaires (contre 400 000 pour Spawn), devenant LE best-seller des comics. Vivement intéressé, l'éditeur Acclaim acquiert Valiant deux ans plus tard avec l'idée de faire de Turok la star que l'on connaît ! Pour info, Turok I sur N64 reprend scrupuleusement le scénario ci-dessus, contrairement à Turok 2, the Seeds of Evil, qui n'a aucun lien avec l'histoire originale. Et ce n'est pas fini : en ce moment-même, la touche finale est mise sur Turok Rage Wars, jeu disponible exclusivement en mode multijoueurs. Pour les fans français, Marvel a prévu de sortir, courant novembre, un album où l'on trouve Turok et Shadow-Man. À quand un jeu qui mêle les deux combattants ?

phénomène Turok

L'EMPIRE DE TUROK

Avec Turok en mars 97, Acclaim dévoile un moteur 3D éblouissant doublé d'un jeu décoiffant. Résultat : 1 000 000 d'exemplaires vendus dans le monde (contre seulement 800 000 pour la suite). Aux dires des accros, manque à Turok un élément essentiel pour le rendre encore plus fun : un mode multijoueurs. Turok 2, fin 98, innove en ce sens. Le mode Deathmatch comprend douze persos, douze niveaux et huit armes. Un régal ! Turok 2 s'impose comme la référence des Doom-like sur N64... Le mois prochain sortira Turok Rage Wars.

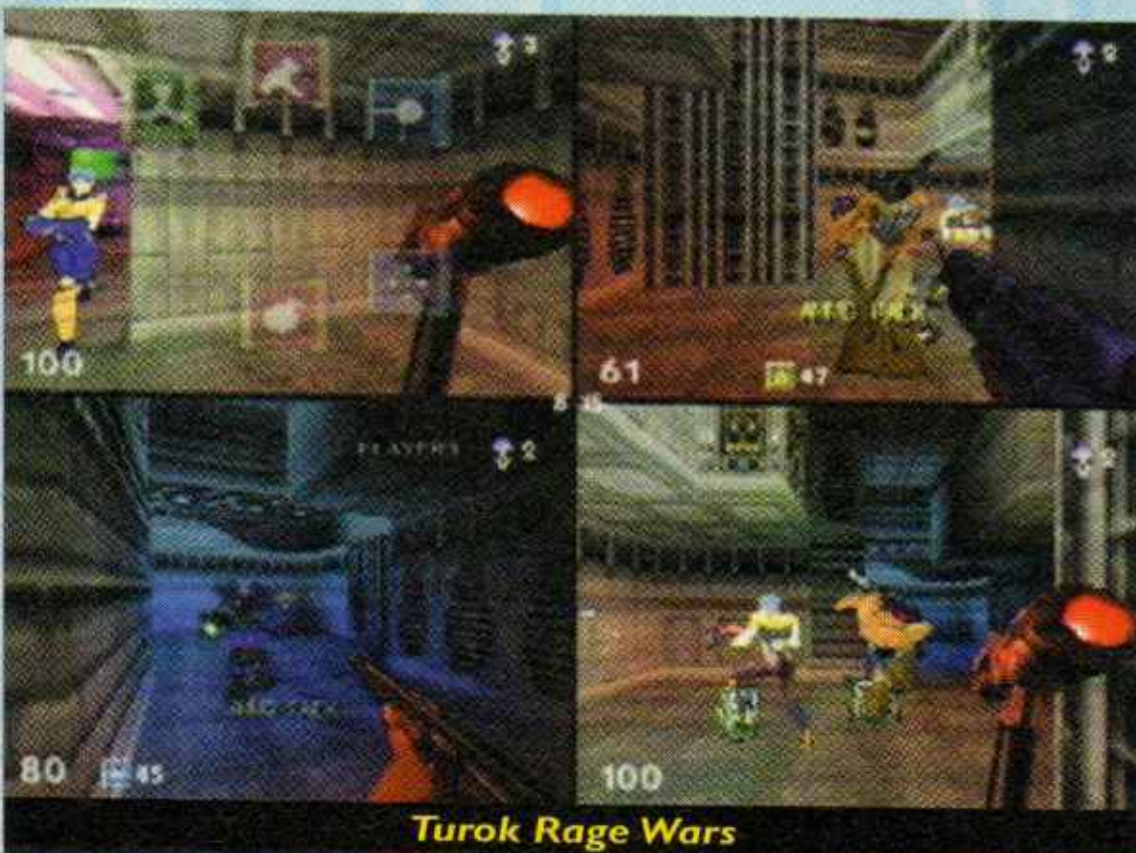


Turok 2



Turok 2

Exempt de scénario, seul le mode à quatre est privilégié (ouf !). Mais si TRW propose dix-huit combattants, seize armes et trente-six niveaux, il n'apporte pas de sang neuf à la saga, malgré un arsenal ahurissant. Pire, à quatre sur un même écran, on capte difficilement ce qui se passe... Un jeu avant tout réservé aux inconditionnels ? Peut-être. Gageons que Turok 3, actuellement en préparation, défraiera la chronique.



Turok Rage Wars



Moi c'est Turok et je blaste du monstre à tout-va.

LE RETOUR DE TUROK - ENTRETIEN

Le dernier dinosaure se nomme David Dienstbier. À 31 ans, ce mec à la carrure imposante a créé l'univers ludique de Turok. D2, comme l'appelle son équipe, se définit lui-même comme perfectionniste. Confidences autour du calumet de la paix.

Turok Rage Wars
Console : Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre



Turok Rage Wars

interview

PO : D'où provient votre inspiration ?
DD : De ma passion, à savoir des iguanes et des grenouilles musclées qui peuplent mon bureau. J'ai 19 grenouilles, 4 geckos, 2 caméléons et 1 scinque... Mais c'est surtout mon iguane Gredo à qui je demande conseil !
PO : Quelle a été votre influence sur



Turok Rage Wars ?
DD : J'ai donné des directives et, comme pour les précédents Turok, les 18 programmeurs se sont chargés du reste. Ils ont eu carte blanche, en faisant gare à ne pas dépasser les bornes !
PO : Comment cela ?
DD : S'il y a trop de sang, trop de sprites



à l'écran, cela crée des ralentissements. Je n'aime pas les effets de couleurs trop flash, non plus.
PO : Parlez-nous de Turok 3...
DD : Le projet est trop secret pour que j'en parle. Sachez que les décors sont somptueux, qu'il y a des armes inédites et décapantes et un scénario intéressant. [Merci pour la langue de bois !]



Turok Rage Wars

Stop info

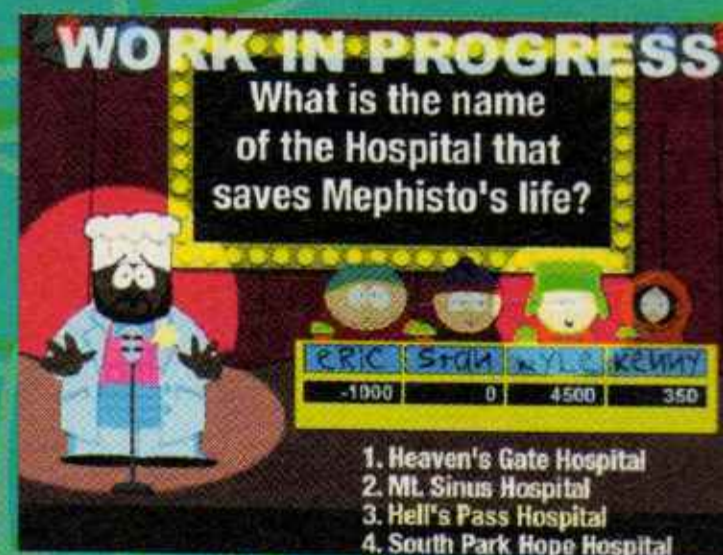
Jeopardy prout et zizi

Après le Doom-like avec les persos de South Park paru l'an passé, Acclaim enchaîne avec un quizz... De visu, nous avons jugé l'intérêt limité, hélas. Seuls les fans de la série (et encore) répondront aux 2 000 questions posées.

Dommage, car l'univers délirant de Cartman et de ses potes est bien rendu, surtout dans les vingt-et-un mini-jeux présents, sorte d'intermèdes pour soulager l'effervescence des neurones. Ces épreuves se jouent jusqu'à quatre simultanément. Dans Bees at Picnic, les quatre bambins éclatent des abeilles à coups de Baygon, façon Galaxian. Dans Asses in Space, faire péter les c[CENSURÉ] (dans tous les sens du terme !), façon Asteroid, est un peu douteux mais diablement délectant. Malheureusement, pour accéder à ces jeux, il faut d'abord répondre aux questions. Et encore, elles seront en anglais.

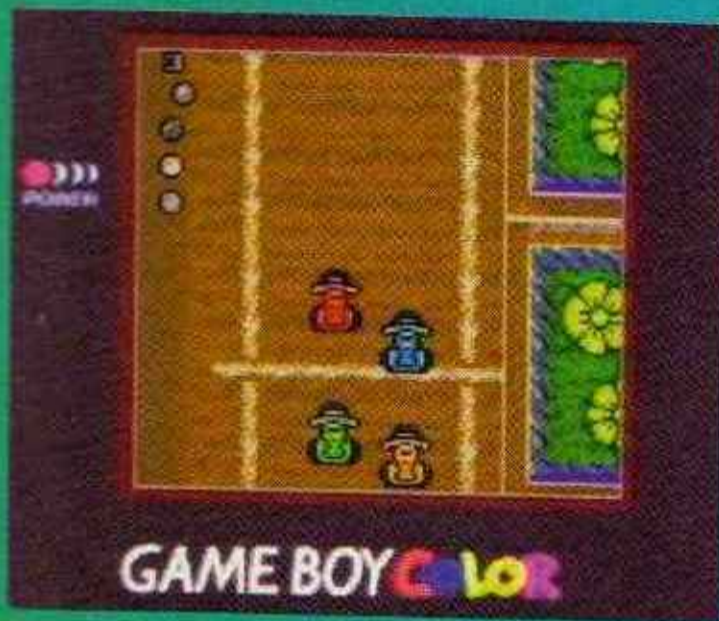


South Park Chef's Luv Shack
Consoles : Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast
Éditeur : Acclaim
Sortie France : novembre



Mini-caisses pour maxi-fun

Best-seller des jeux de courses multi-joueurs, *Micro Machines* arrive sur Game Boy. Les mini-caisses sont de retour sur des pistes aussi



variées que la table du petit-déjeuner, le bureau d'un écolier, le labo d'un

professeur de chimie, etc. C'est donc avec joie que nous avons appris sa venue sur console portable sous forme de deux jeux en un sur une seule cartouche. Plus de vingt-cinq bolides seront disponibles ainsi que soixante-quatre circuits dont cinq bonus. Vous aurez également accès à quatorze mode de jeux ! On attend impatiemment le mode en link... Le fait que ce soit un petit écran ne gâchera-t-il pas le fun ? La jouabilité sera-t-elle exemplaire, à l'image des jeux sur Megadrive, PlayStation et N64 ? Prions le ciel qu'il en soit ainsi.

Micro Machines 1 et 2
Console : Game Boy Couleur
Éditeur : Infogrames
Sortie France : novembre



Indéniablement mieux que le précédent

Formula One 99

Après un décevant *Formula One 98*, Psygnosis a remis la main à la pâte avec un studio de développement externe. Sans doute, pour effacer les erreurs passées. À quelques tours de l'arrivée, voici où nous en sommes, car nous y avons joué.



Psygnosis ne pouvait se contenter d'une simple mise à jour de *Formula One 98*. Il a donc fallu travailler à l'élaboration d'un nouveau moteur 3D. Le résultat est vraiment très convaincant, si l'on en juge par la finesse des FI et les jeux de lumières sur la

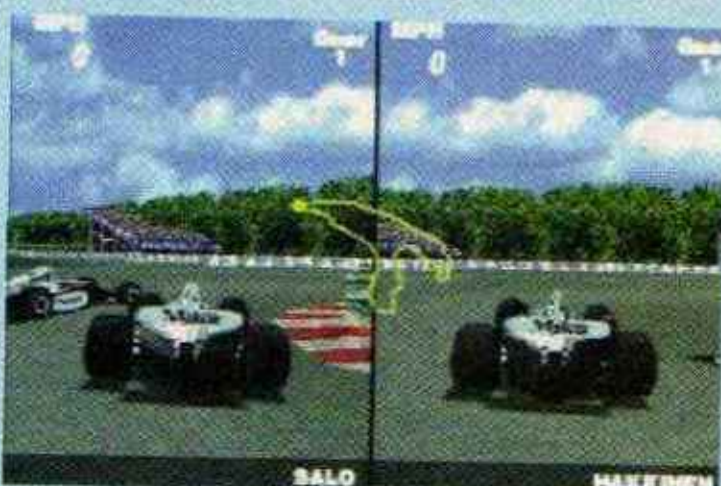
carrosserie. Ce sont, bien entendu, les bolides de la saison actuelle qui ont été modélisés. Seules, les BAR semblent moins bien, à cause du nombre incroyable de sponsors probablement. Les somptueux circuits et les décors panoramiques renforcent encore plus l'impression de réalisme. Enfin, l'animation n'est pas en reste avec notamment l'absence totale de clipping...



Peut-être. Car, en plus des qualités précitées, une mise à jour des données est incluse.

La perle rare ?

Au point que Ferrari compte Salo parmi ses pilotes, le suppléant de Schumacher blessé à Silvers-



tone ! Seule la prise en main est un rien déconcertante, mais après quelques tours de pistes, on appréhende mieux cette jouabilité qui devrait se révéler excellente à l'usage. À noter que l'intelligence artificielle, sans être napoléonienne, reste acceptable. Bref, *Formula One 99* semble sur le point de récupérer son leadership, sur PlayStation du moins.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : octobre

En Malaisie...

Info pour les accros : sachez que *Formula One 99* comprend le circuit, inédit de Malaisie. Et alors ? me direz-vous. Le jeu devant logiquement sortir cinq jours avant ledit Grand Prix, pilotes et joueurs auraient le privilège d'en découvrir les courbes en avant-première. C'est-y pas beau ?

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 CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC.



SANS AIDE, S'EN SORTIR EST PARFOIS LONG. TRÈS LONG.

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!

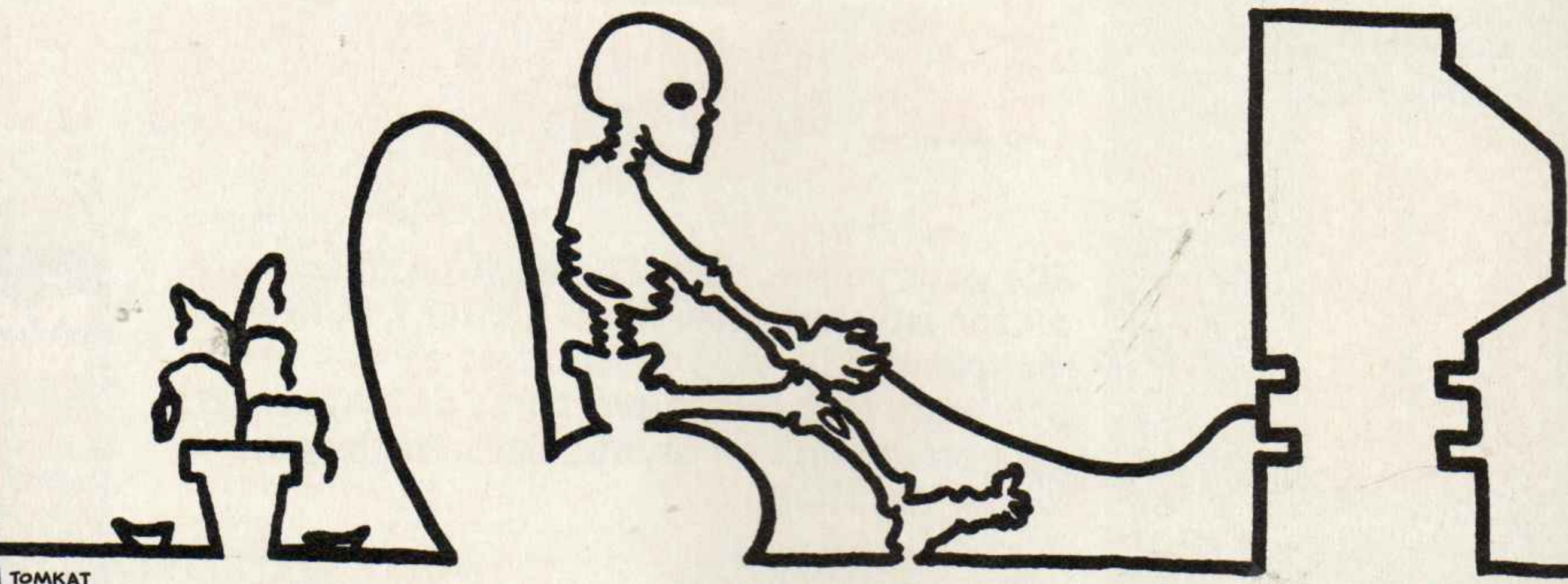


NOUVEAU!

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



3615 ARCAD
Jouez et gagnez!



TOMKAT

TIPS®

L'anti-galère 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

L'anti-galère par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

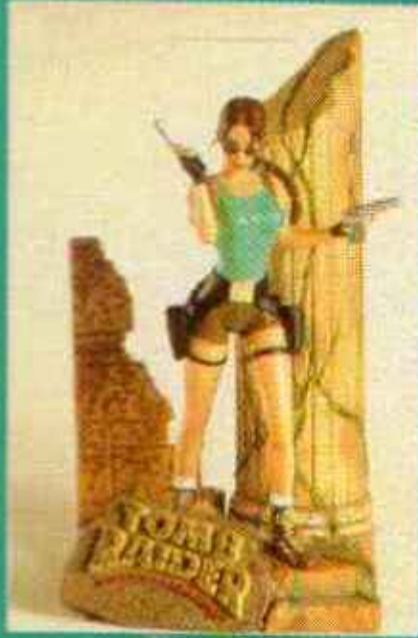
L'anti-galère par MINITEL

0836688477

L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477->TIPS)

Vous reprendrez bien un peu de Lara...

Comme chaque année depuis trois ans, Lara Croft se la joue star à tous les étages ! Chez Waterman,



des stylos à bille et à plume à son effigie (pas de ceux qui déshabillent les jeunes filles) ont été conçus. Aux dires de

mademoiselle Croft, interviewée dans le dossier de presse, ces stylos sont "Super rapides. Vous savez je suis une femme exigeante et mes stylos me



ressemblent." (no comment et pas de prix).

Bandai, le constructeur de jouets, commercialise également des figurines Lara Croft de qualité. Il y a Lara dans la jungle et Lara dans l'Area 51 (20 cm de hauteur pour 230 francs) et Lara contre le tigre du Bengale, Lara en moto, Lara contre le yéti, Lara contre le requin blanc (15 cm de hauteur pour 100 francs). En 2050, on aura droit à des clones de chair et de sang, c'est certain.



1001 raisons de péter la tronche de Lara Croft

Tomb Raider : La révélation finale

Elle nous gonfle, Lara. Elle n'est pas méchante, plutôt envahissante. Tomb Raider I, II, III et maintenant IV. Lara en caisse et en patinette ; sur des couvertures de magazines ; Lara en chair et en os, nue dans Playboy... Moi, je dis STOP !

Comme le chantait si bien Patriiick : "Marre de cette nana là, marre de cette nana !". Voici plus de trois ans qu'elle - nous - balance ses nichons polygonés sous le nez, avec l'air de ne pas y toucher. Elle se bat comme une furie dans les pays les plus chauds et jamais un cheveu qui dépasse ou ni qu'apparaisse la moindre auréole de transpiration. Une vraie pub L'Oreal (parce qu'elle le vaut bien ?) ! On va dire que je suis aigrie, jalouse. Erreur, j'aurais adoré avoir affaire à une véritable héroïne, et non à une meuf tout droit sortie de l'imaginaire de développeurs frustrés, qui accrochent des posters de routiers aux murs.

Ceci n'est qu'un pamphlet

Je m'explique. Primo, les "surdimensions" de Lara Croft ne sont là que pour exciter les mâles pubères restés au stade oral. Secundo, en tant que mercenaire sans foi ni loi, Lara recherche constamment d'anciennes reliques pour le fric - c'est chic ! Quand la verrons-nous sauver un prin-



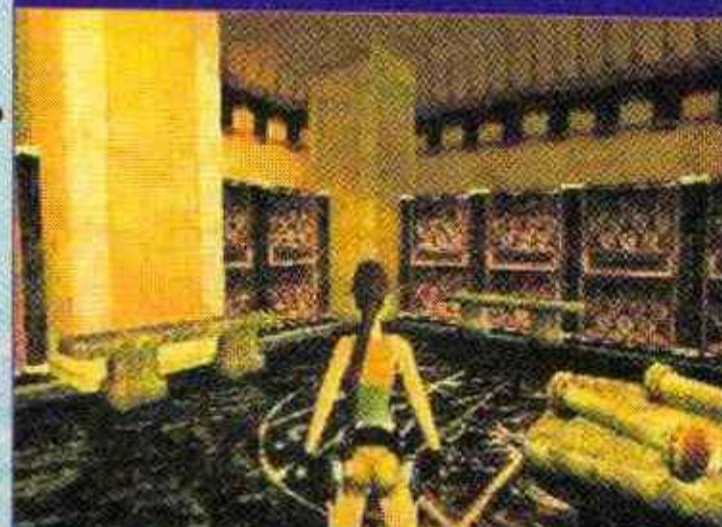
ce charmant enfermé dans une tour pour d'obscures raisons ? À l'époque du premier jeu, certains ont pensé, à raison, que l'ère des gentilles princesses emprisonnées était révolue. Aujourd'hui, c'en est trop, parole de femme. Et encore, le pire, ce sont les photos qu'on trouve sur le Net. À-t-on déjà vu Mario ou Duke à poil sur le Net ?

Mahalia La Rousse

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : décembre

Et le jeu dans tout ça ?

Retenant la leçon du troisième épisode, Core Design aurait amélioré moult détails dans cette Révélation Finale. Primo, l'aventure se déroule exclusivement en Égypte, lieu féérique, où s'abat une malédiction suite au pillage d'un tombeau.



A priori les temps de chargement seront remplacés par des séquences vidéo. A priori, Lara sera plus facile à diriger. A priori, un nouveau système d'éclairage améliorera la finesse des graphismes.



Des cris, du sang, ça commence bien !

Hell Night

Si passer une nuit d'enfer dans les égouts de Tokyo fait partie de vos fantasmes, alors ce soft est pour vous. Ames sensibles s'abstenir.

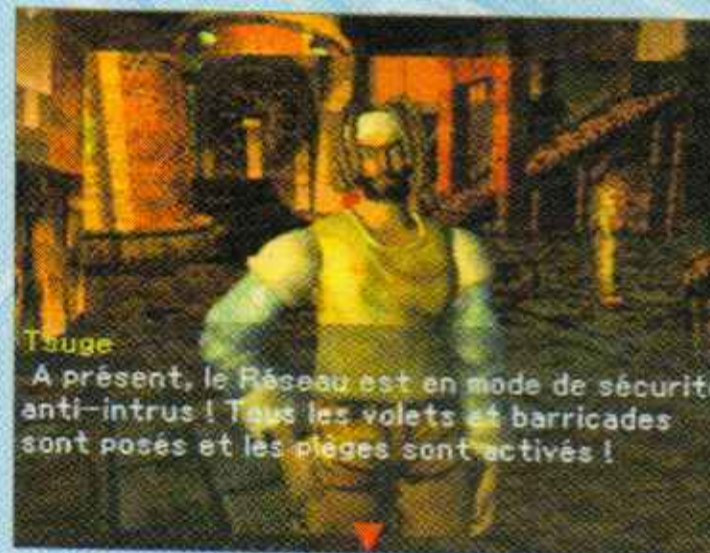


pourvus d'une intelligence artificielle soignée. Soyez futés, chers renards, sans quoi, votre cœur risque d'en prendre un coup !

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie France : novembre

Prenant et surprenant à la fois, Hell Night (anciennement intitulé Dark Messiah) fourmille d'atouts pour satisfaire le joueur fan de films horribles ! Mélangez Myst à Mimic, série B connue des amateurs, vous obtenez un soft à l'ambiance glauque, doté d'un scénario mys-

térieux et qui se joue en vue subjective. Parviendrez-vous à voir le bout du tunnel, à sortir indemne des égouts de Tokyo ? Dépourvu d'armes, le jeune officier que vous incarnez aura surtout besoin de réflexion et de patience pour survivre dans l'énorme labyrinthe souterrain, pourchassé par de drôles d'amphibiens carnivores



Monstrueusement jouissif

Quake II

Maintes fois retardée, la version PS de Quake II arrive enfin. Au menu, des niveaux inédits, un gameplay au top et une action trépidante. Chauds les marrons !

La précédente version de Quake II à laquelle nous avons joué se montrait déjà satisfaisante. Activision, décidément en plein boum ces derniers temps, livre aujourd'hui une petite perle au royaume des Doom-like sur console. Techniquement, le jeu tient



lente surprise que l'on ne manquera pas de disséquer le mois prochain

Console : Playstation
Éditeur : Activision
Sortie France : novembre



toutes ses promesses. Les graphismes sont fins, renforcés par un jeu d'éclairages subtil du plus bel effet. Tous les niveaux sont inédits (par rapport aux autres moutures) et vous propulsent dans d'interminables dédales bourrés de mutants pas du tout happy de vous voir. Une excel-



Stop

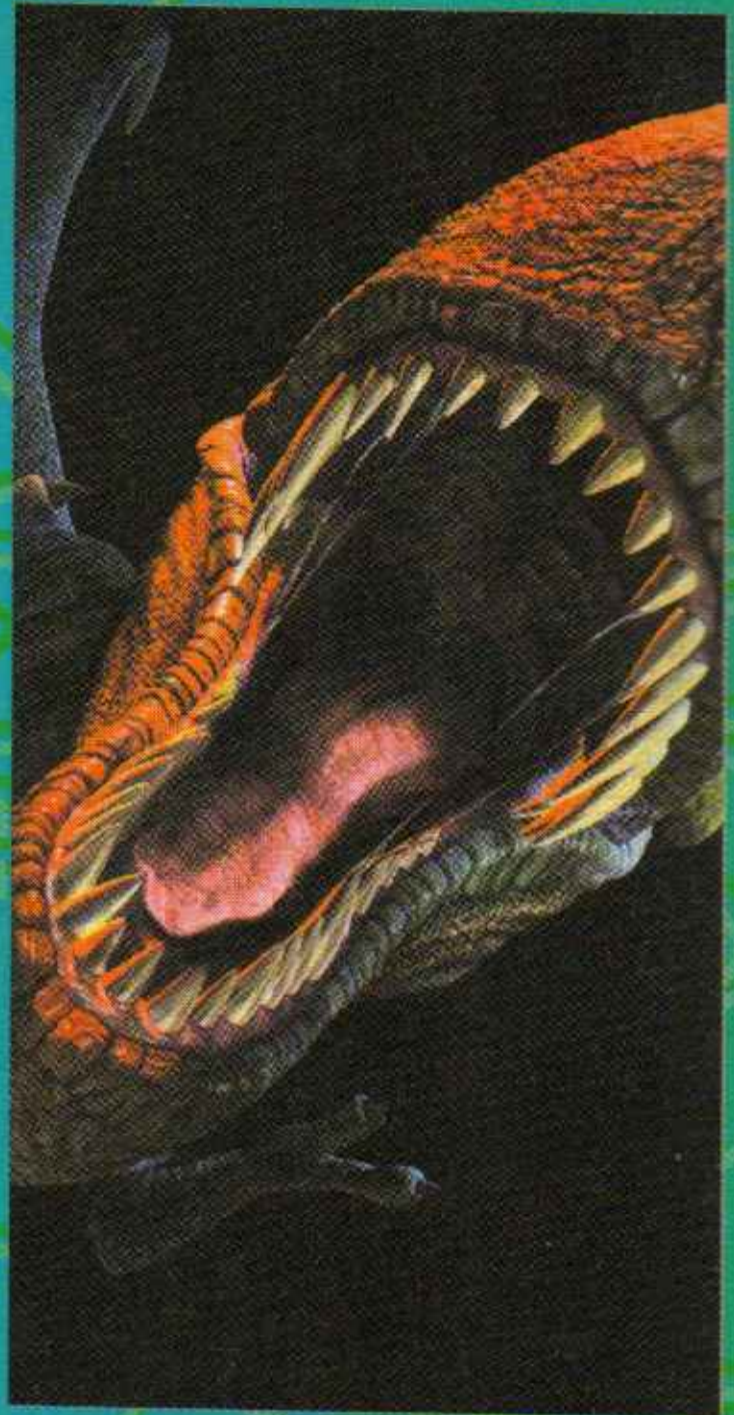
info

Dino pas là !

Adulé par certains, qualifié de repoussant ersatz de Resident Evil par d'autres, Dino Crisis n'en demeure pas moins un jeu très



attendu. À quelques semaines de sa sortie, nous faisons le point sur la controverse. Vous avez sans doute eu vent des qualités techniques de Dino Crisis en parcourant l'OTW du mois dernier.



La version européenne conservera, bien entendu, tous ces atouts. Elle sera également localisée en français. Plus surprenant en revanche, on nous a affirmé que le niveau de difficulté de l'aventure sera accru. Et selon certaines sources, on murmure que les clefs et autres codes solutionnant les puzzles seront placés en d'autres lieux. Bientôt le test pour mettre à bas ces rumeurs...

Dino Crisis
Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie France : novembre

Le challenger de R2R ?

La gamme Electronic Arts Sports, c'est de la FI, du foot, de la moto-neige, et aussi de la boxe. D'où l'arrivée de l'édition 2000 de Knock Out Kings directement sur N64.



Comparée au premier volet sur PlayStation, le soft évolue considérablement et propose aujourd'hui des graphismes un peu plus réalistes. Hélas, le sérieux de la simulation gâche presque le plaisir.

Lorsqu'on a connu les joies de la victoire et la douleur de la défaite à Ready 2 Rumble sur Dreamcast (prévu aussi sur N64 et PS), qu'il



est dur de revenir à un jeu 64 bits ! Enfin, R2R et

KO Kings 2000 ne tirent pas dans la même catégorie. Aussi doit-on reconnaître que, sans être exceptionnel, KOK 2000 se situe au-dessus de la moyenne. Amateurs du noble art, ajustez vos gants, ça va saigner !

KO Kings 2000
Console : Nintendo 64
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : novembre

V-Rally au placard !

Colin McRae 2

A sa sortie, Colin McRae s'est imposé comme la simulation référence en matière de rallye. Codemasters ne pouvait en rester là. D'où cette suite qui, à mirer les images, laisse augurer des dizaines de nuits sans pioncer.

Cela fait plusieurs mois que les développeurs de Codemasters In-House planchent en secret sur le second volet de Colin McRae Rally. Sa commercialisation n'est pas pour tout de suite mais déjà, les premiers clichés affluent, témoins, ceux figurant ici... Côté infos, voici ce que nous savons. Ce nouvel opus mettrait en exergue, non plus la Subaru, mais la Ford Focus pilotée par le champion écossais. En outre, les graphismes seraient considérablement plus fins. Si l'animation suit, Colin McRae 2 s'annonce comme une vraie tuerie. Il n'y a d'ailleurs aucune raison pour qu'il n'en soit pas ainsi.

La super-référence

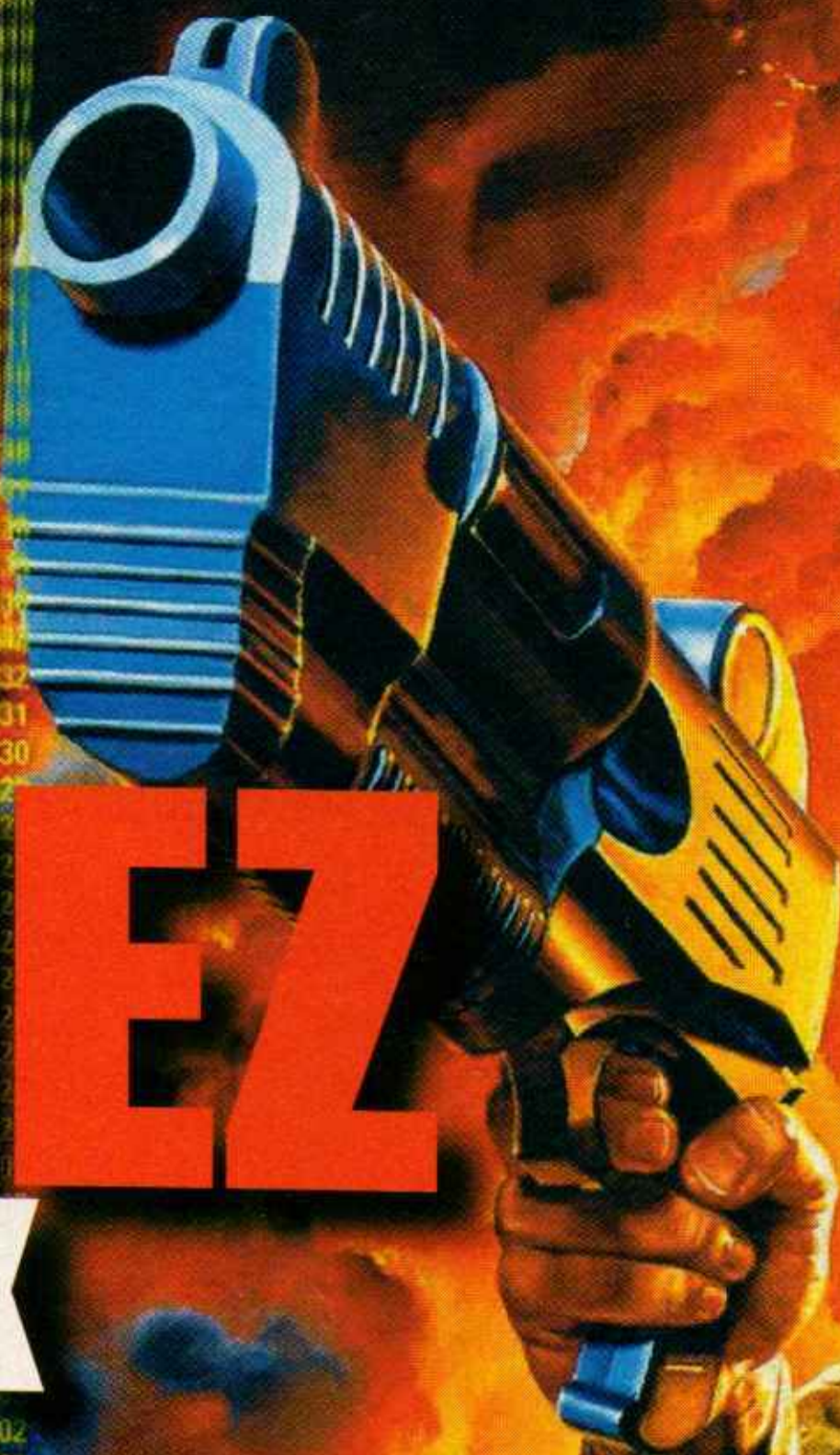
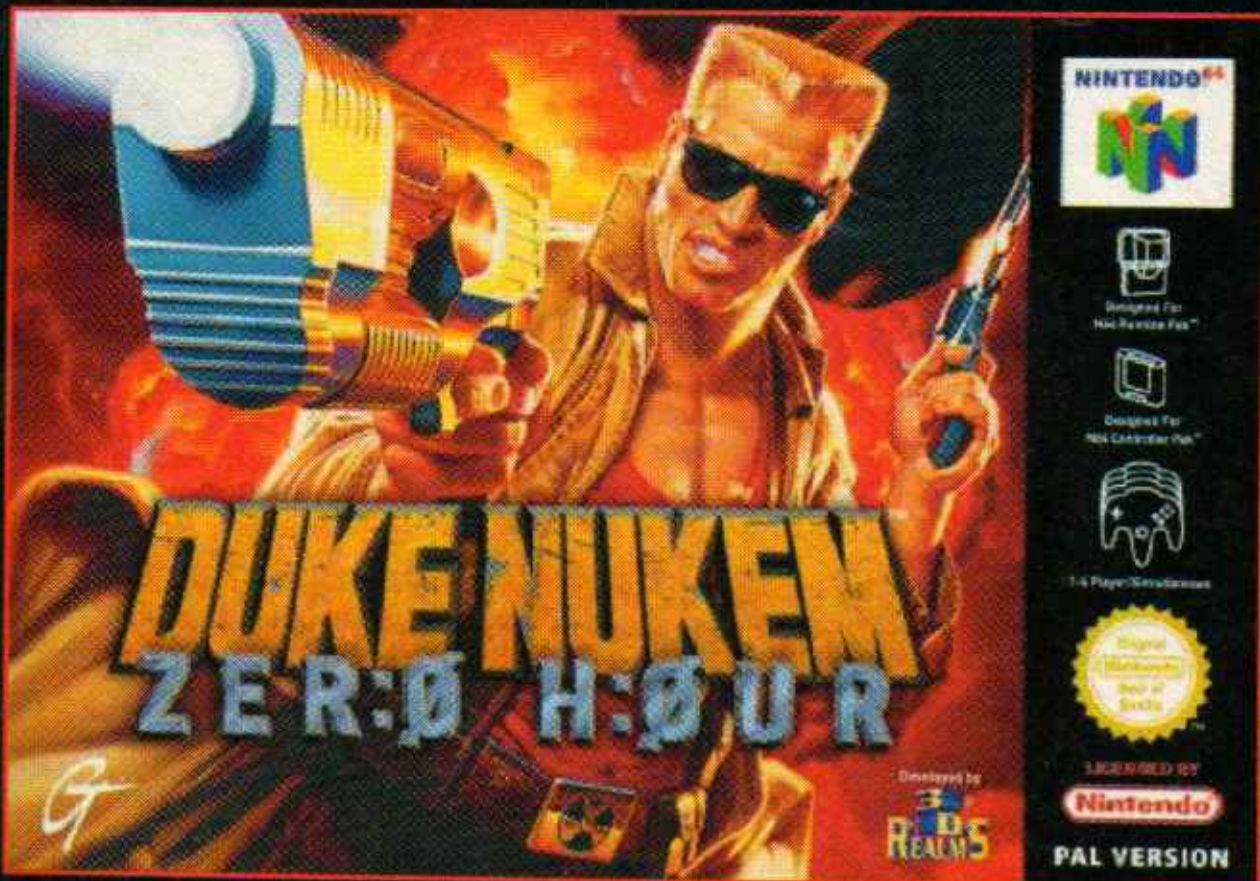
De quatre cents (dans le premier soft), le nombre polygones composant chaque véhicule dépass-



serait la barre des sept cents ! De même, les paysages, de par leur richesse de fond incomparable, ridiculiserait ceux des softs concurrents de type V-Rally. Les spéciales fourmilleraient de détails... Bref, nous parions d'ores et déjà que Colin McRae 2 s'imposera en tant que nouvelle référence du genre... A condition que la conduite soit au point, à l'image du premier volet. Au pire, cette suite sera aussi bien, ce qui est plutôt flatteur. Avec de tels atouts, on se prend à regretter qu'aucune conversion Dreamcast ne soit à l'ordre du jour.

Console : PlayStation
Éditeur : Codemasters
Sortie France : printemps 2000





GAGNEZ des jeux

DUKE NUKEM ZERO HOUR

sur Nintendo 64



SUR LE
36.15 PLAYER ONE
08 36 68 77 33
OU **WWW.PLAYERONE.NET**

36 15 - 36 68 : 2,23 F la minute.

NINTENDO 64
est une marque
déposée de
Nintendo co, Ltd©

Disponible également sur Gameboy™

© GT Interactive. Tous droits réservés. Eurocom, 3D Realm's,
GT Interactive sont propriétés de leurs propres sociétés.



Stop info

Sega : le moment de vérité

Marchera, marchera pas ?
Les spéculations sur les futures
ventes de la Dreamcast en Europe
vont bon train. A la teuf organisée



La micro-
doublure du
méchant dans
Austin Powers
soutenait
ouvertement la
Dreamcast.

par le constructeur le 5 Septembre
à Londres, l'optimisme était
néanmoins de mise. Droit dans les
yeux, Jean-François Cecillon, le boss
européen de Sega, confirmait le
caractère révolutionnaire de la
nouvelle plate-forme : "Dreamcast
offre non seulement plus de
puissance, elle propose également
un accès gratuit à Internet.
Dreamcast est la console du
prochain millénaire." Concernant la
date de sortie repoussée au 14
octobre, il affichait la même sérénité :
"Tout sera prêt le jour J. Seule
une troisième guerre mondiale
nous dévierait de notre objectif".

Reportage ECTS

50% de fou-rires e

L'ECTS

Chaque année, à l'époque de la rentrée scolaire, se tient l'ECTS (Electronic Consumer Trade Show). Comme l'an passé, pas de grosse surprise : tout a déjà été vu à l'E3 de Los Angeles... Ça nous a tout de même permis d'essayer plus longuement les softs prévus pour Noël. On a autant ri que pleuré... Visite guidée en commençant par Sega, puis Nintendo et Sony.

Le pari SEGA STUPID INVADERS

Sacrés Zinzins de l'espace... Un univers décalé, des décors loufoques et bigarrés et une quête surréaliste : ces ingrédients surprenants sont ceux de Stupid Invaders sur DC, développé par une équipe française chez Gaumont Multimédia. Inspiré d'une série animée à succès, le soft impose une intrigue absurde en diable. Obsédé par la lutte contre l'invasion extra-terrestre,

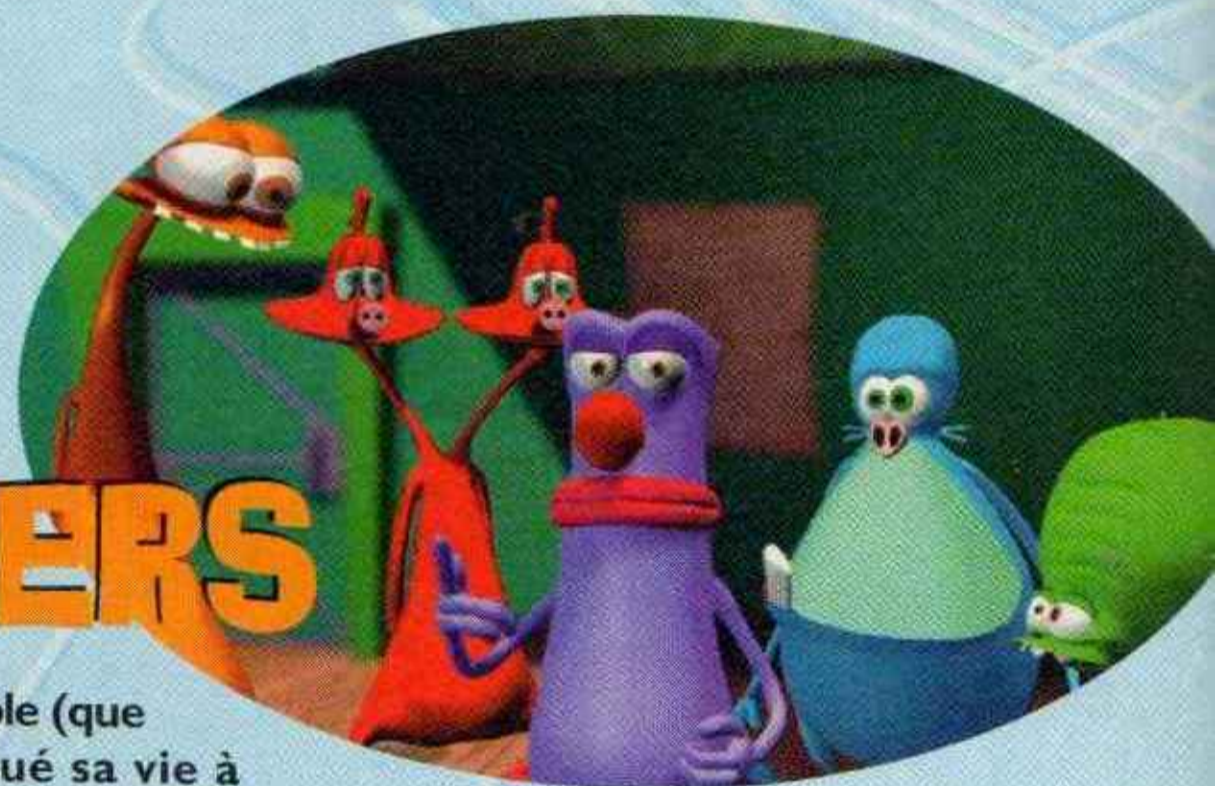
le (pas si) terrible (que ça) Dr. S. a voué sa vie à la dissection des Aliens.

Débile, moi monsieur ?

Vous incarnez tour à tour Candy, Stéréo et trois autres bestioles from outer space au look délirant. Votre mission consiste, non seulement, à échapper au chas-

seur de prime lancé à votre poursuite, mais aussi, à résoudre moult énigmes dans des décors carrément branques : une usine à bouse, un hammam glacial, etc. Résultat d'un an et demi de développement, Stupid Invaders doit son originalité à un univers barré, mix de 3D et de cartoon. Un hit en puissance pour la 128 bits.

Éditeur : Ubi Soft/Gaumont Multimédia
Sortie France : début 2000

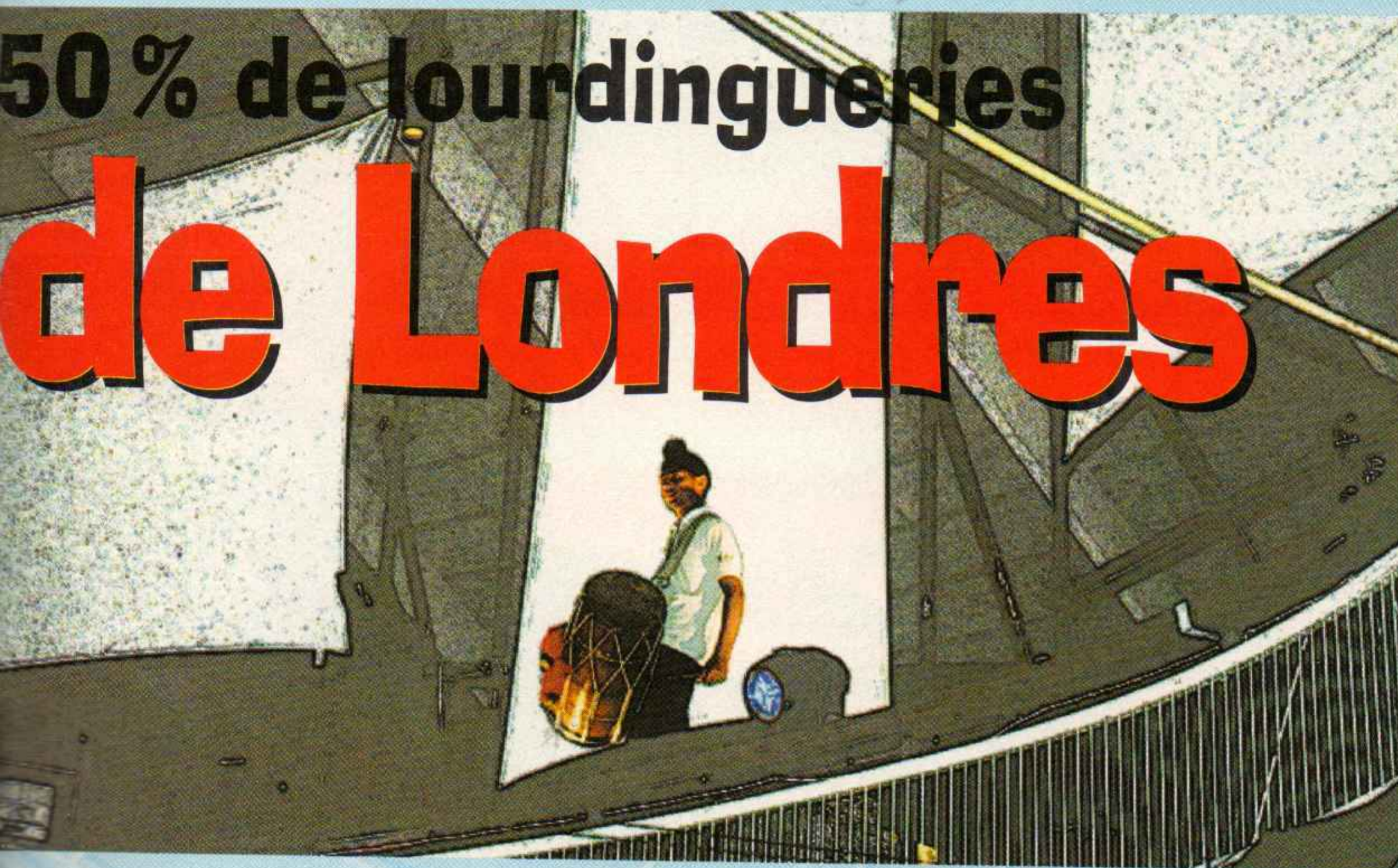


Étrangement, Sega Europe n'a pas jugé bon d'avoir de stand à l'ECTS. Le lancement s'est fait lors d'une soirée bien arrosée.



50% de lourdingueries

de Londres



Et aussi sur Dreamcast...

Dragon's blood



Tomb-Raider-like entraperçu au salon, Dragon's Blood ne brille pas par son originalité, en terme de scénario en tout cas. Il y est une fois encore question de l'immuable et manichéen combat entre le Bien et le Mal. Tant pis. On se rattrapera sur une action furieuse qui verra un frêle soldat se transformer en guerrier sanguinaire et invulnérable. Une étape obligée avant d'aller défier le dragon dans son repaire...

Éditeur : Virgin Interactive
Sortie France : octobre 2000



Arcatera

Aventure incluant des éléments RPG, Arcatera impressionne par son intrigue puissante. Dans cette aventure criminelle, vous devez protéger le souverain d'une cité médiévale inquiétée par une secte satanique. Pour résoudre le conflit, vous n'aurez qu'une semaine, en "temps réel" siouplaît. Le scénario n'étant absolument pas linéaire, le joueur jouira d'une liberté de mouvements exceptionnelle dans des décors somptueux. S'il tient ses promesses, nul doute qu'Arcatera fera parler de lui...

Éditeur : Ubisoft/Westka Entertainment
Sortie France : début 2000



Evolution, The World of Sacred Device

La Dreamcast tient (enfin) son premier RPG connoté manga! À la manière des Final Fantasy, Evolution vous plongera dans un monde de bruits et de fureurs largement inspiré des légendes asiatiques. La recherche de reliques aux pouvoirs mystiques s'effectuera dans des paysages merveilleux empreints d'une touche outrageusement enfantine. Pas une raison suffisante pour boudier ce titre résolument alléchant...

Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : novembre



Stop info

Maxi thunes pour méga come-back

600 millions de nos francs. C'est le budget pub. avancé par Sega pour la campagne de lancement de la Dreamcast en Europe. Le constructeur mise notamment sur deux spots TV dont les thèmes sont la convivialité et l'offre on-line (6 milliards de joueurs potentiels selon Sega). Sega communiquera à la télévision mais aussi dans



les cinémas projetant Star Wars, Episode I afin de toucher un max de monde. Un gage de réussite ?

L'une des deux pub montre un concours de "rasage" de crâne entre un vioque (sur la photo) et des mecs plus jeunes. Le rapport avec la Dreamcast ? Vous le saurez en regardant TFI et M6.

On n'a rien pigé au film

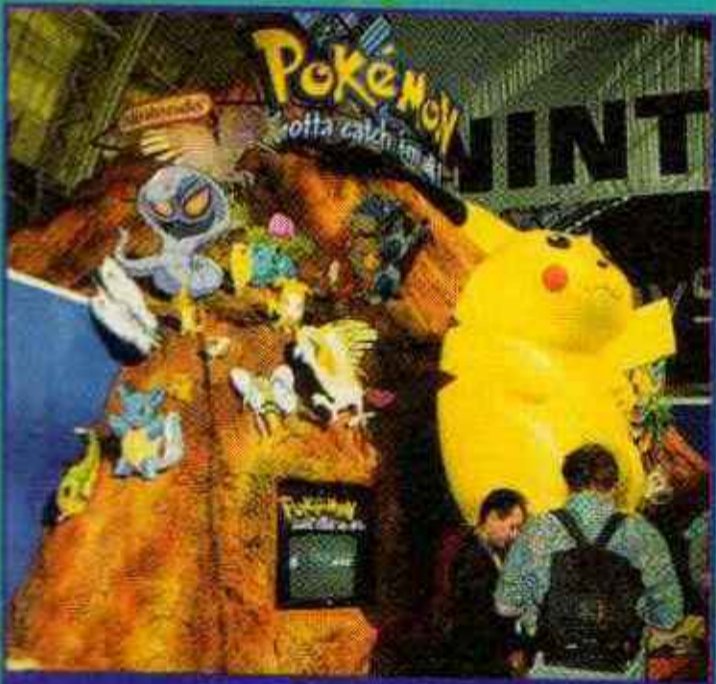
Imaginez la Nintendo 64 à ses pires heures, des couleurs bavant sur l'écran et une intrigue à deux francs (des animaux à la recherche de leur progéniture kidnappée), vous aurez une petite idée de la première impression que nous a fait Furballs sur Dreamcast. Bizarre Creations, dont on attend Metropolis Street Racer, nous avait habitué à mieux. Bah alors ?

Furballs
Éditeur : Acclaim
Sortie France : courant 2000



Nintendo : le géant sur sa réserve

Chez Nintendo, les informations se délivraient au compte-goutte. Concernant la Dolphin, future console 128 bits du constructeur, une bribe de renseignement a été lâché par Howard Lincoln, Monsieur Nintendo of America, à propos du format des jeux: "La cartouche a montré ses limites (...); nous estimons que le DVD est un excellent format", a-t-il avoué. Comprenez qui veut. Lincoln a



P comme Pokémon et Pikachu. Une grande partie du stand Nintendo était consacrée à ces charmantes bestioles. L'invasion est imminente.

également confié ses espoirs en l'avenir, au sujet de Pokémon notamment. Il souhaite de tout cœur que le phénomène (culturel) ait le même impact en Europe qu'au Japon et aux States. On a appris enfin qu'une console portable 32 bits sortira l'été prochain partout dans le monde. Pas la peine de jouer les étonnés... Et pour l'anecdote: Lincoln a fait un petit mea culpa, déclarant "avoir enfin compris que les jeux vidéos ne sont pas la chasse gardée des enfants".



La Game Boy couleur explose. De plus en plus de titres, des jeux canon et un espace exclusivement réservé aux fanatiques de la portable.

Reportage ECTS

Sur le stand Nintendo, Pikachu et Donkey Kong se la jouaient stars. Bientôt sur Dolphin ?

Le pari NINTENDO DONKEY KONG 64



"C'est dans les vieilles marmites qu'on fait les meilleures soupes". L'adage populaire convient parfaitement à DK 64. Un titre Rare (développeur phare sur N64 ; il vient par ailleurs d'annoncer la sortie repoussée à avril 2000 de Perfect Dark) d'une richesse rendue encore plus ostensible par l'utilisation du Rumble Pack. Vous incarnez

must du jeu de plates-formes. Nous avons passé "un certain temps" (beaucoup !) dessus. L'après Mario 64 existe, c'est une certitude.

Éditeur : Nintendo
Sortie France : novembre



tour à tour Donkey, Diddy, Dixie et ce brave Chunkie. Avec sa maniabilité au poil (ah, ah...), ses paysages d'enfer et son animation qui décoiffe (matez la démarche des protagonistes !), DK64 s'annonce comme un



Nom de code : Game Boy Advance

J'en ai rêvé, Nintendo va le faire ! En synergie avec Konami pour l'édition de softs spécifiques, Nintendo va mettre sur le marché la première portable 32 bits (!), l'été prochain au Japon, et fin 2000 partout ailleurs. Au programme: un écran rétro-éclairé, une compatibilité totale avec la Game Boy et sa version couleur, une connexion Internet via un téléphone portable (pour télécharger des jeux) et la possibilité de visualiser son adversaire par l'intermédiaire d'une caméra digitale. Son prix devrait avoisiner 600 francs... Tout bonnement extraordinaire !

Caractéristiques techniques

● CPU : 32 bits RISC ▲ écran couleur rétro-éclairé ■ dimensions de l'écran : 40,8 mm x 61,2 mm
◆ résolution : 240 x 160 ● nombre de couleurs affichables simultanément : 65000 ▲ dimensions de la console : 80mm x 135mm ■ poids : 140g ◆ autonomie : 20 heures avec 2 piles de walkman.



Le nombre de bons titres Game Boy couleur augmente de mois en mois. Rayman (Ubi Soft) est l'un d'eux.

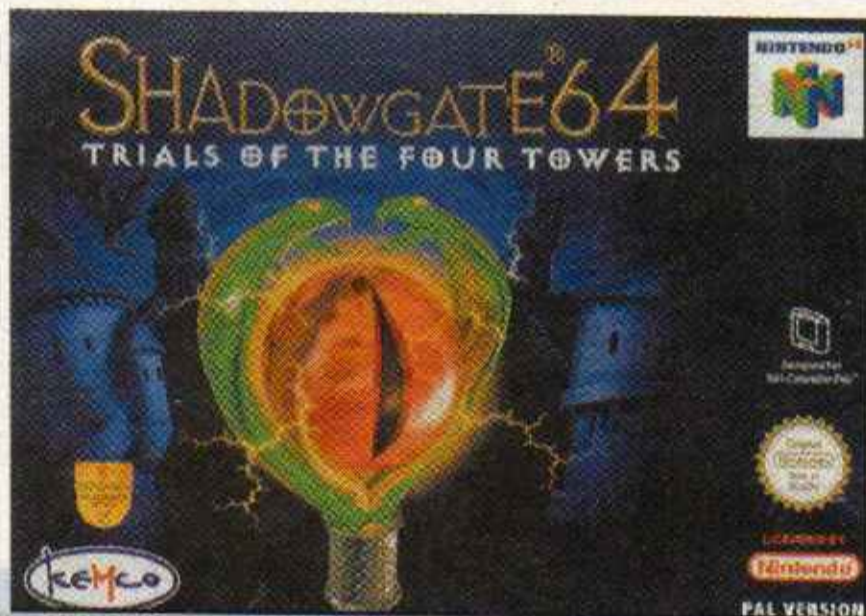
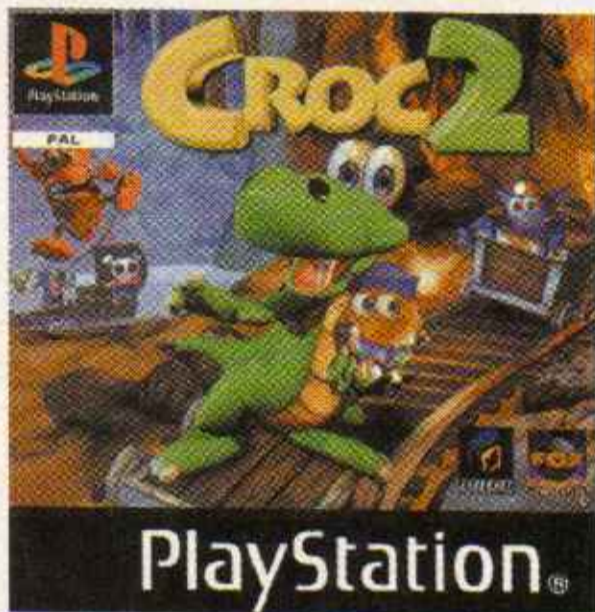


La Game Boy 32 bits sera compatible avec les jeux GB et GBC. Le bonheur à moins de 600 francs (paraît-il).



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



Castrol Honda Superbike Racing - Ape Escape
Shangai True Valor - WWF Attitude - Shadow Man - Virus
Anna Kounikova's Smash Court Tennis - Syphon Filter
Silent Hill - Monkey Hero - Bloody Roar 2 - Wing Over
Re-Volt - V-Rally 2 - **Croc 2** - Diver's Dream - Evil Zone
Hard Edge - Guy Roux Manager 99 - Sports Car GT - Driver
Puma Street Soccer - Py Poy 2 - T'ai Fu, Wrath of the Tiger
Warzone 2100 - GTA London - Ridge Racer Type 4 - Astérix
NBA Pro 99 - Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire
NHL Face Off 99 - Dreams - Civilization 2 - Les Razmoket
All Star Baseball 2000 - Lode Runner 3D - Star Wars Racer
Shadow Man - **Quake 2** - Mystical Ninja 2 - Castlevania
Superman - Yannick Noah AllStar Tennis '99 - Virtual Pool 64
Penny Racers - Mario Party - Micro Machines 64 Turbo
The Legend of Zelda, Ocarina of Time - Buck Bumble
ShadowGate 64 - Star Wars Rogue Squadron - Glover
Center Court Tennis - Rakugakids - South Park - Fifa 99
NHL Breakaway 99 - Airboarder - Yoshi's Story - Wipeout 64
Knife Hedge - Turok 2, Seed of Evil - Topgear Overdrive
NBA Jam 99 - V-Rally 99 - **Flying Dragon** - Extreme G2

3617

SEL

Store En Ligne

Nintendo 64 Playstation



Radieux, le papa de Mario a confié qu'il bossait ces jours-ci sur une version prévue pour la future Dolphin.

Rencontre avec une légende vivante

Nom : Miyamoto ; Prénom : Shigeru. Le papa de Mario, Zelda et Link (quelle progéniture !) était à Londres. Nous avons eu l'honneur de rencontrer ce grand-petit homme autour d'une tasse de café. // Les projets: "J'aimerais que des personnes de plus en plus jeunes développent des jeux. Je vieillis et je voudrais apporter mon expérience aux générations futures. C'est ce que je fais en ce moment sur le nouveau Mario qui verra le jour sur la Dolphin".

2/ La Dolphin: "Grâce à sa puissance, on aura moins de contraintes techniques. Nous pourrions concentrer nos efforts sur des détails".

3/ Le phénomène Pokémon: "Je suis le producteur de Pokémon. La conception des softs n'a pas été motivée par l'argent. Son créateur, M. Tajiri, a réalisé une aventure à laquelle il avait envie de jouer lui-même".

4/ Le nouveau Zelda: "Euh... No comment".



Notre reporter face à l'illustre maître Miyamoto. Au centre, le traducteur: Féthi a encore quelques progrès à faire en japonais.

Castlevania 2

Cette suite se déroule huit ans avant le volet déjà connu. Revenant sur la rencontre dramatique, à l'origine de l'apocalypse, entre Dracula, Reinhardt et Carrie, cet opus mise sur des graphismes haute définition et des musiques qui sont parmi les plus belles jamais créées pour console. Si l'approximation des sauts nous a légèrement rebutés, parions que ce défaut ne laissera qu'un vague souvenir.

Éditeur : Konami
Sortie France : février 2000



Taz Express

Aperçu pour la première fois lors de ce salon, Taz Express avait jusqu'ici brillé par sa discrétion. Il devrait en être de même à sa sortie, tant la preview manquait de peps (un comble pour Taz, le diable de Tasmanie !) et d'intérêt. Encore un jeu N64 destiné en priorité à un jeune public ?

Éditeur : Infogrames
Sortie France : début 2000



Destruction Derby 64

Crash-test en haute-résolution, Destruction Derby et son cortège de tôles froissées figurent pour la première fois sur N64 ! Textures d'enfer et batailles rageuses devraient être de la partie. La présence d'un mode quatre joueurs – console 64 bits oblige – est la grande innovation apportée à une saga qui a eu son heure de gloire sur PlayStation. Start your engine !

Éditeur : THQ
Sortie France : décembre



On n'a rien pigé au film ! Harvest Moon

Une simulation de vie à la ferme ! Élevez des vaches, des cochons, cultivez des champs et allez vous coucher avec le sentiment apaisant d'avoir été utile... Il y a de cela quelques années, les versions Super Nintendo et Game Boy de Harvest Moon avaient connu un énorme succès (au Japon, allez savoir pourquoi...). En France, l'éditeur hésite à le sortir. Étonnant, non ?

Éditeur : Crave Entertainment ▲ Sortie France : pas sûre





UNE GAMME COMPLETE!

COMPATIBLES
PLAYSTATION™



VOLANT "DUAL FORCE"



- *VOLANT À 2 MOTEURS DE VIBRATIONS.
- *ROTATION DE 270°.
- *CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
- *LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
- *8 BOUTONS D' ACTION.
- *VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.

PACK DE 2 MANETTES INFRA-ROUGE A UN PRIX EXCEPTIONNEL!



199 F*

*PRIX DE VENTE GÉNÉRALEMENT
CONSTATÉ.

- *PACK DE 2 MANETTES AVEC RECEPTEUR
- *3 FRÉQUENCES POUR 1, 2 JOUEURS
- *TÉLÉCOMMANDE UNIVERSELLE POUR TÉLÉVISEUR.
- *COMMUTER VOTRE TÉLÉVISEUR
EN MODE JEU VIDÉO OU TV.
- *JOUABILITÉ POSSIBLE JUSQU' À
9 MÈTRES DE LA CONSOLE.

Manettes DUAL FORCE serie couleur



MULTI JOUEURS

- *CONNECTEZ DE 5 À
8 JOUEURS!
- *STABILITÉ GRACE À
UNE BASE MÉTAL.



CARTES MEMOIRE

- *CAPACITÉ 15 BLOCS.
- *VITESSE D' ACCÈS RAPIDE
(10KB/SECONDE).
- *VENDUES PAR 2.



* PLAYSTATION EST UNE MARQUE DÉPOSÉE PAR SONY

- *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.



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

INTERACTIVE

Sony : la force tranquille

Sur le stand Sony, la chaleur est accablante, preuve d'une concentration humaine ultra-élevée. Les hôtes aux mignons minois arborent des sourires



Sony Computer Europe disposait peut-être du plus grand stand. On y accédait par un couloir où de petits écrans projetaient la pub avec la nana zarbie.

avenants et s'adressent à vous en français, en anglais ou en espagnol, gage d'une érudition surprenante (comment ça, macho?...). Seul point noir au tableau : le personnel de Sony Computer bénéficie de massages



Chez Virgin, le gore et le malsain tenaient salon.

relaxants... Et pas moi ! Après tout, tant pis. Baignant dans des tonalités doucement flous, l'ancre du leader incontesté sur le marché regorge de nouveautés qui me font vite oublier le mal de colonne vertébrale. Allez, au turbin...



Sur le stand Konami, c'était l'effervescence. Une borne Dance Dance Revolution suscitait les convoitises. "Les jeux musicaux Konami, à commencer par Beatmania, seront bientôt dispo en France", nous a-t-on assuré.

Reportage ECTS

Malgré la chaleur régnant sur le stand Sony, nous n'avons pas eu droit aux massages...

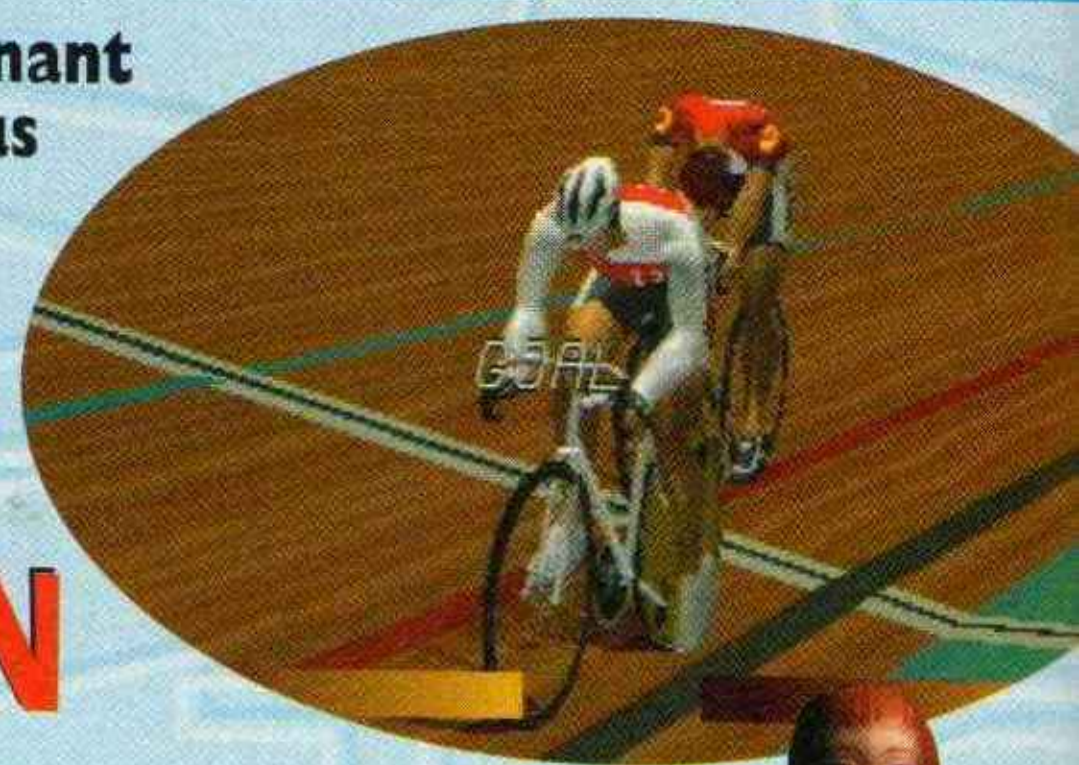
Plusieurs Paris sur PLAYSTATION



Micro Machines 4

Une des vraies surprises du salon. Les minuscules bolides des précédents volets ont cédé la place à une race de mutants microscopiques dotés de pouvoirs. Étonnant et déroutant... Pourtant, nous nous sommes franchement amusés, à deux comme à quatre.

Éditeur : Codemasters
Sortie France : début 2000



Track'n'Field 2



Cette suite a été dotée d'une jouabilité et de graphismes entièrement remaniés (cette version est beaucoup plus belle que la précédente). Des disciplines inédites, à l'image du cyclisme en salle, sont venues se greffer aux plus classiques (100 mètres & co.). Un futur hit ?

Éditeur : Konami
Sortie France : début 2000



Galerians

A la frontière entre hallucination et réalité, Galerians vous propose d'incarner Rion, un adolescent doué de pouvoirs télékinésiques. Originalité de l'affaire : Rion ne dispose d'aucune arme. Ce Resident-Evil like, tenant sur trois CD, nous a vraiment tapé dans l'œil. Renouvellera-t-il le genre ?

Éditeur : Crave
Sortie France : mars 2000



Du côté des accessoires

Un volant Ferrari et l'Airpad

Deux périphériques nous ont accroché. Le premier est un volant conçu par Guillemot et Ferrari. Baptisé Shock Racing Wheel, il a tout pour plaire, à commencer par son prix, de 399 F (existe sur PS et N64). Le second, appelé AirPad, est un paddle étrange : inclinez-le vers la droite pour tourner à droite et réciproquement, penchez-le vers l'avant pour accélérer. Un drôle d'accessoire, signé Joytech, qui sortira bientôt en France.



Et aussi...

Deux jeux de snowboard

Ne tergiversons pas : ces nouveaux softs de snowboard doivent faire leurs preuves. Graphiquement Trick'n Snowboarder se situe tout juste dans la moyenne. MTV Snowboarding, bien qu'édité par THQ, paraît plus sympa. Simples opérations commerciales ou vrais projets cohérents ?

Trick'n Snowboarder, Capcom, décembre et MTV Snowboarding, THQ, décembre



Trick'n Snowboarder.

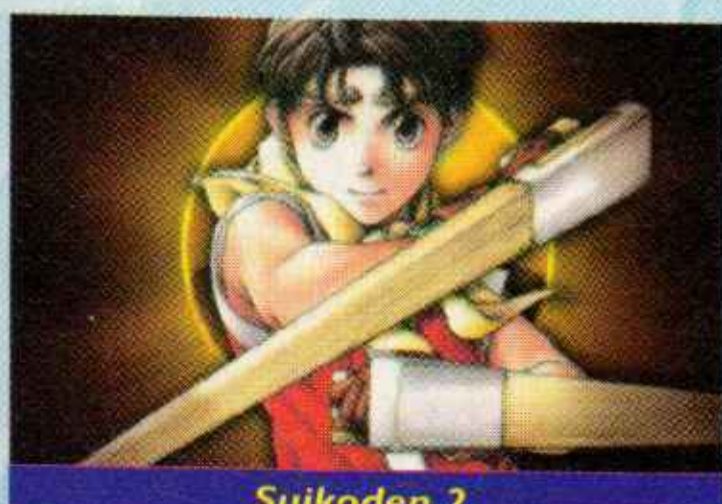


MTV Snowboarding.

Trois RPG

Et une vague de RPG, une ! Depuis le temps qu'on attend ça en France. Grandia, après un impact phénoménal sur Saturn, sort sur PlayStation. Suikoden 2 replonge son héros à la mèche folle au coeur d'une guerre civile rageuse. Quant à la suite de Vandal Hearts, gageons que la version française sera à la hauteur...

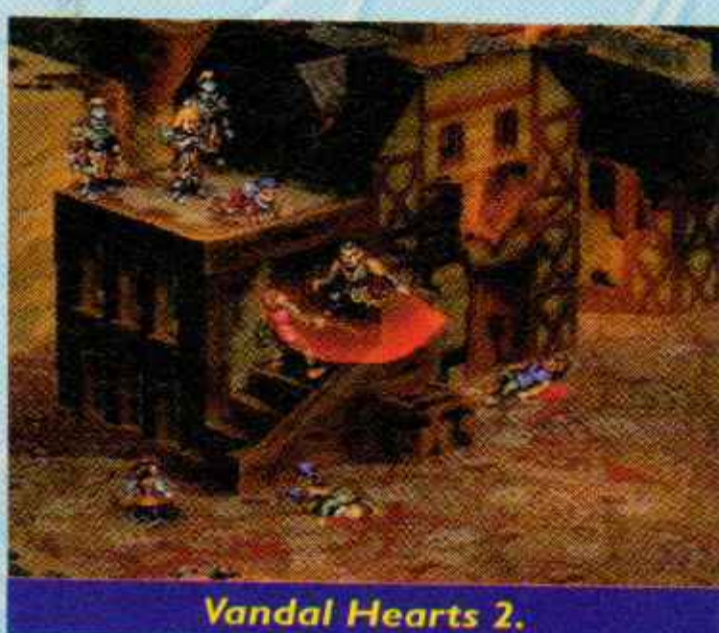
Suikoden 2 et Vandal Hearts 2, tous deux chez Konami, début 2000 et Grandia, Ubi Soft, début 2000



Suikoden 2.



Grandia, Ubi Soft.



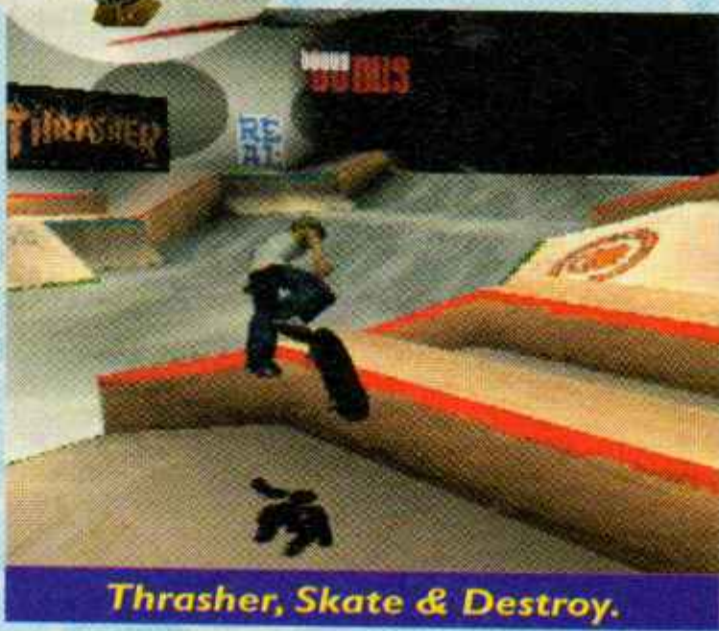
Vandal Hearts 2.

Un jeu destroy

Born to be vraiment wild. Dur, dur, d'arriver après Tony Hawk Skateboarding, LA référence en matière de simulation de skateboard. Qu'on se le dise pourtant: Thrasher n'emprunte pas les mêmes sentiers que son concurrent direct.



Thrasher, Skate & Destroy, Take 2, décembre



Thrasher, Skate & Destroy.



Thrasher, Skate & Destroy.



Colony Wars, Red Sun.

Il était trois fois...

Troisième épisode de la série, Colony Wars, Red Sun ne serait qu'une réactualisation technique des deux volets précédents. Moteur 3D amélioré, cinématiques magnifiques et système de visée repensé : Red Sun devrait apporter son lot de perfectionnements attendus. Quant au reste...



Colony Wars, Red Sun, Psygnosis, mars 2000

On a rien pigé au film

GTA, de Take2, et Astérix et Obélix contre César, Cryo (les sorties, on s'en bat)

Pas la peine de chercher mille explications: ces deux softs sont peut-être les plus graves que nous ayons vu à l'ECTS. GTA 2 est

d'une extrême violence déplacée (ça reste du GTA) et Asterix est une arnaque qui dessert la PlayStation. No further comment.



GTA 2



Astérix et Obélix...

Stop info

Nana zarbie pour pub bizarre

"On nous dit qu'"On" a marché sur la lune, mais ce n'était pas moi. Je veux faire des choses par moi-même." Prononcée par un mannequin au regard étrange, combinaison de quatre modèles (voir photo), cette phrase est tirée d'une pub un peu dérangement, vantant les mérites de la PlayStation au public anglais. Sony affiche sa volonté de surprendre (voire de choquer), de



Ressort principal du spot publicitaire : un visage composé de plusieurs visages de jolis mannequins. Nous qui croyions qu'il s'agissait d'une vraie...

sortir des sentiers battus et surtout de ne pas se reposer sur des lauriers pourtant tressés d'or fin. Son slogan majeur, Mental Wealth (la "richesse de l'esprit"), induit en filigrane que la PlayStation enduret ceux qui en usent. À votre avis ? Profitez bien de ce cliché, car la campagne de communication serait réservée à nos seuls voisins britanniques.

Destruction Derby fait des petits

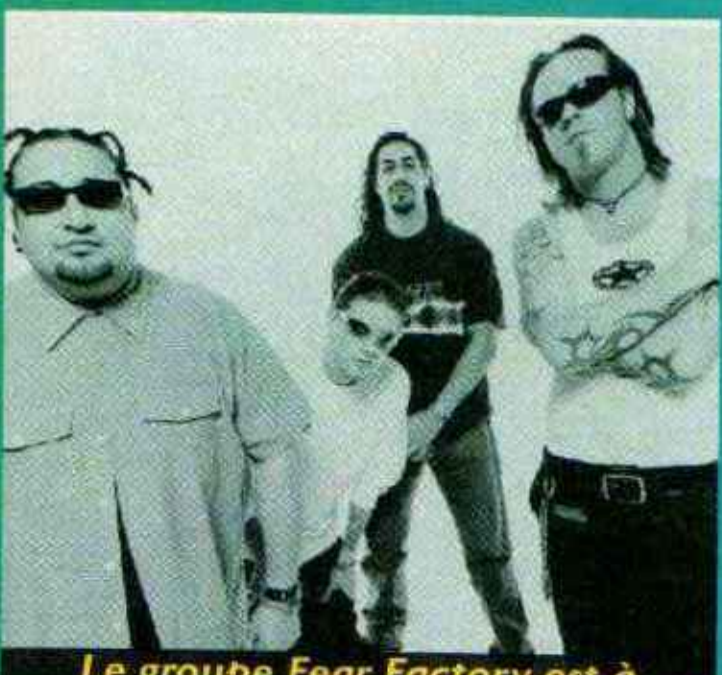
Avec un million de ventes dans le monde, il fallait s'attendre à ce que Destruction Derby fasse des émules. C'est chose faite avec Demolition Racer. Et comme on n'est jamais si bien servi que par soi-même, c'est l'équipe conceptrice de DD qui s'y est collé !



Au menu, le même mélange de courses et de stock-car. Demolition Racer

aligne huit véhicules différents pour autant de courses et encore davantage de modes de jeu. Jugez plutôt : un mode time trial classique, un niveau "poule mouillée" où il s'agit de se la jouer profil bas en évitant les autres bolides, un mode suicide, dans lequel vous devez au contraire détruire votre véhicule le premier, etc. En solo comme à deux, l'éclate est au programme. Demolition Racer pourrait bien tirer son épingle du jeu. Patience.

Demolition Racer
Console : Playstation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre



Le groupe Fear Factory est à l'origine de la BO du jeu.

Pour une fois qu'on aime se Crasher

Crash Team Racing

Quand Naughty Dog plonge son perso fétiche dans un jeu de courses hyper fun, l'opération n'a rien de commerciale. CTR sera un bon, voire un excellent jeu. Vous n'imaginez pas le nombre de parties à quatre où l'on s'en est mis plein la poire...

Crashons-le (ahah !) tout de go : faute de concurrents sérieux, CTR s'imposera plus que probablement comme Le jeu de courses délirant sur PlayStation. Dérapons (re-haha !) rapidement sur cette vérité que n'aurait pas reniée Lapalisse. CTR est diablement beau, certains décors vous mettront carrément dans le fossé, faute d'avoir pris le temps de les contempler ! Avec ses huit concurrents, et le double de courses accessibles d'emblée, CTR n'est pas avare de ses charmes.

Le Crash du siècle

La cerise sur le gâteau est un mode quatre joueurs époustouflant de fluidité. De quoi se la jouer bien vicelard pour arriver à ses fins en usant de la ribam-



Console : Playstation
Éditeur : Sony CA
Sortie France : 24 novembre

belle d'items mise à disposition. Aux inévitables bombes et missiles à tête chercheuses s'ajoutent les barils de TNT chers à la saga Crash (les jeux de plateformes) et différentes potions, l'une d'elles rendant invisible son utilisateur (accessible en mode battle uniquement). Il faut le voir pour y croire... Deuxième cerise sur le cake, outre les environnements très originaux, la possibilité de customiser le kart en rendra plus d'un fou de joie. Notez bien la sortie de Crash sur vos tablettes, car c'est le prochain jeu culte. Yihaaaa !

Un grand frère incontournable

Impossible de parler de CTR sans évoquer son inspirateur direct, j'ai nommé le génial Super Mario Kart sur Super Nintendo.

Naughty Dog, le développeur de CTR, a même repris le principe en l'améliorant. Et il n'y a pas eu crime de lèse-majesté.

Au contraire, CTR redonne une nouvelle jeunesse au concept, sur Playstation, qui plus est. Un exploit.





tenez-vous prêts...

POKÉMON

Attrapez-les tous!



Toutes les informations sur **POKÉMON** au : 08 36 68 77 55 (2,23f la minute) / www.pokemon.tm.fr

Nintendo

...à les attraper tous



sur **GAME BOY™** le **8** octobre

top

Pour cause de sorties de jeux retardées, le top Dreamcast est décalé d'un mois... Mais que pour ceux qui ont fait le choix de se ruer la nouvelle console Sega n'hésitent pas à m'envoyer le classement de leurs jeux préférés à partir du 14 octobre... Et je donne rendez-vous aux fidèles de la Play et de la N64 en novembre, pour un top certainement très riche en nouveautés...

Matt

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts



Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu



Progresse par rapport au Top précédent



Chute par rapport au Top précédent



Nouvelle entrée



Reste à la même place par rapport au Top précédent



Retour dans le Top

Nintendo 64

ZELDA : OCARINA OF TIME

(1) (1) (6) 1557 pts

Petite baisse de régime pour la Nintendo 64, qui calme le jeu et garde ses meilleures cartouches pour la fin de l'année... Alors, en attendant la salve habituelle de hits à Noël, patientez avec Ocarina, un jeu qui fait rimer plaisir et poésie...



1

- 1 ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (6) 1557 pts
- 2 GOLDENEYE 007 (2) (1) (12) 1506 pts
- 3 MARIO PARTY (5) (3) (4) 1491 pts
- 4 MARIO KART 64 (10) (2) (23) 1325 pts
- 5 TUROK 2 (2) (3) (7) 1320 pts
- 6 STAR WARS RACER (-) (6) (1) 1315 pts
- 7 SUPER MARIO 64 (3) (1) (22) 1232 pts
- 8 CASTLEVANIA 64 (8) (8) (2) 1230 pts
- 9 1080° SNOWBOARDING (17) (5) (9) 1197 pts
- 10 F-ZERO X (6) (1) (9) 1116 pts
- 11 BANJO-KAZOOIE (9) (1) (12) 1031 pts
- 12 FIFA 99 (12) (12) (4) 1012 pts
- 13 DIDDY KONG RACING (14) (3) (18) 953 pts
- 14 WAVE RACE (13) (2) (23) 928 pts
- 15 ISS 98 (16) (2) (10) 909 pts
- 16 BEETLE ADVENTURE RACING (15) (15) (2) 902 pts
- 17 F1 WORLD GRAND PRIX (-) (5) (8) 864 pts
- 18 VIGILANTE 8 (11) (11) (2) 689 pts
- 19 V-RALLY 99 (18) (10) (7) 619 pts
- 20 LYLAT WARS (20) (3) (20) 584 pts

6

Meilleure remontée

STAR WARS RACER

(-) (6) (1) 1315 pts

Seule entrée de ce classement N64 des lecteurs de Player, Star Wars Racer est une course futuriste adaptée du prochain Star Wars... Gageons qu'avec la sortie du film, il a toutes les chances de se vendre jusqu'à Noël et s'accrocher un certain temps dans ce top en manque de nouveautés...



La fête continue...



1 FINAL FANTASY VII

(3) (1) (20) 3713 pts
Boosté par sa sortie récente en platinum et soutenu par le buzz grandissant

autour de FFVIII, Final Fantasy septième du nom grimpe aisément en première position de votre top PlayStation. Un classique !



1

- ↑ 1 1 FINAL FANTASY VII (3) (1) (20) 3713 pts
- ↓ 2 2 METAL GEAR SOLID (1) (1) (5) 3155 pts
- ↑ 3 3 TEKKEN 3 (6) (1) (11) 2932 pts
- ↔↔ 4 4 DRIVER (-) (4) (1) 2704
- ↓ 5 5 GRAN TURISMO (4) (1) (14) 2413 pts
- ↔↔ 6 6 SILENT HILL (-) (6) (1) 2409 pts
- ↑ 7 7 CRASH BANDICOOT 3 WARPED (18) (5) (7) 2385 pts
- ↓ 8 8 RESIDENT EVIL 2 (2) (1) (14) 1879 pts
- ↓ 9 9 FIFA 99 (7) (1) (8) 1877 pts
- ↑ 10 10 MEDIEVIL (19) (2) (9) 1847 pts
- ↑ 11 11 BREATH OF FIRE 3 (13) (9) (6) 1761 pts
- ↓ 12 12 RIVAL SCHOOLS (10) (10) (6) 1723 pts
- ↓ 13 13 TENCHU (12) (10) (7) 1716 pts
- ↑ 14 14 BLOODY ROAR 2 (15) (14) (2) 1658 pts
- ↔↔ 15 15 V-RALLY 2 (-) (15) (1) 1452 pts
- ↔↔ 16 16 SYPHON FILTER (-) (16) (1) 1225 pts
- ↔↔ 17 17 ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA (-) (17) (1) 1209 pts
- ↓ 18 18 L'EXODE D'ABE (14) (6) (8) 1996 pts
- ↑ 19 19 COOLBOARDERS 3 (20) (10) (7) 1840 pts
- ↓ 20 20 NEED FOR SPEED 4 (9) (9) (2) 1373 pts

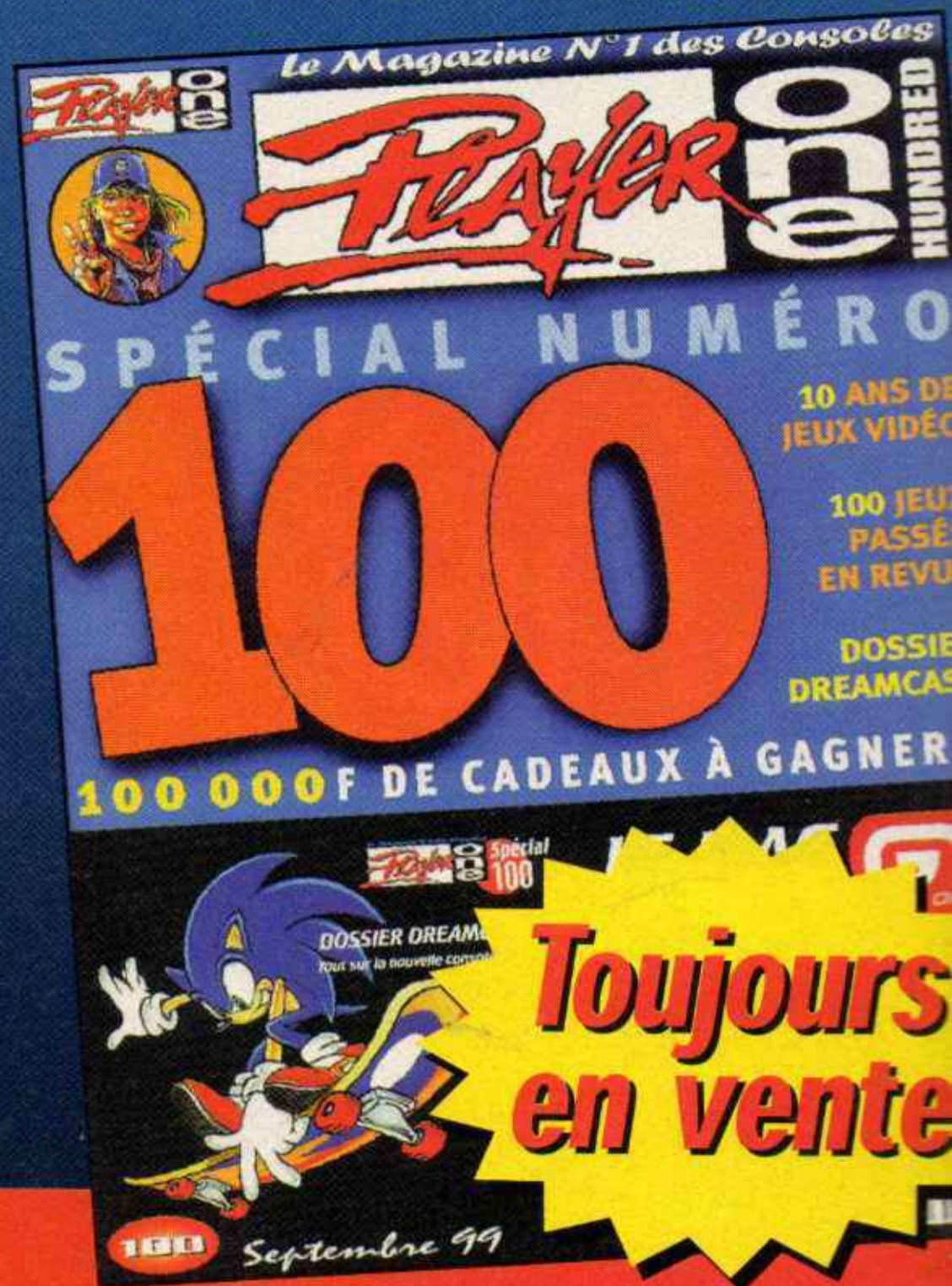
4

Meilleure entrée

DRIVER

(-) (4) (1) 2704

Pour ce qui est des nouvelles sorties, Driver dépasse d'une petite tête Silent Hill et s'impose comme la meilleure entrée du mois sur Play. Ce sont en tout cas les deux jeux qui vous ont plu cet été...



CADEAU

K7 VIDÉO

+ D'UNE HEURE DE VIDÉO

SUR LES MEILLEURS JEUX

AVEC UN ÉPISODE COMPLET

D'ALBATOR 78

LA SÉRIE CULTE

... 100 000 F

toujours en jeu

* consoles, jeux, K7 vidéo

sur le 36 15

PLAYER ONE

08 36 68 77 33

et GAMEUP.COM

over the world ^{OTW} オーバーザワールド

PlayStation

Baston bizarre

RAKUGAKI SHOWTIME



Seuls quelques personnages sont disponibles au début. La majorité d'entre eux n'apparaîtra qu'après de multiples jeux.



Quand on récupère les Smiley chargés, on balance une furie sur tous les adversaires.

Pour de nombreux joueurs, Treasure est synonyme de "fun ultime". En se renouvelant à chaque sortie, l'équipe éditoriale la plus déjantée du monde arrive encore une fois à nous surprendre.

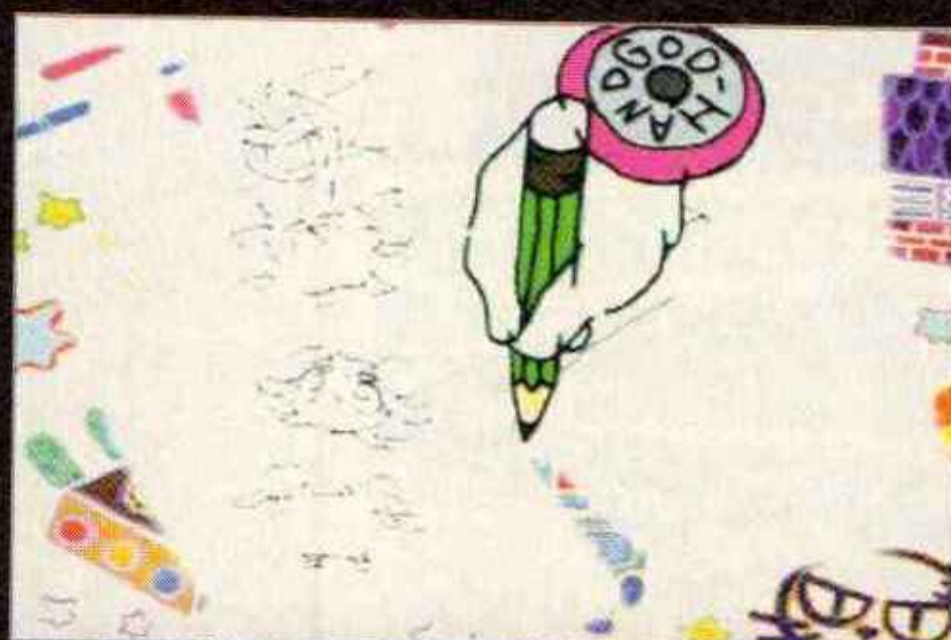
N'ayant rien à voir avec Rakugaki Kids, le jeu de baston de Konami sorti un an plus tôt, Rakugaki Showtime s'inscrit dans la plus pure tradition de Treasure : fun et originalité avant tout ! Il s'agit du deuxième jeu du studio pour Enix, après YukeYuke TroubleMakers, et de leur première création originale pour PlayStation. La position ouvertement pro-Sega de ses créateurs a donc tendance à diminuer fortement.



Le truc le plus vicelard à faire : bloquer les ennemis dans un champ de force magnétique et leur balancer un missile à la tête ! Effet garanti !

LE CONCEPT

Comme dans bon nombre de jeux parodiques à la Smash Brothers, c'est la main qui a créé les personnages qui servira de dernier boss.





Le combat planqué dans les arbres est assez délicat.

Se déroulant en apparence comme un jeu de baston classique, le jeu propose d'incarner des personnages de style "rakugaki". L'idée : simplifier graphiquement le personnage, le réduire à son expression la plus élémentaire, pour n'en faire plus qu'un croquis quasi infantile. Ainsi, les différents héros sont complètement caricaturaux et ressemblent presque à des parodies de persos d'autres jeux réalisés par Treasure (comme YukeYuke, TroubleMakers ou Guardian Heroes).

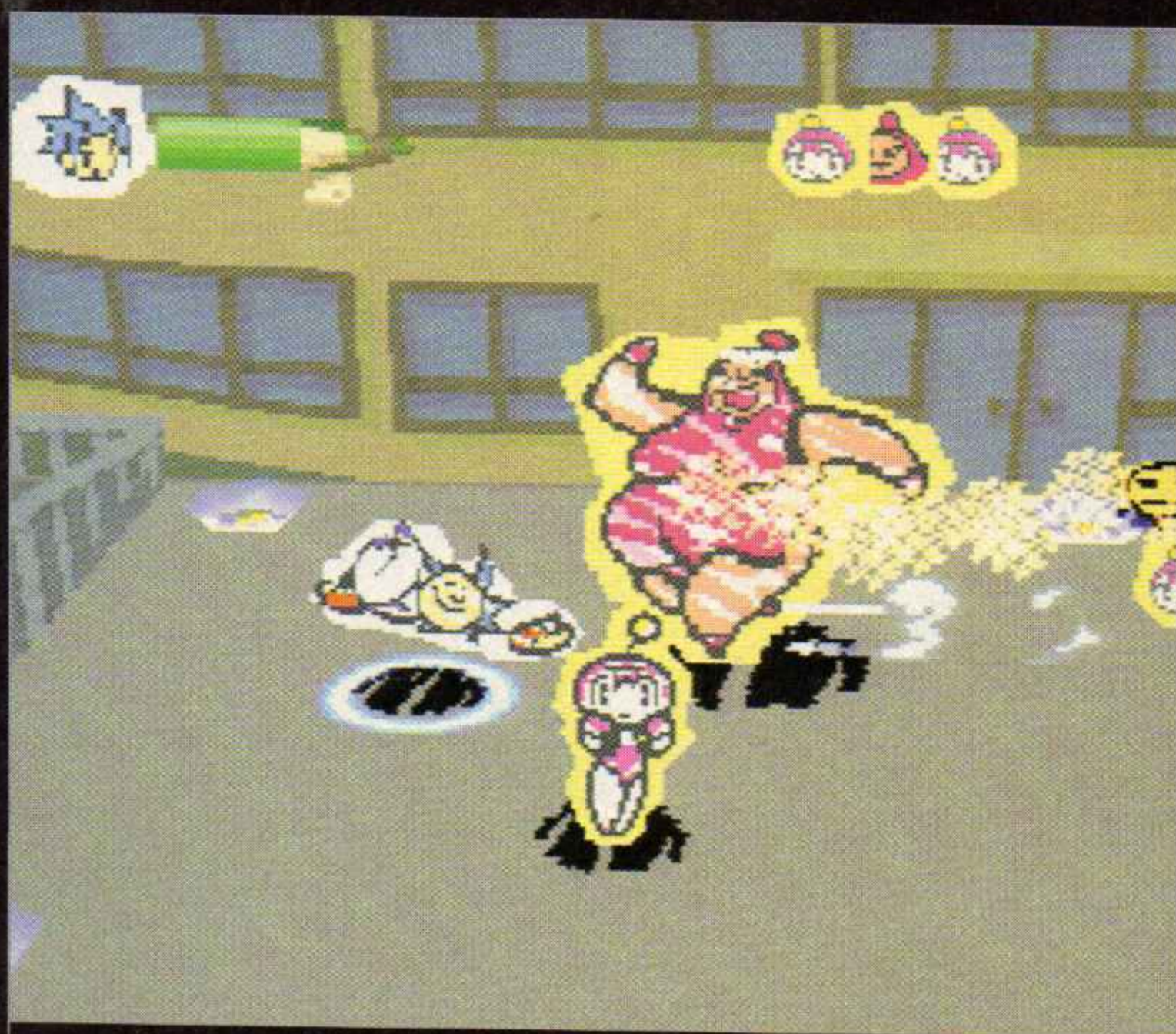
Principe débile pour amusement optimum

Dans une arène de combat, il faut vaincre ses ennemis, et pour ce faire, utiliser des méthodes dignes du catch. On peut ramasser tous les items qui traînent, comme des pierres, des lave-vaisselle ou bien encore des espèces d'obus

atomiques. C'est vraiment le fouillis le plus total ! C'est un classique : l'une des recettes qui marche le mieux chez Treasure, c'est le multi-joueur, comme dans le légendaire Yūyū Hakusho sur Megadrive, ou encore, plus récemment, dans Guardian Heroes sur Saturn. Jouable à quatre, Rakugaki Showtime est extrêmement sympathique, mais c'est un capharnaüm total !

Le retour du multi-joueur

Évidemment, l'aspect graphique surprend les joueurs. Il peut même les dégoûter, comme ça a été parfois le cas à la rédaction. Dommage : c'est vraiment un jeu éclatant. Il rappelle à tous que l'essentiel dans un jeu, c'est



Voilà ce qui arrive quand des ennemis prennent des smiley chargés : ils changent de forme pour devenir de vraies machines à tuer !



Le système de saut est assez sympa et permet d'aller d'un point à un autre de l'écran en suivant une courbe qui se dessine sous les yeux des joueurs.



Une image qui résume bien l'aspect Royal Rumble du jeu : on ne comprend rien !

RAKUGAKI
SHOWTIME

Dispo : Japon

Éditeur : Treasure

Texte : Japonais

LES PLUS

Plus puissant que Parappa
La facilité d'accès au jeu
Le nombre de persos cachés

LES MOINS

Le graphisme agaçant
L'ennui à la longue
Le fouillis

finalment le fun qu'il procure, et que tous les autres facteurs sont purement de second ordre ! Cependant, Rakugaki Showtime n'est pas le plus grand Treasure, et il ne faut pas se leurrer : après quelques parties, à force de bruitages incessants et de couleurs flashy, on a comme un sérieux mal de tête ! Rakugaki Showtime est représentatif de tous ces bons jeux à quatre ; à l'instar de Smash Brothers qu'on trouve sur N64 et qu'on n'a pas sur Play. Un bon choix pour les familles nombreuses et les fans de Treasure ; comme votre serviteur !

Kamui

Dreamcast

Snowboard



Tiens, tiens, revoilà une vieille connaissance...

COOL BOARDERS BURRRN!



Avec le tracé de l'Extra Super Pipe, on peut défier les lois de la pesanteur. La dernière bosse permet un enchaînement de plus de cinq grabs!

Il en fallait un, et comme l'on pouvait s'y attendre, le premier jeu de snowboard sur Dreamcast sera bien Cool Boarders.

Créé par l'équipe de développement qui a déjà signé les deux premiers Cool Boarders, ce nouveau produit Dreamcast marque, en quelque sorte, un retour aux sources. La principale nouveauté du soft réside dans ses graphismes. En effet, d'entrée de jeu, ils agressent. Mais pas dans le bon sens, cette fois. On est à des lieues de ce à quoi nous a

habitué la plupart des productions 128 bits. Il faut quand même relativiser: Cool Boarders Burrrn est nettement plus classe que n'importe quel soft 32 bits. Ceci étant dit, Cool Boarders cache pas mal d'atouts dans sa planche, et ce, d'autant plus qu'il n'a aucune concurrence pour l'instant.

Une recette bien éprouvée

Dans tous les jeux de snowboard, la première descente donne déjà une idée assez précise de la qualité du soft. Et les premières impressions sont dans l'ensemble plutôt



Bob le Rasta est le meilleur acrobate des skieurs. Toujours de bonne humeur, il est toujours mort de rire, même lorsqu'il se croûte...

LES BOARDERS

Les six personnages de départ sont dotés d'aptitudes qui confèrent à certains une meilleure agilité ; une meilleure vitesse de pointe à d'autres. Le choix du boarder se révèle donc crucial, selon que vous chassez le chrono ou les tricks. Pour le combiné, il vaut mieux se rabattre sur un personnage polyvalent. Chacun dispose d'une panoplie de grabs, à laquelle s'ajoute deux choppes personnelles et inédites. Enfin, les prestations des boarders sont rythmées par des musiques liées à leur style. Reggae et ska pour le rasta, techno pour Monica, etc. À l'instar des volets précédents, le jeu est doté de boarders cachés comme Gray l'Alien, Snowman, et un mystérieux personnage (un développeur ?).





Le système de grab est devenu particulièrement instinctif.

positives, grâce notamment à la jouabilité de ce jeu, qui rappelle singulièrement les volets PlayStation. La sensation de glisse est bien restituée, de même que la gestion des coups de carre. Aucun problème de clipping n'est à déplorer, pas même dans les parties offrant une vue panoramique en contrebas. Citons cependant l'exception qui se produit lors des replays du half-pipe. Du coup, les développeurs ont pu créer quelques pistes qui ne sont pas



confinées à d'étroits goulets de roche ou de glace. On retrouve également le système de concentration déterminant l'amplitude et la rotation de votre saut, qui a fait les beaux jours de Cool Boarders sur PlayStation. Ici, il ne faut pas avoir peur d'oser le 3240° : ça peut passer ! Seuls une piste verte et un half-pipe sont disponibles à la base. Pour le free ride, il vous suffit simplement de terminer une descente dans le temps imparti pour "ouvrir" la piste suivante. Si cela ne pose pas trop de problèmes sur les premières courses, cela se complique singulièrement dès la quatrième piste, sans parler de la cinquième et dernière. Il devient

COOL BOARDERS
BURRN

Dispo : Japon
Éditeur : UEP System
Texte : Anglais

LES PLUS

L'esprit fun du jeu
Les tricks de l'extrême

LES MOINS

Graphisme moyen
Speed pas assez soutenu

pipe, seuls le score de tricks et la note technique sont prises en compte. En tout, on recense cinq pistes de free ride et deux half-pipes. Cool Boarders Burrrn se révèle très fun à l'usage, malgré quelques défauts techniques, comme les graphismes moyens et l'animation qu'on aurait souhaitée plus speed. Mais l'aspect "acrobaties de l'extrême" est quand même très accrocheur. Donc, faute de réelle concurrence, Cool boarders Burrrn va logiquement s'imposer comme la première référence de snowboard sur Dreamcast. Mais il ne fait guère de doute qu'il sera rapidement déboulonné par le premier soft qui saura allier fun et esthétique. Quelque chose me dit que, si les développeurs de Cool Boarders 3 s'y mettent (989 Studios), cela pourrait faire très mal...

LE DOMAINE SKIABLE



Montagne Review



Emerald Forest



Urban Striker



Cave Slider



Super Pipe



Extra Super Pipe

Le mode deux joueurs propose un split horizontal ou vertical. Les performances de l'animation n'en sont pas trop affectées.

alors nécessaire de revenir aux premières pistes et taper des records pour obtenir les planches-bonus dotées de meilleures caractéristiques. Il existe trois classements pour chaque course : meilleur chrono, bien sûr ; meilleur score en mode tricks, auquel s'ajoute une note technique et un score combiné alliant chrono et tricks. Pour le half-



Les graphismes ne sont pas top, comme l'atteste la médiocre modélisation de ce mouton.

The Flying Wolfen

over the world ^{OTW} over the world オーバーザワールド

PlayStation

RPG



| | | |
|----------------|----------------|----------------|
| ウルカ | アシュレー | ブラッド |
| HP 1490 / 1490 | HP 2024 / 2024 | HP 2391 / 2391 |
| FP 27 | FP 19 | FP 27 |

Les armes ont toujours autant d'importance dans le combat.

WILD ARMS 2ND IGNITION



Les ennemis sont annoncés dans l'angoissante tradition des Kaijûs, gros monstres japonais.

Sorti fin 96, le premier Wild Arms a eu suffisamment de succès pour que S.C.E.1 commande une suite ! Joie et félicité se lisent déjà sur vos visages des fans ! Pourtant, rien de très palpitant ici.



Les combats sont annoncés par un point d'exclamation au-dessus du perso et on les évite en appuyant sur croix.

joueurs de la "old school" et les joueurs plus récents, qui ont plongé dans l'univers du jeu avec FF VII. Wild Arms 2nd Ignition met en scène une bande d'aventuriers complètement calquée sur celle présentée dans la première version du jeu. On retrouve donc Ashley, le héros charismatique ; Riruka, la fille

Développé par Contrail (à qui l'on doit le très récent Legaia Densetsu), Wild Arms 2nd Ignition fait partie de ces RPG qui tentent de mettre d'accord les



Une ville abandonnée. Admirez au passage la qualité de la 3D isométrique : simple, mais efficace.



| |
|--------------|
| ティム |
| HP 358 / 870 |
| FP 33 |

Les "combine" proposent des invocations : ici, Mon Petit Pony en action.



Une forteresse volante, comme c'est original !



| | | |
|-------------|-------------|------------|
| アシュレー | ブラッド | リルカ |
| HP 916/1270 | HP 570/1299 | HP 633/801 |
| FP 51 | FP 59 | FP 100 |

Le héros sera amené à faire un "access" et à se transformer. Il devient alors surpuissant.



Les villes ne sont pas affichées dès le début sur la carte. Il faut les détecter seul.

tendance "magie blanche qui guérit" et bien entendu, le "gros bras" de service, Brad. Ils se réunissent sous les ordres de Irving Vold Valeria, chef des A.R.M.S (Awkward Rush &

Mission Savers). Cette organisation devra lutter contre le groupement terroriste d'Odessa, qui menace la paix au royaume de Falgaia. Changement majeur par rapport à la

première aventure, Wild Arms 2nd Ignition est entièrement en 3D isométrique d'assez bonne facture. Cependant, un peu à la manière de "FF VIII", il n'y plus de MP, ils sont remplacés par les TP, qui n'augmentent que pendant les combats. À propos, ces batailles sont à peine plus belles que dans le premier opus. Mais elles sont plus riches. Wild Arms 2nd Ignition propose en effet de nombreuses manières d'attaquer les adversaires, qui diffèrent selon les personnages choisis (possibilité d'avoir une équipe de personnages de réserve).

Copie carbone

À part cela, les changements se comptent sur les doigts d'une main. On retrouve la même ambiance "explorateur-baroudeur" qui faisait le charme du premier jeu, avec quelques petites touches d'action RPG, comme dans Zelda pour les casse-tête. On peut donc toujours utiliser les goods de chaque perso

WILD ARMS 2ND IGNITION

Dispo : Japon

Éditeur : Contrail

Texte : Japonais

LES PLUS

Ambiance sympathique
Musique qui tue
L'aspect RPG, toujours au rendez-vous

LES MOINS

Scénario bien soupe
Graphisme des combats moyen moins



Se faire aider pour les casse-tête par des bestioles, c'est assez humiliant !

NOS CHERS HÉROS

Voici les trois héros principaux de l'histoire. Néanmoins, de nombreux autres persos gravitent autour d'eux, comme Tim, qui les rejoindra, ou Marina et Irving.



pour déjouer les énigmes des donjons que l'on visite. Wild Arms 2nd Ignition est définitivement un très bon RPG, qui plaira de toute manière aux amateurs du numéro 1 de la série. Mais il cède à la tendance "remake-remodel", copiée sur le premier. C'est courant sur Play, souvenez-vous, par exemple, de Gensôsuikoden 2 de Konami.

Mais c'est aussi vrai qu'à trop changer, une série finit par décevoir ses fans comme Final Fantasy. Au final, Wild Arms 2nd Ignition joue la carte du clacissisme: il plaira aux fans du genre, sans jamais surprendre.

Kamui

over the world ^{OTW} オバーザーワールド

PlayStation

Action 3D

Cybernetic
EMPIRE

CYBERNETIC
EMPIRE

Dispo : Japon

Éditeur : Wolf Team

Texte : Japonais

CYBERNETIC EMPIRE

Le grand retour de Wolf Team se fait sur PlayStation, après une sortie sur Megadrive. Déception : un environnement très soigné, mais une animation pachydermique.

Le retour d'un éditeur après une longue absence est toujours un événement sur lequel on s'attarde avec curiosité. Wolf Team revient; cette équipe à qui l'on doit la saga des "El Viento", ainsi qu'une quantité de jeux Mega CD (dont le mythique Earnest Evans). Leur nouveau jeu est arrivé sur Play : on découvre un clone de Metal Gear Solid - tendance Tomb Raider - dans un environnement cyber-punk. En effet,

l'éditeur reste fidèle à sa réputation d'habillage soigné. On a ainsi droit à des séquences en CG, à une chanson de générique et à des doubleurs de qualité (dont certains arrivants de Metal Gear Solid!). Mais Cybernetic Empire reste un jeu



On peut, grâce à ce viseur, faire mouche à chaque fois dans l'obscurité.

LES PLUS

Musiques sympas et bon doublage
Les armes et l'équipement sont super

LES MOINS

Jeu pas évident si on ne parle pas japonais...
Ambiance et graphisme à revoir



Max se prend pour Solid Snake... Il lui reste beaucoup à apprendre!



Max peut se balancer en l'air après avoir envoyé un obus magnétique.



Le moyen de déplacement le plus sympa, grimper sur les murs, façon Spiderman.



Wolf Team n'a rien perdu de sa maestria dans l'habillage des jeux. On a donc droit à une intro tout à fait civilisée.

d'action parsemé de quelques casse-tête, ici et là. Cependant, il y a un problème de taille: ce jeu est laid. Les personnages ne ressemblent à rien, sont mal animés, sans aucun dynamisme. Ils possèdent pourtant certaines propriétés qui rendent le jeu plus intéressant qu'un banal action 3D, mais saurez-vous faire abstraction de cette laideur et plonger dans une ambiance ratée? Quand on voit des jeux comme Burning Rangers, sorti en 98 sur Saturn, on ne peut qu'être déçu de Cybernetic Empire! Allez, Wolf Team, encore un effort pour être révolutionnaire!

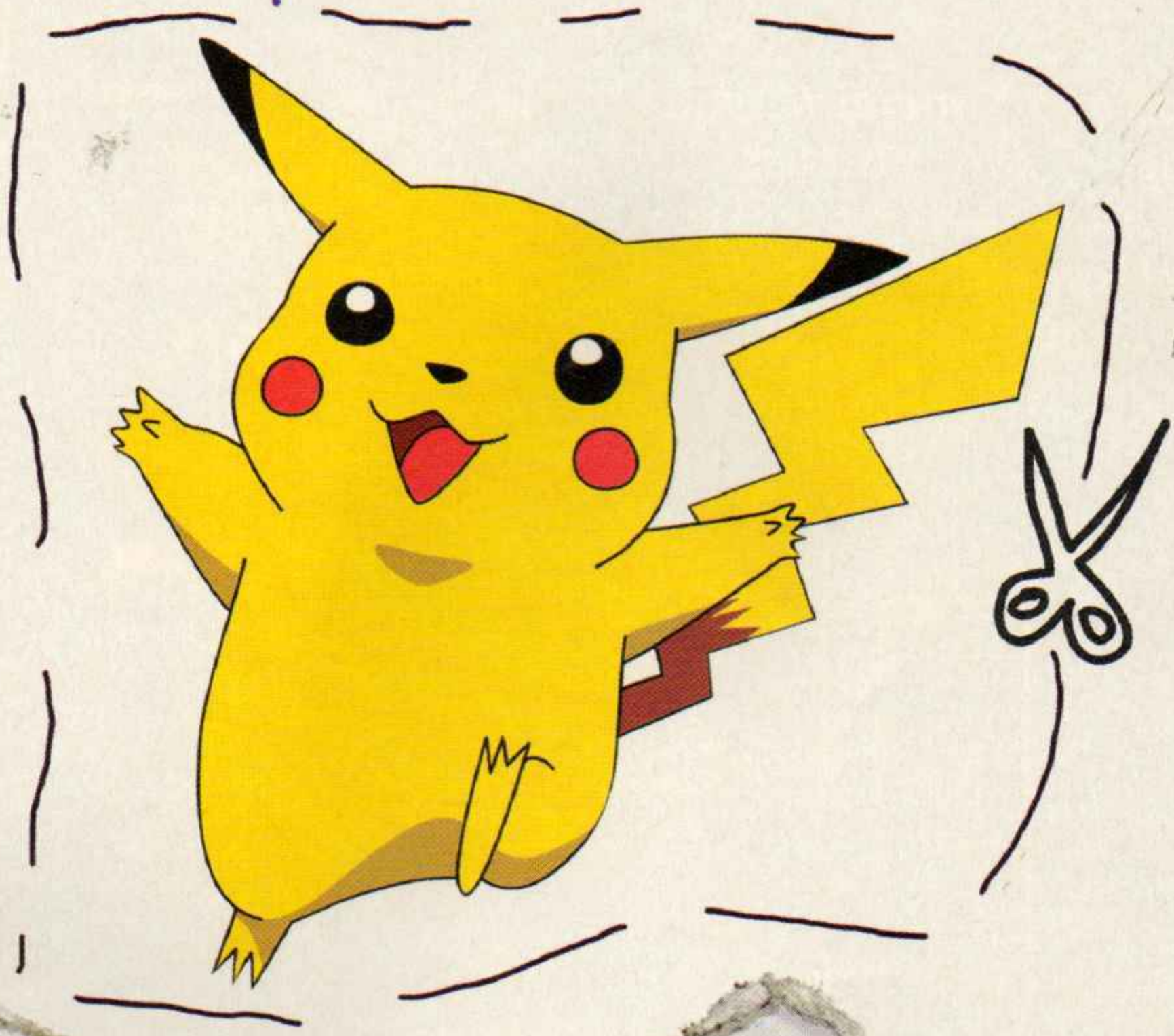
Kamui



Fiche n°1

Comment regarder pokémon à la télé quand on n'a pas Fox kids??

① découpe ce pokémon



② Colle le sur ta télé



③ Pour le voir bouger, remue la tête dans tous les sens!



Pour Pokémon à 17H20 tous les soirs.

Disponible sur
- Canalsatellite et sur le câble
08 36 68 70 00 (2,23 f/mn)
ou 3615 fox kids (2,23 f/mn)
ou www.foxkids.fr

over the world ^{OTW} オバーザワールド

PlayStation

Action Musicale

GUITAR FREAKS

Ça faisait longtemps que Konami n'avait pas sorti un jeu musical avec un aussi coûteux accessoire. Au moins...trois mois ! Il était temps. Merci Konami ! Les fans ont trop d'argent, c'est connu.

Autrefois, il y a dix ans de cela, les jeux musicaux étaient sympa, car grâce à eux, nombre de "kids", le terme adéquat pour désigner notre sympathique force vive scolarisée, ont pu égayer d'innombrables soirées d'hiver. Mais désormais, rude est la concurrence au pays du jeu, et s'offrir aujourd'hui un jeu, avec un accessoire indispensable pour l'apprécier vraiment, devient hasardeux. Pour Guitar Freaks, le concept n'a pas changé. On y trouve toujours des notes qui descendent, et même montent ici, en l'occurrence. Il faut appuyer sur les boutons rouge, vert et bleu (sur la guitare), et ensuite mimer le mouvement du soliste en pleine action avec l'autre main au bon



Les musiques, pas trop J-pop, sont très américanisées.

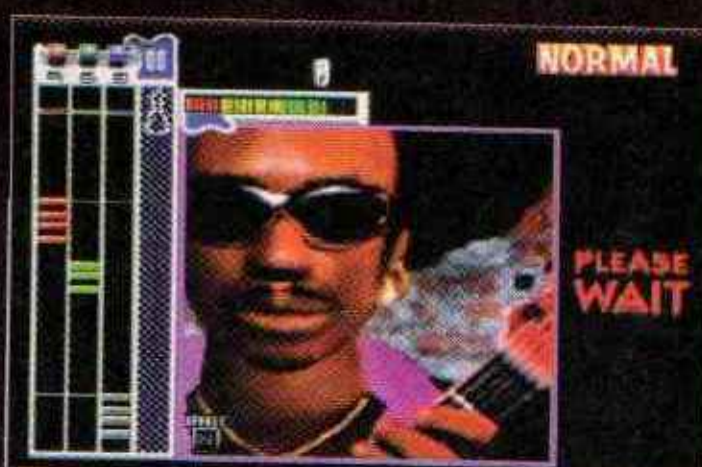


Simili ambiance de concert, ça ondule !



Le logo sur la droite indique que le jeté de guitare a été réalisé correctement.

moment. Certaines notes nécessitent d'effectuer un mouvement vertical dit "du mec qui s'y croit". On dira alors du joueur qu'il a le rythme dans la peau, quand finalement, il ne fait qu'appuyer sur des boutons au bon moment. Guitar Freaks est, bien qu'il



L'inspecteur Shaft fait une apparition surprise!

GUITAR FREAKS
Dispo : Japon
Éditeur : Konami
Texte : Anglais

LES PLUS
La guitare Playskool !
Musiques sympa, originales et nombreuses

LES MOINS
Un jeu musical de plus !
Guitare quand même un peu cheap
Prix prohibitif



Y'a pas à dire, les fonds d'écran chez Konami, c'est ringard.



Une option sympa: une fois le jeu fini, on peut aller mettre son score sur le site internet de Konami !

ressemble énormément à Beatmania, un jeu à part. La guitare donne en effet un gameplay très particulier, pas vraiment riche, mais très sympathique quand on est dans une fête entre amis. En plus, on peut utiliser la platine du DJ à la place de la guitare ! Bonnard, non ?



Kamui, remerciant le guitariste Adol

PlayStation

Action 3D



GUNDAM
 GAIDEN

Dispo : Japon
 Éditeur : Bandai
 Texte : Japonais

LES PLUS

L'aspect stratégique
 Le graphisme réussi et les voix
 digits en permanence

LES MOINS

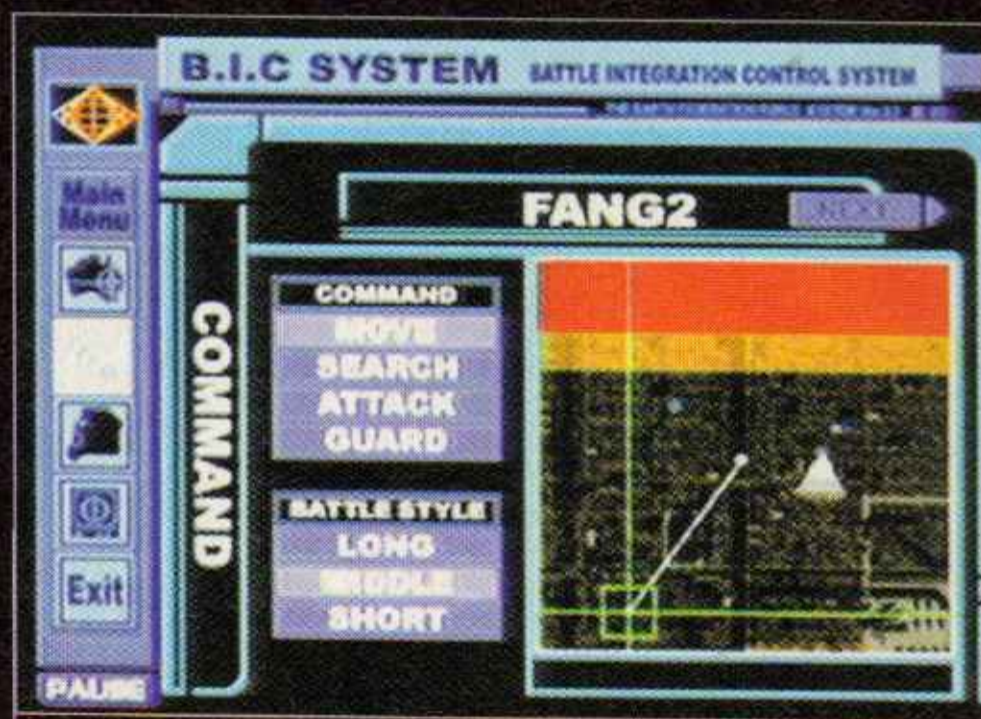
Seulement 9 niveaux
 Encore un Gaiden, un de trop?

GUNDAM GAIDEN : COLONY NO OCHITA

La célébrissime licence de Bandai, Mobile Suit Gundam, fait enfin ses premiers pas sur Dreamcast. Une bonne dimension stratégique, mais cela reste un Gaiden de plus...

Il n'y a pas à dire, Bandai s'améliore avec le temps. Il suffit de voir ses derniers jeux basés sur Gundam, qui sont passés de la médiocrité, il y a quelque temps, à un certain panache, ces derniers temps. Gundam Gaiden suit un peu cette nouvelle ligne de conduite et essaie d'éviter de prendre les fans pour des glands. On peut citer la série des trois Gundam Gaiden sur Saturn, outrageusement vendus en trois CD séparés pour pousser à la consommation!

Résultat : ce qui aurait pu n'être qu'un simple jeu d'action de pilotage de mechas en 3D prend une



Tous les choix tactiques se font ici.



Le menu est orienté Internet. On peut même recevoir des E-mails



Voici ce qui arrive quand on s'en prend plein la tête.



Le tir à longue portée a pris une grande importance dans cette version.



Certaines missions exigent la destruction d'un objectif précis, comme ce sous marin.



Désormais il est possible de croiser le fer avec les zakus ennemis...

dimension plus stratégique, grâce à la gestion de trois partenaires sur le champ de bataille. On peut ainsi surprendre son adversaire, le tirer à distance, le prendre à revers. Certaines missions demandent même des études plus approfondies de la carte. Rentrer dans le lard des adversaires signifie donc, d'une certaine manière, courir au suicide.

Le graphisme du jeu est plus que correct et pourra même intéresser le joueur lambda. Mais lorsque "Gundam" figure sur la jaquette, on s'adresse d'abord à des fans de la saga, dont je suis. Et c'est peut-être nous qui serons le plus déçus d'avoir affaire à

un "Gaiden", qui reprend l'histoire sous un autre angle, en ne faisant aucune référence à des personnages connus. Une autre raison de faire la fine bouche devant ce jeu, son plus gros défaut, est d'être très court.

Kamui



Les mechas sont équipés de jumelles pour espionner les positions adverses. Pratique, les jours de brouillard.

Dreamcast

Danse avec les poulpes

SEAMAN

Ne reculant devant aucun péril, je me mets en quatre pour vous expliquer "Le jeu" dont tout le monde parle au Japon. Vaste programme !

Si il y a bien un jeu qui m'a donné du fil à retordre, c'est celui-là. À la rédaction, j'ai même eu droit à son propos à tout ce qui existe comme remarques aussi narquoises que désobligeantes, destinées à m'entraîner dans un évident courroux. C'est le lot commun de celui qui apporte un produit original destiné à briser les habitudes des joueurs. Certes, dialoguer avec des poissons peut sembler saugrenu. De plus,



Avant d'obtenir un poisson, il faudra s'occuper de cet embryon.

ceux-ci se présentent comme des enfants. À leur naissance, ils emploient une sorte de charabia, déroutant : amalgame de tout et n'importe quoi. Puis, en grandissant, ils utilisent la langue de Kurosawa avec beaucoup plus de respect, tout en gardant l'impétuosité de leur prime jeunesse. Après avoir repris le concept de Pikachû GenkiDechû sur N64, Vivarium nous a concocté un non-jeu, qui intéressera sûrement un



Voilà l'aquarium où tout commence. La couleur marron indique un manque d'oxygène.



HEATER
020.5

Une bonne température permettra aux poissons de survivre un peu plus longtemps.



L'un des trucs les plus jouissifs et sadiques du jeu : saisir le poisson par la queue et l'examiner en dehors de son aquarium. Il poussera de stridents petits cris qui amuseront beaucoup le joueur lambda.

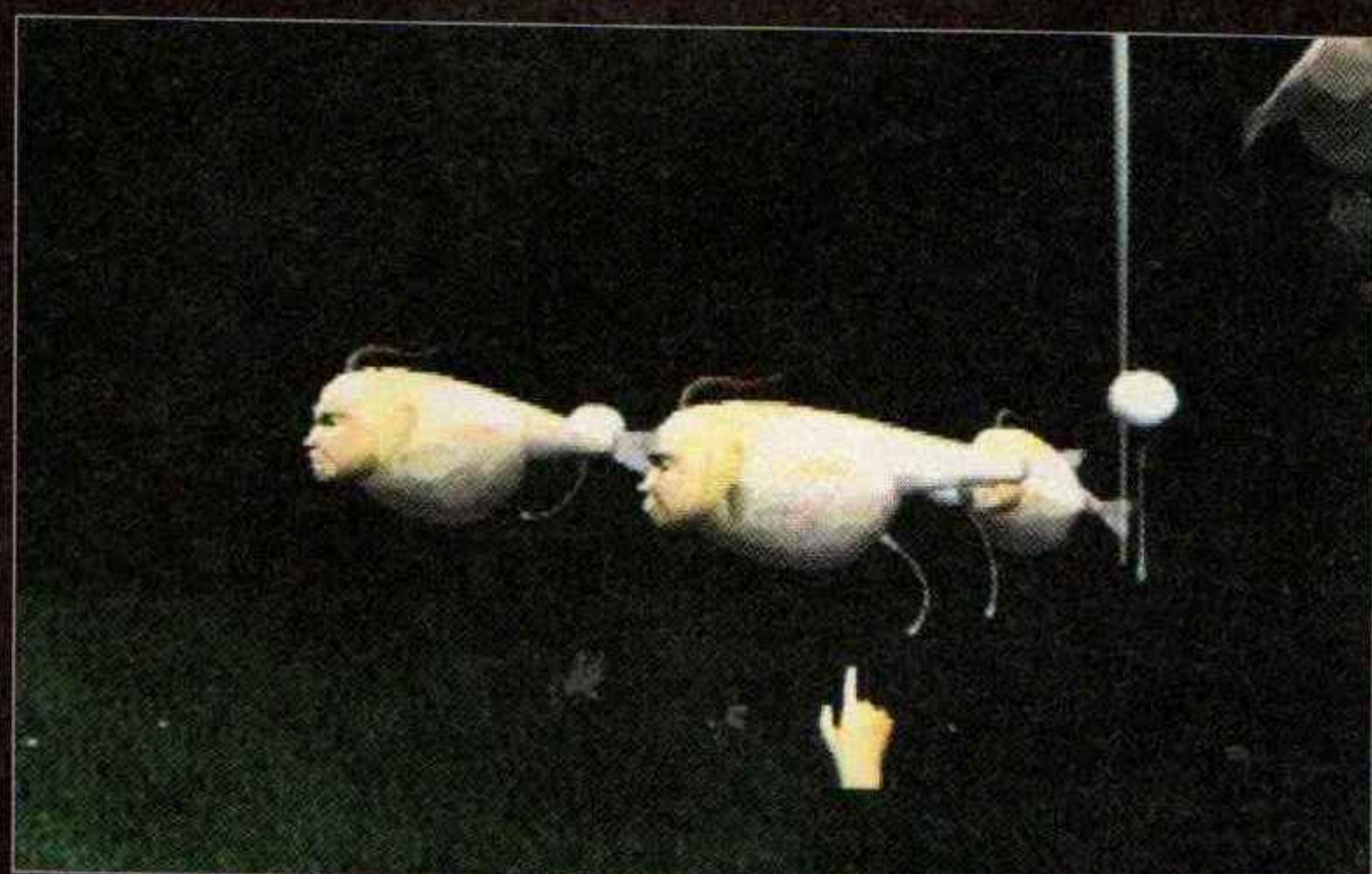
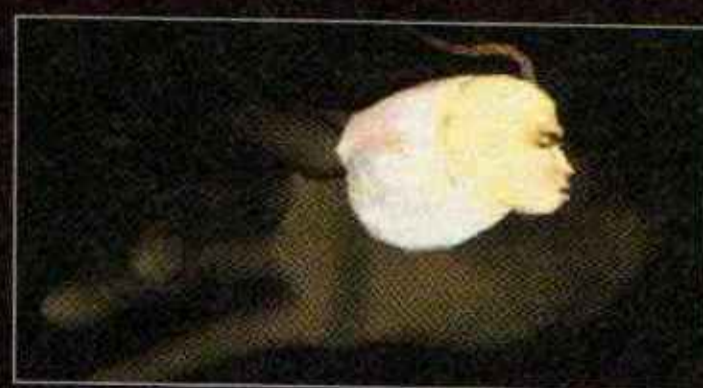


Photo de famille.



public de retraités nippons, désireux de se faire respecter par quelques poissons polyglottes. Cela permet de briller en société, en racontant comment on élève des poissons au Canigou virtuel, de passer pour un désaxé, et finalement, d'être heureux. Nippon, ni à faire!

Kamui

SEAMAN

Dispo : Japon
 Éditeur : Vivarium
 Texte : Japonais

LES PLUS

Rigolo dans le fond
 Civilisé dans le message

LES MOINS

Radieux comme
 une porte de prison
 Perte de temps et d'argent



Ne paniquez pas, ce ne sont que d'inoffensifs poissons.

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STOCK-GAMES.COM

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

LIGHT GUN 199 FR



NEO-GEO POCKET COLOR



SUR NEO GEO

40 MAGASINS EN FRANCE !!!



1690 FR

CONSOLE LIVRÉE AVEC UN PAD, UN MODEM ET UN CD DÉMO



PAD DREAMCAST 199 FR

VMS 199 FR



DREAMCAST



PLAYSTATION DUALSHOCK



POUR LA VPC WWW.STOCK-GAMES.COM 01 46 53 07 83

| | | | |
|---|----------------------------------|---|----------------|
| PARIS | | | |
| JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° République | 01 48 33 07 83 | MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris | 01 43 35 32 10 |
| JUSSIEU CD ROM NEO GEO 13 Bd Voltaire 75011 Paris 13 Rue des Ecoles 75005 Paris | 01 43 85 78 45 01 43 25 61 24 | GARE DU NORD CONSOLES 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris | 01 44 63 02 49 |
| REPUBLIQUE M° Cardinal Lemoine | | GARE DU NORD PC 17 Rue d'Abbeville 75009 Paris | 01 48 78 58 00 |
| BAULEUX | | RIVOLI 32 Rue de Rivoli 75004 Paris | 01 42 74 43 22 |
| ANTONY 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony RER B | 01 48 740 300 | LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense | 01 49 06 96 08 |
| SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye | 01 30 61 74 60 | PROVINS 14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins | 01 60 67 68 21 |
| IVRY 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry | 01 48 58 72 73 | SAINT-MAUR 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur | 01 55 96 23 32 |
| SAINT DENIS C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis | 01 48 20 1999 | VERSAILLES C C Les Manèges 78000 Versailles RER C Versailles R.G | 01 39 53 30 30 |
| CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy | 01 47 56 08 64 | CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7jours/7 | 01 40 95 00 86 |
| PROVINCE | | | |
| NANTES RAYON MANGA 6 Rue des Halles 44000 Nantes | 02 40 48 53 12 | CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes | 04 93 380 900 |
| NANTES 9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes | 02 40 48 13 14 | NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice | 04 93 13 00 10 |
| CARHAIX 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix | 02 98 93 74 64 | REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims | 03 26 47 77 78 |
| FORBACH 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach | 03 87 87 13 93 | BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux | 05 56 79 00 51 |
| MARTINIQUE 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France | 05 96 61 65 32 | RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes | 02 99 67 53 10 |
| BAYONNE 65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne | 05 59 46 13 37 | SAINT-MAXIMIN 5 place Martin Bidouère 83470 Saint-Maximin | 04 94 59 34 91 |
| BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais | 03 44 11 48 10 | CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet | 02 41 46 36 88 |
| | | MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille | 04 91 48 27 |
| | | MEZ 80 en Fourniue 57000 Metz | 03 87 37 37 |
| | | MEZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz | 03 87 36 63 |
| | | PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau | 05 59 83 88 |
| | | SENS 47 Grande Rue 89100 Sens | 03 86 64 96 |
| | | ABBEVILLE 9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville | 03 22 19 04 |
| | | LYON 4 rue de Brest 69002 Lyon | 04 72 56 06 61 |

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 dynamiques

STOCK GAMES Recherche des Partenaires

Pour plus d'informations, contactez Raphaël au **01 44 07 04**

2 NOUVEAUX MAGASINS : LYON 04 72 56 06 61
GARE DU NORD PC CD ROM 01 48 78 58 00



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ
PRÈS DE CHEZ TOI

Aaaargh ! Tous ces jeux et ces infos le mois dernier ont envahi les pages à tel point que cette pauvre petite rubrique a été squizzée ! Alors on a bien bronzé ? On s'est bien reposé ? On a passé de bonnes vacances ? Parfait, on peut alors se remettre à bosser un peu sur les fanzines et beaucoup à l'école !!! Fini les parties de volley sur la plage, les sorties en boîte à danser des slows sur Elsa (Elsa c'est génial !), on se remet à chercher des idées, à pondre des articles passionnants et à m'envoyer tout ça, parce que moi j'attends vos chefs d'œuvre !

Salut Soheang

Je trouve le concept de ton fanzine, Story Board, original et intéressant. Tu accueilles de jeunes passionnés de BD qui s'essaient au dessin et des auteurs qui veulent s'exprimer sur un

sujet de leur choix. Les BD parues sont plutôt sympas, dans le style manga. Au vu de certaines, comme celle de Liliane qui n'a que 9 ans, j'imagine que vous retouchez les bulles afin que cela soit lisible... De



plus les quelques petits dossiers (l'art de Notre Dame ou comment voyager pas cher) sont vraiment intéressants. En revanche je ne comprends pas bien ce que vient faire le test "êtes-vous un bon copain?" dans la ligne éditoriale de ton fanz'. J'aimerais tout de même en savoir un peu plus sur vous : quelle est votre implication, c'est-à-dire retouchez vous les planches par exemple ?, comment avez-vous trouvé les premiers dessinateurs ? Avez-vous un fil rouge ou tout est-il permis ? À plus et bonne chance ! Pour tous ceux qui ont la plume qui les démange vous pouvez envoyer des planches à Story Board 46, cours du buisson 77186 Noisiel.

Vous pouvez aussi commander le fanzine à cette même adresse en envoyant un chèque de 5 francs à l'ordre de Soheang Seng avec quelques timbres.



Hello Madgirl

Vu le pseudo, j'espère m'adresser à une fille... De toute façon, qui que tu sois, saches que ton fanz' Gunfight n'est pas mal du tout. La maquette est simple sans être simpliste, les textes sont complets et évidemment la couleur donne tout de suite plus de classe et plus de lisibilité pour les photos. En ce qui concerne tes

problèmes de retard de sortie, c'est tout à fait normal et tu n'es pas la (le) seul(e). Si ton mag est bien fait, tu trouveras toujours des lecteurs. Quant à ton problème de softs, il faudrait que tu t'associes à un magasin de jeux vidéo afin qu'il te prête des jeux et en échange tu pourrais leur passer de la pub. Enfin, dernier point : je trouve ton fanzine un peu cher (28 F) sachant qu'un "vrai" magazine est vendu entre 30 et 40 F. Ne te décourage pas, ça vaut vraiment le coup !

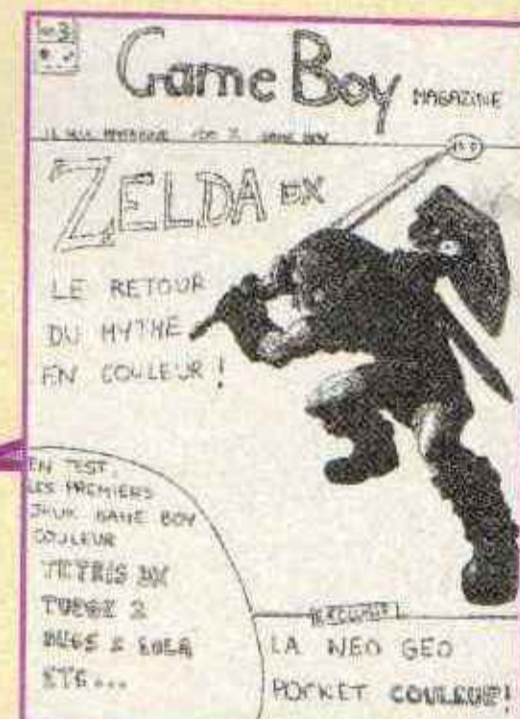
Je ne peux pas donner ton adresse, car tu n'as pas mis ton nom !

Hello Jean

En effet, tu as apporté quelques améliorations à ton fanzine, Game Boy Magazine et c'est vrai que c'est mieux. Évidemment le fait que tu n'aies pas accès à un ordinateur t'handicape un peu, mais tu t'en sors plutôt bien. Pour répondre à tes questions concernant ; premièrement ton retard et ton choix rédactionnel par rapport aux sorties. Il faut que tu fasses un choix c'est-à-dire soit tu fais un rapide résumé des jeux sortis entre tes 2 fanz', soit tu ne parles que des plus importants, tu ne peux pas faire de vrais tests sur tous les softs, ce serait trop long et hors actualité. Tu as raison pour tes pavés techniques, il n'est pas nécessaire pour un jeu Game Boy de parler des graphismes, mais plutôt de savoir quels sont ses points forts et ses points faibles. En outre, j'aurais un reproche à te faire : ton fanzine est trop cher par rapport à ce que tu proposes.

Si tu baisses le prix, tu en vendras plus.

Pour vous procurer Game Boy Magazine envoyez 12 F en chèque ou timbres à Jean Nifenecker 88, rue Pierre Trebod 33300 Bordeaux.



Bonjour les fausses jumelles

L'idée de votre fanzine, Tenshi No Te, reprend celle de Story Board, à savoir publier des BD de petits jeunes qui "n'en veulent". Ceux que vous avez publiés sont assez doués. J'aurais tout de même quelques petits reproches ; il est dommage de ne pas trouver une BD complète. De plus, il faudrait vraiment que vous fassiez attention aux fautes d'orthographe (surtout dans le scénario de Nahura). Bonne continuation et à bientôt ! Pour tous ceux qui sont intéressés sachez que l'équipe de ce fanzine organise un concours de dessins sur le thème des caricatures ou dessins comiques. Vous devez envoyer vos œuvres à Teshi No Te 14, rue de la pomme rouge 02100 St Quentin. Pour obtenir ce fanzine envoyer 25 F + 4,20 F de timbre + une enveloppe A4.



Clin d'œil à Kai

Bien vu l'ami pour la faute dans Player One. C'est bien pour cela que je vous dis de vous relire correctement voire de faire relire par un tiers personne, pour laisser passer le moins de fautes possible. Nous ne sommes pas infallibles ! Salut l'ami !

Salut à toi Colin

Avant toute chose merci pour ton poème. Ensuite j'aurais parlé avec plaisir de ton association malheureusement pour orienter les fanzineux vers toi, il faut que j'ai ton nom et prénom, ces deux éléments étant indispensables à La Poste pour faire parvenir le courrier. Ce n'est que partie remise au mois prochain si tu me renvoies tout cela à temps. Ciao !

Hello Christophe et Frédéric

J'ai bien reçu votre fanzine Okiya, par coursier spécial... Dans l'ensemble, il est plutôt intéressant s'il s'adresse au dilettante en matière de manga. Je ne pense pas que les passionnés apprendront grand chose... Bonne idée votre rubrique sur les astuces de jeux vidéo tirés de manga. En revanche le gros point noir c'est l'orthographe... il faut bien que vous fassiez attention aux infinitifs et aux participes passés. J'aimerais bien recevoir une cassette de l'émission radio de Christophe. À bientôt ! Pour recevoir Okiya envoyez 10 F + 2 timbres à Frédéric Girelli 3, rue Danton Btb 34200 Sète.



LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT

● Nicolas Rouillot, 16 ans, pour son test de Quake 2 sur N64, noté 90% : "AAAAYYYYHHHH !!! Enfin un Quake-like digne de ce nom sur console. J'ai nommé Quake 2. Avec des graphismes fins et une animation fluide même à 4 joueurs, Quake 2 est un des rares jeux sur N64 offrant un gameplay aussi abouti. Les monstres sont variés et bien détaillés. Les nombreuses missions sont captivantes et procurent un plaisir immense, qui est multiplié lors du jeu en multijoueur. Il est le JEU indispensable pour passer un été chaud. Allez je vous laisse, il me faut être le Player One."

● Yann Poutrain 17 ans, pour son test de Driver noté 92% : "Le jeu de l'été est arrivé sur PlayStation ! D'un principe novateur, Driver vous propose de rouler à toute berzingue à travers Miami, San Francisco, Los Angeles et New York. La réalisation, tant au niveau de la jouabilité que des graphismes est exemplaire, malgré quelques bugs d'affichage. La durée de vie est illimitée grâce au système des "mini games". Bref, une bombe à consommer sans modération."

● Mathieu Schmitt, 14 ans, pour son test de Silent Hill sur PlayStation noté 94% : "Si Resident Evil ne vous avait pas procuré d'émotion particulière et que vous cherchez un jeu qui puisse vous effrayer, Silent Hill est pour vous ! Digne d'une histoire que même Stephen King ne renierait pas, SH est une vraie perle vidéo-ludique. Son univers glauque et ses musiques oppressantes ont vite fait vous faire flipper. Doté d'une longue durée de vie grâce à plus de cinq fins, SH n'est pas à mettre entre toutes les mains, surtout celles des plus jeunes. Au final SH est un must."

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, *Player One* vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés et à être publié. Remplissez l'exemple ci-après en précisant le nom du jeu, la note et le résumé le plus objectif.

Nom :
Prénom :
Âge :

Résumé

Renvoyez votre test à : *Player One*, Mahalia la rousse, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne

Astuces et solutions

PlayStation, N64, Dreamcast, PC, Game Boy...

08 36 68 77 33

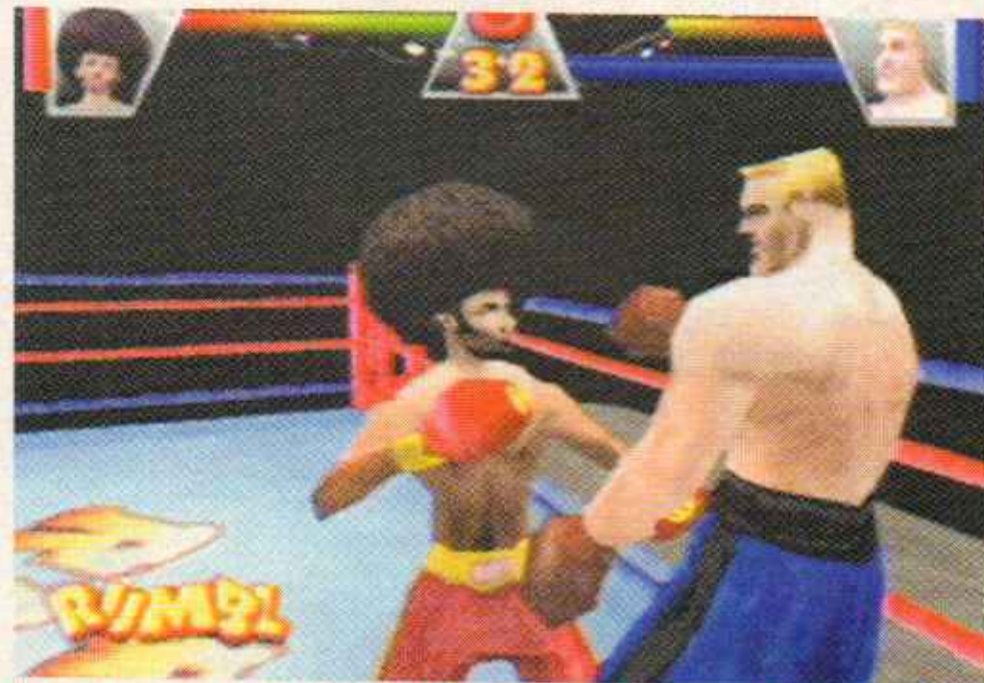
MINITEL
36.15 Player One

www.PlayerOne.net

Tests

TOUS LES JEUX TESTÉS

Les éditeurs se sont démenés comme des fous pour vous sortir un paquet de jeux. Il y en aura pour tout le monde. En tout cas, nous on s'est éclaté avec Ready To Rumble, on a été surpris par Sonic Adventure, on a craqué pour Pokémon (notamment Pikachu). Bref, ce ne sont pas moins de 43 softs dépecés, mis à mal, examinés au microscope, passé de mains en mains pour en tirer de vraies critiques.



"Mets-y une droite", "Esquive et frappe", "je prends la gagne" autant de phrases, de cris, de pleurs et de joie qui ont été déclenchés par Ready to Rumble, l'excellent jeu de boxe sur Dreamcast.

LES NOTES DES TESTEURS

| | KAMUI | YAS | BENJI | WONDER | WOLFEN | FETHI | CYRIL | CARLOS |
|------------------------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|
| PLAYSTATION | | | | | | | | |
| Jade Cocoon | ♥♥♥ | | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | |
| Lego Racer | | | ♥♥ | | | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ |
| Sled Storm | | | ♥♥♥ | | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| Mission Impossible | | | ♥♥ | ♥ | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥ |
| Tony Hawk | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | |
| Shadow Man | | ♥♥♥ | ♥ | ♥♥ | | ♥♥♥ | ♥♥ | |
| RC Stunt Copter | | | ♥♥♥ | | | ♥ | | ♥♥♥♥ |
| Kurushi Final | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | | | |
| Chocobo Racing | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ | | |
| Kingsley Adventure | | ♥♥♥♥ | | | | ♥♥ | | |
| Fisherman's Bait | | ♥♥♥ | | | ♥♥♥♥ | ♥♥ | | |
| Destrega | ♥♥ | ♥♥ | | ♥♥ | | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | |
| MGS Missions Spéciales | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥♥ |
| DREAMCAST | | | | | | | | |
| Aerowings | | | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥ | | |
| Power Stone | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| Ready to Rumble | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| Millenium Soldier | | ♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | |
| Blue Stinger | ♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ | |
| Trick Style | | ♥♥ | | ♥♥♥ | | ♥♥♥ | ♥♥♥ | |
| Sonic Adventure | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| Incoming | | ♥♥♥ | | ♥♥♥♥ | | ♥ | | |
| Toy Commander | | ♥♥♥ | | | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| Monaco GP2 | | | ♥♥♥ | | | | ♥♥♥♥ | |
| NINTENDO 64 | | | | | | | | |
| Lego Racer | | | | ♥♥♥♥ | | | ♥♥♥ | ♥♥♥ |
| Tonic Trouble | | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥ | | | | ♥♥♥♥ |
| Magical Tetris | ♥♥♥ | ♥♥♥ | | ♥ | ♥♥♥♥ | | | |
| GAME BOY | | | | | | | | |
| Pokémon | ♥♥♥♥♥ | ♥♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ | | |
| Bomberman Quest | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥♥ | | | ♥♥♥♥ | |

PlayStation

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Sled Storm | 76 |
| Jade Cocoon | 92 |
| Tony Hawk Skateboarding | 96 |
| Mission Impossible | 100 |
| Kingsley Adventure | 102 |
| Lego racer | 111 |
| Fisherman's Bait | 112 |
| Metal Gear Solid Missions Spéciales | 114 |
| Kurushi Final | 115 |
| Chocobo racing | 116 |
| Shadow Man | 117 |
| RC Stunt Copter | 118 |
| Destrega | 119 |
| Reel Fishing | 130 |
| Space Invaders | 136 |
| Pop'n'Pop | 128 |
| Revolt | 132 |
| Killer Loop | 134 |
| Téléfoot Manager | 134 |
| Castrol Honda Superbike | 132 |
| Madden 2000 | 129 |
| NHL 2000 | 129 |
| UEFA Striker | 132 |
| Legend of Foresia | 129 |

Nintendo 64

| | |
|----------------|-----|
| Tonic Trouble | 108 |
| Lego Racer | 110 |
| Magical Tetris | 127 |
| Fighting Force | 136 |
| New Tetris | 132 |
| Hybrid Heaven | 128 |

DREAMCAST

| | |
|------------------------------|-----|
| Ready To Rumble | 68 |
| Power Stone | 78 |
| Sonic Adventure | 88 |
| Toy Commander | 104 |
| Monaco Grand Prix 2 | 106 |
| Aerowings | 120 |
| Millenium Soldier expendable | 121 |
| Blue Stinger | 122 |
| Trick Style | 124 |
| Incoming | 125 |
| Suzuki Alstare Racing | 130 |

GAME BOY

| | |
|-----------------|-----|
| Pokémon | 85 |
| Bomberman Quest | 126 |

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.



Ready to Rumble

Le K.O. du siècle

Le créateur des Mortal Kombat, à l'endroit où on ne l'attendait pas. Un jeu de boxe sous forme de bombe anthologique. Un chef-d'œuvre de drôlerie. Confirmation.

Jésus marchait sur l'eau et collectionnait les petits pains. Moïse ouvrait la mer rouge. Et un jeu de boxe monumental tournait sur la 128 bits de Sega. Ready 2 Rumble était son nom. Un jeu fédérateur par excellence, dans un genre pourtant loin de rallier tous les suffrages. Le soft qui tourne à la rédac' depuis deux semaines sans discontinuer. Une perle aux fausses allures de Punch Out et au vrai parfum de jamais vu. Un bijou



▲ Champion oui, mais à quel prix...

emportant l'adhésion des plus blasés et enchantant même les nanas (la joie de Mahalia à prendre des roustes est à la limite de l'excitant...). R2R dégage cette aura propre aux grands jeux. Une aura difficilement explicable. Allez donner une définition à l'humour ! Essayons.



▲ T'as de beaux yeux, tu sais...

ZOOM

A star is borgne

Nom de scène :
Afro Thunder

Lieu de naissance :
New York City, état de New York

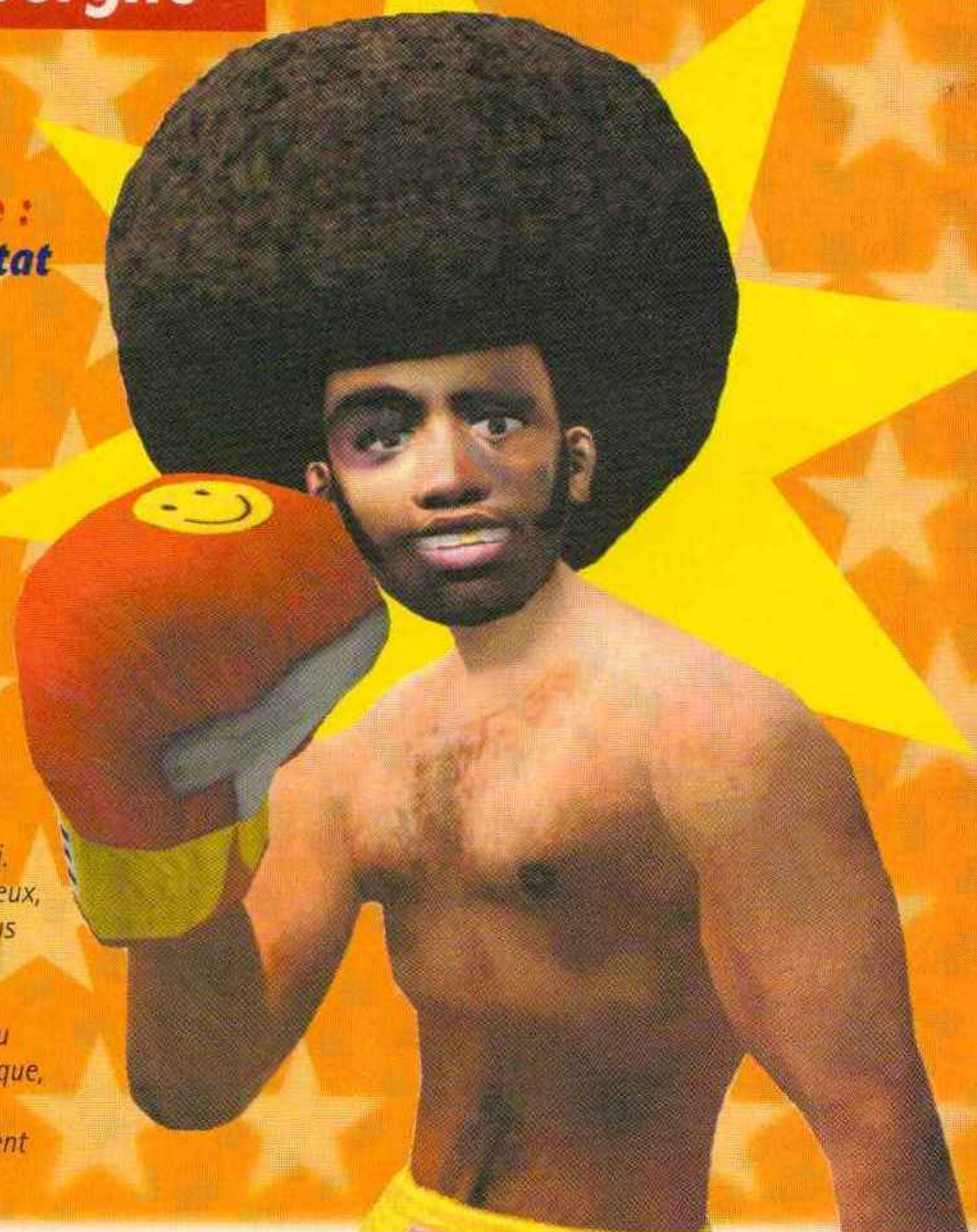
Age : 27 ans

Poids : 62 kilos

Taille : 1,75 m

Allonge : 1,70 m

Incontestablement, LA star du jeu. Avant de songer sérieusement à une carrière de boxeur pro, Afro Thunder s'est essayé à divers métiers, dont celui de chauffeur de Taxi. Immensément agile et talentueux, c'est aussi le combattant le plus fendant. Une montagne charismatique et drôlatique, qui n'hésite pas à emprunter au James Brown de la grande époque, et sa gestuelle et sa coupe. Un anachronisme délicieusement rétro. Une étoile est née.





▲ Une posture étonnante pour un jeu prenant d'immenses libertés avec la pratique du noble art

R2R, c'est d'abord un véritable tour de force technique. Assurément moins troublant que l'exploit Soul Calibur mais authentiquement inédit. Prenons les paris : à leur sortie respective, gageons que R2R fera plus parler de lui.

La gifle

En vérité, je vous le dis : ce soft fera date. Enfonçons le clou : il y aura un avant et un après R2R. Là où Soul Calibur peaufinait à l'extrême une série déjà exceptionnelle (c'est pas une critique, hein !), R2 renvoie à leurs chères études tous les autres jeux de boxe sortis avant lui. Punch Out ? Un dinosaure, Victory Boxing ? Antédiluvien, Knock Out Kings ? Amen... Là où ses aînés ne proposaient que des combats intenses pour les meilleurs, R2R impose une fulgurance appelée à faire date. Pas un combat qui ne soit diaboliquement rythmé, pas un duel qui n'appelle de nouvelles surprises. Les visages des athlètes se tuméfient en temps réel,



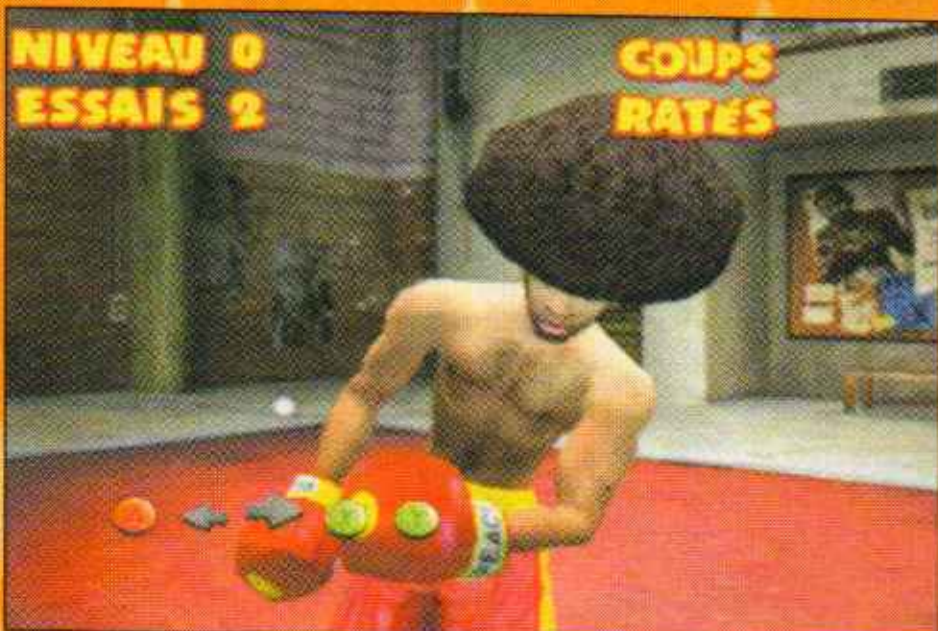
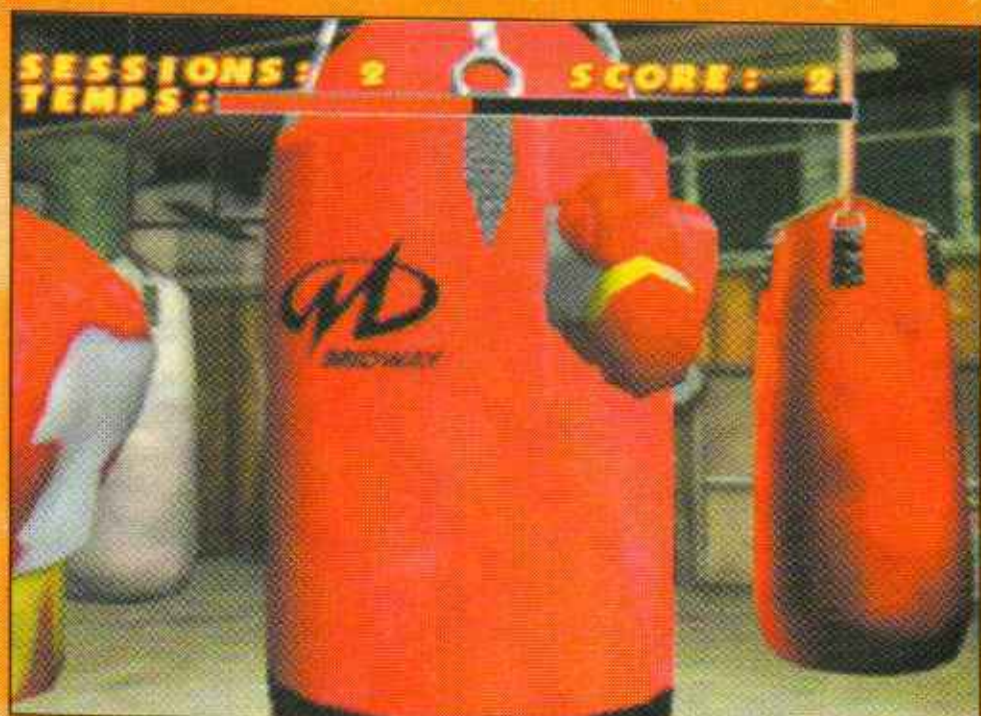
▲ Damien, l'ultime personnage caché d'un soft qui n'en est pas avare.



▲ Les K.O. de R2R sont tout simplement saisissants de variété et de complexité.

WOZZ Rien n'arrête le sport

L'entraînement : une des composantes intéressantes d'un jeu manquant un chouïa de profondeur (la seule réserve à apporter). De l'haltérophilie au jeu de jambe (un mini jeu à la Dance Dance Revolution) en passant par la prise de boissons énergisantes, tout l'attirail du boxeur moderne y passe. Accrocheur.



AVIS ÉCLAIRÉ

● WOLFEN :
Ce jeu est nul ! Il n'y a rien à en tirer, et puis, il n'est même pas réaliste. J'ai beau être un connaisseur du noble art, je n'arrive pas à gagner une partie. En fait, c'en est arrivé à un point où lorsque je prend la gagne, l'adversaire se réjouit à l'avance de la victoire supplémentaire qui va créditer son compte. Même Mahalia me met ma mère, c'est tout dire. Alors après tout ça, comment voulez-vous que je dise du bien de Ready 2 Rumble. Mais malgré tout, ce jeu est délicieusement accrocheur (bien qu'il soit nul !). Bon il est où Féthi, c'est l'heure de ma rousté ?



▲ Une esquive classique de votre serviteur pour un jeu qui les sous-emploie.

haranguent la foule tel Muhammad Ali au faite de sa gloire, titubent avant de sombrer dans le néant... le tout avec une souplesse et un (sur)réalisme proprement terrassant. Les boxeurs du jeu ont fait l'objet de la modéli-

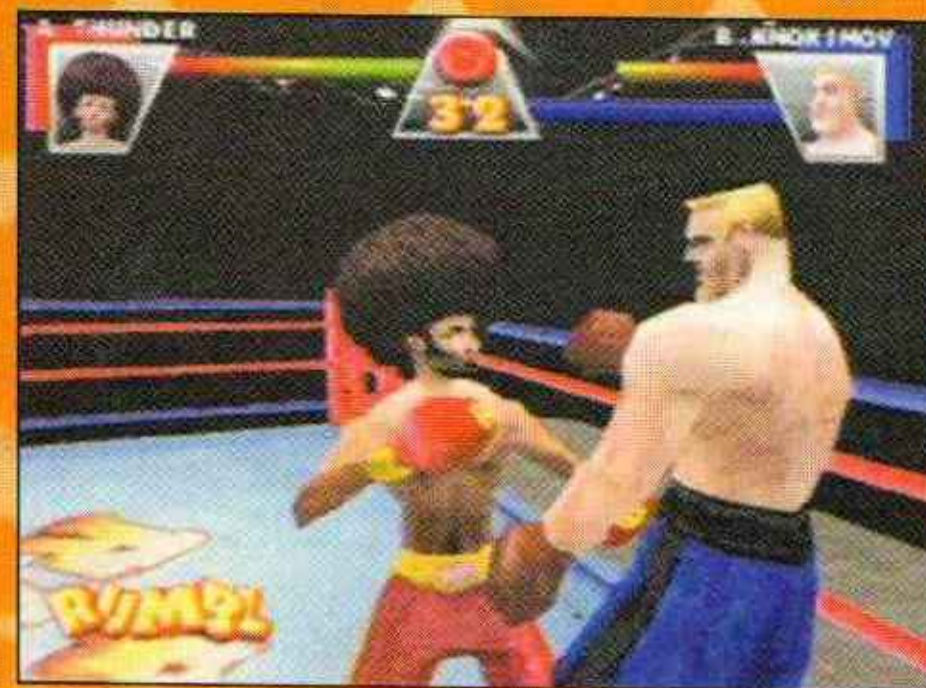


▲ Un char d'assaut ? Un phénomène paranormal ? Non, simplement Tank Trasher en colère !

ZOOM

Ready 2 Rumble N64

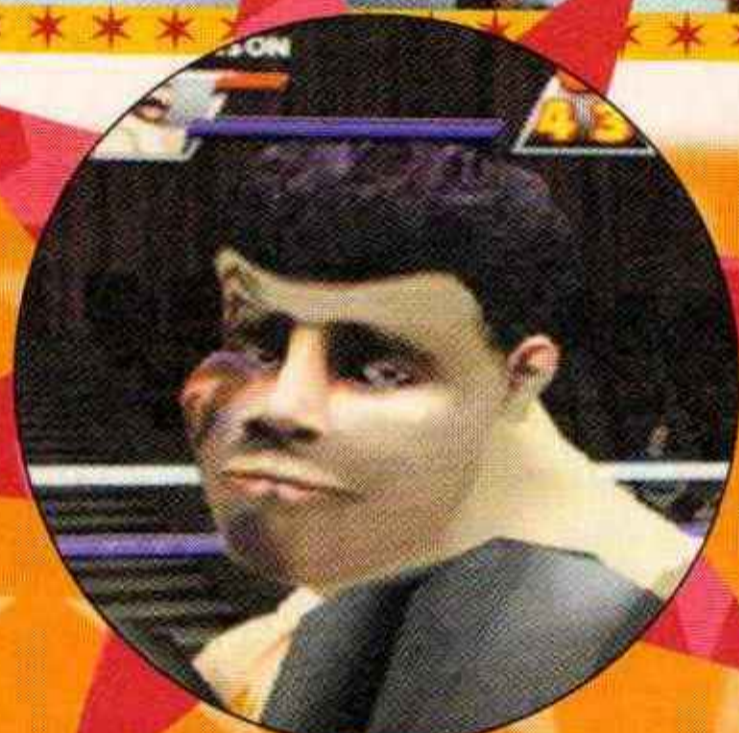
Nous n'avons pas pu y jouer, mais la version N64 de R2R s'annonce d'excellente facture. Gardons la tête froide cependant : un véritable gouffre devrait séparer les deux jeux au finish.



sation la plus surprenante qu'il m'ait été donné de voir. Attendez de voir tourner le jeu pour comprendre vraiment de quoi il retourne. Et avec 17 boxeurs au compteur, vous pouvez compter sur des dizaines d'attitudes différentes pour chaque perso et autant de mimiques. Jeu de jambes, borborygmes Rockyesques, combos : pas un boxeur qui ne ressemble à son voisin. Du touchant et hilarant Afro Thunder à l'ultra-charismatique Jet Iron Chin, tout en postures classiques, chacun y trouvera son bonheur. Une générosité jamais mise en défaut dans un jeu qui a du nécessiter des prodiges de programmation, une somme de travail gargantuesque. Le mode arcade ne vous suffit pas ? Rabattez vous sur le championnat : trois classes différentes (bronze, argent, or) à la difficulté croissante. La possibilité d'engranger de l'argent

Plein les vues

Tant qu'à se doter d'un moteur 3D exceptionnel, autant s'en servir ! Avec ses six vues, R2R est assurément le jeu de boxe le plus généreux en la matière. La vue subjective n'est pas un modèle de jouabilité, car elle écrase les distances, mais en nous gratifiant cependant de gros plans des joueurs absolument hilarants. Les autres vues se révèlent chacune à leur façon intéressante, selon que l'on recherche l'efficacité ou le spectaculaire. En la matière, ma préférence va à la caméra tournant autour des joueurs, transformant les joutes en de véritables combats de fauves.



▲ L'arbitre n'intervient que lors des knock-down. Dommage...



▲ Quand Brown lance son Rumble, l'ombre de tarzan plane sur le ring !



en pariant sur votre perso en exhibition (le championnat est payant) et les conseils prodigués par votre homme de coin pendant les matchs, révèlent un mode plus complexe qu'il n'y paraît. Luxe supplémentaire : surentraîner son boxeur et le charger sur la console d'un pote. Histoire de lui coller une raclée !

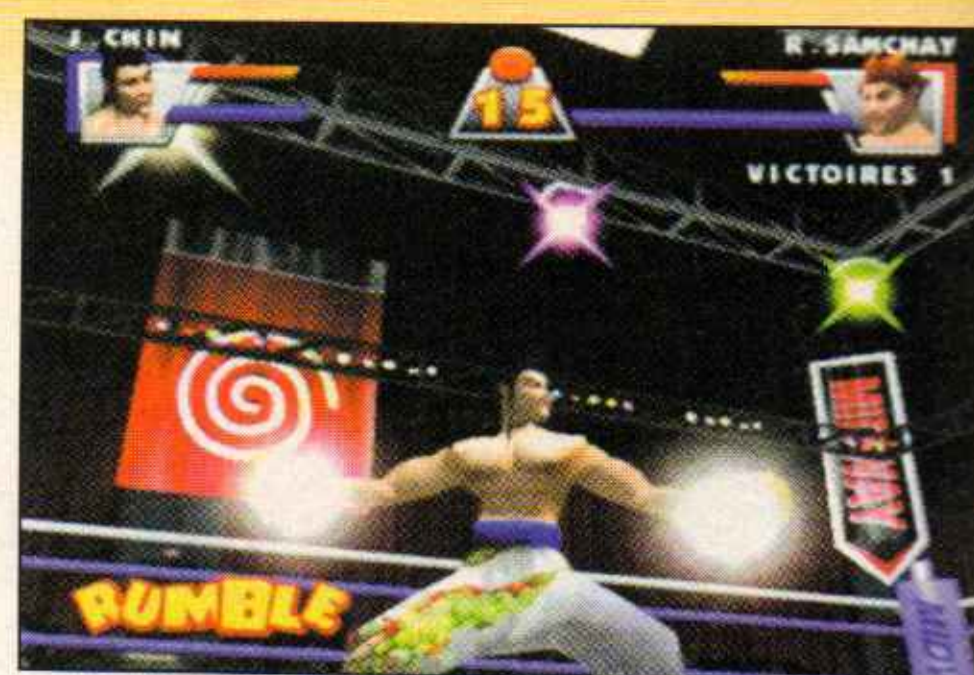
La rédac' ? C'est la jungle !

Nous touchons là à un point sensible de Ready 2 Rumble Boxing, celui qui

transforme ce grand jeu en une référence absolue, donnant au passage une bonne claque aux fausses idées qui voudraient que les jeux vidéos soit un loisir d'autiste (ouf !) : le mode deux joueurs de Ready est proprement vertigineux. A la rédac', enquiller deux partie à la suite relève de

l'exploit pur et simple. Le fait même d'avoir réussi à pondre ce test est un cas d'école destiné à marquer les annales du journalisme vidéoludique... C'est à celui qui pulvérisera son adversaire dans l'humiliation la plus complète. Chacun des coups portés semblent atteindre le joueur, suscitant les lazzis, les quolibets (et l'hilarité) des pigistes alentour... et des maquettistes... et du rédac'chef...

Michael Buffer, célèbre présentateur de combats U.S., s'est prêté pour R2R à une séance de Motion Capture



▲ Le rumble permet d'activer un combo dévastateur.

et du service pub (ravissante Muriel) et de... Ah ouais, et du petit Zack, 10 ans, pour qui habiter dans notre rue relève du fantasme de tout même qui se respecte. Midway peut être sacrément fière de son petit dernier. Elle n'a pas volé son prix de meilleur jeu consoles lors des E3 Awards de Mai dernier. On parlera de Ready 2 Rumble des décennies durant. Elle vient de remporter son premier combat sur Dreamcast. Par K.O.

Féthi



▲ Quoi de plus normal que de finir sur un uppercut rageur de LA star du jeu ?



A V I S É C L A I R É

● **VOTO:** Enfin un jeu de boxe qui donne envie de combiner au lieu d'écraser. Et oui ce sport se regarde dans ses enchaînements, ses expressions, ses roulements musculaires, ses différences de caractères et ses combinaisons de coups ; bien mieux que dans ses KO. La boxe n'est pas que le spectacle navrant d'un pauvre type qui mange le tapis, ou qui s'endort dans une ronde d'étoiles entourée d'une nuit noire. Les parties de Ready to Rumble sont belles et visuelles plutôt que trashes et sanguinaires. Rien à voir avec un jeu de baston où l'on gagne avec seulement deux doigts musclés. Cependant, il est dommage de voir la plupart des boxeurs marcher sur le ring comme des piétons passant leur pied arrière devant. À l'inverse, un boxeur avance toujours son pied d'appel en premier pour ne jamais croiser les jambes et pour être dans l'action au plus vite.

Ce petit défaut se perçoit moins chez Afro qui se déplace de profil à la manière de Mohamed Ali.

Comme la notion de trac, de douleur et de fatigue n'est pas encore intégrée dans une console ; essayez vous dans une vraie salle d'entraînements ! Vous saurez alors, qu'en boxe, on peut apprendre sans apprendre à détruire.

90%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Un ouragan, une guerre rageuse et inoffensive, une tornade, le beurre et l'argent, un putsch pacifiste, une mer démontée ... Une splendeur.

DÉVELOPPEUR
Midway

ÉDITEUR
Midway

TEXTES/VOIX
Français/Anglais

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
VMS

ACCESSOIRES
Dentier

Graphisme

R2R mise sur un luxe de détails impressionnant.

9/10

Animation

Un véritable exploit. Tétanisant... et hilarant.

10/10

Son

Entêtante musique d'intro, excellentes voix des boxeurs et bruitages explosifs..

8/10

Jouabilité

Un fleuron en la matière. Expérience indispensable pour tenir la distance.

7/10

Difficulté

L'I.A. des adversaires n'est pas un modèle. Le soft est plutôt facile, mais ce n'est pas ce qu'on attend de lui..

10/10

Durée de vie

Le genre de jeux auquel on joue encore et encore. Un investissement pour l'avenir. Un classique instantané.

10/10

Prix conseillé : 359 F



Dossier réalisé par MC Pékor
et DJ Moiss' Bat'

Le tournoi du Siècle

Une semaine que la rédaction attendait ce moment, une semaine que l'intox' a envahi les locaux : "Je vais te piler!", "La pression ? C'est ce qu'on met dans les pneus, non?" Le grand tournoi Ready 2 Rumble va commencer. La tension est à son comble. Ils sont venus, ils sont tous là ! Pas de quartier, même pour les filles. Assurément, l'un des moments forts de la vie de Player One. Séquence baston.



▲ Michael Buffer, présentateur des combats.

Après avoir tous mis 20 francs dans l'enveloppe magique que récoltera le vainqueur, le tirage au sort pour la formation des poules débute. Personne n'a encore joué que les premières crises de nerfs éclatent. On sent venir des matches bourrés de dynamite, au bord de l'explosion. Toute la rédaction se mord les lèvres, manifestement crispée par la demi-tonne de provocations déversée par les uns et les autres pendant la semaine précédant le tournoi.



▲ Cyril a le triomphe modeste. Sa victoire fut pourtant écrasante.



▲ Un petit massage des cervicales pour David, en bien mauvaise posture.



Benji

Qualité : Directeur des news.

Parcours : Résistant avec de maigres moyens, Benji est sorti du premier tour éliminé, lessivé... mais heureux !

Perso préféré : Lulu Valentine.



Kamui

Qualité : Pigiste.

Parcours : Malgré une nette tendance à la frime, Kamui est ressorti indemne du premier tour. Laminé ensuite par Yas en quart de finale.

Perso préféré : Jet Iron Chin.



Wolfen

Qualité : Loup-garou.

Parcours : A fait monter la sauce durant les jours qui ont précédé le tournoi. Guibolles molles le jour J. Seul abandon du tournoi. Prix Citron !

Perso préféré : Jimmy Blood



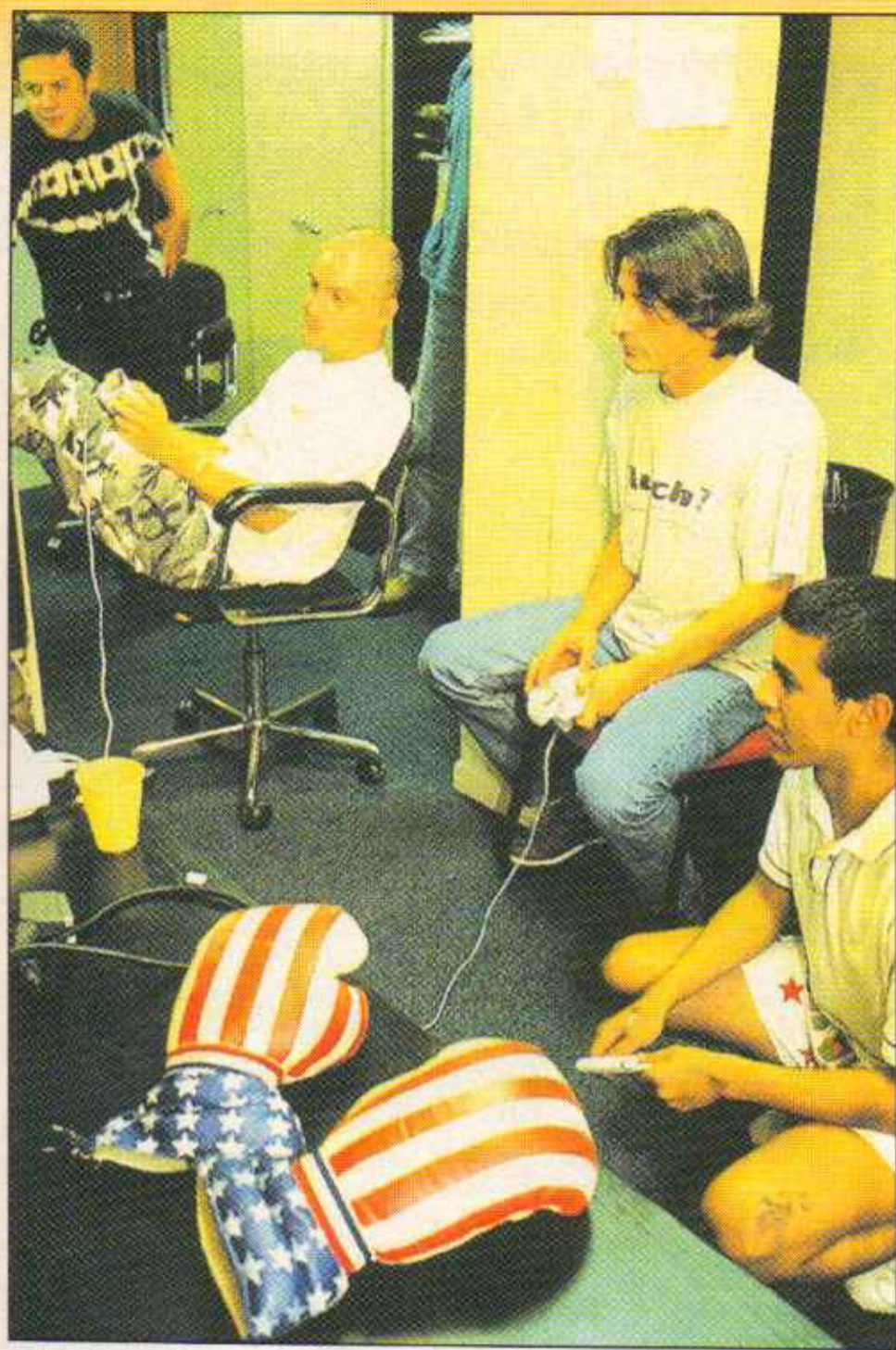
Gambas

Qualité : Secrétaire de rédac' à PC Player.

Parcours : Aucun entraînement, une nette tendance à siroter entre les matches. Trois défaites.

Perso préféré : le Gibolin.





▲ Yas ne prend pas son rôle d'arbitre à la légère.

Finalement, manettes en mains, les matches se succèdent et la première surprise pointe son nez : Wolfen, l'un des favoris, se fait éliminer de la compétition au premier tour ! Encore un qu'il ne faudra pas déranger pour le reste de la journée ! Les prétendants aux quarts de finale sont enfin prêts à en découdre avec leurs opposants (il est d'ailleurs amusant de voir la façon dont la fraternité qui unit habituellement la rédac', laisse tout d'un coup place à la rage de vaincre).

Entracte !

On s'accorde un court entr'acte, juste le temps de ménager les nerfs et Voto, l'un des maquettistes, de nous faire une petite démonstration de boxe thaïlandaise, pour nous rappeler qu'il n'a pas participé au tournoi, mais qu'il est quand même vainqueur d'office. Et quand les matches reprennent, c'est au tour de Pedro de subir la vengeance de Féthi (trois K.O à un), qu'il l'attait particulièrement depuis une semaine... Nous arrivons enfin aux demi-finales et Lyo, fixant le petit Yas dans le blanc des yeux, balance : "Il ne peut en rester qu'un !". 3-0 pour Yas...



Yas

Qualité : Rappeur.

Parcours : Régna en maître sur le tournoi. Magnanime, dépensera tout l'argent gagné dans un pot d'anthologie (cf interview).

Perso préféré : Jimmy Blood.

Cyril la dentelle

Qualité : Pigiste.

Parcours : Honnête. Malgré une certaine tendance à l'embonpoint, Cyril s'est hissé jusqu'au second tour. Étrillé ensuite par Lyo.

Perso préféré : Butcher Brown.

Lyo

Qualité : Maquettiste hors-pair.

Parcours : L'un des prétendants au titre. Technique, vif... et soufflé par Yas tel un fétu de paille en demi finale.

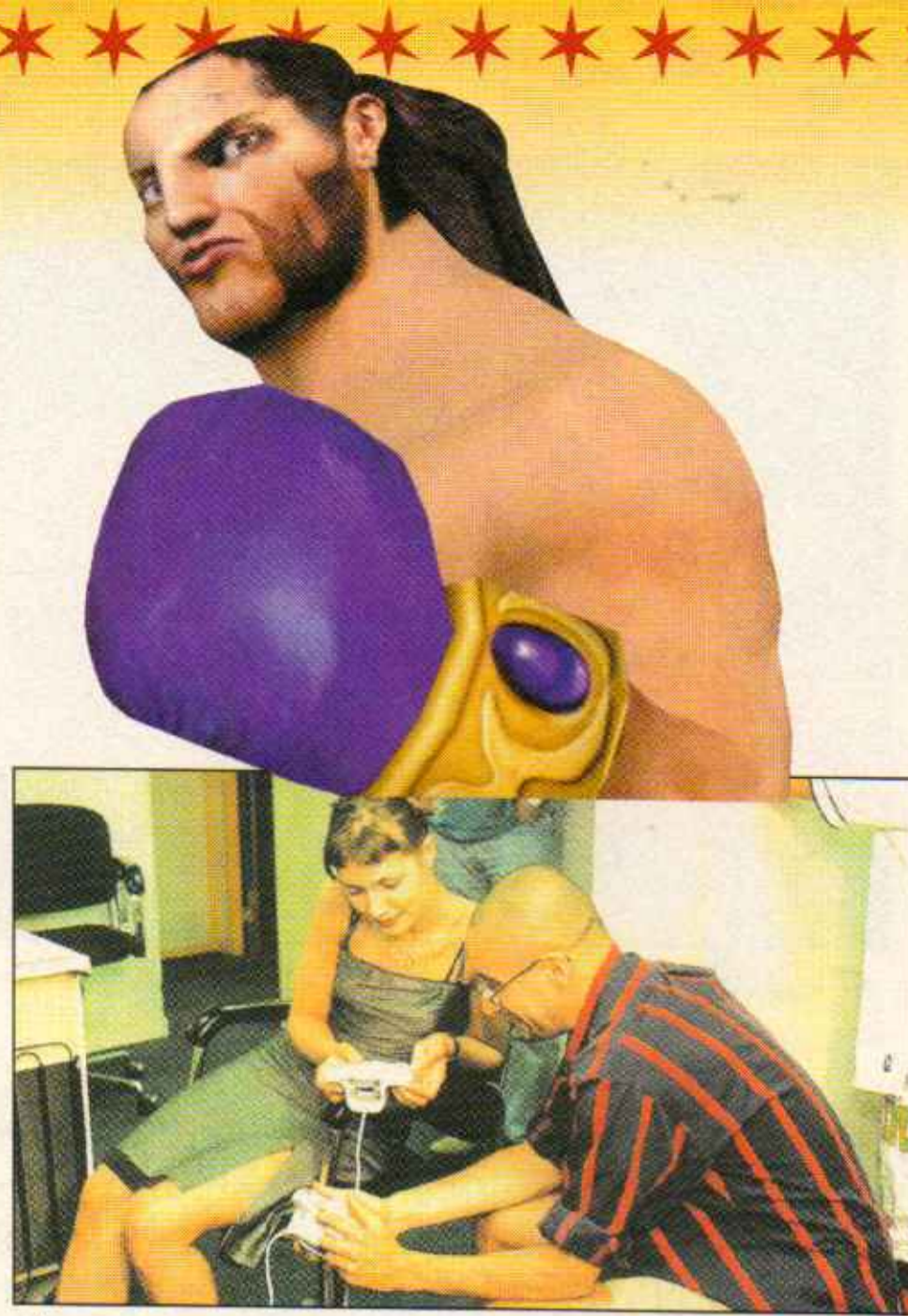
Perso préféré : "Raging" Rivera.

Joe l'Indien

Qualité : Pigiste émérite.

Parcours : Chrysalide les jours précédant le tournoi, Féthi s'est transformé en papillon le jour J, n'hésitant pas à pulvériser le rédac'chef. Licencié...

Perso préféré : Afro Thunder.



▲ Féthi apprend en catastrophe à Delphine le maniement du jeu. Quelques secondes plus tard, il lui infligera un KO rageur. Un cas de rupture...



▲ Mahalia et Lyo en pleine tchatche. Mahalia : «Tu la veux, ta baffe ?» - Lyo : «Vas-y, je t'attends.»



▲ Moue lippue façon Brigitte Bardot, Benji sait rester sexy, même dans le carnage !

WOZZ

FAZ : L'entourloupe du mammouth

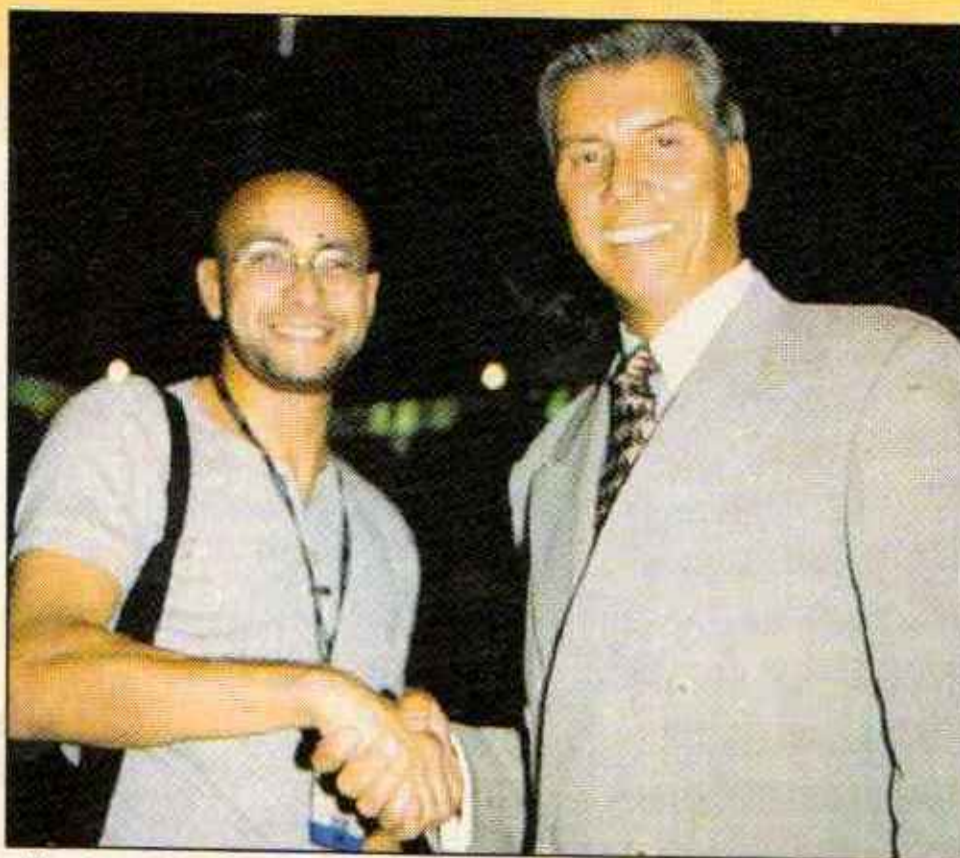
Ce géant n'est pas très rapide, c'est pourquoi il est préférable de développer un bon travail d'esquive (photo 1). Répliquez sans tarder par deux gauches, histoire de mettre l'adversaire en difficulté (photo 2 et 3). Puis prenez-le par surprise, en terminant avec un travail au corps (photo 4).



ZOOZ

RIVERA : L'attaque du tigre.

Même si Rivera n'est pas très rapide, ses coups sont vifs et ne vous laissent pas le temps de souffler. Un enchaînement fatal consiste à coller deux gauches d'affilée (photo 1 et 2), enchaînés le plus rapidement possible à une droite qui fait très mal (photo 3). Terminez le boulot en frappant au corps (photo 4).



▲ Courbettes, dessous de table, Féthi aura tout fait pour avoir Michael Buffer dans sa poche. En vain.

No comment. La deuxième demi-finale oppose Afro "Féthi" Thunder à Christophe, véritable révélation du tournoi. Féthi se laisse emporter et craque. 3-0 pour Christophe. Le nom des finalistes est enfin connu par la terre entière : Jimmy "Yas" Blood Vs Furious "ChristoFaz" Motar. Toute la boîte (on attendait Eurosport, mais ils ne sont jamais arrivés...) se pointe dans la salle de test pour savoir qui aura le dernier mot. À suivre...



▲ Wolfen en "Rumble grandeur nature". Le sport aimerait se passer de tels débordements...



▲ Pedro, tout en autorité naturelle...

ZOOZ

BLOOD : Le tatoueur endiable

Blood a une rapidité et une force de frappe qui, souvent, ne laissent pas de chance à ses adversaires. Pour parfaire cet enchaînement, restez appuyé sur la flèche droite du pad et donnez une droite. Celle-ci est particulièrement fulgurante (photo 1) ! Toujours avec le même bouton, décrochez deux droites rapidement. Cette combinaison est intéressante, car elle permet de récolter le "rumble" rapidement.



Mahalia la Rousse

Qualité : Réparatrice de toutes nos boulettes.

Parcours : Malgré des capacités pulmonaires hors du commun, s'est pris rousté sur rousté avec une joie communicative.

Perso préféré : Lulu Valentine.



Christal

Qualité : Rédac' chef blond à PC Player solutions.

Parcours : La révélation de ce tournoi. Un monstre d'intelligence et de force. N'a pas volé sa place en finale.

Perso préféré : Furious Faz.



Delf' l'Écureuil

Qualité : Jambes de rêve.

Parcours : Propulsée en cata' sur le tournoi pour cause de défec-tion, Delf' s'est payé le luxe d'étriller Gambas. Féthi en ressort avec les yeux de l'amour...

Perso préféré : Lulu Valentine.



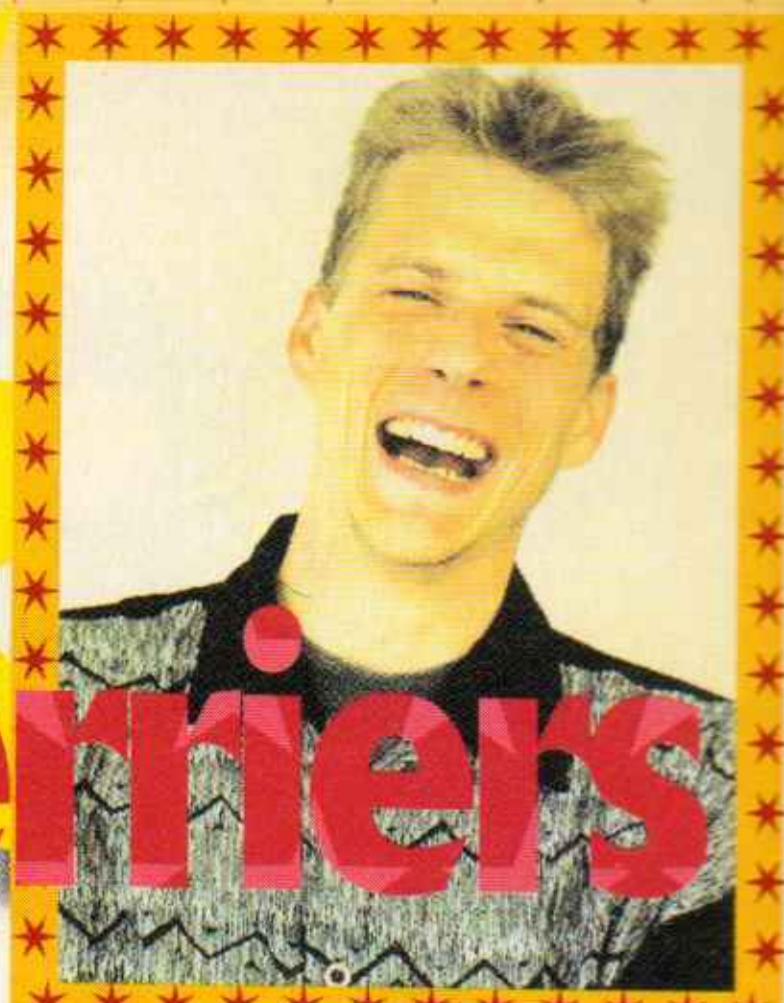
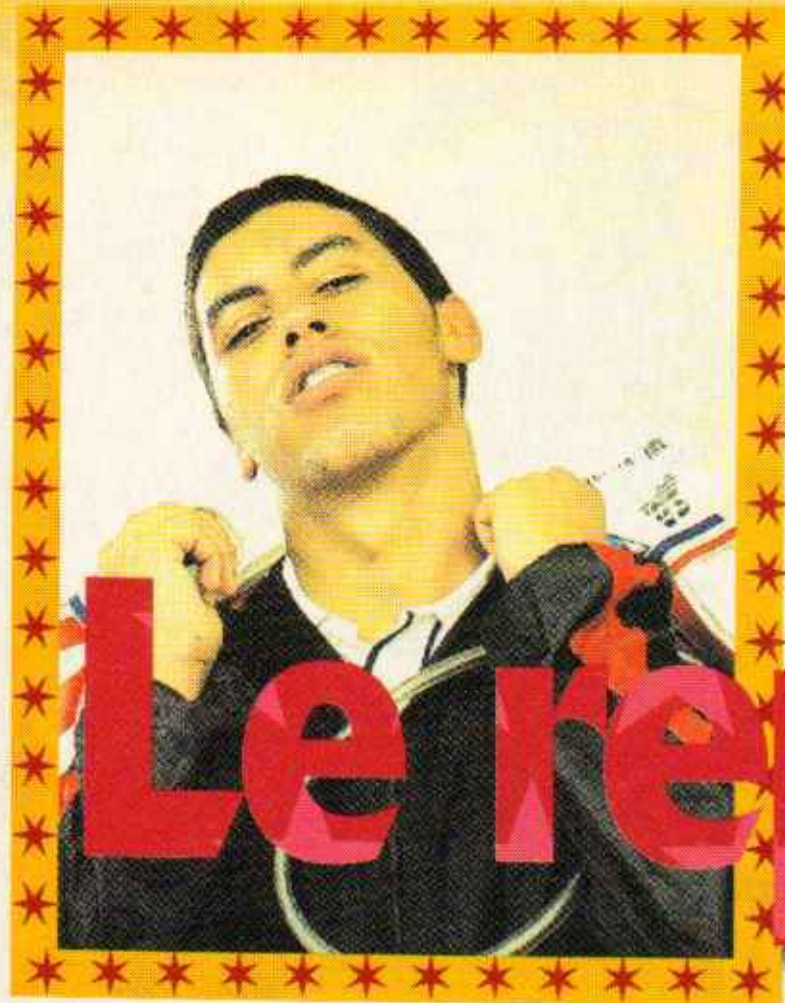
Pedro

Qualité : Rédac' chef de Player One.

Parcours : Premier tour tranquille dans une poule faiblarde. Laminé par l'Indien en quart de finale. Pedro n'a pas supporté la pression.

Perso préféré : Afro Thunder.





Le repos des guerriers

Les jours précédant le tournoi, Yas a impressionné son monde par sa concentration phénoménale. Mais on n'attendait pas Christophe à pareille fête. Retour sur une finale expéditive.

Les participants ont les yeux rivés sur l'écran. Yas, si calme jusqu'ici, tremblote. Trois KO et deux rounds plus tard, la messe est pourtant dite et Christophe retourne à ses chères études. Yas laisse éclater sa joie dans un torrent de sanglots. Beau joueur, Christophe s'est prêté au petit jeu de l'interview. Honneur au perdant.

PO : Christophe, dur d'échouer si près du but ?

Chris' : Absolument pas ! Yas était le plus fort du tournoi.. Il était confiant et m'a déstabilisé en finale.

PO : Tu as combattu en tant que Furious Faz. Pourquoi ?

Chris' : J'aime pas les combattants maigrelets et j'aime pas les gros non plus. Furious est entre les deux.

PO : Tu avais une technique particulière ?

Chris' : Quelques jours avant le tournoi, je m'étais entraîné à quelques enchaînements :

coup de poings hauts, plus coups de poing au foie, une technique assez simple. En gardant mes distances et en plaçant des contres, je suis arrivé à ce rêve impensable quelques heures auparavant : arriver en finale du tournoi Player One.

Après la douche de rigueur, Yas, qui n'est pas atteint par le syndrome "chevilles qui enflent" rejoint notre box d'interview. Émotion.

PO : Alors, Yas, c'est bon de gagner ?

Yas : Je suis ravi. Ça parlait beaucoup. Toute la semaine, on s'est chauffés à blanc. Le jour J est arrivé et c'était prémédité : il n'y avait que Yas qui pouvait gagner. Je remercie mes parents de m'avoir mis au monde

PO : Jimmy Blood a été ton personnage durant les six matchs qui t'ont conduit à cette victoire éclatante...

Yas : Je te coupe tout de suite. Jimmy Blood, c'est de la bombe. Un compromis idéal entre rapidité et force de frappe. Pour moi, le boxeur le plus complet du jeu.

PO : Tu as une technique particulière...

Yas : Appuyer et frapper ! Plus sérieusement, j'attends que mon adversaire frappe, j'esquive, et je le disperse, façon puzzle !

PO : Tu viens de ramasser 320 millions, euh, 320 F. Comment vas-tu les dépenser ?

Yas : Le magot récupéré, je vais organiser un "Big pot" à la rédac'. Ne soyons pas mesquins ! (Pot qui finit dans la gabegie la plus totale, avec champagne explosé dans le congélateur -par oubli-, frites synthétiques, en vrac dans les touches des claviers des ordis et moquette à la saveur de Coca-Perrier. J'en passe et des meilleurs... NDLSR)

L'interviewer masqué

Fun Story

Allez, pour la route : un peu d'histoire des jeux de boxe funs. Avant 1980, c'est le calme plat. Ce n'est qu'en 1984 qu'apparaît le premier titre : Punch Out, de Nintendo. Qui ne s'est pas éclaté sur Nes ou en arcade sur ce hit mémorable ? Peu après, une petite boîte, Woodplace, sort King Of Boxer en arcade, dont le graphisme se rapproche de



celui des jeux de catch. En 1987, le Heavyweight Champ de Sega relie des poignées métalliques à la borne avec des chaînes. La puissance du coup est transmise à l'écran. En 1994, place à la Super Nes et au Super Punch Out de Nintendo, qui connaît un vif succès. En 1996, c'est au tour de Virgin d'entrer dans la danse avec Victory Boxing, sur Saturn et sur Play en 1997. Virgin qui récidive il y a peu avec VB 2 sur Play. Juste avant que Ready To Rumble ne s'impose en arcade et sur Dreamcast. **Wonder**



Wonder

Qualité : Éleveur de dauphins.
Parcours : Valeureux malgré une nette tendance pacifiste, forcément préjudiciable dans ce tournoi de brutes. Ne franchit pas les qualifs'.
Perso préféré : Furious Faz.

Benco

Qualité : Accueille les visiteurs avec le sourire.
Parcours : A tenu la distance jusqu'au second tour. Ensuite, adversaire valeureux du futur finaliste, Christophe.
Perso préféré : Butcher Brown.

Carlito

Qualité : Pigiste.
Parcours : Pulvérisé, malaxé, foudroyé, éradiqué...
Des questions, ou je vous fais un dessin ?
Perso préféré : Jimmy Blood.

Dr.No

Qualité : Retoucheur d'images.
Parcours : À l'image de son portrait, a subi humiliation sur humiliation... Dans la joie et la bonne humeur.
Prix Orange de ce concours, à égalité avec Gambas.
Perso préféré : Lulu Valentine.

Sled Storm



Une avalanche de sensations

Après les courses de voitures, d'avions, de vaisseaux, de motos, de snow-board, et même les courses de chevaux en arcade, EA Sports arrive encore à nous surprendre avec des courses de motoneige !

Comme chaque année, l'hiver arrive en suscitant l'intérêt des petits comme des grands... Ah, bientôt les batailles de boules de neiges ! Mais aussi, l'arrivée des



▲ Comme on le voit, la neige et l'impression de vitesse sont bien rendus.

hits de Noël et des nouveautés de glisse. Cette année, l'équipe de EA Sports vous propose des courses de motoneiges ! C'est original à vous couper le souffle ! Dès le premier tour de piste, ce jeu offre des sensations parfaitement réalistes. On s'y croirait. Le véhicule réagit différemment en fonction des surfaces : lorsqu'on roule sur neige, les mouvements sont différents de ceux ressentis sur poudreuse ou lac gelé. À chaque virage, on sent le pilote vraiment en équilibre sur son engin, pour lequel la moindre erreur



▲ En détruisant cette barrière, vous ouvrez un raccourci.



▲ Ho là, la chute est proche.

sera fatale. Les motoneiges sont rapides et très nerveuses, de véritables petits bolides. En dépit de cette impression de déséquilibre, les engins adhèrent bien au sol, enfin, seulement lorsqu'on y reste assis, car les parcours accidentés vous feront souvent décoller !



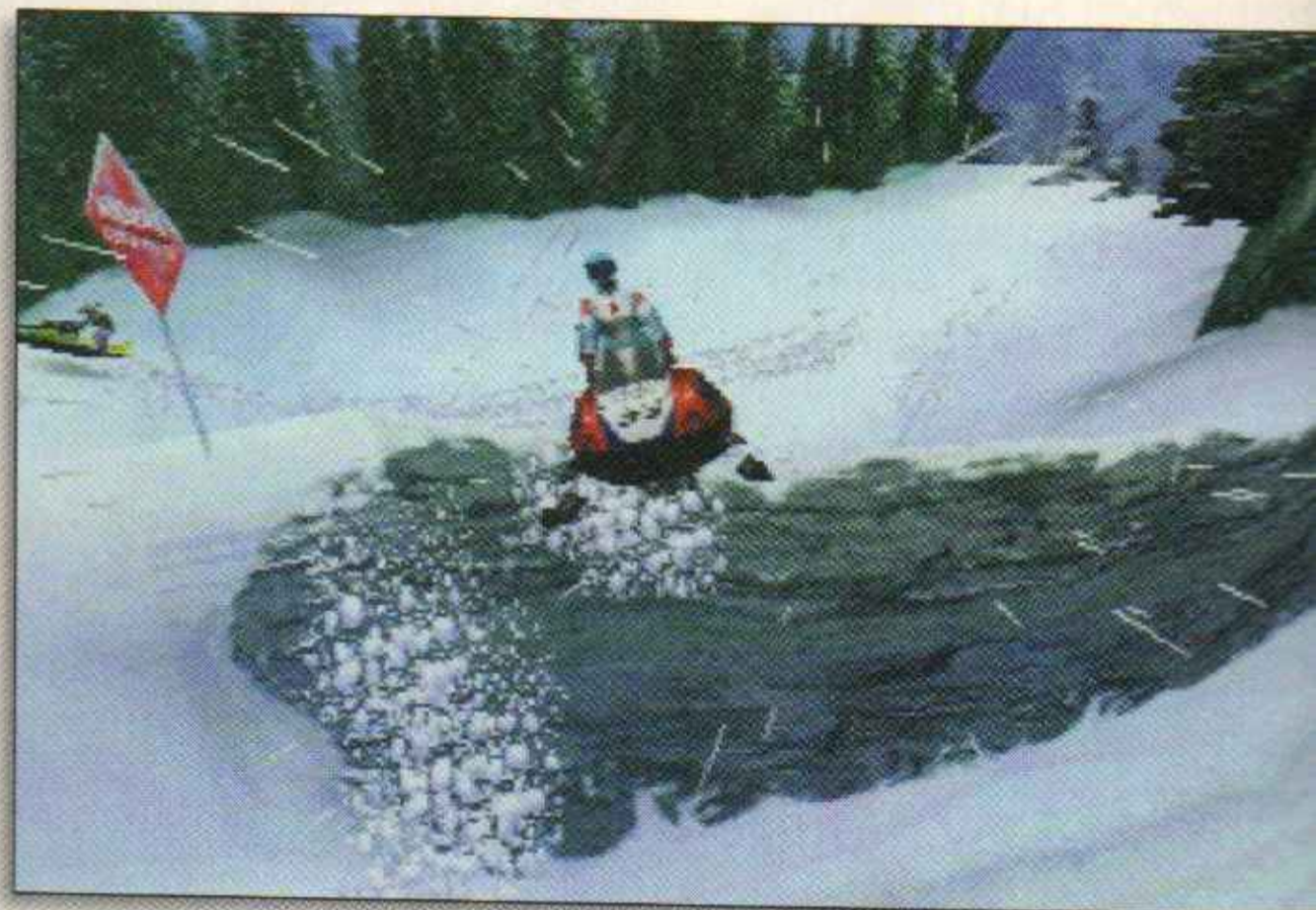
▲ En écrasant les bêtes qui se trouvent sur votre passage, vous empocherez un max de points.



▲ À quatre, ça le fait encore plus !

Léon, ça va swinguer

Le nombre de figures réalisables est impressionnant ! Une cinquantaine ! Bien qu'elles ne soient pas toutes évidentes, elles apportent une bonne dose de fun au jeu !



▲ Les replays sont d'une excellente qualité.

On fonce, et si quelqu'un tente de bloquer, on le pousse ! ▶



80%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

D'excellentes sensations, un réalisme bien dosé et une bonne réalisation, autant d'atouts pour craquer dès la première partie !

DÉVELOPPEUR
EA

ÉDITEUR
EA SPORTS

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Ils sont réussis et assurent.

7/10

Animation

Dans l'ensemble, elle est très fluide.

8/10

Son

Les ziques vous tiendront en éveil même sur les bosses.

7/10

Jouabilité

Elle est excellente, d'enfer !

9/10

Difficulté

Elle est bien dosée, à condition de customiser correctement son engin.

8/10

Durée de vie

En plus des nombreux circuits, elle est rallongée par le mode multi joueurs.

9/10

Prix conseillé : 369 F

Une fois en l'air, c'est le style qui prime. Vos sauts vous rapportent des points suivant les figures que vous réalisez. Une cinquantaine de figures sont possibles. Réalistes, elles sont proches de celles effectuées en moto-cross.

Faut que ça saute !

Lors des championnats, vos points se transforment en monnaie qui vous permettra de customiser votre engin, ou d'en changer pour un autre plus puissant.

Vous avez le choix entre deux types de championnats : Dans le premier vous devez défier vos adversaires sur une demi-douzaine de circuits très chaotiques et là, mieux vaut se cramponner. Le second s'apparente plus à un free ride, des parcours vaguement fléchés,

permettront de réaliser les sauts les plus spectaculaires qui soient. Enfin le mode multi-joueurs est très complet, puisqu'il vous permettra de jouer à quatre sur un même écran.

En plus d'être original, Sled Storm nous expédie tout droit au cœur de la poudreuse, où les sauts règnent sans partage. Enfin un univers pour moi ! Le tout, accompagné d'une mu-sique bien pêchue... Bref, on se laisse emporter.

Carlito, El hombre de nieve

Power Stone



▲ Harcelé par les attaques de Wang Tang, Falcon souffre le martyr.

La symphonie de la furie

Vous en avez marre des jeux de baston ? Vous êtes excédé qu'on vous parle de Tekken ou Virtua Fighter ? Ne vous sauvez pas, Power Stone, mix de simplicité et de liberté, est peut-être fait pour vous. Quand même !

La mise sur le marché d'un jeu de baston de marque Capcom signe souvent la venue d'un nouveau Street Fighter ou encore d'un enième Marvel. Erreur : le développeur s'est lancé le pari de créer une nouvelle tendance. Il veut donner un nouveau

La liberté de mouvement est réelle. Dans ce niveau, vous pouvez monter sur le toit !

sens aux jeux de baston et attirer ceux qui sont hermétiques au genre. C'est dans cette lignée que se positionne Power Stone. Les développeurs ont passé



▲ Une fois métamorphosé, Gunrock devient intraitable.



◀ Pour mettre l'adversaire en difficulté, Ryuma n'hésite pas à grimper à un lampadaire.



▲ Une fois que vous avez terrassé Valgas, il fait place à une entité un peu spéciale. On vous laisse la surprise !



▲ L'un des bonus vous permet de jouer avec une vue à la première personne. À deux, l'écran n'est pas splitté.

à la trappe tous les ingrédients utilisés habituellement dans les jeux de castagne. Ici, les maîtres-mots sont simplicité et liberté d'action. Dans Power Stone, la baston se déroule sur une aire de combat en 3D. Outre se mettre des mandales, trois gemmes se baladent dans le niveau. Une fois que vous les posséderez, vous serez métamorphosé en guerrier dévastateur quasiment invulnérable. Pendant un court instant, la puissance de vos assauts sera décuplée et vous pourrez effectuer une super-attaque qui fait d'énormes dégâts. Si votre adversaire possède lui aussi



▲ Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu avec les différents combattants, des bonus vous sont offerts.

ZOOM

Avant-après



des gemmes, il faudra le frapper pour que les siennes s'envolent à nouveau dans le niveau. De plus, il n'y a aucune garde. Si une attaque vous est adressée, vous aurez du mal à l'esquiver. C'est là que naissent des courses-poursuites phénoménales. Vous l'aurez compris, Power Stone, c'est beaucoup d'action : tour à tour, la course à l'obtention des gemmes et la baston se succèdent. Et autant préciser que les montées d'adrénaline prennent souvent le pas sur les duels enflammés que se livrent les combattants !

Original !

Grande originalité de PS : il propose une liberté d'action sans précédent. Pour éviter votre adversaire, quasiment tous les éléments du décor deviennent de précieux alliés. Vous êtes à côté d'une chaise ? Poussez-la avec votre pied pour l'envoyer valdinguer ! Vous êtes harcelé par des attaques incessantes ? Grimpez sur un réverbère pour esquiver les attaques ! De plus, des options apparaissent : flingues, sulfateuses, boucliers, cocktails Molotov... En gros, tout est bon pour que l'ennemi n'en sorte pas vivant. Par-dessus tout,





▲ Une sorte de pentacle entoure Jack. Les coups vont fuser !



▲ Façon Dragon Ball, Wang Tang use sans modération du bâton magique.



▲ Les poids lourds de Power Stone sont tellement forts qu'ils arrachent des piliers.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL** : Difficile de faire plus jouissif que Soul Calibur. Et bien, Power Stone réussit ce pari. Vraiment innovant et bourré de gadgets, il doit faire partie de chaque ludothèque. Personnellement, j'en suis amoureux. Dès que j'ai mis la main sur le paddle, tout ce qui se trouvait dans le décor m'est tombé dessus. L'éclate totale ! Les combos sont impressionnants, ainsi que les différents coups spéciaux. Capcom a encore réussi. Taïaut !

l'avantage indéniable du jeu réside dans sa facilité d'accès. Essayez de faire jouer vos parents et vous connaîtrez vos premières défaites (bon, j'abuse un peu, c'est vrai...) Seuls les quatre boutons du pad sont utilisés : punch, kick, saut et un bouton d'action. Vous ne trouverez pas ici de manips compliquées à effectuer pour sortir un coup. Et j'avoue que ça fait du bien de ne pas se casser la tête avec un enchaînement du genre "un quart de cercle à droite, deux à gauche, etc."

Contre-attaque !

Graphiquement, PS véhicule une ambiance cartoon très réussie. Et au vu de l'animation qui soutient le tout, on peut considérer que ce soft est un petit dessin animé à lui tout seul ! Ça vole dans tous les sens jusqu'à la fin de

l'affrontement ! Power Stone est par ailleurs remarquablement convivial, ce qui compense aisément la courte durée de vie du mode solo. Capcom n'a pas oublié d'ajouter quelques bonus que vous récupérez en finissant le jeu. Vous pourrez, par exemple, télécharger des mini-jeux pour jouer avec le VM. Cool ! La seule fausse note concerne la faible palette de persos sélectionnables. Huit, c'est relativement peu, c'est vrai. De plus, on fait rapidement le tour des protagonistes. Mais croyez-en ma parole, ça n'enlève rien au plaisir procuré par le jeu. Les petits gars de chez Capcom se sont vraiment défoulés et nous ont offert un jeu à la hauteur de ce que l'on attendait. Au final, Power Stone est un titre vivement conseillé.

Yaz,
qui veut du pawa !

83%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Power Stone réinvente le baston. original et bien foutu, les joueurs l'apprécieront pour ses actions et sa facilité d'utilisation.

DÉVELOPPEUR
Capcom

ÉDITEUR
Capcom

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
VM

ACCESSOIRES
Stick Arcade

Graphisme

Dans le style dessin animé, du bon boulot.

8/10

Animation

Wouaouh ! Ça bouge dans tous les sens !

8/10

Son

Pas mauvais, ni exceptionnel pour autant.

6/10

Jouabilité

Une interface plus simple n'existe pas. Deux boutons suffisent et c'est maniable.

8/10

Difficulté

Huit niveaux de difficulté. Les matchs contre l'ordinateur sont susceptibles de causer des problèmes.

7/10

Durée de vie

On en fait vite le tour en solo, mais avec des adversaires de taille, les nuits blanches s'enfilent.

7/10

Prix conseillé : 369 F



▲ Galuda emmène Rouge faire un petit voyage dans les creux. Le retour sur terre s'annonce fracassant.

C'est toi le taggeur FOU-ouf?



Alors, envoie ton plus crazy tagg*
à F@ntastickers...
et si tu es le meilleur,
gagne la géniale Dreamcast Sega!
... ou un abonnement à Player One!

*Tu dois tagger les codes secrets F@ntastickers

LES
STICKERS
DÉLIRANTS
QUI SURFENT
SUR LE
NET



F@NTASTICKERS

www.fantastickers.com

F@NTASTICKERS

www.fantastickers.com

Tu trouves les codes secrets...

Quelques F@ntastickers portent un mot-clé au dos des images. 3 mots-clés forment un code secret qui te permet d'accéder au domaine réservé du site www.fantastickers.com où se trouvent des images inédites que tu vas pouvoir envoyer, imprimer, utiliser comme cartes postales, etc...

**LES
STICKERS
DELIRANTS
QUI SURFENT
SUR LE
NET**

Tu collectionnes les F@ntastickers...

F@ntastickers, ce sont 120 stickers délirants que tu peux trouver chez ton marchand de journaux et en grandes surfaces. Horreur, surf, manga, techno, skate, nature, tattoo, bad girls, etc... tous tes thèmes préférés se trouvent dans les F@ntastickers. Avec eux, tu peux délirer, les utiliser comme cartes de vœux ou cartes postales... et surtout, ils sont tous sur internet !

Tu vas capturer de nouveaux F@ntastickers sur le web !

Tu te connectes sur le www.fantastickers.com et tu retrouves tous les stickers de la collection et des animations super. Si tu as un code secret (1 code = 3 mots-clés), tu captures en plus des images inédites !

**LE CADEAU
D'ENFER DE
PLAYER ONE À
SES LECTEURS
PRÉFÉRÉS :
4 MOTS-CLÉS !**

Tu tagues comme un dieu et tu peux gagner la Dreamcast Sega...

Tu es le roi du tag... c'est le moment d'exercer tes talents ! Tu tagues sur une feuille de papier le code secret F@ntastickers de ton choix (que tu auras trouvé en collectant les F@ntastickers), tu nous l'envoies à l'adresse suivante :

**Jeu F@ntastickers
Panini-France SA
Z.I. secteur D - BP 62
06702 St-Laurent du Var Cedex.**

Si tu as un bon code et que ton tag est très fort, tu peux gagner la Dreamcast Sega ou 6 mois d'abonnement à Player One !

F@ntastickers, ce sont 8 familles de 15 images. Chaque famille possède son propre code secret composé de 3 mots-clés.

**A toi de les
retrouver au dos
de tes stickers.**

mot-clé pour

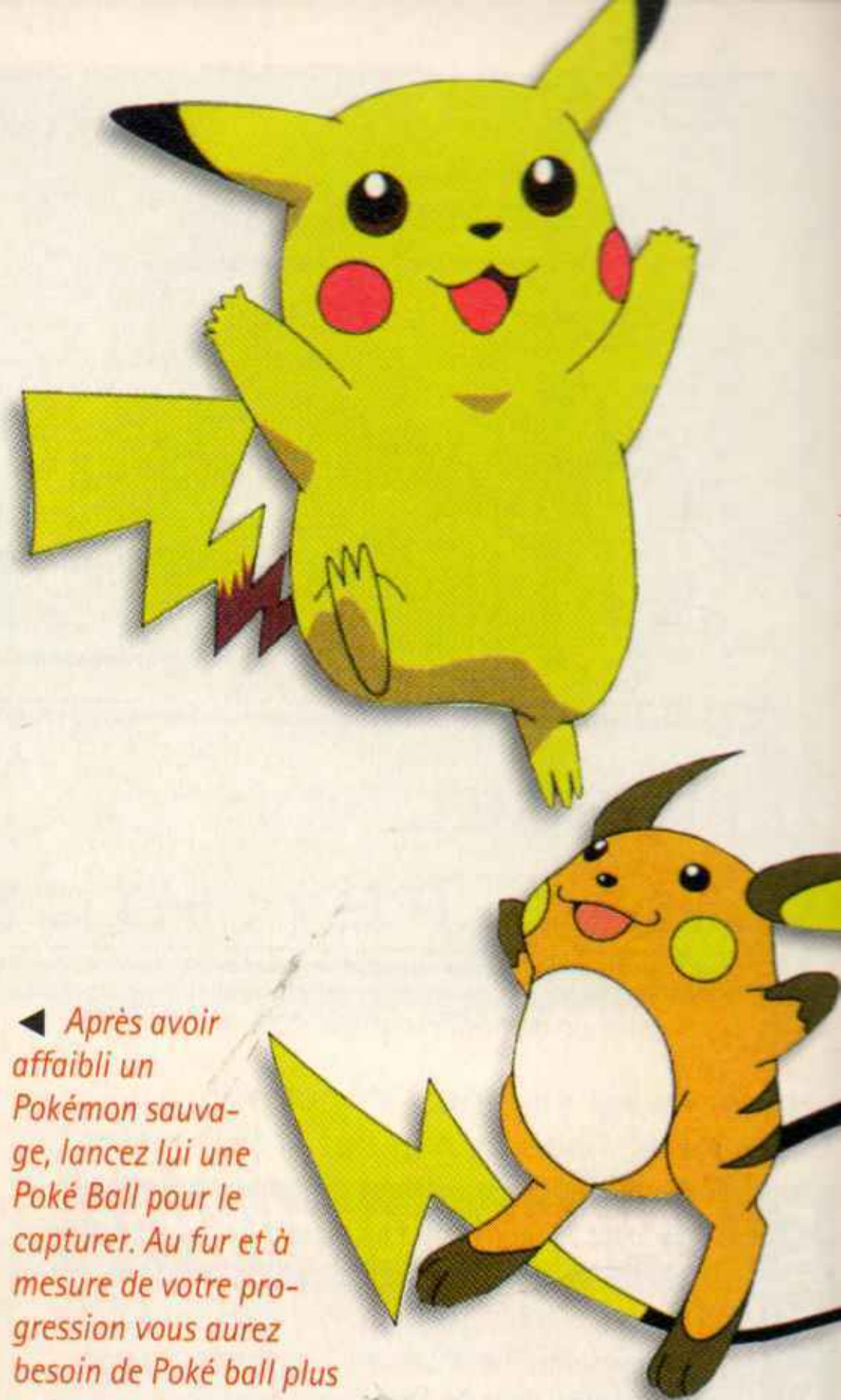
Famille "Vaca loca" : milk
Famille "Léa" : read
Famille "miss V." : vampire
Famille "Tagger" : fasten

**Coche tous les F@ntastickers que tu possèdes
sur cette planche qui représente toute la collection !**

"Le règlement de ce jeu organisé par Panini France est disponible sur simple demande chez Me ZONINO, huissier de justice à Saint-Laurent du Var."



Pokémon



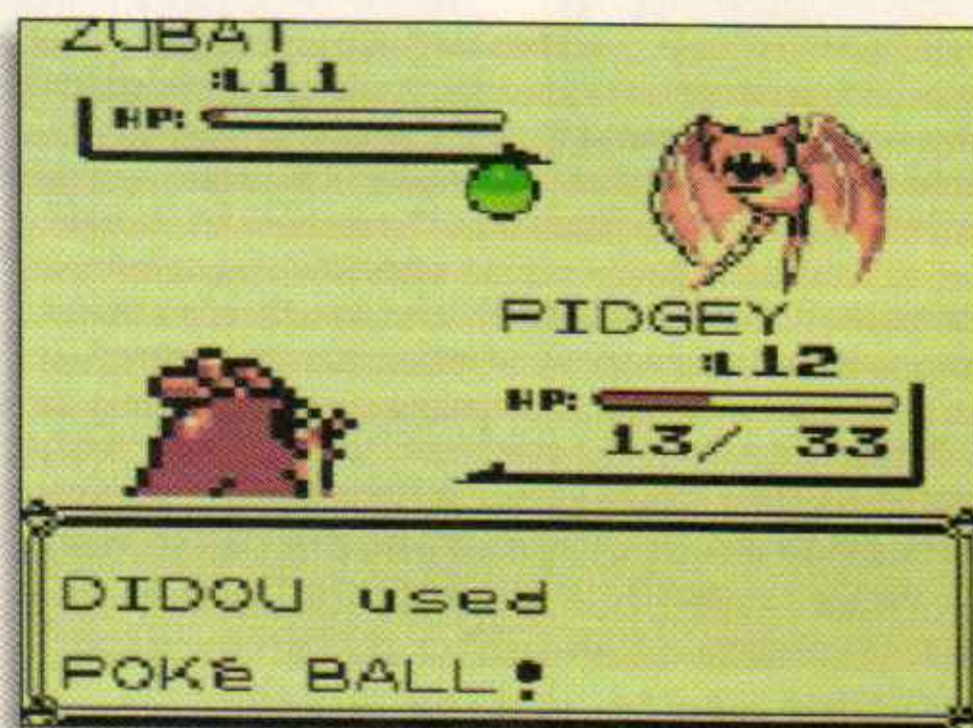
Attrapez-les tous

La nouvelle poule aux œufs d'or de Nintendo s'appelle Pokémon. Après un succès retentissant au Japon et aux USA, les cartouches GB débarquent chez nous. Pensez-vous pouvoir échapper au "phénomène"?

Ne vous leurrez pas, à moins d'être sur une autre planète vous ne pourrez pas échapper à Pokémon durant les mois à venir. Et contrairement à d'autres productions vidéoludiques très envahissantes, ce n'est pas pour me déplaire. Eh oui, je l'avoue, Pokémon me rend dingue. Enfin un nouveau titre sur Game Boy que l'on arrive plus à lâcher, comme ce bon vieux Tetris ou dans un autre genre Zelda DX. D'ailleurs, le soft a des allures de jeu d'aventure; on se ballade dans un monde suffisamment vaste pour se perdre, et on est souvent contraint de trouver des items indispensables à la progression. Mais le véritable



N'oubliez jamais de discuter avec les habitants d'une maison, ils peuvent vous livrer de précieux conseils. ►



◀ *Après avoir affaibli un Pokémon sauvage, lancez lui une Poké Ball pour le capturer. Au fur et à mesure de votre progression vous aurez besoin de Poké ball plus puissante !*



ZOOM

Le rouge et le...bleu !

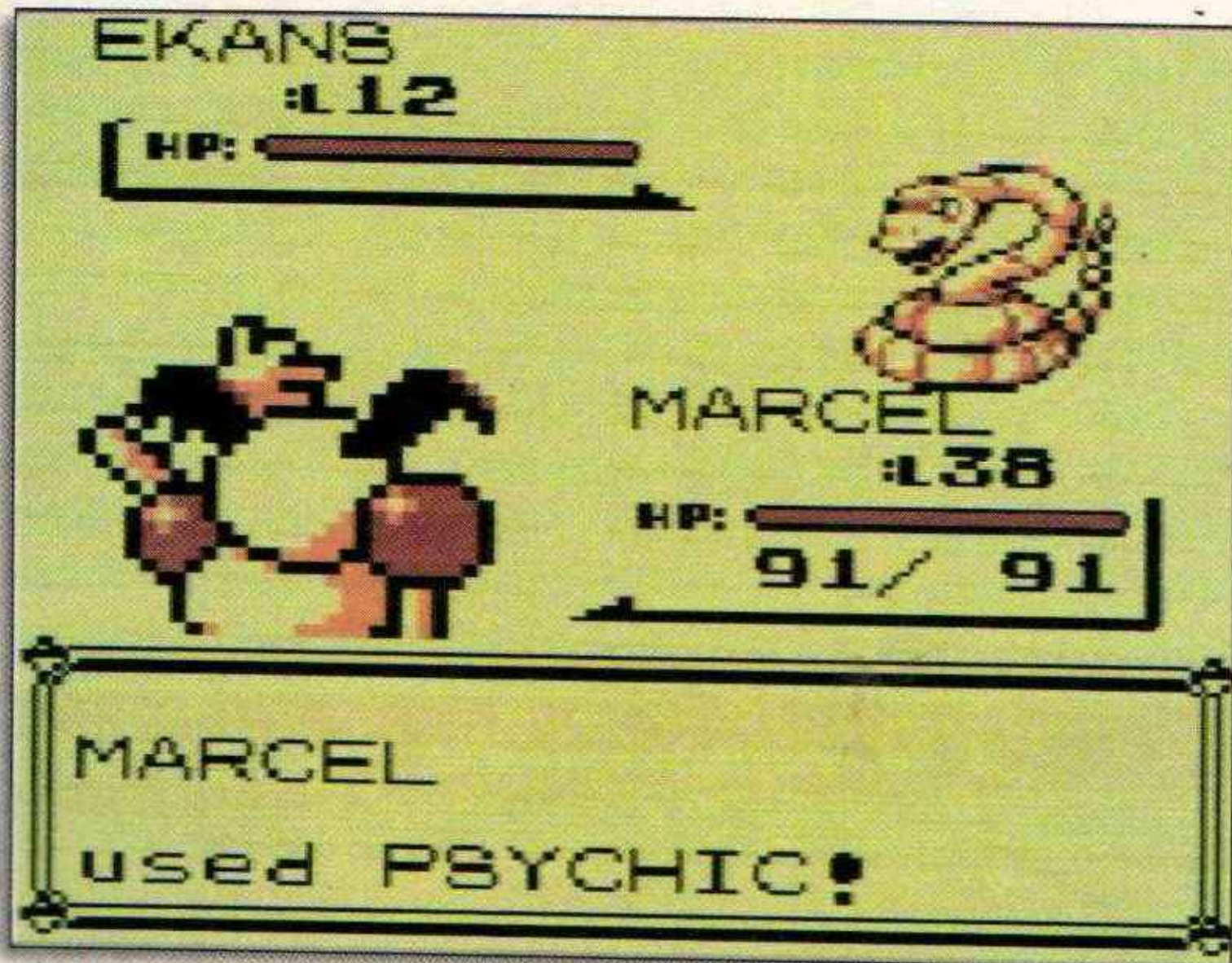
Vous le savez sans doute déjà, il existe deux versions du jeu Pokémon. En magasin vous aurez donc le choix entre une cartouche bleue et une rouge. Si la trame du jeu reste exactement la même dans les deux cartouches, vous ne trouverez par contre pas certaines espèces de pokémon suivant votre choix de couleur. En effet, 11 pokémons disponibles dans la version bleue ne sont pas capturable dans la version rouge et vice versa. Pour les obtenir, vous devrez obligatoirement les échanger avec un pote via le cable link ! Inutile donc d'acheter deux versions du jeu.

| | | |
|------------|---------|-----|
| INDUSTRIO | HP: 130 | 64 |
| RAICHU | HP: 141 | 111 |
| MARCEL | HP: 138 | 91 |
| VILEPLUME | HP: 90 | 90 |
| CHARMELEON | HP: 97 | 97 |
| HAUNTER | HP: 69 | 69 |

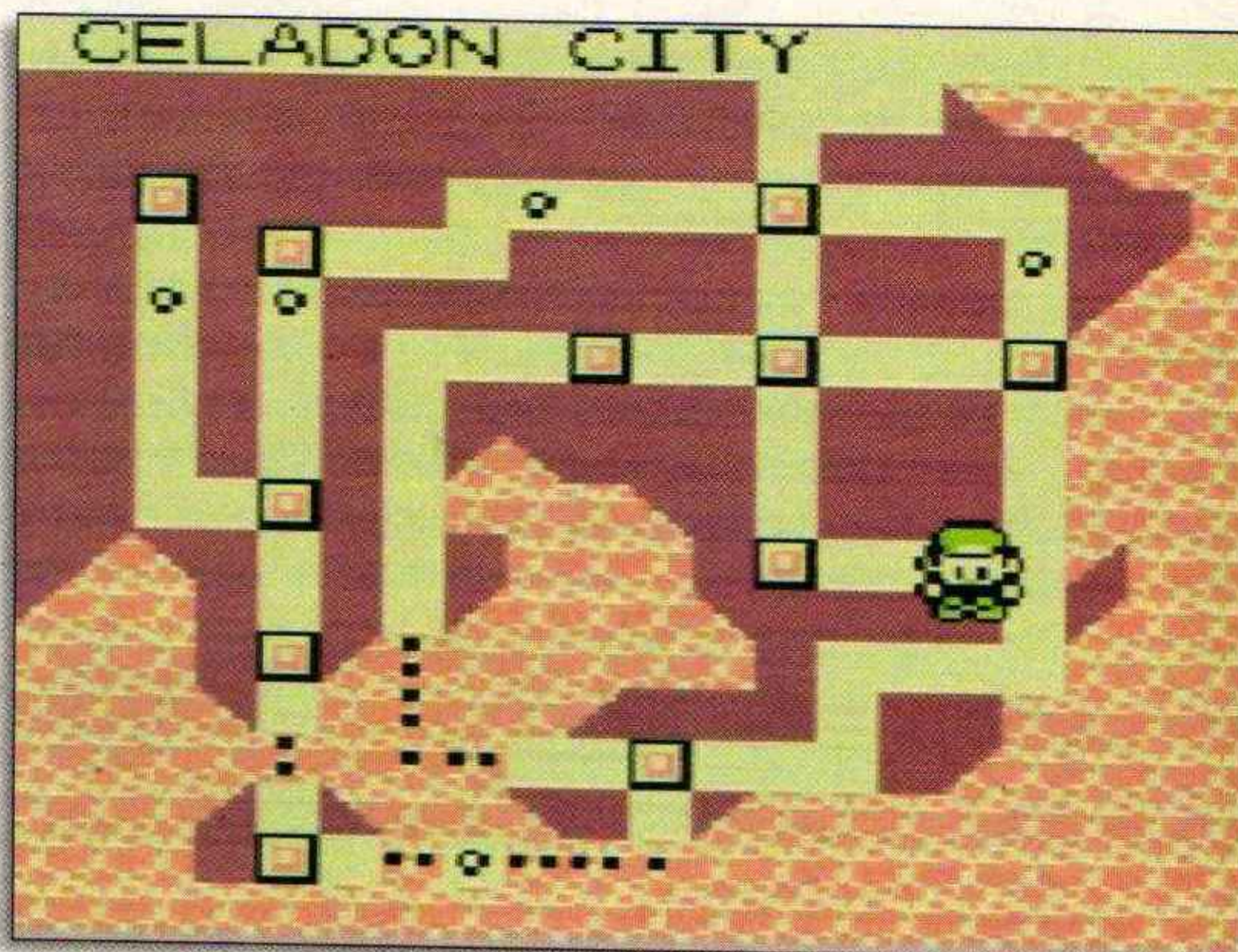
Choose a POKÉMON.

▲ *Vous pouvez transporter 6 Pokémon (pas un de plus) avec vous. Faites les bons choix suivant les régions que vous traverserez.*





▲ Une phase de combat classique dans Pokémon. Votre perso est toujours au premier plan.



▲ La carte du monde n'est pas franchement pratique mais elle est indispensable si vous souhaitez vous y retrouver.

ZOOM Pokémon les chiffres :

Pas moins de 12 millions de jeux vendus depuis 1996, date de lancement japonais. Lors de sa sortie, 2,5 millions de cartouches vendues aux Etats Unis, en moins de quatre mois.

Intérêt de Pokémon, c'est qu'il est multifacettes : c'est à la fois un RPG et un jeu de collection. Je m'explique. Le joueur endosse le rôle d'un petit garçon qui souhaite devenir le plus grand entraîneur de Pokémon (créatures sauvages) du monde ! Pour y parvenir, il faut capturer le plus de Pokémon possibles et les faire combattre contre d'autres Pokémon pour les rendre plus puissants. Au fur et à mesure de vos rencontres dans le jeu et des matchs que vous ferez contre les

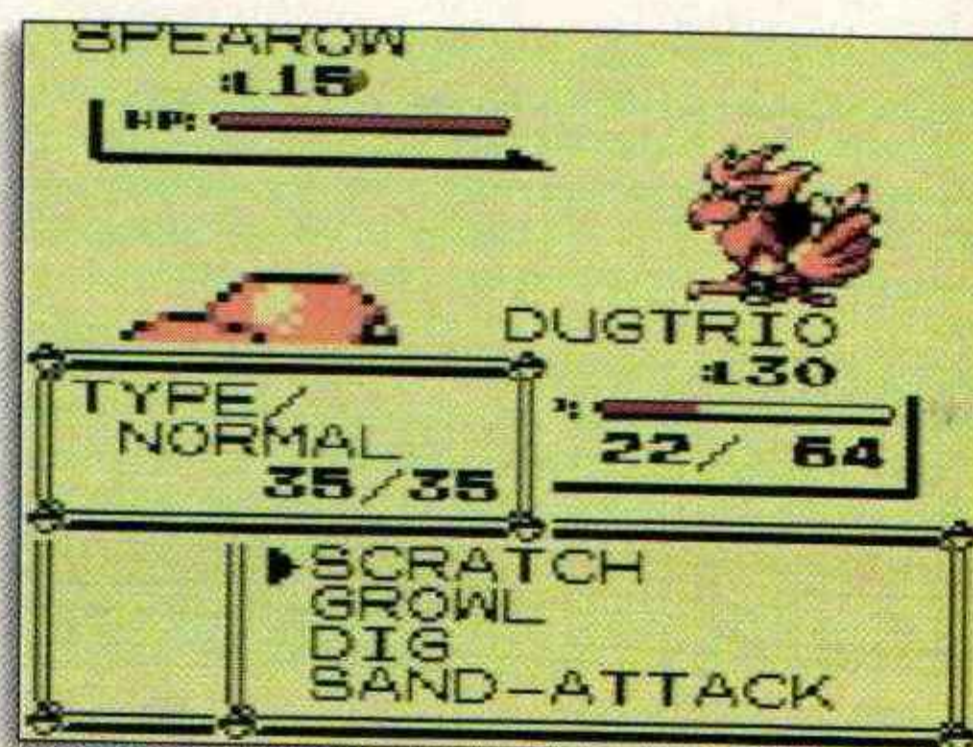
Pour combattre les Poké de type fantôme vous aurez besoin d'un item important... ▼



autres entraîneurs de Pokémon, vos poulains grimperont en niveau, apprendront de nouvelles attaques et, pourront même, se transformer. Voilà pour la partie RPG.

Poképhile mon ami

En ce qui concerne l'idée de collection, il faut savoir qu'il existe dans le monde 150 Pokémon différents (on les classe par famille : l'eau, l'air, le feu, etc.) Il existe apparemment un Pokémon n°151, mais seul Nintendo peut le délivrer. Pour finir le jeu, vous n'avez pas besoin de trouver tous les Pokémon, mais cela reste un challenge intéressant de mettre la main sur toutes les créatures, surtout que pour certaines d'entre elles, il faut pas mal de chance, de persévérance et, parfois même, de générosité. Hé oui car, pour obtenir les fameux "150", vous devrez obligatoirement, à un moment ou un autre, faire des échanges avec un autre joueur via le câble link, puisque suivant la couleur de votre cartouche, vous ne pourrez pas capturer certains spécimens (voir l'encadré le rouge et le bleu). Dans le même genre, certaines créatures ne peuvent évoluer qu'après un échange (là



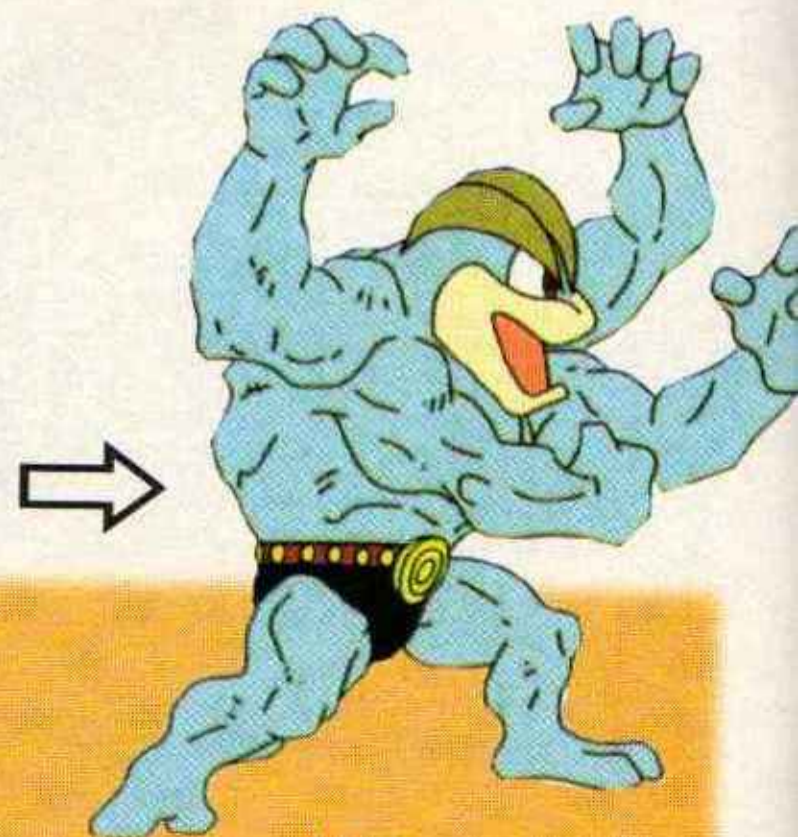
▲ Au fur et à mesure, vous apprendrez les points faibles des Poké et, du coup, les attaques qui marchent le mieux !



▲ Il faut toujours des bad boys dans un jeu, ici ce sont les membres du team rocket. Bouh !



Machopeur



Mackogneur

ZOOM Petit Poké deviendra grand

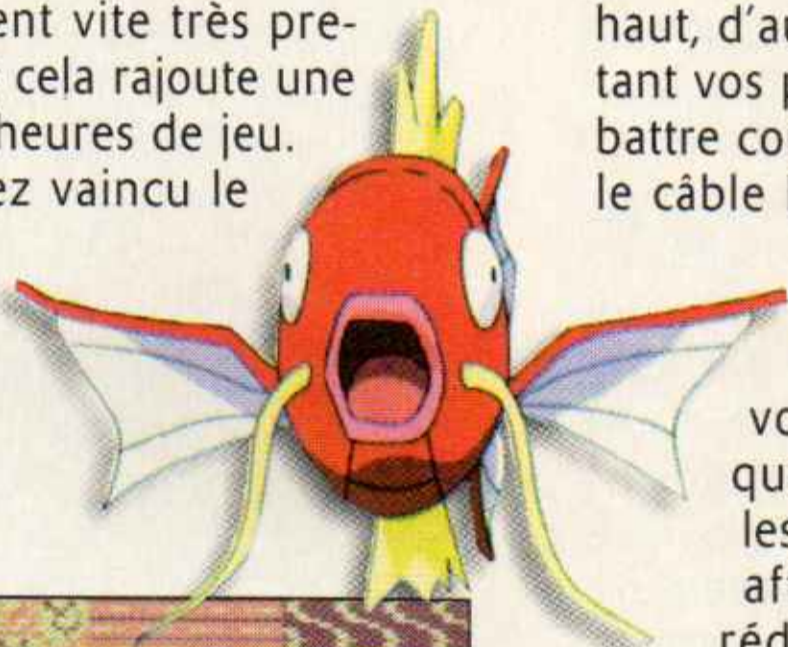
Certains pokémon se transformeront après avoir atteint certains niveaux. Carapuce deviendra Carabaffe, dès qu'il aura atteint le niveau 16, puis Tortank dès le niveau 36. D'autres, ne pourront évoluer que si vous les échangez contre un pote. Par exemple si, via le câble link, vous transférez à un pote Machopeur (n°67), il évoluera en Mackogneur (n°68)



▲ Vous traverserez bon nombre de villages où il faudra tout visiter.

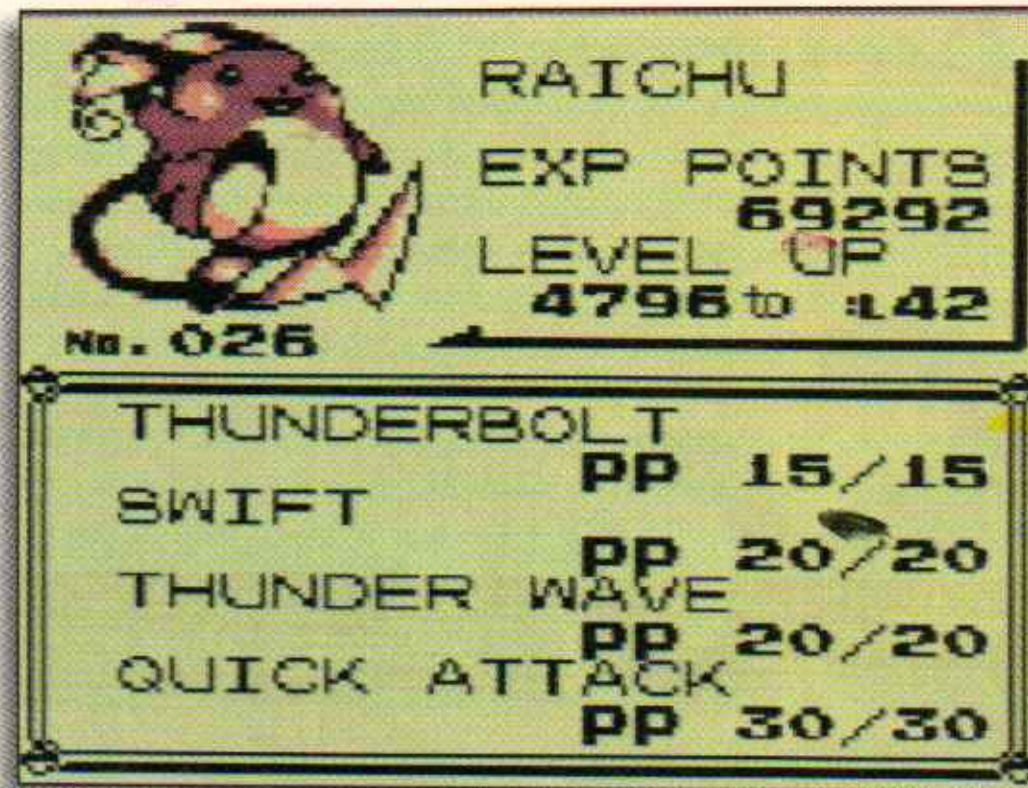
aussi allez voir l'encadré). Cette chasse aux Poké n'a peut-être rien d'attractif sur le papier, en revanche, dès que l'on se lance dans cette quête, cela devient vite très prenant. D'autant plus que cela rajoute une bonne cinquantaine d'heures de jeu. Une fois que vous avez vaincu le boss de fin et que

Certains Pokémon se cachent au fond de l'eau... À vous de les pêcher ! ▼

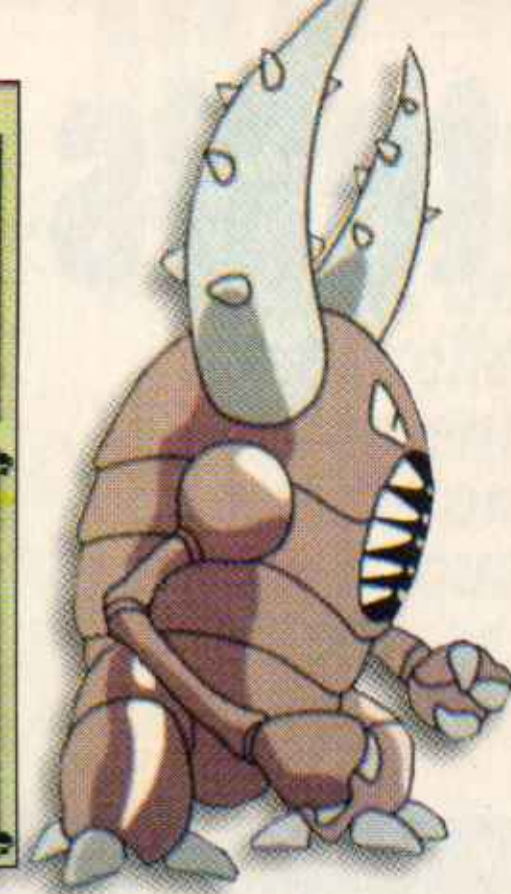


vous êtes le "roi du monde", vous trouverez toujours de quoi vous éclatez sur votre cartouche, en cherchant, comme je le disais plus haut, d'autres Pokémon, mais aussi en boostant vos petites bêtes dans l'optique de vous battre contre un joueur humain, toujours via le câble link. En clair, niveau durée de vie,

vous en avez pour une bonne centaine d'heures en solo, et à l'infini en multiplayer, si ce mode vous plait. Pour ma part, je regrette que l'on ne puisse pas utiliser toutes les options (magie, potion...) lors d'un affrontement dans ce mode. Cela réduit de beaucoup les combats, ou plus exactement, les matchs. Car précisons-le, Pokémon est tout sauf un jeu violent, les petites bestioles ne meurent jamais. Je précise ça uniquement pour nos amis détracteurs, ou encore ce magazine mal informé qui titrait il y a peu de temps, un truc du genre "Pokémon : Dressé pour tuer !".



▲ À tout moment vous pourrez contrôler les stats de vos Pokémon. Ici, c'est Raichu, l'évolution du célèbre Pikachu..



C'est loin de l'esprit du jeu, croyez-moi, "Dressé pour gagner" colle beaucoup mieux à l'affaire. Puisqu'il faut conclure, je vous invite à tenter l'aventure Pokémon sur Game Boy, car franchement vous en aurez pour votre argent.

Petit, petit, petit

C'est ultra fun, la durée de vie est monstrueuse, et le soft génère une telle folie que dès que vous trouvez un autre accro à Poké, c'est parti pour des heures et des heures de tchatte et de matchs. En clair, en plus d'être un bon jeu, il est convivial et favorise le dialogue dans ce monde de brutes... Wouah, c'est beau la vie avec les jeux vidéo. Rajoutons à cela, une foule d'autres produits Pokémon, dont une version 64 où l'on pourra transférer ses créatures sur la N64, via un accessoire dont nous vous reparlerons ; et ainsi, les découvrir en 3D et en couleur, pour des matchs contre l'ordinateur ou des amis. Et ce n'est qu'un début. Comptez sur nous pour vous en reparler très prochainement. En attendant, bonne chasse, et ce conseil d'ami : ne faites surtout pas tomber votre portable...ça m'est arrivé, la cartouche est sortie et toute ma sauvegarde a disparu. Mais bon, on n'est pas à 62 heures de jeu près ! Put... !

El Didou, meurt mais ne se rend pas.

89%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Pokémon Game Boy est une véritable réussite. En plus d'être ultra fun, sa durée de vie impressionnante fait de lui une valeur sûre pour cette année. Un jeu à ne pas manquer.

DÉVELOPPEUR
Nintendo

ÉDITEUR
Nintendo

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
1 fichier sur la cartouche

ACCESSOIRES
Câble Link

Graphisme

Sympa mais pas extraordinaire

5/10

Animation

Aucun problème...y manquerait plus que ça !

8/10

Son

Perso, je me passe franchement bien du son.

3/10

Jouabilité

Pas de soucis, Pokémon est ultra-jouable sur tous les plans.

8/10

Difficulté

Pas vraiment hard, mais il vous faudra pas mal d'endurance

7/10

Durée de vie

Franchement, je crois qu'il n'y a pas mieux

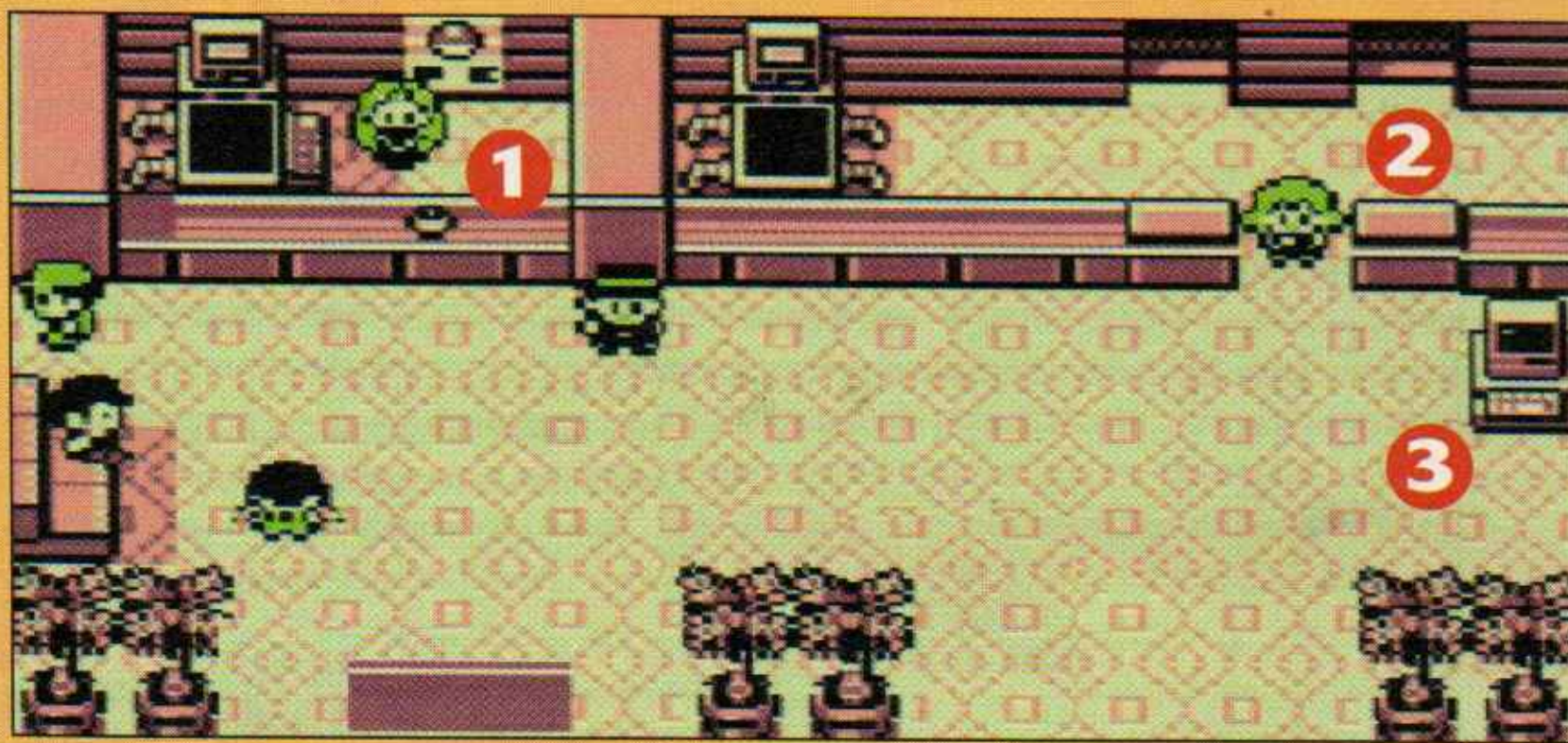
10/10

Prix conseillé : 229 F

ZOOM

Le poké Center

Des maisons de ce type vous en retrouverez un peu partout dans le jeu. C'est ici que vous pourrez soigner vos Pokémon (1), vous connecter avec un autre joueur pour des échanges ou des matchs (2), ou encore accéder à toutes vos créatures et items via l'ordinateur (3). Et n'oubliez jamais de discuter avec les badauds, il y a toujours une petite astuce à la clef.



Sonic Adventure

Le retour du hérisson prodigue

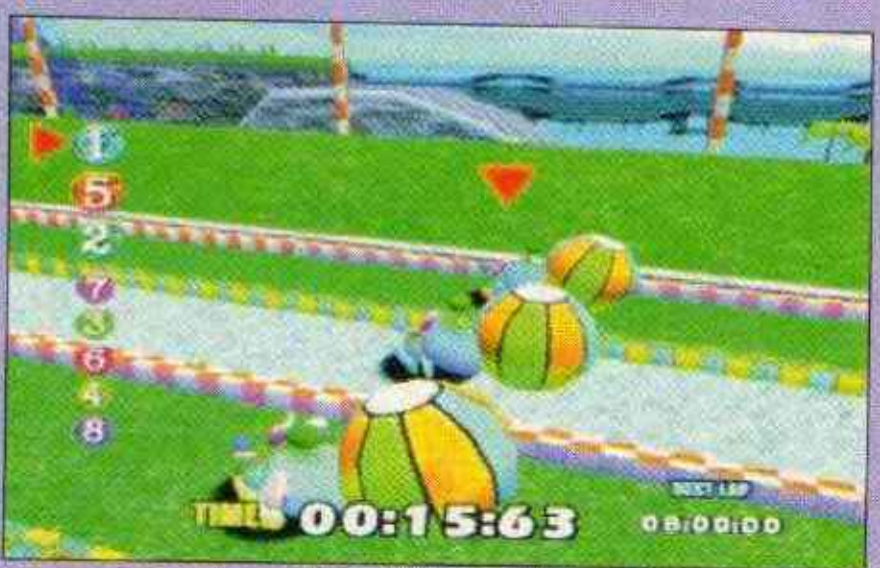
Il a fallu attendre la 128 bits de Sega pour retrouver le hérisson bleu dans un jeu de plate-forme/aventure à la hauteur de sa réputation. Alors, dégustez au plus tôt ce chef-d'œuvre qui donne accès à six quêtes extraordinaires.

Bien sûr et cela n'étonnera personne, le petit monde de Sonic se retrouve sous la menace du Dr Robotnik. Et, comme d'hab', c'est à Sonic de s'en occuper. Vous me direz : ça ne change pas beaucoup. Eh bien, détrompez-vous, de nombreux changements ont été apportés, mais on garde l'esprit de la série. Tout d'abord, le jeu possède deux parties distinctes : une partie aventure, qui fera plutôt appel à votre jugement, et une partie action que vous devrez passer grâce à vos réflexes, sachant que les passages d'action sont accessibles par la partie aventure. Par ailleurs, Sonic n'est pas le seul héros du jeu. Au fur et à mesure de ses pérégrinations, il rencontrera cinq autres personnages avec lesquels vous pourrez ensuite jouer. Mais là où c'est très fort, c'est que vous reprendrez chaque partie à zéro, avec chacun des personnages. Vous revivrez en fait l'aventure à travers les réactions de ce nouveau person-

**ZOOM**

Élever le Chao

Les Chaos sont de charmantes créatures trognonnes que vous pouvez élever dans l'hôtel de Station Square. En premier lieu, il faut récupérer un œuf (1), le secouer afin de le faire éclore, et emmener le chérubin dans les jardins de l'hôtel (2). Ensuite, il faut le nourrir, le chérir et lui amener de gentils compagnons. Le but final de la chose est de faire concourir vos élèves à la Chaos Race (3), une course complètement délire où seuls les Chaos sont acceptés (4). Attention : ces quatre courses font partie des quêtes de Sonic Adventure.



▲ Même les monstres de base sont d'une beauté à couper le souffle. Celui-ci pourrait carrément être un boss dans d'autres jeux.

La bande à Sonic

Vous rencontrerez cinq personnages qui deviendront les alliés de Sonic. Chacun d'eux poursuit sa propre quête et vous ne pouvez les utiliser qu'à compter du moment où vous les avez rencontrés. Ce qui correspond à chaque début de nouvelle partie, quête incluse dans le scénario principal.

Le scénario est particulièrement riche et ne se dévoile réellement que si l'on joue avec tous les persos.



Sonic : Le hérisson bleu a de nouveau maille à partir avec Dr Robotnik. Ce dernier veut récupérer les sept Chaos Emeralds pour générer un monstre ignoble du nom de Chaos. Sonic se bat avec ses célèbres attributs : vitesse et coup de boule. ▶

Emeralds pour générer un monstre ignoble du nom de Chaos. Sonic se bat avec ses célèbres attributs : vitesse et coup de boule. ▶



Tails : Le renard allié de Sonic l'aide dans son entreprise mais son but premier est de se prouver qu'il peut aussi être un héros comme son ami. Il se bat à coups de queue, mais possède aussi l'utile faculté de s'envoler et de planer. ▶

comme son ami. Il se bat à coups de queue, mais possède aussi l'utile faculté de s'envoler et de planer. ▶



Knuckles : L'échidné rival de Sonic est le gardien de la Master Emerald. Celle-ci ayant été morcelée par Chaos, il part à la recherche de ses fragments. Adeptes des coups de poing bien sentis, il peut quand même planer sur de longues distances et grimper aux murs. ▶

à la recherche de ses fragments. Adeptes des coups de poing bien sentis, il peut quand même planer sur de longues distances et grimper aux murs. ▶



Amy : La petite amie de Sonic découvre un oisillon pourchassé par un robot du Dr Robotnik. Elle décide de le protéger et d'affronter l'infâme docteur. Son arme favorite est le marteau, grâce auquel elle peut faire de grands bonds en courant et en frappant le sol. ▶

le protéger et d'affronter l'infâme docteur. Son arme favorite est le marteau, grâce auquel elle peut faire de grands bonds en courant et en frappant le sol. ▶



Big : Ce gros chat vit dans la jungle en ermite. Lorsque Froggy, son copain de crapaud disparaît, il décide de partir à sa recherche. Entre la pêche et les plates-formes, il devra faire attention à Robotnik, qui s'intéresse apparemment à Froggy... ▶

recherche. Entre la pêche et les plates-formes, il devra faire attention à Robotnik, qui s'intéresse apparemment à Froggy... ▶



E-102 : Robot à la solde de Robotnik, il hésite entre le respect dû à son maître et le désir de connaître autre chose. Son aptitude à locker ses ennemis l'aidera fortement à traverser toutes les embûches. ▶

Son aptitude à locker ses ennemis l'aidera fortement à traverser toutes les embûches. ▶



▲ Séquence sensations fortes. Comme dans le film Orca, vous êtes poursuivi par un orque, énorme cétacé. Rassurez-vous, tout ira pour le mieux, pour l'un et pour l'autre.

nage, lequel n'a forcément ni les mêmes objectifs, ni les mêmes raisons de se mêler à l'histoire. De même, chacun d'eux a ses propres qualités d'attaque et de défense : la façon de jouer diffère complètement d'un personnage à l'autre. Ainsi, Sonic fonce à toute vitesse, comme à son habitude, alors que Big le Chat transforme le jeu en une partie de pêche plutôt pépère. L'autre innovation qui apporte beaucoup au jeu, ce sont les petites missions qui vous sont données à chaque début des parties action.

Six jeux en un

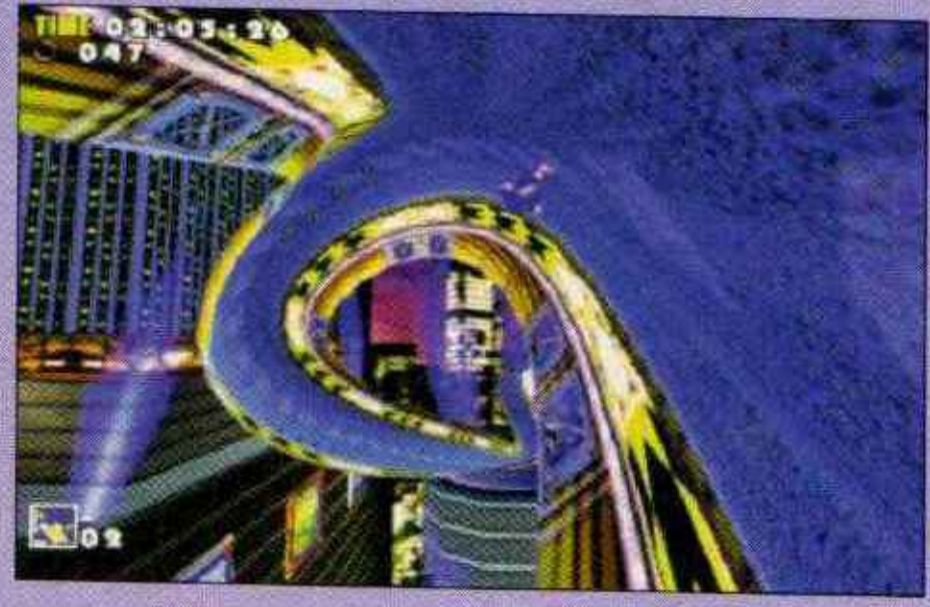
Si vous les menez à bien, vous obtenez à chaque fois un emblème. Sachant que trois missions différentes vous sont proposées par niveau d'action, qu'il y a 130 emblèmes à récolter et que certains sont cachés dans les parties aventures, vous comprenez facilement l'ampleur de la tâche. Bien sûr, les missions dépendent des personnages. Ainsi, Tail doit,

AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL** : D'habitude, lorsqu'un Sonic pointe le bout de son nez, je n'y prête pas attention. Mais là, j'avoue être séduit par le charme du petit hérisson bleu de Sega. Même si cet épisode sur DC ressemble beaucoup à SMB 64, ce n'est pas grave, moi j'adore. C'est rapide, varié et l'idée d'introduire des mini-jeux pour détendre l'atmosphère est démente. On en redemande et on crie bien fort : "Allez Sonic !" Pousse-toi, Wonder, c'est à mon tour. Tu y as passé toute la nuit...

Délires visuels

Sonic nous avait habitués à sa vitesse hallucinante, qui donnait de jolis effets sur les versions 2D. Cette fois, la 3D a été utilisée pour donner des perspectives abyssales aux courses effrénées du hérisson. Voici quelques exemples qui montrent que Sonic n'a pas froid aux yeux.



entre autres, terminer certains niveaux avant Sonic, alors que Big doit repêcher son ami Froggy, par exemple. L'autre gros point qui augmente la durée de vie, ce sont les mini-jeux que vous pouvez rencontrer (voir encadré). Ils vous permettent aussi de gagner des emblèmes. De même, les courses de Chao, ces créatures qui paraissent être indispensables à la survie du monde, permettent aussi d'en obtenir. Avec

tout cela, on aurait pu croire que le côté aventure a été négligé, laissé de côté ou simplement passé à la trappe.

Sonic, d'aventure !

Que nenni ! Et même s'il n'y a que peu de secteurs à visiter, ceux-ci sont suffisamment vastes. De même, le scénario est particulièrement riche et ne se dévoile réellement que

Ne flippez pas !

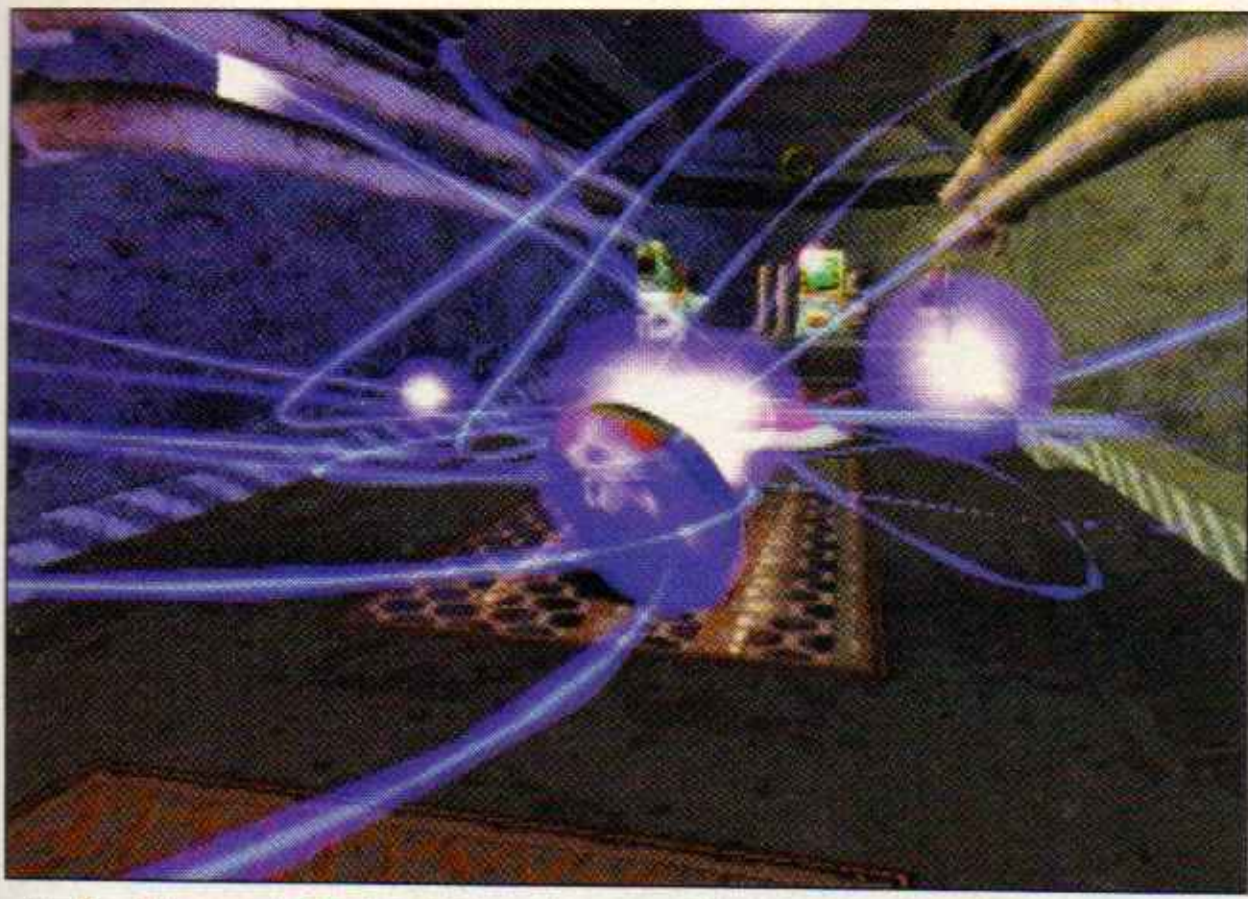
Les gens de Sonic Team ont de la mémoire et se sont rappelés du succès d'estime qu'avait eu Sonic Spinball il y a quelques années. Cette fois, la 3D aidant, le flipper dans lequel Sonic s'engage dans le casino de Station Square permet une nouvelle fois à la Dreamcast de démontrer ses capacités techniques. Le flipper en lui-même est très agréable à jouer et pourrait presque rivaliser avec certains jeux de flipper sortis récemment.



La bande à Robotnick

Les boss de Sonic Adventure sont peu nombreux et l'un d'entre eux, Chaos, reviendra régulièrement, transformé, et à chaque fois plus puissant. De toutes façons, ils ne savent pas encore qu'ils vont avoir à se mesurer à un ennemi implacable : vous !





▲ Rapidement, Sonic obtient le pouvoir de concentration qui permet de choper les anneaux les plus haut perchés.

A V I S É C L A I R É

● **DAVID :** Tel Nintendo avec Mario, on ne pouvait pas échapper à l'inévitable Sonic de Sega sur Dreamcast. Je retrouve dans ce nouveau volet tout ce qui m'a fait délirer dans l'univers du hérisson. Des niveaux rapides truffés de loopings, de flèches accélératrices et de bumpers à foison. Mais aussi, de la bonne grosse ramasse d'anneaux durant votre périple à travers de longs parcours. Rajoutez à cela, des graphismes époustouflants de beauté, une fluidité incroyable dans l'action et le choix entre plusieurs scénarios suivant le choix du personnage (Tails, Amy, Knuckles...). Je regrette juste que la maniabilité, due à la vitesse du perso, reste parfois hasardeuse, mais le fun l'emporte. On accroche ou pas, en tout cas moi j'aime !

ZOOM

Sonic Story

Sega et Nintendo se sont toujours fait la guerre à coup de personnages fétiches. Alors que Nintendo sut trouver de suite le filon Mario, Sega est passé par quelques personnages bien connus des fans. Ainsi, Alex Kidd et Wonder Boy furent sacrifiés (et c'est fort dommage) sur l'autel de la célébrité au profit de Sonic the Hedgehog. C'est en 1991 que le célèbre hérisson vit le jour sur la Mega Drive. Le succès fut immédiat auprès des fans de Sega, si bien que l'année suivante vit venir Sonic 2 puis, en 1994, Sonic 3. Depuis, c'était plutôt Waterloo, à part quelques jeux particuliers mettant en scène le hérisson bleu, comme Sonic Spinball (Flipper), Dr Robotnik Mean Bean Machine (Puzzle Game), sur Mega Drive, ou encore Sonic R (course automobile) et Sonic Jam (la compil avec Sonic 1 à 3) sur Saturn. Ce n'est qu'avec la Dreamcast que Sega renoue avec son personnage fétiche, à travers Sonic Adventure.



▲ Passage vraiment troublant : plusieurs miroirs vous reflètent, et vous ne savez plus où vous êtes.



▲ La pyramide Maya est l'endroit le plus mystérieux du jeu, chacun y apprendra une partie de l'intrigue.

si l'on joue avec tous les persos. Chacun d'eux apportant sa vision et ses renseignements, on finit petit à petit par mettre en place tous les éléments de l'intrigue. En revanche, si vous ne jouez qu'avec Sonic, vous n'aurez qu'une seule vision de l'aventure et passerez à côté d'éléments très importants à la compréhension de l'histoire. En fait, le pire (ou le mieux) dans tout ceci, c'est que techniquement c'est plus que parfait. Il ne faut pas oublier que tout cela tourne sur Dreamcast, et que c'est impressionnant. C'est simple, au niveau de l'animation, je n'ai jamais rien vu de pareil auparavant. C'est fluide, hyper-rapide (surtout avec Sonic) et on en prend plein les mirettes. De plus, il y a une merveilleuse surprise sur la Dreamcast française. Pour la première fois, une console officielle accepte le 60 Hz, encore faut-il que le jeu permette de passer du 50 au 60 Hz. Et Sonic Adventure le permet. Ainsi, à nous les joies de la vitesse supersonique du hérisson bleu et en plein écran, s'il vous plaît.

Wonder, tombé sous le charme

ZOOM

Sympas, les jeux...

Depuis quelque temps, la plupart des grands hits proposent des mini-jeux, souvent des quêtes annexes à l'histoire principale. Sonic ne déroge pas à la règle. Les mini-jeux sont nombreux. Des phases de Shoot'em up 3D (1) au jeu du marteau (2) (où il faut taper sur des figures qui apparaissent et disparaissent), en passant par les épreuves de Sand Board (3) ou de courses à la F-Zero (4), il y a vraiment de quoi faire.



85%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Six personnages, des quêtes par dizaines, une action folle, hyper soutenue, un scénario digne de ce nom : ce nouveau Sonic débarque avec fracas sur Dreamcast. Du grand Art !

DÉVELOPPEUR
Sega

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
VM

ACCESSOIRES
Du temps...

Graphisme

Superbe, il tire parfaitement partie des capacités de la Dreamcast.

8/10

Animation

Ça va vite, très vite, sans le moindre ralentissement.

10/10

Son

Correct dans l'ensemble, même si les principales musiques ne sont pas de mon genre préféré.

7/10

Jouabilité

Tous les personnages se manient sans problème, sauf peut-être Big quand il pêche.

9/10

Difficulté

La relative facilité du jeu est compensée par le nombre de quêtes et sous-quêtes.

8/10

Durée de vie

Elle est assurée par le grand nombre de quêtes et de sous-quêtes (bis).

7/10

Prix conseillé : 390 F

Jade Cocoon

Aux côtés des plus grands RPG

Genki est un éditeur japonais quasi inconnu en France qui s'est fait une réputation auprès des fans de RPG. Jade Cocoon est le premier à être traduit ici. Mieux vaut tard que jamais.

Il y a des éons, le monde de Jade Cocoon connut une grande guerre entre les esprits divins et les hommes. Bien sûr, cela tourna aux désavantage des humains. Depuis, les petits villages subissent régulièrement les attaques surprises de démons ailés. En fait, ces insectes géants attaquent en essaims et sèment des nuages soporifiques sur leur passage. Pour éviter de tels ravages, chaque village possède son Maître des Cocons, lequel a la possibilité de capturer l'âme de ces monstres afin de pouvoir les invoquer plus



▲ L'introduction est un dessin animé typiquement manga et franchement sympathique.



▲ Cette caverne est un nœud magique entre les quatre forêts que vous aurez à visiter.

tard. Vous êtes le fils d'un de ces Maîtres des Cocons et votre père a disparu dans la Forêt il y a quelques années. C'est à vous de reprendre le flambeau et, après la dernière attaque des monstres, vous êtes chargé de trouver le remède pour réveiller les villageois sous l'emprise du puissant somnifère. Vous partez alors vers la Forêt du Scarabée.



ZOOZ

Bien maîtriser les cocons

Le principal pouvoir que vous possédez est celui d'invoquer les monstres. Pour cela, vous devez d'abord posséder des cocons afin de capturer l'âme des monstres, les lucioles. Ensuite, vous devrez faire purifier ces lucioles par Bahmu. Alors seulement, vous pourrez invoquer les monstres.



Capture



Purification



Mahbu
A Toi, le Très Grand, nous te le demandons humblement, accorde-nous la grâce et le pouvoir de toucher le cœur de l'esprit.



Invocation



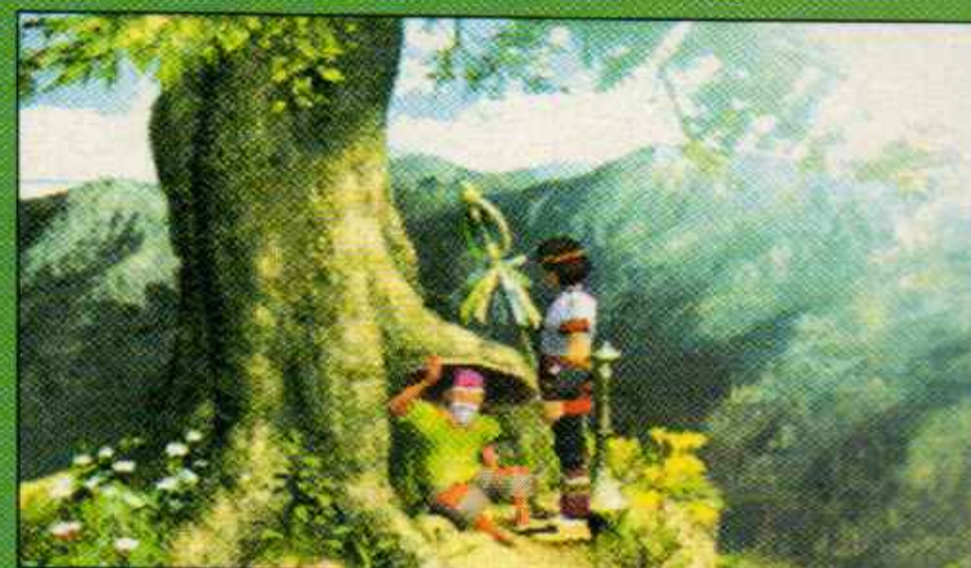
Les effets magiques

Seules les créatures invoquées utilisent la magie. Celle-ci est basée sur les quatre éléments (air, terre, eau et feu) et toute l'astuce consiste à utiliser sur une créature donnée la magie qui lui fera le plus de mal. Par exemple, l'utilisation de la magie de l'eau sur une créature de feu est très efficace. Voici les effets obtenus.



Les jeux, c'est comme la peinture !

Tout au long de votre progression, vous serez charmés par la qualité des graphismes de Jade Cocoon. Morceaux choisis.



▲ Les combats commencent par une petite animation qui fait un peu penser à Soul Calibur.

Jade Cocoon surprend par de nombreux aspects dont le plus voyant est, sans aucun doute, le soin apporté aux décors ainsi qu'à l'animation des personnages.

Au nord, c'étaient les cocons

C'est simple, les mouvements des personnages sont aussi bien animés que dans les scènes cinématiques des autres jeux. Quant aux graphismes, ils reprennent le système que Square avait utilisé pour FF7 ; le personnage en 3D évolue dans des décors 2D.



Tream Man
Eh petit...
Tu viens de Syrus ?
Que fais-tu ici ?

▲ Les rêves sont très importants dans Jade Cocoon et vous devrez y affronter le Maître des Rêves.

Et c'est parfaitement réussi : je trouve Jade Cocoon encore plus beau que FFVII. Mais, la bonne surprise vient du système de jeu, qui sort franchement des sentiers battus. Votre personnage peut certes se battre, mais c'est son pouvoir de capture qui est intéressant. En effet, une fois plusieurs monstres ainsi capturés, vous pourrez les invoquer en plein combat. Chaque monstre prendra votre place lors du combat, récupérera les points d'expérience s'il gagne, et pourra même monter de niveau. Encore mieux, votre douce épouse a le pouvoir de fusionner deux monstres entre eux. Ce qui, avec les 171 créatures que possède le jeu, fait des millions de possibilités. En fait, ce sont les monstres les vrais personnages du jeu, ce sont eux qui se battent et qui utilisent la magie.

Les mouvements des personnages sont aussi bien animés que dans les scènes cinématiques des autres jeux.

Enfin, la dernière originalité vient du second mode de jeu proposé, le mode battle. Ce mode vous permet de faire affronter les monstres que vous avez capturés pendant le jeu à ceux d'un autre joueur, le tout via la Memory Card.

Un petit côté... Pokemon

Pour finir, j'ajouterai un dernier mot sur la qualité de la traduction, et surtout de celle des doubleurs. Les voix sont toujours dans le ton et ne sont jamais ringardes. De plus, chaque personnage a son propre doubleur, ce qui nous change de certains hits récents dont les voix avaient été ratées. Bon, cela étant dit, je vais vous laisser, j'ai encore quelques cocons vides à côté de moi.

Wonder ne reste pas dans son cocon

AVIS ÉCLAIRÉ

● KAMUI :

Sorti en décembre 98 au Japon, sous le nom de Tamamayu Monogatari, ce jeu était déjà vieillot. OK, les graphismes assurés par Katsuya Kondo, du studio Ghibli sont splendides, l'ambiance est sympa, les musiques féeriques, mais cela ne fait pas tout. On s'ennuie très vite, et le jeu est très mal rythmé. Le système est pompé sur pas mal d'autres jeux, et on sent un grave manque de finition. La question est : pourquoi sortir en France des RPG de seconde zone ? Xenogears, Grandia, Final Fantasy Tactics, ils ne connaissent pas, les rois de l'officiel ?

ZOOM

Bestiaire fantastique

Mahbu a la capacité de faire fusionner plusieurs lucioles, afin d'obtenir une nouvelle créature ayant les caractéristiques des deux précédentes. Voici quelques-unes de ces chières (colonne de droite) et pour information, quelques-unes des créatures de base (colonne de gauche).



▲ En mode battle, vous pourrez affronter les créations d'un de vos amis. Cool !

85%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Bourré d'innovations et plus beau que FF VII, Jade Cocoon devrait plus que contenter les fans de RPG. Un must !

DÉVELOPPEUR
Genki

ÉDITEUR
Crave

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRE
Du temps...

Graphisme

C'est simplement le plus beau RPG sur PlayStation avec FF8.

9/10

Animation

Les mouvements sont magnifiques. Certains passages sont des dessins animés en images de synthèse.

9/10

Son

Les voix excellentes et les musiques plongent le joueur dans l'ambiance.

9/10

Jouabilité

A part un léger problème de maniabilité, la jouabilité d'ensemble est correcte.

7/10

Difficulté

On progresse sans accroc, comme dans 95% des RPG !

8/10

Durée de vie

De longues heures de jeu, avec la possibilité de combattre les créatures d'un autre joueur.

7/10

Prix conseillé : 349 F

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

| | | | | | | | |
|------------------------------------|-------------------------------------|--------------|--------------------------------|--------------------------|--------------|-------------------------------------|--------------|
| JEUX USA | DREAMS | 349 F | METAL GEAR | RAT ATTACK | 369 F | SPYRO | 349 F |
| FINAL FANTASY VII | DRIVER | 359 F | MISSION SPECIAL | RE-VOLT | 349 F | STAR WARS EPISODE 1 | 299 F |
| JEUX JAP | DUNE 2000 | 369 F | MONKEY HERO | RESIDENT EVIL 2 | 249 F | STREET FIGHTER ALPHA 3 | 199 F |
| ACE COMBAT 3 | EGYPTE | 349 F | MONOPOLY | RIDGE RACER IV | 499 F | STREET FIGHTER COLLECTION | 369 F |
| DINO CRISIS | FIFA 99 | 369 F | + MONOPOLY DE VOYAGE | RIDGE RACER IV COLLECTOR | 499 F | STREET FIGHTER COLLECTION 2 | 369 F |
| FRONT MISSION 3 | FIGHTING FORCE 2 | 349 F | MULAN STORY | RISK + SOURIS | 299 F | SYPHON FILTER | 369 F |
| LEGEND OF MANA | FINAL FANTASY VIII | 399 F | NASCAR 2000 | RIVEN | 349 F | TELEFOOT MANAGER | 369 F |
| MACROSS V.FX 2 | FINAL FANTASY VIII COLLECTOR | 499 F | NBA LIVE 99 | SHANGHAI | 349 F | TOCA TOURING CAR 2 | 369 F |
| RIVAL SCHOOL 2 | FORMULA ONE 99 | 349 F | NBA PRO 99 | SILENT HILL | 349 F | TOMB RAIDER 3 | 349 F |
| WILD ARMS 2 | GEX CONTRE DR. REZ | 299 F | NEED FOR SPEED IV | SILICON VALLEY | 349 F | TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE + SOLUTIONS | 349 F |
| JEUX EUROPEENS | G-POLICE 2 | 299 F | NFL EXTREME | SLED STORM | 349 F | TONY HAWK | 299 F |
| ALIEN RESSURECTION | GTA 2 | 329 F | NHL 2000 | SOUTH PARK | 299 F | SKATE BOARDING | 299 F |
| ALUNDRA | GUNGAGE | 329 F | ODD WORLD L'EXODE D'ABE | SPACE INVADERS | 369 F | UEFA CHAMPION LEAGUE 98-99 | 349 F |
| ANNA KOURNIKOVA'S | GUY ROUX MANAGER 99 | 329 F | OMEGA BOOST | SPEC OPS | 349 F | URBAN CHAOS | 369 F |
| SMASH COURT | + MEMO | 379 F | POINT BLANK 2 | SPEED FREAKS | 249 F | V-RALLY 2 | 349 F |
| APE ESCAPE | HOT WHEELS TURBORACING | 369 F | POINT BLANK 2 + GUN | | | VIRUS | |
| ASTERIX | J.MADDEN 2000 | 369 F | POOL PALACE | | | | |
| ATLANTIS | KENSEI SACRED FIRST | 299 F | PREMIER MANAGER 98 | | | | |
| BATMAN ET ROBIN + K7 | LE 5EME ELEMENT | 349 F | QUAKE 2 | | | | |
| BLOODY ROAR 2 | LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER | 369 F | RAILROAD TYCOON 2 | | | | |
| BOMBERMAN FANTASY RACING | LEGEND OF KARTIA | 349 F | | | | | |
| BUGS BUNNY | LEGEND OF FORESTIA | 369 F | | | | | |
| BUST A MOVE 4 | LEGO RACERS | 329 F | | | | | |
| CAESAR 2 | LE MANS | 349 F | | | | | |
| CAPCOM GENERATION | LE MONDE DES BLEUS | 349 F | | | | | |
| CASTROL HONDA SUPER BIKE | LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR | 499 F | | | | | |
| CHOCOBO | LES RAZMOKETS | 349 F | | | | | |
| CROC 2 | MARVEL | 349 F | | | | | |
| DARK STALKERS 3 | VS STREET FIGHTER | 349 F | | | | | |
| DBZ FINAL BOUT + PAD + MEMO | METAL GEAR SOLID | 369 F | | | | | |

PLAYSTATION

| | | | | |
|---|------------------------------------|-------|-----------------------------|-------|
| + DUAL SHOCK | SIEGE BACQUET COMPRESSEUR | 790 F | GAME BOOSTER | 399 F |
| + 100 F de bon d'achat | CARTE MEMOIRE | 99 F | MANETTE TURBO | 49 F |
| (2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)) | ACTION REPLAY | 349 F | MANETTE DUAL SHOCK | 199 F |
| VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE | PROFESSIONNEL VF + K7 | 269 F | MEUBLE DE RANGEMENT | 79 F |
| VOLANT MAD CATZ LICENCE SONY | 2 MANETTES SANS FILS | 199 F | CARTE MEMOIRE | 49 F |
| VOLANT act labs + C.PSX | 2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS | 349 F | C. MEMOIRE 120 BLOCS | 169 F |
| PISTOLET | ADAPTATEUR MULTJOUEURS | 199 F | PACK DE VIBRATION | 99 F |
| | CABLE DE LIAISON | 99 F | PRISE PERITEL RGB | 49 F |
| | | | RALLONGE MANETTE | 69 F |

| | | | | | | |
|-----------------------------|----------------------|--------------|-----------------------|-------|-------------------------------------|-------|
| PROMO PSX | C.C. ALERTE ROUGE | 169 F | MEDIEVIL | 149 F | STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA | 169 F |
| JEUX NEUFS JAPONAIS | COLIN MCRAE RALLY | 169 F | MICKEY | 149 F | EX PLUS ALPHA | 169 F |
| DRAGON BALL Z FINAL BOUT | COOLBOARDERS 2 | 149 F | MICROMACHINES V3 | 169 F | SOUL BLADE | 149 F |
| JEUX NEUFS EUROPEENS | CRASH BANDICOOT 2 | 149 F | MONACO GP 2 | 169 F | TAIL CONCERTO | 149 F |
| ALIEN TRILOGY | CROC | 169 F | MOTO RACER | 169 F | TENCHU | 149 F |
| + CARTE MEMOIRE | DIABLO | 169 F | NBA JAM EXTREME | 149 F | TEKKEN 3 | 149 F |
| APOCALYPSE | DEAD OR ALIVE | 199 F | NFL QUARTERBACK 97 | 169 F | TIME CRISIS | 149 F |
| ASTEROIDS | DIE HARD TRILOGY | 169 F | POCKET FIGHTER | 249 F | TOCA TOURING CAR | 169 F |
| AZUR DREAMS | DOOM | 169 F | ODD WORLD | 199 F | TOMB RAIDER 2 | 169 F |
| BATTLE SPORT | FIFA SOCCER 98 | 169 F | RASCAL | 199 F | TUNEL B1 | 99 F |
| BUST A MOVE 2 | FINAL FANTASY 7 | 149 F | RAYMAN | 149 F | VANDAL HEART | 99 F |
| | FORMULA ONE 97 | 149 F | RESIDENT EVIL + PAD | 99 F | WWF WARZONE | 169 F |
| | FORMULA ONE 98 | 149 F | REVOLUTION X | 99 F | | |
| | FORSAKEN | 149 F | ROCK'N ROLL RACING 2 | 99 F | | |

DREAMCAST

| | | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|
| SORTIE EUROPEENNE | CONSOLE + MANETTE | VOLANT MC 2 MANETTE VMS | BLUE STINGER INCOMING | 379 F MONACO GP 2 | 379 F SONIC ADVENTURE |
| LE 14 OCTOBRE | 1690 F | JOYSTICK ARCADE | HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN | 379 F POWER STONE | 379 F STAR GLADIATOR 2 |
| FAITES VOS PRECOMMANDES PAR TELEPHONE | | CLAVIER | MILLENIUM SOLDIER EXPANDABLE | RED DOG | 379 F TOY COMMANDER |
| (Un cadeau vous sera offert) | | VOLANT | | 569 F SPEED DEVIL | 379 F TRICKSTYLE |
| | | | | SEGA RALLY 2 | 379 F VIRTUA FIGHTER 3 |
| | | | | 379 F SHADOWMAN | 379 F WWF ATTITUDE |

| | | | | | | | | |
|---------------------------------|------------------------------------|-------|---|----------------|---------------|----------------|------------------|--------------|
| JEUX JAP | STREET FIGHTER ZERO 3 | 449 F | AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F | BATTLE STATION | GEN WAR | JACK IS BACK | NHL POWERPLAY | TRASH IT |
| DONGEON DRAGON COLLECTION | TOSHIDEN URA | 79 F | | BLACK DOWN | GRID RUN | LA HORDE | PGA TOUR GOLF 97 | WORLD LEAGUE |
| DONGEON DRAGON COLLECTION + RAM | STREET FIGHTER ZERO 3 + RAM | 499 F | | BLACK FIRE | HEXEN | MAGIC CARPET | SHOCK WAVE | SOCCER 98 |
| DARIUS GAIDEN | | | | DEFCON 5 | HI OCTANE | NBA JAM EXTREM | SLAM AND JAM | WORLD WIDE |
| FATAL FURY 3 | | | | DOOM | IMPACT RACING | NBA JAM TE | SOVIET STRIKE | SOCCER 97 |
| GALAXY FIGHT | | | | FIFA 96 | IRON MAN | NBA LIVE 97 | SPACE HULK 2 | WRESTLEMANIA |
| GRAN CHASER | | | | FIFA 98 | J.MADDEN 98 | NBA LIVE 98 | TEMPEST 2000 | |
| SAMOURAI 3 | | | | | | | | |
| SHINING FORCE 3 | | | | | | | | |
| SCENARIO 2 | | | | | | | | |
| SHINING FORCE 3 | | | | | | | | |
| SCENARIO 3 | | | | | | | | |

SATURN

| | | | | | | | | |
|----------------------------|------------------------------|--------------|--------------------------------|-------|---------------------|-------|-------------------------------|-------|
| JEUX EUROPEENS | DUKE NUKEM: ZERO HOUR | 399 F | HYBRID HEAVEN | 399 F | NBA PRO 99 | 399 F | WORLD LEAGUE SOCCER 98 | 129 F |
| 1080° SNOWBOARDING | EXTREME G | 149 F | HOT WHEELS TURBO RACING | 429 F | NFL QBC 99 | 199 F | SHOCK WAVE | 299 F |
| AIR BOARDER 64 | EXTREME G2 | 299 F | LEGO RACER | 379 F | NFL QBC 2000 | 429 F | GAME BOOSTER | 399 F |
| BANJO KAZOOIE | F1 POLE POSITION | 199 F | LODE RUNNER | 369 F | QUAKE | 149 F | EXTENSION DE MEMOIRE | 199 F |
| BASS HUNTER | F1 WORLD GP | 249 F | LYLAT WARS | 299 F | QUAKE 2 | 399 F | | |
| BOMBERMAN | F1 WORLD GP 2 | 369 F | MAGICAL TETRIS | 399 F | RAMPAGE | 149 F | | |
| BUST A MOVE 2 | FIFA 99 | 429 F | MARIO GOLF | 429 F | RAMPAGE 2 | 399 F | | |
| BUST A MOVE 3 | FIFA COUPE DU MONDE | 399 F | MARIO PARTY | 369 F | RAYMAN 2 | 399 F | | |
| CASTLEVANIA 3D | FORSAKEN | 199 F | MICROMACHINES TURBO | 399 F | RE-VOLT | 399 F | | |
| CAESAR'S WORLD OF GAMBLING | F-ZERO X | 369 F | MILLO'S BOWLING | 399 F | SHADOWGATE | 399 F | | |
| CENTER COURT TENNIS | GOEMON 2 | 429 F | NAGANO | 199 F | SHADOWMAN | 399 F | | |
| COMMAND AND CONQUER | GOEMON MYSTICAL NINJA | 299 F | NASCAR 99 | 399 F | STAR WARS EPISODE 1 | 429 F | | |
| DIDDY KONG RACING | 007 GOLDEN EYE | 279 F | NBA JAM 2000 | 399 F | SUPER MARIO 64 | 249 F | | |
| | HEXEN | 149 F | | | SUPERMARIO KART 64 | 249 F | | |

NINTENDO 64

| | | | | |
|--|--------------------------------|---------------------------------------|------------------------------------|----------------------------|
| VENTE PAR CORRESPONDANCE | 128, bd Voltaire | 36, rue Rivoli | LILLE 44, rue de Béthune | DOUAI |
| TEL: 03.20.90.72.22 | 75011 PARIS | 75004 PARIS | TEL: 03.20.57.84.82 | 39, rue St Jacques |
| FAX: 03.20.90.72.23 | (M° Voltaire) | (M° Hotel de ville ou St Paul) | Lundi: 13h-19h | TEL: 03.27.97.07.71 |
| ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE | TEL: 01.48.05.42.88 | TEL: 01.40.27.88.44 | Mardi au Jeudi: 10h30-19h30 | Lundi au Samedi: |
| CENTRE DE GROS N°1 | TEL: 01.48.05.50.67 | Lundi au Samedi: 10h-19h | Vendredi au Samedi: | 10h-19h |
| 59818 LESQUIN CEDEX | Lundi: 13h-19h | LILLE 2, rue de Faidherbe | 10h30-20h | |
| | Mardi au Samedi: 10h19h | TEL: 03.20.55.67.43 | VANNES 3 0, rue Thiers | TEL: 02.97.42.66.91 |
| | | Lundi au Samedi: 10h-19h | Lundi au Vendredi: 9h-19h | Samedi: 9h-18h30 |

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22

CONSOLES ET JEUX PRIX Je joue sur:

PLAYSTATION
 NINTENDO 64
 SATURN
 DREAMCAST
 DVD

Nom : Prénom :
N° Client (si déjà client) : Age : Ans Téléphone :
Adresse :
Code Postal : Ville : Signature :

Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

Mode de paiement : Chèque postal Chèque bancaire Contre remboursement +35F Mandat Cash

exp: ___ / ___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC * CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIÉES EN COLLECTIF. PROX VALABLES sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les commandes sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

Tony Hawk Skateboarding



▲ Karrem Campbell en action...

Skate or Die !

L'une des bonnes surprises de cette rentrée s'intitule Tony Hawk Skateboarding. Les fondus de cette discipline qui, il y a encore quelques mois, devaient se contenter du très moyen Street Skater ne seront pas déçus du voyage.

Le skate prend de plus en plus d'ampleur sur le bitume hexagonal. En 15 ans de jeu vidéo, seuls quelques rares titres ont traité du sujet. Peut-être parce que le sport en question a longtemps été considéré



▲ Certaines figures allient élégance et technique. Le tout en vol !

comme une pratique rebelle. Il aura ainsi fallu attendre de nombreuses années, et voir arriver entre temps une quinzaine de jeux de snowboard, pour qu'enfin un jeu de skate digne de ce nom voit le jour. Mais la patien-

ce à ses bons côtés car, pour l'occasion, c'est l'éminent Tony Hawk qui a prêté son image modélisée au soft. Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, Tony Hawk est resté, ces quinze dernières années, le maître incontesté de la planche. C'est ce fulgurant virtuose de la planche, l'idole absolue de milliers de boarders qu'Activision a contacté comme conseiller technique.



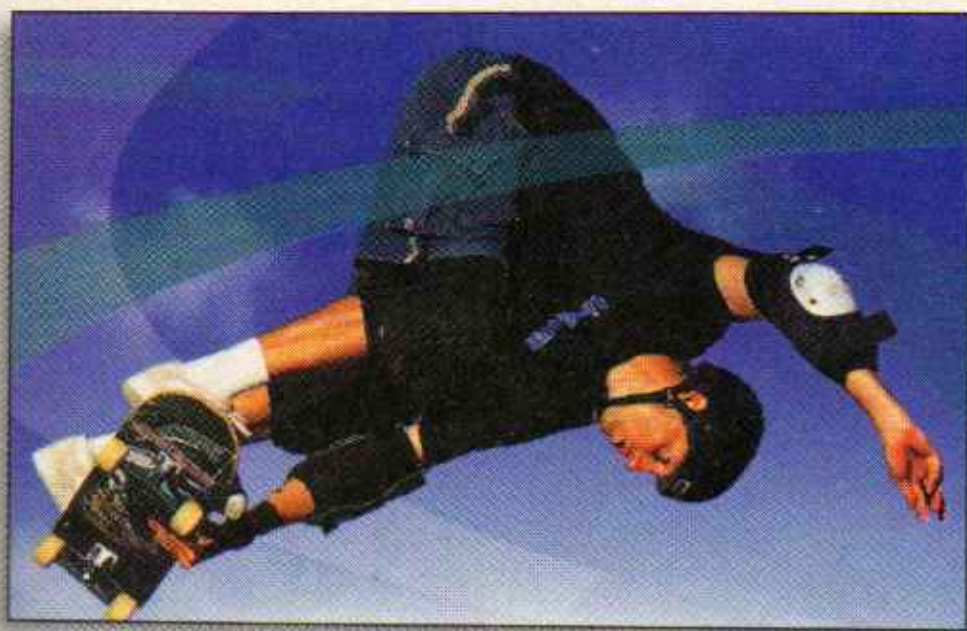
▲ Le mode deux joueurs en écran splitté est une excellente réussite.



▲ Quelques levels sont pourvus d'un écran géant sur lequel défilent des vidéos de skate.



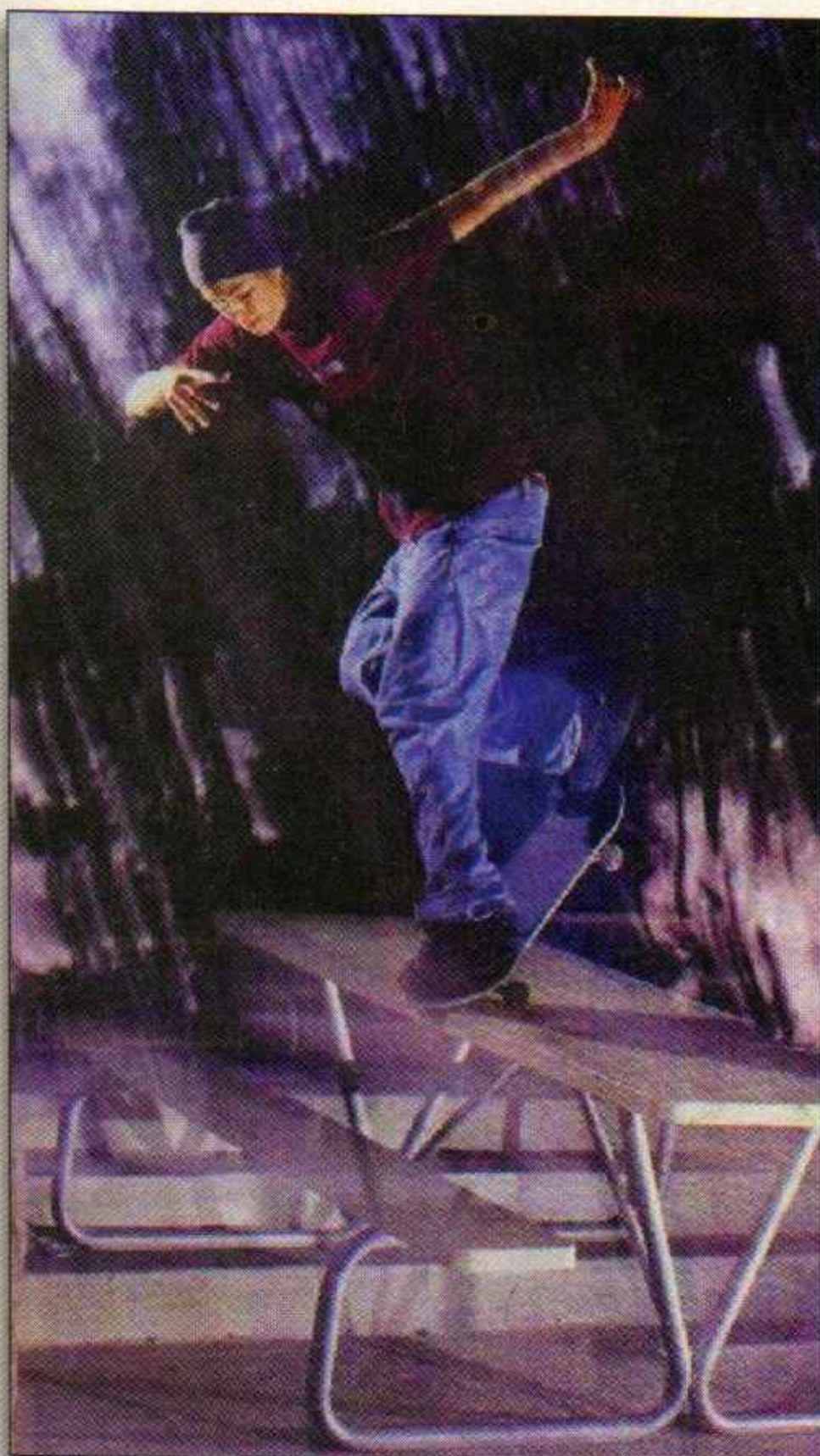
▲ Dans le mont rocheux, vous devez parfois grinder au-dessus des ravins. Attention aux crashes !



Un type hyper-sympa qui a également suivi l'évolution du soft afin qu'il reflète au plus près l'univers du skateboard. Le tout, bien sûr, sans jamais rebuter le néophyte. Un pari tenu ! D'autant que Tony n'est pas le seul pro à figurer dans le jeu. À l'affiche des persos jouables, on retrouve d'autres grands noms du skate tels que Karrem Campbell, Andrew Reynolds.

Boudiou, j'veins la casser ta planche à roulettes !

TH Skateboarding vous propose de diriger votre skater sur une dizaine de parcours urbains différents : lycée, centre commercial, skateparks, etc... Sans compter les stades un



peu farfelus, du genre la Zone 51 ou bien carrément un mont rocheux. Votre progression se résume à gagner des cassettes vidéos en accomplissant certaines tâches. Dans ce registre, il vous faudra retrouver les cinq lettres formant le mot skate, ou encore péter un score en totalisant le plus possible de

figures. Ces cassettes vous permettent d'ouvrir les autres circuits et d'acquérir de nouvelles planches, boostant par la même occasion, vos capacités sur le bitume. Même si vous êtes un as indétrônable sur le parking derrière le super-

▲ Les angles de caméra sont parfois renversants.



▲ Une fois les lettres S.K.A.T.E. récupérées, vous obtenez une K7 vidéo.



▲ Tony tape la pose devant un extra-terrestre visiblement ébloui par son talent.

AVIS ÉCLAIRÉ

● DAVID

Tony Hawk Skateboarding est, à l'évidence, la meilleure simulation de skate jamais vue à ce jour... Ce jeu a une façon bien prersonnelle de vous prendre aux tripes : l'ambiance, le réalisme, le fun et Tony Hawk. Tout est réuni pour combler même le moins aguerri des skaters. C'est bien simple, depuis qu'il tourne dans la rédac', tout le monde veut squatter ma planche ! Imaginez, Wolfen en groles de marche massacrant à grand renfort de crampons ma jolie petite board... Et tout ça, sous prétexte qu'il peut en faire autant ! Pffffr frimeur !



▲ Des tas de tremplins en pleine ville ? Un bonheur !



▲ Toutes les figures sont très bien animées.



▲ La police n'a pas l'air d'être en total accord avec vous...



marché, et que vos potes tombent à la renverse, dès qu'ils vous voient vous envoler dans les airs, ne croyez pas que vous dompterez, pour autant, ce jeu sans peine. Le soft est dur et il vous demandera un petit temps d'adaptation. Mais une fois qu'on l'a au bout des doigts, c'est le délire assuré.

Tout ce que le béton a de meilleur !

Si TH Skateboarding proposait sur le papier un jeu de grande allure, il n'en restait pas moins un grand défi à réaliser pour les développeurs de Neversoft. Et là encore, ça jette un max ! Histoire de donner plus de réalisme aux skaters, Tony à même donné un petit coup de pouce en faisant quelques séances de motion capture ; et l'animation en ressort grandie ! Les figures sont axées arcade, mais sans jamais compromettre l'aspect réaliste de celles-ci. Les persos effectuent de nombreuses acrobaties, une fois dans les nuages, mais les mouvements restent toujours très fidèles et réalistes. Ça passe relativement bien, une fois la manette en main, et on y trouve une réelle satisfaction à enchaîner les différentes combinaisons proposées. Quant aux graphismes, ils sont carrément réussis. Il en est de même pour la musique, avec de véritables groupes de rock orchestrant vos péripéties, c'est une fois encore un bon point pour TH Skateboarding. Signalons enfin la présence d'un mode deux joueurs qui, lui aussi, dépasse nos espérances. La réalisation technique est aussi au top. Le verdict final est sans concession : TH Skateboarding est un produit de qualité dont les aficionados de la planche, autant que les néophytes vont devenir accros.

Blind McYaz II

85%

Note globale ▶

player fun



RÉSUMÉ

Speed et frénétique, TH Skateboarding est la meilleure simulation de skateboard. Les inconditionnels doivent absolument l'avoir. Les non-initiés peuvent aussi s'y essayer.

DÉVELOPPEUR
Neversoft

ÉDITEUR
Activision

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Rien à redire.

8/10

Animation

Les mouvements des skaters paraissent plus vrais que nature !

9/10

Son

L'esprit Skate d'aujourd'hui est parfaitement retranscrit à travers la zique.

8/10

Jouabilité

Un cours temps d'adaptation est requis pour maîtriser les boarders.

7/10

Difficulté

Bien répartie, vous ne le terminerez pas en un après midi.

8/10

Durée de vie

A deux, on s'amuse bien. En solo, on y rejoue.

8/10

Prix conseillé : 369 F

MAXXI-GAMES

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

| PlayStation. | |
|------------------------|-------|
| APE ESCAPE | 329 F |
| ABSOLUTE FOOTBALL | 329 F |
| BIG AIR | 329 F |
| BLOODY ROAR 2 | 349 F |
| BUG'S LIFE | 349 F |
| CIVILIZATION 2 | 349 F |
| COOL BOARDER 3 | 299 F |
| CROC 2 | 329 F |
| DRIVER | 329 F |
| DUKE NUK. TIME TO KILL | 329 F |
| FIFA SOCCER 99 | 329 F |
| FORMULA ONE 98 | 329 F |
| LEGACY OF KAIN 2 | 349 F |
| ISS PRO 98 | 299 F |
| KNOCK OUT KINGS | 329 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 |
| PARASITE EVE (US) | 399 F |
| PRINCE NASSEM BOXING | 329 F |
| RE VOLT | 329 F |
| RIVAL SCHOOL | 329 F |
| SHADOW MAN | 329 F |
| SILENT HILL | 329 F |
| SYPHON FIGHTER | 329 F |
| TAJFU | 329 F |
| TENCHU | 329 F |
| TOCA TOURING CAR 2 | 329 F |
| TOMB RAIDER 3 | 329 F |
| VIRUS | 329 F |
| V RALLY 2 | 329 F |
| WARZONE 2100 | 329 F |
| WF ATTITUDE | 329 F |
| WILD ARMS | 349 F |
| WIPE OUT 3 | 349 F |
| X-MEN VS ST. FIGHTER | 299 F |
| YANNICK NOAH | 329 F |
| Jeux OKAZ | |
| BLOODY ROAR | 219 F |
| BUSHIDO BLADE | 219 F |
| CASTLEVANIA | 219 F |
| DIABLO | 169 F |
| DUKE NUKEM 3D | 169 F |
| EXPLOSIVE RACING | 169 F |
| FIGHTING FORCE | 169 F |
| FORMULA KARTS | 169 F |
| FORSAKEN | 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 |
| SNOW RACER 98 | 169 F |
| ACCESSOIRES | |
| ACTION REPLAY INT. | 299 F |
| MEMORY CARD SONY | 99 F |
| MEMORY CARD NON OFF. | 79 F |
| CABLE RGB + RCA | 79 F |
| DUAL SHOCK | 199 F |
| GUN VBRANT | 299 F |

| PlayStation PLATINUM | |
|----------------------|-------|
| 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 |
| HERCULE | 149 F |
| MISSION TESLA | 149 F |
| MOTO RACER | 149 F |
| ODDWORLD | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| TEKKEN 2 | 149 F |
| TOCA 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 |
| COMMAND & CONQUER | 399 F |
| CONKER'S QUEST | 399 F |
| DUKE TIME TO KILL | 399 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 399 F |
| EXTREME G2 | 399 F |
| F ZERO X | 369 F |
| FT WORLD GD PRIX 2 | 399 F |
| GEX 3D | 399 F |
| GOLDENEYE | 269 F |
| HOLY MAGIC CENTURY | 399 F |
| ISS PRO 98 | 369 F |
| MARIO PARTY | 399 F |
| MICRO MACHINES | 399 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 399 F |
| NASCAR RACING 99 | 399 F |
| NBA LIVE 99 | 399 F |
| NEW BEETLE ADVENTURE | 399 F |
| NHL HOCKEY 99 | 399 F |
| QUAKE 2 | 399 F |
| RE VOLT | 399 F |
| SHADOW MAN | 399 F |
| SOUTH PARK | 399 F |
| ST. WARS RACER | 399 F |
| ST. WARS ROGUE SQUAD | 399 F |
| TONIC TROUBLE | 399 F |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 399 F |
| TUROK 2 | 399 F |
| V-RALLY 99 | 269 F |
| WCW VS NWO REVENGE | 399 F |
| WIPEOUT 64 | 399 F |
| ZELDA 64 | 399 F |
| Jeux OKAZ | |
| BLAST CORPS | 169 F |
| BOMBERMAN 64 | 219 F |
| COUPE DU MONDE | 319 F |
| DIDDY KONG RACING | 219 F |
| DUKE NUKEM 3D | 269 F |
| EXTREME G | 219 F |
| FIFA 98 | 269 F |
| FORSAKEN 64 | 269 F |
| ISS PRO | 169 F |
| LYLAT WARS + VIB. | 319 F |
| MACE THE DARK AGE | 319 F |
| MARIO 64 | 169 F |
| MARIO KART 64 | 219 F |
| NFL QUARTERBACK | 269 F |
| NHL BREAKAWAY | 269 F |
| PILOT WINGS | 219 F |
| QUAKE 64 | 319 F |
| STAR WARS | 219 F |
| TOP GEAR RALLY | 269 F |
| TUROK | 219 F |
| WAVE RACE | 219 F |
| WCW VS NWO | 269 F |
| YOSHI'S 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 |

Sans oublier :
 Fighting Force 2
 ISS Pro Revolution
 Formula One 99
 FIFA 2000

Le 14 octobre :
 Soul Calibur
 House of the Dead 2
 Ready 2 Rumble Boxing
 Toy Commander
 Shen Mue
 ...etc...etc

Dreamcast.

- Magasins MAXXI-GAMES**
- 18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92
 - 6, Rue d'Arras
75005 Paris
01 44 07 03 77
 - 175, Rue de Crimée
75019 Paris
01 40 34 86 86
 - 113, Avenue Gallieni
93170 Bagnolef
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
 - 1, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08
 - 71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
01 56 29 29 00
 - 6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 55
 - 125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39
 - 3 bis, rue Simon Bolivar
97200 Fort de France
05 96 73 38 27
 - 3 bis, rue Simon Bolivar **Nouveau**
97200 Fort de France
05 96 73 38 27
 - 40, rue Marx Dormoy **Nouveau**
78018 Paris
01 40 37 47 57
 - 197, rue Ste Catherine **Nouveau**
33000 Bordeaux
05 56 92 20 55
 - 7, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53
- Boutique VPC :**
 Maxi-Games
 34, Rue de Malte
 75011 Paris
 Métro Oberkampf
 01 48 05 88 05

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 - Maxi-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 Carte bancaire* Mandat-lettre

N° carte: _____ Expire fin: _____

Signature: _____

Jeux** Frais de port: 39F

Console** Frais de port: 50F

Total _____

Nom/Prénom : _____

Adresse : _____

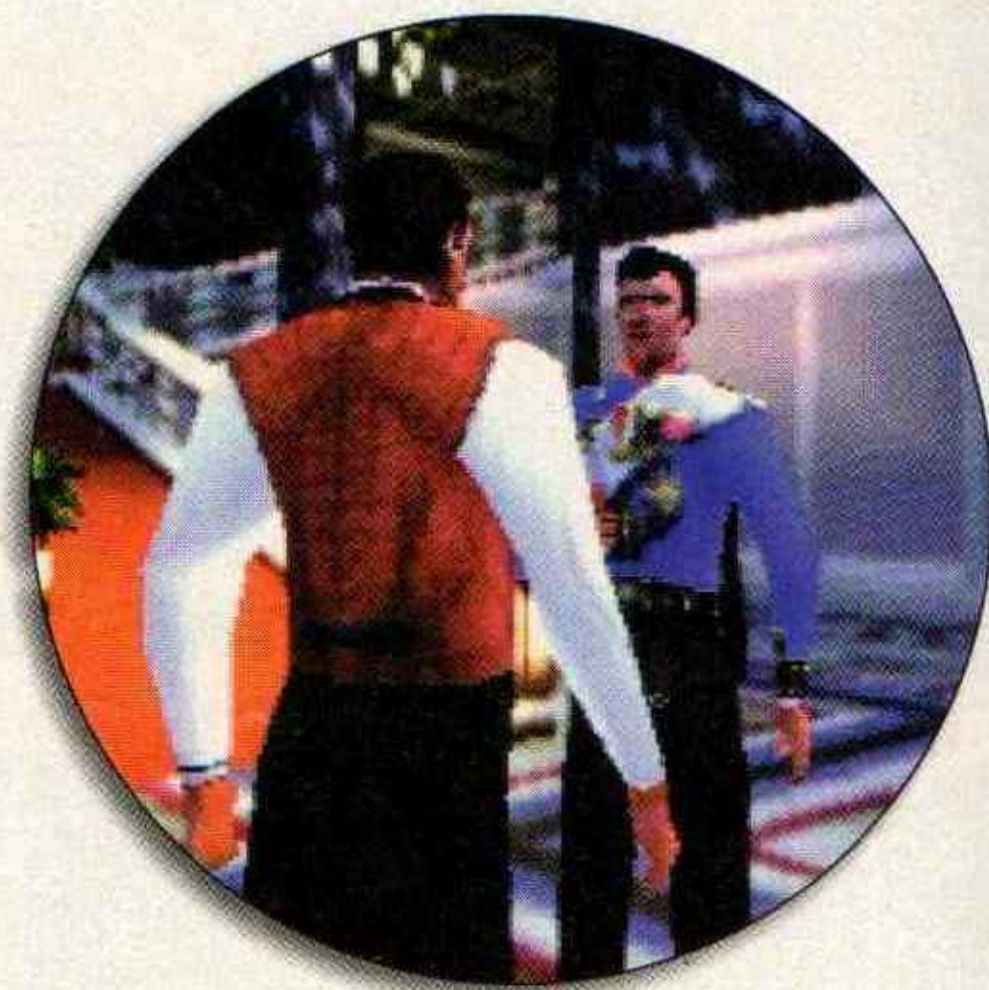
Code Postal : _____ Ville : _____

Tél : _____

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port!

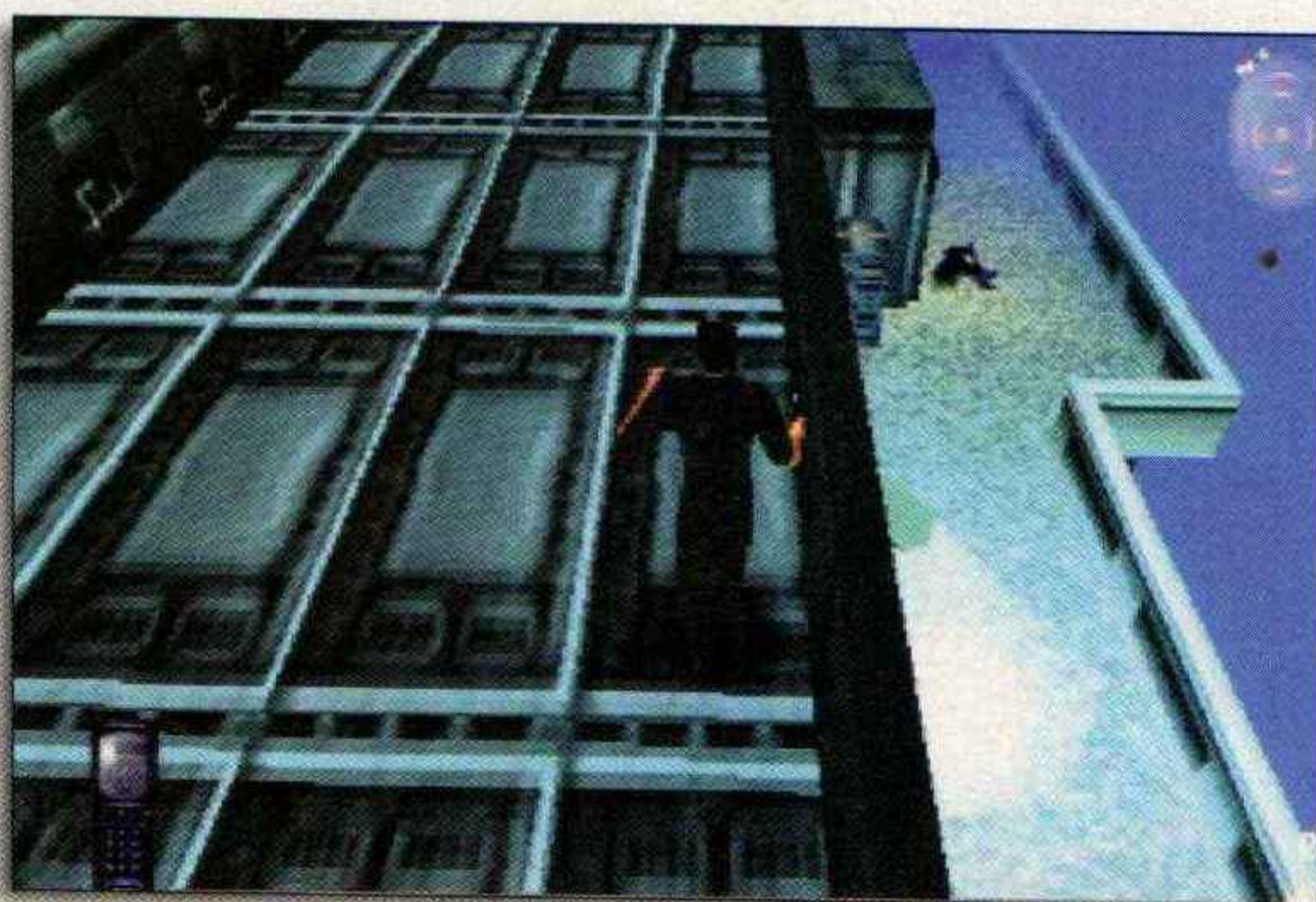
Mission Impossible



Impossible, mais vrai !

Après sa sortie sur N64, les développeurs de X-ample se sont donné pour mission d'adapter le jeu sur PlayStation... Ca sentirait pas des fois le réchauffé ?

Comme sur N64, votre mission, si vous l'acceptez, est d'entrer dans la peau d'Ethan Hunt (incarné par Tom Cruise dans le film) afin de trouver une taupe infiltrée à la CIA. Le scénario suit pas à pas celui du film, et par extension, celui de la version N 64, ligne à ligne. Au cours de votre quête, vous devrez résoudre pas moins de 5 missions à travers le monde (Londres, Prague, QG de la CIA...). Pour cela, vous disposez de tout l'équipement d'un agent secret : armes de poing, explosifs, mais également le célèbre *face maker* qui permettra de prendre l'identité d'autres personnes.



▲ C'est quand même plus rassurant de savoir ce qui nous attend en bas.

Malgré la variété des missions, elles sont toutes assez répétitives. Il faut souvent aller à un endroit ramasser un objet pour aller à un autre et ainsi de suite. Toujours en essayant de tirer sur les personnes qui bloquent votre passage. Je dis bien essayer, car la précision n'est pas du tout le point fort de ce titre. Pour tirer sur un ennemi, il faut en vouloir : soit on passe en mode subjectif et là, la précision s'affine, mais on se prend tout dans les dents (dommage pour Tom), soit on essaye de tirer en courant, et là, c'est le gachi de balles assuré. Heureusement, certaines

missions changent de cadre, comme celle où l'on joue le rôle d'un sniper pour défendre ses agents.

Des nouveautés ?

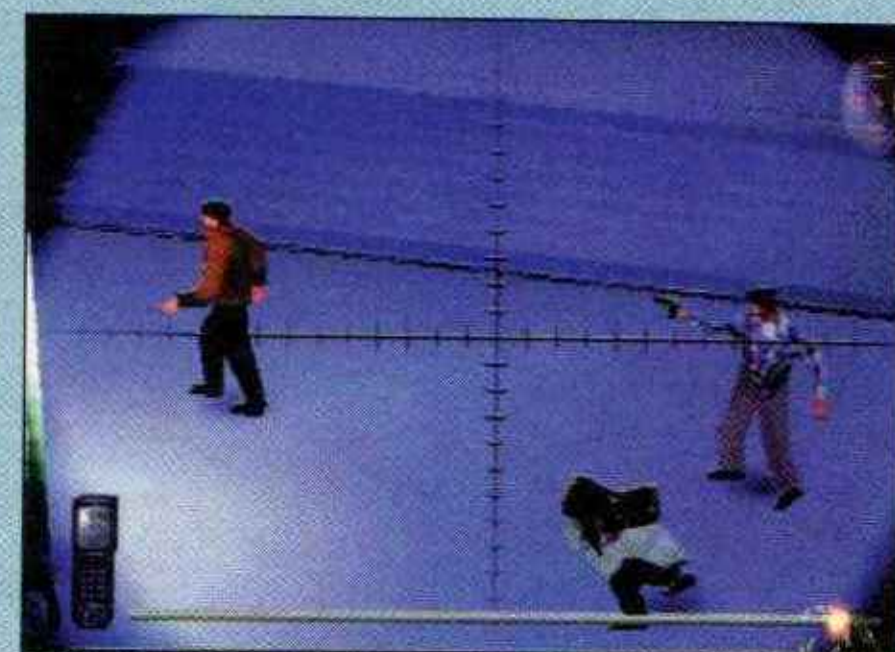
Ne soyons pas mauvaise langue, certains points ont été améliorés. Tout d'abord, support CD oblige, les vidéos et les musiques sont de bien meilleure qualité. Les voix, sont également plus agréables, même si



▲ Les reflets dans les miroir sont quand même plus jolis que sur N64.

Les différents types de missions.

Bien que les missions se jouent sensiblement de la même façon, en caméra haute, certaines offrent des variantes, comme celle en sniper, ou la fameuse scène du héros suspendu par un câble qui doit éviter les faisceaux laser.



A défaut de révolutionner l'approche du jeu, Mission Impossible assure juste le passage sur une nouvelle plate-forme.

ZOOZ

Estant ne serait pas un peu skizo?

Pour réussir vos missions, vous devez souvent changer d'identité en utilisant votre Face maker.



▲ Un hélico vous attaque? Tout est normal!



▲ Vous croyez que ça va péter? ▲



▲ Allez hop! Au placard Candice.

le vocabulaire des agents et autres ennemis n'a pas augmenté! Plutôt réussis graphiquement, certains détails du soft ont été améliorés dans cette version, comme par exemple, les reflets dans les miroirs ou encore les pas dans la neige. Un nouvel angle de caméra fait son apparition à certains niveaux, permettant de shooter les ennemis en contrebas. Grande nouveauté: Alors que sur N64, on ne peut sauvegarder qu'à la fin des niveaux, la version PlayStation offre la possibilité de sauvegarder rapidement à tout moment.

C'est appréciable. Mais les missions restent trop linéaires; si l'on ne suit pas à la lettre, et dans l'ordre, les objectifs, c'est l'échec assuré. Ainsi, malgré quelques améliorations notables, on retrouve plus ou moins le même jeu que sur N64, jeu qui plaira aux amateurs du genre qui ne possèdent toujours pas de N64.

Ah j'oubliais, si toutefois, vous ou l'un de vos agents se faisaient prendre, le département d'état nierait toute collaboration. Ce message ne s'auto-

détruirait pas automatiquement dans dix secondes, il vous reste encore pas mal de pages à lire.

Carlito, Impossible no es espanol!

68%

Note globale ▶

player fun



RÉSUMÉ

En bref, malgré quelques améliorations cette version PlayStation n'apporte pas de second souffle à ce titre. On aurait bien aimé un peu d'innovation...

DÉVELOPPEUR
X-ample

ÉDITEUR
Infogrames

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Certains détails ont été améliorés comme les traces de pas sur la neige.

6/10

Animation

Médiocre dans l'ensemble.

5/10

Son

Très bonne qualité de la bande son.

8/10

Jouabilité

Elle manque énormément de précision, aussi bien dans les tirs que lors des sauts.

4/10

Difficulté

Elle est progressive et bien dosée.

7/10

Durée de vie

De nombreuses heures de jeux vous attendent.

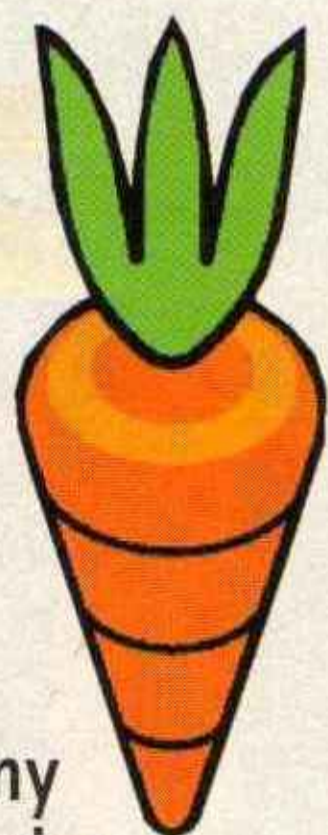
7/10

Prix conseillé : 359 F

Kingsley's Adventure



Knight Forever



Depuis toujours, Nintendo a su capter les 6-12 ans, son public de prédilection. Avec Kingsley's Adventure, Sony semble décidé à s'approprier une part du gâteau...



▲ Les ennemis que vous rencontrez, comme cet espadon, sont quelquefois assez loufoques.

Voire aventure commence au royaume des fruits. Vous dirigez Kingsley, un renardeau à l'humour cynique, et décidez de devenir chevalier. Mais pour cela, il faut d'abord en passer par une quête initiatrice. Illico presto, ou comme par magie, si

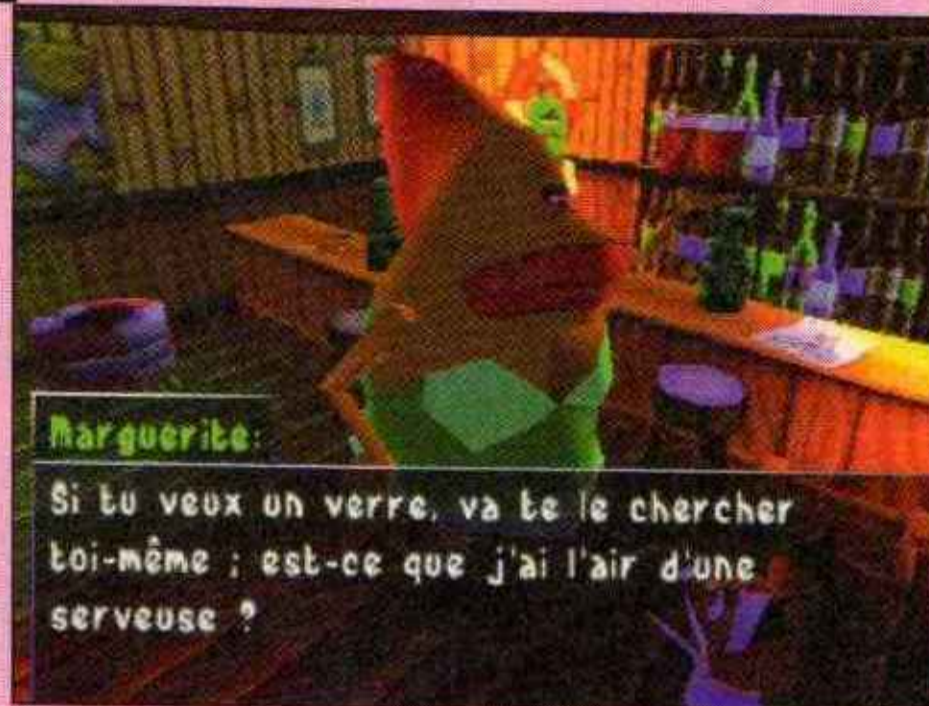
ZOOM

Rencontres

Vous rencontrerez des dizaines de personnages au long de votre périple. Certains, balanceront même parfois d'épiques dialogues. À ce propos, la traduction française est excellente !



▲ Les décors sont parfois un peu trop vides...



▲ Les warpzones pour aller d'un village à l'autre.



vous préférez, le roi vous convoque pour une mission de première importance. C'est ici que débute votre aventure. À travers divers lieux et en rencontrant tour à tour les protagonistes qui vous donneront un coup de main, vous allez terrasser les ennemis qui mettent en péril la sécurité du royaume.

En garde chevalier !

Kingsley se veut une version PlayStation du mythique Zelda. En moins bien, je vous l'affirme. Toutefois, ce n'est pas une raison pour jeter d'entrée ce jeu d'aventure aux oubliettes, parce qu'il recèle malgré cela de sérieux atouts. L'univers est coloré et les graphismes sont honnêtes, sans être extraordinaires. Le défaut technique notable de Kingsley vient de son manque de maniabilité. Diriger le renard dans certains passages plate-forme n'est pas très facile. On se plante fréquemment, sans bien comprendre la raison. Énervant ! Autre point, les combats sont beaucoup trop simples à mon goût. Pour achever un ennemi, il suffit de se mettre en garde et de contre-attaquer. Ok, j'admet que c'est un soft pour les petits, mais cela devient rapidement un problème quand la lassitude prend le pas sur le plaisir. Surtout que, les événements liés au scénario ne sont vraiment pas assez variés. Aucune intrigue ne vient donner un quelconque piment à l'aventure, et les actions s'enchaînent bêtement. C'est dommage, parce que Kingsley disposait à la base d'un potentiel qui aurait pu être plus développé.

Le roi et la reine du royaume des fruits vous fournissent des informations sur vos futures missions. ▼



Le jeu débute par un entraînement pour vous familiariser avec les boutons. ▶



▲ La cinématique d'introduction vous met en scène sous forme de marionnette.



▲ À chaque fin de mission, vous disposerez de nouveaux accessoires de combats.



Malgré cela, il n'en reste pas moins un bon jeu qui trouvera facilement sa place dans la ludothèque de votre petit frangin, toujours bien décidé à ne pas vous lâcher le paddle quand vous jouez avec des potes. De plus, la durée de vie, plutôt raisonnable, lui conviendra parfaitement. Eh oui, c'est le prix à payer pour connaître la tranquillité !

69%

Elektrik Yaz

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Kingsley's Adventure est un jeu bien réalisé à la durée de vie appréciable. Seul un défaut de jouabilité l'handicape réellement. Offrez-le à votre petit frère pour votre tranquillité !

DÉVELOPPEUR
Psygnosis

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Honnête, même si certains endroits du jeu font un peu vides.

8/10

Animation

Pas géniale, mais loin d'être catastrophique.

7/10

Son

Une musique vraiment classe vous guide tout au long du jeu.

9/10

Jouabilité

Le cruel défaut du soft, même si la prise en main se fait rapidement.

6/10

Difficulté

On vient trop rapidement à bout des ennemis.

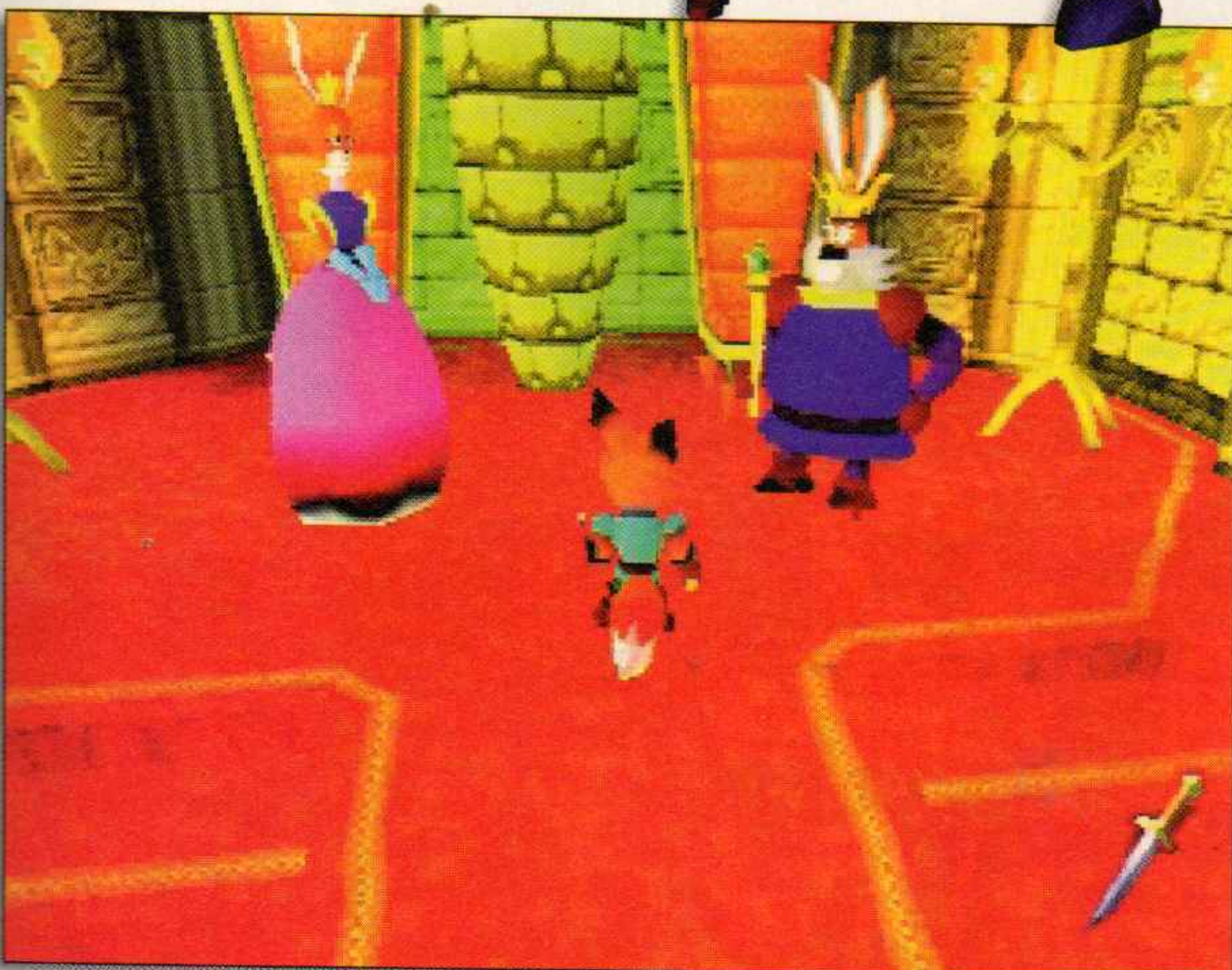
7/10

Durée de vie

Raisnable, sans plus.

7/10

Prix conseillé : 229 F



Toy Commander



Des jouets par milliers

Des poupées qui prennent vie, des batailles de soldats en plastoc, et l'illusion devient réalité. Le dernier joujou de No Cliché est un vrai fantôme de même. Et nous sommes tous de grands enfants...

Débarrassons-nous à la fraîche des influences qui collent aux pixels de Toy Commander. Micromachines pour les décors et, côté cinéma, Toy Story et Small Soldiers : le premier, notamment pour ses conflits de petits soldats. Le second, pour ses batailles rangées opposant deux équipes de jouets : les bons, et les... enfin, vous savez. Toy Commander reprend ce principe à la lettre, en y ajoutant l'interactivité qui fait défaut aux longs métrages. Et ça change tout.



▲ Toy Commander regorge de courses en tous genres. Ici, une course de biplans bien planante.



▲ Je suis Godzilla. Et ta chambre, c'est le Japon !



▲ Des soldats au vil dessein ont envahi la chambre à coucher. Le mortier de votre tank les calmera un moment.

Qui n'a pas rêvé de taper le carton avec ses figurines favorites ? Qui ne s'est pas surpris à s'imaginer réduit à une échelle minuscule, aviateur improbable d'un gros "navion" de

10 centimètres de long ? En s'immisçant ainsi dans nos désirs les plus secrets, Frédéric Raynal et sa fine équipe ne sont pas loin d'avoir réalisés le fantôme vidéo-

ZOOM

Plus on est de fous...

Cinq ans ! C'est le temps qu'il a fallu à la PlayStation pour proposer un vrai mode 4 joueurs (avec Crash Team Racing, testé le mois prochain). Dès sa sortie début octobre, la Dreamcast prouvera à ses détracteurs qu'elle est une console surpuissante : le multi-joueurs de Toy Commander est un modèle de fluidité, sans perte de détails. Un mode multi-joueurs et un mot d'ordre entêtant : fun, fun, fun !





▲ Des Formule 1 type circuit 24 investissent la salle à manger. Une course âprement disputée. Un des nombreux plaisirs de Toy Commander.



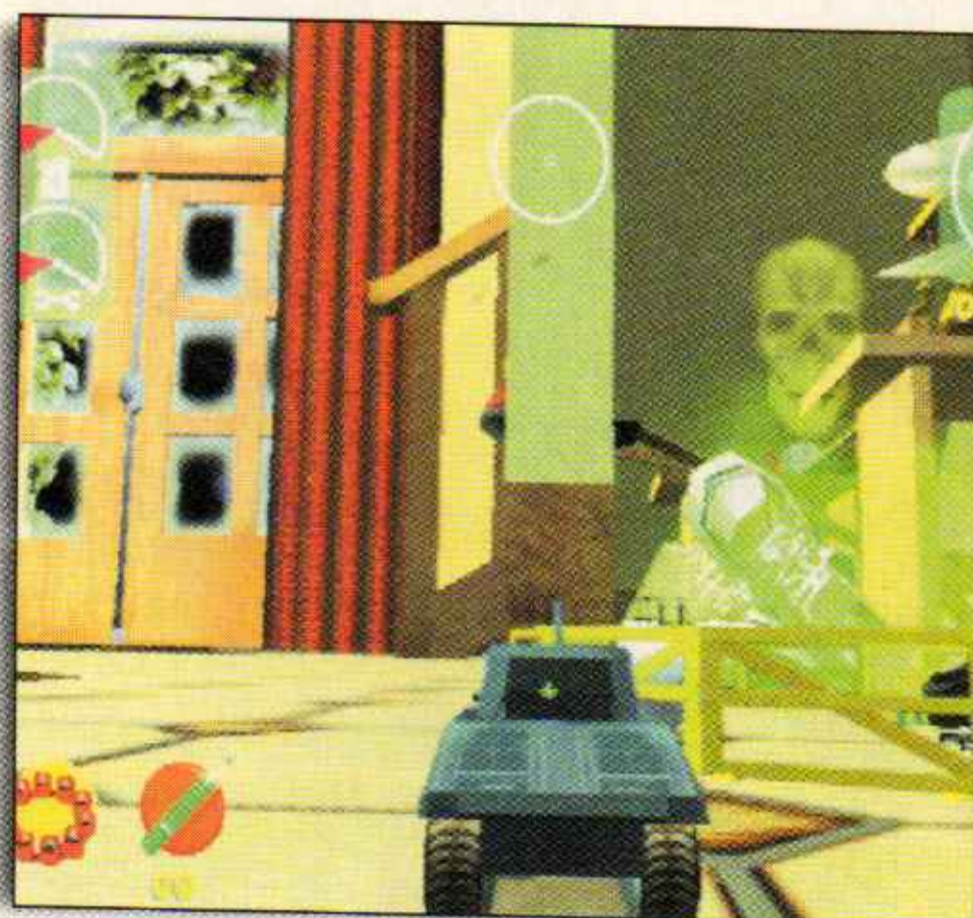
▲ Après MC Pékor, j'ai l'honneur de vous présenter DJ Poireau et les Top Men, un des innombrables privées jokes de Toy Commander. Le lecteur qui les recensera tous gagne son poids en CD (vous excitez pas les mecs, c'est une blague...)!

ludique absolu : une fusion entre les rêveries, les distractions propres à l'enfance, et les possibilités offertes par la technologie d'aujourd'hui. Pour ça, et parce qu'avant d'être une machine à thunes, No Cliché est une machine à rêves : Merci !

Le parfum de l'enfance

Dans la pratique, Toy Commander propose une succession d'épreuves dans un décor rendu gigantesque par l'échelle : une maison aux proportions confortables. Seules les missions se déroulant dans la cuisine sont accessibles au départ. En passant avec succès les étapes, vous déverrouillerez de nouvelles pièces. Plus ou moins inspirées, les tâches qui vous attendent n'en sont pas moins variées. Jugez plutôt : des courses en pagaille à bord d'une foule de véhicules volants, roulant ou flottants ;

"Quand je serai grand, je veux être un enfant !" (Frédéric Raynal, même devant l'éternel, et concepteur de génie.)



▲ L'humour potache de Toy Commander à son paroxysme : une vieille paire de godasses aux relents nauséabonds. Une ferme miniature en péril. Un désodorisant. À vous de jouer !

la protection d'un fort assiégé par des jouets ; et même... la cuisson dans les temps d'un œuf dur... Ne rigolez pas, c'est carrément jouasse ! Le tout, dans une ambiance authentiquement ressource, la Raynal's Touch faisant le reste : ses jeux sont toujours des modèles de prise en main. Pourtant, au départ, rien ne laisse présager d'un tel satisfecit : la caméra virevolte à en donner le tournis (c'est l'effet Dreamcast, on s'y fait rapidement) et les missions s'annoncent comme des parangons de puérilité. Mais rapidement, le charme opère. On se surprend à sourire, puis à rire franchement. Pour les plus vieux, une véritable remontée dans le temps s'opère. Toy Commander n'est pas un coup destiné à s'attirer la sympathie des enfants. Sa fraîcheur, sa spontanéité ne sont jamais prises en défaut. Une ambiance bon enfant, certes, savamment calculée où, à la manière d'un toon, les soldats, groggy par

les projectiles, voient des étoiles tourner au-dessus de leur caboche ; mais regorgeant d'idées galvanisantes, avec les bombes sous forme de gommes et des missiles, crayons de papier. Les soirs de spleen sans idéal, quand rien n'y fait, je sors mon Toy Commander. J'enquille les parties. Et j'me marre.

Féthi, l'enquilleur



▲ Alerte ! L'infâme Nounours (comment ça, oxymore ? Hé, l'as du scrabble au fond là, ouais toi ! Tu me laisses torcher mon papier peinard !!!)

AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL : Toy Commander, voyons un peu.... En un mot, marrant. Mais sans plus. Le mode solo est excitant, bien que vite lassant. Le mode quatre joueurs est trop brouillon. En tant que testeur, je peux vous dire que se tirer dessus dans une si grande arène est vite barbant. Le temps de trouver son adversaire et il est déjà temps d'aller au boulot, le lendemain. Pour ce style de jeu, rien ne vaut un bon Paint-Ball ou autre Laser-Quest. Alors, Toy Com.... touché coulé !**

76%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Les jouets au pouvoir ! Un postulat de départ fascinant pour une franche réussite au finish. Toy Commander est une source de jouvence. Et c'est beau !

DÉVELOPPEUR
No Cliché

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
VM

ACCESSOIRE
Cerveau d'enfant

Graphisme

Des décors chatoyants et détaillés, des véhicules joyeusement modélisés... Une idée du bonheur.

8/10

Animation

Un poil poussive en solo, brillante en multijoueurs.

8/10

Son

Un fond de techno qui s'accommode mal de l'univers virginal du jeu.

4/10

Jouabilité

Déroutante un moment, elle se révèle excellente à l'usage..

8/10

Difficulté

Decrescendo tant l'expérience améliore le niveau du joueur. Risque de lassitude..

6/10

Durée de vie

Une cinquantaine de missions, un multi-joueurs bonnard... Un dessin ?

8/10

Prix conseillé : 380 F

Monaco Grand Prix Racing 2

La F1 à vitesse grand V

Un Français sur la DC de Sega ? Oui, d'autant que Monaco Grand Prix 2 est à la hauteur de nos espérances. Vive la France !

Apprenant par mon E-Mail cellulaire que Monaco Grand Prix 2 est à la rédaction, je fonce à 200 km/h (je m'y crois déjà) chez *Player One* et crie : "IL EST POUR MOI !". D'une voix douce mais décidée, Mahalia me répond : "OK, teste-le". Je suis ébahi. Aucun jeu de Formule 1 en 3D de ma connaissance n'atteint le réalisme de MGP 2. Le championnat des modes arcade (qui diffère de celui de la simulation par la présence du temps limité à chaque course) et simulation est à deux doigts d'une véritable conduite. Finis les virages à 220 km/h, les dérapages contrôlés dans les épingles à cheveux. Fini aussi l'adversaire qui fonce pour vous éjecter hors de la route. NON ! Ici, il n'y a rien de tout cela. Au pad ou au volant

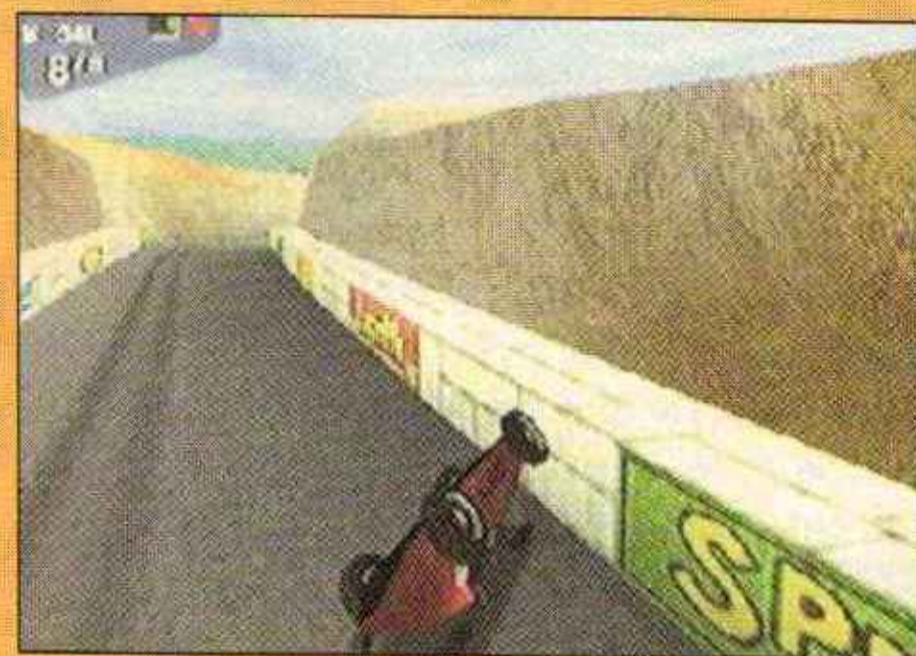
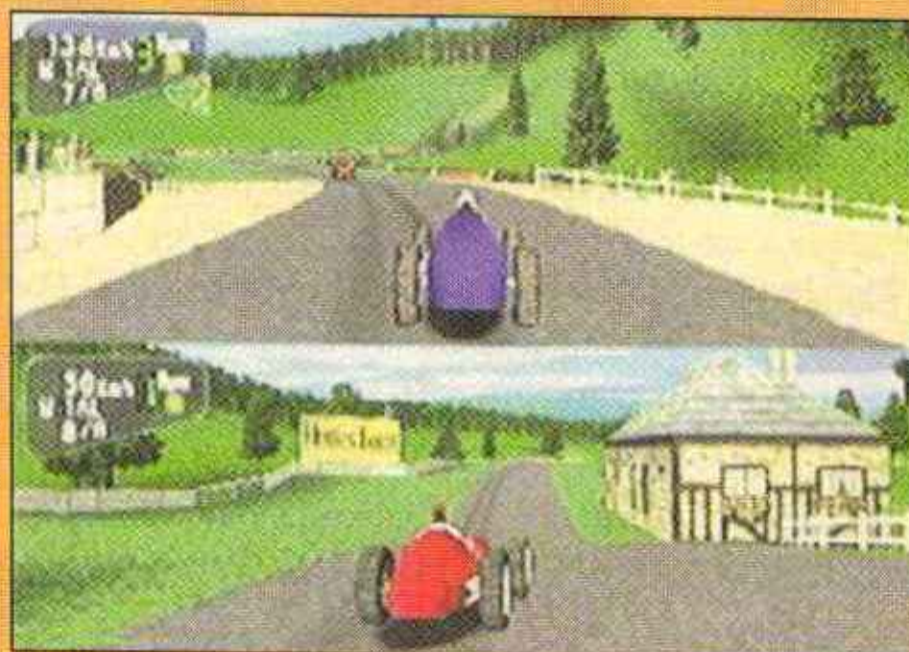
DC, aux commandes d'une McLaren ou autre Ferrari, les virages doivent être gérés à vitesse raisonnable. Sinon, dans le gazon ! Et l'intelligence artificielle est telle que les vingt et un adversaires ne trichent dans aucun des 17

circuits du championnat : Australie, Luxembourg, Europe, Monaco, tiens, tiens ! En fait, hormis les vrais noms des coureurs et d'écuries, tout est authentique. Une question de gros sous ? D'ailleurs, il est possible

ZOOM

Le mode rétro

En plus des deux modes précédemment cités, il en existe un troisième, le mode rétro. Ce dernier, également jouable à deux, ravira les plus collectionneurs. Malheureusement, au volant de votre Bugatti 1920, un seul parcours vous est offert.



▲ Drapeau noir : disqualifié !



▲ Les adversaires sont coriaces.

de modifier les noms proposés... Les paramètres et les règles sont modifiables.

Une variété de courses inégalée

Choisissez la météo, le nombre de tours et d'adversaires, la présence d'anti-dérappage, les faux départs et même la règle des 107 %,



▲ Admirez ces décors du circuit de Monaco !



▲ Les rétroviseurs ne sont accessibles qu'avec cette vue.



▲ À la sortie du stand.



Les Français prouvent une fois encore qu'ils n'ont pas dit leur dernier mot. Espérons qu'ils vont continuer dans cette voie...

dérivée des vrais courses de F1 (pendant la qualification, le temps effectué ne doit pas être supérieur à 107 % du temps de la pole position). Il y a aussi le choix des pannes. Celles de la boîte de vitesses, du moteur, les fuites d'eau. Pendant les courses, apparaissent même les drapeaux noir et jaune. Enfin, nul besoin d'arriver en tête pour obtenir de l'argent et acheter des accessoires puissants.

Tout est fourni d'emblée. Les réglages s'effectuent au garage avant chaque course : orientation des ailerons, freins, souplesse des



▲ Ici, tous les noms sont modifiables.

suspensions, tours/minute du moteur, boîte de vitesse, et même le volume de carburant. Tout est permutable, permettant une excellente adaptation à tous les circuits.

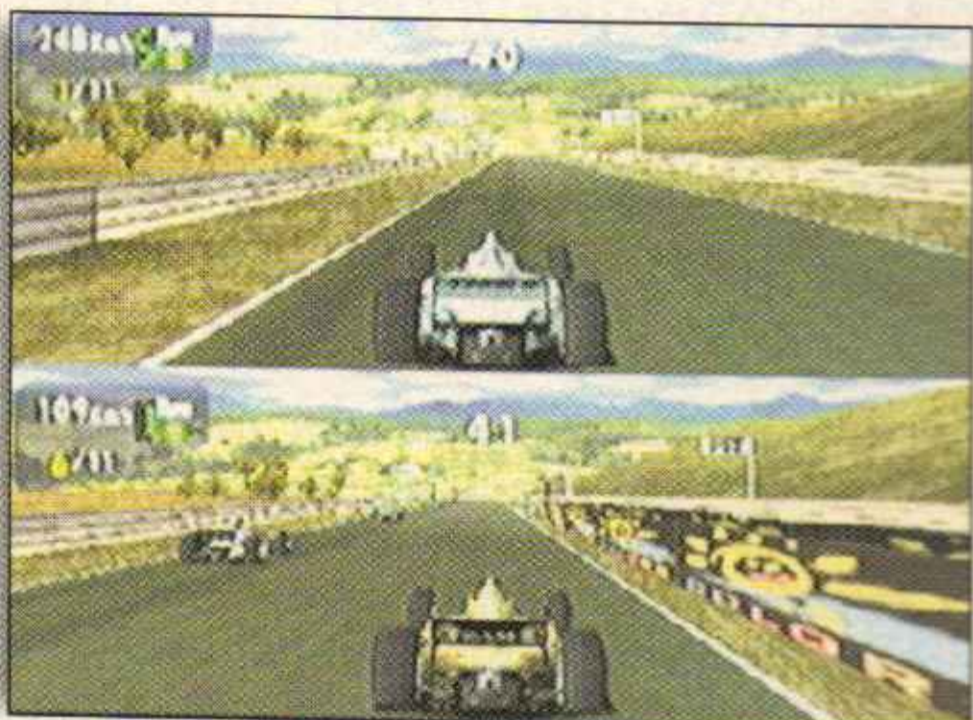
Un départ difficile !

Avant tout, entraînez-vous ! La maniabilité au début est horrible. Mais après adaptation du contrôle de ces petits bolides, nul ne vous résistera. Surtout qu'il existe un mode deux joueurs,



la cerise sur le gâteau. Pour un jeu de F1, il n'y a rien à redire, les fans seront épatés, tant la vitesse est grande, l'animation est fluide et les graphismes plus vrais que nature ! Un jeu rapide, réaliste et en plus, fun : c'est si rare que vous ne pouvez passer à côté.

Cyril, en direct des stands



▲ À deux, c'est mieux.

81%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Réaliste à souhait, Monaco Grand Prix 2 ravira à coup sûr les fans (et peut-être même les autres), qui d'habitude évitent ce genre de soft dans les rayons. D'excellents moments en perspective !

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

ÉDITEUR
Ubi Soft

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card VMS

ACCESSOIRES
VMS, volant

Graphisme
Superbe, on y croit.

8/10

Animation
Rapide et fluide, comme on aime.

8/10

Son
Les sons habituels d'un jeu de F1. Vrououmm....!

6/10

Jouabilité
Au début, difficile. On s'y fait rapidement.

7/10

Difficulté
En pro comme en amateur, la difficulté est bien équilibrée.

7/10

Durée de vie
Avec tout ce qu'il offre, MGP sera encore dans vos chaumières en 2002.

8/10

Prix conseillé : 369 F

Tonic Trouble



Le faux jumeaux de Rayman

Pensant que Rayman allait s'ennuyer tout seul, les développeurs d'Ubi Soft lui ont créé un petit frère. Ed sera-t-il à la hauteur de son aîné ? Verdict !

En nettoyant son vaisseau spatial, Ed, notre héros maladroit, qui ressemble étrangement à Rayman, fait tomber une canette contenant un étrange liquide en direction de la planète Terre. Une fois le liquide éparpillé sur le sol terrestre, celui-ci change soudain l'aspect des choses. Des légumes sortant de terre deviennent agressifs et un viking contaminé tente de s'appropriier la planète ! Comme tout extra-terrestre mauve qui se respecte, Ed prend immédiatement la navette pour la Terre pour réparer sa bêvue.

Atterrissage raté ! Ouf !

Évidemment en arrivant sur Terre, Ed s'écrase très loin de la canette. Et oui, car autrement, s'il se posait près d'elle, la prenait et rentrait chez lui, merci au revoir et pas de



▲ Et hop ! Direction un autre monde.

jeu ! Pour la retrouver, vous aurez besoin de l'aide d'un professeur quelque peu déjanté. Il vous inventera de super gadgets, si vous lui ramenez des ingrédients étranges, comme des plumes ou des cailloux, qu'il vous demande. Vous en trouverez six par univers, ce qui vous les fera explorer de fond en comble. Lorsque vous aurez remis ces six objets au prof, il vous donnera un gadget pour poursuivre votre aventure, comme par exemple un noeud papillon qui donne des ailes... L'idée des gadgets est sympa, comme dans Banjo Kazooie, ils enrichissent progressivement les possibilités de manœuvre de votre perso. Cependant, ils rendent le jeu très linéaire. Si on ne possède pas le scaphandre, il est carrément impossible d'accéder au niveau subaquatique.

L'objet du délit ! ▶



Les neuf mondes sont ponctués d'énigmes simplistes. On est loin de celles de Banjo Kazooie, car ici la plupart du temps, il suffit de regarder autour de soi pour trouver la solution adéquate.

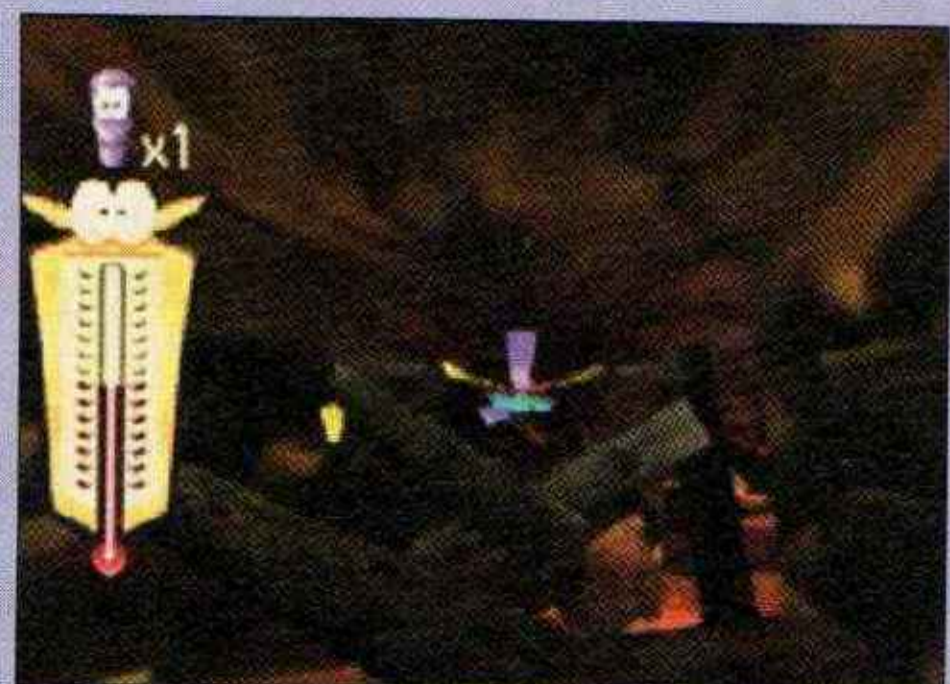
Trop fastoche !

De façon générale, la difficulté est quasi inexistante. À moins de ne pas avoir trouvé

ZOOM

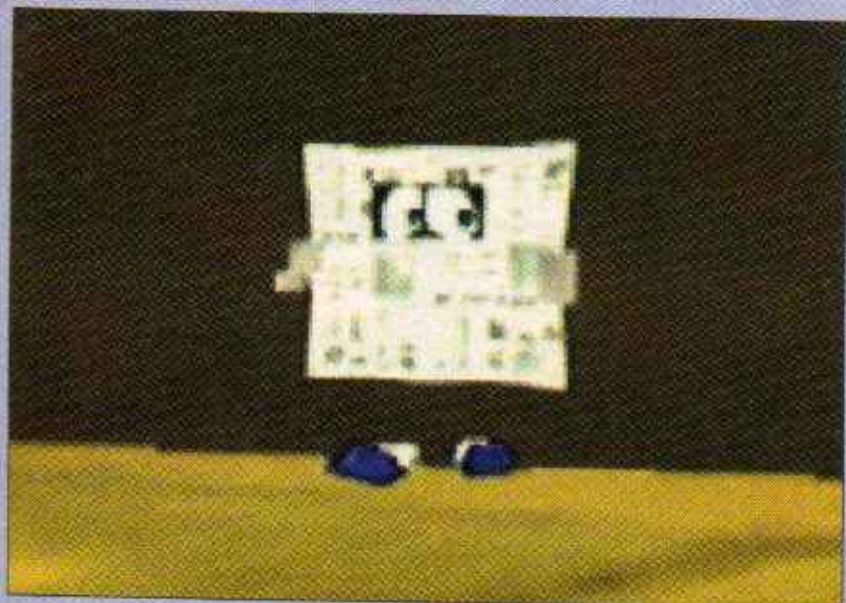
Les mouvements d'Ed

Même si, au début, votre perso peu paraître dénudé, il possédera très vite une panoplie pour tirer, nager, voler et même se transformer !



Portrait de famille

Dormez tranquille, ils veillent sur la planète.



▲ Et hop, un monstre en moins !



▲ Malgré leur taille, les boss ne sont pas compliqués.



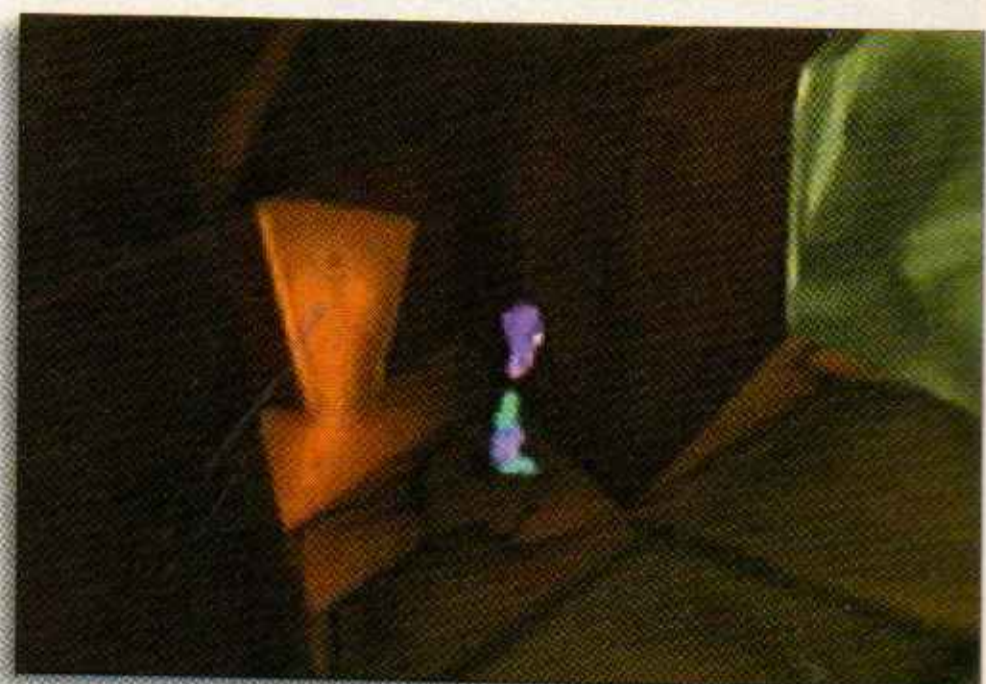
▲ Bingo ! J'ai trouvé l'interrupteur.

un objet, et là, on peut galérer pendant des heures, les ennemis sont très faciles à battre. La plupart du temps, un coup suffit à les détruire. Sans parler des boss d'une simplicité déconcertante !

Graphiquement, Tonic Trouble n'est pas le futur hit de la N 64. Cependant, ses



▲ Une traction et ça repart !



▲ Personne ne me trouvera ici !

niveaux très colorés lui confèrent un ton bien cartoon, renforcé par l'aspect amusant des personnages et une bonne dose d'humour dans les dialogues et les mouvements. Parfois, Ed pète les plombs et se met à danser, on se croirait dans un vrai dessin animé !

Côté jouabilité, le titre est génial ! Sa prise en main est immédiate, le perso répond bien, il n'y a aucun problème pour sauter d'une plate-forme à l'autre. De plus, les phases d'initiation aux différents gadgets sont très bien placées.

Malgré son positionnement en direction des plus jeunes, la difficulté de Tonic Trouble est vraiment très légère. Ainsi, il plaira à ceux qui ont trouvé que Banjo Kazooie était trop compliqué, les autres le finiront assez rapidement !

Carlito, El discador de extraterrestres

75%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Tonic Trouble est un bon jeu avec jouabilité au top et scénario vraiment marrant. Toutefois, la déconcertante facilité de progression dans l'aventure le réserve aux plus jeunes...

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

ÉDITEUR
Ubi Soft

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRE
Sans

Graphisme

Bien qu'il soient grossiers, il sont très colorés.

7/10

Animation

Aucun souci

7/10

Son

La zique n'est pas super et les bruitages peu présents.

3/10

Jouabilité

Irréprochable, le perso répond super bien !

9/10

Difficulté

On progresse trop facilement.

6/10

Durée de vie

La durée de vie est réduite par un seuil de difficulté calé trop bas.

6/10

Prix conseillé : 399F

Manger du chocolat vous rendra monstrueux !

Notre héros rencontrera plusieurs distributeurs de Crunch, s'il en mange, il se transforme en horrible monstre, waow !



Lego Racer

Mario moins Diddy Kong égale...

Voilà longtemps que l'on n'avait pas vu de jeu de courses sur cette bécane (ironie, of course). Bien qu'agréable, ce Mario Kart-like n'est pas novateur..

Au volant d'un des quatre bolides proposés, et à travers pas moins de vingt-huit circuits, votre but est de gagner ("Ah ouais ?", me crie Féthi avec un dédain que j'ai du mal à qualifier). Oui, seulement lorsque vous gagnez l'un des sept championnats (composés chacun de quatre sous-parcours), le concurrent principal s'avoue



▲ Tiens, un grappin ?



▲ Si vous tirez au bon endroit... hop, un passage secret !



▲ Appuyez sur A ici, le turbo s'active !

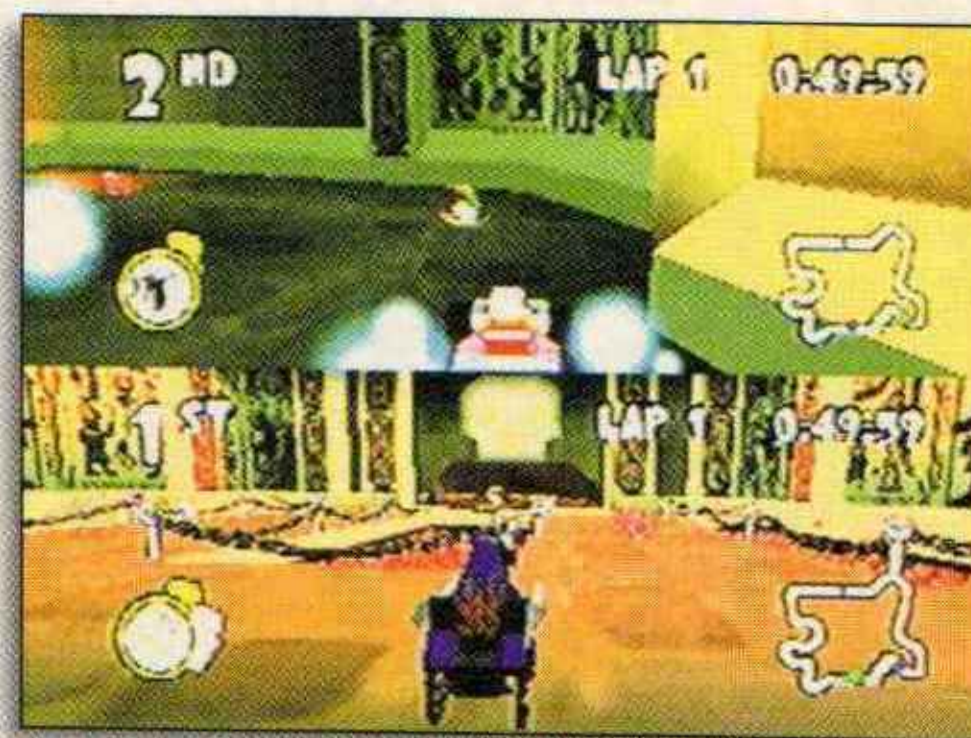
vaincu et vous offre sa voiture. Malheureusement, cette dernière ne s'ajoute pas aux quatre engins à choisir, mais aux six châssis proposés pour construire votre propre voiture.

Fabriquez la voiture rêvée

Quatre voitures ne suffisent pas ? Qu'à cela ne tienne, Lego Media y remédie. Le mode construction permet ainsi de fabriquer, avec des Legos bien entendu, sa propre voiture. Et pour conduire la bizarrerie conçue, l'édition du pilote farfelu est aussi faisable. Tout cela ajoute un plus au soft. Ce plaisir fort plaisant (Profond, n'est-ce pas ?) est l'un des points forts du jeu.

Des Power-Up ? Où ça ?

Les différentes courses invitent les six concurrents à voir du monde, pas toujours sympa d'ailleurs. Ainsi, les Pharaons saluent au pays des pyramides, les Aliens s'imposent dans leur soucoupe et Robin des Bois



▲ Deux joueurs, en plein château hanté.



▲ Un turbo, trois Power-Up et voilà le résultat.

vous défie dans sa forêt de Sherwood. Évidemment, pour empêcher vos cinq aversaires de gagner, des armes sont à disposition ; comme les traditionnels boulet à tête chercheuse et autre flaque d'huile. À cela s'ajoute des Power-Up. Ces petites briques blanches qui se trouvent sur les circuits permettent d'accroître la puissance de l'arme acquise. Par exemple, lorsque vous détenez un missile, un P-Up permet d'en faire un grappin. Ce dernier attrape l'adversaire devant vous pour s'en servir comme tremplin et ainsi augmenter la vitesse de votre véhicule. Cool, mais la lenteur du soft et le fait que l'on ne puisse pas jouer à quatre réduit énormément le fun. Ajoutez des graphismes dignes de la Nes, et Lego Racers passe à côté du hit espéré.

Cyril, retombé en enfance

64%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Malgré quelques bonnes idées, Lego Racers n'arrive pas à la cheville d'un Mario Kart, qui reste, de loin, la référence du genre.

DÉVELOPPEUR
Lego Media

ÉDITEUR
GT Interactive

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Rumble Pack

Graphisme

Pas terrible. La N64 est capable de beaucoup mieux.

5/10

Animation

Rapidité laissant à désirer dans ce genre de jeu.

6/10

Son

Agréables, les musiques ne cassent pas les oreilles.

7/10

Jouabilité

Digne de Nintendo, elle assure un max.

8/10

Difficulté

Les ennemis vous donneront du fil à retordre.

7/10

Durée de vie

Où est donc passé le mode quatre joueurs ?.

6/10

Prix conseillé : 399 F

LEGO Racer



▲ Les briques vertes vous donnent des ailes! Redoutable.

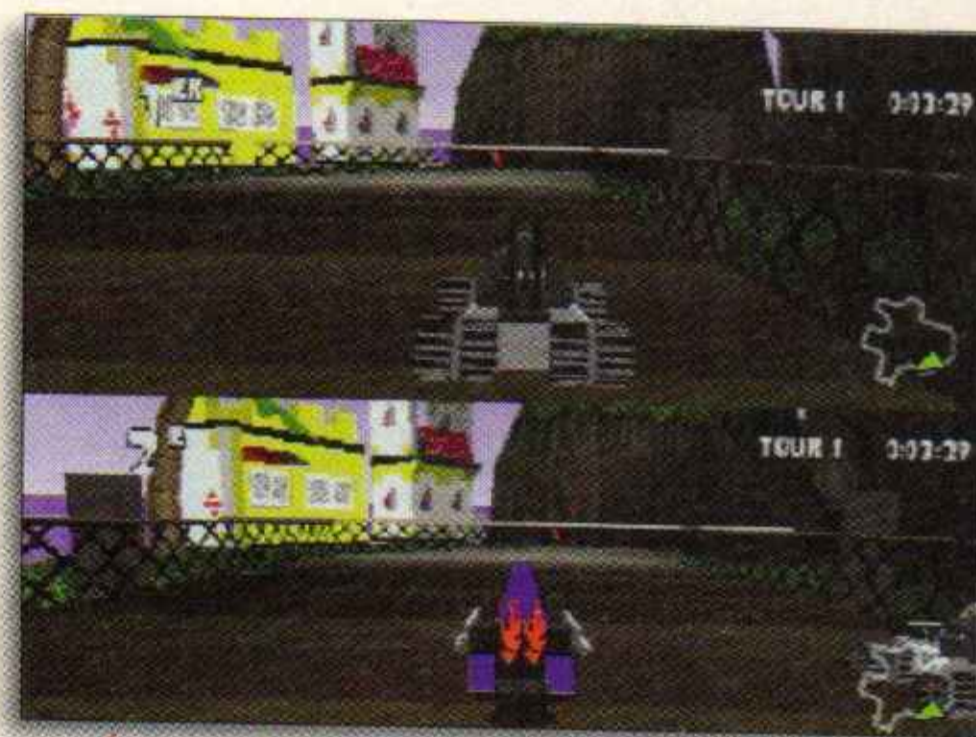


▲ Pan, un de moins.

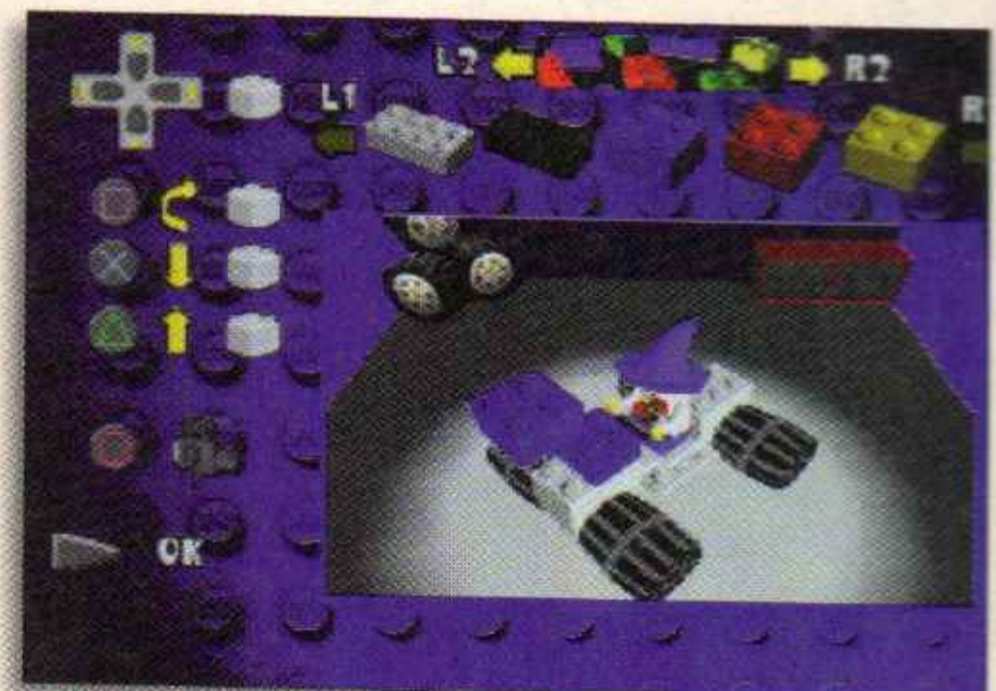
C'aurait pu casser des briques!

Après avoir découvert Playmobil sur PC, voici Lego sur Playstation. Mais, bien que Lego reste une référence dans le monde du jouet, on doute qu'il en devienne une dans celui du jeu vidéo.

Le principe du jeu de Lego résidant dans la construction, l'adaptation sur console de ce jeu reprend les mêmes règles. Après avoir modélisé votre perso, il va falloir vous attaquer à votre bolide... Son assem-



▲ A deux, c'est quand même plus marrant.



▲ Le menu de construction est une bonne trouvaille.

blage n'est pas des plus évidents, toutefois, une option vous permet de mixer les différentes pièces de façon aléatoire, pour plus de fun. Une fois sur la piste de course, vous pouvez collecter différentes options qui vous permettent de ralentir vos concurrents. Jusqu'ici rien de très nouveau. Cependant, les options évoluent en trois paliers. Je m'explique : si vous possédez le boulet de canon, en prenant une brique blanche, il se transformera en grappin, puis en brique blanche et plus tard, en un énorme lance-roquette. Cette nouveauté donne un aspect plus stratégique à ce jeu, puisque c'est à vous de choisir : utiliser les options à tout moment ou attendre leur évolution pour vous décider.

De Playmobil en Lego...

L'univers Lego est vraiment respecté. Les 23 courses nous plongent dans cinq thèmes différents : Moyen Age, plage, jungle, espace et pyramides, dans lesquels se croisent astronautes et chevaliers. C'est justement ce décalage qui rend, au finish, le jeu plus amusant. Seule ombre au tableau, mais de taille : sa jouabilité. Je veux bien comprendre que, pour rendre le jeu plus réaliste, elle ne soit pas excellente, mais tout de même. Les véhicules ne répondent pas très bien et en

plus les dérapages sont agressifs et difficilement contrôlables. Ainsi, même si Lego Racer nous apparaît comme un titre fun, sa jouabilité ne le met pas à la hauteur des autres jeu du genre. Dommage pour vous !

Carlito, el constructor de coches

63%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Malgré son univers amusant, et ses innovations, la mauvaise jouabilité de ce jeu en fait vite perdre de vue l'intérêt principal que revendique Lego Racer, à savoir : la course.

DÉVELOPPEUR
Lego Media

ÉDITEUR
High Voltage Ent.

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Il respecte de très près les différents thèmes Lego.

7/10

Animation

Malgré certaines saccades, elle est bonne dans l'ensemble.

6/10

Son

La musique finit par me taper grave sur les nerfs !

4/10

Jouabilité

Un réel souci qui demande encore un nouvel effort de conception.

4/10

Difficulté

C'est pas gagné d'avance, avec les difficultés à surmonter.

8/10

Durée de vie

Elle est bonne, si vous ne craquez pas en cours de route.

7/10

Prix conseillé : 349 F



▲ La vue subjective n'est pas très pratique.



▲ Allez hop ! On s'accroche et on se fait tirer.

Fisherman's Baits, a Bass Challenge



Mon père, j'ai pêché

Après avoir été strictement réservés aux publics japonais et américains, les jeux de pêche semblent se démocratiser en Europe. C'est, en tout cas, ce qu'annonce la tendance actuelle.

C'est la Saturn qui fut la première console à accueillir un jeu de pêche en France. Son soft, Sea Bass Fishing, demeure un must, par sa durée de vie et sa réalisation en tous points exceptionnels. Plus récemment, il y eut Get Bass et son moulinet sur DC, dont nous nous sommes largement fait l'écho dans notre rubrique OTW. Aujourd'hui, la contre-attaque s'amorce sur PlayStation avec pas moins de deux jeux de pêche commercialisés quasi simultanément. Les amateurs de pêche ne vont plus savoir où donner de la gaule ce mois-ci. Face à une telle recrudescence de softs, quelles sont les chances du Fisherman's Bait de Konami ? Celui-ci s'inspire du concept de Get Bass.



▲ Chaque prise vous offre un bonus de temps. Les bass sont les mieux dotés, après les canettes rouillées.

Évidemment, les graphismes du premier ne sont pas en mesure de rivaliser avec ceux du second. Cependant, cela reste tout à fait acceptable, en particulier en ce qui concerne les animations 3D de l'opposition des poissons. Mais bien que le jeu soit aussi axé arcade, celui-ci se révèle un ton au dessus de son prédécesseur en matière de réalisme. En effet, les conditions météo, la saison, et surtout l'heure ont une incidence directe sur la voracité des poissons et leur localisation, ce qui

n'était pas le cas dans Get Bass ! Il convient donc de choisir avec minutie ses leures et son emplacement.

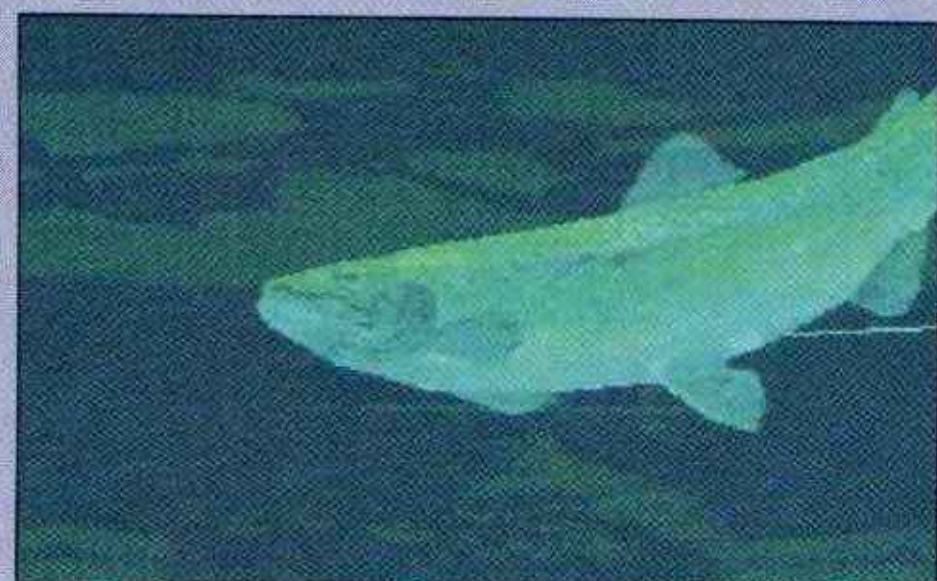
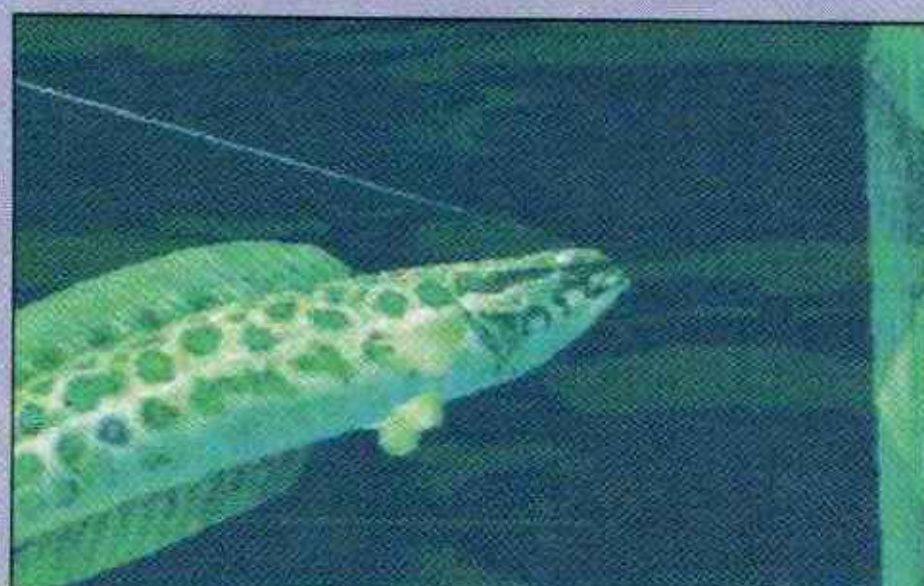
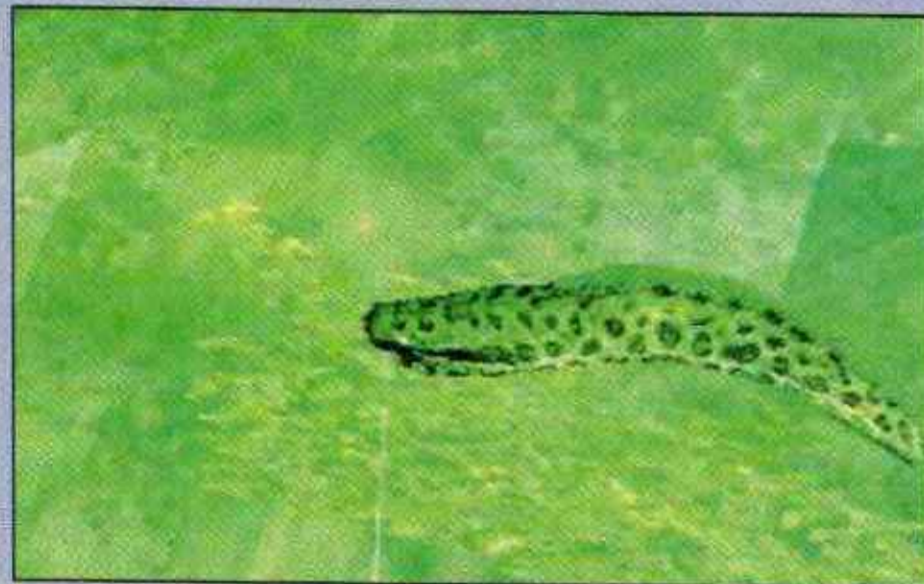
A la pêche au moulinet (air connu)

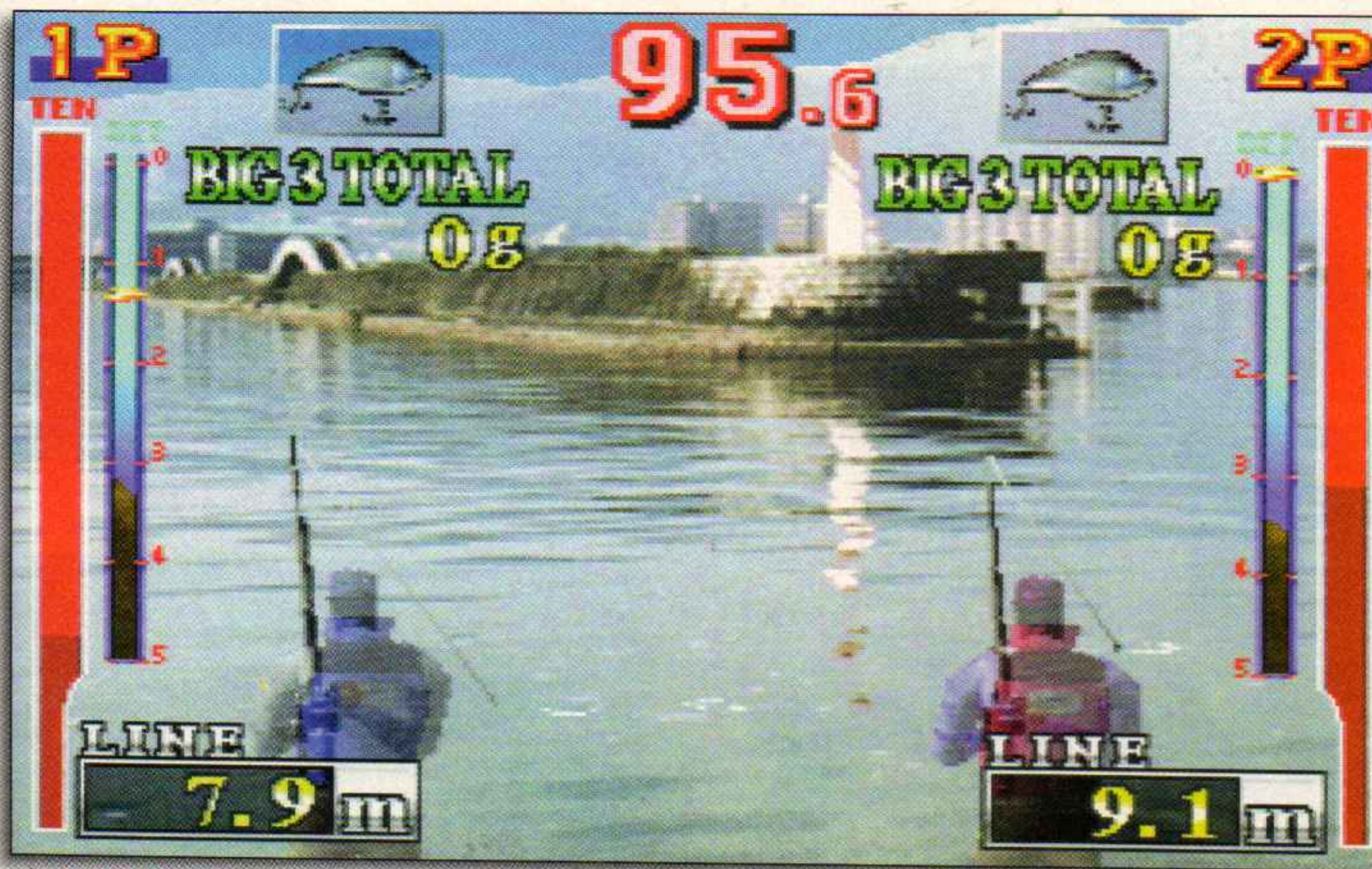
Le déroulement d'une partie repose sur un challenge chronométré. Vous disposez de 120 secondes, soit deux minutes pour en attraper 10. Cela mérite quelques explications,

ZOOM

Il est frais mon poisson

Passage en revue des six espèces de poissons présents dans le jeu. On y trouve également la canette de bière qui constitue un véritable bonus. Mais cette espèce semble en voie de disparition, dans le jeu tout au moins.



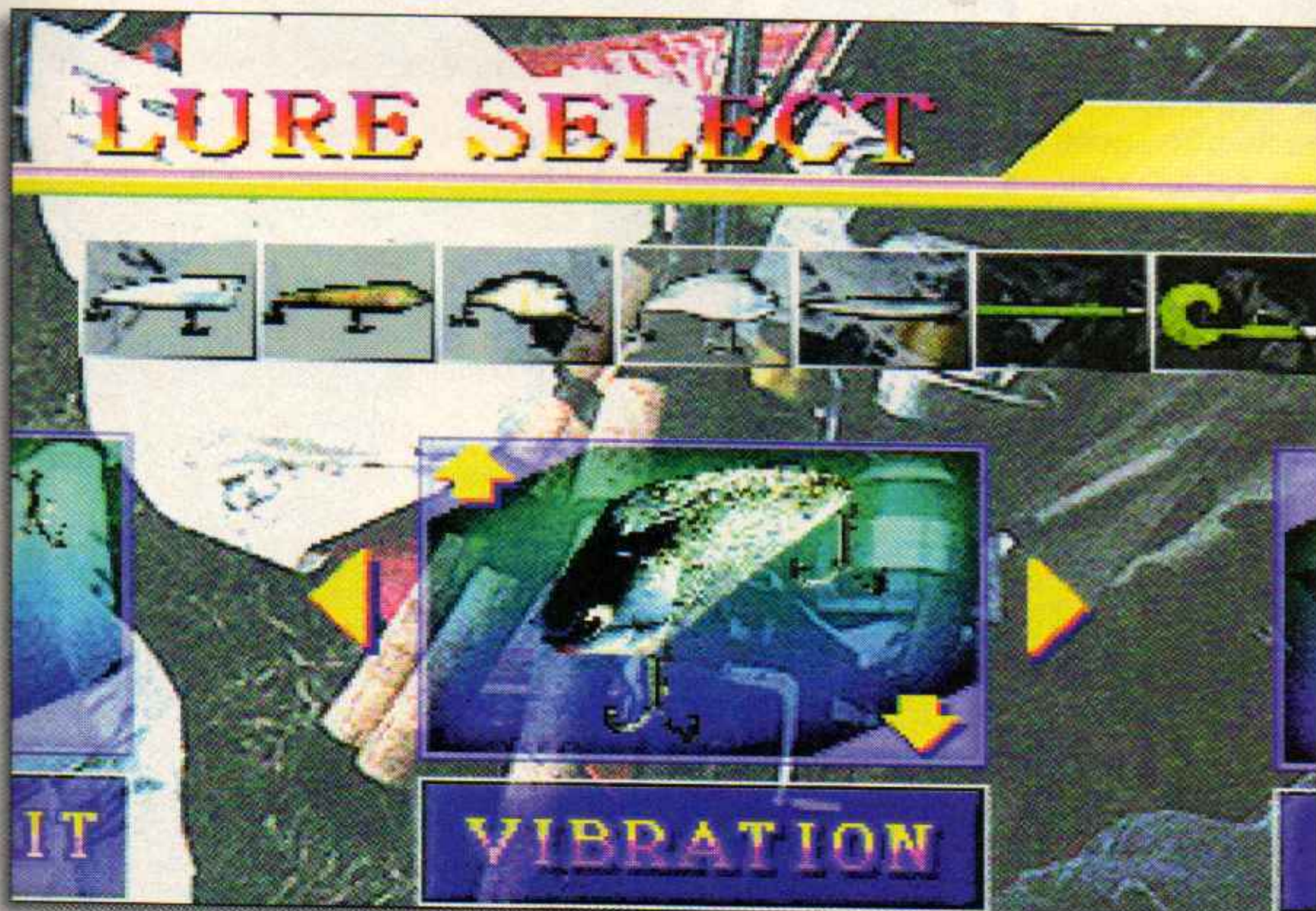


▲ Le mode deux joueurs se déroule sur le même écran. Cela n'affecte ni les graphismes ni l'animation.

j'en conviens. Chaque poisson pêché crédite votre chrono d'un bonus de temps variant selon la taille, le poids et l'espèce de la prise. Ainsi, les ridicules blue gill de 300 grammes sont une perte de temps tandis qu'un largemouth bass de 2 kilos offre la timbale. Le must reste quand même de sortir une vieille canette de bière rouillée. Elle n'oppose que peu de résistance et votre acte hautement écologique se traduira pas un bonus de 3 minutes !!! Enfin,



▲ Il y a 25 spots de pêche répartis sur 4 plans d'eau et 7 espèces de poissons (canette de bière comprise).



▲ Le choix du leurre revêt une importance capitale. La météo, la température, la saison doivent être pris en compte.



▲ Les bass sont les poissons qui offrent la plus grande résistance, et de loin.

les poissons vendent chèrement leurs écailles. Aussi le moulinage est nettement plus subtil que dans Get Bass.

Un jeu entre l'arcade de Get Bass et le réalisme de Sea Bass Fishing.

Il n'est pas rare ici d'être obligé de donner du mou afin que la ligne ne casse pas. Certes, la majorité de la rédaction a trouvé Fisherman's Bait beaucoup moins fun que Get Bass et je

MOOZ

Mea Culpa

Certains lecteurs n'ont pas manqué de souligner que j'avais commis une erreur en qualifiant de bars les poissons pêchés dans Get Bass. Il s'agissait en fait de carpes. L'erreur vient du fait que le bar se dit en anglais sea bass et que j'ai fait un amalgame des deux. Afin que pareille insulte envers l'espèce piscicole ? piscidé ? - bref poissons - ne se reproduise plus, je ne me risquerai pas à traduire leurs noms. Sachez cependant qu'on y trouve donc des largemouth bass d'eau douce, des rainbow trouts, des blue gills, des snapeheads et deux variétés de catfish.

suis sûr que le moulinet y est pour beaucoup. Mais Fisherman's est l'un des rares soft à utiliser la manette analogique de droite du dual shock pour simuler le moulinet. Pour couronner le tout, le soft propose un mode deux joueurs sans split d'écran. Bref, bien que n'étant pas moi-même pêcheur, je me suis surpris à me prendre au jeu avec plaisir.



▲ Les tournois se déroulent en 3 manches où vous affronterez 19 pêcheurs gérés par la console.

Malgré une réalisation pas aussi éblouissante que Get Bass, j'avoue avoir une nette préférence pour le soft de Konami. Et ce d'autant plus que le Reel Fishing concurrent (voir vite-vus) n'est pas concluant.

Wolfen

68%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Malgré un aspect visuel assez moyen, Fisherman's Bait se révèle très fun. Sa nette tendance arcade ne l'empêche pas d'être en plus réaliste.

DÉVELOPPEUR

KCEO

ÉDITEUR

Konami

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

2

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Dual Shock

Graphisme

Un environnement graphique plutôt moyen compensé par de très beaux combats.

6/10

Animation

L'animation des combats contre les poissons est d'une qualité tout à fait acceptable.

7/10

Son

Les poissons n'ont jamais été très bavards et la musique les effraye.

4/10

Jouabilité

Le jeu exploite toutes les fonctions du dual shock. Ce dernier est d'ailleurs quasiment indispensable.

8/10

Difficulté

Très difficile avec les régales initiaux. Ceux-ci peuvent être paramétrés.

8/10

Durée de vie

Dommage qu'il n'y ait qu'un seul tournoi.

7/10

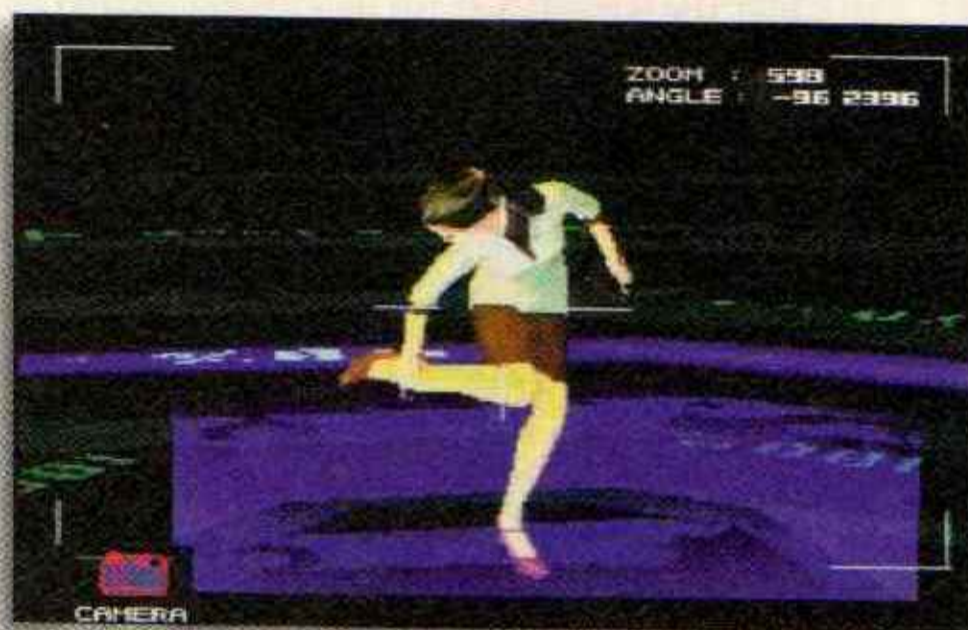
Prix conseillé : 329 F

Metal Gear Solid Missions Spéciales

Solid Snake fait des heures sup.

Après le succès mondial de MGS, Konami commercialise une édition spéciale de son hit. Vendu comme un jeu à part entière au Japon, il l'est sous forme d'add-on chez nous. Explications.

Un add-on est une technique très courue en micro qui permet de redonner une nouvelle jeunesse à un soft. Les joueurs passionnés peuvent ainsi se procurer de nouveaux scénarios pour leur wargame fétiche, des parcours supplémentaires pour les jeux de golf, des missions inédites pour des simulateurs de toute sortes à un prix raisonnable. Dans tous les cas, il est nécessaire de posséder le soft d'origine. C'est la même chose sur console, bien que le phénomène reste encore marginal. Ainsi, pour faire fon-



▲ Naomi Hunter prend la pose. Un mode bonus vous permet de photographier la spécialiste ès-génétique.

tionner l'add-on baptisé Missions Spéciales, il sera nécessaire d'avoir le MGS original.

En attendant MGS 2 ?

Metal Gear Solid, Missions Spéciales, propose 300 missions reposant sur le moteur 3D de l'entraînement virtuel de MGS. Les missions d'infiltration, de tir sur cibles chronométrées, ou non, constituent l'entrée en matière des réjouissances. Toutes les armes de MGS sont passées en revue. Dans le mode avancé, des soldats génomes virtuels font leur apparition et offrent désormais une réelle opposition. Vient enfin la cerise sur le gâteau avec le mode spécial. Celui-ci propose des missions de survie, des puzzles mettant en avant la réflexion, des enquêtes de meurtres et bien d'autres. Une série de trois missions vous permet même d'incarner Ninja, une phase de jeu se terminant notamment par un affrontement contre Snake ! Ajoutons qu'en fonction du pourcentage de missions réalisées, une option accessible par le menu principal vous offre la possibilité de démontrer vos talents de photographe en compagnie d'un modèle de charme incarné



▲ L'immense majorité des missions repose sur le moteur 3D du mode entraînement de MGS.



▲ Le mode sniper n'est pas aussi précis que celui de Syphon Filter.



▲ Il y a trois missions durant lesquelles vous incarnez Ninja. C'est le quart d'heure détente tant il est redoutable.

par Naomi. C'est amusant cinq minutes, mais l'ensemble des poses de Naomi est vite passé en revue. Et dans l'ensemble, on peut déplorer la rela-

Ce add-on de Metal Gear s'adresse uniquement aux fans de la série.

tive facilité des missions. Il faut moins d'une poignée d'heures pour compléter 90 % des missions, les 10 % restant étant d'une rare difficulté. Toutefois, une chose est sûre, les fans de Snake prendront un plaisir certain à replonger dans l'univers - virtuel soit, mais ô combien captivant de MGS.

Solid Wolf

80%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ
Après le succès de MGS, Konami consacre un add-on réservé aux fans. C'est truffé de bonnes idées, mais la difficulté est mal dosée.

DÉVELOPPEUR
Konami

ÉDITEUR
Konami

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme 6/10
Les décors virtuels sont un peu austères.

Animation 8/10
Une perle de réalisme dont feraient bien de s'inspirer certains développeurs.

Son 6/10
Il n'y a pas de dialogue, mais une bonne ambiance sonore.

Jouabilité 7/10
L'excellente interface de MGS n'est plus à démontrer.

Difficulté 4/10
Les 300 missions virtuelles sont assez faciles dans l'ensemble.

Durée de vie 3/10
Si vous avez fini le mode story de MGS, la facilité du jeu vous permettra d'avancer vite, vite, vite.

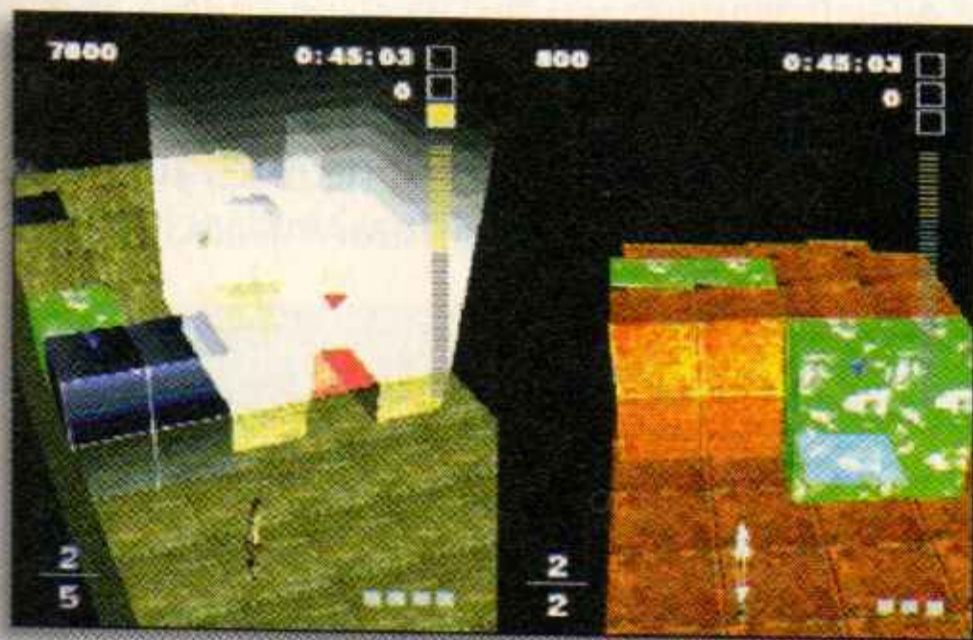
Prix conseillé : 169F

Final I.Q

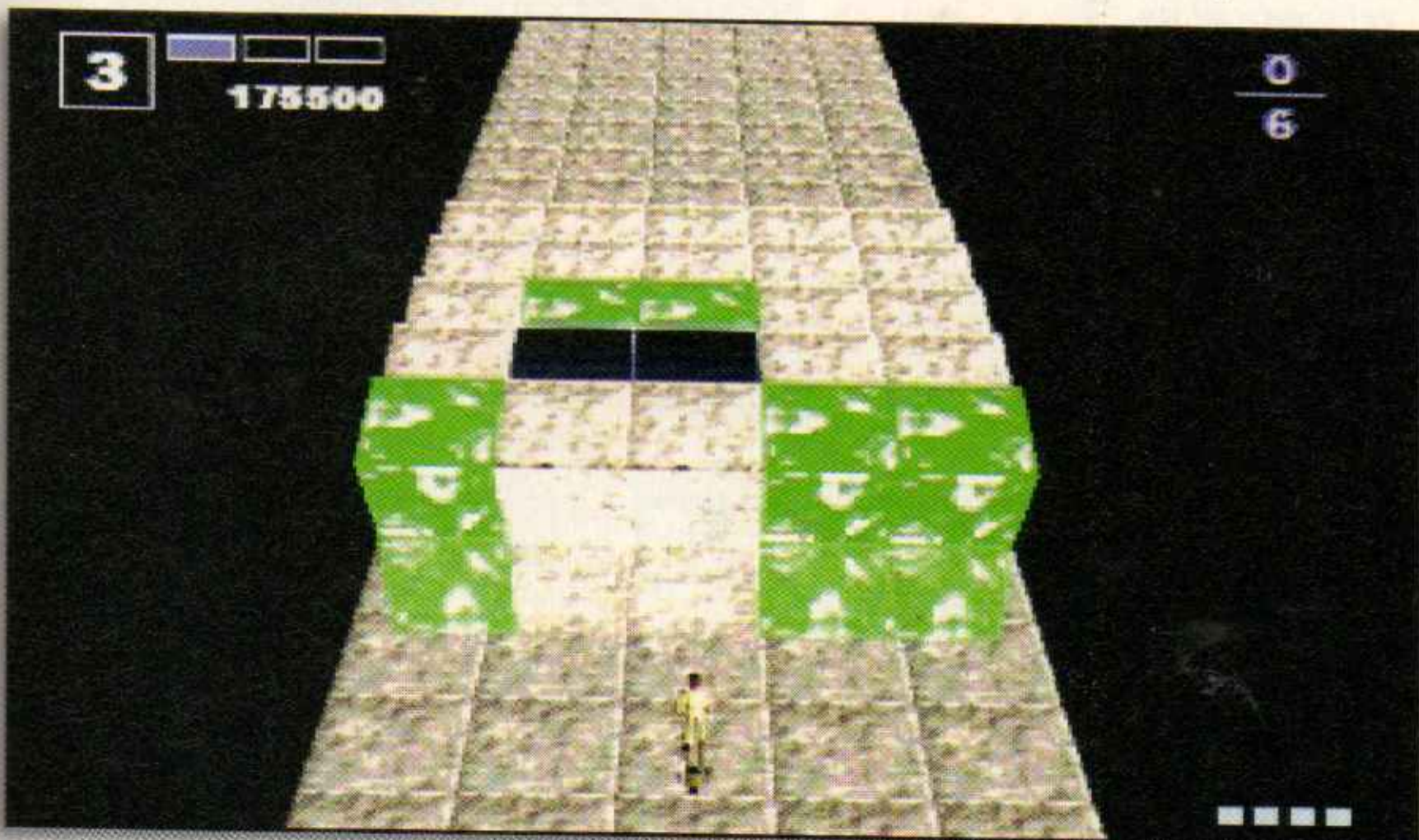
Masturbation Intellectuelle

Sous le nom de Final I.Q se cache en fait le second volet de Kurushi, un excellent jeu de réflexion 3D à mi chemin entre Tetris et Devil Dice.

Kurushi est un jeu de réflexion qui ne vous évoque sans doute pas grand chose. Il faut dire que le premier épisode est passé totalement inaperçu, tant personne à la rédac' n'avait saisi le concept étrange de ce jeu. Aussi me paraît-il judicieux



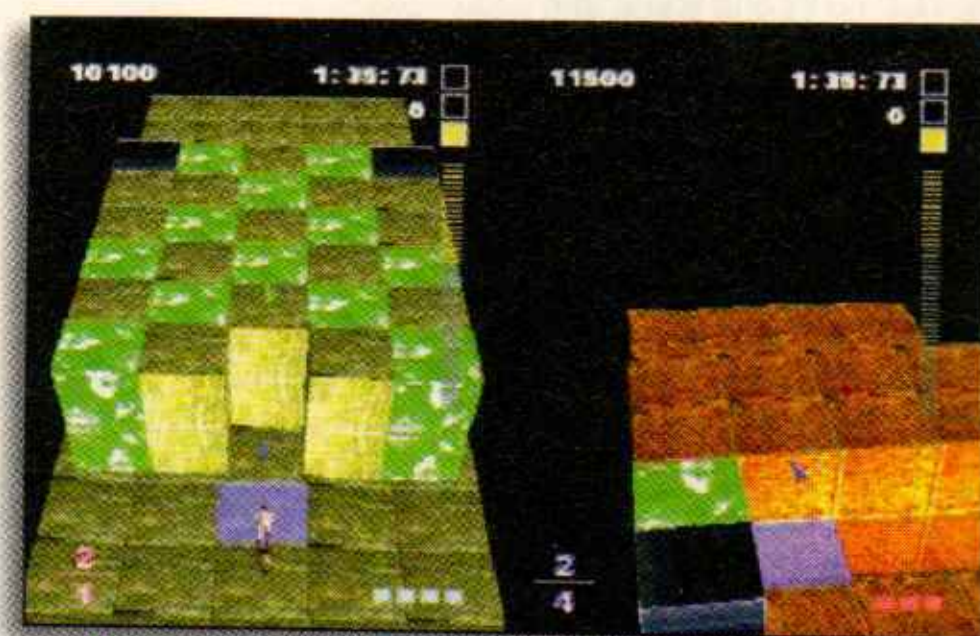
▲ A deux joueurs, le mode de jeu survival est le seul disponible. Dommage, c'est le moins intéressant.



▲ Dans les niveaux avancés, dix rangées peuvent avancer simultanément...

d'en rappeler, en quelques mots, le principe de base. Vous contrôlez un personnage sur un espèce d'échiquier 3D, tout en longueur. Face à lui, des rangées de cubes progressent inexorablement. Il est impératif de détruire 2 types de cubes parmi les trois proposés : les cubes standards et les verts ; les noirs devant, quant à eux, être épargnés. Pour ce faire, le personnage pose une bombe qu'il fait exploser manuellement lorsqu'un cube est dessus. Lorsqu'un cube vert est détruit, la case qu'il occupait précédemment devient une mine. L'explosion de cette dernière (contrôlée là encore manuellement) détruira tous les cubes sur les cases mitoyennes. Si le concept demeure identique au volet précédent, Final I.Q propose trois nouveaux modes de jeu en plus du mode originel. Le plus intéressant à mes yeux est le mode puzzle dans lequel vous devez éliminer tous les cubes (sauf les noirs) en un nombre de coups imposé. C'est l'idéal pour apprendre la maîtrise des combos d'explosion de mines. La seconde nouveauté est le mode survival au cours duquel il convient de tenir le plus longtemps possible. Et la dernière, enfin, est un éditeur de niveaux qui, lorsque l'on ma-

Les jeux de pure réflexion sont trop rares pour passer à coté d'une telle opportunité.



▲ Vu comme se présente le tableau du premier joueur, il y a une combo de killer en perspective.



▲ Éditer un tableau n'est pas difficile. Mais pour qu'il soit intéressant, il est indispensable de maîtriser à fond le système de jeu.

trise le jeu, se révèle des plus intéressants. Le mode deux joueurs est le seul point faible du jeu, ce que confirme d'ailleurs Mahalia. Il s'agit d'une simple partie en mode survival (avec split d'écran) où le gagnant est le dernier à rester sur l'aire de jeu, sans tenir compte des points. Bref, c'est du tout bon, pour peu que vous soyez attiré par les jeux cérébraux. Il ne reste plus qu'à espérer que Final I.Q aura plus de succès que son prédécesseur. Pour conclure, je dirai que ce jeu s'impose car, si vous avez apprécié le premier, les nouveaux modes de jeu présents lui confèrent une nouvelle jeunesse.

Wolfen

70%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Depuis toujours, les développeurs se livrent une course aux effets spéciaux. I.Q Final est l'antithèse de cet adage, et ça fait un bien fou de temps en temps.

DÉVELOPPEUR
Sugar & Rockets

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

De la 3D sympa. Le tout est en haute résolution, mais ça reste des cubes !

3 / 10

Animation

Voir des cubes rouler, même en haute résolution, n'a rien d'extraordinaire.

3 / 10

Son

Des airs de musiques variés et bien orchestrés. Lassants à la longue.

7 / 10

Jouabilité

Une interface plus simple n'existe pas. Deux boutons suffisent, et c'est maniable.

8 / 10

Difficulté

La difficulté réside dans la difficulté de visualiser à l'avance une réaction en chaîne.

7 / 10

Durée de vie

Les amateurs de réflexion n'hésiteront pas à le ressortir dans quelques années.

7 / 10

Prix conseillé : 299 F

Chocobo Racing



Course d'autruches sur Play

Sony continue sa campagne visant à récupérer le public de la N64. Son arme : des jeux dédiés aux plus jeunes. après Spyro et Tombi, voici Chocobo Racing.



▲ Comme Mario Kart, Chocobo Racing propose des options permettant de faire des crasses à ses adversaires.



▲ Le mode deux joueurs paie le traditionnel tribut à l'animation et aux graphismes.



▲ Au terme du mode story, un score est attribué. Ces points permettent de customiser un pilote.

Squaresoft s'attaque à Nintendo sur son propre terrain en développant un Mario Kart-like dont les protagonistes sont issus de la saga de Final Fantasy et de Chocobo Dungeon. Ces personnages possèdent des moyens de locomotion très divers, mais leur pilotage évoque pourtant celui du karting. J'irai même jusqu'à dire que la conduite est étonnamment réaliste ! Les graphismes, sans être exceptionnels, sont globalement satisfaisants, les décors en particulier. En ce qui concerne le gameplay proprement dit, pas de surprise.

Quand Nintendo nous impose Mario à toutes les sauces, Sony nous balance Final Fantasy...

On retrouve l'état d'esprit Mario Kart avec son système d'options permettant de faire des crasses à ses adversaires. Le succès de ce concept n'est plus à démontrer. Pourtant, en ce qui me concerne, je ne le supporte pas. Il n'y a rien de plus énervant que de s'atteler à prendre les meilleures trajectoires qui soient, contrôler ses dérapages au millimètre pour être stoppé net par une boule de feu tombée du ciel. En contrepartie, cela permet de

niveller les différences de niveaux entre deux joueurs, mais ceci n'est malheureusement valable qu'en mode versus. Le jeu propose aussi un mode story très mignon qui s'inspire vaguement du background de Final Fantasy VI. Grand-Prix et courses de relais sont également convoqués, mais l'intérêt est moindre. A noter également la présence d'un mode time attack qui pourrait s'attirer les faveurs des chasseurs de chronos. On y trouve, en effet, un système de customisation des bolides très bien conçu. Seule ombre au tableau, le jeu ne sera pas tra-

duit en français, ce qui constitue, au vu du public visé, un obstacle quasi infranchissable.

Wolfen, le trajecteur fou

65%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Chocobo Racing ne va certes pas rentrer dans les annales du jeu vidéo. Il constitue cependant un bon soft pour les plus jeunes.

DÉVELOPPEUR
Squaresoft

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Plutôt agréables, avec des cinématiques à la hauteur de la réputation de Square.

7/10

Animation

Impeccable, c'est fluide et rapide. Légers problèmes de clipping.

8/10

Son

Remix des grands thèmes de F.F., lassants à la longue.

3/10

Jouabilité

Prise en main instantanée, et conduite réaliste de surcroît.

7/10

Difficulté

Un peu trop facile à mon goût, mais la cible est le public jeune.

2/10

Durée de vie

Le système de ranking et de customisation des persos sauvent le coup.

4/10

Prix conseillé : N.C.



▲ Inutile de s'imposer au départ. Laissez vos adversaires prendre un peu de champs.

Shadow Man

L'ombre d'un jeu ?

La version N64 est d'enfer. Alors quand Benji me dit : "Tiens, voilà la version PSX à tester", ma joie éclate. Mais quelle n'est pas ma déception...

Vous incarnez Mike Leroi, Ze Shadow Man, et devez débarrasser le monde des âmes noires, réunies dans la Tour Noire par le Démon Légion. Sympa comme histoire. Dans un cadre glauque et sur fond de 3D ratée, Mike ne pense qu'à une chose,



▲ Mais keskecé, entre Mike et sa petite amie ?

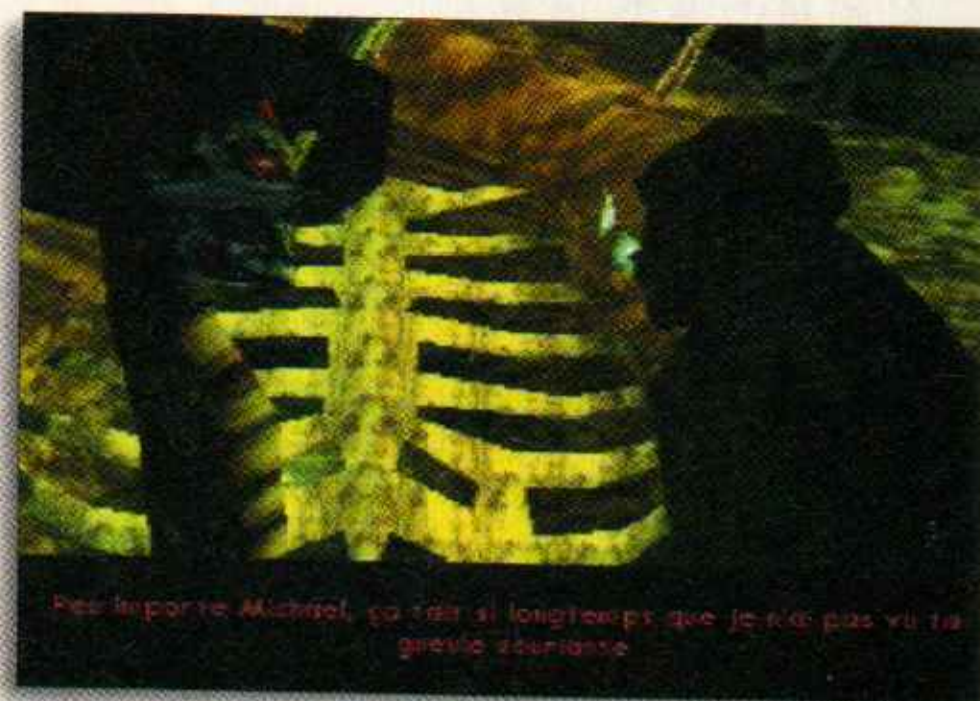
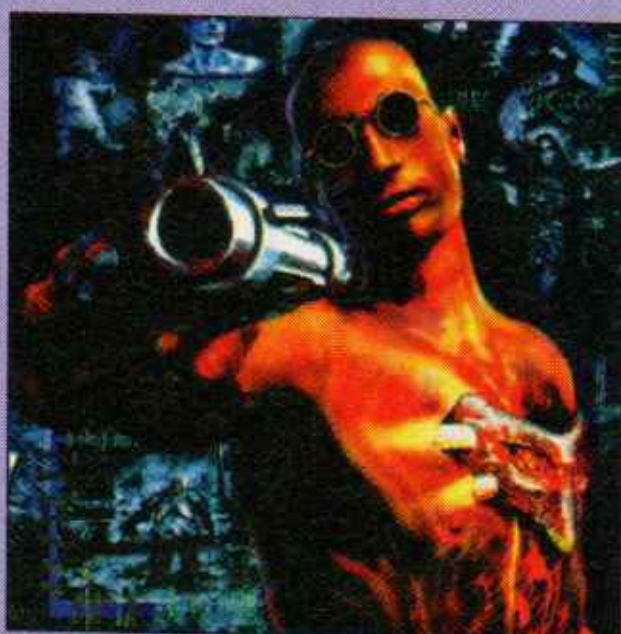


▲ Un zombi, tenace de près.

casser des goules, d'ailleurs peu variées. Sauter, nager, s'accroupir et, pour éviter les attaques adverses, l'inévitable roulé-boulé sont les mouvements indispensables pour arriver à vos fins. Une remarque cependant vient à mes neurones avertis, Mike ne peut courir, ce qui rend les passages ennuyeux intensément longs. Débutant son périple sans aucune arme, Mike récupère, au fur et à mesure, mitraillette, Magnum et pistolet. Attention, tout abus sera puni ! En effet, quand Mike a une arme dans chaque main, il ne peut ni s'accrocher, ni grimper pour éviter les tirs.

Nintendo 1, Sony 0 absolu

Hormis le synopsis, le vaste monde à explorer, la difficulté croissante et bien dosée, cette version n'a rien à voir avec celle de la N64. La maniabilité est exécration : le perso ne répond que lorsqu'il en a envie, et c'est pas sou-



▲ Jaunty, votre ami pour le pire, surtout le pire.



▲ Voilà un beau roulé-boulé.

vent. Pour nager, c'est un calvaire, et sauter relève de l'exploit. L'animation est aussi horrible. Saccadée à mort, elle est peu digne d'une 32 bits. La seule chose qui rehausse à peine le soft : les graphismes. Finalement, on n'a vraiment aucun fun à se battre avec son paddle pour que Mike bouge. Dommage, avec un fan de Shadow Man comme moi...la version Play est à des années lumières de la version N64.

Ce n'est pas parce que l'on pense déjà à la PS2 que Sony doit sortir des daubes.

Cyril, retournant sur sa N64

41%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

J'en ai rêvé, Acclaim l'a raté ! Le jeu ne vaut rien, même pas un regard. À éviter sur Play, surtout que Tomb Raider 4 arrive. Patience, et économisez votre argent.

DÉVELOPPEUR
Acclaim Studios

ÉDITEUR
Acclaim

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
MC

Graphisme

À la limite, pas mal. C'est l'un des rares bons points du jeu.

6/10

Animation

En un mot, ils ne se sont pas foulés, c'est pitoyable.

4/10

Son

Tout juste correct, mais au moins, les musiques ne sont pas prise de tête.

7/10

Jouabilité

Rien à voir avec la version N64. Dommage, vraiment dommage !

4/10

Difficulté

Finir avec une telle maniabilité sans casser un paddle est vraiment ardu.

6/10

Durée de vie

Si vous l'achetez, il restera longtemps dans votre placard...

10/10

Prix conseillé : 369 F

Pan dans la gueule !

C'est pas parce qu'on s'est trompé qu'il faut faire comme si de rien n'était...

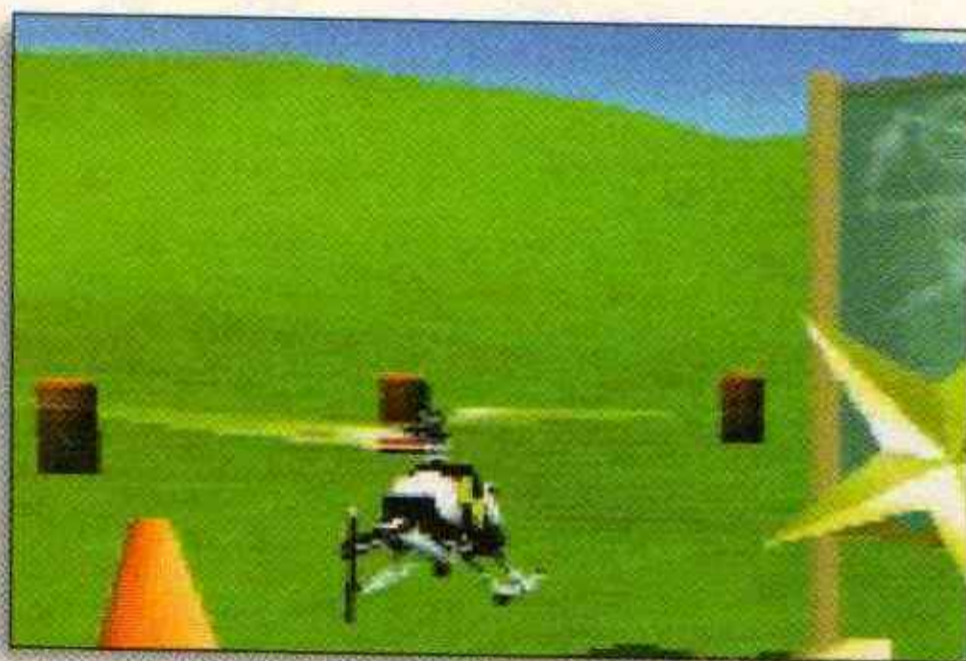
La note attribuée à Shadowman sur N64, dans le test du mois dernier, n'était pas la bonne. Les plus malins auront certainement remarqué que le texte très élogieux et la note n'étaient pas en adéquation. Les plus malins, certes, mais pas nous ! La honte quoi ! On répare l'erreur et on donne, de bon cœur, aux aventures du brave Mike, ce qui lui revient, c'est-à-dire un très bon 80%. Au passage, nous vous conseillons de lire sans réserve l'excellent comics adapté du jeu qui paraît aux éditions Marvel.

RC Stunt Copter

Le doigté et la grâce

Rares sont les jeux jouissant d'un principe novateur. RC Stunt peut s'en vanter. Aéromodélistes en herbe, gare à la casse !

RC Stunt Copter est la première simulation de conduite d'hélico radio-commandée au monde ! En tant que tel, l'événement devait être salué ! Et comme en plus, on est en présence d'un soft terriblement accrocheur, bien que mineur, l'annonce se double d'un plébiscite enthousiaste ! Attention, j'ai aimé ce soft ! RC n'a rien d'une bombe médiatique cachant un vide insondable. Les réactions des (nombreux) hélicos que vous serez convié à diriger sont ainsi incroyablement réalistes. On a vraiment l'impression de commander un joujou... de plusieurs milliers de francs ! Pas de panique : ici,



▲ Les premières épreuves de training sont facilitées par la présence d'un second hélico qui vous dicte la conduite à adopter.

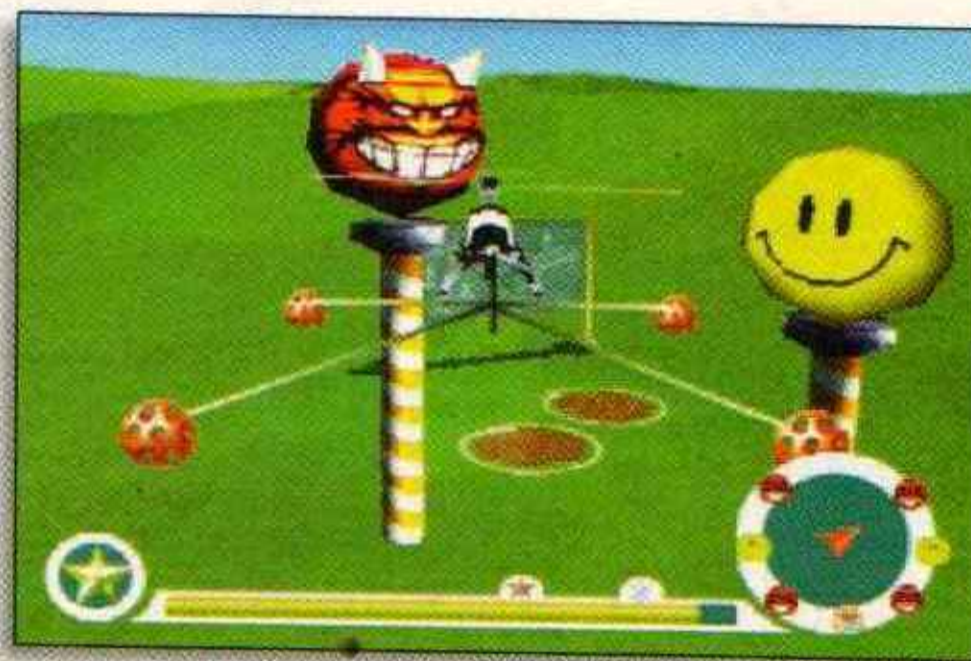
c'est pour de faux ! Au début de votre apprentissage, l'hélico aura beau s'écraser à maintes reprises, vous en serez quitte pour un simple agacement. Mais très vite, vous balafrez le ciel d'une traînée blanchâtre du plus bel effet.

Les lois du vent

Le mode training, avec sa série d'épreuves progressives, sera pour beaucoup dans ces progrès spectaculaires. RC multiplie en effet les épreuves à l'envie : slalom, tir, cascade, atterrissage...



▲ Pas d'épreuve de tirs au ballon sans fête foraine !



▲ Le training propose des épreuves à la difficulté croissante.

un luxe conséquent de situations. Une fois que vous aurez, en compagnie d'un prof, suivi l'entraînement avec succès, une suite d'environnements s'offrira à vous. Les objectifs atteints, une nouvelle série, à la difficulté accrue se déverrouillera (et avec elle, de nouveaux hélicos) et ainsi de suite jusqu'aux épreuves bonus. À la fois jeu et outil de formation (les commentaires sarcastiques du prof sont un modèle de pédagogie), RC Stunt Copter est vraiment une bonne surprise. J'attends le week-end avec impatience, histoire d'aller tester en live mes nouvelles aptitudes. La commande cyclique (vol en translation : stick droit) et la commande collective (vol verticale : stick gauche) c'est bon, maintenant, je connais ! Espérons qu'avec ce plaidoyer, le jeu ne passera pas inaperçu. Enfilez-vous gants, mettez vos casques !

Féthi



▲ Le mode deux joueurs, bien qu'anecdotique (on joue l'un après l'autre), se révèle diablement vicelard : pendant le vol de l'adversaire, vous pouvez placer une main virtuelle dans son champ de vision pendant un certain laps de temps. Amusant...

Note globale ▶

75%

player fun

RÉSUMÉ

Une bonne claque aux petits mauvais auteurs, RC Stunt renouvelle avec brio le domaine de la simulation.

DÉVELOPPEUR
Shiny Ent.

ÉDITEUR
Interplay

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Manette analogique

Graphisme

Agréable, malgré une tendance à pixelliser.

7/10

Animation

Excellente. C'est le point fort du jeu, un véritable exploit.

9/10

Son

Limité, mais jamais crispant, un modèle de passe-partout.

6/10

Jouabilité

Le jeu est extrêmement casse-gueule au début. Un modèle ensuite.

8/10

Difficulté

Dosage réfléchi et judicieux.

7/10

Durée de vie

Le genre de jeu vers lequel on revient encore et encore.

8/10

Prix conseillé : 299 F

Destrega

Marre de Street Fighter ?

Power Stone, à peine sorti sur Dreamcast, fait déjà un petit sur PS, malheureusement, le jeu de Koei n'a pas la classe de celui de Capcom.

À force de taper sur les autres, ce soft m'était fatalement destiné. Différent des jeux de castagne connus, Destrega se présente comme un baston un peu spéciale. Ce n'est ni un soft en 2D à la Street Fighter, ni un pur 3D à la Soul Calibur. Ici, Gradd, Milena, Cecilia et les neuf autres féroces Stregas, les combattants du jeu, se battent au sein de quatorze arènes : châteaux, villas ou grottes et bougent dans tous les sens sur

Capcom, toujours copié, jamais égalé. Encore une preuve avec Destrega.



▲ À bout portant, c'est plus marrant !

un terrain en 2D isométrique. Le vaste espace de combat proposé suppose une certaine réflexion du joueur. Original ! Mais le reste ne suit pas.

Innovant, mais pas hilarant

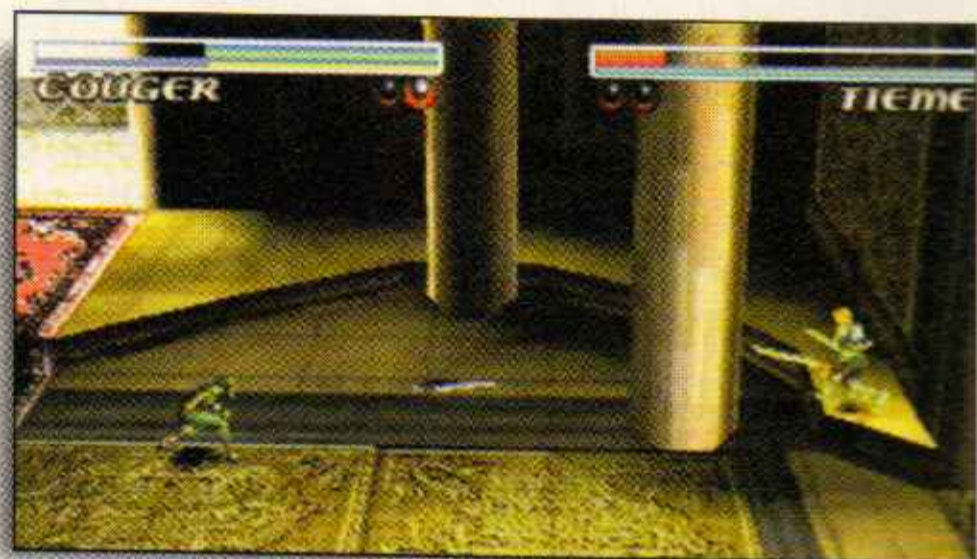
Cela dissimule un soft assez moyen, où les graphismes sont vraiment médiocres, et où, les commentaires en français du style : "un de moins", lorsque vous gagnez, sont ridicules. Et l'on fait vite le tour du jeu, tant les coups spéciaux, pourtant impressionnants, sont aussi peu nom-



▲ Un coup de poing bien placé !

breux que répétitifs. Même s'ils sont simples d'utilisation (maintenir quelques secondes l'un des quatre boutons du pad permet de sortir boules de feu ou autres supra tirs lasers), ceux-ci ne se renouvellent pas assez avec les héros. Dans la même logique, au corps à corps, les enchaînements sont efficaces, mais restent les mêmes quels que soient les guerriers utilisés : trois coups de poing dans la face, suivis d'un coup de pied retourné au même endroit. Et ce ne sont pas les nombreuses options, comme le logique jeu à deux, un entraînement ou même le scénario, qui rattrapent le soft développé par Omega, vraiment pas digne de la PlayStation. Dommage, car on prend un malin plaisir à déclencher une attaque à la San Goku à bout portant.

Cyril, le Strega



▲ Les piliers servent de cachette.

Le scénario !

De plus en plus à la mode, les scénarios deviennent omniprésents au sein des jeux de baston. Selon le soft, le scénario est soit imposé, et vous en suivez le fil conducteur ; soit différent selon le protagoniste. Celui de Destrega est imposé. Vous devez détruire Zauber, le plus puissant des Stregas, et ses reliques. Original ? À voir...



60%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Si vous en avez ras-le-bol de Soul Blade et autre Street Fighter Alpha, vraiment ras-le-citron, alors Destrega vous séduira.

DÉVELOPPEUR
Koei

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Médiocre et sombre. Peut mieux faire.

5/10

Animation

Rapide, bien que certains ralentissements persistent.

7/10

Son

On aurait pu se passer des voix françaises.

6/10

Jouabilité

Bonne, elle permet vite de s'en mettre plein la tronche.

8/10

Difficulté

Le jeu est assez simple, quel que soit le perso utilisé.

6/10

Durée de vie

Tous les persos fonctionnant sur le même registre, on se lasse vite.

5/10

Prix conseillé : 229 F

Aerowings

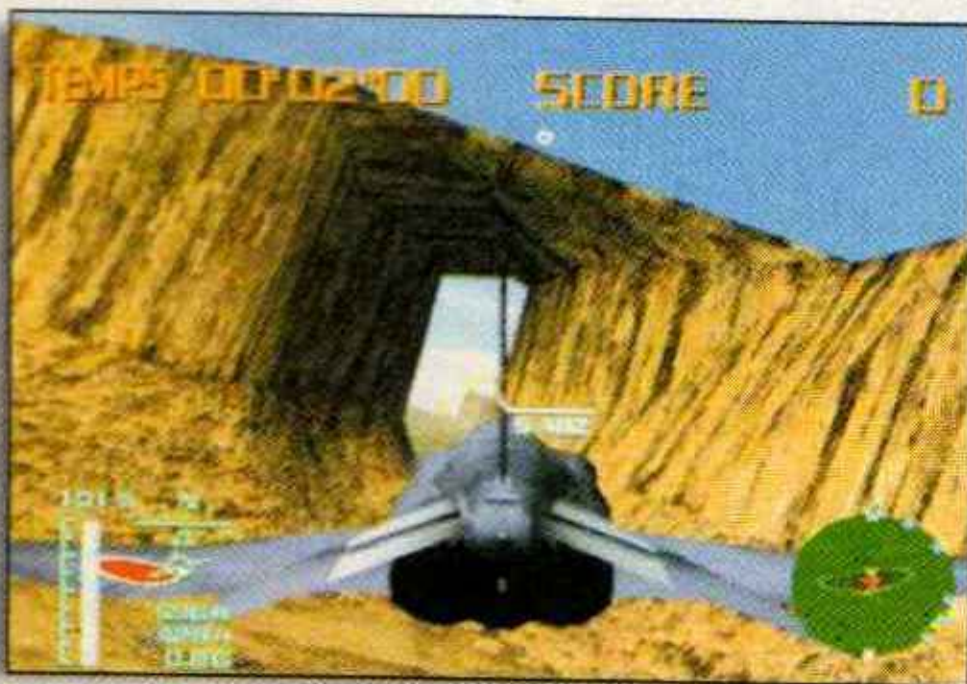
La Dreamcast prend son envol

Les simulations de vol ne sont pas monnaie courante sur console, mais Crave n'en a cure et sort Aerowings, le premier jeu du genre depuis la Mega Drive.

Certes, on pouvait trouver quelques titres comme Ace Combat sur PlayStation, mais c'étaient plus des shoot 3D que des vrais simulateurs de vol. Aerowings vous propose d'apprendre non



▲ Ce qui compte le plus, c'est de prendre son pied en vol devant de beaux paysages.



▲ Dans les montagnes rocheuses vous devrez aller chercher les bonus dans des recoins assez difficilement accessibles.



▲ Le cercle jaune est très important, car il multiplie par deux les points que vous glanerez dans les secondes qui suivent.



▲ La vue cockpit à beau être impressionnante, elle manque quand même de clarté.

seulement les bases du pilotage (décollage, virage et atterrissage), mais aussi de piloter en formation et d'effectuer des acrobaties dignes de la patrouille de France. De plus, toutes les phases du pilotage sont présentes. Ainsi, vous devrez penser à ouvrir les volets pour décoller, ou à mettre le train d'atterrissage, sous peine de problèmes majeurs.

Planant

Trois modes de jeu vous sont offerts : Blue Impulse, Attack et Vol Libre. Il vaut mieux attaquer par le Blue Impulse où vous commencez par acquérir les bases précitées. À chaque niveau, vous effectuerez certaines figures ou acrobaties, en solo ou en formation. Un nombre de points vous sera alors attribué pour votre prestation. Sachant qu'il faut obtenir 70 points sur 100 pour passer au niveau suivant, et que certaines acrobaties combinent loopings et tonneaux en formation, ce n'est pas simple. Le mode Attack ne propose pas des missions de Gun Fight, et s'inspire plutôt de Pilot Wings. Divers anneaux flottants colorés sont disséminés dans le ciel, et vous devez choper en priorité les cinq anneaux bleus, les autres étant du bonus. Pour réussir une mission, vous devez marquer un certain nombre de points, ce qui vous octroie de

nouveaux chasseurs, plus rapides et plus maniables. Quant au vol libre, c'est plus un entraînement qu'autre chose. Graphiquement, les divers paysages survolés sont superbes, ce qui plonge rapidement le joueur dans les joies, et les affres, du pilotage. Enfin, ça fait plaisir de trouver un simulateur de vol, sans une trentaine de touches à apprendre, comme sur PC. C'est simple d'emploi tout en gardant la complexité du pilotage. Bravo !

Wonder, les yeux vers les cieux

71%

| | |
|---------------------|--|
| Note globale | ▶ |
| player fun | ▶ |
| RÉSUMÉ | Complet, maniable et très bien pensé, Aerowings se positionne directement comme la référence du genre sur console. |
| DÉVELOPPEUR | CRI |
| ÉDITEUR | Crave |
| TEXTES/VOIX | Français |
| JOUEUR | 1 |
| SAUVEGARDE | VMS |
| ACCESSOIRE | Sans |

Graphisme
Très beaux, mais on a déjà vu mieux sur Dreamcast.

6/10

Animation
Excellente. Aucun défaut, ce qui aurait été rédhibitoire sur ce type de jeu.

8/10

Son
Point noir, musiques quelconques et de piètre qualité, seules les voix sortent du lot.

5/10

Jouabilité
Aucun problème, les commandes de l'avion répondent au doigt et à l'œil.

7/10

Difficulté
Cela se complique rapidement, mais on arrive quand même à progresser.

6/10

Durée de vie
Avec ses modes de jeux et sa haute difficulté, Aerowings tient longtemps le joueur en haleine.

6/10

Prix conseillé : 399 F

Millenium Soldier Expendable

Le scénario du millénaire ?

Le premier Shoot-them-up de la Dreamcast. Un jeu de tir ultra-basique, baignant dans une réalisation hors-normes. La griffe 128 bits !

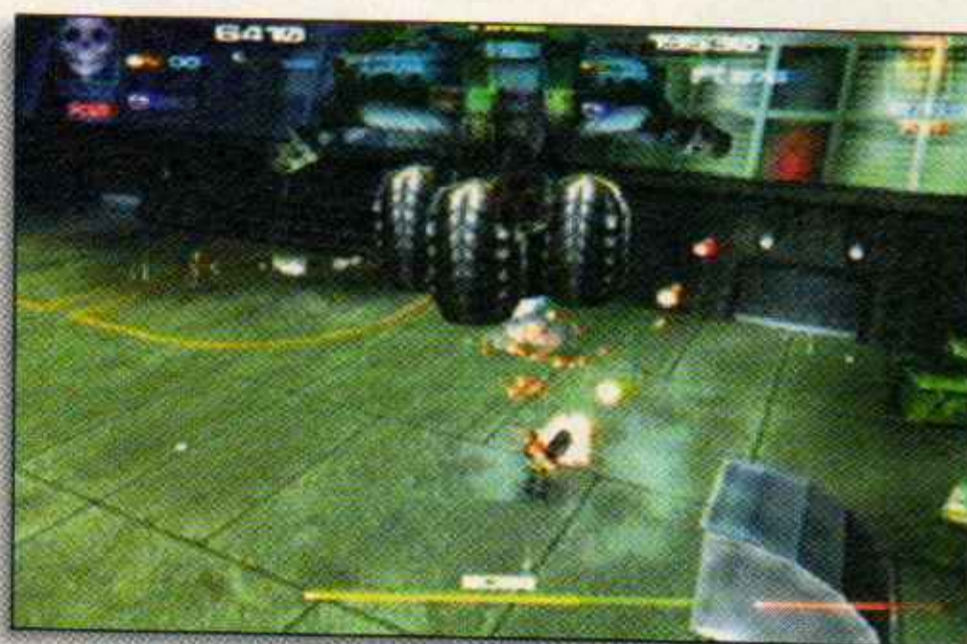
On vous cache rien, on vous dit tout ! La Dreamcast est la console de la magnificence visuelle. Rien que ça. Préparez vous à accueillir de véritables bombes graphiques. Mais n'oubliez pas la fable de l'arbre qui cache la forêt. A cet égard, sans être mauvais, Millenium est un cas d'école. Pourtant, rarement shoot aura bénéficié d'une telle finition esthétique. Les blasts, bien qu'insuffisamment variés, éclaboussent l'écran de mille feux, les boss



▲ Une vue à la Duke Nukem pour un niveau bonus.



▲ Un passage de la cinématique d'intro évoquant irrésistiblement la scène des cocons de Matrix...



▲ Un boss impressionnant pour un jeu qui les collectionne.



▲ Le mode deux joueurs est sujet à une certaine confusion.

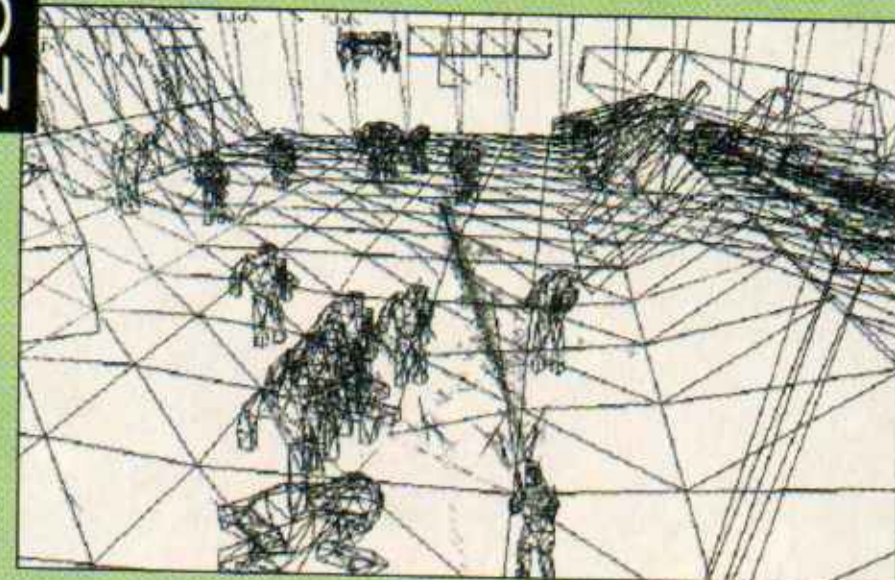
impressionnent par leur gigantisme et les cut-scenes s'intègrent harmonieusement à l'action. Avec ceci, vous êtes carrément alléchés, et c'est normal : mais la médaille possède son revers...

Oui, mais...

Car il y a toujours un mais. Dans leur quête du toujours plus visuel, les développeurs de Millenium ont oublié les vertus d'un vrai scénario. Ce petit quelque chose qui nous tiendrait en haleine plus conséquemment que l'éternelle guerre des mondes proposée ici. Vous me direz qu'on est là pour canarder. OK ! Mais au-delà la claque graphique reçue d'entrée de jeu et du plaisir de shooter au napalm les visqueux aliens, l'aventure ne surprend guère. Il y a bien, ça et là, quelques otages à sauver, quelques

ZOOM

Making of



passes à trouver. Mais l'audace de Millenium réside dans son parti-pris d'épate visuel, appréciable au premier degré. D'autant que le mode deux joueurs, malgré une confusion consécutive à un trop-plein d'explosion, est une réussite. Les fans de shoot y trouveront leur compte. Les autres admireront l'exploit d'un œil.

Féthi, le borgne

65%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

A la manière d'Apocalypse, un shoot de facture (trop) classique à la réalisation pharaonique. Galvanisant... mais lassant.

DÉVELOPPEUR
Rage

ÉDITEUR
Infogrames

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
VMS

ACCESSOIRES
Oubli de la pensée

Graphisme

Les photos ne rendent pas justice à un soft flamboyant, manquant toutefois de variété.

8/10

Animation

Fluide, rapide, aucun ralentissement, malgré le nombre de persos.

8/10

Son

Bruitages impressionnants, mais restreints, musique conventionnelle

6/10

Jouabilité

Prise en main immédiate, mais tirs imprécis : le comble du shoot.

6/10

Difficulté

Les différents mondes se finissent trop vite.

6/10

Durée de vie

Voir ci-dessus.

6/10

Prix conseillé : 359 F

Blue Stinger



Un ticket pour l'enfer

Attendu comme peu de jeux le sont, Blue Stinger s'apprête à déferler sur le Vieux Continent. Ras-de-marée ou simple vaguelette ? On surfe mollement.

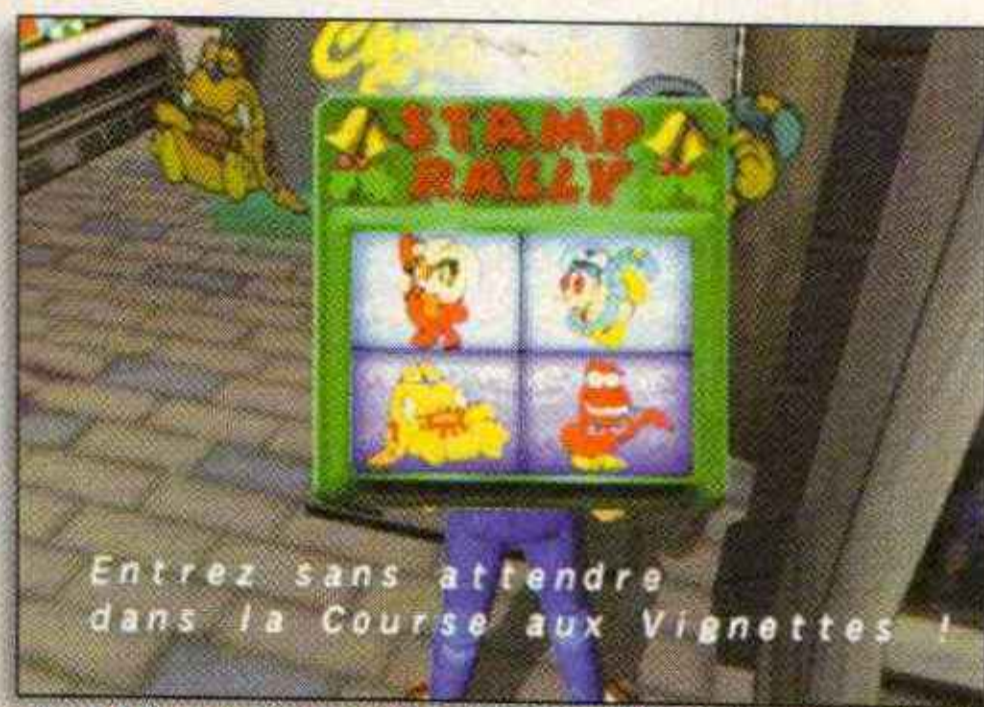
Blue Stinger, c'est un mélange : Abyss de James Cameron, pour la petite fée qui vous accompagne durant votre périple ; Resident Evil, pour le mélange réflexion/éclate de mutants ; un côté mode désagréable, pour les gerbes de sang qui s'échappent de la moindre plaie, monumentalement ridicules... Blue Stinger ne fait pas dans la dentelle et en plus, bouffe à tous les râteliers. Et ce ne sont pas les deux héros uni-



▲ Un seul bouton pour les combats physiques, dommage...



▲ L'argent récolté sur les monstres donne accès à des réserves d'énergie et d'armes. Un principe imbécile : il suffit d'accumuler les combats pour disposer dès le départ de toutes les armes.



▲ À la recherche des tampons PenPen... Décalé, qu'on vous disait !



▲ Les flots de sang répétés freinent net l'adhésion. Plus ridicule que terrifiant.

finir, conversations absurdes (dans la furie d'une bataille, les deux héros évoquent leurs souvenirs sentimentaux), musique guillerette déplacée... Décalé : l'adjectif qui convient le mieux à Blue Stinger. Une vraie bouffée de fraîcheur. Techniquement cependant, on est loin d'atteindre les sommets d'un Soul Calibur : l'animation poussive rend les déplacements des héros particulièrement pénibles. Et comme le jeu peut se résumer à une lente succession de traversée de couloirs, l'ennui guette, impérable. C'est le principal reproche à adresser à un jeu qui est loin de combler toutes les attentes, mais dont le charme opère cependant insidieusement au fil de la progression.

Féthi



Pour un simple marin, l'as un beau bateau.

▲ Un extrait de la première cinématique. Montée rythmée, mais de qualité moyenne.

bloc que vous incarnez - un Eliot pâlot et Dogs, un marin brutal - qui relèvent le niveau général. Par bonheur, tout, loin de là, n'est pas de ce tonneau. Et d'emblée, l'esthétique de Blue Stinger étonne, malgré des textures parfois bâclées : très typées bande dessinée, les graphismes confèrent au soft une originalité qui lui fait souvent défaut.

Premiers pas dans le nouveau monde

Seconde surprise : les persos parlent sexe à la moindre occasion. Mais kesquizon ? Bon sang, mais c'est bien sûr ! Blue Stinger parodie, avec un résultat mitigé, les jeux dans lesquels il puise sans vergogne. Torrents de sang à n'en plus

69%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Si attendu... et forcément décevant. Blue Stinger fait partie de la moyenne du tout-venant vidéo ludique : ni vraiment mauvais, ni tout à fait bon. Attachant à la longue.

DÉVELOPPEUR
Climax Graphics

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Anglais, S-T Français

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
VM

ACCESSOIRES
Sans

Graphisme

Effets spéciaux impressionnants, décors honnêtes.

7/10

Animation

Médiocre. Oubliez la vue subjective, injouable.

5/10

Son

Blasts furieux et musique carrément symphonique.

9/10

Jouabilité

Prise en main immédiate, ennui diffus.

6/10

Difficulté

Intéressante en mode hard. Évitez le mode easy.

7/10

Durée de vie

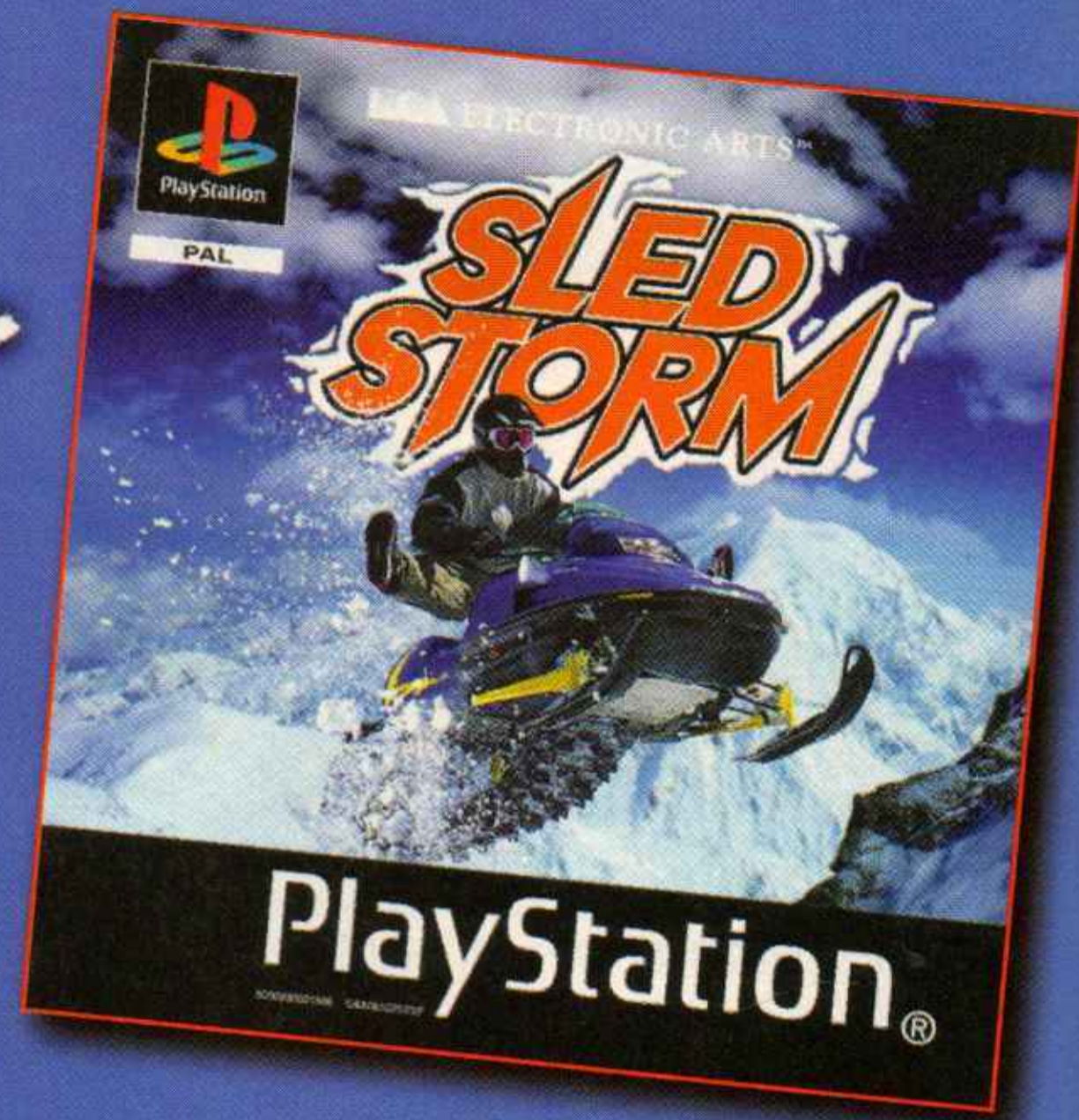
Scénario non linéaire qui rallonge le temps de vie.

8/10

Prix conseillé : 379 F

GAGNEZ DES JEUX

SLED STORM™



SUR PLAYSTATION

DES PAIRES DE LUNETTES DE SNOWBOARD
ET DES TEE-SHIRTS



sur le 36.15
Player One

08 36 68 77 33

ou www.playerone.net





Trick Style



Flippant, pas vraiment !

Ça ressemble à WipEout, a l'odeur de Tony Hawk, se joue à la Wave Race, alors on se dit : "cool, voilà le F-Zero de la DC". Non, malheureusement ...



▲ Lors de grands sauts, la vue change, destabilisant le joueur.

permet toutes sortes de sauts. De plus, sur les circuits, le joueur ramasse des cellules d'énergies qui, d'une pression sur L, augmente la vitesse. Il y a aussi les magnorails, qui permettent aux surfeurs de prendre les virages serrés à grande vitesse. Vous pouvez même adopter une position luge, pas maniable, mais très excitante. Original tout ça, mais pas assez accrocheur. Dommage, il ne manque qu'un souffle pour atteindre les sommets.

Cyril retourne sur ses skis

Attention ! La Dreamcast bluffe ! Oui, oui, méfiez-vous des photos... De prime abord, par ses graphismes et son animation 3D exceptionnels, cette course de surfs flottants attire, avec son univers futuriste, ses dix overboarders au look déjanté, ses vingt-six figures à apprendre,

La DC n'en étant qu'à ses débuts, le prochain jeu de ce genre sera une vraie bombe.

et Londres, Tokyo et Manhattan en visite guidée. Apparemment, tout laisse à croire que Trick Style est un hit. Apparemment seulement, car lorsque l'on prend le paddle et que l'on glisse, on s'ennuie rapidement. Ce soft manque de fun, de sensations, d'émotions. De vie en somme ! Et si ce n'était que le mode à quatre, malencontreusement oublié, ou l'impossibilité de jouer en



▲ La sélection des persos se fait vraiment à la gueule.



▲ Les flèches sont d'une grande utilité.



▲ Les tremplins permettent de jolies figures.

à deux, je ne dirais rien... même pas. Tous les persos se ressemblent. Que vous preniez le playboy Zak, le balourd Max ou la pulpeuse Mia, les Kickflip, Tripleflip et autres Ollieflip ne leur font pas froid aux yeux.

Sandwich d'ennui et de gâchis

Pourtant, de nombreuses options existent. Un entraînement, pour apprendre dix des figures proposées. Seize défis, pour réaliser les seize autres (chaque défi réussi permet une nouvelle figure). Dix-huit niveaux variés sur les trois villes. Sept épreuves à deux joueurs (course de bosses ou d'obstacles), qui pimentent le tout. Et une arène de Freestyle, pour un ou deux,

68%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Hormis le manque de fun, le jeu en séduira tout de même plus d'un. Mais essayer avant d'adopter.

DÉVELOPPEUR
Criterion Studios

ÉDITEUR
Acclaim

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
2 en versus

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
VMS

Graphisme 8/10
Normal pour de la DC, les couleurs pètent sans baver.

Animation 8/10
Démentes, les figures sont parfaitement décomposées.

Son 6/10
La musique est bonne, mais les bruitages brillent par leur absence.

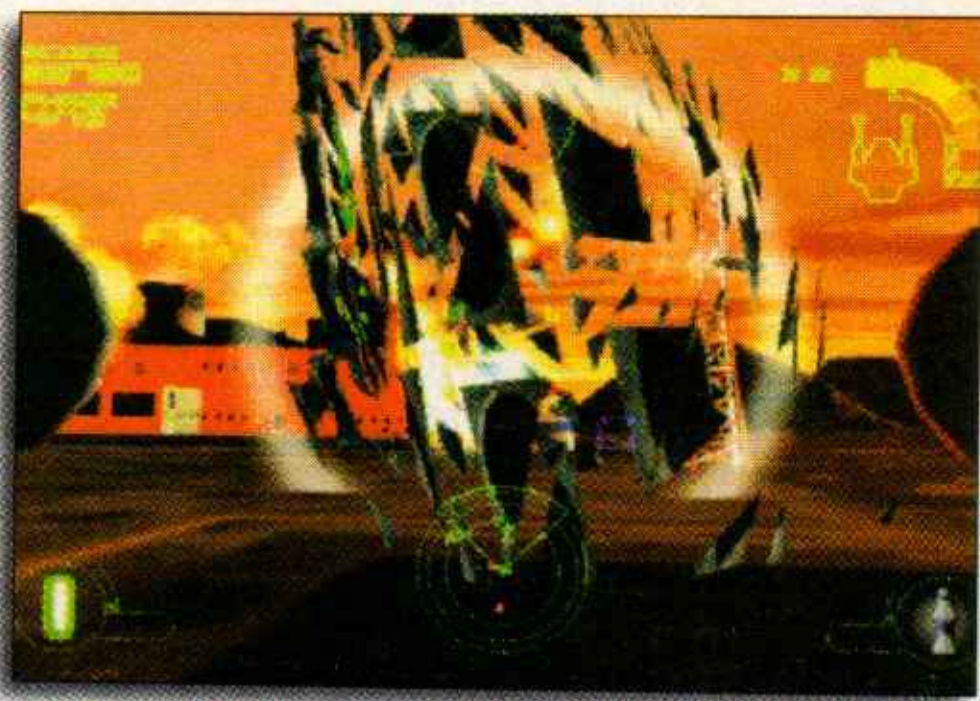
Jouabilité 6/10
Sans freins, on termine certains virages dans le mur.

Difficulté 7/10
Les 18 niveaux et les 16 défis vous tiendront tête longtemps.

Durée de vie 5/10
Sans championnat à plusieurs ou mode à 4 joueurs, fatalement, elle baisse.

Prix conseillé : 379 F

Incoming



▲ Ce qui fait la classe d'un bon shoot, c'est la qualité de ses explosions. N'est-ce pas ?

Ils sont là !

Venu du monde PC, Incoming débarque sur Dreamcast avec son lot d'OVNI, de soucoupes volantes et d'Aliens baveux. Ça va shooter sec dans les chaumières. Chaargeez !!

Peu connu dans le milieu console, Rage, éditeur anglais, l'est nettement plus sur PC. Après avoir obtenu un succès mérité sur micro, voici Incoming sur Dreamcast. Ce Shoot'em up 3D possède un scénario digne des plus grand shoot 2D de l'histoire...



▲ Le matériel récupéré, rentrez vivant à la base...



▲ Les phases de jeux sont aussi belles que les séquences cinématiques et vice-versa.

C'est-à-dire, aucun, ou si peu ! Cette fois, c'est sûr, les Aliens débarquent sur terre et vous devez, avec votre paddle et votre seule dextérité, les empêcher de nuire.

Tiens un Féthi ! Euh, un E.T. !

Bien sûr, ce n'est pas le scénario qui est important, mais le principe de jeu et l'intensité de l'action. Contrairement à la plupart des Shoot'em up où vous vous débrouillez avec votre seul vaisseau, tank ou abeille intergalactique à vibration modulable, c'est avec différents véhicules que

vous devez contrer les forces ennemies. Dans chaque mission (dans le désert, l'Antarctique, la lune, etc), vous devez réussir une dizaine de phases. Chacune d'entre elles vous place aux commandes d'un véhicule (hélico, tank, chasseur et même, DCA), et vous devez exécuter les directives de votre commandant. Ainsi, vous aurez à défendre une base alliée (DCA), aller récupérer des marchandises vitales (en hélico) ou encore, détruire une base ennemie (en chasseur). En clair, la monotonie n'est pas de mise et la variété des missions tient en

haleine le joueur. Quant à l'action, elle est sacrément péchue, et certaines phases vous verront crier "Géronimo" pour vous donner du courage face aux innombrables ennemis que vous aurez à abattre. Au final, Incoming, avec sa variété de missions, ses graphismes dreamcastiens et son action très arcade démontre qu'en matière de Shoot'em up, la 128 bits de Sega se défendra tout aussi bien.

**Wonder,
qui les a vu !**



▲ Dans certaines phases, vous devrez désactiver les champs de force des bases ennemies avant de les détruire.

74%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Incoming, par la richesse de son action devrait plaire à tous les fans de Shoot'em up, 2D ou 3D. Très sympathique, indeed !

DÉVELOPPEUR
Rage

ÉDITEUR
Sega

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
VM

ACCESSOIRE
Néant

Graphisme

Très beau, sauf les parties éloignées du point de vision du joueur, qui laissent à désirer.

7 /10

Animation

Rapide et fluide, qu'elle concerne les ennemis ou les véhicules, elle est parfaite.

9 /10

Son

Dans la moyenne : voix honnêtes, bruitages quelconques.

6 /10

Jouabilité

Progression sans accroc, une fois les commandes en main. Très maniable.

8 /10

Difficulté

Les missions se corsent rapidement, mais avec un peu d'astuce, on arrive à passer.

6 /10

Durée de vie

Dix niveaux composés chacun d'une multitude de phases. Il y a de quoi faire avant d'en voir la fin.

7 /10

Prix conseillé : 380 F

Bomberman Quest

Bomberman se Link sur Game Boy

Après les séries Bomberman de ces derniers mois, on ne pensait pas en voir d'autres débouler. Erreur, car voici ce Bomberman Quest sur Game Boy Color, le meilleur envoi depuis bien longtemps...

Autant vous le dire tout de suite, si vous voulez un vrai Bomberman, où vous pourrez lasser vos potes sans vergogne, passez votre chemin. En revanche, si comme environ 100% des joueurs, vous aimez Zelda, ce nouvel opus du poseur de bombes invétéré devrait vous séduire. En effet, et même si un mode Battle est présent, il n'est qu'accessoire par rapport au mode Quête, qui nous propose une aventure bien sympathique faisant fichtrement penser à Zelda Game Boy Color. C'est simple, faites voir les photos à un ami en lui disant que c'est le nouveau Zelda sur Game Boy. S'il ne fait pas attention au perso, il vous croira. Au niveau du scénario, le but est simple : votre vaisseau s'est crashé sur une planète et quatre voleurs en on



▲ Voici le village de départ où vous créez de nouvelles bombes en combinant des composants.



▲ Lorsque vous rencontrerez cette plante, n'ayez pas peur, elle est stupide, et de plus, donne de la vie.



▲ Heureusement, certains passages sont un peu plus durs à franchir... Enfin, juste un peu.

profité pour piquer chacun un élément de la fusée. À vous de visiter les quatre parties du monde pour récupérer votre bien, et capturer les quarante-huit monstres à la solde des voleurs qui peuplent le jeu.

Copie originale

Certes, c'est succinct comme scénario, mais aussi largement compensé par le reste. Comme principe de jeu, vous commencez dans un village, puis vous vous baladez dans les environs, où vous ne pourrez accéder à certains lieux qu'en possession des bons outils. De plus, vous pouvez affecter aux deux boutons deux objets que vous avez trouvés, armes ou objets. Cela ne vous rappelle-t-il rien ? Passons au système de combat, particulièrement original.

Vous devez exploser chaque monstre que vous rencontrez avec vos bombes, en combat singulier et ce, dans la droite lignée des Bomberman. Chacun d'eux, en mourant vous laissera un objet important ou non. Ces objets viennent pour la plupart du monde de Bomberman et on y retrouve avec plaisir le gant ou encore les patins. Tout ceci faisant de Bomberman Quest une bonne surprise qui devrait plaire à nombre de fans.

74%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ
En clair, si vous pensez que ce Bomberman est de trop, vous vous êtes trompé. C'est assurément une des bonnes surprises du mois.

DÉVELOPPEUR
Hudson

ÉDITEUR
Hudson

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1/2

SAUVEGARDE
Puce

ACCESSOIRES
Cable Link

Wonder, agréablement surpris

Graphisme 8/10
Un peu en-deçà de la référence Zelda, les graphismes sont très jolis et très colorés.

Animation 7/10
Correcte, les persos bougent bien et aucun défaut n'est apparent.

Son 5/10
Les sons de la Game Boy commencent à faire vieillot. Dommage.

Jouabilité 8/10
Aussi jouable que son modèle et ce serait bien que ça devienne la norme.

Difficulté 8/10
On ne bloque pas, c'est plutôt facile, mais comme le jeu est long, cela compense.

Durée de vie 6/10
Le jeu est long, mais comme il est facile, la durée de vie est réduite d'autant.

Prix conseillé : 229 F



▲ Le premier boss du jeu n'est pas trop dur à vaincre, restez dans un coin et il se fera lasser par ses propres bombes.



▲ Comme vous pouvez le voir, beaucoup d'items cultes de Bomberman sont présents, mais il y en a qui font penser à un autre jeu...

Le défi du Tetris magique

Mickey se la joue intelligent

Revoici Tetris et cette fois, c'est au tour de Capcom d'y aller de son adaptation sur N64, avec Mickey en guest star de luxe.

Toute console se doit de posséder un Tetris dans sa ludothèque et, jusqu'à présent, le hit de Pazitnov brillait par son absence sur Nintendo 64. Sa présence est assurée désormais, grâce à Capcom qui trouve même la bonne idée d'inclure, dans son Tetris, la plus grosse licence que le célèbre éditeur japonais ait possédé : Disney. Trois modes de jeu vous sont proposés : Magique, Classique et Illimité. Dans les modes



▲ Quand l'adversaire fait une série de Tetris, préparer-vous à souffrir...

Magique et Classique, vous avez le choix entre les sous-modes Story ou Versus, tandis qu'en Illimité, vous avez le choix entre les modes Classiques et Magiques — ça va, vous suivez ? Le mode Classique vous propose de jouer à la version de Tetris connue et pratiquée par tous. Côté nouveauté, et c'est le plus important, nous avons le mode Story avec Mickey, Donald et cie, mais surtout le mode Magique. Un mode dans lequel vous avez le pouvoir, en cas de réalisation de deux, trois ou quatre lignes d'un seul coup, de transformer les pièces de vos adversaires en d'autres, complètement nouvelles, délirantes et difficilement jouables (genre à 6 ou 7 côtés, voire en blocs de cinq cases sur cinq). Autre nouveauté, un système de combos gère les pièces d'affilée qui complètent au moins une ligne, ce qui permet au passage de pourrir à nouveau l'adversaire. Par ailleurs, une jauge sur la gauche de l'écran égalise votre assemblage quand elle est remplie (au bout d'un certain nombre de lignes) et vous le redescend de plusieurs lignes (idéal pour placer une barre de 5 cases et de faire 5 lignes d'un coup : le Pentris).

Minnie prise le maximum, elle assure grave au Pentris

Mais bon, le principal est d'avoir un bon vieux Tetris à se mettre sous la dent sur N 64, et rien que pour cela, et non pas pour Mickey qui amène des beaux graphismes à un



▲ Les fameuses nouvelles pièces bizarroïdes peuvent avoir des formes diverses et variées et sont très difficiles à placer.



▲ Le mieux pour faire un Pentris est d'attendre que la petite colonne de gauche soit remplie (ça égalise votre tableau) puis d'attendre une barre de 5.

titre qui en a rarement bénéficié, ce Défi du Tetris Magique (hum !) mérite l'achat.

Wonder, rarement triste

68%

Note globale ▶

player fun

RÉSUMÉ

Tetris restera toujours Tetris, et ce n'est pas cette version qui enlèvera quoi que ce soit à la légende de ce hit, bien au contraire !

DÉVELOPPEUR
Capcom

ÉDITEUR
Capcom

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Sans

ACCESSOIRES
Un (bon) pote

Graphisme

Pour une fois qu'un Tetris bénéficie de bons graphismes, mais cela est surtout du à Mickey et cie.

8/10

Animation

Le strict minimum pour jouer à Tetris, mais ce n'est pas le point fort du jeu.

6/10

Son

Bonnes musiques dans le style Disney.

7/10

Jouabilité

Difficile de trouver plus jouable, le principe est compris en moins d'une minute.

10/10

Difficulté

Toujours très bien gérée, la difficulté est progressive.

8/10

Durée de vie

Mettez un Tetris dans la main d'un joueur, revenez plusieurs heures après, il est toujours en train de jouer.

9/10

Prix conseillé : 449 F

PlayStation Puzzle
Pop'n'Pop

67%

Présenté en Over The World il y a quelque temps déjà, Pop'n Pop, le dernier Puzzle Game made in Taito débarque enfin en France. Dans ce jeu où l'on retrouve divers personnages du monde féerique de Taito, vous devrez éliminer tous les ballons de baudruche d'un niveau, sachant que vous les envoyez par groupe de deux, que vous pouvez les tourner de façon à les avoir l'un à côté de l'autre, ou l'un

ÉDITEUR
Taito
DÉVELOPPEUR
Taito
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
1 à 2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Un pote
PRIX
299 F.



de gauche à droite, puis à l'inverse, cela complique légèrement le tout. Il faut bien viser, et les nuages descendent régulièrement, en accélérant bien sûr. Vous le savez, dans ce type de jeu, le plus important n'est pas tant le principe que le fun qu'il procure. Et de ce côté, on s'amuse bien, surtout que de nombreux modes sont disponibles : story, puzzle, l'indispensable versus (contre l'ordinateur ou contre un autre joueur), et même un mode challenge qui note vos performances. En ce qui concerne le mode deux joueurs qui donne toujours le ton sur les puzzle game, il est intéressant et fun, même s'il n'atteint pas les sommets de Puzzle Bubble ou Tetris, les références. En clair, si vous êtes un



inconditionnel du genre, et de Taito, laissez-vous tenter. Sinon, essayez-le pour vous faire une opinion.



au-dessus de l'autre, et que vous devez les grouper, par au moins trois de la même couleur, pour les éliminer. Jusque-là, c'est on ne peut plus basique, mais comme les ballons vont se scotcher sous un groupe de nuages et que ces nuages se déplacent

Wonder, s'éclate bien

N64 Action 3D

Hybrid Heaven

65%

Les jeux Konami sont toujours très attendus et Hybrid Heaven sur N64 ne déroge pas à la règle. Pourtant, de mauvais échos m'étaient parvenus avant son arrivée. N'ayant confiance qu'en mon jugement, je m'attelai à la tâche. Dans le jeu, le héros est M. Diaz, une sorte d'Indien new-look, embringué dans une histoire de complot mondial ourdi par des extra-terrestres dont il est censé faire partie. Tout cela sert de base à un Tomb Raider-like, dont certains graphismes et mouvements de caméra font penser à Castlevania 64. La panoplie de mouvements est classique pour ce type de jeu : ramper, sauter ou se déplacer, suspendu par les mains (comme Miss Loft). Mais ce qui l'est moins, et fait la force d'Hybrid Heaven, c'est son système de combat. À chaque ennemi rencontré, on bascule en mode combat, mais l'action continue. Vous pouvez, à tout moment, entrer dans le menu combat en appuyant sur le bouton A, mais il vaut mieux, en restant hors

ÉDITEUR
Konami
DÉVELOPPEUR
Konami
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
1 à 2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Expansion Pack
PRIX
399 F.



de portée de l'adversaire, attendre que votre jauge de puissance soit remplie. Dans le menu combat, vous pouvez, à la manière d'un RPG, exécuter une action : utiliser un objet, donner un coup de poing ou un coup de pied. Ensuite, l'action aura lieu. De même, quand l'ennemi attaque, vous avez le choix entre parer, esquiver ou contrer. L'intérêt vient de ce que vous gagnez de l'expérience avec vos attaques et vos défenses (coup de pied, coup de poing, parade), qu'elles peuvent évoluer jusqu'au point de figurer des techniques spéciales, et même des enchaînements. Un système de combat original qui, allié à l'ambiance glauque et pesante d'Hybrid Heaven, devrait en scotcher plus d'un, moi le premier.



Wonder, fidèle de Konami

PlayStation RPG

Legend of Foresia

32%

Qu'est-ce que c'est que ce pseudo RPG ? Les graphismes sont aussi laids que les pires jeux Nes, il n'y a pas de scénario et les voix françaises sont



- ÉDITEUR THQ
- DÉVELOPPEUR T&E Soft
- TEXTE/VOIX Français
- JOUEUR 1
- SAUVEGARDE Memory card
- ACCESSOIRE Sans
- PRIX N.C.

mièvres et jamais en accord avec les persos. Et je ne vous parle pas des temps de chargement prohibitifs. Les auteurs de cette daube ont voulu se la jouer jeu de rôle, autour d'une table, en permettant de créer ses propres persos et offrant la possibilité de leur affecter un pseudo caractère (qui n'apparaît même pas dans le jeu). Pire, l'éditeur Jeux Descartes et le magazine de jeu de rôle Backstab s'y sont laissés prendre en sponsorisant le jeu. Alors, si vous voyez ceci en magasin : fuyez!



Wonder, rôliste dans l'âme

PlayStation Football américain

Madden NFL 2000

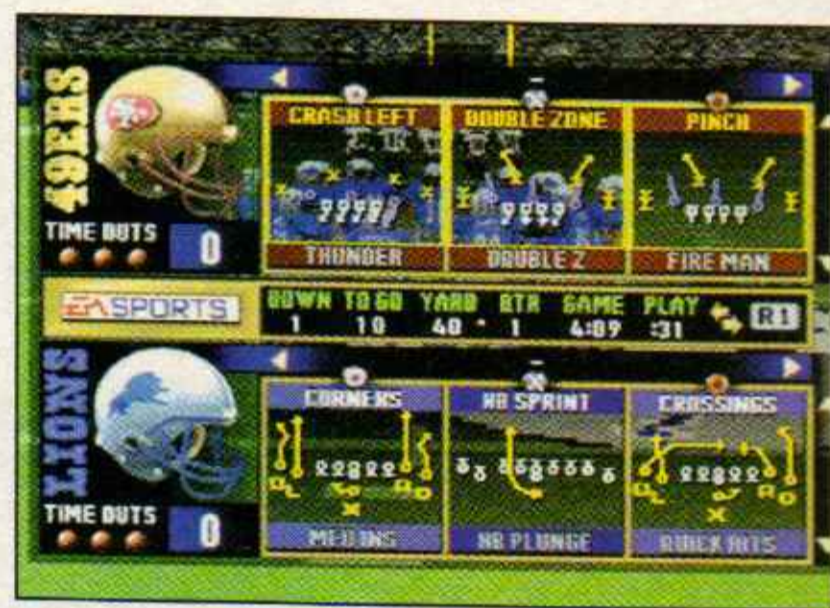
80%

Bien que le Foot Us reste encore un sport peu pratiqué en France, aux États Unis c'est la religion nationale. Fidèle au poste, Electronic Arts sort, comme chaque année, sa nouvelle version de Madden NFL, baptisé pour l'occasion 2000. Permettant de jouer avec les équipes officielles de la saison 99, à vous d'élaborer votre tactique d'attaque et de défense afin de gagner le maximum de matches. La jouabilité est excellente, et les graphismes réussis. Enfin, des replays mettent en valeur les actions qui le méritent, et il n'est pas rare de voir des joueurs s'énerver après le sifflement de l'arbitre - réaliste, non ?). En bref, Madden NFL 2000 plaira aux amateurs du genre et sa grande facilité de prise en main le rendra même accessible à ceux qui veulent s'initier au Foot Us.



- ÉDITEUR Electronic Arts
- DÉVELOPPEUR EA Sports
- TEXTE/VOIX Anglais
- JOUEURS 8
- SAUVEGARDE Memory Card
- ACCESSOIRE Dual Shock
- PRIX 369 F.

les actions qui le méritent, et il n'est pas rare de voir des joueurs s'énerver après le sifflement de l'arbitre - réaliste, non ?). En bref, Madden NFL 2000 plaira aux amateurs du genre et sa grande facilité de prise en main le rendra même accessible à ceux qui veulent s'initier au Foot Us.



Carlito

PlayStation Hockey

NHL 2000

46%

Pour la quatrième année consécutive, l'indétrônable EA Sports met au goût du jour son mythique NHL. Encore plus beau et plus rapide, un mode arcade fait son apparition, le rendant accessible à tous. On y retrouve, bien sûr, tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série parmi lesquels, pour le plaisir de tous, les bastons qui se déclenchent pendant le match lorsque l'un des joueurs fait preuve d'un comportement agressif.

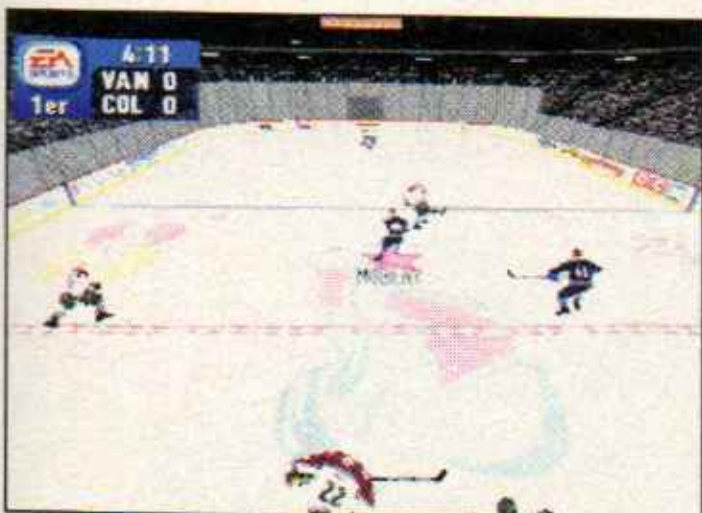


- ÉDITEUR Electronic Arts
- DÉVELOPPEUR EA Sports
- TEXTE/VOIX Français
- JOUEURS 8
- SAUVEGARDE Memory Card
- ACCESSOIRE Dual Shock
- PRIX 369 F.



En résumé, si vous possédez déjà NHL 99, cette nouvelle mouture ne justifie pas l'investissement, mais si le hockey vous branche, l'essayer ne devrait pas vous laisser indifférent !

Carlito, roi du palais



N64 Hockey

NHL Pro 99

44%

Après le consternant NBA Pro 99, je m'attendais au pire, en voyant arriver ce NHL. Je n'ai pas eu tort. Konami XXL ne s'est vraiment pas foulé sur ce soft. Les graphismes ne tiennent pas la route par rapport à ce qu'offre la concurrence, mais ils restent à limite passable. En revanche, l'animation des joueurs est lamentable : aucune sensation de glisse, une fois sur la patinoire. Même chose en ce qui concerne la gestion des coéquipiers par l'ordinateur. Leurs réactions sont douteuses et le placement qu'ils adoptent ne permet pas de réaliser les coups prévus. À la trappe !



- ÉDITEUR Konami
- DÉVELOPPEUR Konami XXL
- TEXTE/VOIX Français
- JOUEURS 4
- SAUVEGARDE Memory Card
- ACCESSOIRE Sans
- PRIX 429 F.

route par rapport à ce qu'offre la concurrence, mais ils restent à limite passable. En revanche, l'animation des joueurs est lamentable : aucune sensation de glisse, une fois sur la patinoire.

Même chose en ce qui concerne la gestion des coéquipiers par l'ordinateur. Leurs réactions sont douteuses et le placement qu'ils adoptent ne permet pas de réaliser les coups prévus. À la trappe !

Yaz, assez furax sur le coup



PlayStation *Jeu de pêche*
Reel Fishing

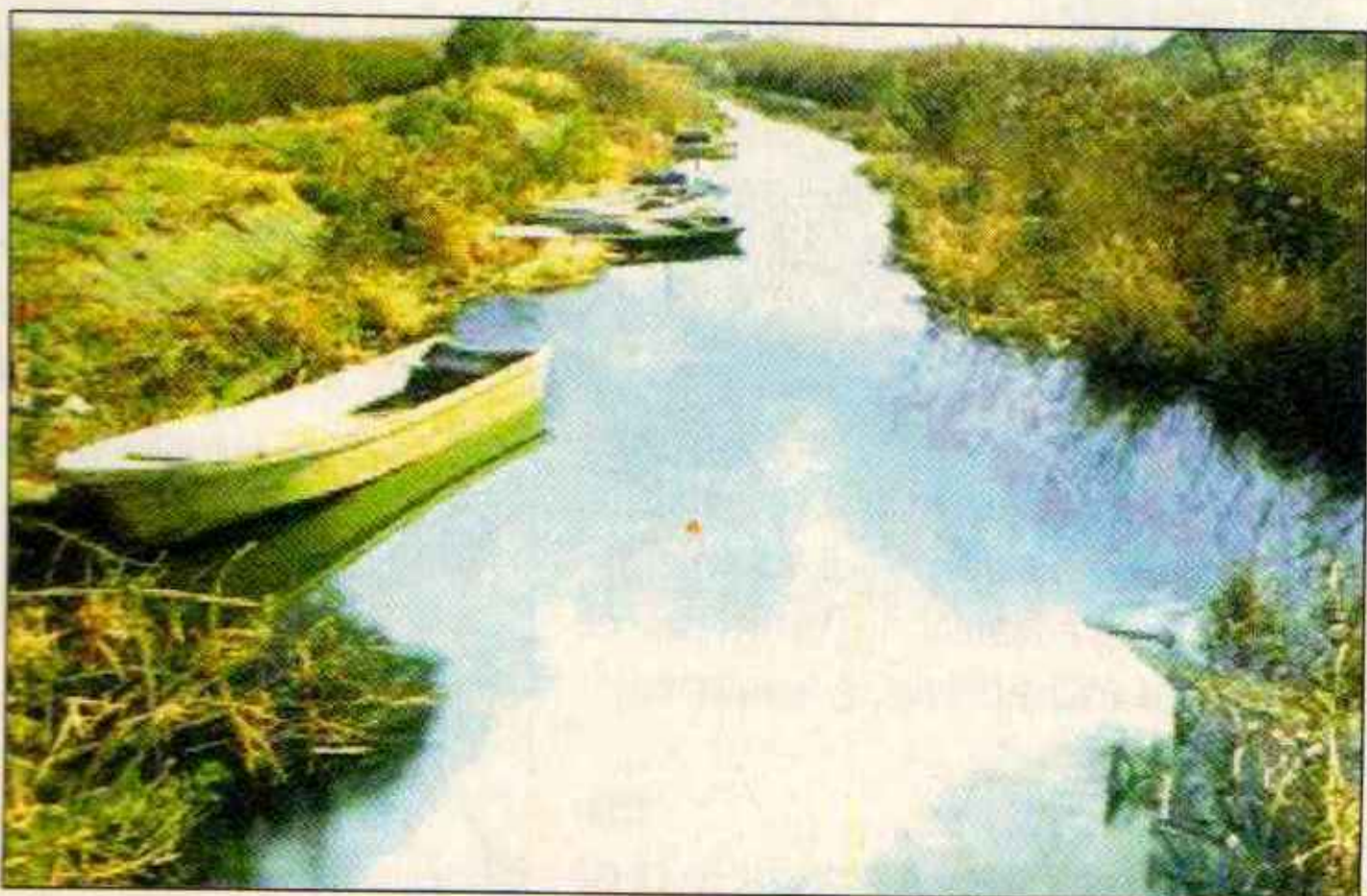
30%

La pêche n'est pas une discipline des plus passionnantes pour ceux qui ne la pratique pas. Aussi, commercialiser un jeu de pêche réaliste comme Reel Fishing est un pari risqué. D'autant plus que ce soft risque de ne pas peser bien lourd face à Fisherman's Bait, nettement plus fun. En effet, en ce qui me concerne, je dois admettre que l'ennui a vite pris le pas sur le plaisir de la découverte. Tout d'abord, les

sites de pêche à base de séquences vidéo en boucles représentent les cours d'eau. Ensuite, le jeu consiste à lancer sa ligne et laisser dériver son bouchon dans le courant jusqu'à ce qu'un poisson morde. Le plus dur à venir sera la recherche de la technique adéquate pour sortir telle ou telle variété de poisson de l'eau. Une fois que vous l'avez acquise, il vous reste à répéter l'opération le nombre de fois nécessaire, pour avoir accès au spot de pêche suivant. La

phase de lutte avec le poisson est illustrée par une animation en 2D quelque peu désuète, au regard de la plate-forme sur laquelle tourne le soft. À noter, également, que le jeu propose aussi de s'essayer à la, très technique, pêche à la mouche. Bref, avec sept sites, huit variétés de poissons et une progression pas très claire, ce jeu pêche par un cruel manque de fun. Seuls les aficionados du moulinet y trouveront peut-être leur compte, et encore, à condition de passer outre la médiocre qualité de la réalisation.

Wolfen



| | |
|-------------|-------------|
| ÉDITEUR | Crave Ent. |
| DÉVELOPPEUR | Natsume |
| TEXTE/VOIX | Anglais |
| JOUEUR | 1 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | Dual Shock |
| PRIX | 349 F. |



Dreamcast *Moto-arcade*

Suzuki Alstare Racing

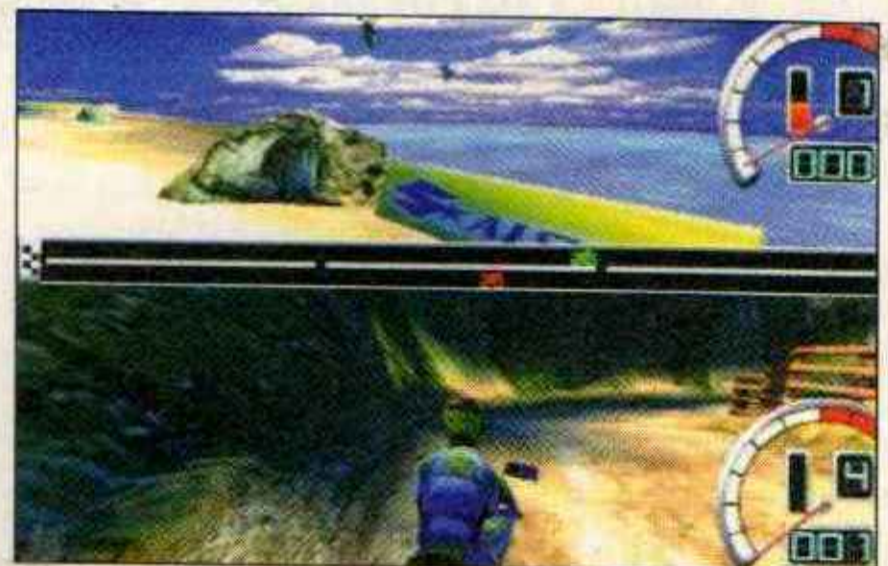
67%

Après Monaco GP 2 (voir Tests du mois), Ubi Soft édite judicieusement Suzuki Alstare sur DC et crée ainsi la petite surprise du mois, sous forme d'une course de moto fort sympathique au demeurant. Même si ce n'est que de l'arcade et que ce ne sont ni les vrais noms, ni les vrais circuits, on s'amuse !

C'est rapide, varié et fun ! Évidemment, le support y est pour quelque chose, avec ses graphismes recherchés (bien que la DC soit capable de mieux), une bonne animation (quoiqu'un chouïa plus de sensations au niveau de la vitesse aurait été le bienvenu), et une maniabilité à faire pâlir un Trick Style (vive le turbo gérable). À côté de cela, il reste tout de même quelques défauts. Des problèmes de clipping viennent perturber votre ascension fulgurante, au sein des sept adversaires, vers la première place. Et l'on ne peut y jouer qu'à deux. C'est là, d'ailleurs, son plus gros défaut. En effet, au départ, les motards n'ont le droit qu'à trois circuits (Sandstone Canyon, Tropical Trail et White Mountain), et à une seule moto. Pour obtenir le reste, il faut finir le jeu en mode carrière (une bonne idée !), pour acquérir neuf autres circuits, et acheter cinq motos supplémentaires. Ce n'est pas grave, juste un peu long avant de parvenir au plaisir extrême du mode deux joueurs. Vous pourrez ainsi traverser une ville, ou piloter une superbe moto de cross. Même s'il n'est pas parfait, Suzuki Alstare vaut le déplacement.

Cyril, frime en roue arrière

| | |
|-------------|-------------|
| ÉDITEUR | Ubi Soft |
| DÉVELOPPEUR | Criterion |
| TEXTE/VOIX | Français |
| JOUEURS | 1 à 2 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | VM |
| PRIX | N.C. |



Certains broient du noir...

MCM R.L.S. NANTERRE 01 42 57 04 32

Shuga 01 42 57 04 32



...d'autres en voient
de toutes les couleurs avec
les séries MCM !

A partir du 2 octobre :

"Rock and Love"

Le mardi et
le vendredi à 18h30

"Moesha"

Tous les jours à 18h00

"Straight Up"

Le mercredi à 18h30

"L'Episode à la Carte"

Le dimanche à 18h30
Choisis l'épisode que tu
as préféré au cours de la
semaine en votant en direct
sur www.mcm.net
(et sur 3615 MCM**
ou 08 36 68 22 66**)

Pour vous abonner :
AU CABLE :
08 36 67 60 60*

CANAL SATELLITE
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

08 36 68 03 45**
3615 MCM**



pl@us que la musique

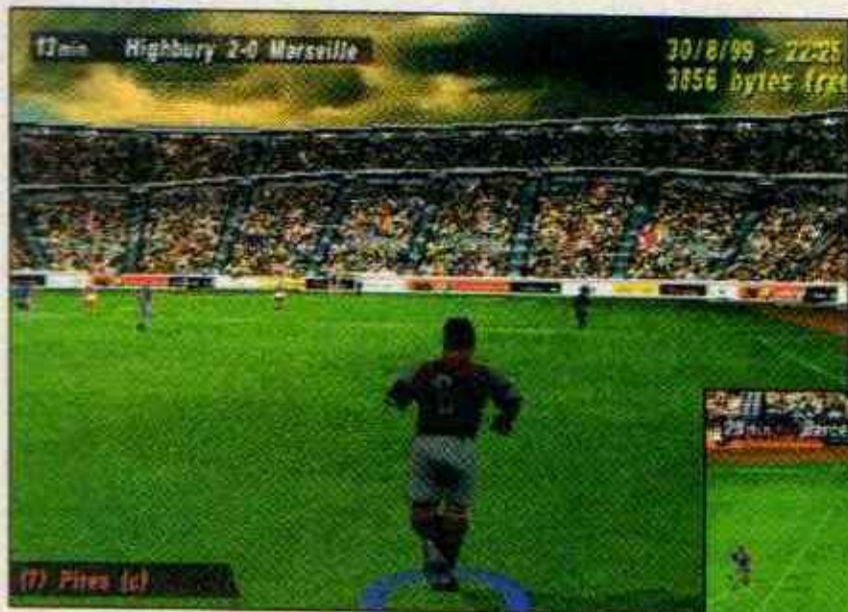
PlayStation *Foot*

UEFA Striker

38%

Bien qu'en matière de foot, sur PlayStation, Fifa et ISS soient les références, certains essaient de s'emparer d'un morceau du gâteau. Mais, malgré

ÉDITEUR
Infogrames
DÉVELOPPEUR
Rage
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
4
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Dual Shock
PRIX
359 F.



l'offensive de UEFA Striker, son tir n'est pas à la hauteur. Le jeu n'est pas très complet, impossible de personnaliser son équipe par exemple, et sa prise en main demande une assez longue période d'adaptation. De plus, sa jouabilité manque énormément de précision. Cependant, malgré de médiocres graphismes, l'animation a été particulièrement soignée et les commentaires collent gravement à l'action. Malgré cela, si vous avez un jeu de foot à acheter, ce ne sera pas celui-là...

Carlito

PlayStation *Course de voiture*

Revolt

35%

Revolt vous met au volant de voitures télécommandées dans des lieux réalistes, du genre ville ou supermarché. Les circuits sont truffés de raccourcis et d'op-

ÉDITEUR
Acclaim
DÉVELOPPEUR
Acclaim
TEXTE/VOIX
Français
JOUEURS
2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Dual Shock
PRIX
369 F.



tions qui vous permettront de ralentir vos adversaires. Amusant, me direz-vous ? Et bien, pas tant que ça... En

plus, d'être graphiquement laid, sa jouabilité n'est pas excellente : trop imprécise, les véhicules tournent mal. Je vous laisse imaginer ce que peut donner le mode cascade où il faut récupérer des étoiles en sautant sur des tremplins, carrément catastrophique ! Bref, le fun qu'aurait pu générer ce titre n'est pas au rendez-vous. Dommage, car j'étais bien séduit par les voitures télécommandées. Sniff!



Carlito

N64 *Tetris-Like*

The new Tetris

33%

Dans la famille Tetris, je voudrais le nouveau né... J'ai ! Mais attention, car "nouveau" ne rime pas forcément avec "différent". En effet, cet opus reprend le sempiternel principe de Tetris, décliné sous trois modes de jeu. En marathon, comme on peut s'en douter, le but est de tenir le plus longtemps possible. En sprint, vous avez trois minutes, pour faire le maximum de lignes, et le dernier le mode, l'ultra, vous permet d'ouvrir de nouveaux mondes en cumulant un nombre impressionnant de lignes (plus de 2000 pour le premier accès). Graphiquement médiocre, The new tetris n'est carrément pas novateur. En résumé, ce titre est à réserver aux collectionneurs de Tetris ; et encore, comme dirait Wonder, les autres risquent de s'ennuyer.

ÉDITEUR
Nintendo
DÉVELOPPEUR
Blue Planet Software
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEURS
2
SAUVEGARDE
Pile Mémoire
ACCESSOIRES
Sans
PRIX
369 F.



Carlito

Playstation *Simulation de moto*

Castrol Honda

46%

Malgré un effort, la simulation de moto en 3D "Casserole" Honda sur PlayStation ne va pas loin.

ÉDITEUR
Eidos
DÉVELOPPEUR
THQ
TEXTE/VOIX
Français-Anglais
JOUEURS
2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
C.M., Dual Shock
PRIX
369 F.



Certes, les quatorze circuits du championnat sont variés, bien sûr, il y a la présence d'un mode entraîneur (un

prof vous indique comment conduire à chaque course), et on note l'excellente maniabilité, mais diantre, que fait donc la police ! Pourquoi n'arrête-t-elle pas les développeurs-stagiaires de chez THQ ? Stoppez tout ! Les graphismes sont grossiers, l'animation rigide, le mode deux joueurs désastreux et le fun au vestiaire. Seul, l'effet de vitesse persiste. Cela suffit-il pour rehausser le niveau d'un tel jeu ? Non. Alors passez votre chemin, il n'y a vraiment rien à voir. RIEN !

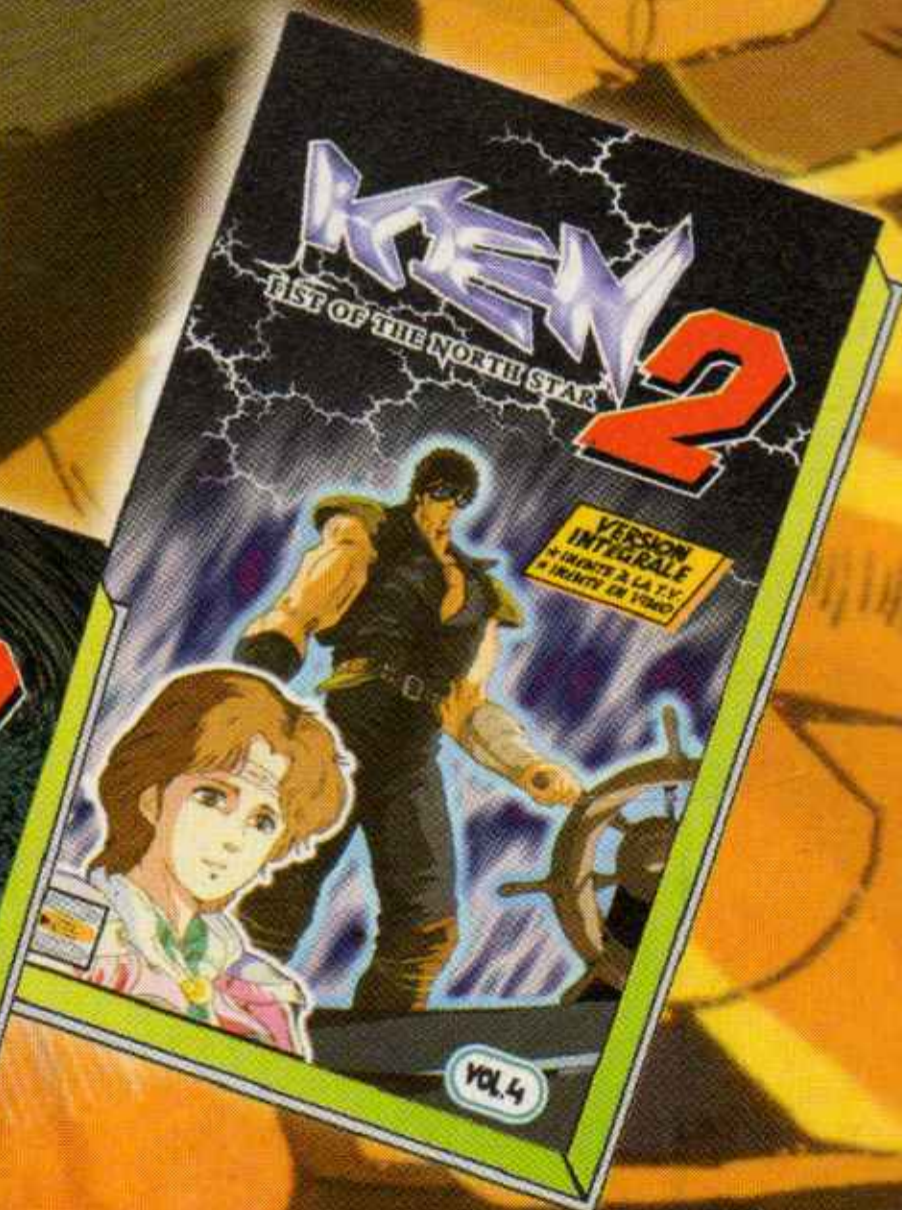


Cyril

KEN 2

FIST OF THE NORTH STAR

I.D.E.



Version originale sous titrée en Français

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS au 01 49 29 26 00

Playstation *Course futuriste*

Killer Loop

23%

Killer Loop... Un joli titre pour une copie approximative du mythique WipEout. Maniabilité primaire, vitesse poussive, véhicules hideux et techno de supermarché : rien qui ne retienne l'attention. Les courses s'enchaînent sans le

- ÉDITEUR **Crave**
- DÉVELOPPEUR **Crave**
- TEXTE/VOIX **Français**
- JOUEUR **1**
- SAUVEGARDE **Memory Card**
- ACCESSOIRE **Sans**
- PRIX **349 F**

moindre frisson et les "bolides" glissent sur la piste comme des savonnettes. Et l'armement, qui repompe intégralement la panoplie WipEout (mines, missiles...) ne relève pas le niveau. Pas de profondeur de jeu, le vide, rien... Mauvaise nouvelle: voilà une daube de plus sur Playstation. Bonne nouvelle : vous pouvez économiser 350 francs !

Féthi



PlayStation *Simulation de management*

Telefoot Manager

65%

Que la jaquette de ce Tele Foot manager sponsorisé par Thierry Roland ne vous rebute pas : vous passeriez à côté d'une simulation tout à fait

- ÉDITEUR **Ubi Soft/THQ**
- DÉVELOPPEUR **THQ**
- TEXTE/VOIX **Français**
- JOUEURS **1 à 4**
- SAUVEGARDE **Non continue**
- ACCESSOIRES **Souris, Multi tap**
- PRIX **369 F**



honorale. Au menu : trois ligues à manager (française, anglaise et italienne), des

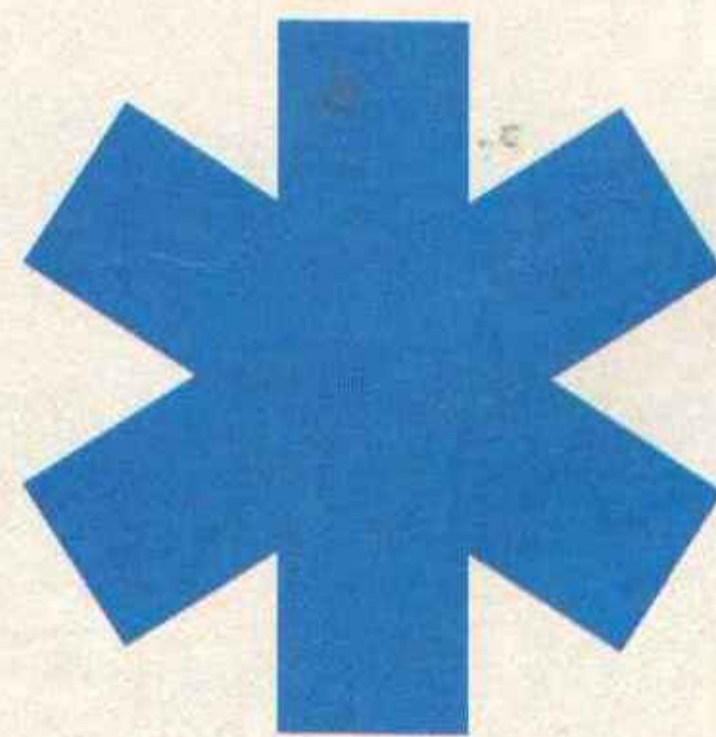
matches retranscrits avec un dynamisme bluffant et une foulditude d'éléments à gérer : joueurs, presse, supporters, transfert... Tout ce qu'il faut pour rendre populaire un genre encore marginal. Profitons-en !

Féthi



GameUp.com
les jeux qui tuent

S@MU



GameUp.com
les astuces qui sauvent

N64 Baston

Fighting Force 64

48%

Vingt-cinq niveaux, des dizaines de coups par perso', des armes en pagaille, un univers tout en 3D... À



ÉDITEUR
Crave
DÉVELOPPEUR
Crave
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEURS
2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Néant
PRIX
399 F

froid, Ces chiffres sont impressionnant. Et pourtant, non, rien n'y fait. Ce Beat Them All sauce Double Dragon laisse de marbre. Pourquoi si peu d'enthousiasme ? Un graphisme à la limite du supportable et une jouabilité crispante où les héros répondent aux commandes avec trois mesures de retard. On pouvait s'y attendre, le jeu était déjà poussif sur Megadrive et PlayStation. Dommage car, avec si son mode deux joueurs en coopération avait été honnêtement ficelé, FF64 aurait profité d'une réalisation technique supérieure. Un coup d'épée dans l'eau.

Féthi



PlayStation Shoot'em up

Space Invaders

58%

Premier Shoot'em up de tous les temps, Space Invaders revient sur PlayStation avec une version relookée qui préserve l'esprit du jeu d'origine, même si les monstres sont désormais en 3D. Mais tout



ÉDITEUR
Activision
DÉVELOPPEUR
Activision
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEURS
1 à 2
SAUVEGARDE
Memory Card
ACCESSOIRES
Sans
PRIX
210 F

est gâché par un graphisme plus que limite (l'intro est en ce sens un modèle de laid) et une absence totale de fun. C'est simple: le bon vieux Super Space Invaders de la Super Nintendo était largement meilleur sur ces deux points. Alors, même s'il y a quelques bonnes idées (système d'option intelligent et possibilité de jouer à deux en coopératif ou en mode battle), l'ensemble manque de conviction et on frôle l'ennui. Dommage.

Wonder



Player One POCKET

Trucs et Astuces

Demandez-les à votre marchand de journaux, libraire ou hypermarché

et aussi ...

NOUVEAU

Trucs et Astuces

PC

SPÉCIAL MYST

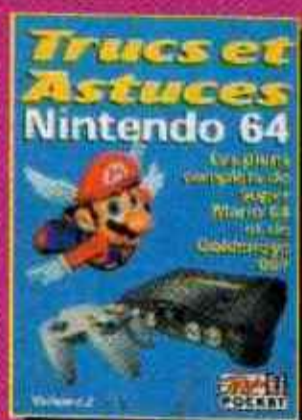
MYST



LES SOLUTIONS COMPLÈTES À PETIT PRIX



Vol 1 :
Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, NBA, 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 II + 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...



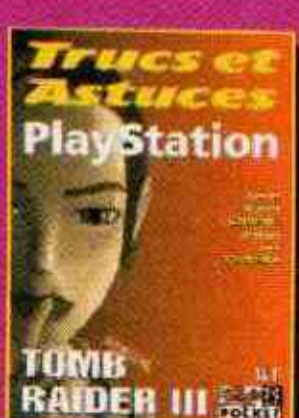
Vol 5 :
spécial Tekken 3 + des trucs et astuces Gran Turismo, Fifa 98...



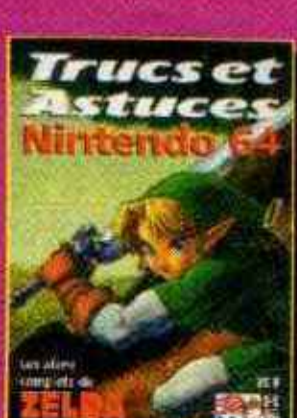
Vol 6 :
Les plans complets de Spyro le Dragon + des trucs et astuces Breath of Fire 3, Medieval...



Vol 7 :
La soluce complète de L'Exode d'Abe + des trucs et astuces Coupe du Monde 98, Rival Schools...



Vol 8 :
La soluce complète de Tomb Raider III + des trucs et astuces Duke Nukem, Cool Boarders 3...



Vol 9 :
La soluce complète de Zelda + des trucs et astuces ISS 98, Yoshi's Story...



Vol 10 :
La soluce complète de Metal Gear Solid, les missions et les plans de ville de Driver, tous les persos et les meilleurs coups de Bloody Roar 2.

Trucs et Astuces, Collections Player One Pocket et PC Player Pocket, jeux nouveaux et à petit prix : 35 F seulement.

MANGA
Player
COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française



3x3 Eyes
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10

Plastic Little
(Collection Manga Player Senpai)



B'TX
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7

Card Captor Sakura vol. 1

Trèfle
vol. 1, 2 et 3



Rampou
vol. 1 à 3

Belle Starr

Flag Fighter
vol. 1 à 5

Magic Knight Rayearth
vol. 1 à 6 (8 pages couleurs)

Chirality
vol. 1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)



Ah! My Goddess
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9

Possession Tracer



You're Under Arrest
vol. 1, 2, 3 et 4

Dragon Head
vol. 1, 2, 3 et 4

Ryu Seiki
vol. 1 à 4



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

WingMan
vol. 1 à 6

Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1, 2, 3 et 4

Demandez-les à votre magasin spécialisé ou à votre marchand de journaux

Trucs en Vrac

Salut, les génies de la triche ! Les vacances ont été tranquilles ? Vous êtes prêts à ingurgiter un bon nombre d'astuces diverses et variées, alors ? Eh bien, essayez donc celles que je vous propose, histoire de vous faire les doigts. Vous ferez peut-être moins les marioles, après !

Wonder, en rit d'avance



LE CODE DU MOIS

Driver

Invulnérabilité, pas de flics, etc.

El Drivdou

Tous ces cheats se font à l'écran du menu principal. Il faut les effectuer rapidement, puis valider à l'écran des codes secrets.

Invincibilité : L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 et L1.

Immunité (pas de flics) : L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1 et R2.

Roues arrière (conduite inversée) : R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2 et L1.



Photo 1

Minis : R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2 et L2 (photo 1).

Monsters (roues de type Monster Trucks) : R2, L2, R1,

R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2 et R1.

Antipodes (écran inversé) : R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2 et L1 (photo 2).



Photo 2

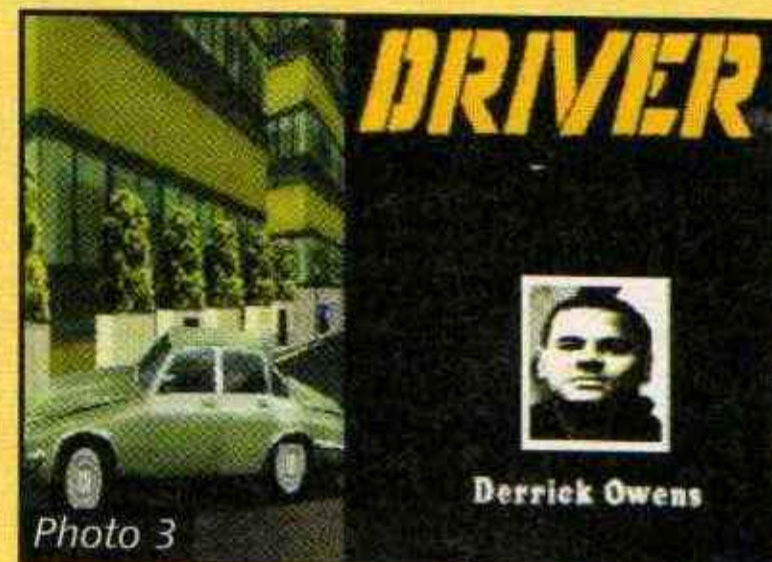


Photo 3

Crédits : L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2 et R1 (photo 3).



A Bug's Life

Vies infinies

Jiminy Cricket

Allez, un petit truc pour ceux qui ont du mal à progresser. Pour récolter les lettres du mot TILT et gagner une vie supplémentaire à chaque fois pour le mode normal, refaites plusieurs fois le mode entraînement.



Assault

Stage Select, grosses têtes, etc.

Richard Dassaut

Tous ces codes sont à faire en moins de trois secondes. Pendant l'écran Press Start, un flash blanc et un son seront émis, si les codes sont bien effectués.



Photo 1



Photo 2



Photo 3

Option Goodies (permet de pouvoir effectuer ensuite les autres codes) : ▲, ■, ●, Gauche, ■, ▲, ■, ●, Gauche et ■.

Allez ensuite dans le menu option pour obtenir diverses options, dont la sélection des niveaux, l'obtention de toutes les armes, des munitions infinies et voir tous les FMV (photo 1).

Stage Select : effectuez le code " Goodies " puis Gauche, Droite, X, ▲,

Gauche et Haut. Attention, ce code occasionne quelques bugs graphiques et sonores. Mode Nakomi : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X et ●. Rend les personnages tout plats (photo 2). Grosses Têtes (persos) : ■, ●, ●, ■, Haut, ■, ●, ●, ■ et ▲ (photo 3). Grosses Têtes (ennemis) : ■, ●, ●, ■, Haut, ■, ●, ●, ■ et X.



Pitfall

Mots de passe

Dirty Harry

Niveau Underground : **FLTYWTRS**
Niveau Volcano : **GNGDWN**
Niveau Prison : **SLTHHRNG**
Niveau The Scourge : **SWPNGBLW**



1080° Snowboarding

Délires à la ligne d'arrivée

Karine Opale

Dans le mode Challenge ou 2 joueurs, appuyez sur **Start** juste avant de passer la ligne d'arrivée, puis abandonnez la course. Votre personnage continuera à skier après la ligne d'arrivée et se plantera dans le décor du fond !



Glover

Niveaux Bonus, etc.

Dan Glover

Pour faire ces codes, appuyez sur Start pour mettre le jeu en



Photo 2

pause, puis appuyez sur les touches suivantes :
Niveaux Bonus : **C-Bas, C-Haut, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Droite.**

(photo 1)

Dévalider tous les codes : **C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas, C-Bas.**

(photo 2)



T'ai Fu

Stage Select, invincibilité, etc.

Tiger Foo

Vous devez faire ce code lorsque vous arrivez sur la carte à la fin d'un niveau.

Code Ecran Carte : appuyez sur **R2, ▲, R2, ▲, ●, Bas** et **□**.

Vous devez faire ce code juste avant chacun des codes suivants.

Sélection des niveaux : effectuez le code Ecran Carte lorsque vous êtes sur la carte, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, ▲, ●, □, Bas, ▲, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut** et **L1** (photo 1).

Sélection des séquences cinématiques : effectuez le code Ecran Carte lorsque vous êtes sur la carte, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, ▲, ●, Bas, ▲, Haut, Gauche, Droite, Bas, Haut** et **L2** (photo 2).

Credits : effectuez le code Écran Carte lorsque vous êtes sur la carte puis appuyez sur **R2, ▲, R2, ▲, Bas, □, ●, ▲, Haut,**



Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

Bas, Gauche, Droite, Haut et **R1** (photo 3).

Vous devez faire ce code lors d'une partie :

Code Game Play : sans mettre la Pause, appuyez sur **R2, ▲, R2, ▲, ●, X** et **□**. Vous devez faire ce cheat avant chacun des codes suivants.

Avoir tous les styles de combats : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **▲**. (photo 4).

Chi au maximum : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **□**.

Points de vie au maximum : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **●**.

Mode Stealth : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche,**



Photo 5



Photo 6



Photo 7



Photo 8



Photo 9

Droite et **R1** (photo 5).

Mode Invincible : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **R2** (photo 6).
Agrandir les ennemis : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **Haut** (photo 7).

Rétrécir les ennemis : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Gauche, Droite** et **Bas** (photo 8).

Faire cracher du sang aux ennemis : effectuez le code Game Play pendant une partie, sans mettre la Pause, puis appuyez sur **R2, ▲, R2, Droite, Gauche** et **Droite** (photo 9).



G-Darius

Faire plus de points

Wonder

Il y a plusieurs méthodes pour faire de nombreux points dans G-Darius. L'une des plus simples est de capturer un vaisseau et de s'arranger pour que le dernier Alien d'une vague donnée soit

tué par le tir du vaisseau capturé, et non par le vôtre. Lorsque cette manip' est bien effectuée, un x2 sera affiché à côté des points attribués (photo 1). Quand vous utilisez un ennemi capturé comme bombe, les vagues ennemies verront le nombre de points qui leur sont attribués multiplié par 3 (photo 2). En revanche, si vous l'utilisez en tant que blast, vous obtiendrez un x4. Enfin, si vous capturez un mi-boss, le blast vous octroiera un beau x6 par vague d'ennemis (photo 3), mais la bombe restera en x3.



Photo 1



Photo 3



Photo 2



Tetris Dx

Écran continu

Gérard Sajax

Tetris ne possède pas de Continue, mais si vous êtes obligé d'arrêter votre partie (heure du repas, coup de fil de la petite amie, etc), faites

Pause et éteignez la console. Quand vous la rallumerez, un écran de Continue apparaîtra comme par magie et vous pourrez reprendre la partie à l'endroit exact où vous l'avez arrêtée. Génial, non ?



Knife Edge : Nose Gunner

Mode Expert, sélection du niveau

Alex Pertise

Pour réaliser ces deux Cheats il vaut mieux avoir un pote sous la main. Le mode Expert s'obtient en maintenant **L**, **R** et **C-Haut**, puis en appuyant sur **C-Droite**, **C-Gauche** et **B**, le tout pendant l'apparition du logo Kemco (photo 1). Pour le Select Stage (en mode Story ou Team), lorsque vous voyez le numéro du niveau, maintenez **C-Gauche**, **C-Droite**, **C-Haut**, **C-Bas** et **R**



Photo 1

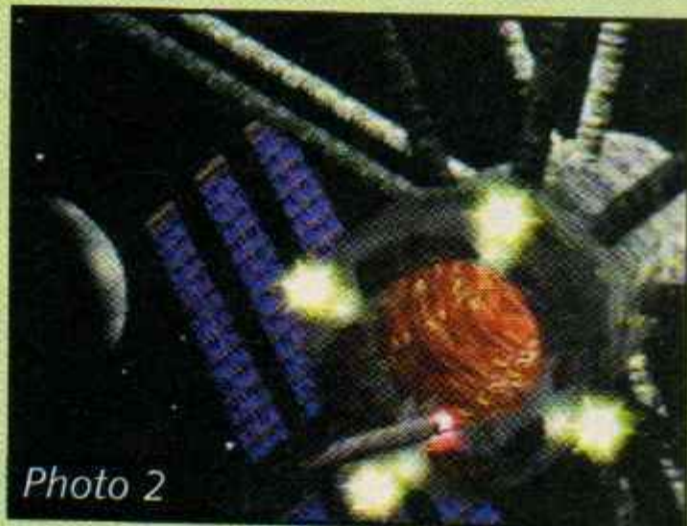


Photo 2

puis appuyez sur **Droite**, **Haut**, **Gauche** et **Bas** (photo 2). Ensuite, vous pouvez jeter votre pote à la poubelle, vous n'en avez plus besoin pour jouer !



Mortal Kombat IV

Personnage aléatoire

Rand Homme

Pour changer de personnage toutes les secondes pendant un combat, entrez le code **333 333** pendant l'écran des Kombat Kode.

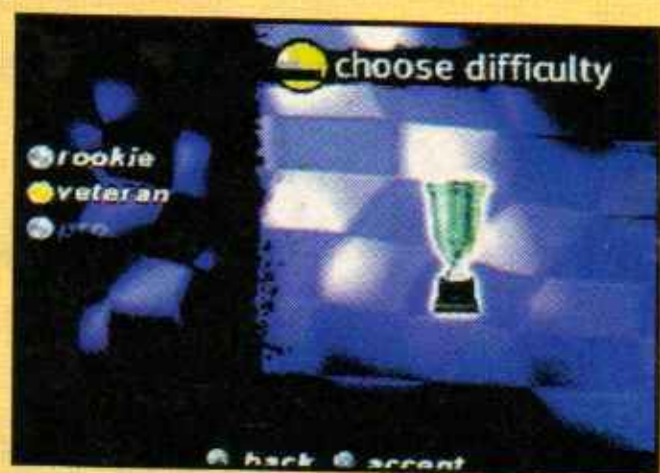


Rally Cross 2

Mode Veteran

Papy Wonder

Pour jouer en mode Vétéran, commencez une nouvelle saison et entrez "**prepro**" comme nom de joueur.



Tiger Woods 99

Distractions

Jacques Niquelos

Vous pouvez distraire votre adversaire en appuyant sur l'un des boutons du pad juste avant que l'adversaire ne frappe son coup. Voici à quoi correspond chaque touche.
L1 : applaudissements
L2 : rires
R1 : "That was lucky"
R2 : raclement de gorge
▲ : "Fore"



■ : "Nice Shot"
● : "No Way"
× : "No Pressure".



NFL Quarterback Club 99

Codes

John Mayday



Eight Downs valables : DBLDWNS
Balle Glissante : FLBBR.

Ces codes sont à faire à l'écran Enter Cheat "



Le cauchemar des Schtroumpfs

Mots de passe

Schtroumpf débile



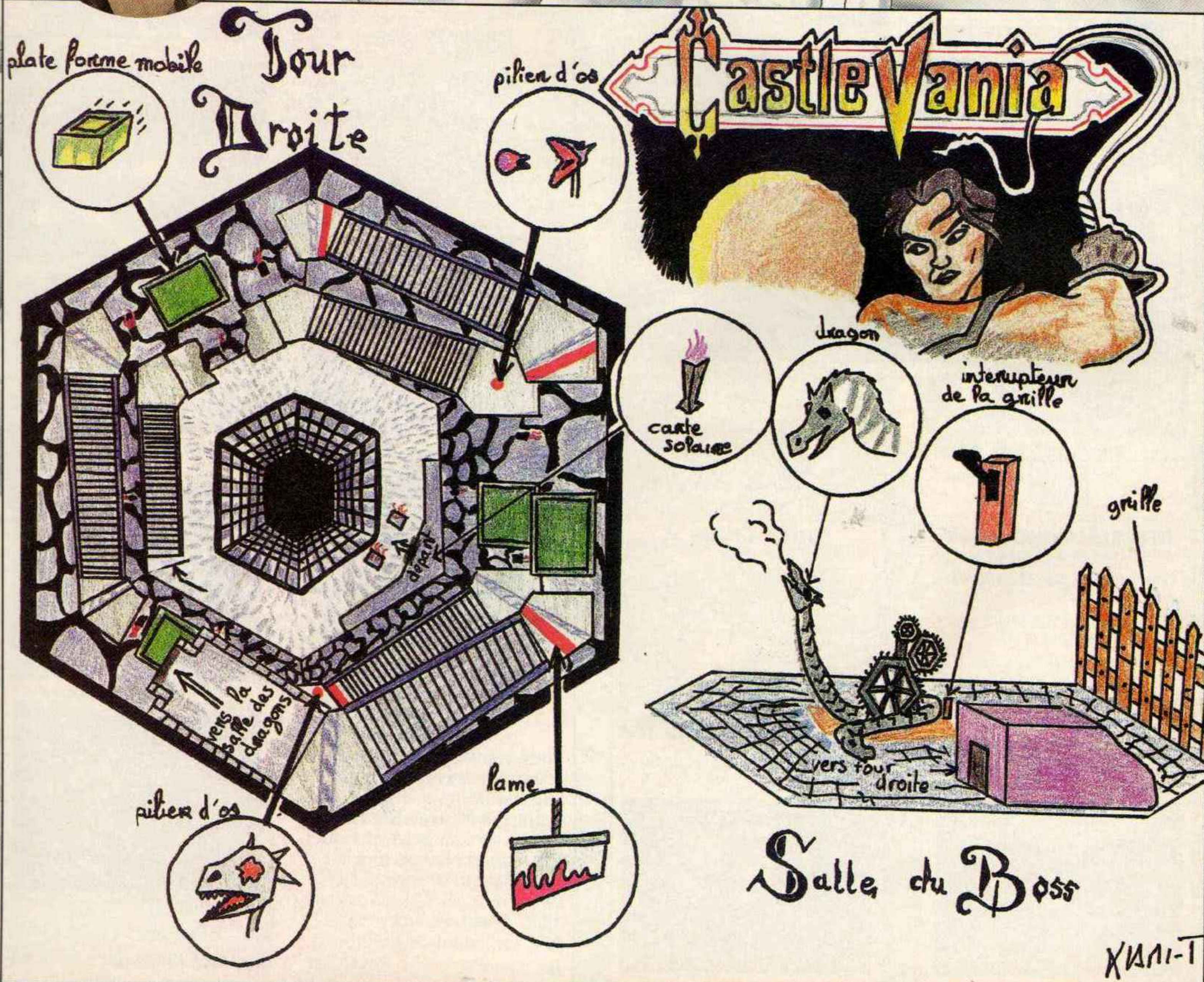
Niveau 2 : Schtroumpf à lunettes, Schtroumpf peintre, Schtroumpf Costaud
Niveau 3 : Schtroumpf bulle,

Schtroumpf costaud, Schtroumpf à lunettes.



PLAN DU MOIS

Eh bien, les artistes ont été peu nombreux cet été. Mais bon, cela se comprend, quand il fait beau et chaud. Félicitations à Daniel Dornic, de Le Cannet-Rocheville pour son beau plan de Castlevania 64. Le problème, c'est que Daniel ne nous a pas dit quel jeu il aurait voulu gagner. Pour en recevoir un, il doit impérativement m'appeler à la rédaction et le plus rapidement possible. Sur ce, à la prochaine les artistes ! Salut !

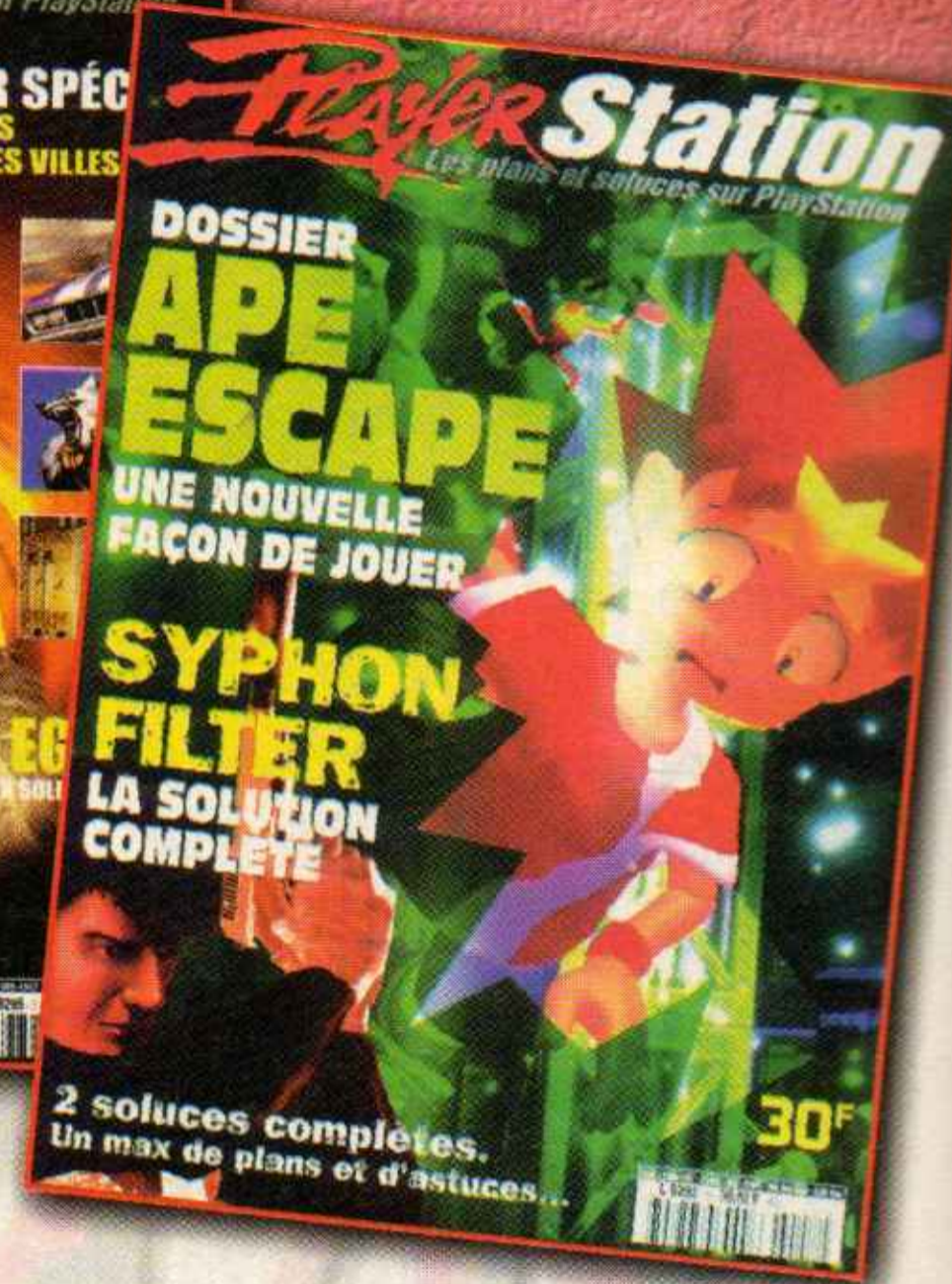
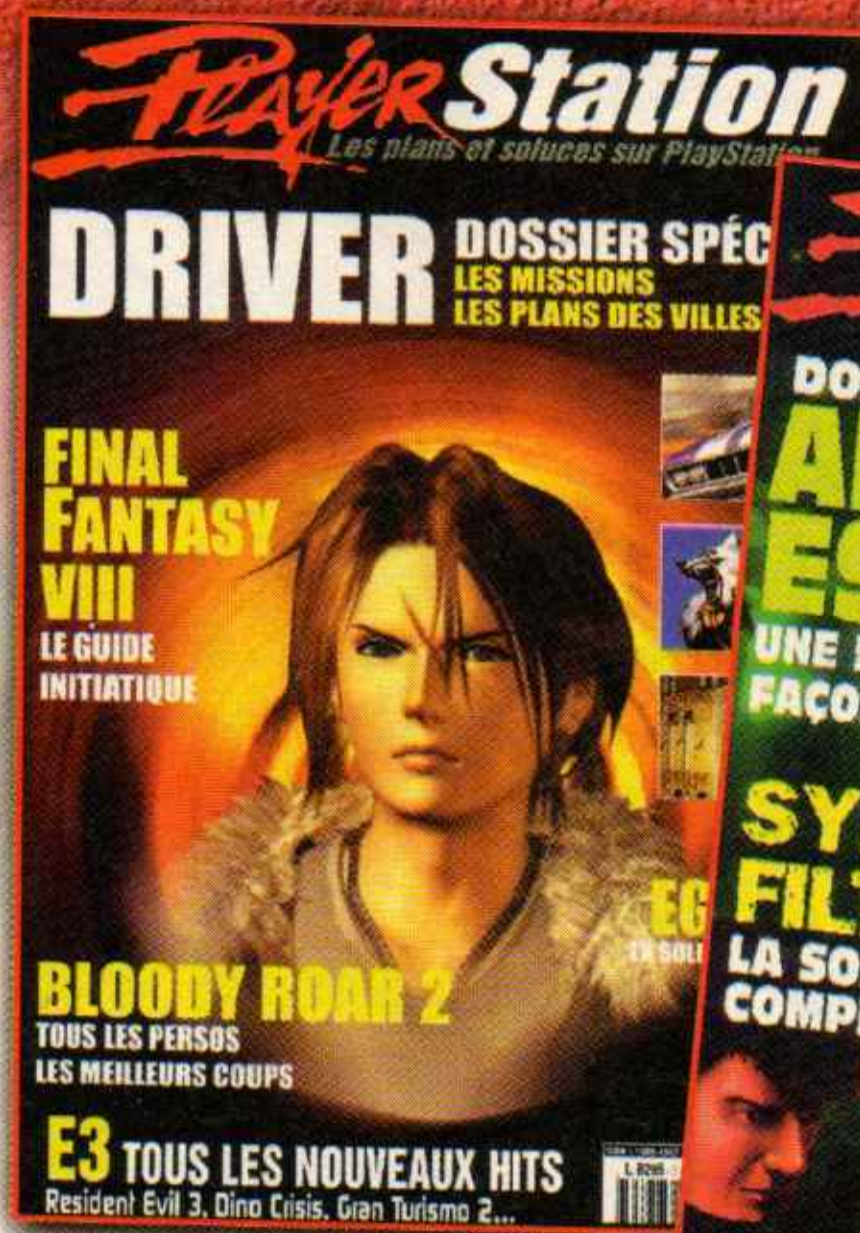


LE MEILLEUR DU JEU VIDÉO

LES PLANS ET SOLUCES SUR PLAYSTATION

Les solutions et les trucs et astuces des
meilleurs jeux PlayStation et toute
l'actualité PlayStation !

TOUS LES 2 MOIS
EN KIOSQUE



LES PLANS ET SOLUCES SUR NINTENDO 64

Les solutions et les trucs et astuces
des meilleurs jeux Nintendo 64
et toute l'actualité Nintendo 64 !

TOUS LES 2 MOIS
EN KIOSQUE



LES ASTUCES, SOLUTIONS ET GUIDES DE JEUX SUR PC

Les solutions des meilleurs jeux PC,
nouveaux et à petits prix, et toute
l'actualité des jeux PC !

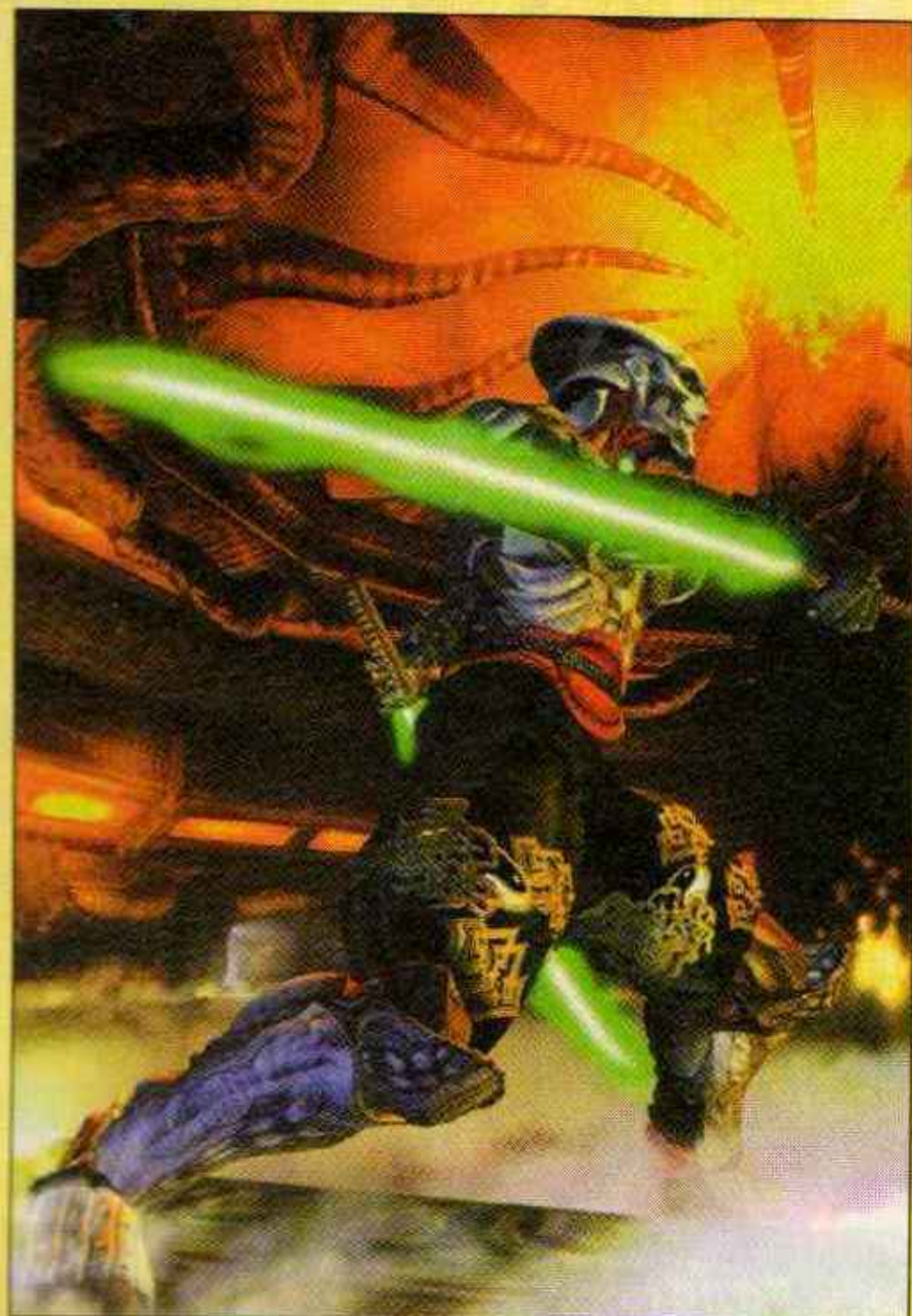
TOUS LES 2 MOIS
EN KIOSQUE

VOUS ÊTES COINCÉS DANS UN JEU, VOUS VOULEZ GAGNER DES TONNES DE CADEAUX :
36.15 PLAYER ONE, 08 36 68 77 33 OU WWW.PLAYERONE.NET.

L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

Ouf ! Après une période de calme plat dans le domaine des sorties arcade, de bonnes surprises sont quand même arrivées pendant les vacances. Tout d'abord, Tekken Tag Tournament, nouvel opus de la célèbre série Namco, permet au fan de Tekken de jouer par équipe de deux persos. Ensuite, Crazy Taxi, la dernière simulation Sega et Virtua Striker 2000, le premier épisode de la série utilisant la fameuse carte Naomi, débarquent enfin dans notre beau pays. Et enfin, les premières photos de KOF 99 et Street Fighter Ex II Plus nous sont présentées par nos amis Japonais.



On les a testés pour vous

Tekken Tag Tournament

Namco

88%

Deux ans après Tekken III, la suite, Tekken Tag Tournament, arrive enfin en arcade. Mais ne vous précipitez pas : ce nouvel opus n'est pas si novateur. Il ressemblerait plus à un best-of... Attendons le quatrième épisode pour affiner notre jugement.

À part une courte et néanmoins splendide intro en images de synthèse (on commence à s'habituer, avec Namco), TTT (pour "Tekken Tag Tournament") se rapproche visuellement beaucoup de Tekken III. Sauf les persos, qui ont l'air plus petits. Textures moyennes et pixellissantes, décors assez pauvres et lacunaires : le jeu est graphiquement loin de Soul Calibur et semble assez facilement transposable sur Play. Bonne idée, non ?



L'animation est quand même meilleure, nettement plus fluide et rapide et la bande-son propose de nouvelles musiques sympathiques. Bref, dans TTT, ce n'est pas la forme qui est novatrice, mais plutôt le fond.

Le premier vrai intérêt du jeu est qu'il réunit quasiment toute la brochette de personnages des trois épisodes Tekken précédents. Beaucoup sont cachés, mais on retrouve Kazuya, Lee, Kunimitsu, Bruce, Wang et Kuma, plus le boss. Et on



découvre quelques persos originaux. Dans TTT, Jin, Xiao Yu, Eddy, Bryan et Julia peuvent se confronter à Baek, Jun, Armor King, Michelle ou encore Ganryu.

Même si cela suppose quelques anachronismes... En effet, entre les deux versions, l'eau a passé sous les ponts : Jun est ainsi supposée morte depuis 20 ans. Pour plus de rigueur, les autres persos devraient arborer quelques rides... Le second grand intérêt de TTT est qu'il offre la possibilité de jouer en équipes de deux, composées selon vos goûts (avec obligation de choisir des personnages différents, afin



d'éviter des matchs super-bourrins, type Paul-Paul contre Heihachi-Heihachi). Libre à vous de créer des combinaisons d'équipe originales : King-Armor King, Kunimitsu-Yoshimitsu, Julia-Michelle, Anna-Nina, Jun-Jin ou encore, Baek-Hwaorang. Troisième intérêt du jeu: le nouveau système de jeu instinctif (mais un peu farfelu) qui régule les matchs. En fait, vous jouez en 1 contre 1, et le premier qui perd sa barre de vie perd un round. Afin d'éviter ce coup dur, vous devrez laisser votre coéquipier prendre l'initiative en cas de problème. Il arrive alors en plein milieu du round, quand vous le souhaitez et autant de fois que vous le désirez. Votre premier gladiateur peut prendre un repos bien mérité pendant ce temps-là... Cette possibilité est accessible par une pression sur le cinquième bouton, le Tag Bouton. D'ailleurs, ce bouton a bien d'autres utilisations. Vous pouvez le combiner, pendant la commande de certains coups spéciaux, pour que votre deuxième personnage prenne le relais en plein combo ou juggle combo ("rechopage aérien"). Le bouton Tag permet aussi une prise à deux et de se passer le relais ou de vous relever tout en changeant de combattant. Une technique qui demande un temps d'adaptation, mais ce n'est pas grave : on accède alors au genre de jouabilité qui permet de rendre les matchs de Tekken plus intéressants, moins répétitifs, plus rebondissants. Dans TTT, certains abus des Tekken précédents ont été gommés avec raison : baisse des dégâts et des priorités de certains coups, baisse de la somme des dommages lors d'un juggle combo etc.

Gageons que Tekken Tag Tournament sera le prochain squatt des fous furieux, en attendant une probable version console.

Points forts :

- le jeu par équipe.
- la jouabilité nettement améliorée par rapport aux précédentes versions.
- les combats plus intéressants.



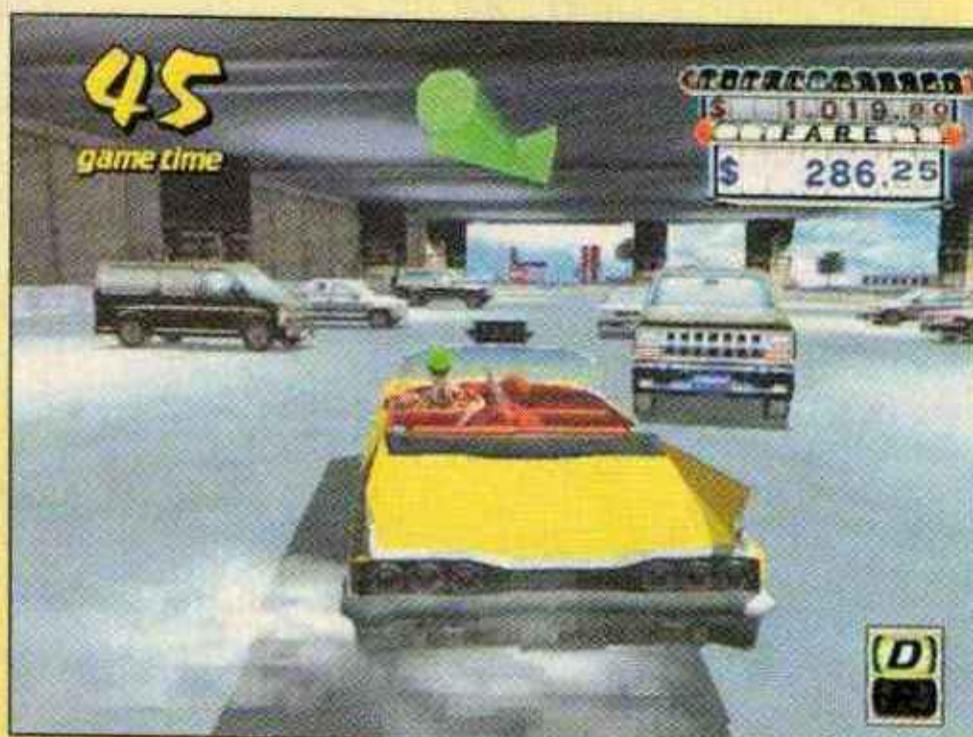
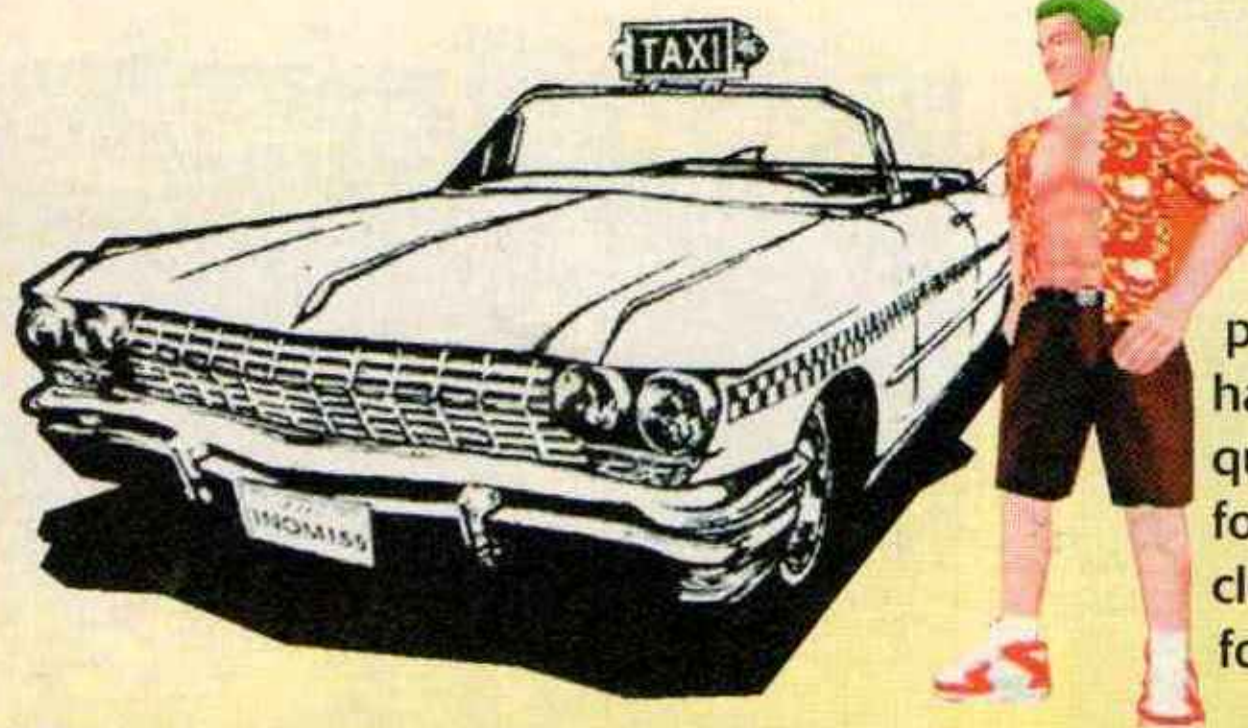
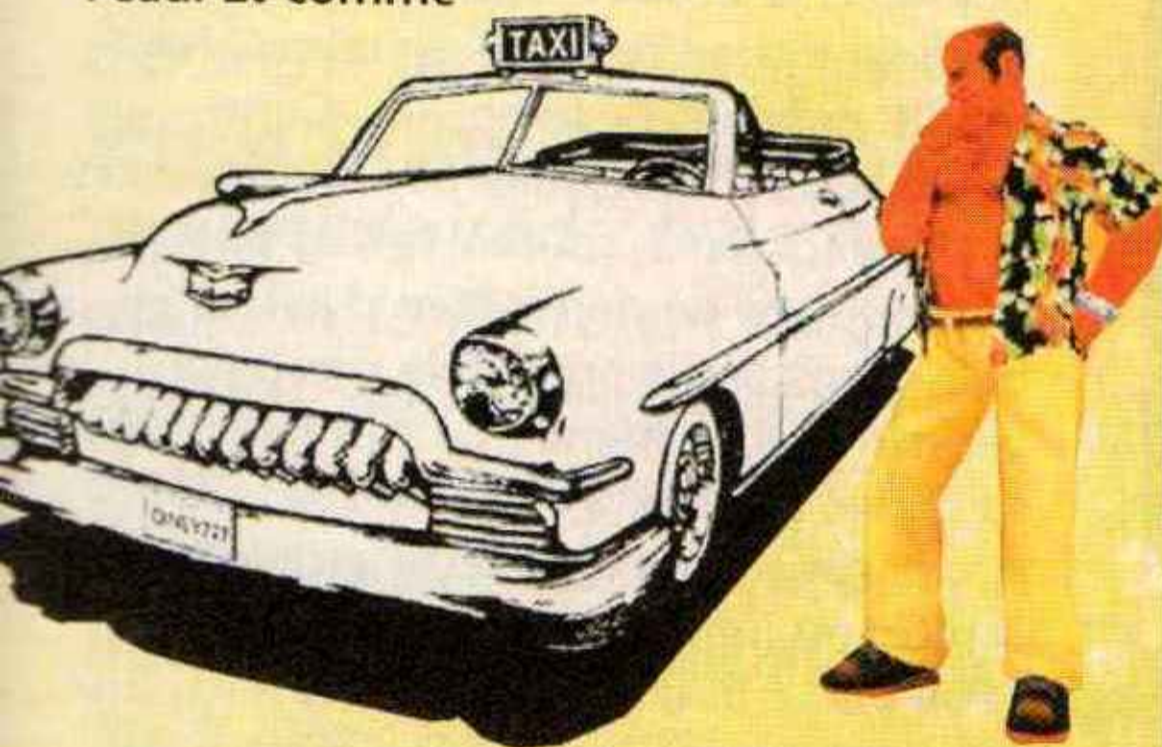
Crazy Taxi

Sega

89%

Huit mois après sa présentation à l'ATEI de Londres (cf PO de février dernier), Crazy Taxi sort enfin en France. Dans cette

simulation hors norme signée Sega et réalisée grâce à la fameuse carte Naomi, vous endossez le rôle d'un conducteur de taxi. Vous devez donc emmener vos clients à destination. A priori, le thème ne paraît pas exceptionnel. Mais heureusement, tout a été axé sur le fun. Vous pouvez ainsi choisir d'incarner quatre chauffeurs, dont une jeune fille, qui possède la caisse la plus intéressante à conduire. Crazy Taxi se joue un peu comme Harley Davidson, avec une pointe de GTI Club. Vous pouvez sillonner la ville, traverser les ronds-points, entrer dans les parcs, renverser divers objets et même, conduire sous l'eau. Et comme



la ville en question est San Francisco, vous aurez droit aux fameuses collines, impressionnantes.

Déroulement du jeu : tout d'abord, vous devez vous arrêter près d'un client potentiel, désigné par un symbole \$ placé au-dessus de la tête. Ceux qui ont un \$ jaune ou vert étant plus riches, ils vous demanderont d'aller plus loin, mais vous accorderont plus de temps pour rallier votre lieu de destination. Vous pouvez repérer

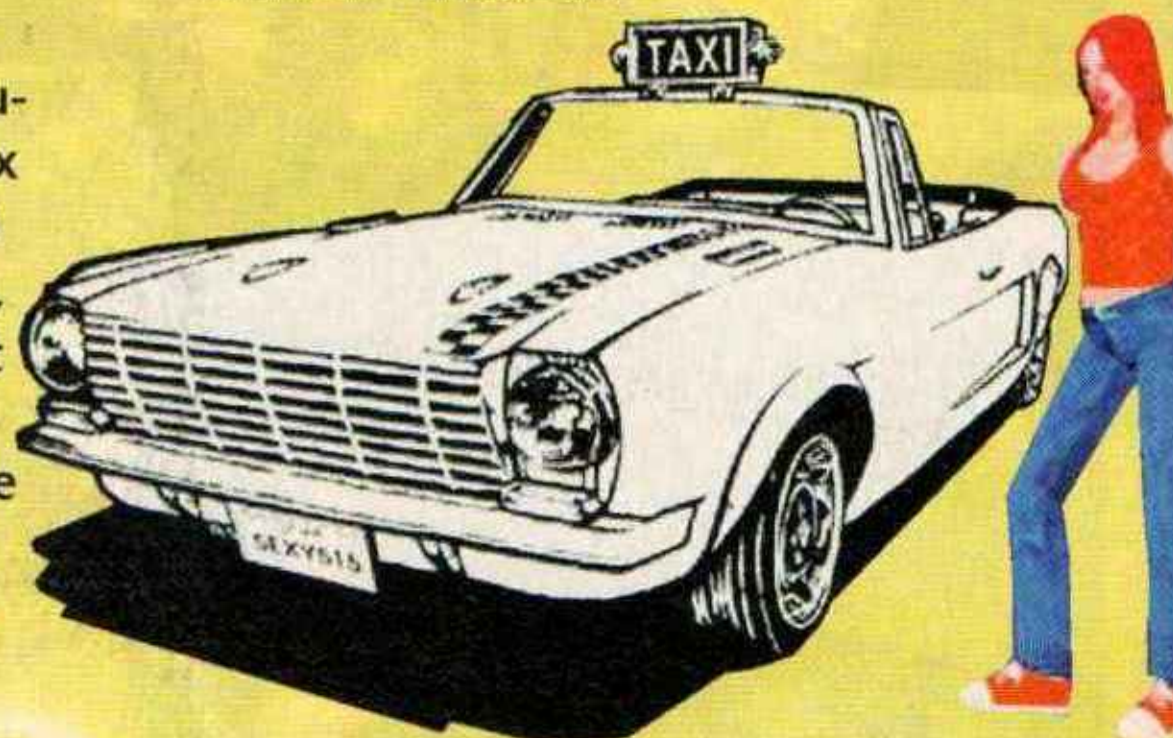
constamment la direction à suivre grâce à une flèche verte à l'avant du taxi. Certains clients sont postés dans des endroits hallucinants, comme un plongeur que vous devrez aller chercher au fond de la baie. Pendant le trajet, le client vous donne de l'argent en fonction de votre conduite. Si vous



conduisez bien et/ou de façon fun (saut au-dessus des autres voitures, traversée de parc ou utilisation de tremplin), l'argent coule à flots. Dans le cas contraire, c'est avec une bordée d'injures et un coup-de-pied dans la portière que le ou la cliente vous remercie. Une fois arrivé à destination dans le temps imparti, le client vous quitte et vous devez vous dépêcher d'en trouver un autre. Mais ça va, ils sont nombreux ! En plus du fun, Crazy Taxi propose une qualité de simulation qui m'a emballé. C'est fluide, rapide et on ne perd ni son temps ni ses crédits à apprendre le B-A-BA de la conduite. De même, les graphismes sont superbes (merci la Naomi) et on reconnaît facilement les endroits les plus connus de Frisco (on remarque fast-foods ou pizzerias mondialement connus). Même chose côté musique, avec du heavy metal signé Offspring, entre autres. Sachez que l'arrivée du jeu sur Dreamcast est annoncée. Normal, pour un jeu Naomi.

Points forts :

- le fun et la précision de la conduite.
- les graphismes superbes.
- la liberté d'action.



Virtua Striker 2 ver. 2000

SEGA

82%

Simulation de foot de la décennie (pour le petit monde de l'arcade), Virtua Striker revient avec la mouture annuelle de son second opus. Voici donc Virtua Striker 2 ver. 2000. J'entends déjà les grincheux dire : "Ouais, ils ont rajouté trois équipes, mais c'est toujours la même chose". Pas vraiment... Par exemple, la jouabilité de VS a légèrement évolué et les joueurs



Virtua Striker 2

ont moins tendance que sur la version précédente à faire l'inverse de ce qu'on leur demande (arrière pour avant). Mais bon, ce sont des modifications de phases de jeu qui n'arrivaient que finalement peu fréquemment. Alors, quoi de vraiment neuf sur cette version de VS ? Euh... la France est la meilleure équipe du jeu (on est des champions, ou quoi ?)...

Non, en fait, c'est surtout l'utilisation de la carte Naomi comme support qui rend



Virtua Striker 2



Virtua Striker 2



Virtua Striker 2



Virtua Striker 2

cette version 2000 très intéressante. Elle permet non seulement d'apprécier les graphismes superbes et bien nets qui ont fait le succès des jeux de l'éditeur, mais encore, d'être assuré de découvrir prochainement cette série, qui n'a connu

aucune conversion console jusqu'à présent, en version Dreamcast. Les fans apprécieront !

Points forts :
- des graphismes grandement améliorés grâce à la carte Naomi.
- la qualité de la simulation.

Nouvelles du Japon

Les Japonais n'ont pas chômé pendant l'été : les annonces de nouveautés ont été légion et quelques grands titres arrivent sur le marché avec fracas. Comme tous les ans, les mois de juillet-août présentent les premières photos du King Of Fighters de l'année. Celui-ci intègre pas mal d'innovations. Tout d'abord, Kyo n'est plus le perso principal et se trouve tout seul dans son



King of Fighters



King of Fighters



King of Fighters



Street Fighter Ex II



Street Fighter Ex II



Street Fighter Ex II



Street Fighter Ex II



Strikers 1945

équipe (Kyo 94, 95, etc). Ensuite, et c'est le point fort du jeu, les équipes sont composées de quatre combattants, avec un perso qui ne vient qu'au moment des coups spéciaux (comme pour Marvel Vs Capcom). Pour le reste, vous en saurez plus dans quelques mois, lors de la sortie française de King Of Fighters.



Strider II



Strider II



Strider II



F 335

Deuxième grande annonce, Street Fighter Ex II Plus est en phase terminale de production et devrait sortir très bientôt au Japon. Tous les persos d'origine sont là, avec les persos habituels de Street Ex et quelques petits nouveaux.

Chez Sega, la grosse nouveauté est F355, un jeu de F1 architecturé autour de quatre cartes Naomi et qui deviendra sans doute la nouvelle référence en matière de jeux de simulation de course.



Gun Beat



Gun Beat



Gun Beat

Capcom reviendrait-il sur le genre de jeu qui a fait sa gloire dans les années 80 ? En tout cas, voici Strider II, en 2D/3D à la Klonoa ou Tombi. Il va faire bondir les fans de jeux d'action/plate-forme. On l'attend avec impatience. Côté shoot'em up, Psikyo sort un nouvel opus de

Strikers 1945 : Strikers 99. Il reste dans la lignée des précédents : montées d'adrénaline garanties à 100%. Enfin, Treasure, fort de son fameux Radiant Silvergun, nous balance un jeu de course fantaisiste mâtiné de shoot'em up. Nommé Gun Beat, ce jeu a l'air vraiment cool. Voilà, c'est tout pour les dernières nouvelles du Japon. Rendez-vous le mois prochain. Sayonara.



MICRO ATTITUDE Micro attitude

C'est le jour de l'annonce que vous attendez tous : voici enfin le grand retour de miss Clara Loft. Il est prévu pour le mois prochain. C'est donc la dernière fois que je m'occupe de la rubrique Micro Attitude. Bienvenue parmi les tiens, Clara !



OUTCAST

AVENTURE

75%



Infogrammes

LES PLUS

L'aventure envoûtante
Les graphismes

LES MOINS

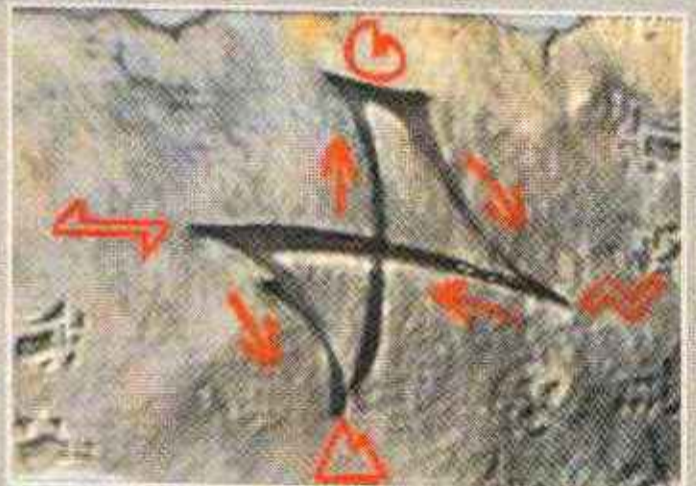
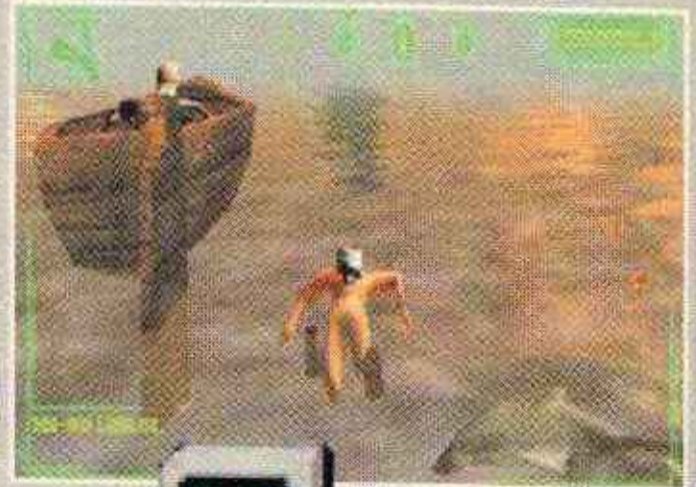
L'animation du héros
Les bugs de collision avec le décor

Outcast est un jeu qui a nécessité quatre ans de développement et le résultat est au-delà de toutes nos espérances. Scénario : nous sommes en 2007 et le gouvernement a décidé d'envoyer une sonde automatique pour explorer un monde parallèle. Quelques minutes après le départ de la sonde, elle cesse mystérieusement d'émettre. Cela déclenche d'inquiétants phénomènes et notamment l'apparition d'un trou noir menaçant notre système solaire. Le gouvernement décide d'envoyer Cutter Slade et trois scientifiques dans cet autre monde afin de restaurer l'ordre normal des choses. Derrière ce scénario assez classique, voire carrément bateau, Outcast est un jeu d'aventure qui sort indiscutablement des sentiers battus. En effet, dès votre arrivée dans le monde parallèle, vous découvrez un univers 3D constitué de décors aux graphismes hallucinants d'originalité. Mais je ne peux m'empêcher de trouver l'animation du héros un peu trop rigide à mon goût. Votre exploration de la première des six régions

du monde d'Adelpha est en quelque sorte un tutorial qui va vous permettre d'appréhender un peu ce qui vous attend. Vous découvrez que ce monde est habité par des formes de vie évoluées. Avec votre étrange acoutrement, le peuple de Ranzaar reconnaît en vous l'Élu dont parlent les légendes. La réparation de la sonde ne sera possible que si vous acceptez d'aider ce peuple opprimé par le tyran Fae Rhan. Le déroulement de cette aventure vous laisse une énorme liberté d'action et de mouvement. Quelques combats sont au menu, mais l'essentiel de l'action repose sur des puzzles et énigmes à résoudre. Votre quête principale sera rythmée par de nombreuses "sous-queries" que vous êtes libre d'accepter

ou de refuser. Malgré de nombreuses qualités, Outcast n'est pas exempt de bugs de collision ; le personnage peut se retrouver coincé dans le décor si vous tentez de forcer un passage. Je dois admettre que ce jeu, aussi intéressant soit-il, n'est pas parvenu à me passionner plus que cela. Mais au regard de la plupart des jeux d'aventure micro, Outcast mérite indiscutablement que l'on s'intéresse à son cas, ne serait-ce que pour votre culture micro-ludique.

Wolfen



Sortie prévue : disponible

DRIVER

VOLEURS ET GENDARMES



80%



GT Interactive

LES PLUS

Le fun de la conduite

LES MOINS

Les problèmes de clipping. L'intelligence artificielle des flics

Beaucoup de choses ont été dites et écrites sur la version PC de Driver. Le moment de vérité est enfin arrivé : on fait le point sur ce titre tant attendu. Driver est identique à la version Play à deux ou trois détails près. Certes, les graphismes sont plus fins et vous disposez désormais d'un rétro pour surveiller vos arrières, mais les gros problèmes liés au clipping sont presque pires que sur

console. Après le clipping, c'est l'intelligence artificielle qui est à montrer du doigt. Là encore, on aurait souhaité une amélioration du comportement de la volaille. Mais si l'on retrouve les mêmes défauts que sur la

version console, on retrouve aussi le même fun. C'est donc sans aucun scrupule que je recommande ce soft à tous ceux qui sont un peu blasés des jeux de courses sur circuit.

Wolfen



Sortie prévue : disponible

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL

80%



GT Interactive

LES PLUS

Le réalisme des unités

LES MOINS

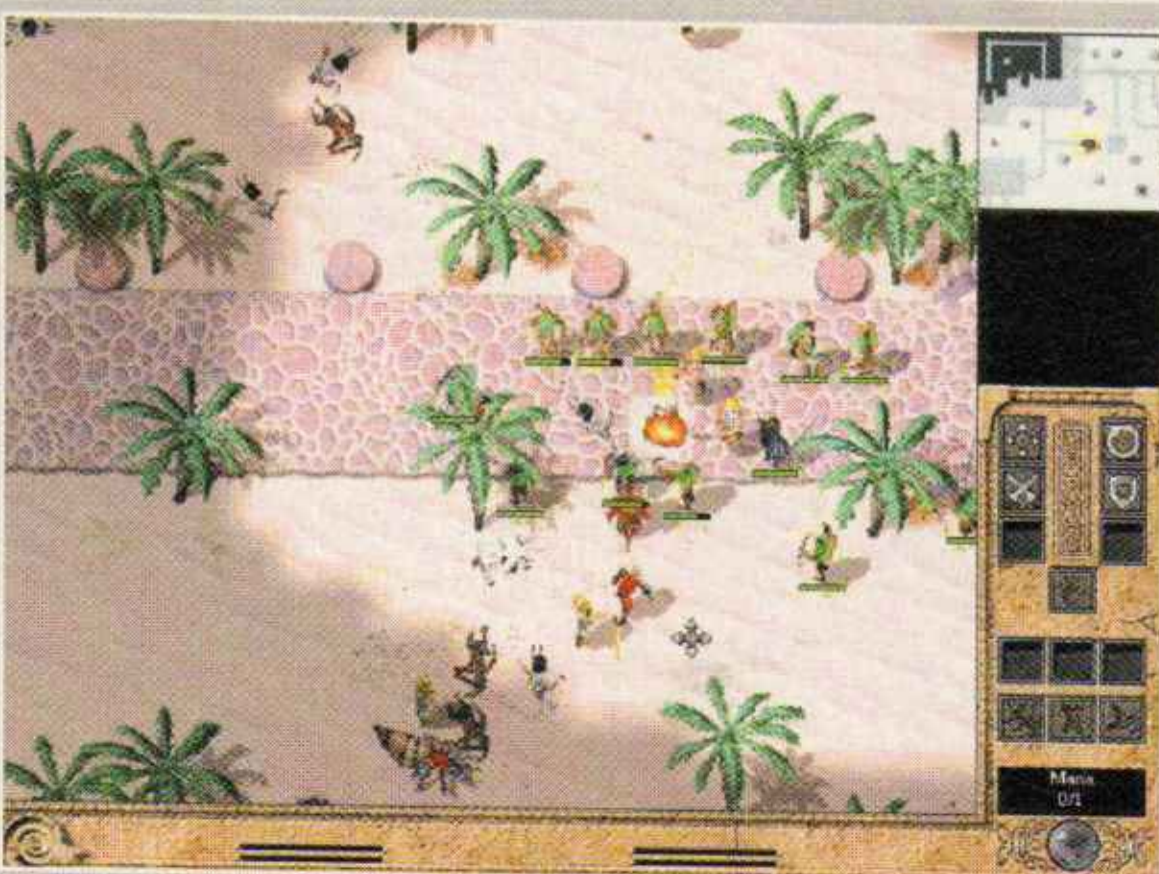
Le mode Multi-joueurs

Total Annihilation : Kingdoms (TAK) s'oriente vers le concept bien connu des jeux à l'ambiance médiévale fantastique. Quatre peuplades aux caractéristiques bien opposées, peu enclines à s'entendre et qui n'ont qu'un seul but : se détruire, voilà un scénario fort simple à comprendre. Au programme, une seule campagne à mener. Une cinquantaine de missions où, tour à tour,

vous incarnez les quatre camps et dont la difficulté croissante devrait vous tenir en haleine un moment. En fait, TAK ne souffre d'aucun défaut majeur. Un moteur 3D performant, fluide. L'accélération 3D offre un réalisme

et des effets spéciaux détonnants. Ajoutez-y une jouabilité satisfaisante, vous obtenez la perle des jeux de stratégie en temps réel sur PC. Il fallait que ce soit dit !

Christophe Molignier



Sortie prévue : disponible

THE FIGHT CLUB : LE NOUVEAU FILM DE L'HOMME DE SEVEN!

Très, très attendu, *The Fight Club* signe les retrouvailles de Fincher (réalisateur d'*Alien 3*, *Seven*, mais aussi du décevant *The Game*) avec Brad Pitt.

Sachant que le casting comprend aussi Edward Norton (Larry Flynt, *American History X*), l'une des nouvelles valeurs sûres d'Hollywood, on comprend que, d'emblée, *Fight Club* s'inscrit comme l'un des événements de cette fin d'année.

Notre impatience est motivée aussi par le scénario, très très glauque. Le film (tiré d'un roman de Chuck Palahniuk,

étudiant à l'université de l'Oregon) se déroule dans un futur proche. Nous suivons les traces d'un jeune homme un tantinet perturbé (Edward Norton) qui, parce qu'il n'a presque aucun ami ni parent, fréquente les dubs de rencontres de personnes atteintes de maladies terminales (cancer, etc.). Feignant d'en être atteint, il tente de se créer des relations, tout en rejetant viscéralement la société de consommation. Avec un ami encore plus bizarre que lui, un certain Tyler (Brad Pitt), il fonde un dub où de jeunes hommes viennent se libérer de leurs frustrations en se battant quasiment à la mort. La popularité du dub est exponentielle. Des règles très strictes sont donc créées pour l'organiser. Ainsi, le nombre maximum de membres est limité à 50. Peu à peu, de nouveaux fight clubs apparaissent à travers les États-Unis, Tyler devenant une sorte de gourou pour cette génération perdue.

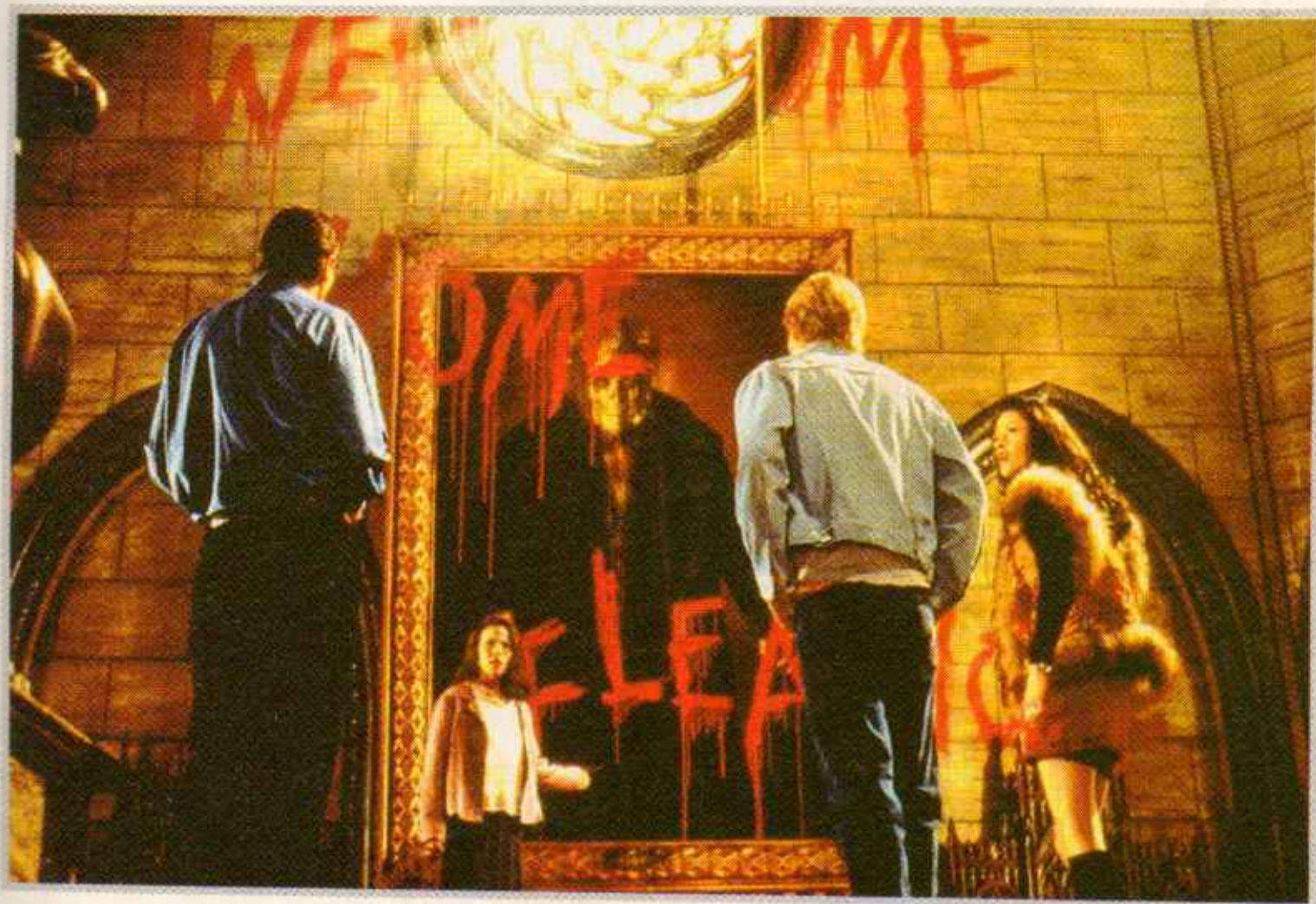
Il décide d'utiliser la fidélité des membres pour les diriger vers de nouvelles activités, destinées à révolutionner la société... Terrible, non ? Il faudra attendre novembre, date de sortie du film en France (il n'a pour l'instant été projeté qu'au festival de Venise), pour savoir si Fincher a réédité l'exploit de *Seven* et si le potentiel anarchiste du film est bien présent à l'écran. On en reparle !

**Sortie nationale
le 17 novembre.**



The Fight Club

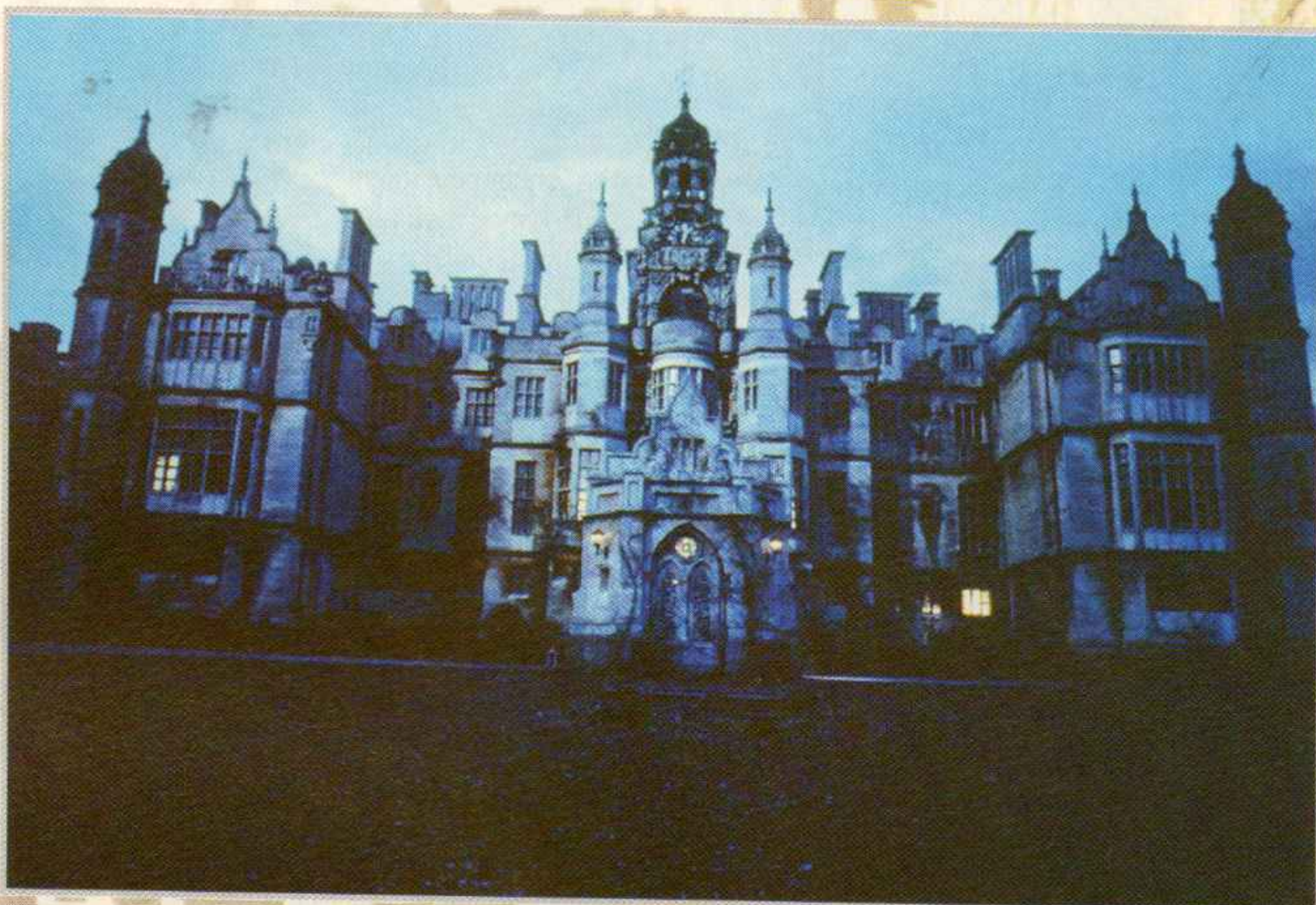




Photos gauche, droite et centre dessous : *Hantise*

Hantise

Réalisé par le redoutable Jan De Bont (à qui l'on doit l'efficace *Speed*, le nullissime *Speed 2* et le stupide *Twister*), chef opérateur néerlandais expatrié à Hollywood, *Hantise* raconte une histoire de maison hantée, en l'occurrence celle du manoir de Hill House, gigantesque bâtisse construite au XIX^e siècle par le richissime, mais louche, Hugh Crain. Selon la légende, le fantôme de Crain rôderait dans la maison, entouré d'une ribambelle d'esprits d'enfants morts retenus prisonniers... Cette superstition n'effraie pas le Dr. Marrow, un praticien peu scrupuleux qui souhaite organiser une expérience sur les mécanismes de l'angoisse. Sans scrupules, Marrow a attiré un groupe de cobayes, prétextant qu'il allait les guérir de leurs insomnies chroniques... Comme prévu, une fois arrivés sur place, les malheureux doivent faire face à un déchaînement des forces d'outre-tombe! Pour



cause d'incompatibilité entre le boudage et les dates de projection de presse, nous n'avons pas vu ce film, mais les premiers échos que nous avons récoltés confirmeraient ce que l'on craint : des tonnes d'effets spéciaux luxueux gâchés par une histoire stupide et vide pour aboutir à un résultat complètement vain. Au fait, les Américains ont adoré !
Sortie nationale le 27 octobre.

Jin-Roh

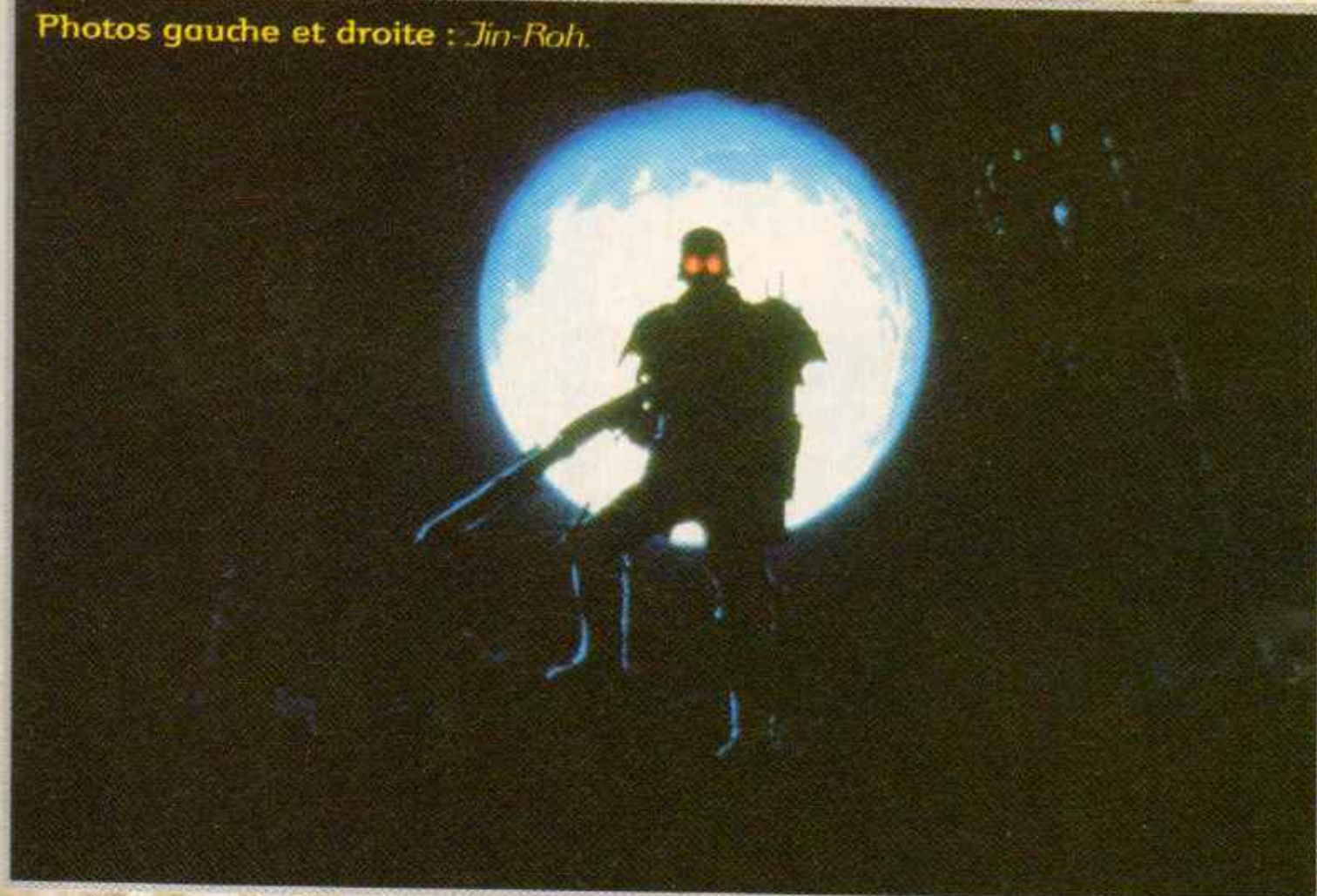
On vous a déjà dit tout le bien que l'on pensait de ce formidable long-métrage d'animation japonais écrit par Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*, le film) et dirigé par Hiroyuki Okiura, un ancien collaborateur d'Otomo. En attendant de rencontrer le réalisateur (interview le mois prochain), rappelons que *Jin-Roh* est probablement ce que l'on a vu de mieux

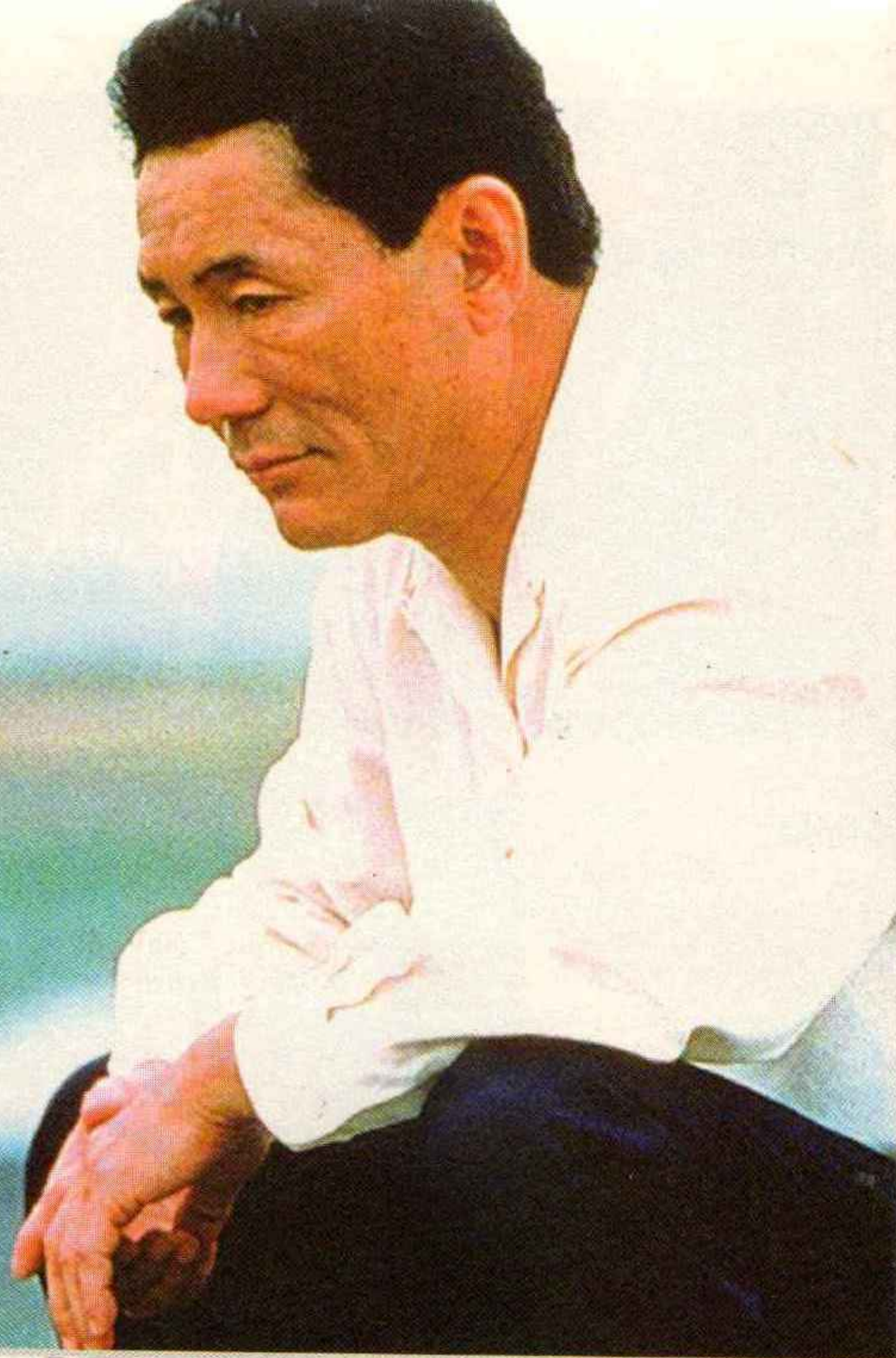
en France en matière d'animation depuis... *Ghost in the Shell*, il y a plus de trois ans ! Le film se déroule dans un univers parallèle où, après la Seconde Guerre mondiale, le Japon a évolué vers une société dictatoriale combattue par des groupes de "terroristes" qui aimeraient rétablir la démocratie. Face à eux, le pouvoir met en place des unités de troupes d'assaut. *Jin-Roh* suit l'évolution psychologique de l'un de ces soldats, traumatisé par le suicide d'une petite fille au service des rebelles, qui a choisi de se supprimer plutôt que de tomber aux mains de l'armée.

Le film met par ailleurs en scène de sourdes luttes entre les différentes unités au service du pouvoir, et propose une relecture formidable du *Petit Chaperon Rouge*, qui permet, entre autre, aux auteurs d'aborder la différence entre l'homme et l'animal. Magnifiquement dessiné, redoutablement efficace côté animation et surtout, sidérant d'intelligence, *Jin-Roh* est sans conteste l'un des événements majeurs de la rentrée.

À VOIR OBLIGATOIREMENT !
Sortie nationale le 17 novembre.

Photos gauche et droite : *Jin-Roh*.





L'ÉTÉ DE KIKUJIRO



Autre grosse sortie : le très, très, très attendu nouveau film de Takeshi Kitano (*Sonatine, Kids Return*) qui a bouleversé le sinistre public de la compétition officielle du festival de Cannes. Kikujiro raconte l'odyssée de Masao, un petit garçon qui habite Tokyo avec sa grand-mère. S'ennuyant ferme, Masao rencontre un jour Kikujiro, un voyou d'une cinquantaine d'années. Il part avec lui à la recherche de sa mère, qu'il ne connaît pas et qui, paraît-il, vit à proximité de la mer. Le film raconte leur voyage... On en dit plus le mois prochain. Sachez quand même que le film est considéré par toutes et tous comme... génial !
Sortie nationale le 20 octobre

TOTORO, LE CHEF-D'ŒUVRE

Évidemment, cette K7 est disponible depuis le début de l'été, mais Totoro est un tel chef-d'œuvre que l'on ne



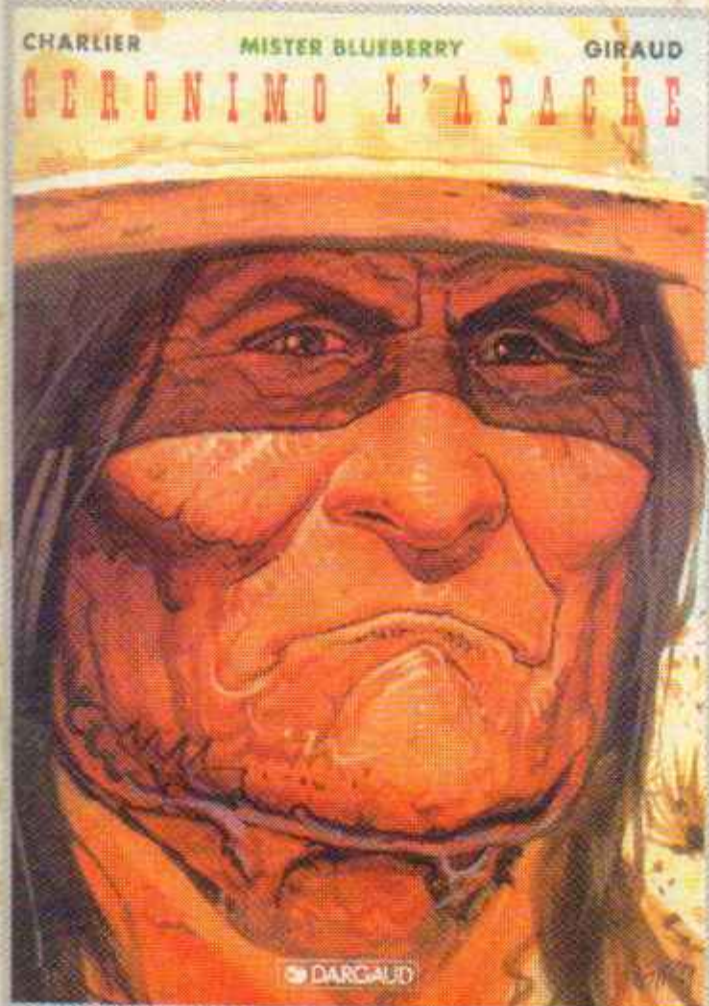
pouvait manquer de signaler la sortie vidéo de ce magnifique dessin animé de Hayao Miyazaki, désormais disponible en version française (remarquablement réalisée). Idéal pour offrir à tous ses amis et aux autres ! Une bonne cause, excellente même !
 Éd. TF1 Vidéo

PLUS DE CINÉ

Autre grosse sortie de la saison, *Deep Blue Sea* de Renny Harlin (58 minutes pour vivre) parle d'expériences génétiques réalisées sur des requins, dans le but de récupérer leurs cellules pour fabriquer des médicaments anti-cancer. Manque de bol 1 : les requins deviennent géants, manque de bol 2 : ils se barrent en pleine mer et bouffent tout ce qui bouge.
 Sortie le 27 octobre

Kubrick disparu, il est possible que ce soit Spielberg qui réalise *AI* (pour Artificial Intelligence), gros film de SF qu'aurait dû réaliser Kubrick après *Eyes Wide Shut*. Spielberg a tout de même signalé que, si ce projet se concrétise, ce sera dans un bout de temps, parce qu'il est trop occupé. De même, le quatrième *Indiana Jones*, dont on parle depuis des lustres, ne pourra pas être tourné avant 2005, pour cause d'incompatibilité entre les plannings de Spielberg et d'Harrison Ford (qui, si ça continue, sera tellement âgé qu'il jouera en chaise roulante).

Le premier film d'Akhenaton, du groupe IAM, sortira au premier trimestre 2000. En ce moment, Akhenaton/Chill mixe de la zique à New-York.



Blueberry : Geronimo l'Apache

Jean Giraud (textes et dessins)
Éd. Dargaud

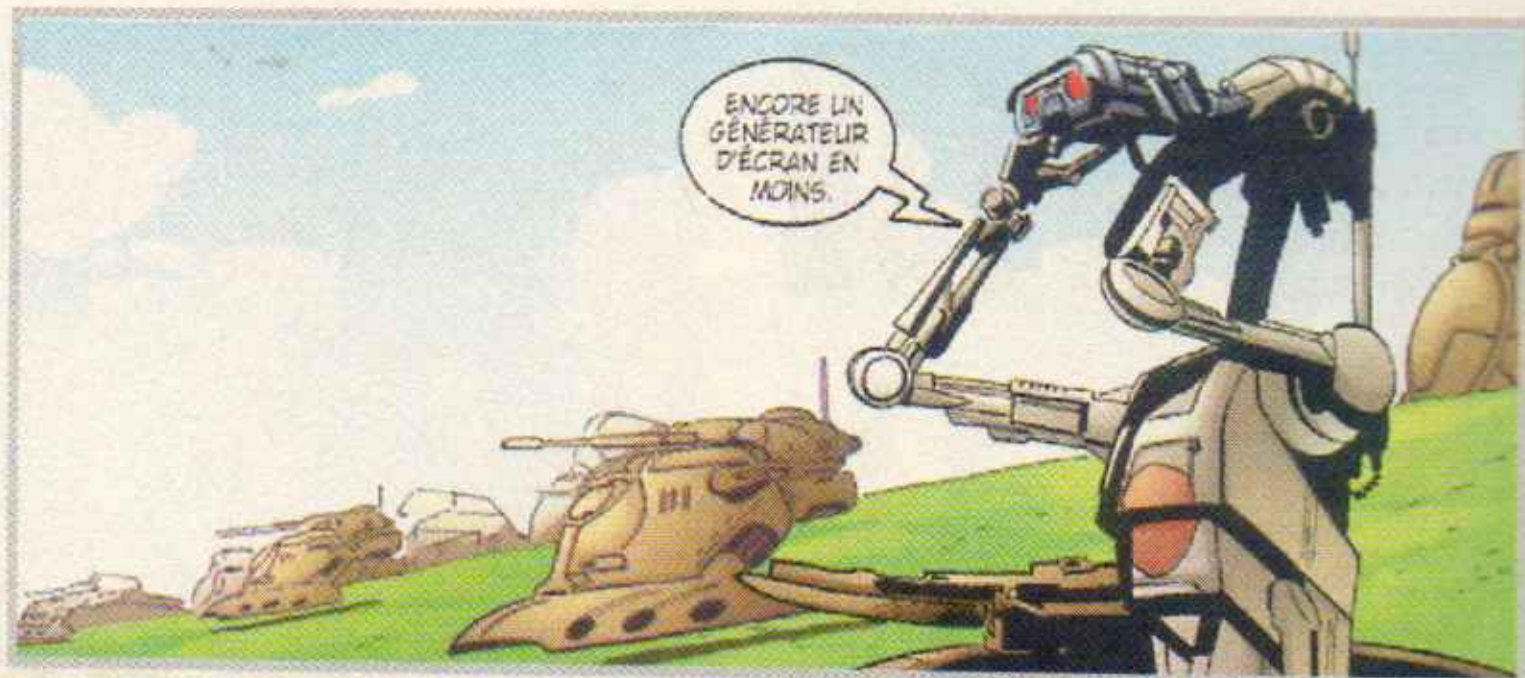
Sortie massive de la rentrée, le 26^e épisode des aventures de l'ex-lieutenant nordiste constitue le troisième volet du petit cycle (selon l'auteur, cinq albums sont prévus) qui a commencé avec Mister Blueberry. On y retrouve Blue', toujours à Tombstone et encore en piteux état, puisqu'alité et impotent. La ville est alors un sac d'embrouilles qui mèneront au fameux duel à O.K. Corral (mais dans le prochain bouquin seulement : dommage !), pendant que, dans les sierras, Geronimo et sa meute de Chiricahuas rôdent... Geronimo, que Blueberry avait déjà rencontré, vingt ans auparavant, dans de troubles circonstances exposées dans cet album...

Giraud est un vicieux. Le précédent album (*Ombres sur Tombstone*) était particulièrement frustrant, puisqu'essentiellement destiné à installer une situation tendue dont on espérait l'explosion dans ce Geronimo. Il n'en est rien ! L'artiste prend un malin plaisir à faire monter la pression, lentement, très lentement... Même si on passe quand même la vitesse supérieure, les jointures de nos doigts, d'impatience, serrent de plus en plus fort ce foutu livre. Damned ! Il va falloir encore attendre pour voir (vieux fantôme de fan de western) le mythique duel à O.K. Corral à la sauce Giraud. En attendant, on relira en hennissant d'enthousiasme ce 26^e opus d'une série à juste titre légendaire. Je termine en vous conseillant de lire les authentiques *Mémoires de Geronimo* (disponibles aux éd. La Découverte, entre autres), témoignage saisissant sur la lutte du dernier des Indiens rebelles. Géant !

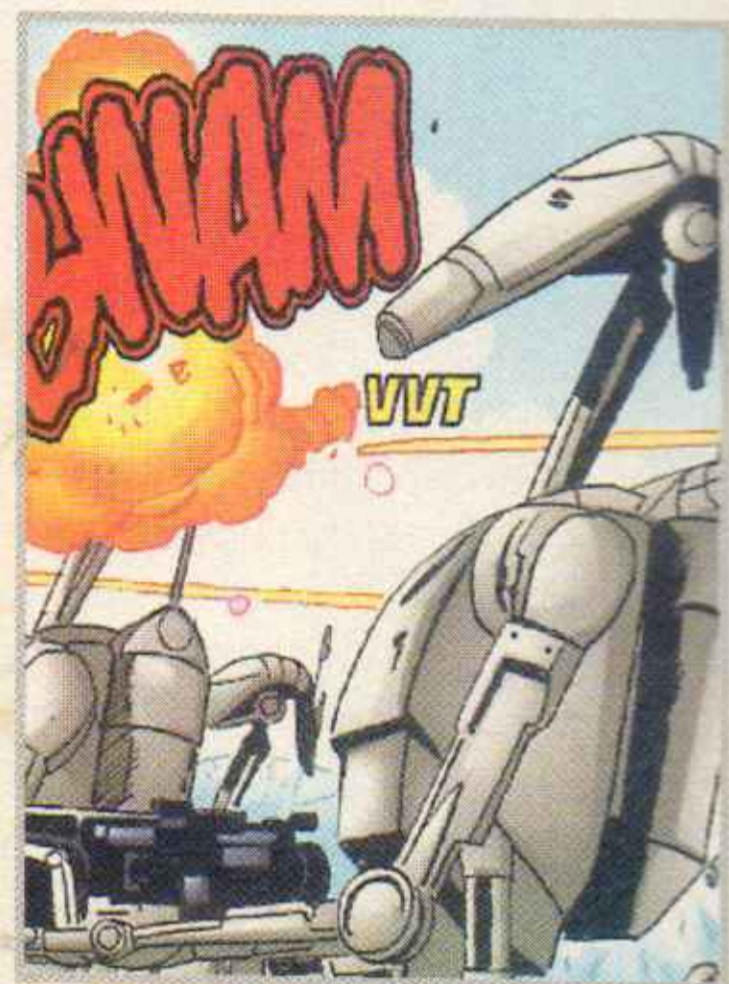
Star Wars Episode I : l'adaptation officielle

Éd. Delcourt

Comme de bien entendu, voici l'adaptation en comics du nouveau film de la saga. À l'instar des adaptations des épisodes IV, V et VI (à savoir *Le Gendarme de Saint-Tropez*, *Le Gendarme se marie* et *Le Gendarme à New-York - humour !*), le scénario du film est illustré avec une fidélité digne d'un



monomaniac. Les dessins amorphes sont à la hauteur de la mollesse de la mise en scène de GL, leur seule particularité étant la présence à l'encrage du vétéran Al Williamson, véritable héros des

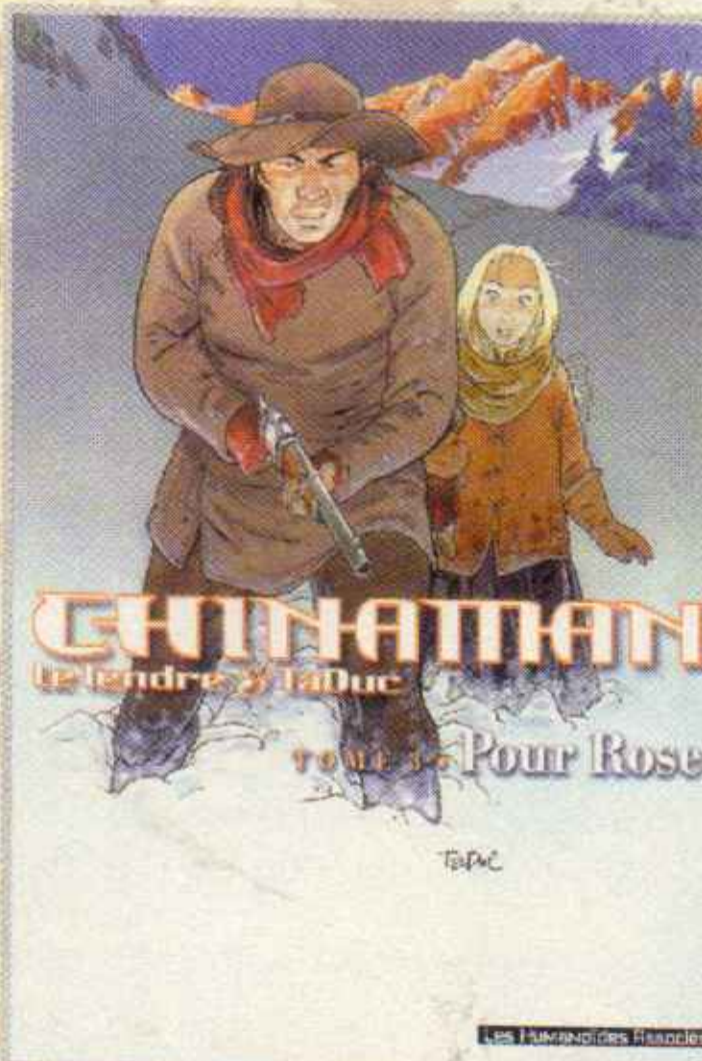


comics des années 50, qui avait d'ailleurs bossé sur les comics Star Wars parus chez Marvel il y a plus de vingt ans. Bref, l'ennui (même pour le plus atteint des fans de la saga) est à fuir absolument !

Chinaman 3

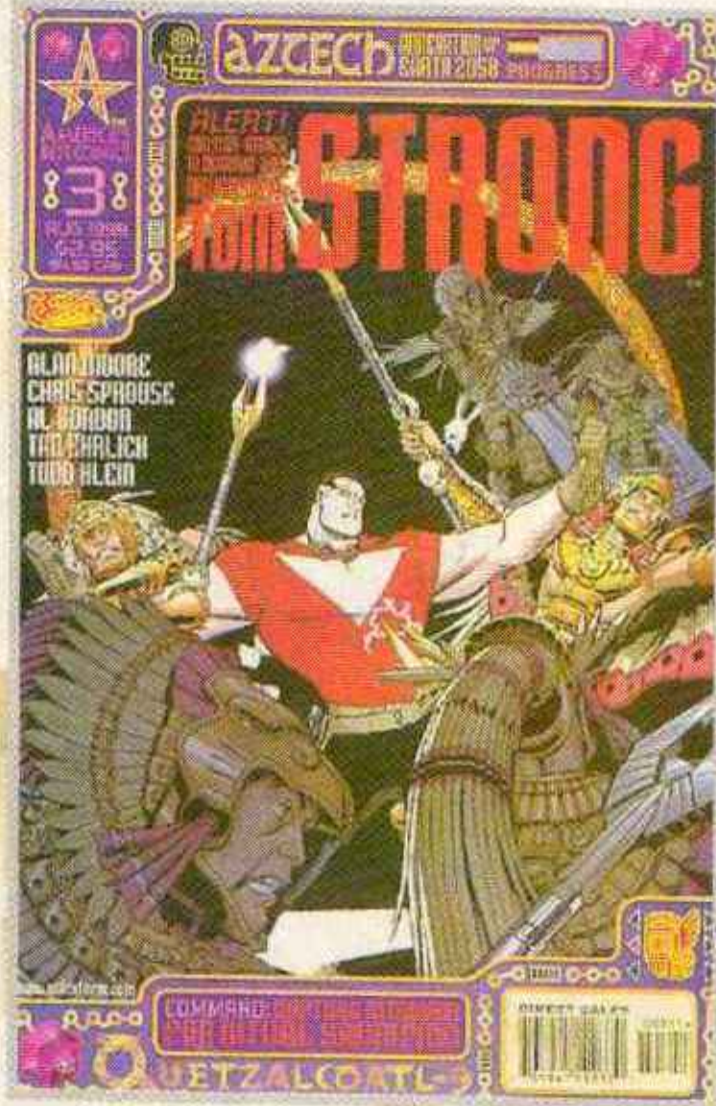
Le Tendre (scénario) et Taduc (dessins)
Éd. Humanoïdes Associés

Sympathique comme tout, cette série propose un mix habile entre western et kung-fu. Nous suivons les aventures d'un as des arts martiaux plongé dans la poussière des villes de l'Ouest. Aussi agréable qu'une série B, robuste comme un bon comics, *Chinaman* constitue un chouette exemple de ce qu'on aimerait trouver tous les mois chez notre dealer de BD préféré...



Le retour du Boogeyman

Alan Moore
America's Best Comics
Sorte de Che Guevara du comics, l'Anglais Alan Moore a dynamité les conventions poussiéreuses de la BD de super-héros avec ses formidables Watchmen (en France, *Les Gardiens*, récemment réédités chez Delcourt). Plus de dix ans après ce redoutable fait d'armes, Moore, devenu depuis le capitaine du genre, tente de réitérer l'exploit avec une nouvelle ligne de BD, subtilement baptisée *America's Best Comics* (c'est de l'humour, je vous rassure), qui balance pas moins de sept nouvelles séries. On rappellera que les BD de Moore se distinguent par l'inspiration, parfois littéralement géniale, de l'auteur et son exceptionnelle qualité d'écriture. Conclusion : toute BD scénarisée par Moore mérite la plus grande attention. *Tom Strong* relève de la parodie, puisque ce comic (illustré par Chris Sprouse) met en scène les exploits d'une sorte de



Superman un tantinet crétin (pléonasme ?) opposé à des méchants aussi redoutables qu'une tribu d'Azèques surgie d'un monde parallèle ou qu'une escouade de "surfemmes" nées dans les laboratoires nazis. Rigolo et bien foutu, *Tom Strong* devrait enchainer les nostalgiques des super-héros de l'époque classique et faire marrer tous leurs détracteurs. Dans un registre proche, *Top 10* (dessins : Gene Ha & Zander Cannon) est une sorte de NYPD Blues situé dans un monde parallèle, dont les habitants sont dotés de super-pouvoirs. Le comic raconte le premier jour de travail d'une nouvelle recrue de la police qui doit faire face aux actes maléfiques d'un trafiquant de drogue à l'allure de savant fou. Parallèlement à son enquête, la jeune Robyn découvre les pouvoirs folkloriques de ses collègues. Amusant, mais un peu trop verbeux...

Promethea

(illustrations : J.H. Williams III & Mick Gray) traite encore de super-héros, la BD suivant les combats fantastiques d'une anodine mortelle métamorphosée en déesse antique. Relativement original, rythmé par de formidables visions infénales (deux démons) et par des scènes impeccables (celle qui met en scène un chauffeur de taxi pédophile, digne des apparitions de Rorschach

dans *Les Gardiens*), *Promethea* prouve que le vieux Moore n'a rien perdu de son génie de l'efficacité. Les quatre autres séries, qui n'ont pas encore leur propre comics, sont dévoilées par le biais d'histoires courtes, dans *Tomorrow Stories*, sorte de petit florilège du talent protéiforme du scénariste.

Jack B. Quick, que dessine Kevin Nowland, nous entraîne au fin fond du Midwest, où un petit surdoué recrée le Big Bang, rien de moins ! Belle, astucieuse et jouissive, cette histoire s'impose instantanément comme un miniclassique de la science-fiction.

Changement complet de genre avec *Greyshirt*, où un super-détective proche du légendaire Spirit traque un serial killer. Formidable du début à la fin, cette petite tuerie présente un scénario intelligent et haletant et les dessins irrésistibles de Rick Veitch, qui rend ici un hommage canon à Will Eisner (le créateur du Spirit, justement). Très fort !

Baisse de régime avec *1st American*, une nouvelle parodie du genre super-héros (dessins : Jim Baikie) qui présente un couple de super-crétins costumés. Malgré l'apparition plutôt destroy d'un clone de Jerry Springer (sorte de Jacques Pradel US en pire), *1st American* laisse une sérieuse impression de déjà-vu... Enfin, *Cobweb* (dessins : Melinda Gebbie) raconte l'amusante enquête d'une super-héroïne issue de la plus haute bourgeoisie. Exquis d'un bout à l'autre, souvent ironique (quelles sont les relations exactes qui unissent *Cobweb* et son assistante ?) et parfois audacieux (à travers, par exemple, les illustrations expérimentales réalisées pour la scène des poupées vivantes), *Cobweb* est un comic charmant et malicieux.



À travers ces séries, Moore effectue donc un retour massif dans l'univers de la BD (même si on ne peut pas dire qu'il aie été vraiment absent), mais qui, contrairement à ce qu'affirme la pub (à laquelle personne ne croira), ne présente en aucune manière une "révolution du comic". Peu importe : la ligne d'*America's Best Comics* constitue l'une des meilleures surprises de la saison. Massivement conseillée !

On en profite pour signaler la réédition chez DC Comics de deux aventures de Superman, écrites par l'Anglais il y a après de quinze ans et rassemblées en un seul volume intitulé "*Superman : whatever happened to the Man of tomorrow ?*". Illustré par Curt Swan, George Pérez et K. Schaffenberger, ce comic raconte le supposé dernier combat de l'homme de Krypton, qui disparaît après le siège sanglant de sa Forteresse de la Solitude par tous ses ennemis (Luthor, Brainiac, etc.). Excellent, parce qu'intelligent et extrêmement bien écrit, ce Superman s'impose facilement comme l'une des meilleures histoires du héros. Un comic qui joue habilement avec le mythe. À se procurer immédiatement.



Certains se font percer les naseaux...

...d'autres ont plus de nez
et regardent
le film de la semaine !

A l'affiche en octobre :

"In Bed with Madonna"

Le film à scandale

"Téléphone Public"

La saga du groupe Téléphone

"Under the Cherry Moon"

de Prince avec Prince

"Imagine : John Lennon"

Le Beatles en public
et en privé

"Can't Stop the Music"

Le film mythique des
Village People

Diffusions :

dimanche, mardi et jeudi à 20h30
et vendredi à 23h00

www.mcm.net



pl@'s que la musique

Pour vous abonner :

AU CABLE :

08 36 67 60 60*

CANAL SATELLITE
MEILLEUR DU NUMERIQUE

08 36 68 03 45**

3615 MCM**

Ken le Survivant

Buronson (scénario) et Tetsuo Hara (dessins)
Éd. J' Ai Lu

Connue en France grâce à la série animée, qui fit scandale pour ultra-violence, *Ken le Survivant* est avant tout une BD. Un dossique, voire LE classique, manga du type "après un holocauste nucléaire, des hordes de sur-



vivants se massacrent et rien n'est épargné au lecteur". L'action débute en 2010 sur une Terre bien évidemment réduite à l'état de désert par la guerre atomique. Dans une ambiance très *Mad Max*, des gangs de brutes motorisées oppriment de pauvres bougres qui tentent tant bien que mal de refaire partir la civilisation. Un inconnu, un colosse, surgit alors. Son torse est strié d'étranges cicatrices rappelant bizarrement une constellation et il pratique le hokuto no ken, une technique de kung-fu mortelle et légendaire. Il entreprend de nettoyer la planète de tous les ladres qui la souillent... Mais il est frappé par une malédiction qui l'empêche de rester à un endroit, sous peine d'y attirer mort et désolation...

Ken le Survivant n'est pas à mettre dans toutes les mains. Basique et boumin, redoutablement efficace, le scénario sert de prétexte à la peinture de toutes sortes d'atrocités gore (corps coupés en morceaux ou qui explosent de l'intérieur, membres arrachés, tortures...). On est rarement allé aussi loin dans le sadisme. Les dessins de Tetsuo Hara (qui a dû travailler à la tronçonneuse) évoquent lourdement (en plus trash) les planches de l'Américano-phi-

lippin Alfredo Alcalá, bien connu pour son travail sur *Conan*. Bref, voici la quintessence de tous les vices (supposés ou non) du manga. À lire !

Zidane/Olive et Tom

Captain Tsubasa
Yoichi Takahashi
Éd. J' Ai Lu

Autre série rendue populaire par son animation, ce manga gentillet narre les exploits d'un petit joueur de foot. Les



matches alterment avec les galères au collège, tout cela fleurant bon le savon de Marseille et les valeurs saines. Bien brave, mais les dessins sont bâdés (ou manquent d'inspiration) et seuls les malades du ballon rond ou les plus ultra des otakus

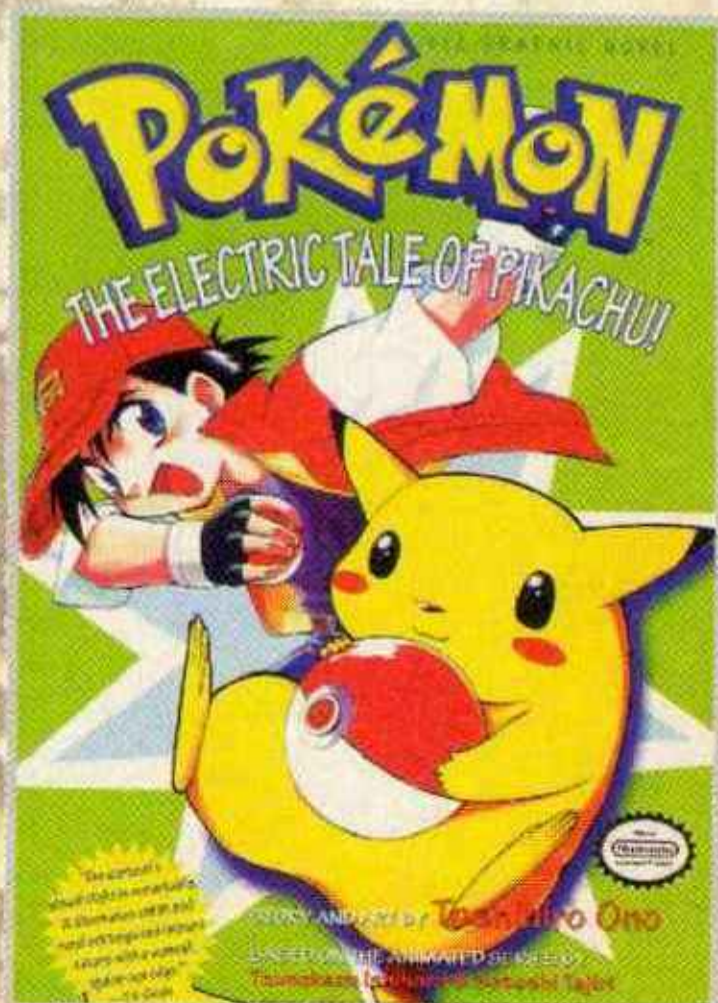
devraient y trouver leur compte...

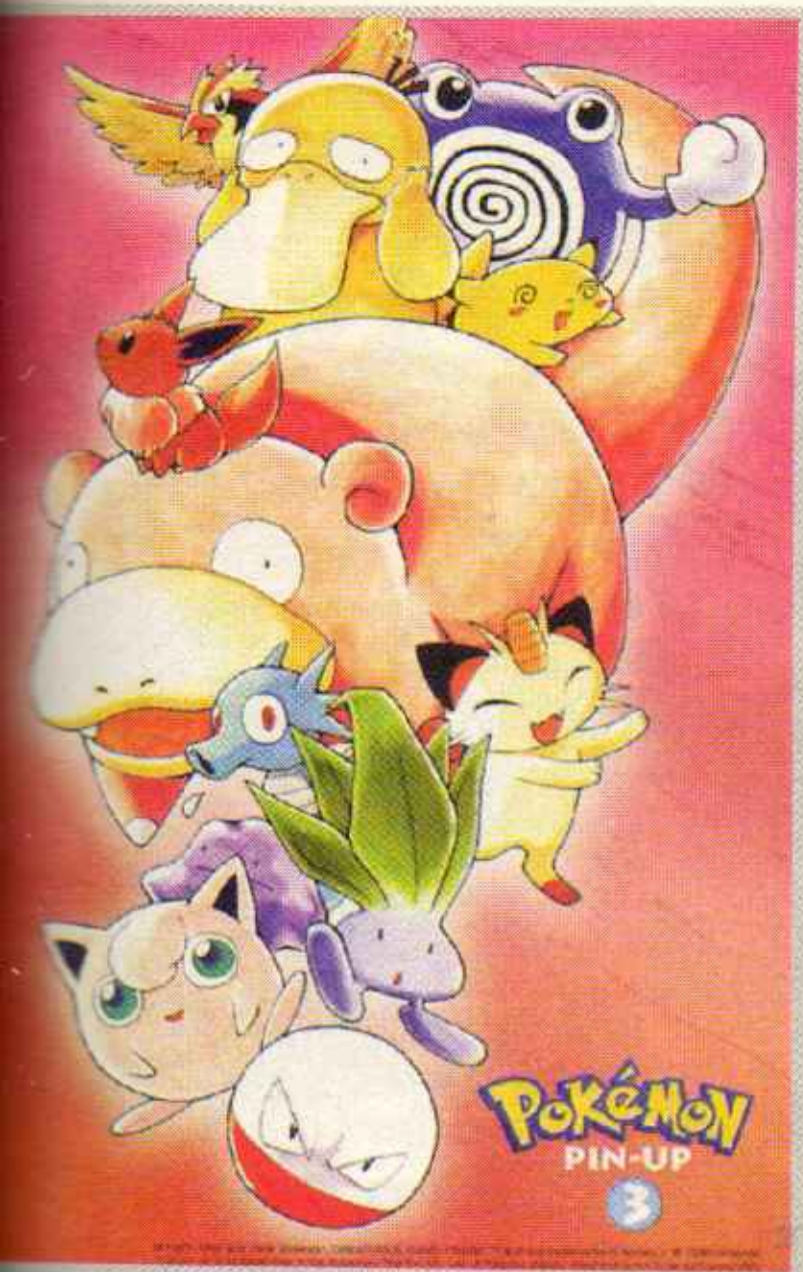
Pokémon: the electric Tale of Pikachu

Toshihiro Ono
Viz Graphic Novel

Est-il encore utile de présenter *Pokémon*? À l'origine, il s'agit d'un jeu Nintendo (Game Boy) qui a rencontré un tel succès au Japon et aux États-Unis qu'il a provoqué une mini-hystérie consumériste (genre Tamagochi) et, bien sûr, engendré des containers de produits dérivés, dont une série animée. Adaptation de cette dernière, le manga d'édition US nous raconte les aventures d'Ash,

un gamin de dix ans, qui chasse, comme tout joueur digne de ce nom, les gentilles créatures connues sous le nom de *Pokémon*. L'histoire en révèle des ménageries entières. Les plus sympathiques sont les mignons, mais néan-



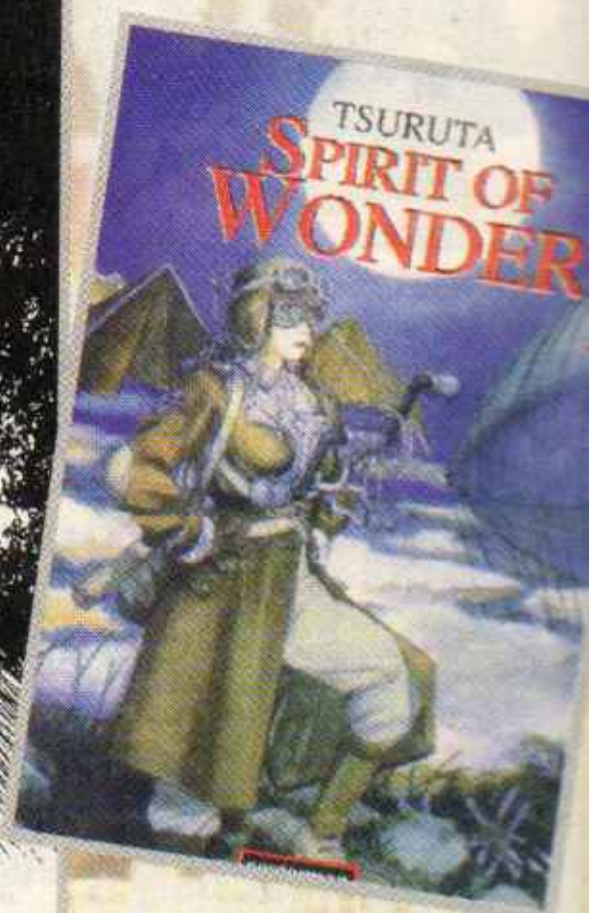
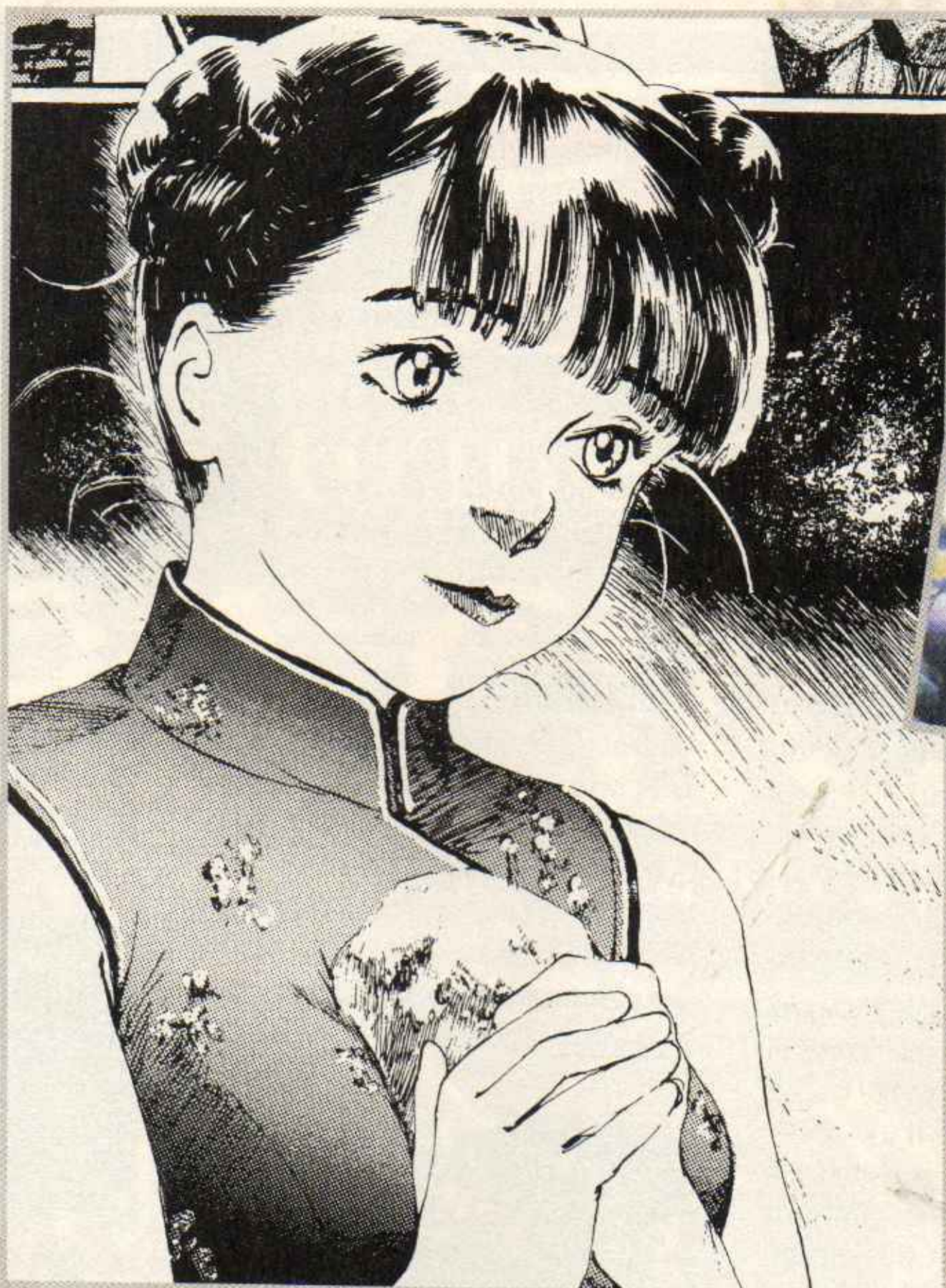


Spirit of Wonder

Tsuruta

Éd. Casterman

Eh non, il ne s'agit pas d'un voyage dans les méandres obscurs de l'esprit de Wonder, notre valeureux champion des arcades. Ici, on parle de bon gros manga de SF, classique en diable, puisque nous y suivons les pérégrinations d'un groupe de scientifiques confronté, sur fond de chasse au trésor, à des expériences aussi réjouissantes que la téléportation ou un "canon à rayon glacial". En toute franchise, on a l'impression d'avoir déjà lu/vu cela cent (mille) fois, et en mieux. Étant un amateur du genre, j'ai la faiblesse de pardonner à l'auteur ces petits bémols mais, professionnel jusqu'au bout, je déconseillerais



cet album à qui-conque recherche un peu d'originalité. Par ailleurs, le dossier de presse indique que le mangaka a travaillé sur "le dernier jeu de la console Sega Dreamcast", sans bien sûr annoncer le quel... À suivre.

moins dotés de redoutables pouvoirs électriques Pikachu. On l'a compris (enfin, j'espère), *Pokémon* s'adresse avant tout aux petits et, bien sûr, aux fans hardcore du jeu, à savoir les 4/5^e de la rédaction, mais la contagion se propage.

2 séries exclusives

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA

Nouvelle Formule

DEUX MANGAS EXCLUSIFS

Justice Gakuen
JUNJI OHNO

Actus
Toutes les nouveautés Manga et Anime de la rentrée

Septembre/octobre 99

GTO
TÔRU FUJISAWA

30^F Numéro 41

L 9662 - 41 - 30,00 F - RD

ISSN 11497-0731 219 FR-9 13-210 FL-893 90

GTO

PROF OU VOYOU ?

JUSTICE GAKUEN

BASTON AU LYCÉE !

+ toutes les sorties manga et janimation en France

164 pages 100% manga, chez tous les marchands de journaux

Spice Girls Yeah!

Peter Bagge et Gilbert Hernandez
DC Comics

Dément ! Réalisé par deux malades notoires de l'industrie du comics, *Yeah!* raconte les aventures d'un trio rock formé de trois donzelles jolies, mais un

peu ahuries. N'arrivant pas à percer sur Terre, elles s'exportent (grâce au talent de leur vieux bab de manager) dans les autres galaxies où, devant une cohorte d'Aliens aux tentacules globuleuses, elles cartonnent comme de vraies rock stars. De retour sur Terre, elles essaient de se faire signer par une major company... Hilarant, truffé de clins d'œil bien vus à l'industrie du rock, sublimé (j'exagère à

peine) par un dessin d'une limpidité anthologique (Moebius s'était fait le chantre du dessin d'Hernandez), *Yeah!* nous prend par surprise et s'impose comme THE revelation. Une bouffée d'air frais... Le pied ! Seule réserve : une petite connaissance du monde du rock est nécessaire pour saisir toutes les subtilités du scénario.

Giant Killer

de Dan Brereton
DC Comics

À priori, ce "Tueur Géant" n'a pas de quoi fouetter un pigiste. Ce comics raconte en effet l'énième invasion de notre planète par une horde d'extra-terrestres, des géants qui rappellent furieusement les créatures de *La Guerre des Monstres*,

un classique de la science-fiction japonaise des années 60. Histoire d'en rajouter encore côté influences néo-manga, l'auteur a truffé la



couv' de kanji, les idéogrammes utilisés dans les écritures chinoise et



prendrez facilement que l'on vous conseille ce comics.

Heavy Liquid

de Paul Pope
DC Comics (Vertigo)

Beaucoup plus originale, cette nouvelle série est écrite et dessinée par l'auteur d'*Arnaque* à l'arraché, parue en France chez Bethy. Pope nous entraîne sur les traces d'un loser de New-York, qui trimalle un

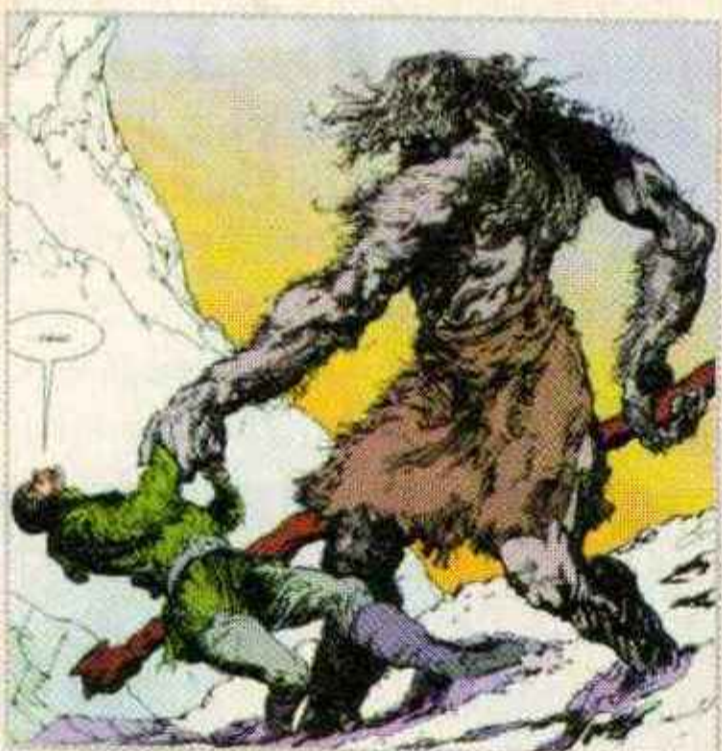


liquide aussi particulier que convoité, puisque toute une noria de malfrats s'est lancée à sa recherche, quitte à flinguer, bien sûr. Habile, Pope ne nous dévoile quasiment rien des propriétés dudit liquide, si ce n'est qu'il peut être consommé comme drogue. Ce mystère permanent rappelle *En Quatrième Vitesse*, un génial classique du film noir américain. Côté dessin, Pope travaille dans le méga-glauque: *Heavy Liquid* baigne dans une ambiance urbano-déliquescente. Bref, un bouquin à la personnalité indéniable que l'on quitte avec une seule envie : lire la suite !

The Monster Men

de Gary Gianni
Dark Horse

Dessinateur british, Gianni a acquis une petite notoriété d'illustrateur d'"heroic fantasy", notamment d'œuvres de Robert E. Howard, le père du barbare Conan. Dans cette BD, il nous invite à suivre les enquêtes paranormales d'un Mulder coiffé d'un heaume, qui n'est nul autre que Saint George. Comme le genre l'exige, nous sommes donc confrontés à une relecture de mythes classiques, ici le Yéti dont l'auteur nous dévoile l'origine... C'est tellement bien vu qu'on n'en dira pas plus !



Le dessin tape dans le registre gravure, le scénario étant suffisamment intelligent pour titiller notre cervelet. Une courte et inédite histoire du grandiose Hellboy de Mignola complète ce comics, vivement conseillé à tout amateur d'ésotérisme.



ANIMERICA EXTRA

Ceux qui cherchent désespérément des mangas pourront se tourner fort utilement vers ce magazine américain qui propose des traductions en anglais (étonnant, non ?) de BD japonaises. Au sommaire, en ce moment, que des mangas déjà traduits (ou en cours de traduction) en France : Les Fabuleux Vapeurs Détective, Short Program, Video Girl Ai, etc., le tout étant enrichi d'articles pas spécialement révolutionnaires, mais agréables. Conclusion : à surveiller en attendant des séries inédites chez nous !

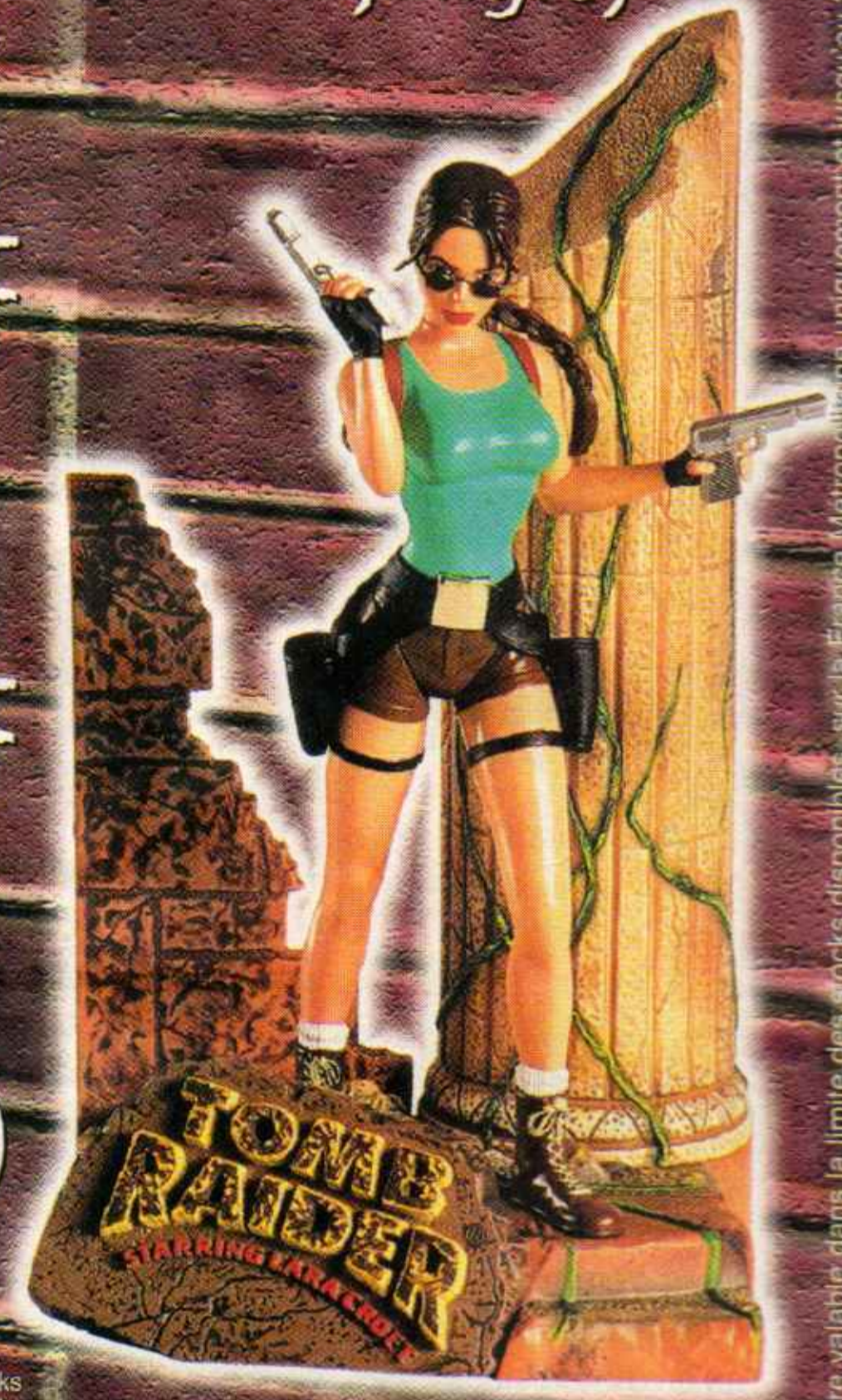
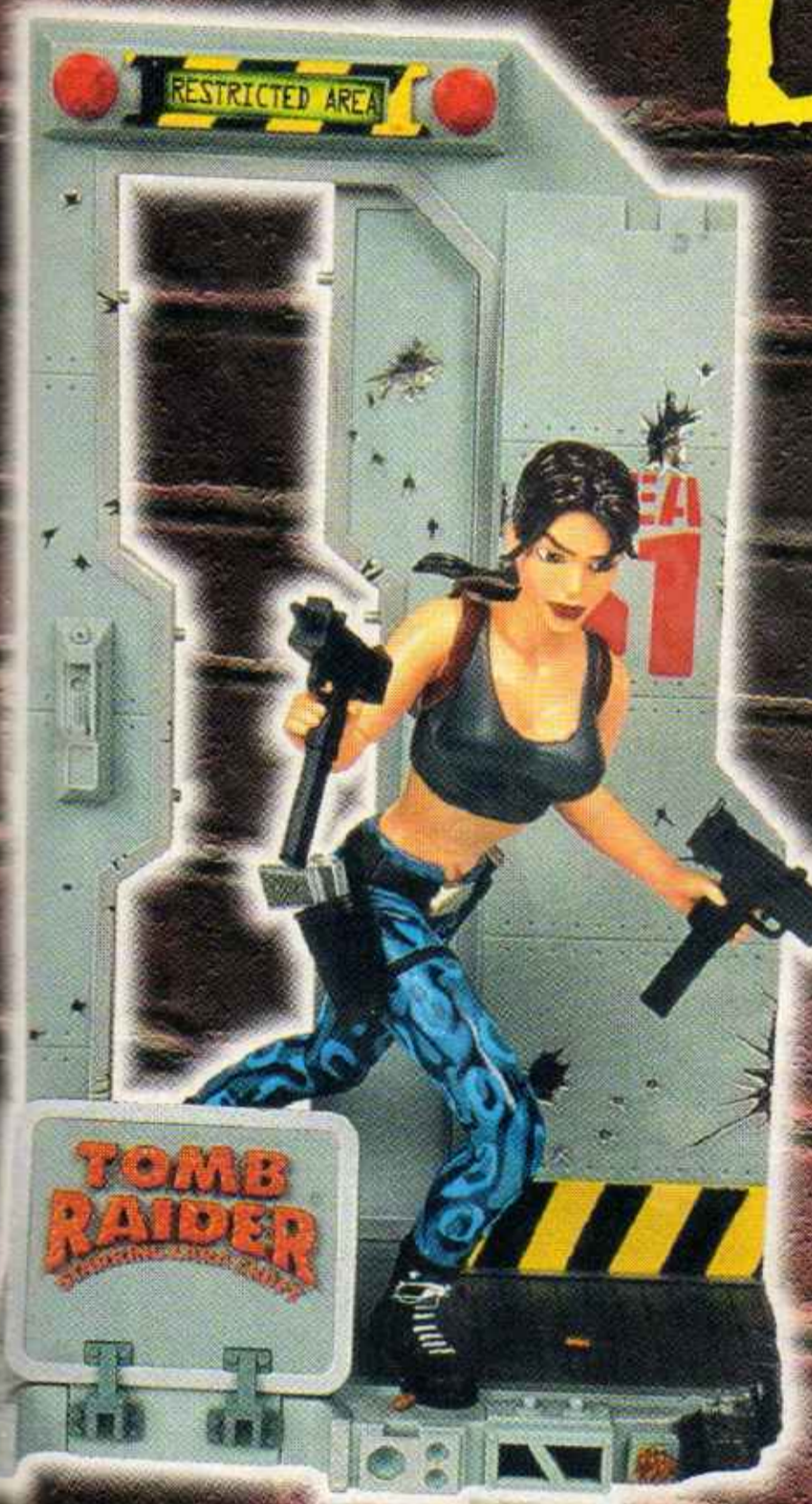
ATTENTION ! OFFRE LIMITEE* ATTENTION ! OFFRE LIMITEE*

Abonne-toi à **Player One**

et reçois une figurine collector

LARA CROFT

(figurine 20 cm modèle Area 51 ou Jungle)



6 n° + la figurine : ~~422 F~~

326 F

3 n° + la figurine : ~~326 F~~

254 F

(frais de port et d'emballage inclus)



Tomb Raider, Lara Croft and her likeness are trademarks of Core and Eidos. (c) 1999 Eidos - All rights reserved.

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 + la figurine collector Lara Croft* : **326 F**
- 3 numéros + la figurine collector Lara Croft* : **254 F**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- 11 numéros : 264 F
- 6 numéros : 144 F

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

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

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Date de naissance :

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Date de validité : □□□□

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* offre valable dans la limite des stocks disponibles. Sur la France Métropolitaine uniquement et jusqu'au 30 octobre 1999.
* Réception 4 semaines après le magazine.
P0101 / Lara Croft



DAVID BOWIE : THURSDAY CHILD (EXTRAIT DE HOURS)

Virgin
Premier extrait du très attendu nouvel album de Bowie, cet *Enfant du jeudi* a été co-écrit par Reeves Gabrel, son fidèle guitariste. Il s'agit d'une gentille ballade rock, outrageusement visiblement destinée aux FM de toute la planète. Bowie livre le minimum syndical, sans conviction. Remplacez sa voix par celle d'une fille et vous croirez entendre Texas ou, pire, les Cranberries. À fuir.



LEN: YOU CAN'T STOP THE BUM RUSH

Sony Music
Soi-disant nouvelle sensation Outre-Atlantique, ce collectif s'inscrit dans le genre, fort populaire aux US, des petits branleurs blancs de banlieue qui déconcent en rappant (ces wiggas stigmatisés par Offspring dans le dip de "Pretty Fly for a White Guy"). Pas trop mal mais, vu le prix des CD, on conseillera à nos chers lecteurs de réserver leur thune pour autre chose. Vous n'en avez pas marre, vous, de ces groupes propres derrière les oreilles, qu'on croirait fabriqués par les ordinateurs des maisons de disques ?

IN TOO DEEP: B.O.F. THE BUM RUSH

Sony Music
Bande-originale d'un gros film d'action ricain dont la sortie est prévue en France au début de l'année prochaine, In Too Deep rassemble (une de fois plus) une ribambelle de poids-lourds du rap US, au nombre desquels NAS. Certes tout cela fera fuir tous ceux qu'horripilent les simagrées de cette bande de millionnaires. L'amateur par contre y trouvera sans problème son bonheur, cette compilation/BO étant rien de moins qu'un des meilleurs produits du genre parus ces derniers mois. Nous, on aime, alors on recommande !

FILTER

Title Of Record
WEA

Fondé par un ancien guitariste de Nine Inch Nails, Filter a déjà été aperçu plusieurs fois en France, notamment en première partie des Smashing Pumpkins. Leur batteur avait d'ailleurs joué avec les Citrouilles, à l'époque où le drummer en titre avait été expulsé pour addiction à l'héroïne. Il s'agit donc de gros rock bien lourd, avec moult couches de guitares. N'allez pourtant pas croire que Filter relève du grunge dégénéré à la Silverchair ou du diet punk à la Offspring ou encore, que ces gens se prennent pour les nou-



veux champions de l'indus-metal à la NIN ou Ministry. Filter a le mérite rare de proposer un rock original et puissant et des morceaux qui auraient pu naître dans le cratère de l'Etna. Assurément réussi, cet album doit absolument être découvert dare-dare par tout amateur de rock ! Avec WEA, gagnez 30 albums sur le 36 15 MCM, 2,23 F/m.





"Dessiner est un autre langage"

Alain SMILA "dessin au stylo"

Dessin au stylo bleu de Alain SMILA, artiste.



**DRAGON BALL GT
SUR
LA CHAÎNE**

MANGAS

LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS



0 803 803 123
1,09F la minute



0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

UNE CHAÎNE ÉDITÉE PAR 

Grand concours Le Monde des Bleus sur PlayStation.
La meilleure équipe gagnera
le tour du monde des stades mythiques.

NOUCAMP
Barcelone

SAN SIRO
Milan

AZTECA
Mexico

YOYOGI PARK
Tokyo

MARACANA
Rio de Janeiro

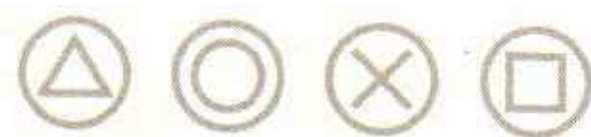
SNB
Johannesbourg

SONY



EQUIPE DE FRANCE
F.F.F.

F.L.E.Pro



www.playstation.tm.fr



Pour gagner, jouez la Coupe du Monde en mode Maître sur le jeu "Le Monde des Bleus". Sélectionnez l'Equipe de France. Gagnez la Finale. Enregistrez votre parcours sur carte mémoire vierge (impérativement avant remise de la Coupe). Envoyez votre carte mémoire avant le 31/12/1999 minuit ainsi que votre preuve d'achat du jeu à CONCOURS "Le Monde des Bleus" SCE France Service Consommateur TSA 30006 92601 ASNIERE/SEINE CEDEX. Les joueurs ayant réalisé les meilleurs scores seront invités à constituer une équipe de 4 personnes pour une grande finale nationale.