

**Play**one

Le Magazine N°1 des Consoles

# Playone

**CADEAU**  
une carte  
téléphonique  
**GRAN TURISMO 2**  
Collector

Tracy, égérie de la PlayStation...

# VRAIE OU FAUSSE ?

## FF VIII

LE MUST DU RPG  
ENFIN DISPO

Bio Hazard 3 (PS)

House of the Dead 2 (DC)

FIFA 2000 (PS)

Jet Force Gemini (N64)

Quake 2 (PS)

## TOKYO GAME SHOW

TOUS LES HITS DE L'AN 2000

102

Novembre 99

34<sup>F</sup>

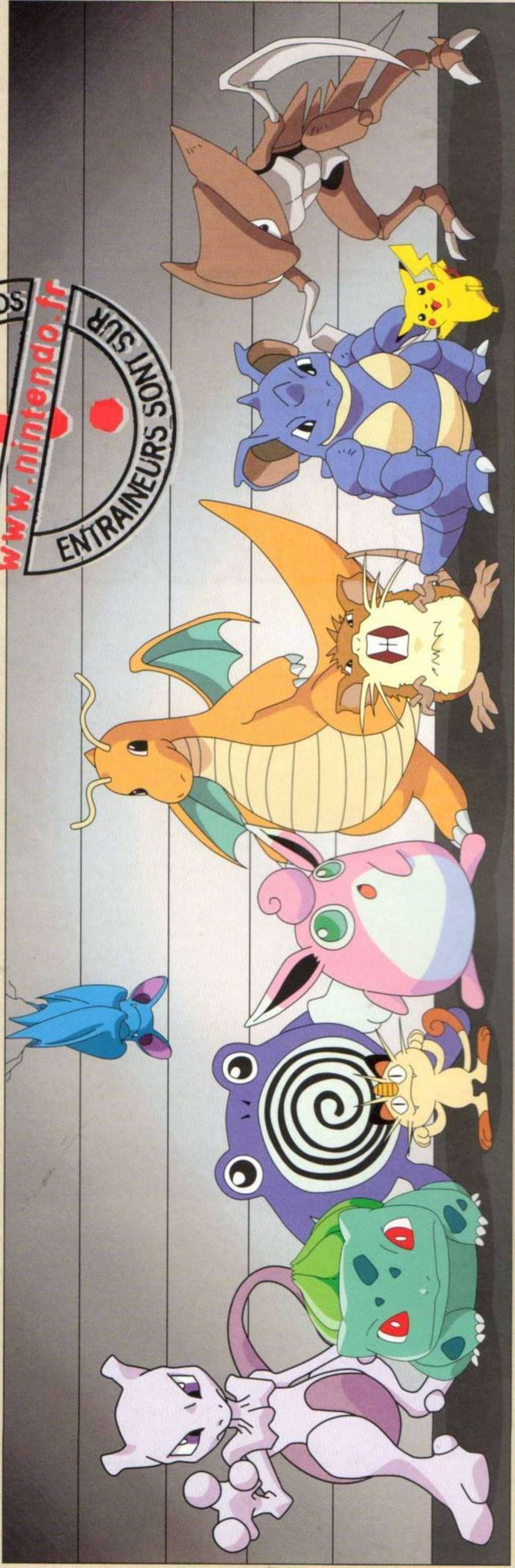
L 6459 - 102 - 34,00 F





# AVIS DE RECHERCHE

150 POKÉMON ONT ENVAHI LE TERRITOIRE.  
RECONNAISSEZ-VOUS L'UN D'ENTRE EUX ?



# POKÉMON™

Attrapez-les tous!

## ATTRAPEZ-LES TOUS SUR VOTRE GAME BOY



GAME BOY™

TOUTES LES INFOS SUR POKÉMON AU 08 36 68 77 55 (2.23 F LA MINUTE)

Nintendo®

Pokémon™ © 1994, 1996, 1998 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo



PLAYER ONE est une publication  
de MEDIA SYSTEME EDITION  
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 : pvals@player.tm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

#### RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS (pvals@player.tm.fr)  
Rédacteur en chef adjoint : Benjamin JANSSENS  
(benj@player.tm.fr)  
Assistante de rédaction : Mahalia ROUILLY  
(mahalia@player.tm.fr)  
Secrétaires de rédaction : Jean-Pierre SIMARD  
(jpsamba@player.tm.fr), Stéphanie HAROUNYAN  
Rédacteurs : Cyril ABITBOL, Yassine ABOUDIAJ (MacYas),  
Daniel ANDREYEV (Kamui), Thomas COSTE (Tchoumbé),  
Françoise DANIEL (Wonder), Patrick GIORDANO (Matt),  
François JACQUES (correspondant au Japon), Guillaume  
LASSALLE (El Didou), Fethi MAAYOUFI (FETHI les bons  
tuyaux), Christophe POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD  
(Inoshiro), Sami SEDDIKI, Carlos SOARES (Carlos), David  
TEINTURIER (Benco).  
Traducteur : Daniel Andreyev (Kamui)

#### MAQUETTE

Maquettistes : Jean-Marc GASNOT(JEME), Bernard Leclerc  
(Voto), Laurent CYSSAU (LORAN), Gilles RENOULT (Gilou)

#### 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

Distri abonnements  
BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex  
Tél. : 05 61 43 49 69  
Fax : 05 61 43 49 66  
Service des ventes : DISTRI MEDIAS  
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)  
Contact : Denis ROZES  
Tél. : 05 61 43 49 53

MEDIA SYSTEME EDITION, SA au capital de 4 millions de F.  
RCS Nanterre B341 547 024

Président-directeur général : Alain KAHN

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD

Comptabilité : Karine MERELLE

Secrétariat : Charlene MERELLE

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

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN

Ce numéro comporte, en supplément, une carte  
téléphonique Gran Turismo posée sur la une  
et ne pouvant être vendue 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



Qui est vraiment Fifi, la nouvelle  
égérie de la PlayStation et des pub  
Sony ? Vraie meuf au visage monstrueux  
d'alien ? Ou mythe virtuel décomposé,  
recomposé jusqu'au malaise ???  
Mahalia a enquêté et vous livre la vérité sur  
ce nouveau phénomène qui franchit allègrement  
la frontière entre réel et virtuel. Parlez-en à votre prof  
de philo, il se fera une joie de vous répondre.  
L'avis de coup de vent de ce mois de novembre  
est du côté des classiques en pleine explosion,  
avec un Final Fantasy arrivé à  
maturité pour sa huitième mouture  
(Stone en a perdu des kilos et des litres  
de sueur avec des sauvagardes explosées).  
Ce PO 102 vous raconte aussi, les dernières niouzes  
du Tokyo Game Show, comment affronter les zombies  
de House of the Dead II, le hit Dreamcast qui tient  
ses promesses, à condition de passer la  
serpillère sur l'hémoglobine qui y coule à flot.  
Et comme on pense aussi à vos  
économies, on vous offre ce mois-ci,  
une carte téléphonique  
à l'effigie de Gran Turismo 2,  
c'est-y pas beau ! Assez ? Non, car pour tout  
nouvel abonné, Soul Reaver tiendra lieu de cadeau  
d'entrée dans la confrérie des players. Enjoy !

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

Sam



# SOMMAIRE

## CONCOURS

Concours Tarzan, des jeux et des tee-shirts . . . . .87  
 Concours Jin-Roh . . . . .41



Pour en savoir plus sur les jeux prévus sur la Play2 et les futures sorties Dreamcast. Un condensé des jeux de l'an 2000.

6

### Courrier

10

### Tokyo Game Show

18

### Stop Info

46

### Over the World



Place aux femmes !  
 Toute la vérité sur Fifi, la star de la pub Sony. Et les dernières révélations sur Lara Croft, dans Tomb Raider.

## top

64

### TOP

66

### C'est arrivé près de chez toi



Que du bon, ce mois-ci, dans la rubrique des Fanzineux !

70

### Tests

134

### Trucs en Vrac

140

### L'arcade dépasse les bornes



Laissez-vous emporter par la magie de FFXVIII, l'aventure de Jet Force Gemini ou encore l'horreur de House of The Dead II.



Chouette : enfin le Resident Evil III !

148

### Micro Attitude

150

### Zoom



Clara Loft fête dignement son retour en présentant de bons jeux PC.



Comme d'hab', Ino vous invite à saupoudrer votre vie d'un peu de culture.

offre spéciale d'abonnement : le jeu **Legacy of Kain Soul Reaver** offert pour abonnement



Codemasters



DUAL SHOCK™



**Témérité et audace sont les maîtres mots.**

**Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.**

**Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours;**

**Déserts, volcans, à la limite du praticable.**

**Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman...**

**C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.**

**Le VTT extrême : éclatez-vous comme des dingues.**

# MÊME PAS PEUR!

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
- 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation
- 6 modes de course
- Pour 1 à 4 joueurs



Édité par les créateurs de Colin McRae Rally.



[www.mountainbiking.co.uk](http://www.mountainbiking.co.uk)





Un nouveau mois, une nouvelle rubrique courrier. Avec en bonus l'arrivée d'un Didou pas content, qui répondra désormais dans une petite rubrique au courrier que vous lui enverrez. Attention, il est nettement plus méchant que moi... ceux qui se souviennent de l'émission @Game One pourront le confirmer. Mais bon, ne m'oubliez pas pour autant, j'attends toujours vos nombreuses lettres.

Sam

## Salut Sam

et bravo pour le numéro 100 ! Il y a deux ou trois choses qui me trottent dans la tête. Pourquoi vous ne me publiez jamais ? Allez-vous faire les Players d'Or 99 ? Est-ce que les annonces faites par Sony sur la Play 2 sont vraies ou alors est-ce que c'est des rumeurs pour freiner les ventes Dreamcast de Sega ? Et aussi je voudrais dire que j'ai été un peu déçu par le numéro 100!

Amine

Salut Amine, J'ai quelques réponses qui trottent dans ma tête... Pourquoi on ne te publie pas ? Peut-être tout simplement parce que tes lettres ne le méritent pas vraiment... À propos, je n'ai pas bien compris le message pour le n°100. Tu

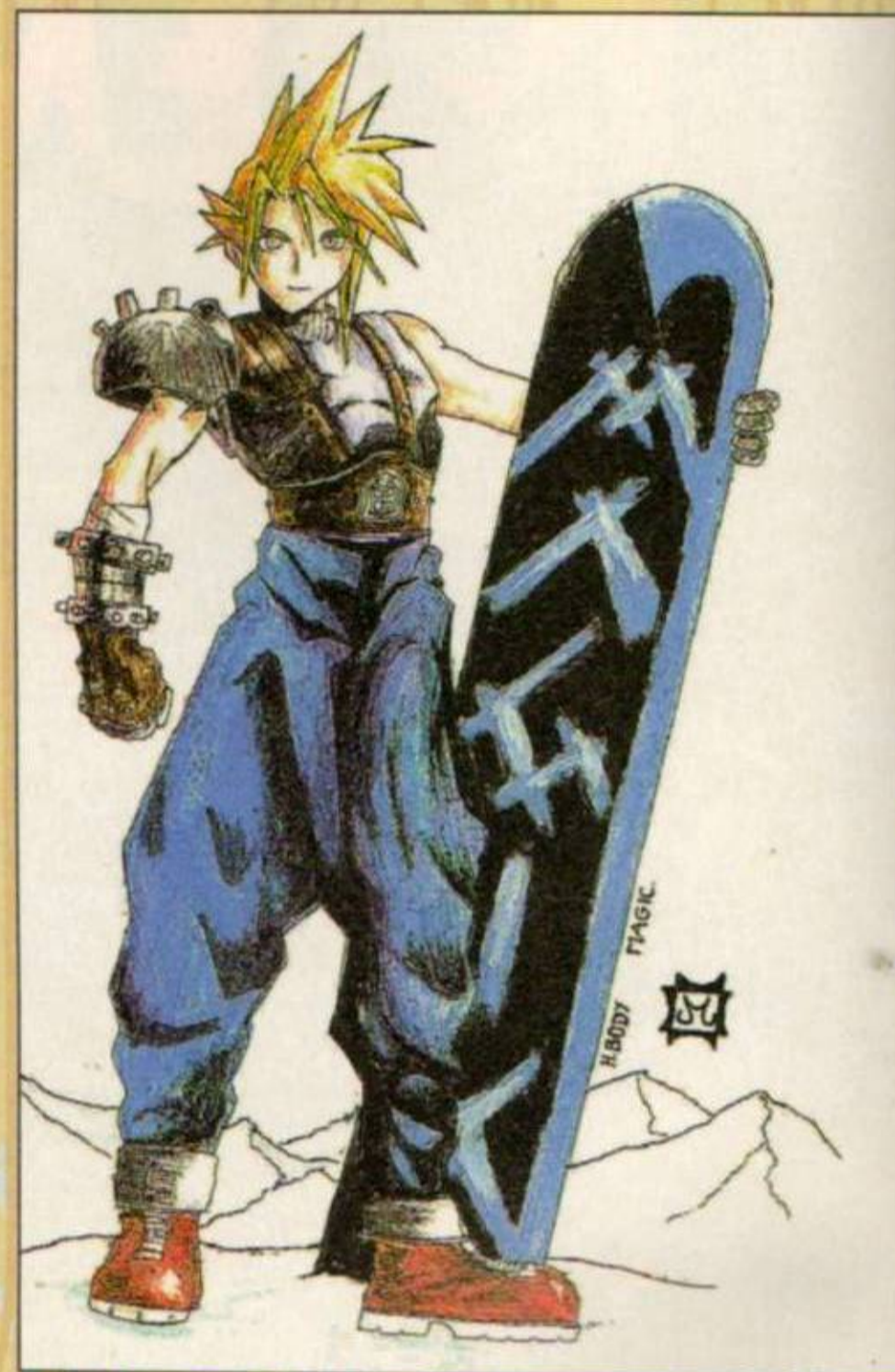
commences par "Bravo pour le numéro 100" et tu termines par "j'ai été déçu par le numéro 100". Ben alors, je dois dire quoi moi ? Merci ou désolé ? Bref en ce qui concerne les Players d'Or 99, nous préparons une surprise, croisez les doigts avec nous, car pour l'heure rien n'est encore sûr ! En ce qui concerne la Play 2, je pense que la méga-annonce de Sony est bien évidemment stratégique, mais cela se base sur quelque chose de très concret, rien à voir avec une rumeur. Bon, Amine, je ne te ferai pas la blague du crayon, mais je te passe le bonjour de la redac' et à une prochaine fois.

## Salut Sam,

Après l'annonce du projet Dolphin, penses-tu qu'il est temps de vendre sa N64 ?

DPO

DPO, Si la sortie de la Dolphin est aussi mal orchestrée que celle de la N64, tu as encore pas mal de temps devant toi. D'ailleurs, un conseil : inutile de vendre ta N64, tu ne feras pas une bonne affaire. Moi perso, je conserve toutes mes consoles depuis ma bonne vieille NES. On ne sait jamais, un jour peut-être, toutes ces machines prendront de la valeur. En tout cas, en ce moment, revendre une console c'est perdre de l'argent !



H. Body

**Est-ce que** le passage à l'an 2000 posera des problèmes pour la Dreamcast, puisqu'elle peut aller sur Internet ?

Dream man

Salut Homme-rêve, Seul Paco Rabanne pourrait répondre à cette question ! On la lui posera dès qu'il arrêtera de répondre aux interviews qu'il avait promis de ne plus faire. Sacré Paco, après la robe en trombone à faire soi-même et la prédiction bidon, il pourrait bien s'attaquer à l'arnaque du bug de l'an 2000.

## Salut Sam,

Pour les tests de la rubrique Arcade, testez-vous les jeux dans les salles ou les éditeurs vous envoient-ils les bornes à la redac ? Sinon, je viens d'avoir une idée de



Nancy Bénét





# Jusqu'ici tout va bien...

Le courrier de Didou

Bienvenue dans cette nouvelle rubrique où je répondrai chaque mois à votre courrier. Ici pas de censure... Je pourrai tout dire, être méchant avec tout le monde. Bref, on va continuer comme dans mon ex-émission... La garde meurt, mais ne se rend pas !

**C'EST ÉRIC BÉDOT QUI AURA L'HONNEUR D'ÊTRE LE PREMIER PUBLIÉ DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE :**

"Je t'écris pour te dire que ton départ me manque beaucoup (...). L'émission a vraiment perdu son côté "décalé". Pourquoi n'y a-t-il eu aucune explication sur ton départ ? (...) Est-ce que tu continues de bosser pour Game one ? (...) Voilà, en espérant te revoir vite sur une autre chaîne, je te souhaite plein de bonnes choses pour l'avenir. Un de tes plus grands fans, extrêmement triste !

Éric.

Bon, pour cette première fois, je ne serai pas trop dur, bien que franchement, tu en rajoutes un peu... Merci pour ton soutien, ça me fait plaisir. J'en profite pour remercier tous les autres, qui chaque jour me passent un petit coucou. Bon, on va clarifier l'histoire une bonne fois pour toutes et ensuite on n'en parlera plus !

Je me suis fait virer de Game One, parce que la direction "ne voulait pas être prise en otage par El Didou" ! En clair, si je pouvais me moquer des autres, il était apparemment interdit de toucher à la double direction de

Game One. Les pauvres petits poulets ne supportaient pas les vanes... Je n'irais pas plus loin, car c'est sans intérêt, s'ils ne peuvent pas répondre en même temps que moi. Rassure-toi, mon départ a été annoncé par la marionnette qui me remplace, je ne lui en veux d'ailleurs pas de prendre ma place, la seule chose qui m'a exaspéré, c'est lorsqu'elle a dit : "Didou est parti faire autre chose, on l'aime beaucoup et on lui souhaite bonne chance ! "Non mais franchement si ça ce n'est pas se foutre de la gueule du téléspectateur ! Allez, c'est pas si grave, je file chez le toubib pour qu'il me retire les quelques couteaux plantés dans le dos et je vous retrouve le mois prochain dans Player.

## LE COUP DE GUEULE DU MOIS !

Je viens d'apprendre que la sortie de Perfect Dark était une nouvelle fois repoussée. Ras-le-bol d'attendre les hits 64 ! Tous les gros jeux sont en retard de plusieurs mois, lorsque ce n'est pas une année ! Dis, Monsieur Nintendo, c'est bien beau de se goinfrer avec la Game Boy et Pokémon mais les joueurs qui ont investi dans la N64 pour des titres comme GoldenEye, ils en ont un peu marre de ramasser des glands et des bananes dans Banjo, Conkers et compagnie !

EL Didou

jeu géniale ! Un simulateur de lecture ! La page que l'on lit serait représentée à l'écran, et quand on l'aurait finie, on tournerait et ainsi de suite. On pourrait zoomer sur une lettre qui nous plairait tout particulièrement, customiser ses marques pages ou encore arracher des pages pour simuler les bêtises de la petite sœur. Et tout ça pour 390 F. Ce serait génial !

Obbotchaman

Hello l'ami, Parfois je me demande si vous "débranchez" votre bon sens avant de m'écrire ! Mais bien sûr que oui, c'est évident, les éditeurs nous envoient toutes les bornes dont nous parlons. Parfois, c'est même Wonder qui loue un semi-remorque pour rapporter le matos. D'ailleurs

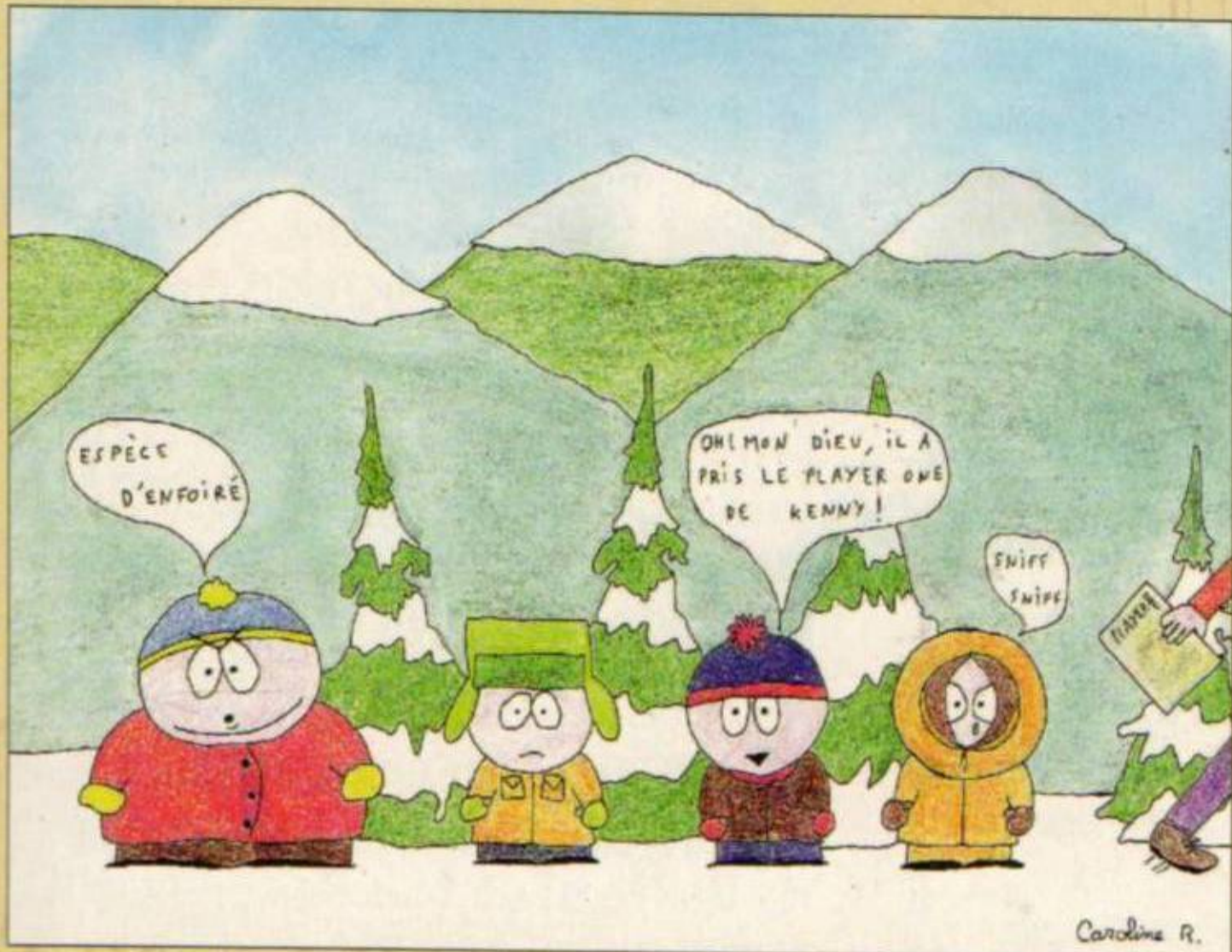
maintenant, la redac' ressemble à "la tête dans les nuages". Car, non seulement, on nous envoie les bornes, mais en plus on les garde ! C'est-y pas beau la vie chez Player ? Sinon ton idée de simulateur de lecture est bonne, que dis-je ? Fabuleuse, brillante, admirable... Bon, le hic c'est qu'il y a un truc qui s'appelle "livre" (ou bouquin). C'est moins cher et on peut le lire partout. C'est bien souvent moins que 390 balles et pas besoin d'électricité pour l'utiliser. Bon évidemment, on ne peut pas zoomer sur une lettre qui nous plaît... c'est dommage, parce que moi, j'aurais adoré zoomer sur la lettre J page 24 dans "Le journal d'un fou" de Gogol. Allez va vite déposer ton idée avant qu'on te la pique... c'est de la bombe BB !

C'est l'histoire d'une petite tribu d'êtres dissemblables et éloignés de toute similitude d'âme... Un beau jour, alors

que les aiguilles du temps annonçaient l'éclipse de l'été 1999, quelques irréductibles Players, aux attaques offensives, osaient publier le 100<sup>ème</sup> numéro de Player One, qui marqua la fin d'une terrible bataille intersidérale d'information sur le monde ahurissant du jeu vidéo. Certains intellectuels les traitèrent de fous ou de sorciers, et prétendent encore aujourd'hui que le virtuel est le fléau de notre société, que les jeunes s'inspirent des créations cyber-démoniaques, achètent des armes et tuent leur prochain parce qu'ils ont vu M Doom abattre des cochons à deux pattes en uniformes. Allons ! Si on interdit aux jeunes de blaster ce qu'ils ont tous les jours dans leur assiette, c'est-à-dire des vaches southparkiennes, où va le monde ! Et quelle place à la liberté, comment s'enfuir et oublier ce désordre de la société sinon en s'amusant, pour de faux, à éliminer de cette Terre imaginaire, tout ce qui nous dégoûte et nous effraie. Gageons-le, et là, je m'adresse aux parents, aux réticents au plaisir, aux ignorants : la violence dans les jeux vidéo n'est ni bonne ni mauvaise, comme tout bon produit marketing qui fonctionne à merveille, elle n'influence ni les jeunes, ni ne provoque le désir de tuer, bien au contraire. Les jeux vidéo sont la réponse à toutes les ordonnances futiles, c'est l'homéopathie du nouveau siècle qui approche ; ni plus, ni moins. Alors brisons-là le débat inutile sur la censure des jeux. Laissons la création et les artistes du milieu colorer cette toile insipide qu'est, en l'état actuel, le monde ; laissons l'optimisme, même virtuel, figurer dans nos cœurs, sans omettre le principal : une fois sortis de notre bulle de joueur sans pitié, il ne faut jamais oublier de débrancher la prise de contact qui sépare l'humain du Player, et revenons tous à des choses plus concrètes. De toutes façons, je suis lassé de lire et d'entendre toujours les mêmes choses...

Arnaud Alazard, dit le faux calme.





d'incohérence : dans un magasin de jouets, tu trouves bon nombre d'imitations d'armes pour enfants et avec ces dernières, à quoi s'amuse les petits, depuis des décennies ? Pan-pan, t'es mort ! Que c'est violent ! Vite Famille de France, arrêtez tous les marchands de jouets !

**Salut** à toute l'équipe de Player One, Je vous écris pour passer un coup de gueule sur le

meilleur jeu du moment, c'est-à-dire, Driver. En effet, bien que ce jeu soit l'excellence incarnée, je trouve certains défauts désagréables, comme les voitures de civils qui partent vers la gauche pour finalement tourner à droite ! Mais ce n'est pas grand'chose face au plus gros reproche. Tout au long du jeu, les policiers sont plutôt dociles, mais alors, quand on arrive à la dernière mission, les programmeurs s'en sont vraiment donnés à cœur joie : des tonnes de bagnoles de police ultra-rapides, une multitude de barrages et pour couronner le tout, notre caisse qui n'avance pas ! Donc franchement, la victoire tient du miracle. Je continue à penser que ce jeu est un hit mais je voulais exprimer mon mécontentement vis-à-vis de ce dernier niveau.

Totore

Salut Totore, Je suis moi aussi un inconditionnel de Driver, et comme toi je deviens fou dès que je tente de finir le dernier niveau. Tu as tout à fait raison, la difficulté du jeu est effectivement très mal dosée. On enchaîne les premiers niveaux sans aucun souci et vlan, tout à coup, on arrive dans un stage impossible ! Lorsque les voitures me coincent dans les recoins et s'acharnent sur moi sans que je ne puisse rien faire, ça me rend dingue... On a beau piloter comme un chef, rien n'y

fait, la caisse est trop lente ! À la redac', Wolfen, Didou et moi-même y avons passé de nombreuses heures, mais après trois crises de nerfs et quatre pads détruits, nous avons lâché l'affaire. Même en trichant et en utilisant le mode invincible, c'est ultra hard ! Et puis, de toutes façons, la fin est tellement bidon qu'il vaut mieux s'éclater sur les autres missions qui sont, quant à elles extra à jouer ! Nous ne crachons jamais sur un niveau difficile, mais là, franchement, faut pas pousser. Bon, remarquez, niveau durée de vie ce dernier niveau rallonge pas mal l'affaire... c'est la raison la plus vraisemblable pour moi ! Tant que j'y suis, si quelqu'un est capable de le terminer deux fois de suite devant moi, je lui paye un coup !

**B** en alors, mon gros Poney, on ne signe pas son courrier ? Opération tourne-manèges suite : "Je t'aime Adeline", signé Yvon. Big Merci à Seb le Gamer pour son top dessin. Bravo Garr pour ton dessin coup de gueule. Chadia B., je viens tout juste de passer ton message à Mahalia, elle est contente de ne pas être la seule ! Wrong le message est passé, mais pour l'Australie, c'était quoi la question ? Hello Khaled, il est encore trop tôt pour moi pour te dire de craquer sur DK64, attends le test qui ne va pas tarder. Pour le cas de Smash Brothers, je ne suis pas fan, pourtant le jeu semble tout de même fun à plusieurs, quoiqu'à la redac', personne ne joue longtemps avec... c'est un signe qui ne trompe pas. Allez, à une prochaine et passe le bonjour pour moi à tous les Players Tunisiens... Yamaël, dans le dernier numéro, il y avait de bons jeux, donc de bonnes notes, mais nous restons toujours honnêtes avec vous et

**PS**

notre sévérité ne change pas ! Désolé PlayerMan, mais le dessin est trop clair pour passer... oui je sais tu vas râler ! Mais je vais placer ta citation : "La guerre est un véritable enfer... On finirait sinon par y prendre goût." Robert E.Lee. Seb the Best, merci pour ta lettre (un peu en retard, je sais !), désolé mais el Pedro Loco ne veut pas de la BD tous les mois... bouh le vilain chef ! Red Eye, El Didou te félicite et confirme : "... Ne plie pas, ne casse pas" ! Julien appelle-moi, lorsque tu introduiras les aimants, je te filerai un coup de main... on pensera aux gants en plastique tout de même. Bon courage pour ton année et au fait, je ne suis pas Monsieur Soluce. Dan, effectivement le gaillard se la pète un peu trop, mais chut ! Désolé pour les retards, very sorry nous sommes ! Phil, ta lettre est dans les mains de Mahalia.

N. B.



## Salut les mecs !!

Alors comme ça, Didou s'est fait virer de Game One ? Pourtant je le trouvais plutôt diplomate à l'antenne, tendance sarcastique, mais bon !

Autre chose, je voudrais dire quelque chose à Famille de France : vous dites que Resident Evil II est violent, soit, mais à votre avis, comment définiriez-vous un conte (pour enfant !) comme Le Petit Poucet ? En effet, dans le conte, les enfants se font abandonner par leurs parents, il y a un ogre qui dévore tout le monde, c'est franchement immoral ! Vous me direz, bien sûr, que l'histoire se termine bien, eh bien, dans Resident Evil II aussi ! Le héros s'échappe des hordes d'ennemis, avec l'enfant d'ailleurs ! De toutes façons, s'il fallait censurer tout ce qui est immoral, vous en aurez une grande liste : Des souris et des hommes, par exemple : le pauvre Lennie se fait buter par son copain Georges, car les gars du ranch veulent le lyncher. Bon c'était un petit extrait de ce que j'aurais envie de dire à Famille de France. Allez bonne continuation, Player !

Vlako

Vlako, Tu as le bonjour de Didou, d'ailleurs il squatte ma rubrique dorénavant ! En ce qui concerne Famille de France, ton exemple est très juste. Effectivement, la plupart des contes pour enfants sont souvent violents et parfois même terrifiants. En revanche, pour le roman de Steinbeck, *Des Souris et des hommes*, je ne sais pas si c'est un bon exemple. En tout cas, c'était une bonne idée d'en parler, car c'est un très bon bouquin, je le conseille à toutes celles et ceux qui ne l'ont pas encore lu. Tu aurais pu donner un autre exemple



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 !

N° Indigo 0 803 09 41 64



Interplay



© 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<sup>er</sup> simulateur d'hélicoptère télécommandé au monde sur PlayStation



# Stop info



Tous les titres de l'an  
**2000...**



Ce Tokyo Game Show fut un très grand cru. J'en ai pris plein les yeux, en matant les jeux Dreamcast de l'an 2 d'une part, en dégustant les premières images de softs PlayStation 2 d'autre part.

La PlayStation 2... Monsieur Sony, avec son larfeuille bourré à craquer et ses dents qui rayent le parquet, me ferait presque flipper. La PlayStation sonnera-t-elle le glas des consoles concurrentes? N'aurons-nous le choix, à terme, qu'entre cette plate-forme révolutionnaire et la Game Boy Advanced (32 bits) de Nintendo? Ce serait triste, un marché dominé par deux géants, non?

Kamui, le ninja de la rédaction

Vous saurez  
tout sur le

# Tokyo Game Show!

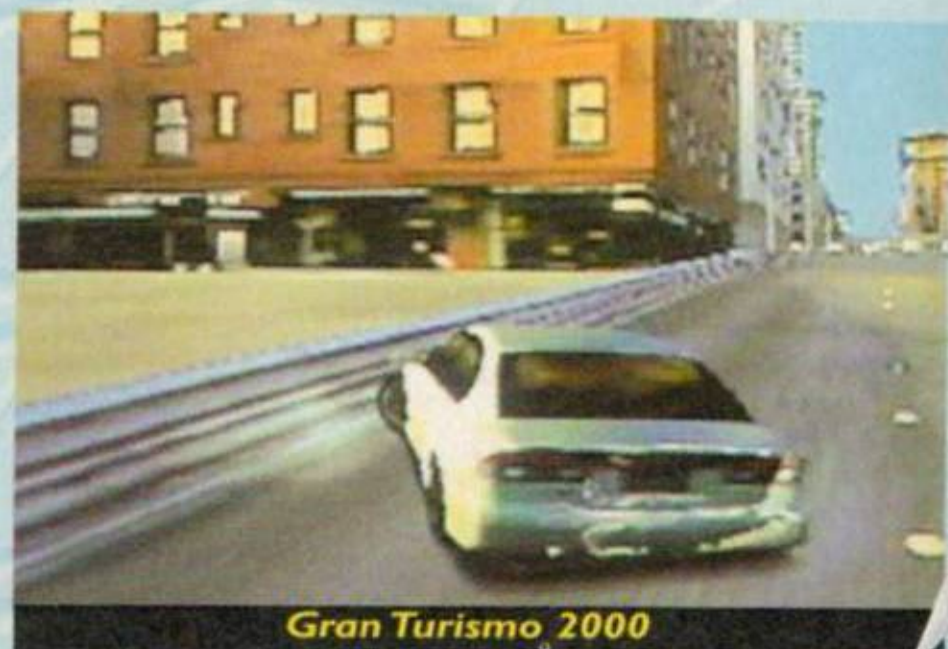
## La baraka de Sony Computer



Sony a vraiment sorti le grand jeu cette année en dévoilant pour la première fois au public la PlayStation 2 (lire l'article dans PO 101 et l'encadré dans ces pages). L'événement a drainé beaucoup de monde, et pour cause : une bécane qui lit tout, du CD-Rom au DVD-Rom en passant par le DVD vidéo à 2 500 F... Bien que la sortie soit prévue pour le 4 mars 2000 au Japon, aucune date n'a été avancée pour les softs. Ça ne m'a pas empêché (oh, non !) d'en profiter un max, d'autant plus que Sony a mis tous ses studios sur le coup.

### Gran Turismo & co.

Loin d'être terminé, Gran Turismo 2000 attirait néanmoins la foule, à l'instar de I.Q. Remix, troisième version du jeu connu en France sous le titre de Kurushi. Parmi les jeux originaux, Dark Cloud (qui appartient à cette nouvelle génération de RPG, très beaux et



Gran Turismo, 2000





IQ Remix



Splash drive



Darck cloud



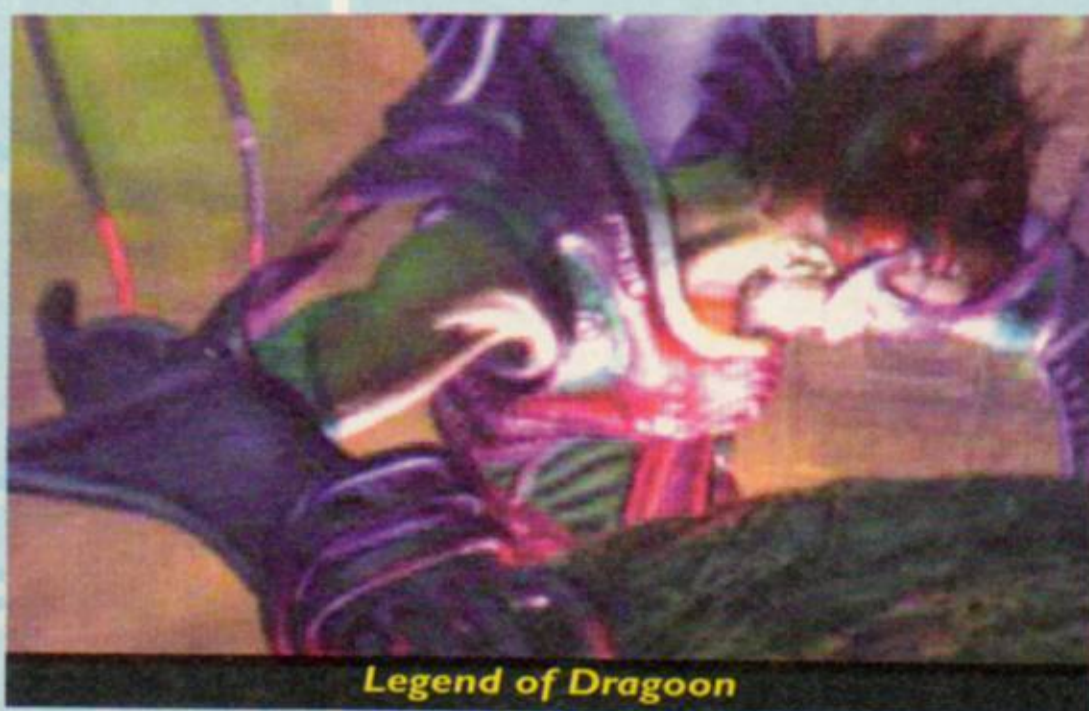
Densen

pourvus d'une pseudo liberté d'action), Splash Dive, concurrent d'Ecco The Dolphin d'une rare beauté, et le bizarroïde Densen, où l'on dirige une écolière qui se promène sur un câble à travers une ville, avaient la part belle. Les mauvaises

langues ont eu beau affirmer qu'aucune "vraie" PlayStation 2 ne tournait vraiment, les versions présentées étant des "working station", le stand Sony regorgeait d'aficionados impatientes de déboursier 2 500 F pour une bécaune top. Mais vous le saviez déjà.

### Quoi de neuf sur la "déjà vieille" PlayStation

Sur Play ancienne version, les softs en préparation, astucieusement mis en avant, à l'image de GT2, étaient nombreux. Ainsi, le très ambitieux Legend of Dragoon, RPG sur quatre CD prévu pour le 2 décembre, était montré. Selon moi, la sortie de ce jeu marquera la fin d'une ère ; ce sera l'apogée des méga-jeux sur PlayStation, un peu comme Grandia pour la Saturn. Les CG figurent parmi les plus impressionnantes jamais vues sur 32 bits. A contrario, un assez

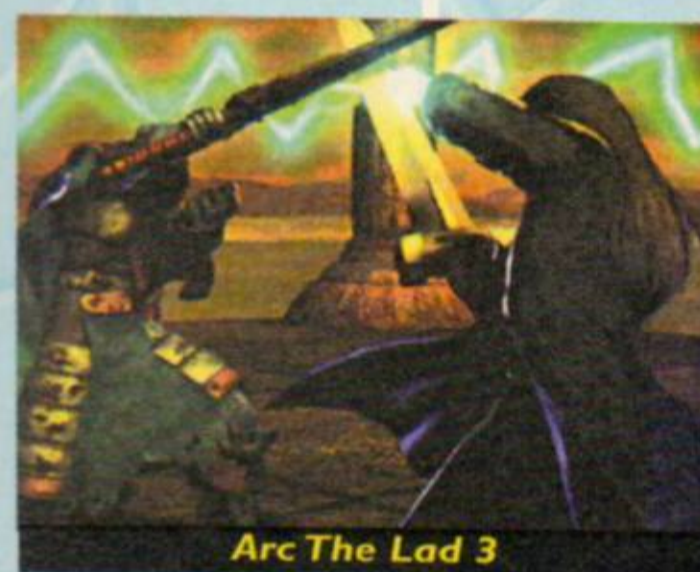


Legend of Dragoon

décevant Alundra 2, prévu pour novembre, conçu par une équipe différente du précédent, passait sur les écrans.

Le chara design a beaucoup changé (en pire) et l'univers est en 3D isométrique très moche. Et dire que je me suis contraint à jouer!

Sony prépare aussi le lancement, pour le 28 octobre, de Arc The Lad 3 (2 CD). Produit par la même équipe, ce RPG comprend des éléments en 3D ; il permettra en outre



Arc The Lad 3



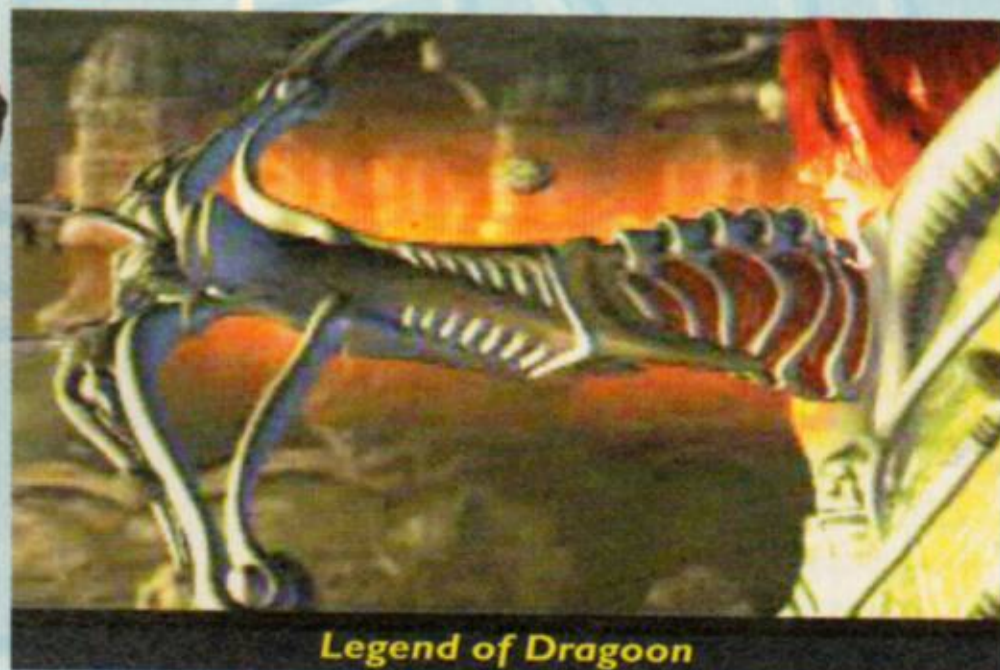
Arc The Lad 3



Legend of Dragoon



Legend of Dragoon

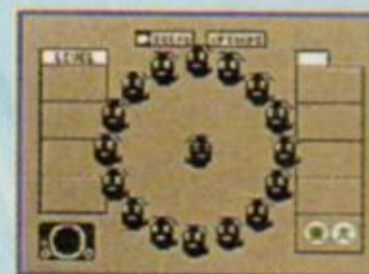


Legend of Dragoon

de réutiliser les sauvegardes du précédent volet. Fermez le ban!

### La PocketStation

À noter aussi la popularité croissante des titres dédiés à la PocketStation. Ça cartonne toujours autant pour ce périphérique, au Japon du moins, car en France il n'est pas au planning. Les softs sont en général vendus 2 800 yens (170 F), et certains, comme Dokodemo Ishô, sont carrément plébiscités. Le concept de ce dernier est simple, inspiré des Tamagochis. On y éduque un chien, qui apprend des choses au jour le jour, des mots élémentaires, qu'il ajoute à son vocabulaire... Le PocketStation est régulièrement en rupture de stock (60 000 unités par semaine) et Sony continue de le défendre, parce que compatible avec la Play 2. In the pocket!



### Sony, la PlayStation 2 et la télévision

Dans un article de CTW (hebdo anglais traitant de tout l'univers du jeu) étaient mentionnés les récents accords entre Sony Computer et un géant du câble américain appelé Cablevision Systems Corp. Le but de la manœuvre serait, à terme, entre 2002 et 2003, de proposer, via le réseau câblé, des films, des jeux vidéo et un tas d'autres services à télécharger sur un disque dur relié à la Play 2 (ouf!). Bien entendu, chaque téléchargement coûtera un petit paquet de thunes. Une info qui confirme que la Play 2 est beaucoup plus qu'une console de jeu. Et que vous allez dépenser un max...

### Une PlayStation noire moins chère

Exceptée la Play 2, on pouvait voir une nouvelle PlayStation destinée à être vendue moins chère, en entrée de gamme. De couleur noire, elle est composée de chips moins coûteux. La date de vente n'est pas encore connue. Avant les fêtes pour un Noël noir ?



# Stop info

## Sega s'affiche

Sur l'imposant stand de Sega, l'arrivée d'un sérieux concurrent à la Dreamcast (la PlayStation 2) n'effrayait personne, au contraire. C'est bien simple, on ne pouvait pas le manquer, ce stand. En sus de sa taille, la couleur orange criarde utilisée pour le logo pétait à la figure. Et les softs, dans tout ça ?



### Shenmu, l'Arlésienne

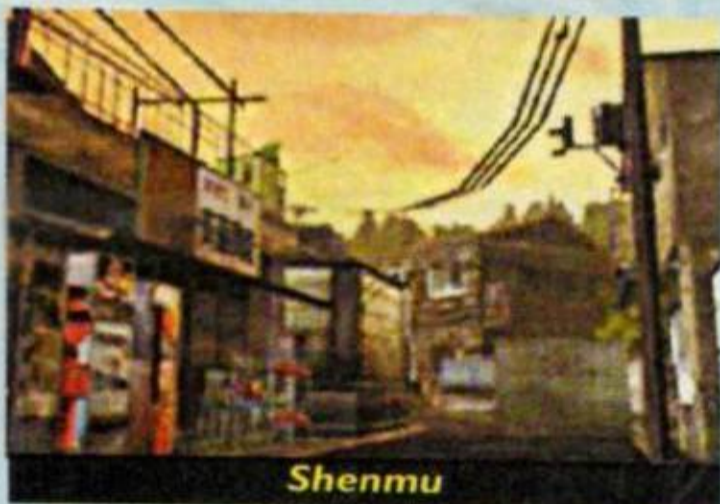
Shenmu étant initialement prévu pour le 28 octobre, je fus très étonné par l'absence de démo jouable. Ce n'est que plus tard que j'en apprenais la raison : Shenmu est repoussé au printemps 2000 ! Un vrai coup dur pour Sega, ce soft étant extrêmement attendu, autant au Japon que dans le reste du monde. La raison semble en être tout simplement l'effroyable complexité du jeu, qui demande beaucoup plus de travail que prévu aux équipes de développement. Dommage,



mais Suzuki Yû souhaitant fournir un jeu à la hauteur de ses ambitions, il serait regrettable que Shenmu sorte bâclé.

### Des softs Dreamcast en pagaille

Shenmu retardé, d'autres jeux raflaient la vedette. Avec Virtual On Onratorio Tangram, Sega détient là un jeu pour les fans



Shenmu



de la série, bourré de duels à bord de méchas. Déjà populaire en arcade, cette suite repose toujours sur le même sujet : des combats de méchas surarmés, volontairement inspirés des séries à la Gundam. Virtual On serait, de plus, jouable en réseau via Internet (sortie prévue le 9 décembre). Ma connexion ou je tue le chien !

### Sonic Team x 4

La Sonic Team dévoilait quatre jeux, dont Sonic Adventure International qui comprend quelques améliorations par rapport au classique Sonic Adventure (des bugs en moins, par exemple). Rien de bien fantastique. Samba de Amigo, premier jeu d'arcade du studio, est un jeu musical



Sonic Adventure International



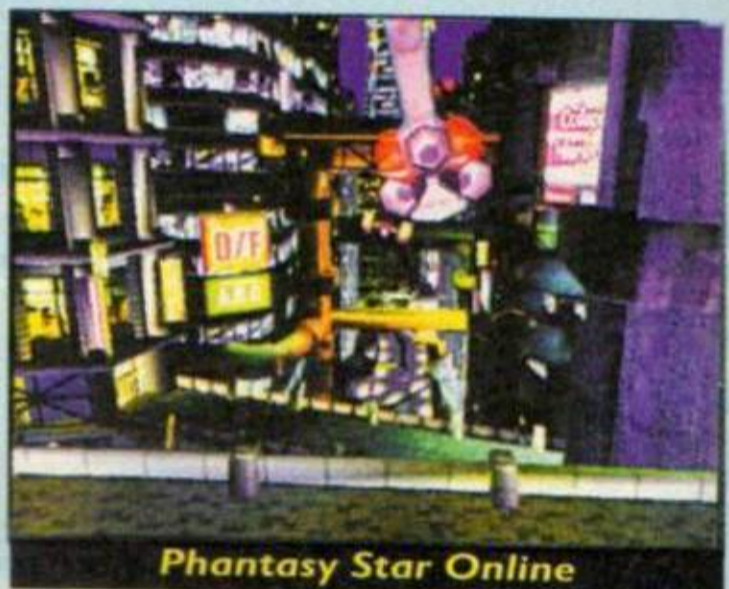
Samba de Amigo



Samba de Amigo

utilisant des maracas. Autre nouveauté sur DC, Chuchu Rocket mêle puzzle game et action.

Le but est d'amener ses souris d'un point A à un point B en tâchant d'éviter des pièges. Un jeu qui ne paye pas de mine, mais qui délire furieux. Jouable à quatre simultanément, Chuchu Rocket devrait plaire à tous (sortie le 11 novembre au prix de 2 800 yens - 160 F - et 4 800 yens - 290 F - dans un pack spécial comprenant un paddle trans-



Phantasy Star Online



Phantasy Star Online



Chuchu Rocket



Chuchu Rocket

parent). Enfin, des images de Phantasy Star On line, la suite du légendaire RPG de Sega, étaient montrées. Peu d'infos, si ce n'est que le jeu est prévu pour l'an prochain et que, comme le titre l'indique, il sera "Jouable en réseau autant qu'en solo", précisait Yuji Naka, patron de la Sonic Team et fan de RPG (il a autrefois bossé sur le mythique Phantasy Star sur Master System).





## DC et RPG

Ce n'est pas tout. Une multitude de fans de jeux de rôle étaient agglutinés autour de *Eternal Arcadia*. Conçu par l'équipe originale de *Phantasy Star*, ce RPG retrace les aventures de corsaires à bord d'un navire volant, comme celui d'Albator, voguant dans un monde fantastique d'îles suspendues (sortie non communiquée). Ça promet.



Eternal Arcadia



Eternal Arcadia

## DC et les conversions d'arcade

Sega n'oublie pas les fans de jeux d'arcade bien trippants. *Crazy Taxi* était présenté, vraiment conforme à l'arcade, carte Naomi oblige. Action trépidante, ambiance démentielle et gameplay impeccable faisaient de ce jeu



Crazy Taxi



Crazy Taxi



Crazy Taxi

l'un des titres phares du salon (sortie prévue en janvier prochain). À la maison, vite !

## DC et le football

*Virtua Striker 2* Version 2000 était également de la partie. Ce jeu techniquement ambitieux (il s'agit du quatrième jeu d'arcade issu du Modèle 3 de Sega converti sur Dreamcast) sera doté de pas mal de fonctions spécifiques à cette nouvelle console. C'est encore flou, mais ce serait de la balle. Sortie en décembre.

## On va bouffer du zombie

Le jeu le plus "frappant" du stand Sega était peut-être *The Typing of the Dead*. Reprenant fidèlement les routines et événements de *The House of the Dead 2*, *The Typing of the Dead* est un shoot jouable au clavier ! De quelle façon ? En tapant très vite des séries de textes qui s'affichent sur les monstres ! Qui l'eut cru ? (sortie non communiquée pour l'instant).



## Un héros à louer

*Rent A Hero N°1*, autre soft DC, a également beaucoup fait jaser. La crème de la crème des créateurs Sega s'y sont attelés. L'original (sorti en 1991 sur Megadrive) est devenu si populaire que sa cartouche est un collector. Cet action/RPG, très orienté baston, narre les déboires d'un super-héros. Un produit qui marque



Rent A Hero N°1

le retour de Sega au concept des vieux hits sur Megadrive, comme déjà avec *Phantasy Star*.

## Last but not least

Et puis, il fallait s'y attendre, Sega se met aux jeux musicaux avec *Space Channel 5*. Au programme, rythme et action, dans une ambiance science fiction volontairement kitsch. Chose étonnante, *Space Channel 5* est le fruit du travail du responsable



Space Channel 5



Space Channel 5



Space Channel 5

de *Sega Rally* (la version arcade). Le soft propose des parodies de combats spatiaux et l'héroïne techno du jeu peut entraîner des gens dans sa "dance", transformant le tout en une véritable comédie musicale tendance (sortie en décembre).

## Fascinant simulateur de train sur Play 2

Le stand Taito, hormis *Psychic Force 2* sur PlayStation, était entièrement dédié à leur pompe à fric : *Densha De Go*. La version PlayStation 2 de ce simulateur de conduite de train était des plus impressionnantes. Vraiment, la différence avec la DC et la N64, au niveau de la 3D, est sensible. Sur la vidéo, la ligne d'horizon était magnifique et le clipping inexistant. Un des softs les plus convaincants de la Play 2 d'un point de vue technique. Je dirais même plus technique.

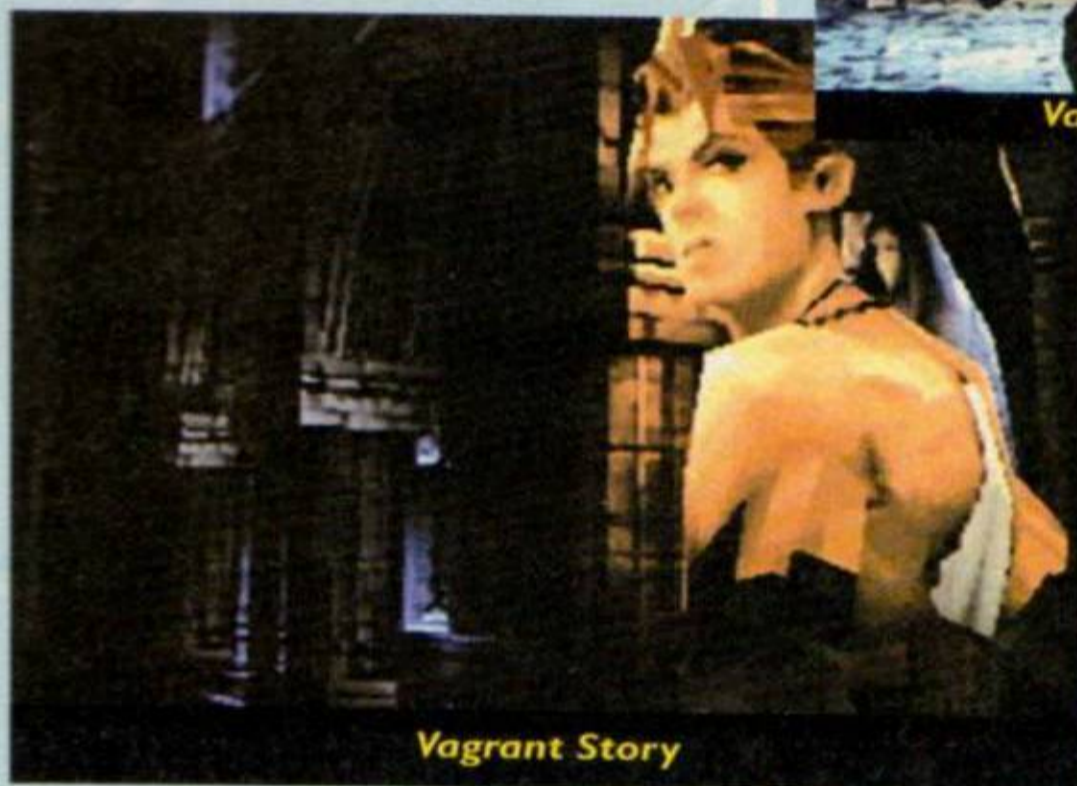




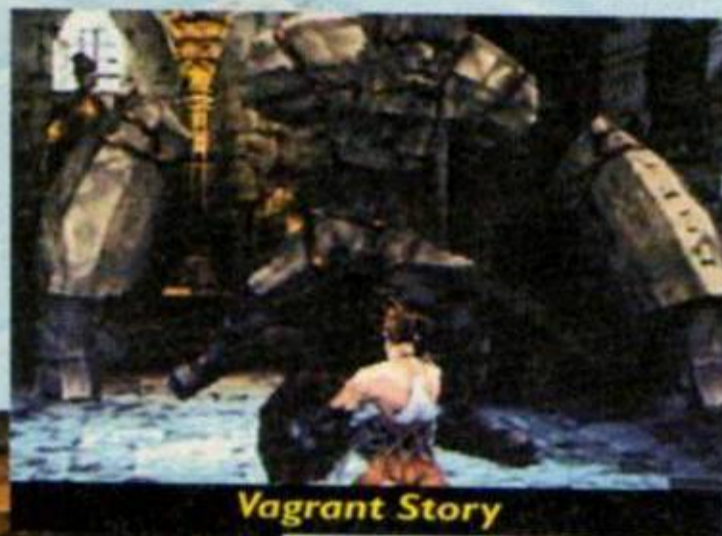
## Chez Squaresoft, moral au beau fixe

### Ca gaze chez les éditeurs tiers

Outre The Bouncer montré sur écran géant, Vagrant Story est sans doute l'un des softs les plus prometteurs de l'éditeur/



Vagrant Story



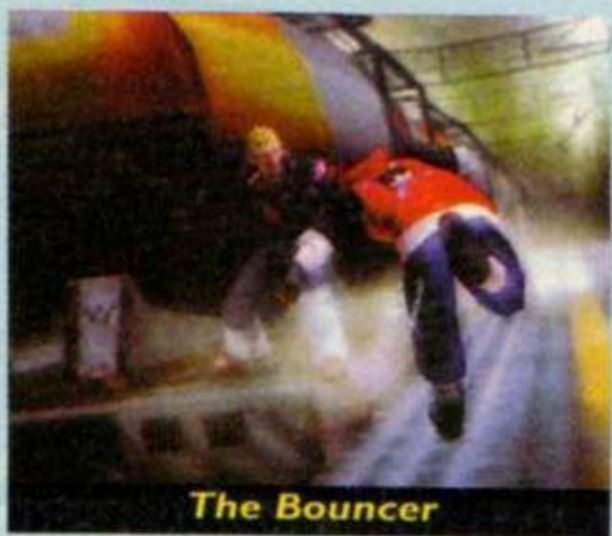
Vagrant Story

flou. Beaucoup plus de détails seront connus lors de la grande conférence que tiendra Squaresoft le 23 novembre où sera dévoilé le prochain Final Fantasy. Affûtez vos épées !

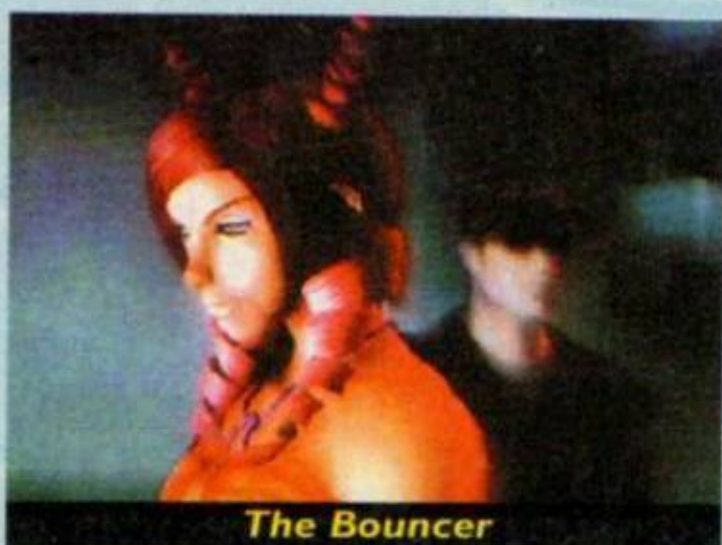
développeur (lire PO 100). Néanmoins, il est fort possible que le développement prenne hélas du retard...

### The Bouncer

Créé par Dream Factory, développeur à l'origine de Tobal et Ehrhgeitz sur PlayStation, The Bouncer s'annonce comme un vaste film interactif. La 3D, très complexe, en met plein la vue. Celui-ci rappelle les séquences d'action de Shenmu "à la Dragon's Lair". Mais loin d'être fini, The Bouncer n'est qu'un titre provisoire, et le scénario encore



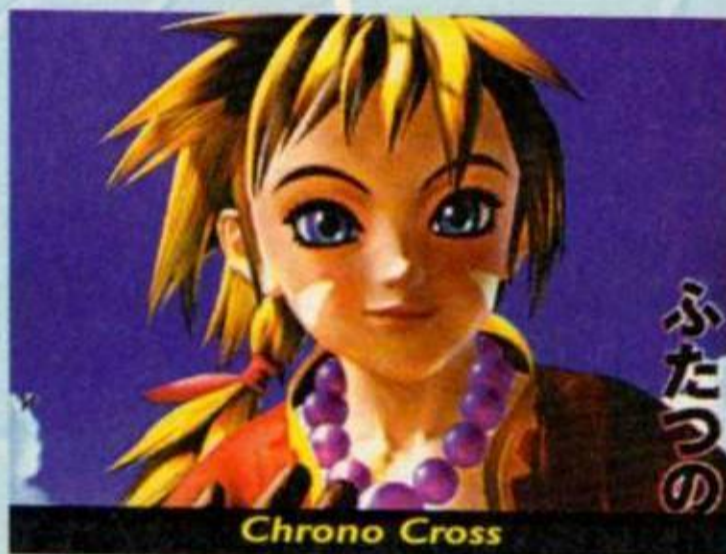
The Bouncer



The Bouncer

### RPG à donf

L'autre grande star du stand était la saga des Chrono (Cross et Trigger). Chrono Trigger, anciennement sur Super Famicom, ressort sur PlayStation, avec une intro en des-



Chrono Cross



Chrono Trigger



Chrono Cross

sin animé (sortie le 2 novembre). L'extrêmement attendu Chrono Cross, la suite, est quant à lui annoncé pour le 18 novembre. Wait and see.

### Décevant Parasite Eve 2 ?

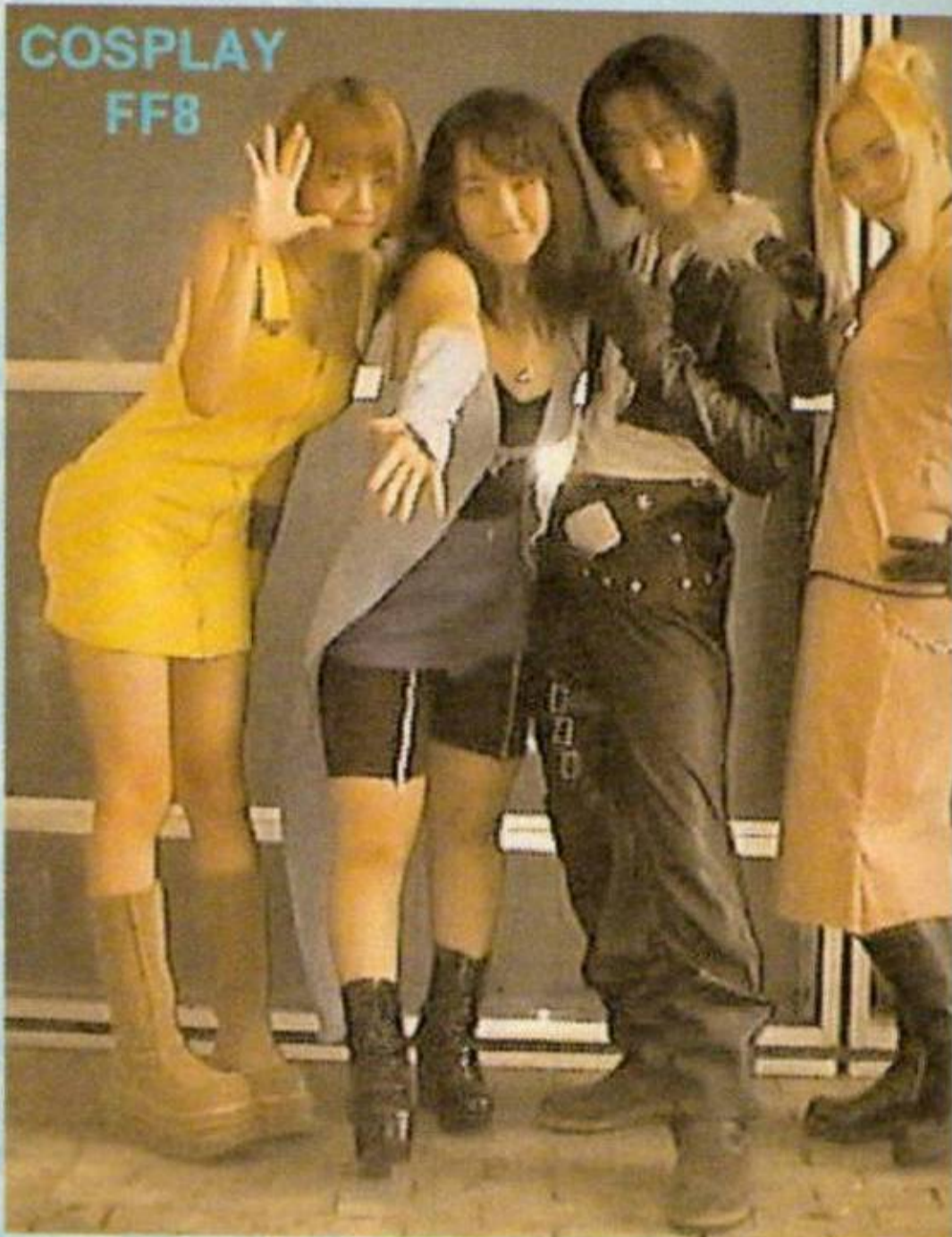
Square a également annoncé Parasite Eve 2, dont une brève demo en images de synthèse a été montrée à l'E3. Prévue pour le 16 décembre, ce "cinematic RPG" ne présentait que peu de nouveautés comparé au volet précédent qui avait déjà déçu à sa sortie. Le ver est dans le fruit ?

### Square recrute

Enfin, Square continue de débaucher du monde pour réaliser des jeux "clones" de FF Tactics et la série des Chocobo No Fushigi Na Dungeon, basé sur les séries de Chun Soft, populaire série de Dungeon RPG au Japon. Dernier débauché en date, Hiroyuki Sonobe, le producteur de Derby Stallion (la simulation de courses hip-



Parasite Eve 2



COSPLAY  
FF8



Parasite Eve 2

piques la plus vendue au Japon) est en charge du développement de Chocobo Stallion sur le même principe. Il est prévu normalement pour le 22 décembre. Tagada, clop !



Chocobo Stallion



# Chez Capcom, le Hazard paye

# Stop info

TOKYO GAME SHOW  
99AUTUMN



Évidemment, chez Capcom, Bio Hazard avait la part belle. Des démos jouables de Bio Hazard 3 (Play) et de Bio Hazard: Code Veronica sur Dreamcast (sortie retardée courant 2000)



Bio Hazard : Code Veronica

tournaient pour le plus grand plaisir des aficionados. Bio Hazard 2 sur N64 était également là avec un résultat à l'écran plus qu'étonnant, la console n'étant pas équipée d'un lecteur de CD-Rom. Capcom a déclaré quelques jours après le salon qu'une version de Bio Hazard 2 remise au goût du jour sortirait sur Dreamcast. Jouez bio !

## Un concurrent pour House of the Dead

La grande nouveauté se nommait Bio Hazard Gun Shooting, jeu de tir à la House of the Dead 2 sur DC. Ce shoot laisse ap-

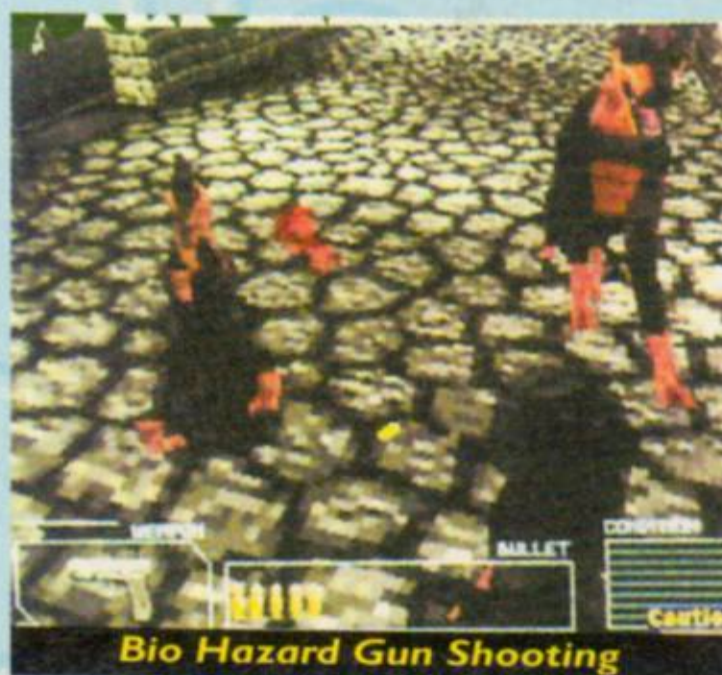


Bio Hazard Gun Shooting

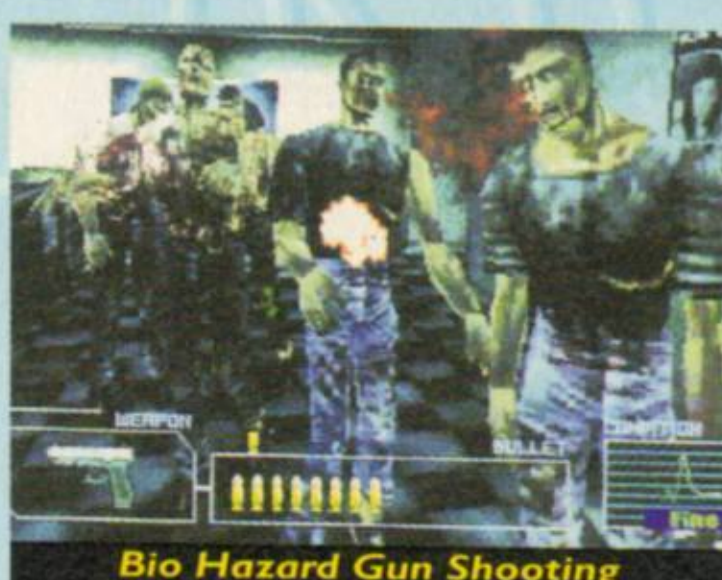
paremment une assez grande liberté de mouvement au joueur. Prévu cet hiver, Bio Hazard Gun Shooting serait bourré de zombies à exploser (non ? si !).

## Plus de baston

L'autre actualité de Capcom est naturellement liée aux jeux de baston. Jojo no Kimyo na Boken, un des derniers jeux de baston 2D de l'éditeur, était présenté en deux versions. La première sort sur Play le 14 octobre, la seconde (Mirai he no Isan) sur Dreamcast en novembre. C'est la première fois que Capcom adapte sur console un de ses jeux développés avec le système CPS3, système d'arcade qu'exploite la série des Street Fighter 3. Pour-



Bio Hazard Gun Shooting



Bio Hazard Gun Shooting



Jojo no Kimyo na Boken



Jojo no Kimyo na Boken

tant, le résultat était décevant, la machine montrant vraiment ses limites. Même remarque au sujet de Marvel VS Capcom Ex Edition (en novembre sur Play)... Plutôt que de chercher à rentabiliser à tout prix son catalogue, Capcom ferait mieux de chercher l'originalité. Comme avec Kikaiô, le jeu de baston en 3D avec des méchas designé par Kawamori Shôji (connu pour son boulot sur Macross).



Gigawing



Gigawing

## Gigawing pour Wonder

Les fans de shoot étaient réjouis à l'idée de jouer en novembre sur Dreamcast à Gigawing, jeu en 2D le plus démentiel depuis Radiant Silvergun, et où les points sont affichés en milliards ! C'est plus riche...

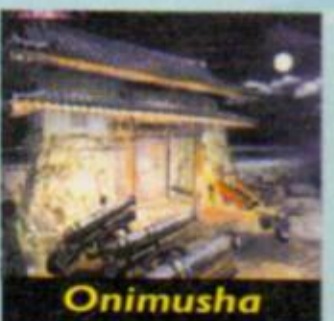
## Onimusha sur PlayStation 2

Montré avec parcimonie, le jeu le plus impressionnant de Capcom se nomme Onimusha. Prévu sur Play, il sortira en fait sur PlayStation 2. Le jeu a subi un lifting phénoménal.



Onimusha

Doté d'une musique orchestrale sublime, et avec la participation de l'acteur Kaneshiro Takeshi pour la motion capture et le doublage, ce Bio Hazard à la sauce médiévale japonaise devient un des titres PlayStation 2 à surveiller de près (sortie prévue pour été 2000).



Onimusha



Onimusha





Tekken Tag Tournament



Tekken Tag Tournament



500 GP (version arcade)

## Chez Namco, PacMan fête ses 20 piges

Depuis Pacman, qui va fêter ses 20 ans d'existence, l'éditeur a fait un sacré bout de chemin. Les vedettes du stand étaient les deux jeux Playstation 2, Tekken Tag Tournament, d'une réalisation exemplaire, et Shin Ridge Racer (le nouveau Ridge Racer).

### VROOM ET GROS CUBES SUR PLAY 2

500 GP, pourtant annoncé, n'était pas présent sur le salon. Nombreux étaient ceux qui pensaient que ce jeu viendrait après l'étonnant Soul Cali-



Dragon Valor

bur. Il est évident que Namco compte développer sur Playstation 2 majoritairement, comme en témoigne la conversion de 500 GP, puissant jeu d'arcade.



Shin Ridge Racer



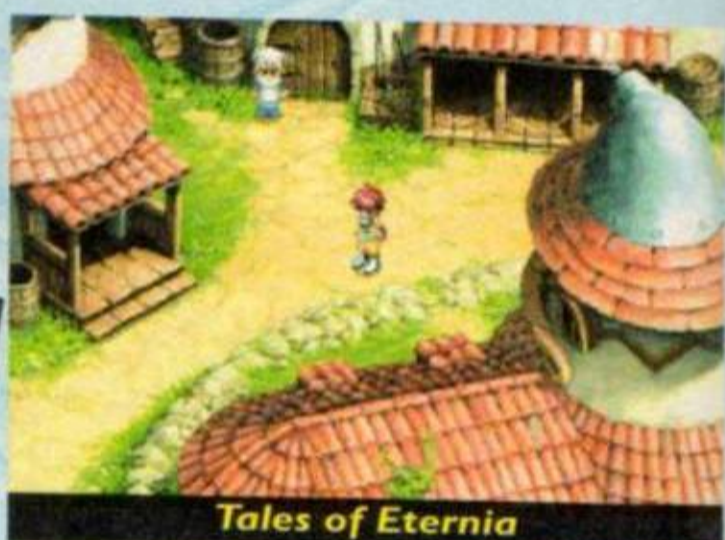
Shin Ridge Racer

### DES RPG, ENCORE ET TOUJOURS

Sur PlayStation, l'accent était mis sur Dragon Valor, action/RPG que Namco espère sortir le 2 décembre. Le jeu se démarque par le côté "générationnel" de l'histoire, le héros vieillissant au fur et à mesure de sa progression.



À noter aussi, l'annonce de Tales of Eternia, autre RPG prévu sur Play et loin d'être terminé. Les créateurs de la série veulent en faire l'épisode ultime. Et last but not least, le chara-design est assuré par le même auteur que Star Ocean Second Story.



Tales of Eternia



Tales of Eternia

## Chez Enix, DQ7 rafle l'Oscar

Parmi les grands événements du TGS (les Nippons présents faisaient la queue pendant des heures), on trouvait pour la première fois une démo jouable de Dragon Quest 7 : Eden no Senshitachi. Annoncé depuis plus de deux ans, DQ7 dispose de phases de combats hallucinantes, d'un environnement 3D souple, idéal pour apprécier la richesse de



Dragon Quest 7



Dragon Quest 7



Dragon Quest 7



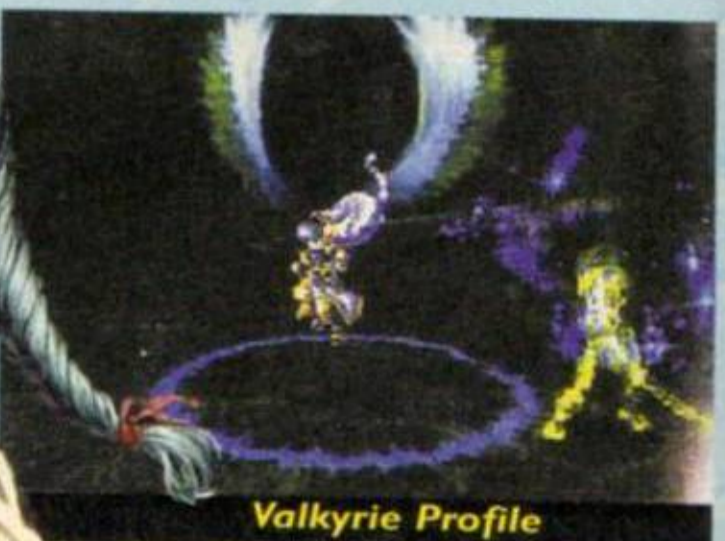
l'aventure. Quant à la date de sortie, Enix se contente d'un "courant 99" très optimiste. Mate le compte à rebours...

### L'autre actualité

Valkyrie Profile, jeu développé par sa filiale Tri-Ace (qui a signé Star Ocean Second Story et la plupart des récents "Tales of" sur Super Famicom et Playstation) avait également la part belle sur le stand. Un ambitieux RPG, où



Valkyrie Profile



Valkyrie Profile

l'ambiance raffinée se marie à merveille avec les graphismes très fins. La gestion des combats, en revanche, ne plaira sûrement pas à tout le monde. Nobody's perfect !



## Chez Konami, on danse comptant

Konami est l'éditeur, avec Nintendo, qui vend le plus de jeux au Japon. Il présentait fièrement la suite du jeu de drague le plus connu, Tokimeki Memorial 2, prévu pour le 25 novembre en deux packs différents. Il s'agit du jeu de drague le plus "ambitieux" du moment (l'ordinateur demande votre nom afin de le réutiliser durant les dialogues avec les meufs). Les goodies du jeu, comme les art books et les poupées des personnages, se sont arrachées dès leur mise en vente. Vous habitez chez vos parents ?

### Encore plus de jeux musicaux

Sans quoi, Konami compte bien exploiter son filon le plus porteur, à savoir les jeux musicaux. En tête, Beatmania qui en est à son énième add-on, à l'instar de Dance Dance Revolution dont



le second Remix Append Club Version paraîtra en fin d'année. Mieux (pire ?), les fans attendent avec impatience la prochaine évolution de la série avec Dance Dance Revolution Karaoke où le joueur chante en même temps qu'il effectue des pas de dance - Arrrrgglll !

### Et sur Play 2, alors ?

On pouvait aussi jouer à Drummania, l'un des derniers softs rythme/action sorti dans les salles d'arcade, converti sur Play-



Station 2. Pour l'occasion, un joystick de batterie lui sera dédié. Un tabouret pour deux ?

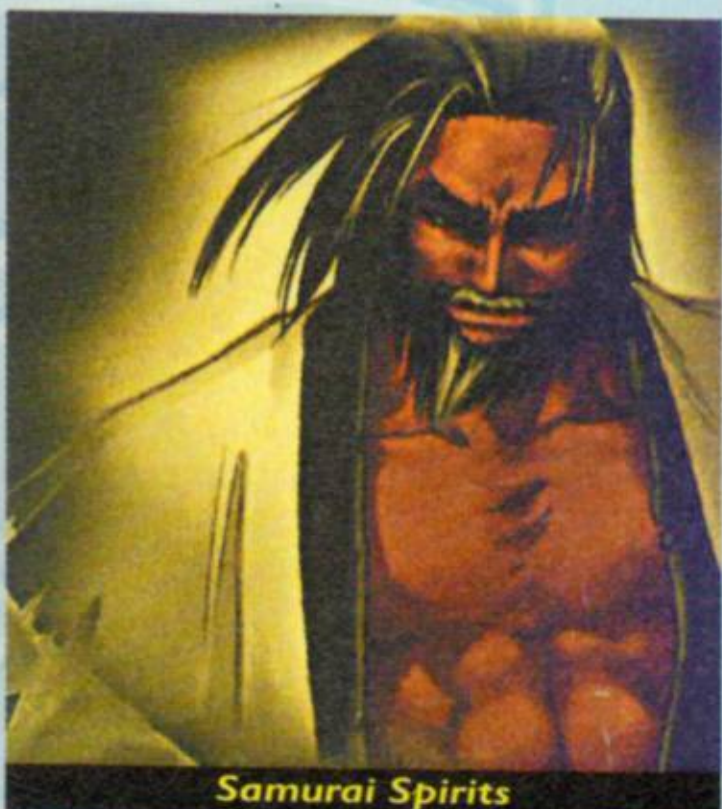
### ISS inépuisable

Une brève vidéo de Jikkyo Wold Soccer 2000 (la série des ISS en France) était visible sur Play 2. Les images laissaient présager du super-y-a-bon !

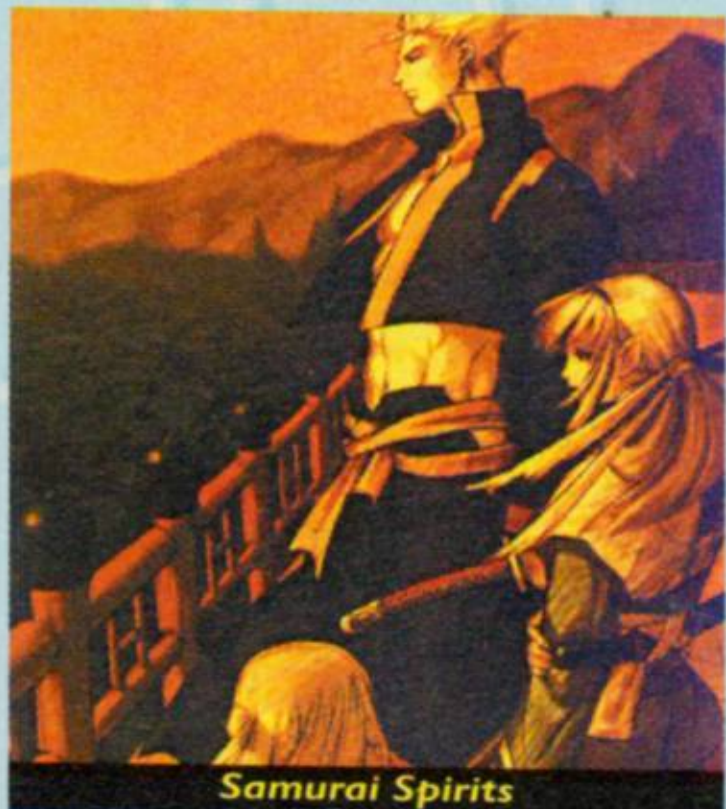


## Chez SNK, la guerre des portables fait rage

Sur le stand SNK, on notait la présence massive de King Of Fighters 99 sur cartouche Neo Geo. Une version Dreamcast du jeu est annoncée pour mars 2000. Mais c'est la Neo Geo Poc-



ket qui était sous les spotlights avec une nouvelle version, la troisième en un an, plus petite et avantageusement moins coûteuse, histoire de faire du tort à la Gameboy et la Won-

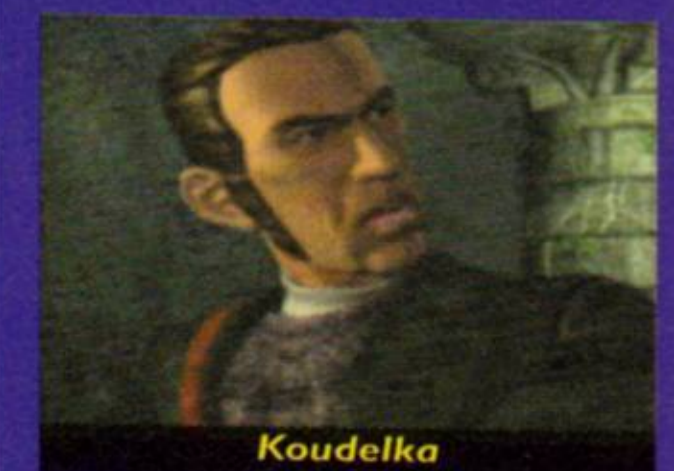


derswan (vedette du stand Bandai). Les fans retiendront également la venue d'un nouveau chapitre de Samurai Spirits (Samurai Shodown en Occident) sur PlayStation. Le jeu sera en 3D cette fois, avec une attention toute particulière portée sur les héros. À noter que certains personnages reviendront plus âgés, l'histoire prenant place vingt ans plus tard. Merci Alexandre Dumas, ou, qui veut voyager loin change à Réaumur!



## Koudelka, soft à "retiendre"

LE soft qui m'a le plus marqué (à part, bien sûr, Dragon Quest 7 dont je suis un fan, et comme je suis un fan invétéré de la série, Super Robot Taisen Alpha sur Play et Dreamcast) se nomme Koudelka. Ce RPG sur PlayStation est actuellement développé par Sacnoth, studio dirigé par Kikuta Hiroki, le créateur-concepteur-musicien de la série des Seiken Densetsu (Secret of Mana pour les non-japanais). L'action se situe en 1899 dans un château peuplé de spectres et de vampires, jouant avec les clichés du genre. À côté, Silent Hill manquerait presque d'ambiance ! Les graphismes sont tout simplement grandioses (c'est digne des plus grands développeurs) et la bande-son frise l'incroyable, tellement Kikuta San est doué pour retranscrire les atmosphères mystiques (les oreilles des fans de la série des Seiken Densetsu originaux sur SFC et de Sôkaigi s'en souviennent encore). La sortie est retardée jusqu'au 16 décembre et nous ne





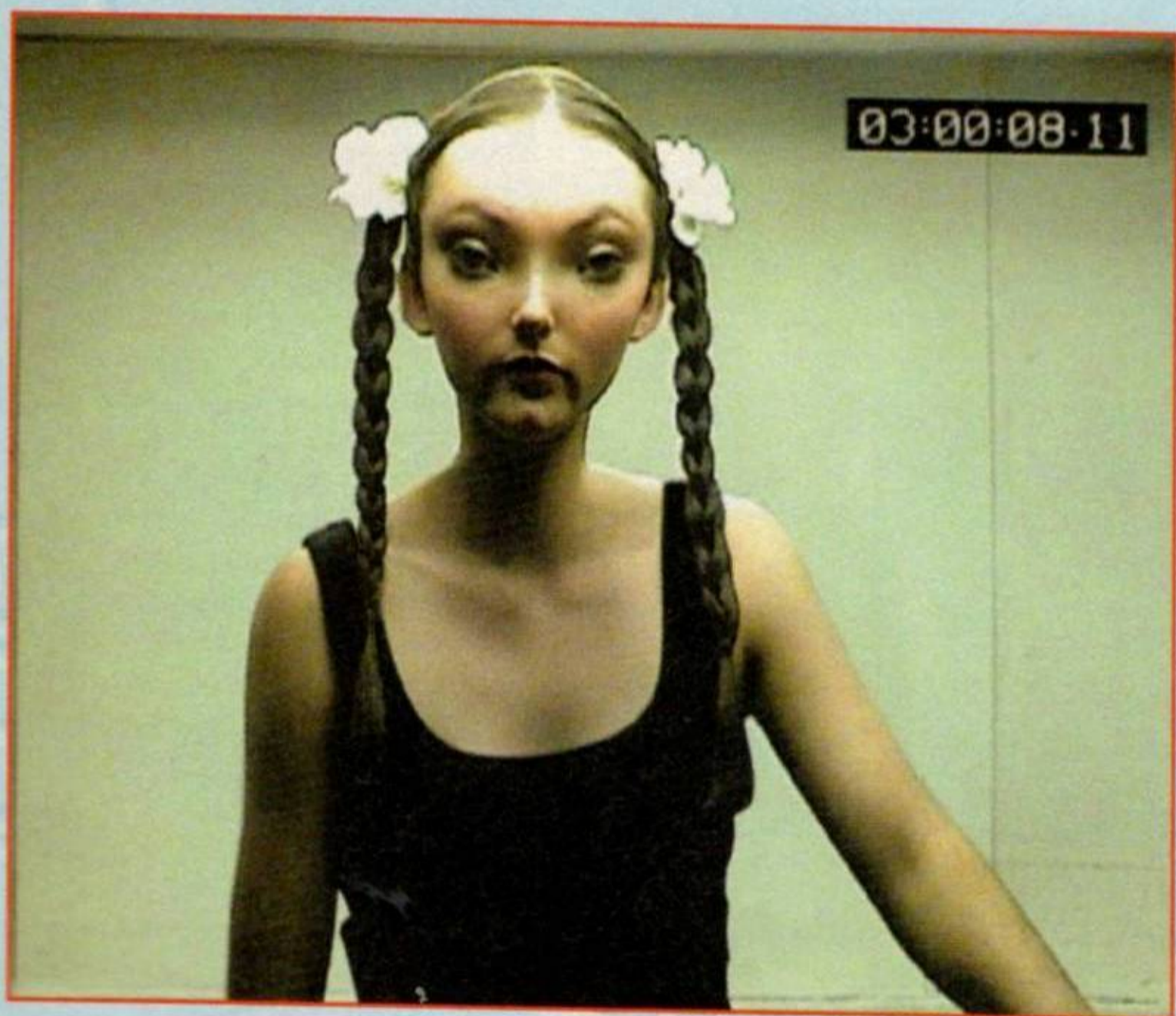


Dans les bra

# Toute la vé

**Vraie ou fausse ? De chair ou de synthèse ? Imagination ou réalité ? *Player One* a enquêté et lève le voile sur le mystère Fifi, la nouvelle égérie de la publicité Sony...**

**On vous dit tout, et même plus, sur cette jeune personne qui fait au moins autant parler d'elle que Roswell...**



**C**ette jeune femme aux traits plus que bizarres, représente le nouvel esprit de la marque nipponne. Après avoir harcelé Sony sans cesse, être allé chez BDDP (la boîte de pub) interroger Emmanuel Ferry, le directeur de clientèle et Jean-Marc Kuentzmann, un chef de pub ; et enfin après avoir frappé à toutes les portes. Nous sommes enfin en mesure de vous dire que Fifi n'est pas réelle... sans pour autant être totalement virtuelle. Partis d'une comédienne écossaise de 17 ans, Fiona McLeane, les concepteurs ont modifié son visage grâce au procédé de morphing. Ils ont ainsi étiré son visage, tout en le res-



sérant à certains endroits, positionné sa bouche à l'envers, rétréci son nez. Dans une interview parue dans le *Sun* (journal anglais) le 11 septembre dernier, la comédienne déclare : "J'ai crié quand j'ai vu mon visage pour la première fois. J'ai pensé que je ressemblais à une mouche."

Sa voix qui se dédouble et prend des intonations métalliques ajoute à ce côté "spatial". Enfin, le texte qu'elle débite avec sérieux est, lui aussi, troublant : "Pourquoi devrais-je souscrire à tous ces soi-disant grands pas pour l'humanité s'ils ne me font pas avancer moi, n'est-ce pas ? La lune, on a marché dessus. Mais "on", ce n'est pas moi, que je sache. Alors pourquoi faire





de "Morphée"

# rité sur Fifi

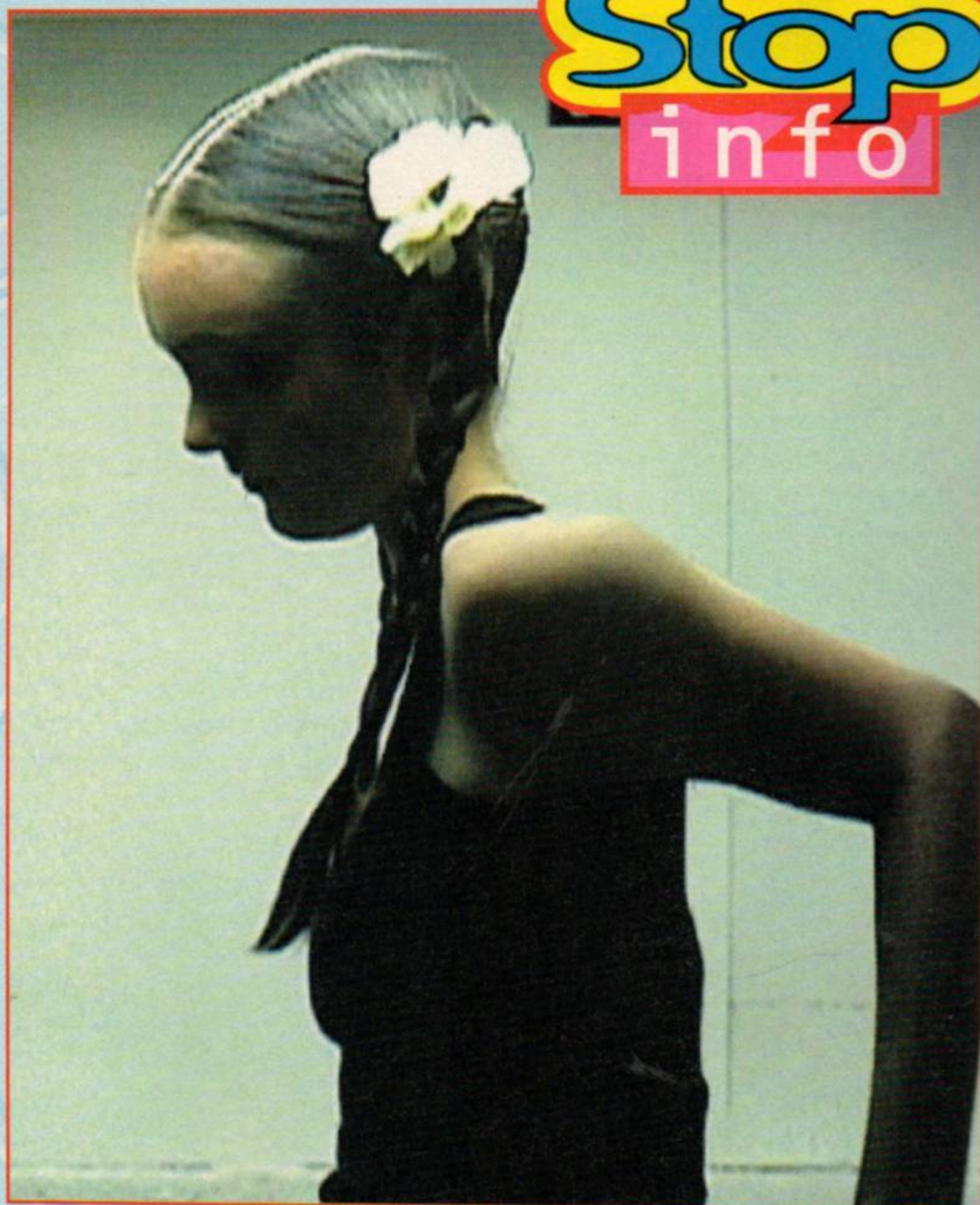
**Stop**  
info

ces plans sur la comète ? Bon retour sur terre. On n'est pas là pour rêver sa vie, après tout, car la vie ça n'attend pas et on n'est jamais mieux divertie que par soi-même. Mon signe intérieur de richesse : je joue donc je suis."

## À vos marques, Play, partez !

Depuis le lancement de la console en 1995, c'est la première fois que Sony communique sur la marque et non sur des jeux. "Le fond du message vise à affirmer la réalité du phénomène PlayStation, explique Nathalie Dacquin, directrice marketing. Le jeu vidéo permet de transformer le spectateur passif en joueur actif. PlayStation interroge sur le sens à donner à sa vie et n'a en aucun cas la préten-

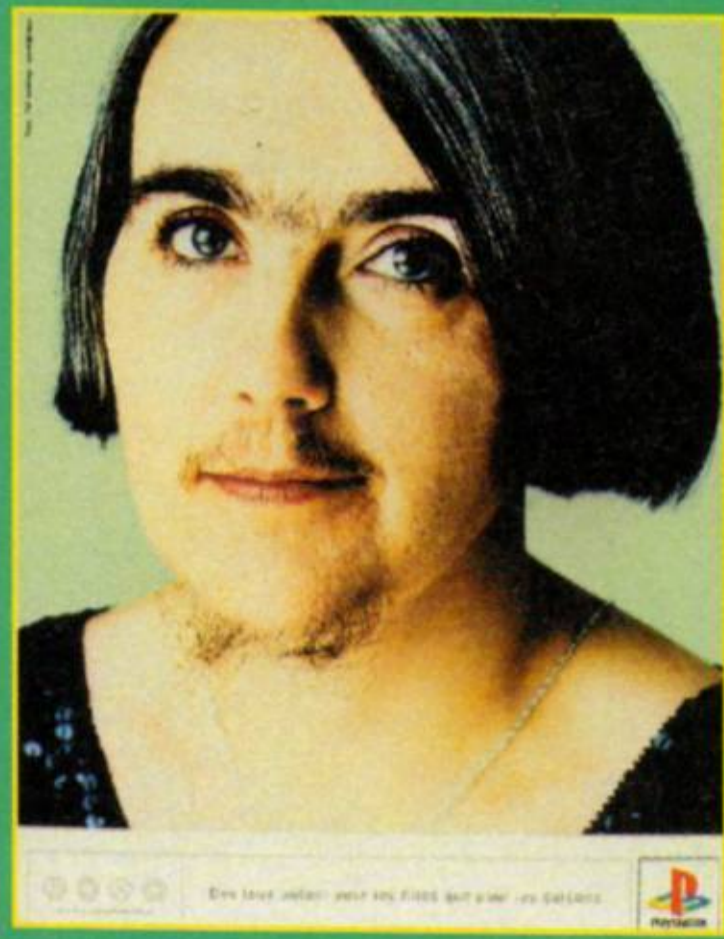
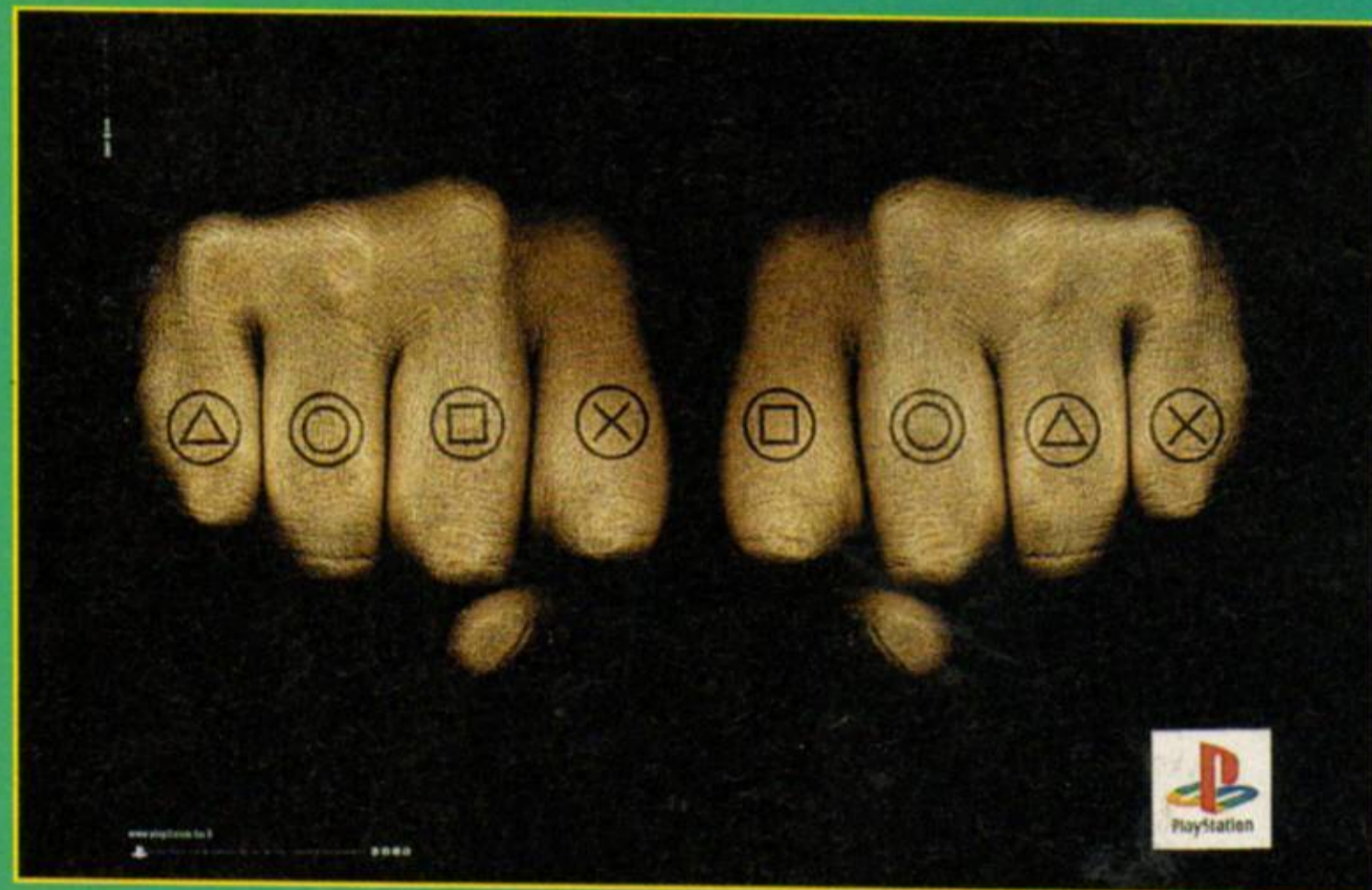
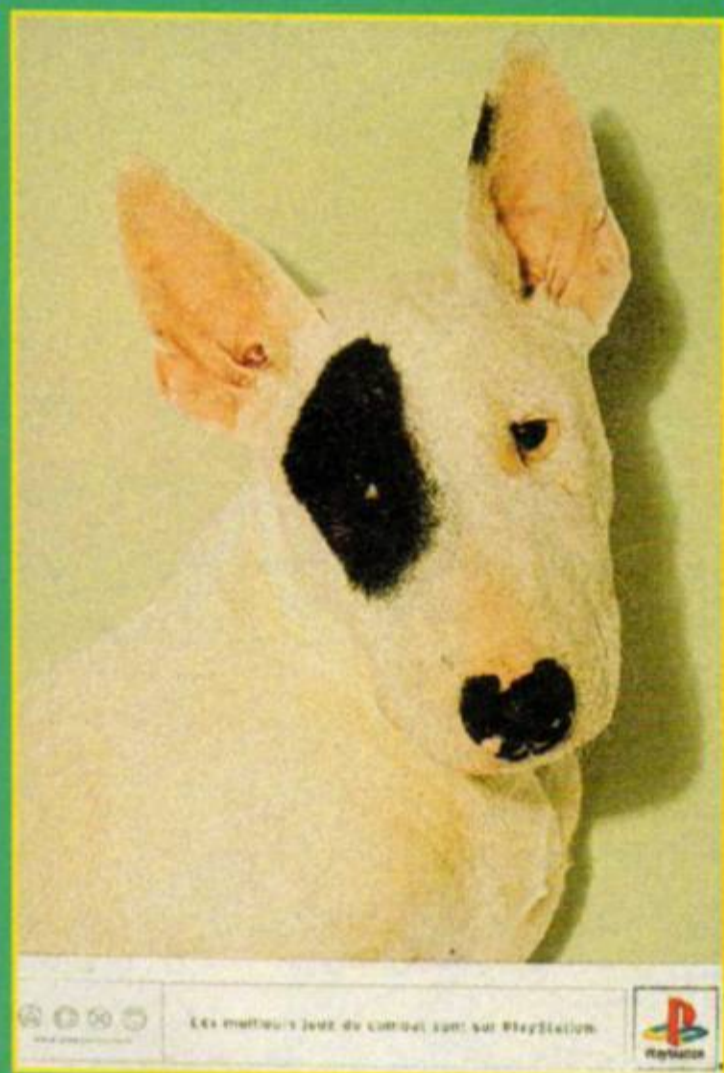
tion d'en connaître la réponse, mais seulement de donner à réfléchir". Il est vrai qu'à l'aube de l'an 2000 et après l'annonce de la venue de la PlayStation 2, Sony se devait de frapper un grand coup. "Pour aller jusqu'au bout de l'idée, nous devons sortir des sentiers battus, faire autre chose que du jeu vidéo, tout en restant crédible sans être obscur, déclare l'un des créateurs de la pub à Londres. Nous avons d'abord trouvé un message universel, puis nous avons cherché une mise en scène complètement nouvelle, pouvant avoir un maximum d'impact. D'où Fifi..." Après des études menées sur une population de gamers et d'amateurs et, après en avoir discuté longuement à la rédac', on peut dire que le but est atteint. Matière à controverse...



## Côté cour...

Sur les murs fleurissent aussi des affiches aux concepts tout aussi étranges que la pub télé. Plusieurs idées sont ainsi suggérées : il y aurait un clan autour des jeux vidéo avec la pub de la Memory card et celle des

poings tatoués, et en même temps les jeux seraient pour tout le monde avec celle de la femme-homme. Bref, Sony tente de frapper globalement la population, sans décevoir les gamers ni effrayer les amateurs.



## Nintendo, Sega : riposte discrète

Le 30 septembre, Sega a aussi démarré une campagne de pub pour le lancement de sa Dreamcast. Là encore, le concept est plutôt décalé : un salon de coiffure où trois mecs au look kitsch font la course à celui qui tond le plus de gars. Deuxième version : trois petits gamins sur une plage essayant d'atteindre une cloche en lançant un caillou. Le tout assaisonné d'un slogan : "Dreamcast, jusqu'à 6 milliards de joueurs".

Quant à Nintendo, pour cette fin d'année, toute sa pub télé sera basée autour des jeux comme Donkey Kong, Jet force Gemini, ou encore, Smash Brothers.





## Mars attacks!

C'est La Guerre des Mondes ! Un combat sans merci s'annonce entre les terriens et, devinez qui, les Martiens issus du savoureux roman d'H.G. Wells. Sans avoir eu le temps de finir votre entraînement militaire,



vous voici déjà dans le "move". Les méchants robots de l'espace attaquent les gentils citoyens et c'est à vous de les terrasser, de les repousser, de les anéantir, de les... Au programme, vingt missions à réussir pour éviter la fin du monde.



Long et difficile, à mi-chemin entre le Doom-like, pour les scènes d'action, et le shoot them up, pour les scènes avec le char, ce soft réserve de sacrées sueurs froides. Espérons juste que le graphisme sera plus fin.

**La Guerre des Mondes**  
Console : PlayStation  
Éditeur : GT Interactive  
Sortie France : décembre



## J'vais tout péter

# Die Hard Trilogie 2

**Les vrais héros ne meurent jamais. Bruce Willis, alias John McLane dans la série des Die Hard (Piège de Cristal & co.), fête à sa façon son retour sur Play.**

**P**uisque on ne change pas une formule qui marche, DHT2 proposera trois phases de jeu distinctes : du shoot

à la Time Crisis, une partie action 3D et une course-poursuite à la Driver. On nous promet un scénario digne d'une super-production hollywoodienne (on craint le pire, du coup !) Le game-play est en apparence similaire à celui



de DHT premier du nom. Cette suite se veut cependant plus riche. Au classique bourrinage s'ajoutent des phases plus subtiles de types tirs de précision en mode sniper, piétons à éviter, esquive des caméras de détection, etc. En chantier depuis l'E3, DHT2 serait quasiment achevé. On l'attend fusil au poing.

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Activision**  
**Sortie France : début 2000**

## Mon nom est James

# Tomorrow never dies

**L'équivalent sur Play de GoldenEye ne se nomme pas Tomorrow Never Dies.**

**Le héros est certes identique, mais c'est une autre aventure, trépidante, qui nous est imposée.**

**S'**inspirant du film, ce soft, c'est de la dynamite en barres. 100 % adrénaline ! Au travers de quatorze missions, 007 déjoue les plans machiavéliques de Russes de l'armée à la

retraite. Des bases militaires aux pistes de ski, Bond tire à vue, court et conduit avec rage sa superbe Z3. Aux commandes d'un jet, il



échappe aux assauts de la force adverse. Bref, ça pète dans tous les sens, tant mieux. Un arsenal impressionnant est à dispo, des pistolets les plus divers aux mitrailleuses assassines. Agrémenté de beaux graphismes et d'une animation rapide, ce soft fait l'effet d'une petite bombe. Sans compter qu'on joue le rôle d'un playboy... Parfait pour les camionneuses !

**Console : PlayStation**  
**Éditeur : MGM Interactive**  
**Sortie France : décembre**



# Certains sont marqués à chaud...

...d'autres se font  
chauffer à blanc 3 fois par  
jour avec le JDM !



24 h/24, 365 jours par an,  
et en 26 minutes quotidiennes,  
MCM prend le pouls de la  
musique dans le JDM.

Reportages et entretiens  
exclusifs, clips inédits,  
coulisses, critiques de disques,  
confessions, rumeurs, lives.  
Tout ce qu'il faut savoir pour  
survivre dans la jungle des  
musiques du XXI<sup>e</sup> siècle est  
au programme du JDM.

Tous les jours à 13h00,  
19h30 et 22h30.

[www.mcm.net](http://www.mcm.net)



Pour vous abonner :  
AU CABLE :  
8 36 67 60 60\*

CANAL SATELLITE  
MEILLEUR DU NUMÉRIQUE

8 36 68 03 45\*\*  
615 MCM\*\*



Qui dit  
sapin,  
dit gadin !



À croire que la trilogie Coolboarders a déclenché un effet boule-de-neige, car de plus en plus d'éditeurs se lancent dans l'aventure du snowboard. Dure est la lutte pour s'imposer cependant. Trick'n Snowboarder, par le développeur



de Resident Evil, propose six surfeurs dont deux personnalisables. À cela, ajoutez six pistes, deux half-pipes, un slalom, un snow park et un tremplin géant... Ouf ! Le soft permet d'effectuer beaucoup de

tricks aériens impressionnants, seul comme à deux sur le même écran.

Domage que les graphismes manquent de punch, car l'ambiance sonore techno est plutôt sympa.

**Trick'n Snowboarder**  
Console : PlayStation  
Editeur : Capcom  
Sortie France : novembre



# Mon poing dans ta face ! Prince Naseem Boxing vs Ready 2 Rumble

Plutôt pingre dans le genre, la PlayStation accueille coup sur coup trois jeux de boxe. N'ayant pas reçu KO Kings à temps, hélas, nous avons organisé un match de haute volée entre les deux autres poids lourds. Double K.O. !

**D**ans le coin droit du ring, accusant plusieurs millions de dollars à la balance, voici l'arrogant Prince Naseem, avec un premier jeu sur console ! Coin gauche, après une apparition fort remarquée sur Dreamcast (voir le précédent PO), voici Reaeaeaeedy tooo Ruuuuumble ! Trois rounds, pas de coups bas, que des coups d'éclats.



## Round 1

Côté animation et graphisme, c'est le haut du panier pour les deux softs. Les athlètes sont diablement bien modélisés. Aux seize



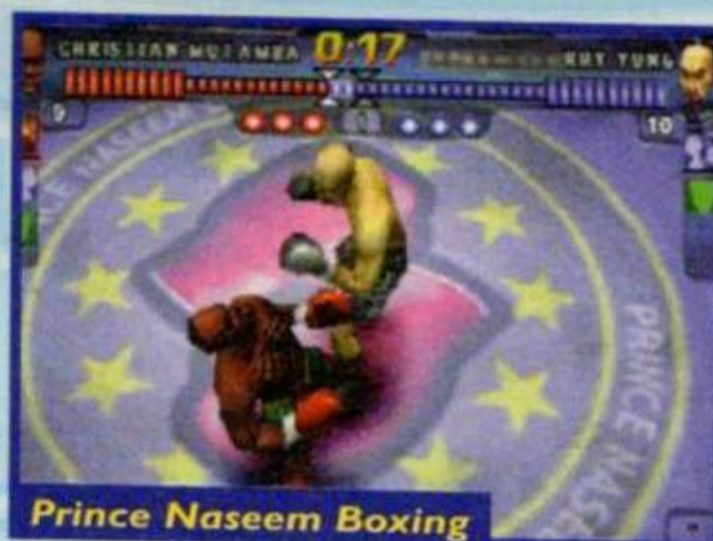
## Midway bis

Midway, spécialiste mondial de l'arcade, a annoncé un jeu de catch utilisant le moteur 3D de Ready2Rumble. Le titre se placerait délibérément dans la même mouvance délirante. Une nouvelle franchise est-elle née ?

molosses ultra-typés de Ready répondent les 100 (!) bouledogues de Naseem, dont une quinzaine inspirée de boxeurs réels. **Résultat : égalité.**

## Round 2

Côté modes de jeu, on apprécie l'interface très arcade de Ready. Dommage cependant qu'il soit moins fun que sur Dreamcast. Prince Naseem s'avère être une simulation ardue dotée d'un mode Carrière excellentement torché. **Résultat : avantage à Prince Naseem Boxing.**



## Round 3

Côté gameplay, les combattants dans Naseem répondent souvent avec une mesure de retard, défaut inexistant chez son adversaire. **Résultat : avantage à Ready 2 Rumble.**

## Bilan

Aucun concurrent ne réussit à prendre le dessus. Étonnant match nul ! Pour les départager, rendez-vous au prochain numéro.

**Prince Naseem boxing**  
Console : PlayStation  
Éditeur : Codemasters  
Sortie France : novembre

**Ready 2 Rumble**  
Console : PlayStation  
Éditeur : Infogrames  
Sortie France : fin d'année



# Bientôt Noël, n'attendez pas le dernier moment pour faire vos cadeaux !



SCOREGAMES



DES VOTRE  
PREMIER ACH

Une carte de fidé...  
vous sera délivr...  
N'oubliez pas d...  
tamponnez voi...  
carte après ch...  
achat ! Une fo...  
terminée elle vous donne dro...  
400F de remise immédiate sur...  
jeux d'occasion !!!

...LES AVANTAGES SCORE-

**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 68...**

...LES SERVICES SCORE-G

Chaque mo...  
toutes les  
nouveau...  
en démon...  
permanent...  
dans tous  
SCORE-GA...

...LES NOUVEAUTES...LE

**RACHAT DE V...  
ANCIENS JE...**

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

...LES AVANTAGES SCORE-

**DES CENTAIN...  
D'OCCASIONS**

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

...LE CHOIX...LA GARAN

**UNE EQUIPE  
JEUNE ET  
PASSIONNEE**

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

...L' ACCUEIL...LE CON

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.

Ready 2 Rumble Boxing DREAMCAST	Final Fantasy VIII PLAYSTATION	Fifa 2000 PLAYSTATION	Dino Crisis PLAYSTATION	Formula One 99 PLAYSTATION
Demain ne Meurt Jamais... PLAYSTATION	Xena PLAYSTATION	Jet Force Gemini NINTENDO 64	Turuk Rage Wars NINTENDO 64	Fifa 2000 GAME BOY COLOR

- **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
- **CORBELL (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 Parinar - 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 44 32 21
- **ST DENIS(93)**  
C. Ccial St Denis Basilique  
passage des Arbaletriers  
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
- **CHENNEVIÈRES (94)**  
C. Ccial PINCEVENT N. 4  
94490 ORMESSON  
Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**  
5 rue du Général Leclerc  
94000 Créteil  
(Entrée rue pistonne, Créteil Village)  
Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**  
30 bis av. de Fontainebleau N. 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 : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**  
14 rue Temponnières  
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 Guynemér  
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 Lamarck  
80000 Amiens  
Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**  
12 rue Gaston Huln  
86000 Poitiers  
Tél : 05 49 50 58 58

jeux en reseau sur PC

ouvert le dimanche

@cces Internet

**CADEAUX**

50 Ballons offerts\*  
pour l'achat du hit :  
**FIFA 2000**  
sur Playstation

\* Dans la limite des stocks disponibles

**L'EVENEMENT  
DU MOIS**

A partir du 15 Novembre,  
elle va vous en faire voir  
de toutes les couleurs...

La console  
+ 1 manette  
**649F**  
+ 60F en bons d'achat cadeaux

**Bon de Réduction**

**15F**

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC :  
SCORE-GAMES  
6,12 RUE AVAULEE  
92245 MALAHNÉE cedex

Valable jusqu'au 30/11/99

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA



# Tomb Raider : La

Après le pamphlet de Mahalia la Rousse (lire PO du mois dernier), passons aux choses sérieuses. Invités chez Core Design, en Angleterre, nous avons voulu tout connaître de "cette" révélation finale. L'occasion d'apprendre que c'est réellement dur de créer un "bon" jeu (une bonne suite en tout cas) !

## Dans les coulisses d'un best-seller

**P**our la petite histoire, Lara Croft effectue sa première apparition sur Play fin 1996, et ravit rapidement toute une jeune génération. De passage chez Core Design, studio de développement à l'origine de la divine héroïne, nous avons enquêté sur le phénomène

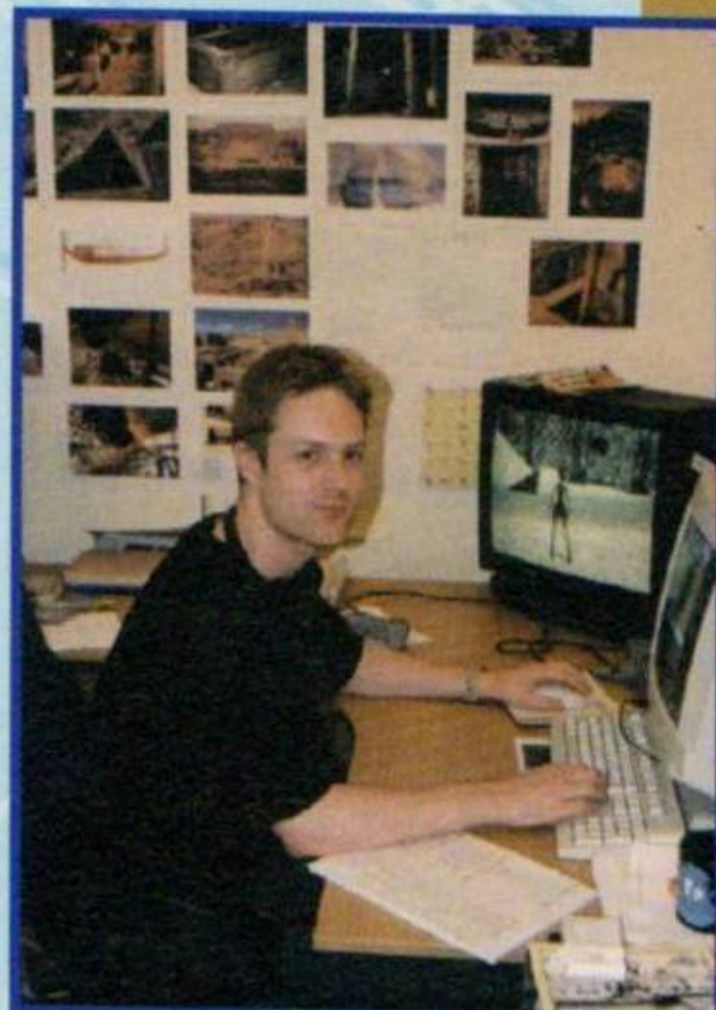
et, parallèlement, interrogé les personnes présentes au sujet du quatrième opus de la saga.

### De l'autre côté de la Manche

Sur place, Lucie, la charmante attachée de presse, nous reçoit avec

enthousiasme et surtout plein de sandwiches frenchy. Discrètement, nous en profitons pour poser la question cruciale à Adrian Smith, grand manitou de la société : "Pourquoi avoir choisi une femme aux formes surdimensionnées pour un jeu d'aventure en 3D ?". Les raisons

seraient en partie commerciales : puisque 95 % des joueurs sont des hom-



On ne dirait pas, mais Jobywo bosse sur Lara.

mes, il était normal de donner vie à un héros de sexe opposé (pas faible du tout), basé sur la morphologie des femmes américaines. Et oui, Lara est la première gonzeuse, héroïne de jeux vidéo, à faire un carton.

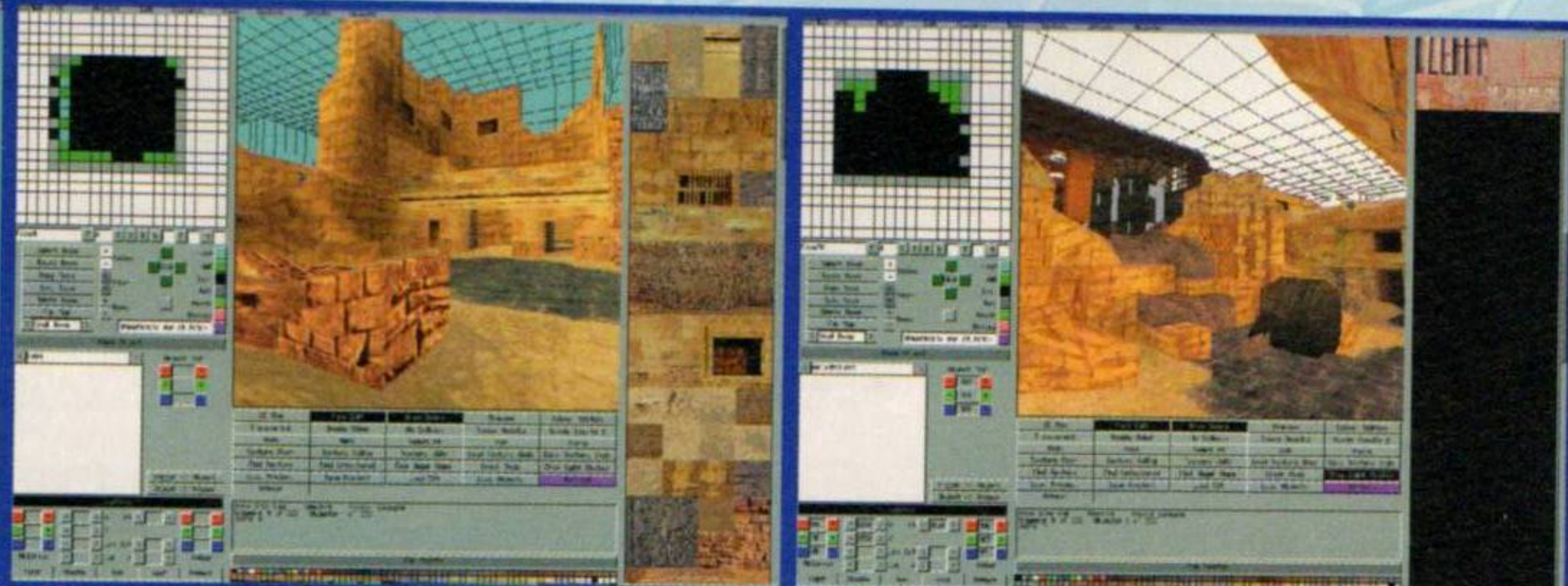
### Là où l'on cultive le secret

Après un bref intermède, nous passons aux choses sérieuses. Suivant Adrian, direction les bureaux ! D'emblée, un élément du décor crève les yeux : le nombre de développeurs semble dérisoire pour

un soft de cet acabit. À peine seize personnes (sur un total de quarante-bossant chez Core) œuvrent en chœur, depuis moins de dix mois. Cela suppose un labeur difficile de la part de chacun. "Question d'habitude", confie Adrian. De plus, les murs sont recouverts de toutes sortes de trucs, photos de pharaons, hiéroglyphes et plans de sites égyptiens. On voit également des manuels consacrés aux grandes pyramides, au temple de Karnak et au Palais d'Alexandre. Tout pour faire un monde.



Phil, talentueux créateur de monstres.



Le moteur 3D du jeu, conçu en interne et amélioré pour ce nouveau volet, permet de modéliser en 3D des personnages et des lieux avec force de détails.



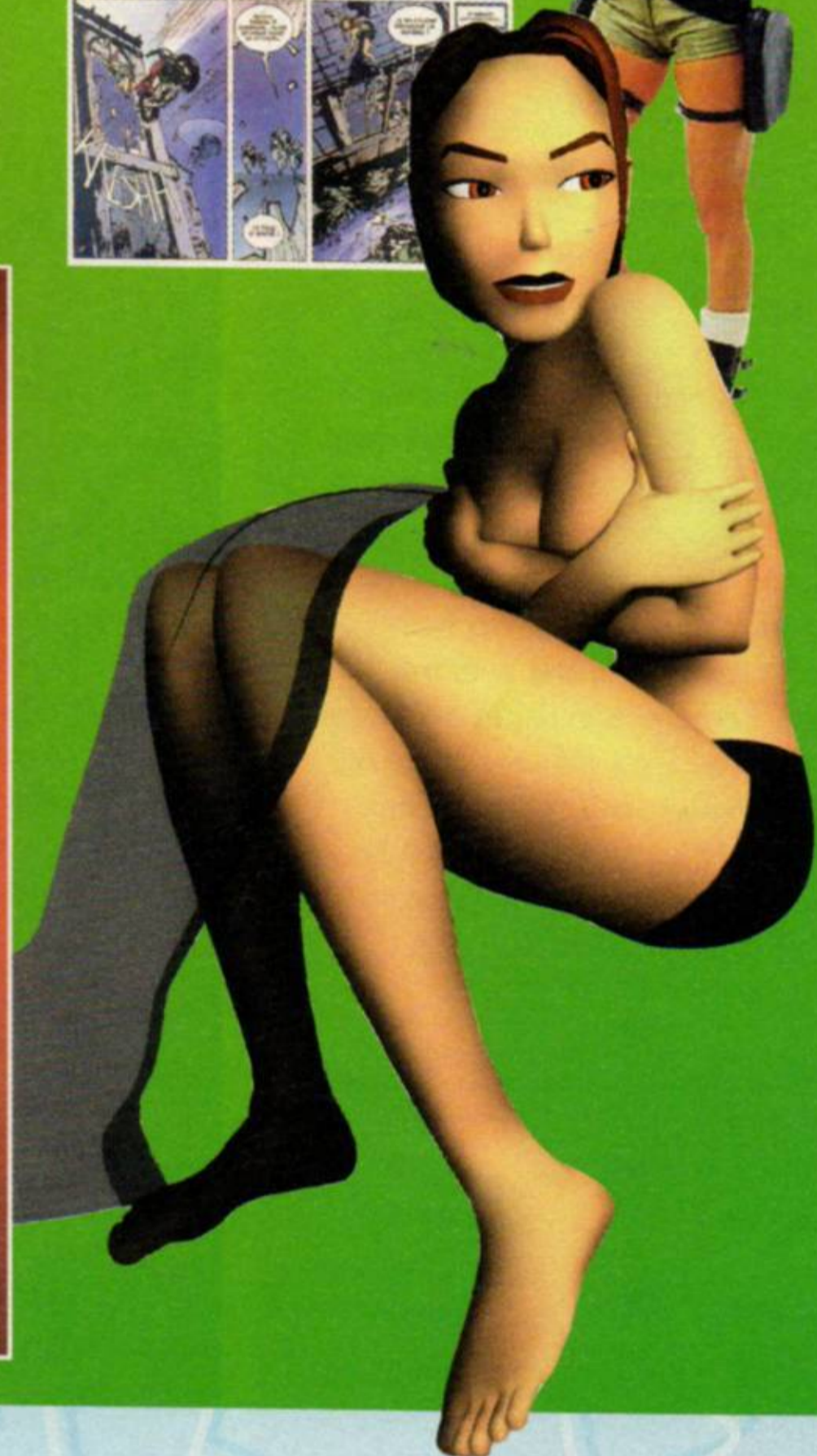
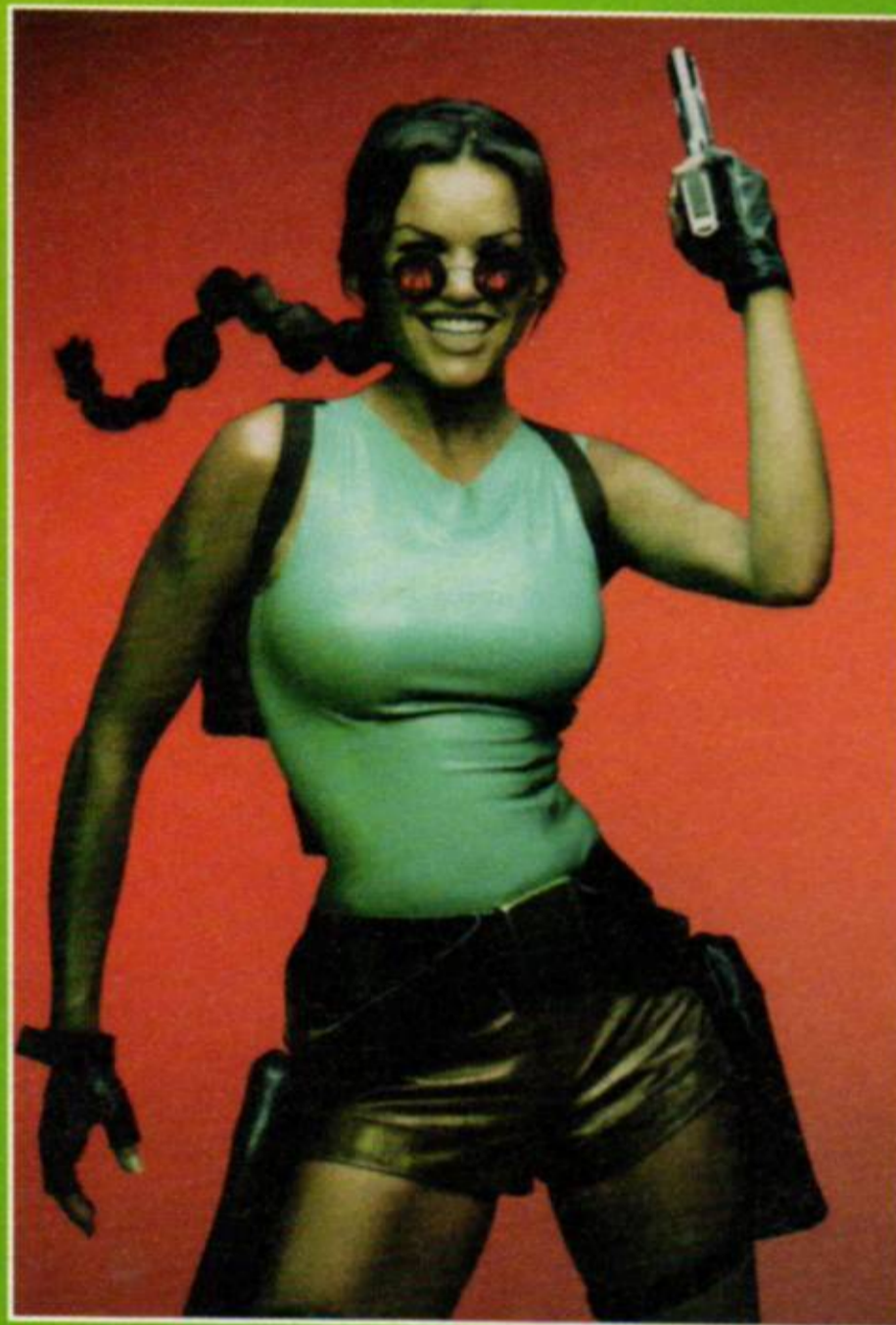
le Lara Croft

# Révélation Finale



## A star is born

90/60/90, les mensurations laissent rêver. Sont-elles à l'origine des 15 millions d'exemplaires vendus dans le monde ? Aujourd'hui, quantité de sites Internet lui sont consacrés (officiels, comme officieux), en plus de goodies et de bandes dessinées. Albin Michel surfe sur la vague : un abécédaire (120 F) dédié à Lara doit paraître le 28 octobre. On y relate tout sur ses aventures, ses accidents et ses amours... Pour finir, Eidos choisit chaque année une superbe nénette pour représenter l'héroïne en live. Qui succèdera à Rhona Mitra (photo 1) et Nell Mc Andrew (photo 2) ?



La modélisation des protagonistes est très minutieuse.

### Un squelette humain pour référence

Rien n'est pris à la légère. Les concepteurs suivent scrupuleusement les directives données par le grand boss. Ne pouvant causer à tous par manque de temps, nous nous sommes intéressés aux principaux créateurs. Ceux-ci programment (évidemment) sur un PC relié à un kit de développement fourni par Sony. Un graphiste crée et modélise, à partir du moteur 3D mis au point

en interne, les lieux composant l'aventure. Il puise son inspiration dans les bouquins. Le mec en charge des ennemis pense jour et nuit à leur design. Puis, sur un squelette humain digitalisé, il pose une peau virtuelle afin de donner vie à ses créatures - Brrr.

### On se bat pour Lara

Sur le même principe, le concepteur de miss Croft élabore ses formes calquées sur un squelette féminin. Gare à ne pas se planter ! Aidé d'une photo posée au-dessus de son bureau où des mou-

vements de lèvres concordent avec des sons, il s'arrange pour que Lara paraisse plus vraie que nature. De son côté, l'ingénieur du son attend que les décors soient fina-

lisés pour appliquer la musique adéquate. Sachez enfin qu'un super-"coder" (mec qui bosse sur les routines de programmation) a remanié à 90 % le moteur 3D



Devinez quoi ? C'est le mode Sniper !

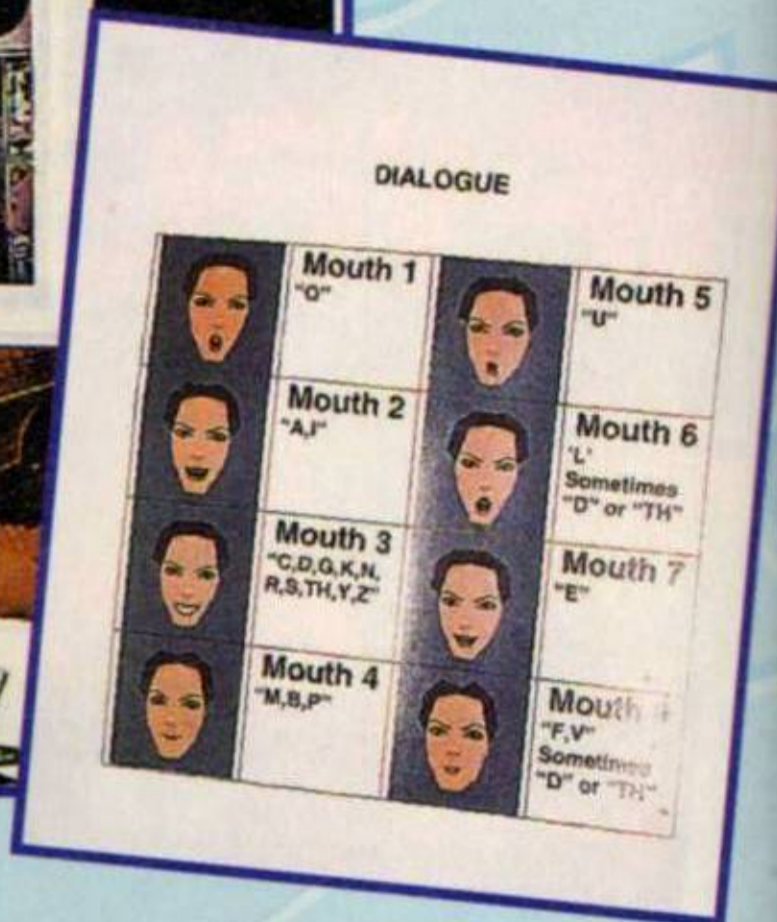




• ayant servi au troisième volet. Désormais, un outil baptisé "skin mapping" est disponible. Ce procédé permet d'arrondir les formes avec plus de finesse. Le résultat est d'enfer. Voilà, vous savez tout. "Hey, Mahalia, il y a apparemment un cinquième volet en prévision..." No comment.



Quelques éléments de travail des dessinateurs.



## La Révélation Finale au bout du paddle

Une version preview entre les mains, nous mettons la main à la patte. J'entends encore Mahalia qui hurle : "Lara, Lara Crotte, oui !". Jalouse ? L'action de Tomb Raider : La Révélation Finale se déroule entièrement en Égypte. Les développeurs ont choisi le lieu pour rappeler le premier épisode et séduire les amateurs d'endroits mystiques et fascinants. Le scénario

s'inspire plus ou moins de La Momie, blockbuster de l'été. Lara libère malencontreusement le dieu Seth de son urne et une malédiction s'abat. Comme tout méchant qui se respecte, Seth envisage de contrôler le monde. Notre héroïne doit visiter cinq secteurs, dont Karnak et les pyramides, divisés chacun en quatre sous-parties, afin de réparer l'erreur.



Van Croy, le mentor de Lara.

### Premières impressions

La version présentée n'était pas très parlante car terminée à 50 %. Malgré tout, on note une amélioration des graphismes et de l'animation des protagonistes. La difficulté aurait été revue à la baisse, vu l'impos-

### Lara dans la toile

D'ici à la fin de l'an 2000, la belle Lara devrait enfin faire son cinéma. Paramount serait le



distributeur du film auquel un scénario (le sixième !) a été trouvé. Le rôle principal serait tenu par la bombe sensuelle et latine Jennifer Lopez, aperçue dans Anaconda et Hors d'atteinte.



sibilité de finir le troisième opus. Les adversaires, par leur nombre et leur stature, sont néanmoins impressionnants. Pas moins d'une trentaine de "vilains" sont aux trousses de Lara, du scorpion au ninja. Côté intelligence artificielle, elle aurait été excellemment programmée : nul ne fonce tête baissée vers Lara. Certains sont même invincibles, à l'image du squelette qu'il faut "simplement" faire chuter dans un trou à coups de shotgun en mode sniper.

L'arsenal s'est enrichi d'une arbalète qui sert surtout à activer certains mécanismes. On peut enfin combiner certaines armes pour en créer de nouvelles... Nous attendons avec impatience la version définitive, histoire de faire taire les mauvaises langues.

**Tomb Raider :**  
**La Révélation Finale**  
**Console : PlayStation**  
**Éditeur : Eidos**  
**Sortie France : décembre**



Lara pousse des objets, nage, danse, saute dans tous les sens...



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

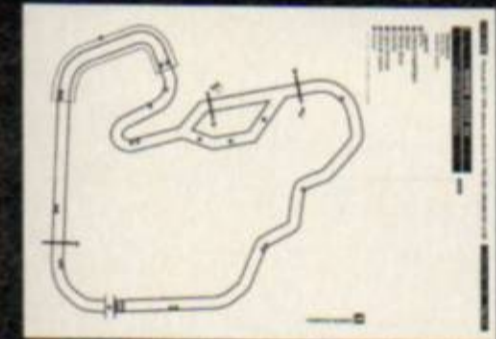
### EXCLU: PAUSE

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



### EXCLU: PLANS

DÉS 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!

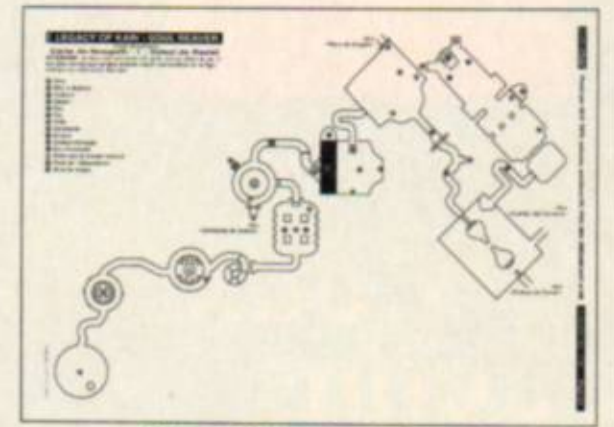
3615 ARCAD / 0836688477: GAGNEZ DES DREAMCAST, APPLE iMAC, DES VOLANTS...



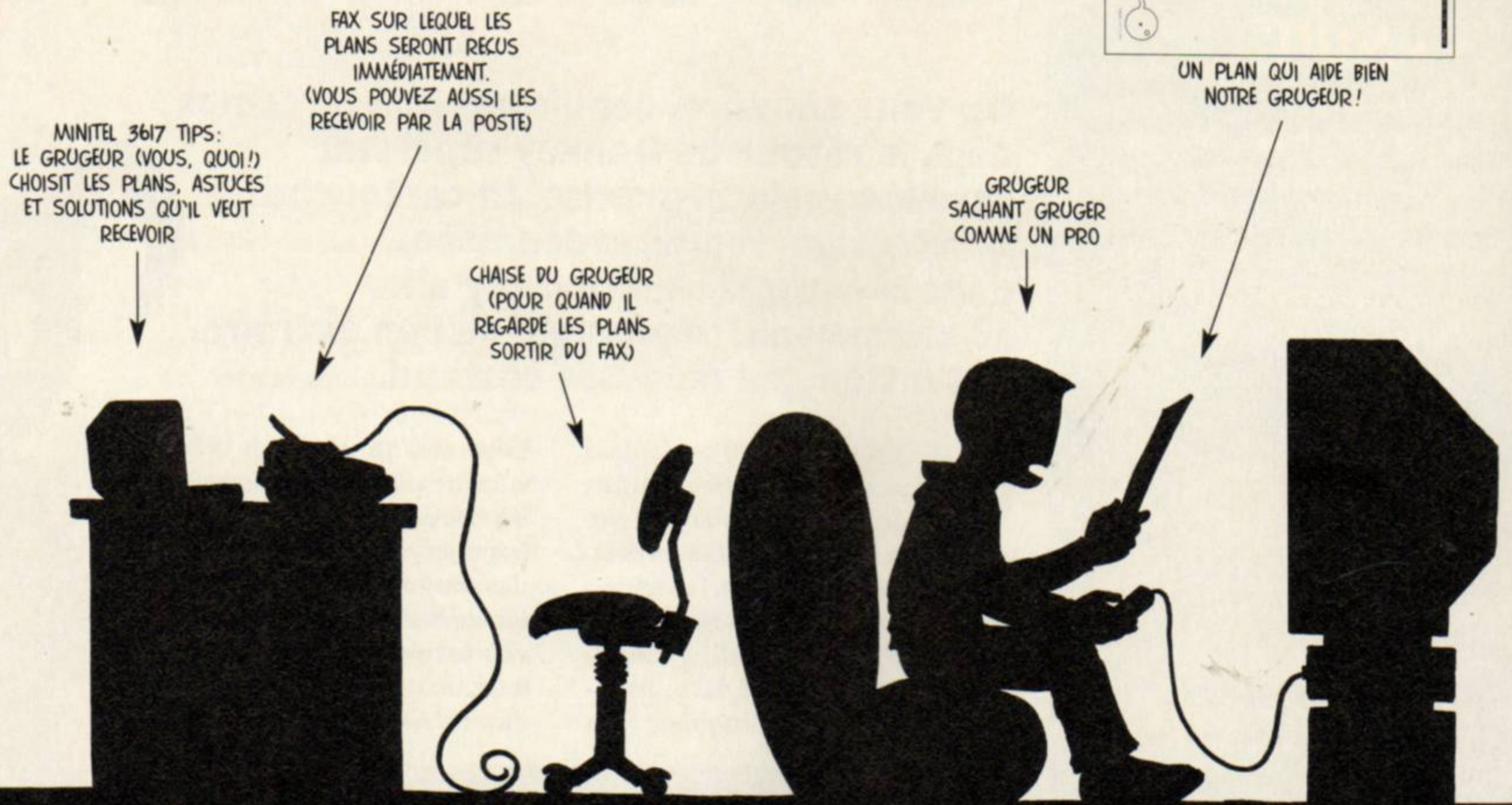
**3615 ARCAD**  
Jouez et gagnez!



PLANS, ASTUCES ET SOLUCES PAR FAX/COURRIER : GRUZEZ COMME UN PRO!



UN PLAN QUI AIDE BIEN NOTRE GRUGEUR!



TOMKAT

# TIPS®

Solutions/plans par Fax/courrier!

SUR LE 3617 TIPS, FAITES VOTRE CHOIX PARMIS NOS ASTUCES, GUIDES, SOLUTIONS ET PLANS EXCLUSIFS: VOUS LES RECEVREZ PAR FAX OU COURRIER! QUAND? IMMÉDIATEMENT (FAX) OU DÈS LE LENDEMAIN PAR LA POSTE (COURRIER). CONSOLES (32, 64, 128 BITS, PORTABLES...) - PC - MAC

**0836688477**

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 ↔ TIPS)

**3615 TIPS**

Astuces/solutions par MINITEL

**3617 TIPS**

Solutions/plans par FAX ou COURRIER



## Mort aux gobelins en 3D !

Cette fois, c'est certain, Gauntlet Legends arrive sur N64. Il faut avouer que Gauntlet est peut-être l'un des jeux les plus mythiques des années 80 (Wolfen se souvient encore des dizaines d'heures passées à jouer dans une



salle d'arcade avec seulement deux francs en poche). Midway, qui s'est chargé de l'adaptation, n'y est pas allé par quatre chemins. Tout y est, voire plus. Les quatre persos et leurs alter-ego monstrueux sont présents ainsi que les quatre mondes d'origine, plus trois nouveaux



mondes spécifiques. Il faut toujours traverser de nombreux niveaux tout en massacrant allègrement des centaines de gobelins, morts-vivants et autres créatures qui peuplent l'univers du soft, en 3D ici. À vos haches, guerriers du paddle !

**Gauntlet Legends**  
Console : Nintendo 64  
Éditeur : Midway  
Sortie France : décembre



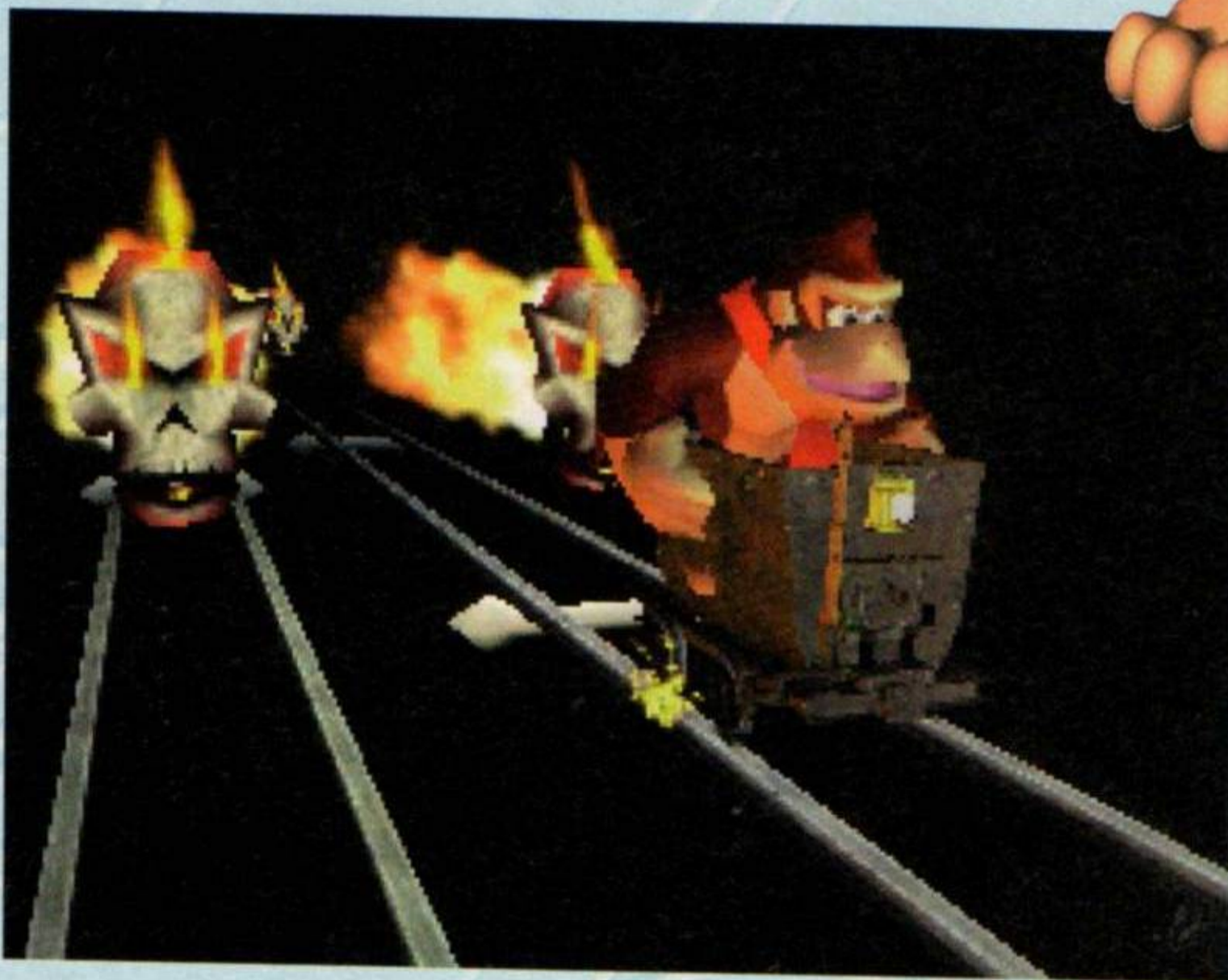
## Plus fort que King Kong

# Donkey Kong 64

On vous annonce, depuis pas mal de temps déjà, le retour de Donkey superstar sur N64 ; cela se précise. La cartouche nous est parvenue, cadennassée, dans la console. À moins d'y aller au chalumeau, impossible de l'en extraire. Attention, jeu maousse costaud.

**U**n mouchoir m'a manqué pour essuyer les larmes de bonheur, quand je me suis collé à ce jeu de plates-formes. Bien que non définitive, la version prêtée contenait une tripotée de niveaux. Premier feeling: beaucoup de bonnes idées et un bagage technique impressionnant. Plus

trippant qu'une nuit d'amour sur une plage hawaïenne! Il y a de superbes décors, des bananes, de l'eau et surtout, des singes. À propos, voici les dernières nouvelles de vos futurs camarades de jeux, un mois avant leur entrée sur scène.

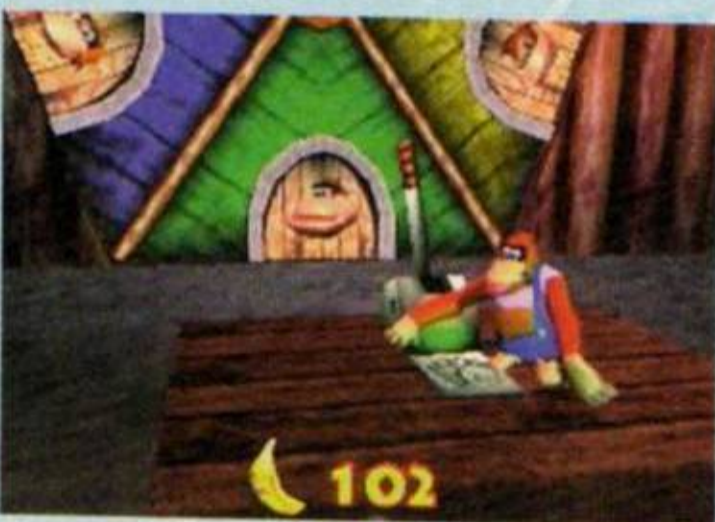


### Sonic-like en singe

Mieux, le soft ne s'arrête pas à de la vulgaire plate-forme. On y trouve des énigmes, des courses de vitesse (le chariot dans la mine) et surtout quantité de stages bonus nommés Banana Challenge pour l'occasion. Ces derniers sont accessibles à partir de barils parsemés sur le vaste territoire. De quoi assurer encore plus de diversité au soft. Comme dans Sonic Adventure, ce sont des mini-jeux

### Banane toi-même

DK 64 offre des tas de bonus, de niveaux, de persos (gentils et méchants), de bobos, de gâteaux... Bref, le plein de trucs rigolos (c'est la fête Haribo !). Huit mondes, divisés en une multitude de phases de jeu variées, vous séparent du trésor, but de la quête. De la jungle à la caverne de cristal, en passant par le temple aztèque, tout regorge de nombreuses salles secrètes. Ma curiosité s'est portée sur l'usine de jouets, située dans une grotte remplie de cubes pour construire un château pour gamins. Énorme, somptueux, fun ! Les adjectifs me manquent.





## La N64 rivalise avec l'iMac

Mi-novembre, Nintendo France lance une série de N64 au look dément. Six nouvelles couleurs transparentes de manettes et consoles sont au menu : bleu océan, vert jungle, rouge cerise, orange mécanique, ultra violet et caviar (bonjour les qualificatifs!). Le prix reste inchangé, à 649 F.



## Laisse pas traîner tes moutons !



Vous vous souvenez de ce cochon qui voulait être berger à la place du calife ? Grâce à l'éditeur américain Crave, Babe revit. Vous allez bientôt pouvoir officier et ramener les brebis égarées dans le droit chemin. C'est mignon et bien fait ; ça prend la forme d'un jeu de réflexion où la moindre erreur vous est fatale.

**Babe**  
Console : Game Boy Color  
Éditeur : Crave Entertainment  
Sortie France : décembre



autres méga-boss. De plus, à l'inverse de Mario, nos amis sortent la grosse artillerie. Donkey tire des noix de coco au fusil à pompe, Diddy balance des cacahuètes au pistolet et Tiny envoie des plumes avec son arbalète. Désarmée, la troupe lance divers projectiles, de la pierre aux explosifs. Histoire de faire exploser les tympans des ennemis, chaque singe joue d'un instrument différent qui titille les oreilles des ennemis.

### Ouga, ouga !

Le seul petit défaut, car il y en a un : les protagonistes ne courent pas; ils marchent, nagent et s'accrochent aux lianes, point.



Tout cela vous donne l'eau à la bouche ? Pourtant, ce n'est qu'une preview. On ne sait d'ailleurs pas si le joueur aura le choix entre les cinq héros dès le départ. Quoi qu'il en soit, DK 64 marquera ce réveillon, chachéchur !

**Console : Nintendo 64**  
**Éditeur : Nintendo**  
**Sortie : 8 décembre**



destinés à obtenir de nombreux lots, pièces d'or et ballons d'argent, soit des vies en plus. Pfiouu...

### Duke NuKong

Donkey le gorille, tout comme Chunky, Diddy, Tiny la teenager et enfin Lanky l'orang-outan, se battent comme des acharnés. Du classique saut sur la tête au coup de latte gratiné, il existe un tas de moyens pour se frayer un chemin à travers la horde de crocodiles, de castors à queue plate et



### Un pack simiesque

Nintendo mise tellement sur le gros singe pour redorer son blason qu'un pack comprenant le jeu, la console relookée pour l'occasion (transparente) et l'Expansion Pak, indispensable pour manipuler Donkey, est prévu. Son prix : 990 F. On peut payer en bananes ?











# Devant toi les années lumière




16 bits  
Ecran super-large LCD  
4096 couleurs  
146 couleurs simultanées  
Joystick intégré  
40 heures de jeux en continu  
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...)

## NEOGEO POCKET COLOR™

### The Future Is Now\*

\*Déjà Le Futur

NEOGEO POCKET,  are trademarks of SNK Corporation



# Stop info

## DC : le carton aux States

Le 9 septembre dernier, date de sortie de la console outre-Atlantique, une vague de folie s'est emparée de nos lointains cousins. Imaginez : 372 000 ventes en quatre jours, 410 000 en quatre et 514 000 deux semaines ! Il a fallu quatre mois à la PlayStation et deux mois pour la N64 avant d'atteindre ce chiffre (sur le territoire américain, cela s'entend). La DC a été plébiscitée malgré certains problèmes. Primo, une quantité non négligeable de consoles ont été retournées à l'expéditeur, le lecteur de giga-Rom étant défectueux. Secundo, le jeu en réseau n'est pas du tout opérationnel. Affaire à suivre.

## Game Boy + Dreamcast = ?

Voici une nouvelle qui va en étonner plus d'un. Aki, célèbre firme nipponne à l'origine de la série des Virtual Pro Wrestling (jeux de catch), annonce

un "produit", vraisemblablement un périphérique et un jeu, reliant Dreamcast et Game Boy. Pour

l'instant peu d'infos sont dispos, excepté ceci : Animaster, dont voici les photos, serait le premier soft à fonctionner via ce "produit". Conçu par Aki, il ressemblerait beaucoup à Pokémon. Aucune date quant à la sortie.



# L'arcade à la française

# Soul Fighter



Un jeu Dreamcast made in France, oui monsieur ! Toka, studio de développement aux membres sympatoches, revient à ses premières amours (on se souvient de Legend sur Super Nintendo) avec un beat them all pur jus.



**ALTUS**  
Allié valeureux d'Orion dans sa quête des âmes damnées, ce guerrier est fort mais lent.

**ORION**  
Ce vieillard est le seul sorcier capable de rompre la malédiction qui frappe le royaume de Gomar.

**SAYOMI**  
Cette ancienne servante du Roi Valmek sauvée d'une mort certaine par Orion est à la fois rapide et fragile.



Dark Earth (jeu d'aventure sur PC, conçu par Kalisto), il existe. L'histoire est simple (on est là pour bastonner, hein ?) sans être simpliste.



Incompréhensible comme un jeu peut évoluer en un rien de temps ! Il y a trois mois, nous vous présentions Soul Fighter dans sa pré-pré-version. Si la première impression fut positive, subsistaient de nombreux défauts. Prenez le scénario, par exemple. Aujourd'hui grâce à l'aide des scénaristes de

### Ça barde à Gomar

Le monde de Gomar a été plongé dans les ténèbres, et trois héros doivent délivrer les âmes égarées en détruisant leur forme physique. La population a effectivement été transformée en d'infâmes créatures qui, grâce à la motion-capture réalisée sur des spécialistes en arts martiaux, se déplacent remarquablement bien. Bref, après Toy Commander, un autre bon titre développé en France sur DC ?



Éditeur : Piggyback Interactive  
Sortie France : octobre



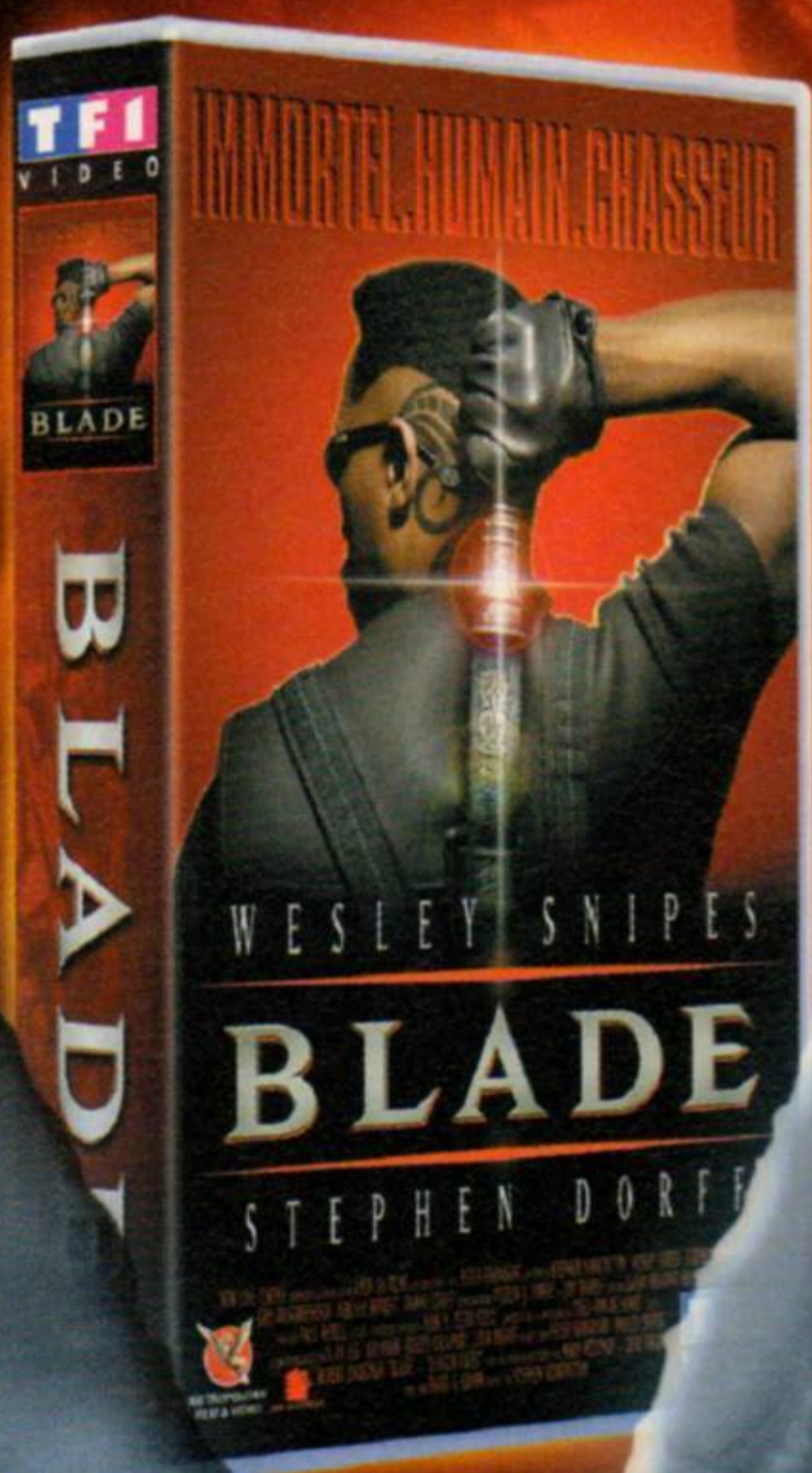
## Toka recherche blonde à forte poitrine



Attention, annonce sérieuse ! Le jeune studio indépendant Toka, fort de ses développements sur consoles (Burning Road, Legend, et aujourd'hui Soul Fighter) recherche de nouveaux talents. Si vous êtes infographiste ou programmeur, Toka a peut-être un petit quelque chose à vous proposer ! N'hésitez pas et contactez Soufiene au : 01 40 01 08 05. Ou adressez un courrier à l'adresse suivante : Toka, 14/15 Villa du Bel-air, 75012 Paris.



WESLEY SNIPES DANS L'EVENEMENT VIDEO  
LE PLUS TRANCHANT DE L'ANNEE !



# BLADE

MAINTENANT  
EN VIDEOCASSETTE  
ET DVD  
VIDEO





## Moitié vivant, moitié mort

L'un des plus gros hits de l'année sur PC, Half-Life, est annoncé sur DC. Sûr que l'un de vos proches a déjà succombé au virus et passe des nuits entières sur ce jeu d'aventure/action/réflexion. Déjà excellent en mode solo, ce Quake-like de Sierra a scotché des millions



de joueurs sur leur micro grâce à un exceptionnel mode multi-joueurs. Le scénario retrace les déboires d'un scientifique cherchant à s'échapper coûte que



coûte, avec les moyens du bord, d'une base où une expérience a mal tournée. Ça paye pas de mine, écrit de la sorte, c'est pourtant hyper-prenant. L'adaptation sur console prévoirait une option "jeu on-line" effective fin 2000. On en salive d'impatience.

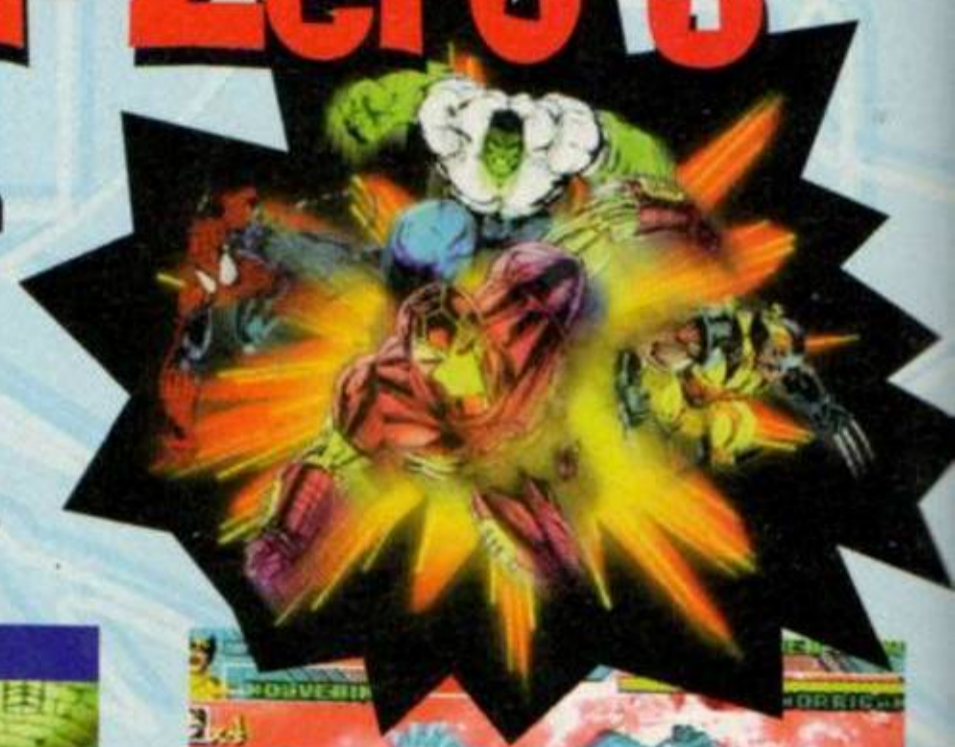
**Half-Life**  
Éditeur : Sierra  
Sortie US : mi-2000



## 10 raisons de kiffer sur...

# Marvel vs. Capcom et Street Fighter Zero 3

Vingt ans que ça dure ! Pourtant, on ne s'en lasse pas. Capcom n'en finit plus de sortir des bons jeux de bourre-pif. Sur DC, pas moins de deux softs sont prévus. Nous avons listé dix raisons de craquer pour eux.



**1** Une maniabilité légendaire. C'est comme ça depuis le début de la saga.

**2** Des coups spéciaux à n'en plus finir, qui vont du mystique Dragon Punch de Ryu aux mille coups de savate flamboyants de Chun-Li. Ouille !

**3** Des combattants en pagaille qui n'en finissent plus de s'en prendre plein les gesticules.

**4** La possibilité de frapper l'autre sans avoir de problème avec la justice (si l'on excepte le tapage nocturne).



**5** La dispensable intelligence dont il faut faire preuve pour piger le scénar (n'est-ce pas, Cyril ?).



**6** La bande-son rythmée (boum, boum !). Ne vous moquez pas, je - Cyril - les enregistrais sur mon walkman il n'y a pas si longtemps.

**7** D'agréables rencontres à faire. Ah, Kammy, Chun-Li, Lovely...

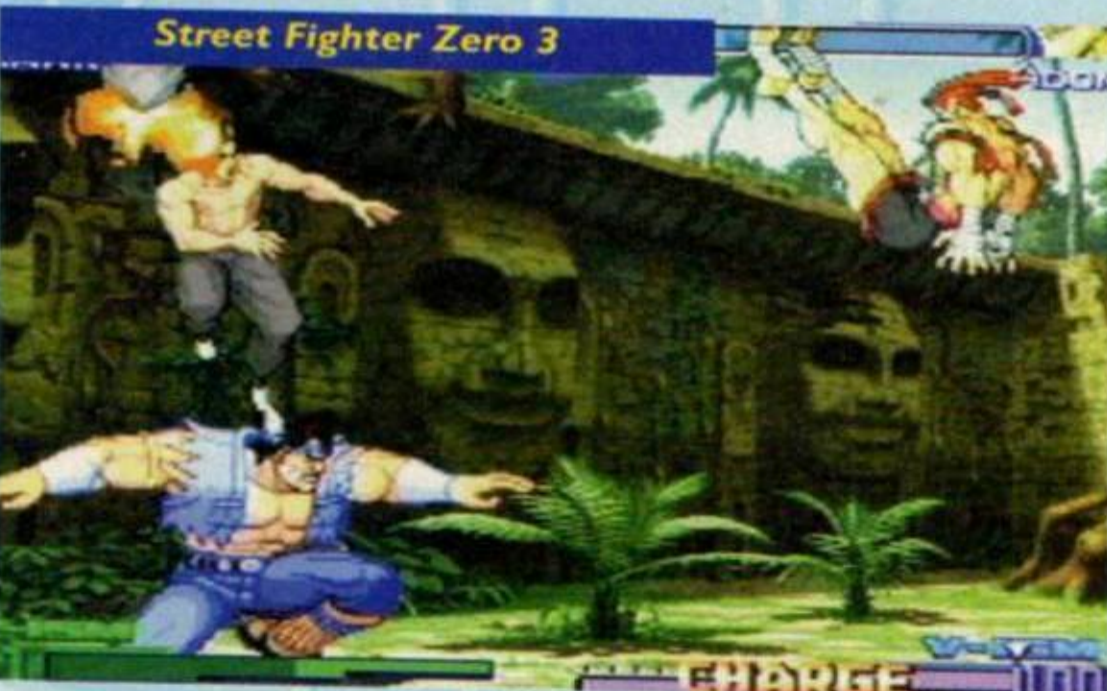


**8** La présence des héros Marvel dans ce monde de brutes. D'ailleurs, le méchant Sagat vient encore de pulvériser mon Araignée. J'en appelle donc à vot'bon cœur, chers lecteurs.

**9** La longévité: voici une série qui dure depuis près de vingt ans. Du Street, on va en bouffer jusqu'au Jugement Dernier.

**10** La détente après une bonne engueulade avec sa cops. Vaut mieux taper sur Sagat que sur elle. Pour sûr !

Éditeur : Capcom  
Sortie France : décembre



## Oui mais, les jeux

Un mot tout de même sur SFZ 3 et Marvel vs. Capcom. Le premier reste un modèle du genre, avec ses trente-deux persos et son Dramatical mode, jouable à quatre simultanément. Quant à Marvel, il est tellement coloré que l'on s'y perd de temps à autre. Un défaut minime au vu des multiples possibilités qu'offrent le cross-over entre les héros de Capcom et ceux de Marvel.





# F1 Forever Formula One

**Surgi du diable vauvert, un Xième jeu de caisse vient user le caoutchouc de ses pneus sur console. Crissements de gomme et grincements de dents ?**

Les jeux de caisses se suivent et se ressemblent. Et la différence entre titres mineurs et chefs-d'œuvre se joue parfois à un détail près. Pour cette actualisation 128 bits des mythiques Formula One, ce détail tient en deux mots : splendeur visuelle. La réa-

lité graphique des courses rivalise sans heurt avec celle de Monaco GP (Ubi Soft). Le soft bénéficiant de la licence FIA, on retrouve avec plaisir tous les pilotes, tous les engins et les tracés au grand complet du championnat. La traversée de Monaco est si bluffante



de vérité qu'on serait à peine étonné de croiser le Prince Rénier au hasard d'une chicane ! Faster Pous-sycat, kill kill !

**Éditeur : Sega  
Sortie France : décembre**



**Ta mère en surf !**

# Snow Surfers

**Au royaume des snow-boarders, les casse-cous sont rois. UEP Systems l'a bien compris, qui nous propose un Snow Surfers aux tricks de folie. Chauds les glaçons !**

Le dernier Cool Boarders avait suscité le courroux des fondus de glisse extrême. Trop réaliste ! Snow Surfers devrait réconcilier les intégristes de ce sport de ouf ; il n'est pas rare d'y enchaîner des 1080° à plus de dix mètres de haut, "fingers in ze noze" ! Vous disposez d'une dizaine de pistes et de plusieurs half-pipes, ces fameuses aires de figures libres. La réa-



lisation est plus qu'honnête, c'est même très zolie. Et comme le mode deux joueurs est à la hauteur du fun distillé par les parties solo, Snow Surfers promet de s'imposer sur Dreamcast, en attendant Supreme Snowboarding, le soft d'Info-grammes prévu courant 2000.

**Éditeur : Sega  
Sortie France : octobre**



## Un lecteur de Zip pour quoi faire ?

Sega tiendrait-il à transformer la Dreamcast en une sorte d'ordinateur ramifié ? En plus du clavier et du modem, le constructeur a dévoilé au Tokyo Games Show un lecteur Zip de 100 MB qui se branche sous la console. Plus performant que le VM, ce ZipDrive sauvegarde jeux, images en tout genre et même des cinématiques. Prix et sortie sont encore un mystère.



SEGA RALLY 2 (Dreamcast) 379 F  
Prix TTC valable jusqu'au 30/11/99, hors frais d'expédition

**www.boxman.fr**

**BOXMAN**

www.boxman.fr

Plus de musique pour plus de monde



# Stop info

## Non, pas mes économies !

Nous avons scruté le Net sans discontinuer afin de dresser une petite liste des titres à venir sur DC. Celle-ci n'est pas exhaustive, cependant, le nombre, la variété et la qualité des jeux laissent supposer que le cochon-tirelire va se manger un coup de marteau sur le groin.

### Armada

Genre : Shoot 3D/RPG  
Éditeur : Metro 3D  
Sortie Japon : courant 2000



### Dead or Alive 2

Genre : Baston  
Éditeur : Tecmo  
Sortie Japon : début 2000



### M25 Racer

Genre : Test Drive-like  
Éditeur : Infogrames  
Sortie Japon : non communiquée



### Street Fighter 3 : Double Impact

Genre : A votre avis ?  
Éditeur : Capcom  
Sortie Japon : début 2000



### Under Cover AD 2025 Kei

Genre : Aventure/Action  
Éditeur : non communiqué  
Sortie Japon : non communiquée



### World's Scariest Police Chases : Deadly Pursuit

Genre : Driver-like  
Éditeur : Fox Interactive  
Sortie USA : courant 2000



## Delphinarium en 3D

# Ecco the Dolphin Defender of the Future



**Ecco, le héros défenseur de l'écologie sur Megadrive, arrive prochainement sur DC, en 3D. Amies sirènes, à vos paddles.**

**C**réé en 92 par le concepteur hongrois Appaloosa Interactive, ce jeu hors-norme fut longtemps considéré comme le plus original jamais réalisé. Appaloosa bosse sur la version DC depuis 1997. Pour le scénario, le studio a contacté David Brin, écrivain connu, prix Hugo et Nebula, pour Marée Stellaire, histoire de SF mêlant hommes et... dauphins. Pas mal comme référence !

Côté jeu, la 3D subjective sera de mise, avec bien sûr des scènes

cinématiques où vous verrez votre odontocète préféré dans ses célèbres évolutions aquatiques. Peu de choses ont été dévoilées jusqu'à présent, mais on se doute que, comme dans les épisodes précédents, pacifisme et sirènes seront de mise.

Éditeur : Sega  
Sortie France : courant 2000



## Les Singes de mon quartier

# Planet of the Apes

**Après le bouquin, les cinq films et la série télévisée, le jeu. Il aura fallu attendre la Dreamcast pour incarner Ulysse, héros de La Planète des Singes.**

**I**ntialement prévu sur PlayStation, Planet of the Apes est le second jeu DC édité par Fox Interactive avec Croc. Le jeu est basé sur l'histoire originale du roman de Pierre Boulle, donc du premier film. Vous

aidez Ulysse, le malheureux héros, à survivre au cœur de la planète maudite, sur laquelle son vaisseau s'est crashé. On nous promet de l'aventure, de l'action et un zest de réflexion. Quinze niveaux, subdivisés en 70 sous-



niveaux sont prévus, ce qui augure une longue durée de vie. Bien sûr, tous les protagonistes du film sont présents et tout ce qu'on espère, c'est que ça se termine mieux que le film.

Éditeur : Fox Interactive  
Sortie US : second trimestre 2000





# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

# EXCLUSIVITE DU MOIS

DOCK GAMES  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



### DOCK GAMES RECRUTE

Nous recherchons des partenaires et franchisés sur les régions suivantes :  
**PARIS, Région PARISIENNE, PERIGUEUX, DREUX, CAEN, EVREUX, ALENÇON, LISIEUX, GUERET, ST MALO, LAVAL, ST LO, CHARTRES, TOURS, SAUMUR.**  
 Et toutes les villes où notre enseigne n'est pas présente



**1 SAC À DOS OFFERT**  
aux 4000 premiers acheteurs

DUAL SHOCK™

**790<sup>F</sup>**

**DUAL PACK**  
console + 1 manette analogique vibrante



## NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

**ROLLE (Suisse)**  
Grand'Rue 9  
021.826.25.25

**PAMPALUNE Center (Espagne)**  
38, rue Amaya - (Tél. en cours)

**GEX**  
Centre C. «Les vertes campagnes»  
75, route vertes campagnes  
04.50.41.92..21

**QUIMPER 2 Center**  
Centre C. «Géant Casino»  
Route de Bénodet  
02.98.10.24.78

**ALES**  
21, rue Taisson  
04.66.52.38.95

**PONTARLIER**  
4, rue de la Gare  
03.81.46.23.29

**LUXEMBOURG Center**  
7, rue St Vincent  
ESCH S/ ALZETTE  
(00 352) 26.53.04.42

**METZ Center**  
Galerie St Jacques  
(Tél. voir minitel)

**BOURGES Center**  
7-9, rue Coursarlon  
02.48.70.39.10

**MOLSHEIM**  
24, avenue de la Gare  
03.88.38.33.32

**FORBACH**  
58, route nationale  
03.87.88.76.87

**ST OMER Center**  
5, rue de Calais  
03.21.88.14.15

**DUNKERQUE Center**  
NOUVELLE ADRESSE  
19, bd Ste Barbe  
03.28.66.73.73

**THONVILLE Center**  
NOUVELLE ADRESSE  
ZI du Linking III -C/C Lederc  
03.82.34.61.49

**AVIGNON Center**  
NOUVELLE ADRESSE 120m<sup>2</sup>  
4, rue du Vieux Sextier  
04 90 82 22 61

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES (mso 2,23F/mn)

### FRANCE

- ABBEVILLE Tél : 03.22.24.90.80
- ALBI Tél : 05.63.49.94.40
- ALES **NOUVEAU** Tél : 04.66.52.38.95
- AMIENS CENTER Tél : 03.22.92.28.85
- ANGERS CENTER Tél : 02.41.87.59.14
- ANGLLET CENTER Tél : 05.59.03.72.03
- ANGOULEME CENTER Tél : 05.45.94.43.15
- ANNECY Tél : 04.50.51.44.98
- ANNEMASSE Tél : 04.50.87.16.75
- ARLES Tél : 04.90.96.84.81
- ARRAS Tél : 03.21.23.45.25
- AUTUN Tél : 03.85.52.85.53
- AUXERRE Tél : 03.86.52.22.21
- AVIGNON CENTER **NOUVEAU** Tél : 04.90.82.22.61
- BARENTIN CENTER Tél : 02.35.91.98.88
- BESANÇON Tél : 03.81.81.67.09
- BEZIERS Tél : 04.67.28.03.91
- BLOIS Tél : 02.54.78.97.38
- BORDEAUX CENTER Tél : 05.56.31.25.29
- BOULOGNE sur MER CENTER Tél : 03.21.30.20.95
- BOURGES CENTER **NOUVEAU** Tél : 02.48.70.39.10
- BREST CENTER Tél : 02.98.46.11.46
- BRIGNOLES Tél : 04.94.72.05.45
- BRIVE Tél : 05.55.17.92.30
- CALAIS CENTER Tél : 03.21.19.49.59
- CAMBRAI CENTER Tél : 03.27.78.77.42
- CERGY PONTOISE **NOUVEAU** Tél : 01.34.25.06.06
- CHALON S/SAONE Tél : 03.85.42.98.58
- CHAMBERY Tél : 04.79.60.03.81
- CHARLEVILLE-MEZIERES Tél : 03.24.57.43.19
- CHATEAURoux Tél : 02.54.60.86.97
- CHATELLERAULT Tél : 05.49.21.80.76
- CHOLET Tél : 02.41.46.06.01
- CLERMONT-FERRAND Tél : 04.73.28.93.37
- COGNAC CENTER Tél : 05.45.35.07.45
- COLMAR Tél : 03.89.21.72.72
- CREIL CENTER Tél : 03.44.25.56.64
- DIEPPE Tél : 02.35.84.63.90
- DIJON Tél : 03.80.58.95.94
- DUNKERQUE CENTER Tél : 03.28.66.73.73
- FECAMP Tél : 02.35.29.90.00
- FONTAINEBLEAU Tél : 01.60.72.80.56

- FORBACH Tél : 03.87.88.76.87
- FREJUS **NOUVEAU** Tél : 04.94.53.64.18
- GAP Tél : 04.92.56.09.66
- GEX **NOUVEAU** Tél : 04.50.41.92.21
- GRENOBLE Tél : 04.76.47.14.25
- HAGUENAU Tél : 03.88.73.53.59
- LA ROCHELLE Tél : 05.46.41.29.01
- LA ROCHE YON CENTER Tél : 02.51.47.39.52
- LA VARENNE St HILAIRE Tél : 01.41.81.03.17
- LE HAVRE CENTER Tél : 02.35.19.36.46
- LE PUY en VELAY Tél : 04.71.09.37.17
- LENS CENTER Tél : 03.21.28.45.45
- LES LILAS Tél : 01.43.63.05.37
- LILLE Tél : 03.20.51.44.75
- LILLE 2 CENTER Tél : 03.28.38.18.78
- LIMOGES CENTER Tél : 05.55.12.16.12
- LORIENT CENTER Tél : 02.97.21.69.73
- LORIENT 2 CENTER Tél : 02.97.87.81.82
- LYON Tél : 04.78.60.33.60
- MACON Tél : 03.85.40.91.74
- MARSEILLE Tél : 04.91.78.96.75
- MEAUX Tél : 01.60.25.11.56
- METZ CENTER **NOUVEAU** consultez le minitel
- MOLSHEIM **NOUVEAU** Tél : 03.88.38.33.32
- MONT de MARSAN CENTER Tél : 05.58.06.39.51
- MONTARGIS Tél : 02.38.98.00.67
- MONTBELIARD Tél : 03.81.95.54.63
- MONTLIMAR Tél : 04.75.01.75.82
- MORLAIX Tél : 02.98.88.41.90
- NANCY CENTER Tél : 03.83.17.35.29
- NEVERS CENTER Tél : 03.86.61.23.32
- NIMES Tél : 04.66.21.81.33
- NIORT CENTER Tél : 05.49.77.05.13
- ORLEANS Tél : 02.38.80.45.50
- PAMIERIS Tél : 05.61.67.34.63
- PAU CENTER Tél : 05.59.72.91.32
- PONTARLIER Tél : 03.81.46.23.29
- QUIMPER CENTER Tél : 02.98.64.29.15
- QUIMPER 2 CENTER **NOUVEAU** Tél : 02.98.10.24.78
- REIMS Tél : 03.26.77.96.76
- RENNES Tél : 02.99.31.11.26
- ROUEN CENTER Tél : 02.32.08.03.03
- SENLIS CENTER Tél : 03.44.60.07.79

- SALLANCHES CENTER Tél : 04.50.58.49.11
- SAINTES CENTER Tél : 05.46.74.13.56
- SARREGUEMINES Tél : 03.87.02.96.00
- ST NAZAIRE Tél : 02.40.22.60.15
- ST OMER CENTER **NOUVEAU** Tél : 03.21.88.14.15
- ST QUENTIN CENTER Tél : 03.24.57.43.19
- STRASBOURG CENTER Tél : 03.88.22.54.81
- TARBES Tél : 05.62.44.92.92
- TARNOS Tél : 05.59.64.18.66
- THONVILLE Tél : 03.82.34.61.49
- THONON les BAINS Tél : 04.50.71.69.02
- TROYES Tél : 03.25.73.11.28
- VALENCE Tél : 04.75.56.72.90
- VALENCIENNES CENTER Tél : 03.27.47.30.60
- VANNES CENTER Tél : 02.97.42.60.60

### CORNERS

- CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45
- VOIRON PAT' VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

### EUROPE

- BRUXELLES CENTER Tél : (2) 514 67 37
- LUXEMBOURG CENTER **NOUVEAU** (00 352) 26.53.04.42
- PAMPALUNE (Espagne) Tél. (en cours)

### SUISSE

- FRIBOURG Tél : 026.322.82.52
- GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03.40
- GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.800.30.50
- GENEVE - EAUX-VIVES Tél : 022.700.83.83
- GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07.80
- LAUSANNE Tél : 021.329.04.14
- ROLLE Tél : 021.826.25.25
- SIGNY Tél : 022.363.03.09
- SION Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079-212-08-80

### DOM TOM

- FORT de France Tél : 05.96.63.12.13
- Ste CLOTILDE de la REUNION Tél : 02.62.28.83.05

**SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER**

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :

**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées  
 Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Console + 1 manette  
**1690F**



Visual memory  
**199F**

Vigilante 8 : 2<sup>e</sup> offense, le Roi du combat automobile est de retour sur les routes avec de nouveaux véhicules et de nouvelles armes. DC



### VIGILANTE 8 2<sup>ND</sup> OFFENSE

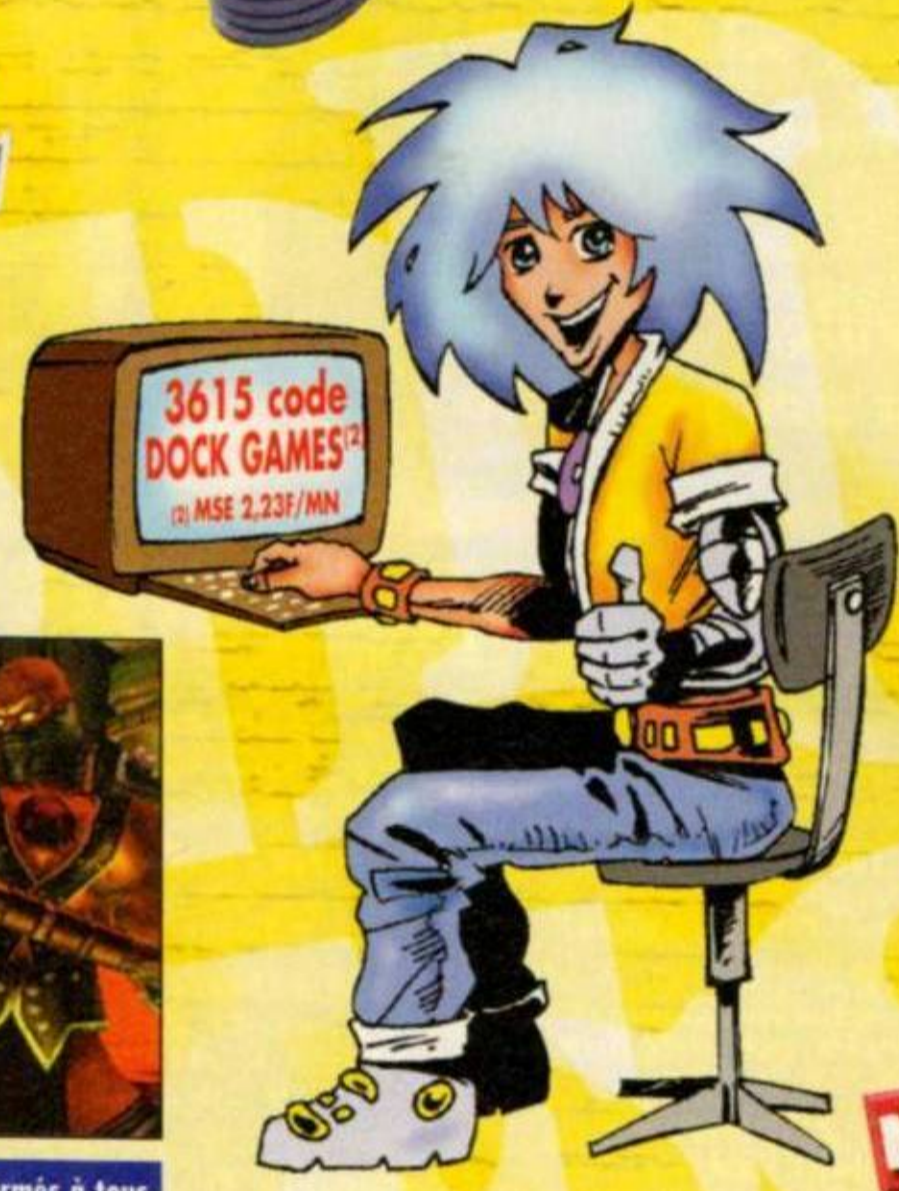
### SOUL CALIBUR



**NEW**



Prenez des combattants féroces et formés à tous les arts martiaux puis donnez leur des armes blanches : vous obtenez le plus grand jeu de combat jamais réalisé. DC



3615 code DOCK GAMES (2) MSE 2,23F/MN

### UEFA STRIKER

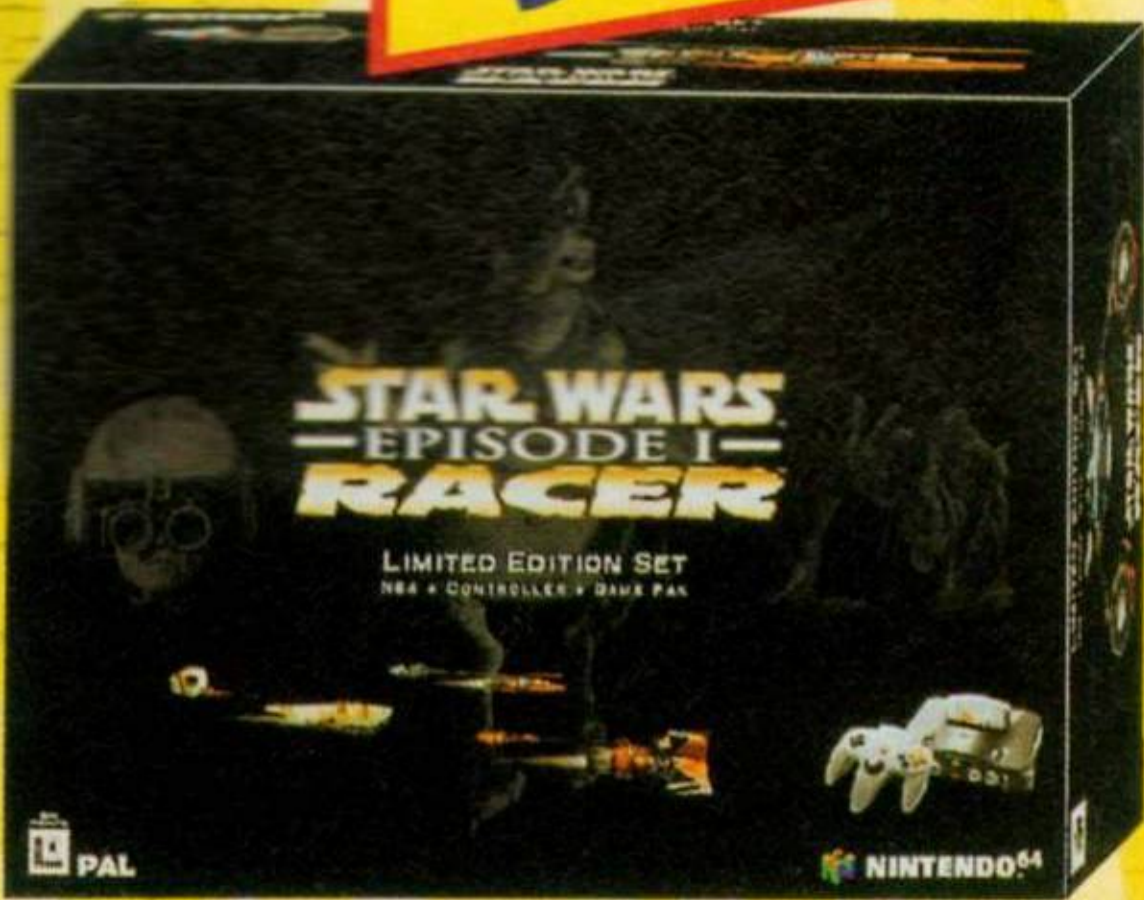


**NEW**

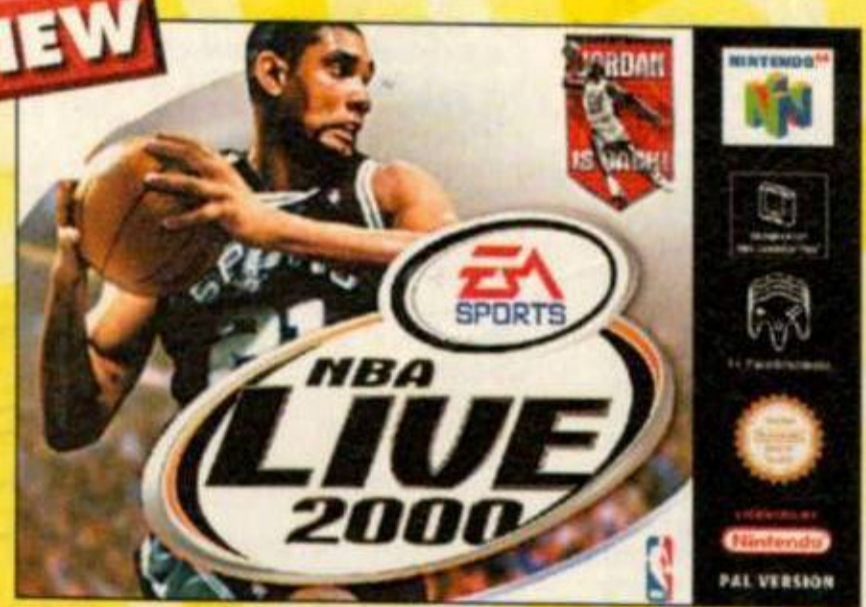
Du simple coup d'épaule au tacle glissé, à vous de trouver le bon geste pour que votre équipe remporte le match. DC



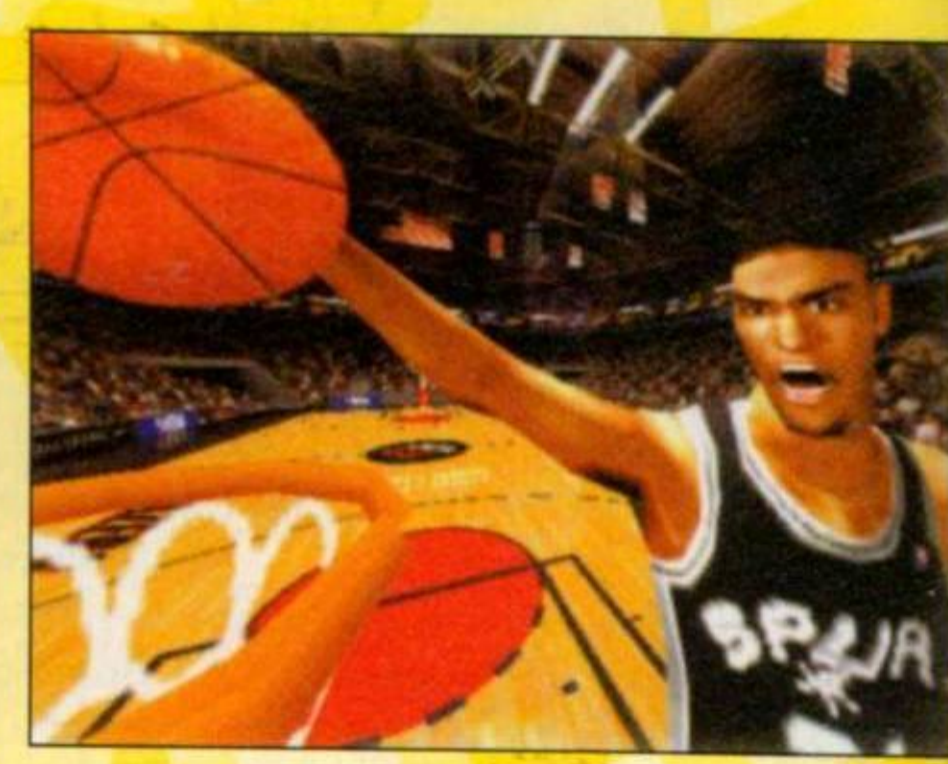
**PACK STAR WARS**  
console N64 + 1 manette  
+ STAR WARS RACER  
**999F**



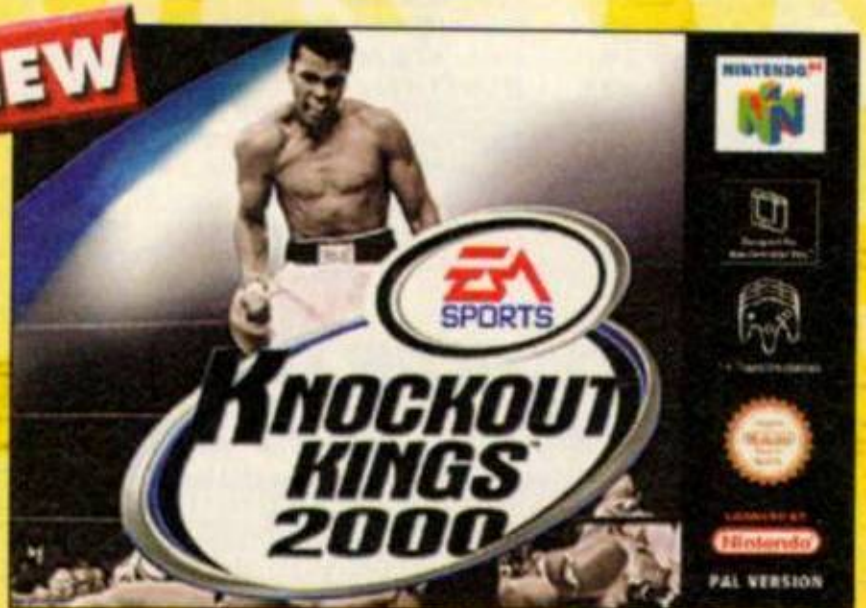
**NEW**



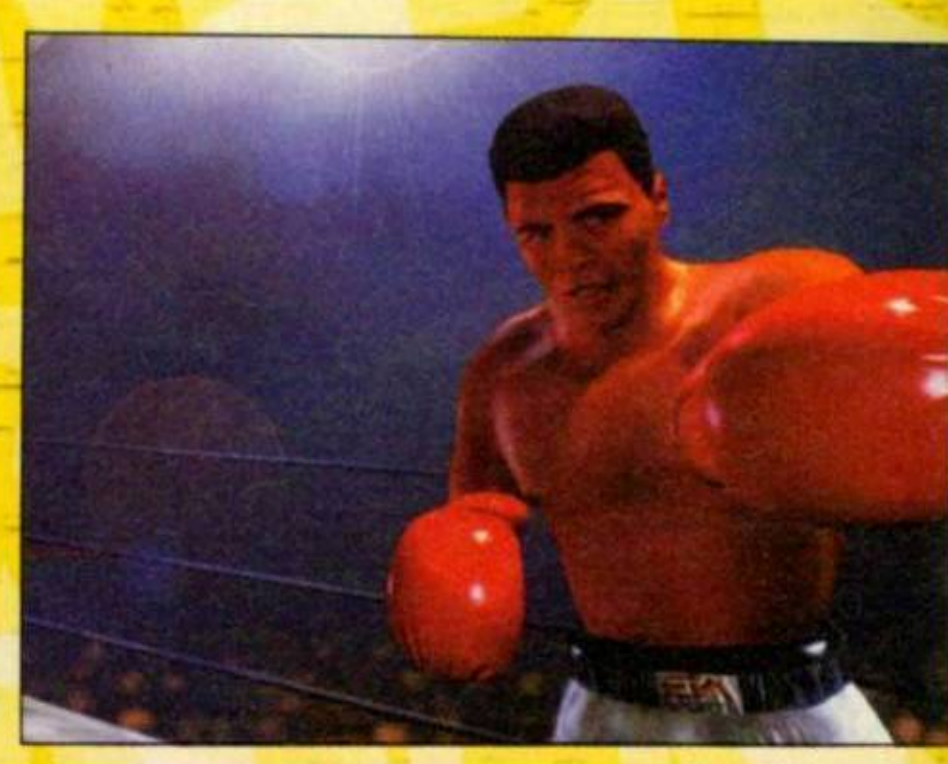
NBA live 2000, 6<sup>e</sup>me volet de la fameuse série qui retranscrit toute l'émotion de la NBA. N64



**NEW**



Les fans vont enfin pouvoir monter sur le ring face aux boxeurs les plus talentueux de tout les temps. N64





**NEW**



**XENIA**

PlayStation®

Inspirez-vous de la série télévisée et faites face à vos ennemis!

**+1 BOOSTER OFFERT**  
AUX 1000 1<sup>ERS</sup> ACHETEURS

**OFFRE<sup>(1)</sup> EXCLUSIVE DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



**399F TOMB RAIDER**  
La révélation finale

**NEW**



**TOMB RAIDER**  
LA REVELATION FINALE

PlayStation®

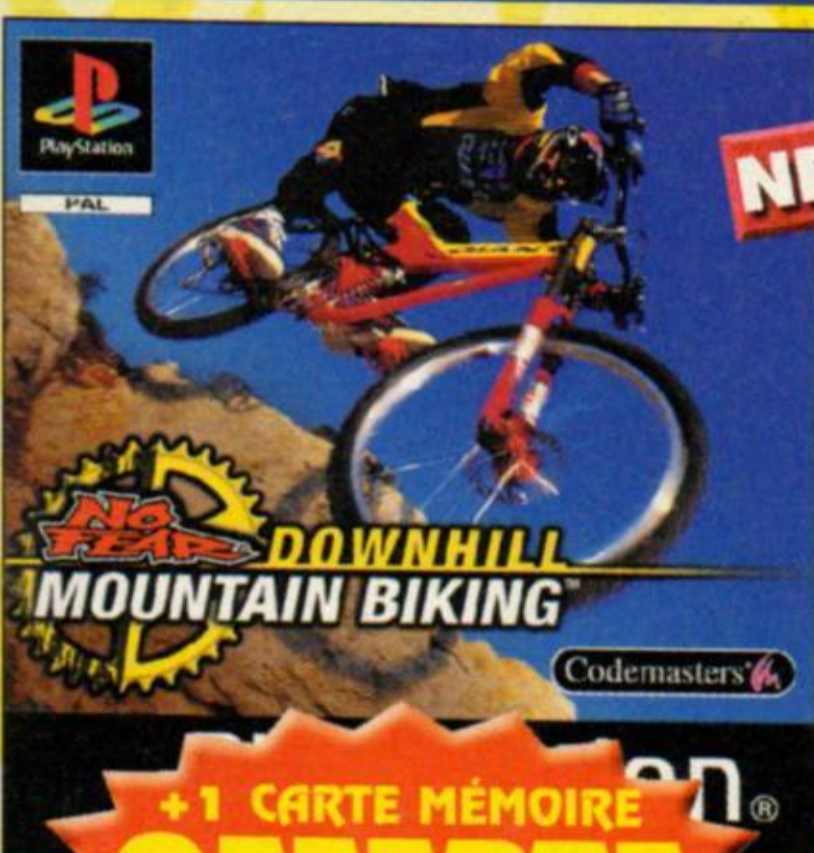
Du haut des pyramides la star virtuelle du siècle vous donne rendez-vous!

**OFFRE<sup>(1)</sup> EXCLUSIVE DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**+1 MONTRE OFFERTE**  
AUX 2000 1<sup>ERS</sup> ACHETEURS

Enfin une simulation de VTT à vous couper le souffle!

**NEW**



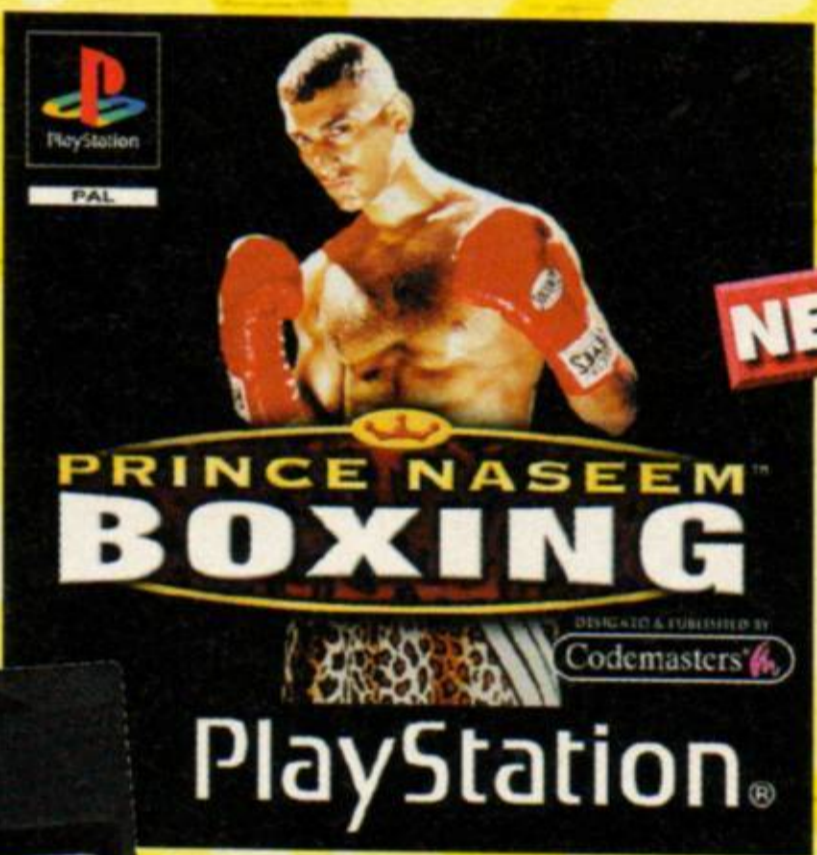
**NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING**

Codemasters®

**+1 CARTE MÉMOIRE OFFERTE**  
AUX 250 1<sup>ERS</sup> ACHETEURS

**OFFRE<sup>(1)</sup> SPÉCIALE DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

**NEW**



**PRINCE NASEEM BOXING**

Codemasters®

PlayStation®

Enfilez vos gants et glissez vous dans votre short pour des combats de boxe fun et délirants.

**NEW**



**FINAL FANTASY VIII**

SQUARESOFT

PlayStation®

Le jeu le plus attendu de l'année débarque enfin sur votre console

**1 SAC À DOS OFFERT<sup>(1)</sup>**  
aux 4000 premiers acheteurs



**DUAL PACK**  
console + 1 manette analogique vibrante

**790F**

**+3000 TEE SHIRTS OFFERTS**

**OFFRE<sup>(1)</sup> EXCLUSIVE DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



**FIFA 2000**

PlayStation®

Fifa 2000, la simulation de foot la plus aboutie jamais réalisée arrive en force à l'aube de ce nouveau millénaire.

**DOCK GAMES S'ENGAGE**

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN

- PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*

\* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - \*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES (1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles. (4) Jeux vidéo, consoles et accessoires neufs et occasions.



## La frime en cabriolet

Titus accouche d'un "bébé" normal, peut-être pour la première fois. Roadsters est un jeu de courses où les caisses sont toutes des coupées. À vous la frime en SLK, Spider Renault, Fiat Barchetta et autre Z3. Avec dix-huit circuits, long est le chemin permettant de gagner les



trophées, un par niveau de difficulté (et il y en a trois). À travers les bois, une base militaire, sur une piste de ski, dans un château ou dans un temple, c'est la bourre à fond, seul ou en duo, qui vous attend. Les graphismes "passables" sont compensés par une maniabilité au poil. Un jeu qui saura - enfin - trouver son public.

### Roadsters

Console : Nintendo 64

Éditeur : Titus

Sortie France : décembre



### Erratum

Les tests de Carmaggeddon sur N64 et Play, deux jeux distribués par Titus, auraient dû être présents le mois dernier dans nos colonnes. Hélas, un imprévu de dernière minute les a fait disparaître. Vous n'avez rien perdu, rassurez-vous, tant ces softs ne valent pas le coup.

## Du Namco sur N64

# Ridge Racer 64

De nombreux gamers seront surpris par l'arrivée sur N64 d'un nouvel opus du jeu de caisses phare de Namco. Ils seront une multitude à être enchantés.

**E**n fait, Ridge Racer 64 est une franchise du hit de Namco vendue à Nintendo (pour un max de pépètes, on s'en doute). Ainsi, c'est un développeur interne au géant nippon, Nintendo Software Technology

Corporation, qui s'est chargé de l'adaptation. Laquelle paraît de qualité : vingt voitures différentes pour huit circuits, les mêmes que ceux présents dans Ridge Racer et Ridge Racer Revolution, plus trois petits nouveaux. Bien sûr, un mode quatre joueurs est prévu, une grande première pour un Ridge Racer sur console. De même, les graphismes profitent de l'Expansion Pak et sont vraiment très beaux. Pour finir, voici quelques photos en escomptant une sortie avant la Saint Sylvestre.



Console : Nintendo 64  
Éditeur : Nintendo  
Sortie US : non communiquée



## Question de point de vue

# View Point 2064

Après une simple apparition sur PlayStation, View Point, l'un des shoots les plus côtés de la Neo Geo, débarque sur Nintendo 64. Ça va blaster sec dans la galaxie.

**C**ette fois, Sammy, l'équipe de développement, a opté pour une autre orientation concernant cet opus. Exit le R-Type-like au profit d'un shoot en 3D, avec des niveaux

alternativement en 3D classique et 3D isométrique. Au sujet du système de tir, il sera possible de locker les ennemis, façon Raystorm, afin d'envoyer des flopees de missiles. Les boss

sont annoncés comme gros et monstrueux. Les habitués des shoots 2D seront ravis. Seul petit reproche, a priori, ce sera de la 3D "bridée" : il ne sera pas possible d'aller où l'on veut, à l'inverse de Lylat Wars par exemple.

Console : Nintendo 64  
Éditeur : Nintendo  
Sortie Japon : novembre





# CONCOURS

A L'OCCASION DE LA SORTIE DE

# JIN ROH

AU CINÉMA

PAR LES CRÉATEURS DE "GHOST IN THE SHELL"



sortie nationale le 17 novembre

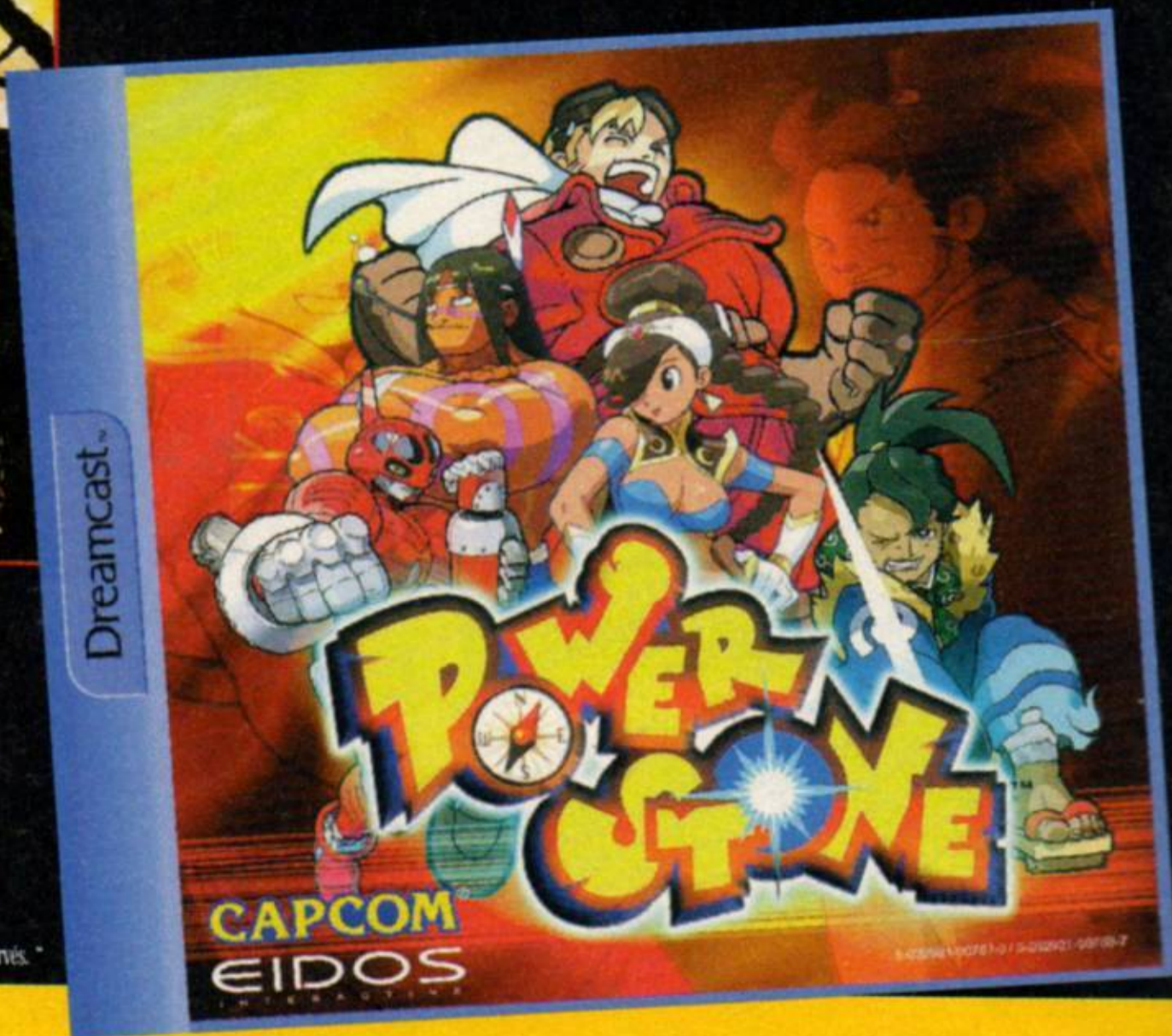
EIDOS  
INTERACTIVE

Le Magazine N°1 des Consoles  
**Play**one

  
Dreamcast

© Capcom Co.Ltd 1999 tous droits réservés. Édité sous licence par Eidos Interactive Limited 1999. Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd tous droits réservés.

# GAGNEZ DES DREAMCAST ET DES JEUX POWER STONE



sur le 08 36 68 77 33 ou [www.gameup.com](http://www.gameup.com)



## Aérogliissons violent !

Que le titre ne vous berne pas : Renegade Racers est une gentille simulation d'aérogliisseurs. Un panel



de 12 persos loufoques vous est proposé (un militaire fou, Frankenstein, etc.). À bord de votre engin, dont les caracté-



ristiques varient selon le conducteur, vous vous battez à coups d'armes en tout genre (rockets, mines, boost, etc.). Tout



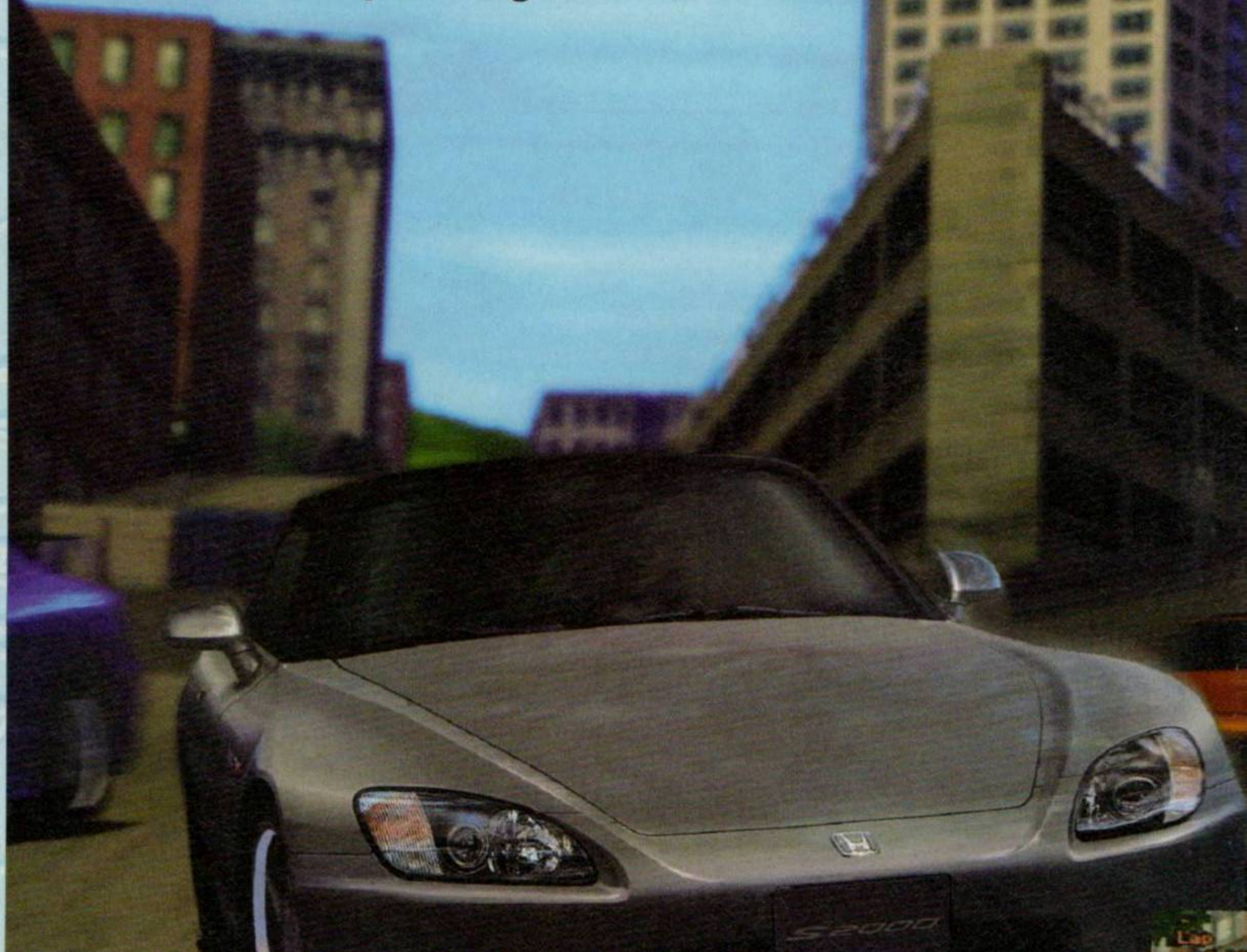
est permis pour terminer premier sur l'eau. Notre seul regret : graphismes enfantins et manque de variété du gameplay. Réservé aux incondtionnels du genre.

**Renegade Racers**  
Console : PlayStation  
Editeur : Virgin  
Sortie France : novembre



# Comme un goût De Gran Turismo 2 à

Passé l'été, les jeux de caisses sont toujours à l'honneur. Aux dires de Pedro, heureux reporter au Tokyo Game Show, Gran Turismo 2 s'annonce comme "une bombe". Pour le reste, on attend la suite de Toca (et de Colin McRae, présenté dans les niouzes du mois dernier) avec une impatience à peine maîtrisée. Quant aux outsiders, Les 24 Heures du Mans en tête, on ne demande qu'à se laisser convaincre. Gentlemen, start your engine !





goudron dans ta bouche

# Toca World Tour Championship

## Gran Turismo 2

**V**oici, pour vous donner une idée de ce qui vous attend, la liste des 32 constructeurs de renommée internationale, dont les véhicules figurent dans GT 2. Petite précision : parmi les 400 bolides proposés, aucune Ferrari, Porsche et Lamborghini, pour cause de licences signées respectivement avec Electronic Arts, Sega et Titus.

- |              |               |
|--------------|---------------|
| Alfa Romeo   | Mazda         |
| Aston Martin | Mercedes-Benz |
| Audi         | Mercury       |
| BMW          | MG            |
| Chevrolet    | Mini          |
| Chrysler     | Mitsubishi    |
| Citroën      | Nissan        |
| Daihatsu     | Opel          |
| Dodge        | Peugeot       |
| Fiat         | Plymouth      |
| Ford         | Renault       |
| Honda        | RUF           |
| Jaguar       | Shelby        |
| Lancia       | Subaru        |
| Lister       | Tommy Kaira   |
| Lotus        | Toyota        |

Console : PlayStation  
Éditeur : Sony CJ  
Sortie France : 8 décembre



## Les 24 Heures du Mans

**A**vec une version finalisée à 85 %, le jeu nous a fait une forte impression. La simulation est calquée sur les vrais circuits, celui du Mans, pour les courses, et celui de Bugatti, pour l'entraînement. Licence oblige, on retrouve toutes leurs spécificités. His-



toire de ne pas s'ennuyer, quatre circuits imaginaires sont à débloquent. En direct live, 32 bagnoles se battent sous vos yeux, l'une d'elles dépendant entièrement de vous. Plus vos performances sont bonnes, plus écuries et annonceurs vous sollicitent. Enfin, il y a cette option qui permet de jouer 24 heures non-stop. On sauvegarde en se rendant dans le pit... Le seul défaut du soft serait le graphisme, franchement pövre. Alors, cocorico ?

Console : PlayStation  
Éditeur : Infogrames  
Sortie France : 26 novembre



## Toca World Touring Cars Championship

**P**eut-être le plus sérieux concurrent de GT 2 ! Dans la grande tradition des simulations de Gran Turismo, Toca WTCC promet d'en imposer par un réalisme exacerbé et



une difficulté extrême. Codemasters a profité du dernier ECTS pour annoncer la naissance du troisième volet de la saga Toca. Les infos ayant été distillées au compte-gouttes, sachez que le jeu tournera entièrement en haute-résolution et que l'on y retrouve la nouvelle Audi TT. Vous devrez vous contenter de ces quelques clichés recueillis au mépris du danger en attendant mieux.

Console : PlayStation  
Éditeur : Codemasters  
Sortie France : mars 2000

## En cadeau ce mois-ci, la carte téléphonique GT2 !

Pour fêter la sortie du numéro 102, Player One vous offre en exclusivité la carte téléphonique Gran Turismo 2. Attention, série limitée ! Il s'agit d'une carte prépayée : en suivant les instructions figurant au dos, vous pourrez appeler sur toute la France métropolitaine.

Intercall  
CARTE TÉLÉPHONE

10  
UNITÉS  
D'APPEL  
PRÉPAYÉES

**GT**  
GRAN TURISMO 2™  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Player One PlayStation

AIDES DE JEUX  
GAMEUP.COM





**FINAL FANTASY VIII**

En réchapperez-vous un jour ?


[www.square-europe.com](http://www.square-europe.com)



SQUARESOFT®



[www.playstation.tm.fr](http://www.playstation.tm.fr)

Tous droits réservés  et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Int.

© 1999 Square Co.,Ltd. Tous droits réservés. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, et le logo SQUARESOFT, sont des marques déposées de Square Co.,Ltd.



PlayStation

Aventure-action

# BIOHAZARD 3

Le changement dans la continuité, tel est le credo de Shinji Mikami, le génie à l'origine du triptyque Resident Evil. Attendu comme peu de jeux l'ont été, Biohazard 3 (en VO) réussit l'exploit de ne pas décevoir. Une gageure ?



Aidez-vous des canalisations qui bordent les couloirs pour repousser les zombies qui attaquent en masse.



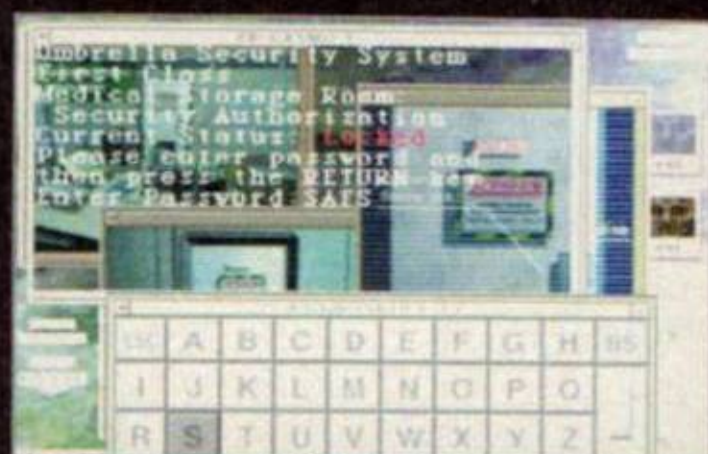
Un feu qui obstrue une allée ? Vous trouverez bien de quoi l'éteuffer.



L'action de ce nouvel opus se situe avant et après celle du précédent Resident. Le commissariat y joue à nouveau un rôle majeur.

Plein cadre cette fois. Vous me suivez ? Allez, compliquons encore un peu la démonstration. Soit l'axiome suivant : "Pourquoi refaire

La naissance d'un nouveau Resident Evil, c'est un peu comme la projection de la suite d'un blockbuster US ; on sait à peu près à quoi s'attendre. Plus d'explosions, plus de morts, plus, toujours plus. Le tout en terrain familier. Resident Evil n'échappe pas à la règle. Pour insister sur la métaphore cinématographique, Resident Evil 3 est au premier Resident Evil ce qu'Aliens, le retour, était à l'Alien de Ridley Scott : le premier jouait sur la peur de l'indicible, le hors-champ, tandis que la suite misait sur une accumulation de péripéties aussi horribles qu'épuisantes.



Les fameux de mots de passe chers à la série.



## A GORE ET À CRIS !

La palme du jeu le plus gore, loin devant House of the Dead 2 et consorts. À la différence d'un Dino Crisis souvent plus ridicule qu'effrayant, les effusions de Resident 3 participent du tourbillon de folie dans lequel il nous projette. Comme on dit, frissons garantis !





Deux choix : se laisser tomber, ou remonter vers le camion infesté de bêtes. Une décision à l'incidence capitale.



ce qui a été fait avec brio ?". Soit Shinji Mikami, mis au défi par plus de neuf millions de détenteurs des deux premiers Resident Evil de faire mieux que ces derniers. Soit la question suivante : "Comment ?" Euh... J'y comprend plus rien moi-même ! Enfin ! Après un Dino Crisis qui sentait le dégrasage à plein nez, Mikami répond à ces défis successifs avec une simplicité désarmante : en changeant subtilement l'orientation de cette suite, il renouvelle en profondeur une saga qui aurait pu montrer des signes

d'essoufflement. Resident Evil 3, tout en restant en terrain connu (après tout, c'est aussi pour cela qu'on est là), est davantage un pur jeu d'action que ses aînés. J'en vois déjà qui font la moue. À tort. Resident Evil 3, après un départ bien pentouflard, ne propose rien de moins que d'être embarqué dans un roller-coaster étourdissant de dénivelés, acteur authentique d'une superproduction. On vous a déjà fait le coup avec Syphon Filter. On ne vous avait pas menti. Mais là où Syphon faisait monter l'adrénaline



Les zombies ont appris à grimper les escaliers, tout n'est pas perdu !



Une statue recelant un secret dont dépend la suite de l'aventure. Un classique du game play Resident.

par une succession d'actions imposées, ce Resident vous persuade intimement de faire partie de l'aventure, tout en vous offrant un choix impressionnant de décisions. Explications.

### Les morts aux troussees

Vous devez déjà le savoir, cette "suite" se déroule 24 heures avant et après les événements tragiques qui ont frappé le commissariat de Raccoon dans Resident Evil 2. Et le brio avec lequel Mikami mêle le scénario de cette suite avec celui de son prédécesseur en épatera plus d'un. De surcroît, Res 3 fourmille de nouveaux décors, de rues au bord du chaos, dans une profusion de détails qui peut laisser pantois. C'est un territoire immense et souvent en plein air, accessible d'entrée de jeu. Un changement notoire : les bâtisses des deux premiers volets se



宝石がそろい機能が回復したようだ

Une énigme pas piquée des vers pour un jeu qui les sous-emploie.

découvraient chichement à mesure de la progression. Seconde évolution : dis donc, y'aurait pas eu comme une surenchère de zombies en deux ans ? Pour l'avoir évoqué en début de sujet, nous n'insisterons pas sur ce point. Sachez simplement que les zombies n'ont jamais été aussi présents que dans cette suite,



Nemesis, croisé furtivement dans Res2, joue ici les premiers rôles. Redoutable de brutalité.





Des jumeaux terrifiants des Hunter (Hunter et Hunter inc.?)

enfin, des décisions à prendre. Car... Tatatin ! C'est là que réside la vraie nouveauté de ce Resident. Dans la possibilité d'intervenir très clairement sur le scénario, en temps quasi-réel. On vous disait que Dino Crisis constituait un galop d'essais pour Mikami et les siens, là où avait été déjà expérimenté le système des décisions en temps réel. "Préférez-vous sauver Mr schmurtz ou alors partir à la recherche du Dr Frün's ?". Res 3 reprend ce principe en l'améliorant significativement. Précédé par quelques flashes tétanisants, ces nœuds narratifs ne vous laissent pas un instant de répit. Vous n'aurez ici qu'une micro-poignée de secondes pour vous décider.

## BIOHAZARD 3

**Dispo : Japon**  
**Éditeur : Capcom**  
**Texte : Japonais**

### LES PLUS

L'inimitable patte Resident  
 Graphisme plus fouillé  
 Le système de scénario à choix multiples  
 Un tourbillon d'action

### LES MOINS

Assez de sang (je plaisante!)  
 Énigmes mineures et rares



Les diffhanger sont annoncés par une série de flashes tétanisants.



Et une superbe reprise de volée !

et que leur variété n'a jamais été aussi grande... Au détriment des énigmes qui ne constituent ici que la portion congrue de l'aventure. Dommage ? Pas si sûr.

### La vie est immense et pleine de dangers

Rapidité. Tel est le maître mot de ce dernier opus. Rapidité des ennemis. Rapidité de L'ennemi : Nemesis, la brute de Resident Evil 2, passé entre

temps au rang de star. Un monument de violence, dont chaque apparition provoque la stupéfaction et une fascination irrépressible. Un acteur monolithique de 1 et de 0, qui renverrait le Kurgan d'Highlander à ses cours de catéchisme. Rapidité,

Là où Dino vous ramenait toujours au même endroit, les choix dans Res3 sont capitaux : prenez la porte bloquée, au lieu d'électrocuter les zombies, et vous pouvez numérotter vos abatis ! Actionnez les freins du train ou sautez en marche, et vous

ne vous retrouverez pas du tout au même endroit. Un principe qui prend littéralement aux tripes et qui ne lâche qu'à la fin de l'aventure. Pour le reste, rien n'a vraiment changé au pays de Resident Evil. Et c'est tant mieux. Tout juste peut-on noter la possibilité de créer ses propres projectiles en customisant les poudres ramassées çà et là, ainsi qu'une plus grande facilité de mouvements des deux personnages principaux. Galvanisé par le fracas des gunfights, on vous en dévoilera plus lors du test officiel. Patience, le jeu en vaut la chandelle, même si la mèche est longue ...

**Féthi, le maure vivant**

## LE CINÉMA DE PAPA

Jamais les cinématiques d'un Resident ne s'étaient rapprochées si intimement du cinéma d'horreur. De véritables séquences-cultes, montées en virtuose. L'ombre de Romero plane impériale. Il serait temps de lui rendre la monnaie de sa pièce. En lui confiant la réalisation de Resident Evil, le film ?







NE VOUS PRENEZ PLUS LA TÊTE,  
NI LES PIEDS DANS LES FILS...  
ET EN PLUS ELLES VIBRENT !

# Manettes DUAL FORCE™ INFRA-ROUGE



NOUVEAUTE !

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

\*PLAYSTATION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY

\*DUAL FORCE est une marque déposée par MAD CATZ

**BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1  
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34**





# over the world <sup>OTW</sup> over the world オーバーザワールド

PlayStation

Donjon-RPG

## DRAGON QUEST CHARACTERS: TORNECO NO DAIBOKEN 2 FUSHIGI NO DUNGEON

武器商人レベル1:ダンジョンマ  
プレイ時間6時間15分

冒険した回数	18回
これまでの最高レベル	22
これまでの最高HP	125
これまでの最高経験値	9771
これまでのちから最大値	9
最大獲得ゴールド	11538G
170アでの最大ターン数	977
倒したモンスター最大数	158

ハイスコア

1位	32308点	真流<
2位	28642点	真流<
3位	22727点	真流<
4位	12938点	真流<
5位	12757点	真流<

謎の森の真流<から  
目的を達し、地上へもどった。  
HP:108 LEVEL:17 ちから:5  
EXP:3951 6277G  
16回 0時間44分

Les records sont parfaitement  
archivés dans la Memory Card.

Le plus célèbre  
Donjon-RPG  
japonais revient,  
avec toujours plus  
d'ennemis, de  
trésors et de pièges  
sadiques. Enjoy !

Le premier Torneco no  
Daiboken, les aventures de  
Torneco est sorti en 93. Pour  
l'occasion, Nakamura Koichi,  
fondateur de la société Chun Soft,  
filiale d'Enix inventa le concept du



La maison de Torneco. Son fils garde un œil sur tout les trésors  
qui y sont stockés.



La carte du village. Dans le 2,  
on peut se déplacer n'importe où.

Donjon RPG, repris depuis dans  
de nombreux jeux, dont le Diablo  
de Blizzard. Ce concept sera même  
calqué par Square qui, comme  
d'habitude, débauchera le créateur  
de la saga pour lui commander un



Cette magicienne vous propose d'augmenter votre niveau à l'entrée  
du donjon.



Une boutique en plein donjon,  
quoi de plus normal !





Dans le 2, on peut s'amuser à faire des séries de glissades.

clone : Chocobo no Fushigi no Dungeon 1 & 2. Le but du jeu est simple : rentrer dans un donjon avec des cartes aléatoires, le fouiller de fond en comble, récolter des trésors, et passer des niveaux. Pour que le tout soit plus attrayant, le

personnage principal est l'anti-héros Torneco, un marchand que les joueurs ont pu rencontrer dans Dragon Quest 4. Il n'a d'autre mission que de rendre heureux sa famille. Tous les monstres rencontrés viennent aussi de la série des DQ, et les splendides



Torneco a le rythme dans la peau.



L'intro est fantastique, faite en simili pâte à modeler en images de synthèses.



Une des causes de mort les plus fréquentes dans les donjons : se faire endormir par les magiciens..

musiques sont assurées par Sugiyama Koichi, le musicien attiré de la saga.

### Mistral gagnant !

Pour ce qui est du jeu lui-même, pas de changements notables. Cela implique que les détracteurs du genre détesteront tout autant, pendant que les fans passeront des heures à explorer les différentes parties. Le système n'a pas changé d'un pouce. Malgré sa ressemblance avec un classique Action-RPG, le jeu se joue au tour par tour. Ainsi, une action du héros (bouger, frapper, utiliser, etc.) est égale à un tour de jeu. Les ennemis effectuent leur tour de jeu en même temps que vous. Rien n'est laissé au hasard dans ce système, mine de rien, assez technique. Le plus grand intérêt de cette suite est la variété des événements, qui a énormément augmentée (pièges, items magiques, etc.). De plus, avant de rentrer dans le Fushigi no Dungeon



Le héros est complètement "Stone". Il voit des fleurs partout.



La sauvegarde volatile n'est ni efficace ni pratique.

## TORNECO NO DAIBOKEN 2

Dispo : Japon

Éditeur : Enix

Texte : Japonais

### LES PLUS

Musiques à tomber par terre  
Aucune partie ne ressemble à une autre  
Durée de vie intéressante pour les fans !  
Génial à jouer

### LES MOINS

On a vu plus beau, même sur SFC !  
C'est ennuyeux de toujours reprendre au niveau 1 !  
Pas d'évolution du système de jeu  
Difficile

lui-même, on dispose d'un scénario, chose qui manquait dans le premier opus. Outre le style du jeu, que de nombreux joueurs n'apprécieront pas, on peut reprocher la réalisation "Super Famicom" du jeu, qui est, reconnaissons-le, d'une austérité monacale. Les musiques remixées du premier opus ont beau être toujours présentes, les graphismes sont carrément datés. Il n'en reste pas moins que, malgré ses défauts, Torneco no Daiboken 2 reste le meilleur de sa catégorie, et en plus génial à jouer !

Kamui



# over the world OTW オーバーザワールド

PlayStation

Tactics -RPG



## FRONT MISSION 3

L'unique série de Tactics RPG conçue chez Squaresoft revient après deux ans d'absence.

On espère avec ce volume trois, un retour en grâce, comme à l'époque de la version Super Famicom.



Les niveaux sont toujours divisés en trois : Corps à corps, Short et Long pour les Missiles.

Front Mission demeure une série Tactics RPG/Wargame parmi les plus populaires, mais les joueurs gardent un mauvais souvenir du second opus. En effet, passant de la belle 2D à une 3D très

装備するパーツを選択して下さい

販売リスト

名称	価格
9式打棒	300
ヘビーパイル	250
明達2型	450
衝都2型	500

Money 10052

残重量: ↓52 格闘力: ↓82

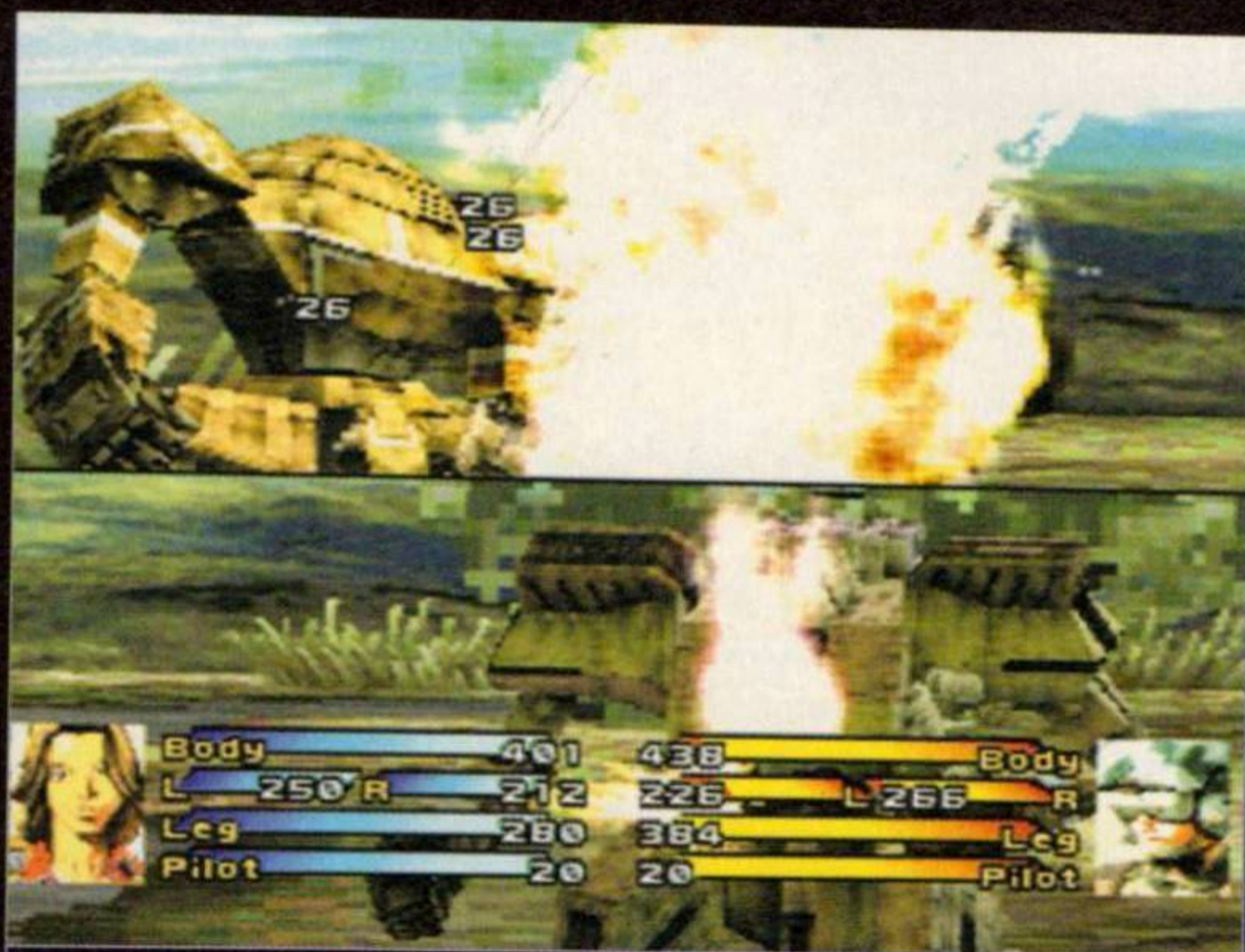
種類	属性	重量	命中率	射程	攻撃力	AP
マシガン	貫	65	80%	1~4	15×10 hit	5
		(↓65)	(↓20)		(↓125)	(↓4)

ショップで販売されている物です

Toujours aussi populaires, les séquences d'achats et d'équipements se sont faites beaucoup plus rare.

critiquable, cet épisode avait oublié le confort du joueur par ses gigantesques loadings soporifiques. G Craft, le développeur, a décidé cette fois d'améliorer le gameplay, pour impliquer le joueur à fond dans

cette fantastique saga. L'accent a été mis sur la rapidité de jeu. Les combats sont désormais aussi speed que dans Front Mission sur SFC ! Un petit zoom sur la carte, et on est plongé dans le feu de



Dans certaines séquences, l'écran se splitte habilement en 2.



Kazuki tombe sur une guérilla enragée contre l'OCU.





Les aptitudes spéciales apparaissent aléatoirement. Elles permettent d'accomplir des miracles.

## FRONT MISSION 3

Dispo : Japon  
Éditeur : Squaresoft  
Texte : Japonais

### LES PLUS

Objectif zéro loading presque atteint !  
Une ambiance du tonnerre  
Un scénario béton  
Toujours les méchas customisables à mort

### LES MOINS

Les boutiques ne sont pas si fréquentes.  
Les opérations militaires trop longues  
Les angles de vue aléatoires lors d'un lancer de missile



Il faut anéantir le "body" pour annihiler un mécha. Parfois, ils peuvent être abandonnés par leurs occupants.

l'action. Front Mission 3 (prononcez Third) est comme son illustre prédécesseur, axé sur le rendu de l'ambiance militaire, à tel point qu'on sentirait presque les odeurs conjuguées de la poudre et des chaussettes sales.

### Restore Hope

Pour la première fois dans un Front Mission, on joue avec un système multi-scénario. La trame principale reste la même : on incarne Takemura Kazuki, un jeune pilote d'essai de Panzer dans la base japonaise de l'OCU de Yokosuka. Une explosion terroriste l'entraînera dans une machination montée contre lui et

ses alliés. C'est à ce moment qu'il devra faire un choix : suivre Ema, qui semble en savoir long sur l'histoire, ou Alisa, sa propre sœur. En fonction de cette décision, le scénario prendra des routes différentes. Si l'on choisit la voie Ema, l'OCU, organisation réunissant le Japon et les pays d'Océanie seront les ennemis, devenant pour la première fois dans Front Mission de vindicatifs individus (L'USN, l'organisation des Amériques était d'habitude de manière caricaturale les opposants). L'OCU mettra la main sur une bombe extrêmement puissante, la Midas



Dans le scénario d'Ema, l'équipe de Kazuki prend la fuite en avion.

(pas de pot !), qui menacera tous les pays de la zone asiatique et, autre nouveauté dans un Front Mission, le conflit deviendra alors carrément international. J'ai beau chercher des défauts, je n'en trouve pas. Front Mission 3 répare tous les dégâts causés par les approximations du second volet. C'est vraiment le parfait Tactics RPG. Les grincheux y trouveront évidemment quelques détails bancals. Mais ils auront tort, car moi vraiment, Front Mission, j'adore !

Kamui



Quelle crête ridicule !  
Tout est toujours customisable.



Les missiles sont toujours déterminants dans le succès des missions.



Dreamcast

Donjon-RPG

# CLIMAX LANDERS

Climax est une compagnie culte, à l'origine de Shining, du premier Shining Force, et aussi de la série des Landstalker. C'est aujourd'hui au tour de la Dreamcast d'accueillir un jeu qu'on espère culte.

L'attente suscitée par Climax Landers est vraiment importante. Tout d'abord par l'incroyable renommée de ses créateurs : Kan Naitô, le patron de Climax a commencé à travailler sur un des jeux les plus mythiques de



Pratique, d'avoir un magicien dans son équipe.

tout le temps, Dragon Quest, puis vint Shining Force, un des jeux les plus marquants des années 90. Avoir le nom de la compagnie dans le titre d'un jeu, c'est vendeur ! Et puis les fans de RPG sur Dreamcast n'ont pas été très gâtés cette année, à part avec ShinkiSekai Evolution, mais depuis, c'est quand même un peu mort. Le succès de Climax Landers est donc très important pour la popularité de la console, car il fait partie de ces jeux qui font vendre la console. Sword est un héros malgré lui. Il se fait transporter dans un monde alternatif bizarroïde par un sorcier apparemment sympathique, qui va le lancer dans une quête

mystérieuse. Il sera donc forcé de visiter des donjons qui apparaîtront au cours de l'aventure pour le compte de ce sorcier.

## Premier RPG-culte sur DC ?

Il sera rejoint dans son aventure par différents héros, dont certains sont des personnages connus des jeux de Climax. Les fans reconnaîtront au passage Lyle de Landstalker, Marlin de Shining & The Darkness et Lady de Ladystalker, ainsi qu'une brève apparition du toujours très inutile Yoghurt de Shining Force. Le concept assez bourrin est pompé sur pas mal de jeux connus.



Et le top du ridicule. En mettant une bague spéciale, le héros se transforme en Yogurt de Shining Force.



Dans le dernier donjon, on est quelquefois confronté à des pièges redoutables.

## DES PERSOS PUISSANTS



Lyle de Landstalker.



Marlin de Shining & The Darkness.



Lady de Ladystalker.



Rao (personnage inédit).





Ce monstre, le "stone", a une résistance incroyable et un fulguro-poing efficace.



Lyle en action.



Il ne faut pas oublier de chopper les monstres adverses.

CLIMAX  
LANDERS

Dispo : Japon  
Éditeur : Climax-Sega  
Texte : Japonais

### LES PLUS

D'un réjouissant mysticisme  
Très beau  
Plein de jeux VMS

### LES MOINS

Trop court  
Les combats pas assez développés  
L'unique possibilité de faire une équipe avec des monstres  
Léger en regard de Tomeco 2

Reprenant toujours un donjon au niveau d'expérience 1 (comme dans les Fushigi no Dungeon de Chun Soft), Sword devra pour réussir sa quête, capturer des monstres, pour les utiliser dans son équipe, ça ne vous rappelle rien ? Climax Landers est donc un donjon-RPG assez classique, comme il en existe des dizaines, comme le Torneco no Daibōken 2 chroniqué dans ce même numéro.

Climax Landers ne survit pas à l'énorme attente qu'il a engendrée. C'est un bon jeu, dont le seul problème est de se positionner sur un créneau déjà surpeuplé. De plus, il est très très court et compte beaucoup sur ses sous-quêtes pour augmenter la durée de vie, ainsi que sur les dizaines de mini-jeux VMS qui rallongent d'autant le temps de jeu.

Kamui



C'est indéniable, les décors ont de la gueule.



Sur cette Dreamcast, Sword peut chopper une dizaine de jeux VMS.



Le mystérieux Master vous invite à fermer le livre, ce qui vous ramènera dans votre monde.



Une image récurrente étant donné que les niveaux repartent à zéro à chaque fois qu'on sort du donjon.



PlayStation

Jeu de danse



**DANCE DANCE  
 REVOLUTION  
 2D REMIX**

Dispo : Japon  
 Éditeur : Konami  
 Texte : Japonais

**LES PLUS**

L'ambiance boîte des années 80  
 Convivial par excellence  
 Tout simplement culte  
 À la poubelle, les cassettes  
 de gym de Cindy choucroute

**LES MOINS**

Tapis chérot  
 Trop bonnard pour les grincheux

# DANCE DANCE REVOLUTION SECOND REMIX

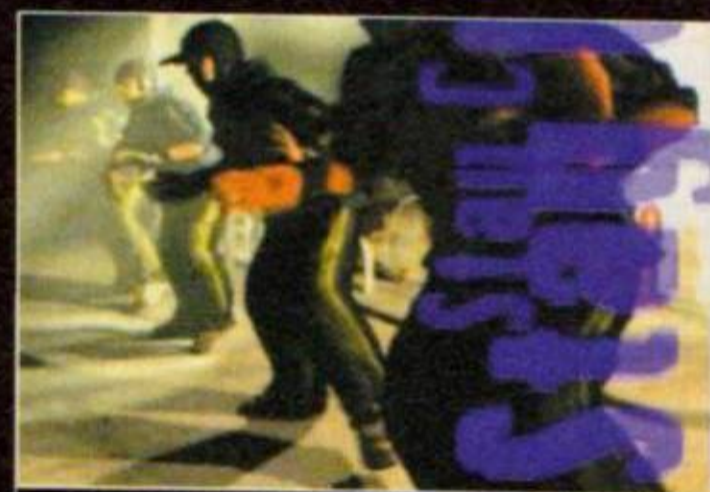
"Oui, comme ça !  
 Déhanche-toi  
 lascivement. Passe  
 ta langue sur tes  
 lèvres ! T'es belle,  
 tu sais, avec tes  
 pattes d'éph' et tes  
 talons de 30 cm !"



Parfois aux limites de la prise de tronche, les fonds d'écran de D. Dance2 sont toujours psychédélics.



Si vous manquez trop de manœuvres, un panneau Danger vous indique que la fin est proche.



L'intro est expédiée. Dommage, on aurait apprécié un petit clip du genre du "YMCA" des Village People !

de D. Dance fondent comme neige au soleil. À sept cents boules le gadget, le soft se destine automatiquement, par un axiome rageant, à une élite friquée... Heureusement, j'ai mon Kamui sous la main.

**Un Kamui sinon rien**

Profitant du départ pour l'Extrême-Orient du désormais fameux pigiste qui ne mettait jamais d'accent (au

grand dam des secrétaires de rédaction), je prouve à l'assemblée ébahie mes dons pour la danse dans un tonnerre de louanges unanimes. Le tapis en vibre encore de plaisir. Chaque chanson franchie ("In the Navy", "Kung Fu Fighting", des musts improbables de la soupe des années 70), donnent accès à un air suivant, et ainsi de suite... Jusqu'à ce que vos scores débloquent de nouveaux tubes inclassables. Un bonheur perpétuel qui ne trouve sa raison

d'exister qu'au milieu d'une foule conquise par vos exploits. N'en déplaise aux pleureuses qui ne comprennent pas que le bonheur se trouve parfois sous des montagnes de ridicule (n'est-ce pas Cyril ?), D. Dance 2 et son petit frère D. Dance Revolution (moins de chansons, c'est tout), atteignent des sommets de kitsch. Donc de rires. Que c'est bon de... frimer !

**Féthi, danseur étoilé**

Profitant d'un succès prenant des allures de véritable phénomène au Japon, les jeux dits musicaux déboulent en fanfare sur le vieux continent, Dance Dance en tête. Vous connaissez le principe : enchaînez en mesure les commandes indiquées sur l'écran, histoire d'épater la voisine du dessus par des postures digne du Travolta de "La fièvre du Samedi Soir". À cet effet, l'usage du tapis de danse (et maintenant du double tapis afin d'affronter un ami) est plus que recommandé ; sans lui, les charmes



Le DJ vous annonce en direct si vous êtes en rythme, ses appréciations vont de "Miss" (notes manquées) à "Perfect" comme dans un jeu de baston.



Les écrans de choix de niveau s'effectuent sur une table de mixage de DJ. Amusant...



En enchaînant les perfect, vous obtiendrez des combos qui vous feront exploser les scores.



## PLAYSTATION

<b>JEUX USA</b>	FINAL FANTASY VII	129 F	<b>FIGHTING FORCE 2</b>	349 F	MONOPOLY	299 F	<b>READY TO RUMBLE 2</b>	369 F	<b>SUPERCROSS</b>	369 F
<b>JEUX JAP</b>	FRONT MISSION 3	499 F	<b>FINAL FANTASY VIII</b>	399 F	+ MONOPOLY DE VOYAGE	299 F	RIDGE RACER IV	349 F	SYPHON FILTER	349 F
	LEGEND OF MANA	499 F	<b>FINAL FANTASY VIII COLLECTOR</b>	499 F	<b>MULAN STORY</b>	349 F	RIVEN	299 F	<b>TARZAN</b>	349 F
	MACROSS V.FX 2	499 F	<b>FORMULA ONE 99</b>	349 F	<b>MUSIC 2000</b>	349 F	<b>ROADSTERS</b>	349 F	<b>TELEFOOT MANAGER</b>	369 F
	RIVAL SCHOOL 2	449 F	<b>FOOTBALL MANAGER</b>	349 F	<b>NASCAR 2000</b>	349 F	RUNNING WILD	249 F	TOCA TOURING CAR 2	299 F
	<b>WILD ARMS 2</b>	499 F	GEX CONTRE DR. REZ	249 F	NBA LIVE 99	299 F	<b>SHADOWMAN</b>	369 F	TOMB RAIDER 2+C.MEMOIRE	199 F
<b>JEUX EUROPEENS</b>	ALLINDRA	349 F	<b>G-POLICE 2</b>	299 F	NBA PRO 99	369 F	<b>SHANGHAI</b>	369 F	+ SOLUTIONS	199 F
	ANNA KOURNIKOVA'S	299 F	<b>GTA 2</b>	329 F	NBA 2000	369 F	SILENT HILL	299 F	TOMB RAIDER 3	299 F
	SMASH COURT	359 F	GUNGAGE	379 F	NFL EXTREME	369 F	<b>SILICON VALLEY</b>	349 F	<b>TOMB RAIDER 4</b>	369 F
	ASTERIX	299 F	GUY ROUX MANAGER 99	379 F	<b>NHL 2000</b>	369 F	<b>SLED STORM</b>	349 F	<b>TONY HAWK</b>	369 F
	ATLANTIS	299 F	+ MEMO	379 F	<b>NO FEAR DOWNHILL</b>	369 F	<b>SNOOKER</b>	349 F	<b>SKATE BOARDING</b>	369 F
	BATMAN ET ROBIN + K7	199 F	<b>HOT WHEELS TURBORACING</b>	369 F	<b>MOUNTAIN BIKING</b>	299 F	SOUTH PARK	299 F	<b>URBAN CHAOS</b>	369 F
	BLOODY ROAR 2	349 F	<b>HUGO 2</b>	299 F	OMEGA BOOST	299 F	<b>SOUTH PARK LUV SHACK</b>	329 F	V-RALLY 2	369 F
	BUST A MOVE 4	269 F	<b>J.MADDEN 2000</b>	369 F	<b>POINT BLANK 2</b>	299 F	<b>SOUTH PARK RALLY</b>	549 F	<b>VIGILANTE 8 SECONDE OFFENSE</b>	349 F
	CAESAR 2	299 F	KENSEI SACRED FIRST	299 F	<b>POINT BLANK 2 + GUN</b>	299 F	<b>SPACE INVADERS</b>	199 F	WILD ARMS	299 F
	<b>CAPCOM GENERATION</b>	299 F	<b>KINGSLEY</b>	299 F	POP'N POP	299 F	<b>SPEC OPS</b>	329 F	<b>WIPEOUT 3</b>	349 F
	<b>CARMAGEDDON</b>	369 F	<b>KNOCK OUT KINGS 2000</b>	369 F	PREMIER MANAGER 98	249 F	<b>SPEED FREAKS</b>	349 F	<b>WWF ATTITUDE</b>	349 F
	<b>CASTROL HONDA SUPER BIKE</b>	369 F	LE SEME ELEMENT	299 F	<b>QUAKE 2</b>	349 F	SPYRO	299 F	<b>WORMS ARMAGEDDON</b>	369 F
	<b>CHINE</b>	349 F	<b>LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER</b>	369 F	<b>RAILROAD TYCOON 2</b>	349 F	<b>SPYRO 2</b>	349 F	TEL	299 F
	<b>CHOCOBO</b>	349 F	<b>LEGEND OF KARTIA</b>	349 F	RAT ATTACK	369 F	<b>STAR WARS EPISODE 1</b>	349 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
	<b>CONSTRUCTOR + MEMO</b>	249 F	<b>LEGEND OF FORESTIA</b>	369 F	<b>RE-VOLT</b>	349 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	349 F	<b>X-FILES</b>	349 F
	<b>CROC 2</b>	369 F	<b>LEGO RACERS</b>	329 F	<b>RC STUNT COPTER</b>	249 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F	<b>XENA LA GUERRIERE</b>	369 F
	<b>DBZ FINAL BOUT + PAD + MEMO</b>	299 F	<b>LE MANS</b>	349 F						
	DRIVER	359 F	<b>LE MONDE DES BLEUS</b>	349 F						
	<b>DREAMSTORY</b>	349 F	<b>LE MONDE DES BLEUS COLLECTOR</b>	499 F						
	<b>DUNE 2000</b>	369 F	MARVEL	299 F						
	EGYPTIE	299 F	VS STREET FIGHTER	369 F						
	FIFA 99	299 F	METAL GEAR SOLID	369 F						
	<b>FIFA 2000</b>	369 F	<b>METAL GEAR</b>	169 F						
			<b>MISSION SPECIAL</b>	369 F						
			<b>MISSION IMPOSSIBLE</b>	369 F						
			<b>MILLENIUM SOLDIER</b>	249 F						
			MONKEY HERO	249 F						

### PLAYSTATION

**+ DUAL SHOCK**  
+ 100 F de bon d'achat  
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

<b>ACTION REPLAY</b>	PROFESSIONNEL VF + K7	790 F	<b>2 MANETTES SANS FILS</b>	299 F	<b>2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS</b>	299 F	<b>ADAPTEUR MULTIJOUERS</b>	169 F	<b>CABLE DE LIAISON</b>	99 F	<b>GAME BOOSTER</b>	590 F	<b>MANETTE TURBO</b>	199 F	<b>MANETTE DUAL SHOCK</b>	790 F	<b>MANETTE ANALOGIQUE</b>	99 F	<b>MEUBLE DE RANGEMENT</b>	79 F	<b>CARTE MEMOIRE</b>	49 F							
<b>VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE</b>	269 F	<b>VOLANT MAD CATZ LICENCE SONY</b>	199 F	<b>VOLANT act labs + C.PSX</b>	199 F	<b>PISTOLET</b>	790 F	<b>SIEGE BACQUET</b>	99 F	<b>COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE</b>	149 F	<b>2 MANETTES SANS FILS</b>	199 F	<b>PACK DE VIBRATION</b>	99 F	<b>PRISE PERITEL RGB</b>	49 F	<b>RALLONGE MANETTE</b>	49 F	<b>RANGE CD COULEUR</b>	49 F	<b>PAD SIMULATION + VIBREUR</b>	149 F	<b>V.G.A BOX</b>	499 F	<b>VIRTUAL GUN</b>	249 F	<b>SOURIS</b>	149 F

### PROMO PSX

<b>JEUX NEUFS JAPONAIS</b>	DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F	<b>MAGIC BEST WARRIOR</b>	69 F	C.C. ALERTE ROUGE	169 F	COLIN MCRAE RALLY	169 F	COOLBOARDERS 2	149 F	CRASH BANDICOOT 2	149 F	DIABLO	169 F	<b>DEAD OR ALIVE</b>	199 F	DIE HARD TRILOGY	169 F	DOOM	169 F	<b>DREAMS</b>	199 F	FIFA SOCCER 98	129 F	FINAL FANTASY 7	149 F	FORMULA ONE 97	99 F	FORMULA ONE 98	149 F	FORSAKEN	99 F	G.POLICE	149 F	GRAN TURISMO	149 F	GTA	149 F	GTA LONDON	149 F	<b>GUARDIAN CRUSADE</b>	129 F	<b>GUARDIAN OF DARKNESS</b>	149 F	HEART OF DARKNESS	169 F	<b>IRON BLOOD</b>	149 F	ISS PRO	169 F	JONAH LOMU RUGBY	149 F	LEGACY OF KAIN	149 F	MAGIC CARPET	99 F	MAGIC THE GATHERING	99 F	MDK	99 F	MEDIEVIL	149 F	MICROMACHINES V3	149 F	MONACO GP 2	169 F	MOTO RACER	129 F	NBA JAM EXTREME	149 F	NFL QUARTERBACK 97	169 F	<b>ODD WORLD: L'EXODE D'ABE</b>	99 F	<b>POCKET FIGHTER</b>	169 F	RASCAL	199 F	RAYMAN	149 F	<b>RESIDENT EVIL 2</b>	99 F	REVOLUTION X	99 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	<b>STREET FIGHTER</b>	149 F	<b>EX PLUS ALPHA</b>	169 F	SOUL BLADE	149 F	<b>TAIL CONCERTO</b>	149 F	TENCHU	149 F	<b>TEKKEN 3</b>	149 F	TIME CRISIS	149 F	TOCA TOURING CAR	169 F	TOMB RAIDER 2	149 F	TUNEL B1	99 F	VANDAL HEART	99 F	<b>VIRUS</b>	149 F	<b>WWF WARZONE</b>	169 F
----------------------------	--------------------------	------	---------------------------	------	-------------------	-------	-------------------	-------	----------------	-------	-------------------	-------	--------	-------	----------------------	-------	------------------	-------	------	-------	---------------	-------	----------------	-------	-----------------	-------	----------------	------	----------------	-------	----------	------	----------	-------	--------------	-------	-----	-------	------------	-------	-------------------------	-------	-----------------------------	-------	-------------------	-------	-------------------	-------	---------	-------	------------------	-------	----------------	-------	--------------	------	---------------------	------	-----	------	----------	-------	------------------	-------	-------------	-------	------------	-------	-----------------	-------	--------------------	-------	---------------------------------	------	-----------------------	-------	--------	-------	--------	-------	------------------------	------	--------------	------	----------------------	------	-----------------------	-------	----------------------	-------	------------	-------	----------------------	-------	--------	-------	-----------------	-------	-------------	-------	------------------	-------	---------------	-------	----------	------	--------------	------	--------------	-------	--------------------	-------

### CONSOLE DREAMCAST

<b>+ MANETTE ET MODEM</b>	1690 F	<b>VOLANT MC 2</b>	549 F	<b>MANETTE</b>	199 F	<b>VMS</b>	199 F	<b>VIBREUR</b>	199 F	<b>JOYSTICK ARCADE</b>	399 F	<b>CLAVIER</b>	249 F	<b>VOLANT</b>	499 F	<b>BLUE STINGER</b>	379 F	<b>BUGGY HEAT</b>	379 F	<b>DYNAMITE COP 2</b>	379 F	<b>FLYING HEROES</b>	379 F	<b>FORMULA ONE</b>	379 F	<b>GET BASS</b>	379 F	<b>HOUSE OF THE DEAD 2</b>	569 F	<b>+ GUN</b>	379 F	<b>HYDRO THUNDER</b>	379 F	<b>INCOMING</b>	379 F	<b>MILLENIUM SOLDIER</b>	379 F	<b>MONACO GRAND PRIX 2</b>	379 F	<b>MORTAL KOMBAT GOLD</b>	379 F	<b>NFL QUARTERBACK 2000</b>	379 F	<b>PEN PEN</b>	379 F	<b>POWER STONE</b>	379 F	<b>READY TO RUMBLE 2</b>	379 F	<b>RED DOG</b>	379 F	<b>SEGA RALLY 2</b>	379 F	<b>SNOW SURFERS</b>	379 F	<b>SPEED DEVIL</b>	379 F	<b>SONIC ADVENTURE</b>	379 F	<b>SOUL CALIBUR</b>	379 F	<b>SOUTH PARK LUV SHACK</b>	379 F	<b>STREET FIGHTER ALPHA 3</b>	379 F	<b>SUZUKI ALSTARE RACING</b>	379 F	<b>TOY COMMANDER</b>	379 F	<b>TRICKSTYLE</b>	379 F	<b>UEFA STRIKER</b>	379 F	<b>VIGILANTE 8 SECONDE</b>	379 F	<b>OFFENSE</b>	379 F	<b>VIRTUA FIGHTER 3</b>	379 F	<b>WORMS ARMAGEDDON</b>	379 F	<b>WWF ATTITUDE</b>	379 F
---------------------------	--------	--------------------	-------	----------------	-------	------------	-------	----------------	-------	------------------------	-------	----------------	-------	---------------	-------	---------------------	-------	-------------------	-------	-----------------------	-------	----------------------	-------	--------------------	-------	-----------------	-------	----------------------------	-------	--------------	-------	----------------------	-------	-----------------	-------	--------------------------	-------	----------------------------	-------	---------------------------	-------	-----------------------------	-------	----------------	-------	--------------------	-------	--------------------------	-------	----------------	-------	---------------------	-------	---------------------	-------	--------------------	-------	------------------------	-------	---------------------	-------	-----------------------------	-------	-------------------------------	-------	------------------------------	-------	----------------------	-------	-------------------	-------	---------------------	-------	----------------------------	-------	----------------	-------	-------------------------	-------	-------------------------	-------	---------------------	-------

### DREAMCAST



### SATURN

<b>JEUX JAP</b>	GALAXY FIGHT	79 F	GRAN CHASER	79 F	SAMOURAI 3	99 F	SHINING FORCE 3	299 F	SCENARIO 2	399 F	SHINING FORCE 3	449 F	SCENARIO 3	79 F	<b>STREET FIGHTER ZERO 3</b>	79 F	<b>TOSHIDEN URA</b>	79 F	<b>JEUX EUROPEENS</b>	RIVEN	199 F	<b>SLAM AND JAM</b>	379 F	<b>SOVIET STRIKE</b>	379 F	<b>SPACE HULK 2</b>	379 F	<b>TEMPEST 2000</b>	379 F	<b>TRASH IT</b>	379 F	<b>WORLD WIDE SOCCER 97</b>	379 F	<b>WRESTLEMANIA</b>	379 F	<b>SLAM AND JAM</b>	799 F	<b>SOVIET STRIKE</b>	649 F	<b>SPACE HULK 2</b>	399 F	<b>TEMPEST 2000</b>	99 F	<b>TRASH IT</b>	129 F	<b>WORLD WIDE SOCCER 97</b>	49 F	<b>WRESTLEMANIA</b>	129 F
-----------------	--------------	------	-------------	------	------------	------	-----------------	-------	------------	-------	-----------------	-------	------------	------	------------------------------	------	---------------------	------	-----------------------	-------	-------	---------------------	-------	----------------------	-------	---------------------	-------	---------------------	-------	-----------------	-------	-----------------------------	-------	---------------------	-------	---------------------	-------	----------------------	-------	---------------------	-------	---------------------	------	-----------------	-------	-----------------------------	------	---------------------	-------

### AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F

AMOK	IRON MAN	J.MADDEN 98
ANDRETTI RACING	JACK IS BACK	LA HORDE
BLACK DOWN	MAGIC CARPET	NBA JAM EXTREME
BLACK FIRE	NBA JAM TE	NBA LIVE 97
DEFCON 5	NBA LIVE 98	NHL POWERPLAY
DOOM	PGA TOUR GOLF 97	SHOCK WAVE
FIFA 96		
FIFA 98		
GEN WAR		
GRID RUN		
HEXEN		
HI OCTANE		

### NINTENDO 64 + F1 WORLD GP

<b>NINTENDO 64 COULEUR + MANETTE</b>	799 F	<b>RALLONGE MANETTE</b>	49 F	<b>MANETTE + FORCE PACK</b>	149 F
<b>ACTION REPLAY PRO.</b>	649 F	<b>MANETTE</b>	199 F	<b>+ CARTE MEMOIRE</b>	349 F
<b>FORCE PACK VIBREUR</b>	399 F	<b>MEMORY CARD</b>	49 F	<b>GAME BOOSTER</b>	199 F
<b>VOLANT + PEDALIER</b>	269 F	<b>MEMORY CARD 4X</b>	129 F	<b>EXTENSION DE MEMOIRE</b>	199 F

### NINTENDO 64

<b>JEUX EUROPEENS</b>	1080° SNOWBOARDING	369 F	AIR BOARDER 64	99 F	<b>ARMORINES</b>	399 F	<b>BASS HUNTER</b>	399 F	BOMBERMAN	299 F	BUST A MOVE 2	299 F	BUST A MOVE 3	399 F	CASTLEMANIA 3D	399 F	CAESAR'S WORLD OF GAMBLING	399 F	CENTER COURT TENNIS	149 F	<b>COMMAND AND CONQUER</b>	429 F	DIDDY KONG RACING	299 F	<b>DUKE NUKEM: ZERO HOUR</b>	399 F	EXTREME G	149 F	EXTREME G2	199 F	F1 POLE POSITION	199 F	F1 WORLD GP	249 F	F1 WORLD GP 2	369 F	FIFA 99	399 F	FIFA COUPE DU MONDE	299 F	FORSAKEN	199 F	<b>F-ZERO X</b>	369 F	GOEMON 2	429 F	007 GOLDEN EYE	279 F	HEXEN	99 F	<b>HYBRID HEAVEN</b>	399 F	<b>HOT WHEELS</b>	399 F	<b>TURBO RACING</b>	429 F	<b>JET FORCE GEMINI</b>	429 F	<b>KNOCK OUT KINGS 2000</b>	399 F	<b>LEGO RACERS</b>	379 F	LODE RUNNER	369 F	LYLAT WARS	199 F	<b>MAGICAL TETRIS</b>	399 F	<b>MARIO GOLF</b>	399 F	MARIO PARTY	369 F	MICROMACHINES TURBO	399 F	MILO'S BOWLING	399 F	<b>NAGANO</b>	149 F	NBA JAM 2000	399 F	<b>NBA PRO 99</b>	399 F	NFL QBC 99	199 F	<b>NFL QBC 2000</b>	429 F	<b>NEW TETRIS</b>	399 F	QUAKE	99 F	QUAKE 2	399 F	<b>RAINBOW 6</b>	399 F	RAMPAGE	99 F	RAMPAGE 2	99 F	<b>RAYMAN 2</b>	399 F	<b>RE-VOLT</b>	399 F	<b>READY TO RUMBLE 2</b>	399 F	<b>SHADOWGATE</b>	399 F	<b>SHADOWMAN</b>	399 F	<b>SOUTH PARK LUV SHACK</b>	429 F	STAR WARS EPISODE 1	429 F	SUPER MARIO 64	249 F	SUPER MARIO KART 64	249 F	SUPER MONACO GP 2	399 F	<b>TELEFOOT SOCCER 2000</b>	399 F	<b>TONIC TROUBLE</b>	399 F	<b>TOP GEAR RALLY 2</b>	399 F	TURCK	149 F	TURCK 2	299 F	<b>TUROK RAGE WARS</b>	399 F	<b>V-RALLY 99</b>	199 F	WICKER SURFING	399 F	<b>WORLD DRIVER CHAMP</b>	379 F	<b>WWF ATTITUDE</b>	429 F	WWF WARZONE	399 F	<b>WORMS ARMAGEDDON</b>	399 F	YOSHIE'S STORY	299 F	ZELDA	399 F
-----------------------	--------------------	-------	----------------	------	------------------	-------	--------------------	-------	-----------	-------	---------------	-------	---------------	-------	----------------	-------	----------------------------	-------	---------------------	-------	----------------------------	-------	-------------------	-------	------------------------------	-------	-----------	-------	------------	-------	------------------	-------	-------------	-------	---------------	-------	---------	-------	---------------------	-------	----------	-------	-----------------	-------	----------	-------	----------------	-------	-------	------	----------------------	-------	-------------------	-------	---------------------	-------	-------------------------	-------	-----------------------------	-------	--------------------	-------	-------------	-------	------------	-------	-----------------------	-------	-------------------	-------	-------------	-------	---------------------	-------	----------------	-------	---------------	-------	--------------	-------	-------------------	-------	------------	-------	---------------------	-------	-------------------	-------	-------	------	---------	-------	------------------	-------	---------	------	-----------	------	-----------------	-------	----------------	-------	--------------------------	-------	-------------------	-------	------------------	-------	-----------------------------	-------	---------------------	-------	----------------	-------	---------------------	-------	-------------------	-------	-----------------------------	-------	----------------------	-------	-------------------------	-------	-------	-------	---------	-------	------------------------	-------	-------------------	-------	----------------	-------	---------------------------	-------	---------------------	-------	-------------	-------	-------------------------	-------	----------------	-------	-------	-------

**PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 2F23/mn**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
TEL: 03.20.90.72.22  
FAX: 03.20.90.72.23  
ESPACE 3 VPC - RUE DE LA VOYETTE  
CENTRE DE GROS N°1  
59818 LESQUIN CEDEX

128, bd Voltaire  
75011 PARIS  
(M° Voltaire)  
TEL: 01.48.05.42.88  
TEL: 01.48.05.50.67  
Lundi: 13h-19h  
Mardi au Samedi: 10h-19h

36, rue Rivoli  
75004 PARIS  
(M° Hotel de ville ou St Paul)  
TEL: 01.40.27.88.44  
Lundi au Samedi: 10h-19h

LILLE 44, rue de Béthune  
TEL: 03.20.57.84.82  
Lundi: 13h-19h  
Mardi au Jeudi: 10h30-19h30  
Vendredi au Samedi: 10h30-20h

DOUAI  
39, rue St Jacques  
TEL: 03.27.97.07.71  
Lundi au Samedi: 10h-19h

VANNES 30, rue Thiers TEL: 02.97.42.66.91  
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:	Nom : .....	Prénom : .....
		<input type="checkbox"/> PLAYSTATION	N° Client (si déjà client) : .....	Age : ..... Ans
		<input type="checkbox"/> NINTENDO 64	Adresse : .....	Téléphone : .....
		<input type="checkbox"/> SATURN	Code Postal : .....	Ville : .....
		<input type="checkbox"/> DREAMCAST	Signature : .....	
		<input type="checkbox"/> DVD		
Frais de port (jeux : 25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost: 65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)		Mode de paiement : <input type="checkbox"/> Chèque postal <input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> Contre remboursement +35F <input type="checkbox"/> Mandat Cash		
TOTAL A PAYER		exp: ___/___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC		

\* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO. PRIX VALEURS, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.



# over the world <sup>OTW</sup> オーバーザワールド

PlayStation

Jeu de cuisine

## ORE NO RYORI (MA CUISINE)

**Sony qui profite d'une situation japonaise quasi-monopolistique lance un nouveau concept : la simulation de cuisine ! Cela fait un jeu incroyable, fun et démentiel ! Qui l'eut cru ?**

Un jeu de cuisine, ça pouvait paraître saugrenu. Et ça l'est certainement, mais le résultat est aux petits oignons. Se jouant exclusivement au Dual Shock, il propose au joueur de se lancer dans une carrière de cuistot- homme à

tout faire, et de lutter contre différents chefs, pour parvenir à triompher de la cuisine de l'empereur grenouille (n'y voyez absolument AUCUNE référence !). De nombreux clients débarqueront dans votre restaurant et vous demanderont certaines spécialités locales. Avec les manettes analogiques du Dual Shock, il faudra simuler le mouvement de la préparation des ingrédients. D'abord, s'occuper de leur traitement : couper, faire rôtir, frire, mettre du sel, de la sauce, malaxer de la pâte, casser des œufs, j'en passe et des meilleures. Bien sûr, le temps est limité et la qualité sévèrement notée à chaque fois par les clients. De plus, il ne s'agit pas exclusivement de plats japonais,



Le truc facile pour gagner des points : verser des boissons, comme ici la bière.

ORE NO RYORI

Dispo : Japon

Éditeur : Sony

Texte : Japonais

### LES PLUS

Un jeu à se tordre de rire  
La variété des plats  
Un mode versus génial  
Très accrocheur

### LES MOINS

Uniquement pour Dual Shock  
On le trouvera forcément trop court  
Ça donne vraiment faim d'y jouer

puisqu'on y cuisine aussi pizzas, hamburgers, etc. Autant de plats à composer en fonction du niveau que vous devez passer. Le mode deux Joueurs en fait un des softs les plus funs de ces derniers mois sur PlayStation. Un must qu'il faudra s'offrir en import, vu ses faibles chances de parvenir ici en V.F.

Kamui



Préparer les steaks pour les hamburger demande une bonne synchro gauche-droite ! C'est pas au Mac Do' qu'on verrait ça !



La préparation de la crevette pour le Tempura (beignet). À gauche de l'écran, on voit les plats en attente.



La frime totale : jongler avec son steak !



La présence d'un pochetron fait fuir les clients. Il faut vite appeler le 110 !



# over the world <sup>OTW</sup> over the world オーバーザワールド

PlayStation

Tactics-RPG



Intro en D.A de qualité, la grande classe.

GETTER ROBO  
DAIKESSEN !

Dispo : Japon

Éditeur : Bandai Visual

Texte : Japonais

## LES PLUS

Les dessins animés sympas  
Cartes de jeux difficiles  
Le système des fusions de mechas

## LES MOINS

Manque un poil de rythme  
Pas assez de robots dans sa propre équipe  
Simpliste au niveau des possibilités

# GETTER ROBO DAIKESSEN !

Bandai Visual n'est pas réputé pour sortir de bons jeux. Il n'y a qu'à voir les deux Macross sur Play ! Mais ce coup-ci, on a droit à un jeu tout ce qu'il y a de convenable. Que leur arrive-t-il ?

Getter Robo est un personnage de robot géant inventé par Nagai Go, le créateur de Grendizer-Goldorak et Ishikawa Ken. Le concept du jeu est d'y trouver un robot en trois éléments qui s'imbriquent pour ne faire qu'un. Ce robot possède trois formes différentes, en fonction de l'élément en tête du cortège. Après avoir bien marché, en dessin animé en 1974, puis récemment avec une série intitulée Shin Getter Robo, celui-ci débarque comme héros d'un tactics RPG, après avoir été robot-vedette dans la série Robot Taisen. Le jeu est un clone éhonté

et simplifié des Super Robot Taisen. De très nombreux facteurs n'y sont pas gérés, ce qui porte à croire que c'est un Robot Taisen pour les



Le Getter Beam est presque aussi puissant que dans les Super Robot Taisen.



On peut enfilez les robots à volonté, et dans tous les sens.



Nouveauté : il y a un Getter Shin, piloté par des femmes.

minots. Mais il n'en est rien, car ce jeu est très difficile. Cela vient du fait que, malgré la présence de plusieurs Getta Robo inédits, on se retrouve rarement avec plus de cinq unités de combats. La réalisation est soignée et, chose assez rare pour le souligner, les scènes de combat en 3D ne

souffrent d'aucun loading. De plus, il y a d'excellents dessins animés qui viennent agrémenter l'histoire. Finalement ce Getter Robo est une bonne surprise qui, loin de la complexité d'un Robot Taisen, fera passer des bons moments aux fans de robots.

Kamui



Un mini-jeu bien sympa : le simulateur de fusion de robots. Ici, les pilotes sont gênés par le vent.





N 64

Capharnaüm cosmique

# BAKURETSU MUTEKI BANGAIO

Deux jeux Treasure en moins de trois mois. C'est certain, le dieu des jeux vidéo existe ! Il pense même à ses fans.

En 98, Treasure avait frappé un grand coup, en sortant ce que nombre de joueurs, dont votre humble serviteur, considère comme le meilleur Shoot'em up de tous les temps. Il s'agit de Radiant Silvergun sur Saturn, un jeu qui a marqué par ses qualités, son ambiance, et le fabuleux Gameplay made in Treasure. Après avoir inscrit au palmarès des acquis les shoots verticaux, c'est le multi-scrolling qui nous est offert ici.



Un dialogue puissant. Riku le héros dit à l'ennemi qu'il vaut mieux faire de la bonne 2D que de la 3D foireuse. Un vrai sacerdoce !

Bangaio affiche un principe simple : un maximum de projectiles à l'écran, offre le maximum de fun au fan transi. Incarnant un mécha (2 variantes sont disponibles, donc chacun son armement), on doit

se faufiler dans des décors 2D conçus comme des labyrinthes. La première découverte du joueur sera la taille microscopique du sprite (et même de certains ennemis). Mais, en changeant de



On peut créer occasionnellement un champ de force pour se frayer un passage.



Parfois on pige que dalle à l'action.



Le deuxième mécha est très pratique avec son tir rebondissant dans les passages étroits.



Une intro minimaliste est présente, même si le jeu est sur cartouche.



À chaque niveau, un record bien précis. Au Japon, Bangaio est devenu un jeu très populaire pour établir des records.



Dispo : Japon  
 Éditeur : Treasure-ESP  
 Texte : Japonais

### LES PLUS

Fun incroyable  
 Tout l'écran est rempli !  
 Certains niveaux sont des purs casse-tête  
 Enfin un jeu ESP sur N64

### LES MOINS

Le graphisme austère à mort  
 Sûrement pas pour les petits joueurs  
 Difficile à trouver en France (mais sort sur Dreamcast en décembre)

niveau, cela semblera vite trop gros. En effet, l'écran sera recouvert d'une myriade de projectiles au point que la lisibilité en deviendra difficile. Pis encore, le héros pourra lancer 100 projectiles à la fois en se concentrant. Six cents combos et plus ! C'est la démesure totale ! Mais Bangaio ne s'adresse pas à tous les publics. Il ne plaira qu'aux joueurs invétérés. Son apparente complexité et son austérité graphique sont là pour cibler ce public bien précis. Il vaut donc mieux l'essayer avant.

Kamui



# Certains broient du noir...

MCM - R.C.S. NANTERRE B 350 79 75 04  
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](http://www.mcm.net)  
(et sur 3615 MCM\*\*  
ou 08 36 68 22 66\*\*)

Pour vous abonner :  
AU CABLE :  
08 36 67 60 60\*

**CANALSATELLITE**  
LE MEILLEUR DU NUMERIQUE

08 36 68 03 45\*\*  
3615 MCM\*\*



pl@S que la musique



# over the world <sup>OTW</sup> オーバーザワールド

Gameboy Color

RPG classique

## DRAGON QUEST 1 & 2

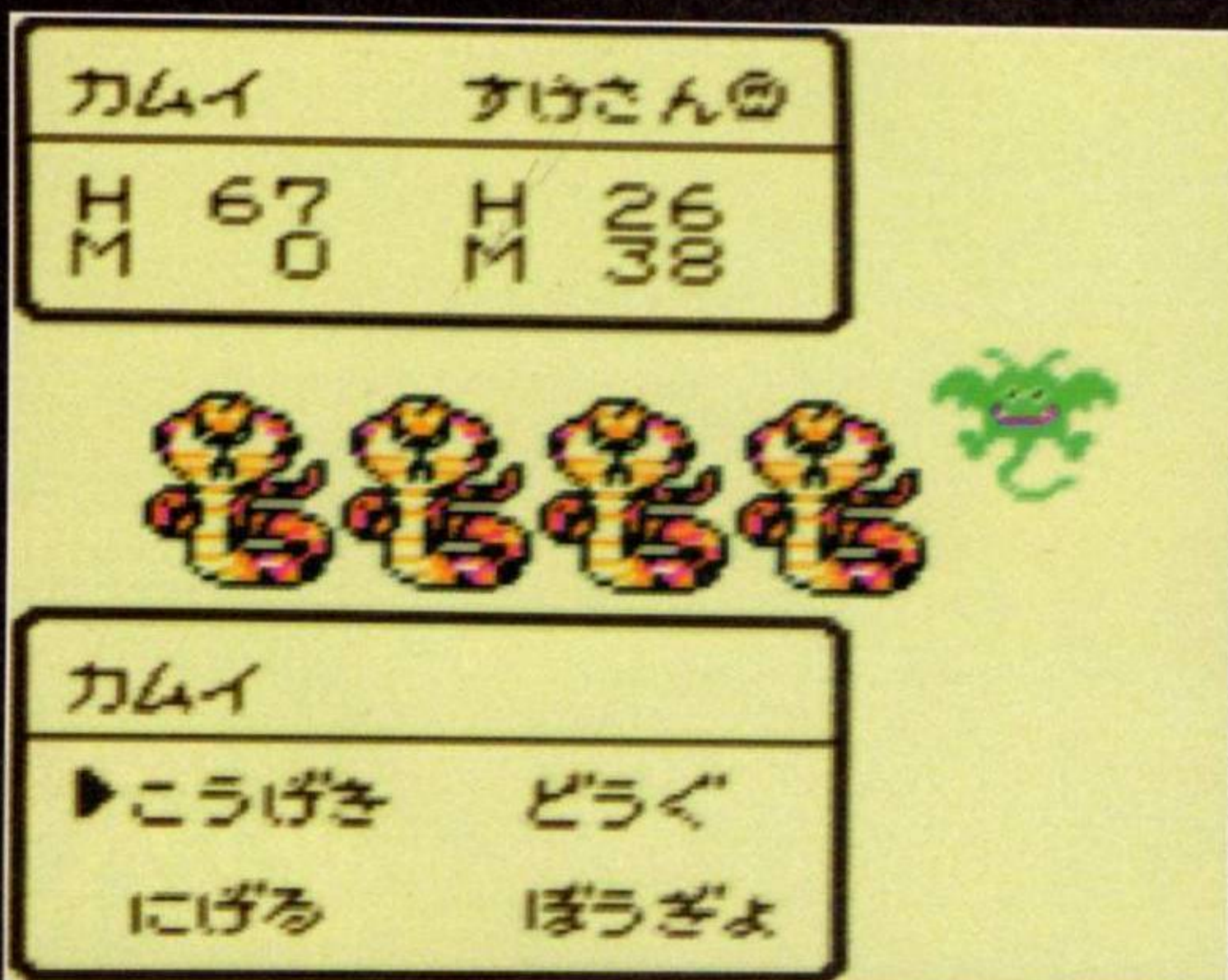
Vivre de ses rentes, c'est un rêve pour tous ceux qui veulent se la couler douce. C'est aussi le choix d'Enix en sortant cette compilation de ses jeux phares sur Gameboy Color.

Cela va bientôt faire cinq ans qu'Enix n'a pas sorti un Dragon Quest. C'est sans doute pour contenter ses fans qui attendent désespérément la venue d'un Dragon Quest 7 qui n'en finit plus d'être repoussé que l'on voit ce genre de produit. L'éditeur ressort la compilation Dragon Quest 1 & 2 qui était déjà sortie le 18 décembre 1993 sur SFC regroupant deux jeux de la trilogie de Roto. Dragon Quest 1 est un RPG pionnier. Sorti le 27 Mai 1987, il marquait la collaboration d'une célébrité du manga comme



王「おお カムイ！よくぞもどった！  
わしは とてもうれしいぞ。

Le roi de DQ1, seul point de sauvegarde du jeu. Il donne aussi le nombre de points d'expérience à atteindre pour le prochain niveau.



Les combats de DQ2 se font contre de multiples ennemis ! Bizaremment, il n'y a jamais de décors.



Ce Golem qui garde la dernière ville ne pourra être battu qu'avec un item magique bien caché (Dragon Quest 1).

DRAGON QUEST  
1 & 2

Dispo : Japon

Éditeur : Enix

Texte : Japonais

### LES PLUS

On peut jouer partout avec des jeux cultes  
Des jeux fondamentaux dans l'histoire du RPG console  
La sauvegarde volatile

### LES MOINS

Une deuxième réédition, ça pue l'argent facile  
Pourquoi encore le 1&2 ?  
Et le 3,4,5 ou 6 ?  
Des limitations évidentes comme les Sauvegardes limitées (le 1)



Les combats de DQ1 se font *mano à mano*, seul à seul.



Ce chien vous aidera à trouver le troisième personnage. (Dragon Quest 2).

Akira Toriyama et Yuji Horii, scénariste-designer très populaire. Force est de constater que le jeu a vraiment vieilli. Le héros se baladera comme un solitaire dans un monde

où un seul point de sauvegarde existe ! Les monstres aussi arrivent un par un. C'est vieillot, même kitsch, mais les bases du RPG sortent en droite ligne de ce jeu, vrai premier RPG console. Sorti le 27 Janvier 1999, Dragon Quest 2 permet de retrouver les héritiers du héros de Roto, dans un jeu bien plus élaboré. On peut cette fois-ci avoir une équipe, plusieurs ennemis, et le scénario lui-même est plus consistant. Les différents jeux n'ont absolument pas changé depuis leur première réédition sur SFC. On a juste droit à une petite intro d'images, ainsi qu'à une sauvegarde volatile, très pratique quand on joue dans les transports en commun. Bien qu'étant des jeux cultes, Dragon Quest 1 & 2 ne s'adressent sûrement pas à tous les publics.

Kamui



Les deux jeux ont même droit à de jolies mini-intro, un super exploit pour de la Gameboy...



# STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STOCK-GAMES.COM

**PAD DREAMCAST 199 FR**

**LIGHT GUN 199 FR**

**NINTENDO 64 + 1 PAD 649 FR**

**DREAMCAST**

**PLAYSTATION DUALSHOCK**

**POUR LES JEUX NEO GEO POCKET, SATURN, GAME BOY COULEUR ... CONTACTEZ NOUS !**

**40 MAGASINS EN FRANCE !!!**

**DREAMCAST 1690 FR**

**CONSOLE LIVRÉE AVEC UN PAD, UN MODÈME ET UN CD DÉMO**

**POUR LA VPC WWW.STOCK-GAMES.COM 01 46 55 07 85**

**PARIS**  
**JUSSIEU CONSOLES**  
 15 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine  
**REPUBLIQUE**  
 13 Bd Voltaire 75011 Paris - M° République  
**JUSSIEU CD ROM NEO GEO**  
 13 Rue des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine

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

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

**01 46 33 07 83 MONTPARNASSE**  
 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris  
**01 43 55 46 00 GARE DU NORD CONSOLES**  
 23 Rue d' Abbeville 75009 Paris  
**01 43 25 61 24 GARE DU NORD PC**  
 17 Rue d'Abbeville 75009 Paris  
**RIVOLI**  
 32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville  
**RAMBOUILLET**  
 2/6 rue chasles 78120 rambouillet  
**LA DEFENSE**  
 71 Rue Baratte Wilson 92800 Puteaux  
 RER La Défense  
**PROVINS**  
 14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins  
**SAINT-MAUR**  
 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur  
**VERSAILLES**  
 C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles R.G  
 Ouvert 7jours/7  
**CLAMART**  
 Rue Pletonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7

**02 40 48 53 12 CANNES**  
 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes  
**02 40 48 13 14 NICE**  
 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice  
**02 98 93 74 64 REIMS**  
 29 Rue Chanzy 51100 Reims  
**03 87 87 13 93 BORDEAUX**  
 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux  
**05 96 61 65 32 RENNES**  
 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes  
**05 59 46 13 37 SAINT-MAXIMIN**  
 5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin  
**03 44 11 48 10 CHOLET RAYON MANGA**  
 29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

**01 43 35 32 10**  
**01 44 63 02 49**  
**01 44 63 02 49**  
**01 42 74 43 22**  
**01 30 88 69 76**  
**01 49 06 96 08**  
**01 60 67 68 21**  
**01 55 96 23 32**  
**01 39 53 30 30**  
**01 40 95 00 86**

**04 93 380 900 MARSEILLE**  
 207 Rue de Rome 13006 Marseille - M° Castellane  
**04 93 13 00 10 METZ**  
 80 rue Fournirue 57000 Metz  
**03 26 47 77 78 METZ**  
 58 Passage Serpenoise 57000 Metz  
**05 56 79 00 51 PAU**  
 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau  
**02 99 67 53 10 SENS**  
 47 Grande Rue 89100 Sens  
**04 94 59 34 91 ABBEVILLE**  
 9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville  
**02 41 46 36 88 LYON**  
 4 rue de Brest 69002 Lyon

**VMS 199 FR**

**REVENDEURS, FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!**

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un maga

Vous voulez bénéficier :

- d' un **IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE** (depuis plus de 6
- d' une **CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE**
- d' une **NOTORIÉTÉ NATIONALE**, et faire partie d' une chaine de magasins dynamique

**STOCK GAMES** Recherche des **PARTENAIRES**  
 Pour plus d' informations, contactez

**RAPHAËL : 01 44 07 04 61**

**NOUVEAU MAGASIN À RAMBOUILLET 01 30 88 69 76**

**04 91 48 2**

**03 87 37 3**

**03 87 36 6**

**05 59 83 8**

**03 86 64 9**

**03 22 19 0**

**04 72 56 0**



# top

Salut tout le monde... assez peu de nouveautés sur 64, un petit peu plus de nouveaux titres sur Play, voilà le bilan du classement de vos jeux préférés... le mois prochain, on passe au niveau supérieur, avec l'introduction dans ces pages d'un top 5 Game Boy Color et d'un top 5 Dreamcast... alors j'attends vos classements : Play (20 titres de préférence), 64 (20 aussi), Game Boy (5 jeux) et Dreamcast (5 aussi)... Précisez aussi la console que vous possédez, l'une de vos lettres sera tirée au sort et son auteur gagnera le jeu qui réalise la meilleure entrée dans le top concernant la console de son choix... A plus...

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) (7) 1348 pts

Aucun changement en tête du top 64... ne reste plus qu'à attendre la nouvelle aventure de Donkey pour voir se profiler un véritable concurrent à Link... Perfect Dark, la suite de GoldenEye, a pour sa part été retardé à l'an 2000 (snif...). A suivre de loin, donc...



- ↔ 1 ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (7) 1348 pts
- ↑ 2 MARIO PARTY (3) (2) (5) 1275 pts
- ↓ 3 GOLDENEYE 007 (2) (1) (13) 1235 pts
- ↑ 4 STAR WARS RACER (6) (4) (2) 1146 pts
- ↑ 5 BANJO-KAZOOIE (11) (1) (13) 1129 pts
- ↑ 6 CASTLEVANIA 64 (8) (6) (3) 1121 pts
- ↔ 7 MARIO GOLF (-) (7) (1) 1105 pts
- ↓ 8 SUPER MARIO 64 (7) (1) (23) 1083 pts
- ↓ 9 MARIO KART 64 (3) (2) (24) 966 pts
- ↓ 10 TUROK 2 (4) (3) (8) 952 pts
- ↔ 11 SHADOW MAN (-) (11) (1) 947 pts
- ↔ 12 FIFA 99 (12) (12) (5) 904 pts
- ↓ 13 F-ZERO X (10) (1) (10) 830 pts
- ↓ 14 DIDDY KONG RACING (13) (3) (19) 811 pts
- ↓ 15 1080° SNOWBOARDING (9) (5) (10) 798 pts
- ↔ 16 TONIC TROUBLE (-) (16) (1) 716 pts
- ↔ 17 WIPE OUT 2097 (-) (11) (7) 669 pts
- ↑ 18 V-RALLY 99 (19) (10) (8) 642 pts
- ↓ 19 F1 WORLD GRAND PRIX (17) (5) (9) 587 pts
- ↓ 20 BEETLE ADVENTURE RACING (16) (15) (3) 423 pts

7

### Meilleure remontée

## MARIO GOLF

(-) (7) (1) 1105 pts

Décidément, Mario est omniprésent dans le top de vos jeux préférés sur N64... en kart, plate-forme, multi-épreuves, et maintenant sur le green... en tout cas, ce Mario Golf est une petite perle, qui devrait même convaincre les allergiques à ce sport... bref, un indispensable...







## DRIVER (5) (1) (2) 3219 pts

Boum ! en deux numéros, Driver détrône en trois coups de volant les dinosaures du top Play... Deux raisons à ce succès : le jeu est excellent, et, Soul Reaver mis à



1

part, les grands hits PlayStation de cette fin d'année n'ont pas encore débarqué...

- ↑ 1 **1 DRIVER** (5) (1) (2) 3219 pts
- ↔ 2 **METAL GEAR SOLID** (2) (1) (6) 3100 pts
- ↓ 3 **FINAL FANTASY VII** (1) (1) (21) 3056 pts
- ↑ 4 **RESIDENT EVIL 2** (8) (1) (15) 2873 pts
- ↑ 5 **SILENT HILL** (6) (5) (2) 2734 pts
- ↔ 6 **SOUL REAVER** (-) (6) (1) 2677 pts
- ↓ 7 **TEKKEN 3** (2) (1) (12) 2431 pts
- ↑ 8 **SYPHON FILTER** (16) (8) (2) 2378 pts
- ↓ 9 **GRAN TURISMO** (5) (1) (15) 2345 pts
- ↓ 10 **FIFA 99** (9) (1) (9) 2164 pts
- ↑ 11 **BLOODY ROAR 2** (14) (11) (3) 2126 pts
- ↔ 12 **RIVAL SCHOOLS** (12) (10) (7) 2119 pts
- ↑ 13 **V-RALLY 2** (15) (13) (2) 2049 pts
- ↓ 14 **CRASH BANDICOOT 3 WARPED** (7) (5) (8) 1725 pts
- ↔ 15 **SLED STORM** (-) (15) (1) 1680 pts
- ↓ 16 **BREATH OF FIRE 3** (11) (9) (7) 1604 pts
- ↓ 17 **L'EXODE D'ABE** (18) (6) (9) 1352 pts
- ↓ 18 **MEDIEVIL** (10) (2) (10) 1183 pts
- ↔ 19 **TONY HAWK SKATEBOARDING** (-) (19) (1) 1071 pts
- ↓ 20 **COOLBOARDERS 3** (19) (10) (8) 814 pts

6

### Meilleure entrée

## SOUL REAVER

(-) (6) (1) 2677 pts

On l'aura attendu... et on aura pas été déçu... Soul Reaver a confirmé tout le bien qu'on pouvait en penser et a toutes les chances de grimper en première place de ce top le mois prochain... alors à vous de jouer...



## Top Japon

Du 13 Septembre au 19 Septembre

- 1 **Dragon Quest Characters Torneco no Daibôken 2** (Fushigi no Dungeon) (Ps)
- 2 **Winning Post 4** (Ps)
- 3 **World Soccer Jikkyô Winning Eleven 4** (Ps)
- 4 **Dokodemo Isho** (Ps)
- 5 **Beatmania Append 4th Mix - The beat goes on** (Ps)
- 6 **Dance Dance Revolution 2nd Remix** (Ps)
- 7 **Pop'n'Music 2** (Ps)
- 8 **Front Mission 3** (Ps)
- 9 **Climax Landers** (Dc)
- 10 **Minna no Golf 2** (Ps)



## Top États-Unis

(Source Famitsu semaine 9 au 15 septembre)

- 1 **WWF : Attitude** (PS, GBC)
- 2 **Pokemon snap** (N64)
- 3 **Pokemon Pinball** (GBC)
- 4 **Pokemon blue** (GBC)
- 5 **Pokemon red** (GBC)
- 6 **Driver** (PS)
- 7 **Madden NFL 2000** (PS)
- 8 **NCAA Football 2000** (PS)
- 9 **Mario Golf** (N64)
- 10 **NFL Gameday 2000** (PS)



## Top Angleterre

(Source CTW semaine du 27 septembre)

- 1 **WWF : Attitude** (PS, GBC)
- 2 **Soul Reaver** (PS)
- 3 **Driver** (PS)
- 4 **WipeOut 3** (PS)
- 5 **FA Premier League Stars** (PS)
- 6 **Croc 2** (PS, N64)
- 7 **Syphon Filter** (PS)
- 8 **Silent Hill** (PS)
- 9 **Shadow Man** (N64, PS)
- 10 **Point Blank 2** (PS)





**Mahalia**  
la pousse

# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

C'est comme à l'école des fans, tout le monde a 10/10 ou presque. Amis fanzineux, vous êtes vraiment de plus en plus performants. J'ai reçu de véritables petits chefs d'œuvre. En revanche, il y a du laisser aller en ce qui concerne les tests... Ce qui serait bien désormais, c'est que j'en sache un peu plus sur vous : combien êtes-vous dans votre équipe, quel âge avez-vous, vos études etc. Sur ce, comme dirait mon voisin : "alut !".

## Salut à toute l'équipe de SSX

**T**out d'abord, un énorme bisou à N'Alfred par-delà les nuages. Pour le deuxième numéro, je vous tire mon chapeau, messieurs. Vous avez pondu là un vrai petit chef d'œuvre en matière de fanzine. Tous les ingrédients sont réunis : articles soignés, ton enjoué et drôle, maquette très agréable et infos sérieuses. Vous pouvez être fiers de vous ! Le seul petit reproche (rien de bien grave) que



je pourrais vous faire est le choix de la pagination. Je m'explique : Vous incluez dans votre dossier "horreur dans les jeux" quelques tests, mais vous enchaînez directement avec des tests de jeux normaux, donc on ne sait jamais quand s'arrête votre dossier sauf lorsque l'on tombe sur le texte de Pokémon ! Vos actus sont aussi en plein milieu des tests ! Pour finir, je ne comprends pas pourquoi certains tests ne comportent pas de tableau technique... Ceci dit, j'attends avec impatience le prochain numéro, courage à tous ! Pour commander SSX, vous pouvez envoyer 25 F à : Association SSX 108, rue de Strasbourg 79000 Niort.

## Cher Angel

**A**près avoir parcouru ta lettre m'expliquant les efforts que vous aviez faits côté orthographe puis tes deux fanzines, Système + et Télé zapping, je suis désolée de te dire que tu es très en-dessous d'un niveau convenable. Tes fautes sont tellement énormes que ça gâche vraiment la lecture. Même les titres des jeux ou des films sont bourrés d'erreurs et franchement, au risque de passer pour une chieuse, c'est totalement impardonnable. L'excuse des fautes de frappe ne passe pas quand tu écris dans ton édito : "Maintenant si on parlait de se que vous aimez ces à dire les jeux vidéos." Pour vraiment t'améliorer, procure-toi un dico de conjugaison avec un autre de vocabulaire. C'est rébarbatif certes, mais c'est aussi le seul moyen de progresser. Quant au contenu, il est aussi très moyen, tu ne donnes aucune info intéressante, on ne comprend pas toujours ce que tu veux dire, bref là encore tu dois faire des efforts. Seul point positif ; ta maquette est sympa et originale. J'espère que tu ne prendras pas ces remarques trop mal. Mon seul but est que tu t'améliores et si le journalisme est une passion, tu pourras y arriver. Bon courage !



## Hello Rafik

Ton fanz' Kaïo Ken sur Pokémon est sympa mais pas vraiment captivant. En fin de compte, tu proposes pour 10 F un poster des persos et un descriptif du jeu. Or le but d'un fanz' est plutôt d'informer ou de faire marrer les lecteurs avec une approche différente des autres mags. C'est plus un geste commercial qu'une réelle passion à faire partager. Sans rancune et rendez-vous au prochain numéro ! Si vous voulez un joli poster de Pokémon envoyez 10 F à Kaïo Ken 16, rue de Valmy 93100 Montreuil.





## Salut Mad Peter



**C**omment te décrire le plaisir que j'ai eu à lire ton fanzine, Polygon ? C'est sans nul doute le meilleur fanz' que j'ai eu entre les mains depuis le début de cette rubrique. Tout est bon : vos idées, la façon dont sont écrits vos articles, le sérieux des infos, l'humour bien dosé, la maquette originale et claire, bref je n'ai vraiment aucun reproche à vous faire. C'est extrêmement proche du professionnalisme. Étant donné la qualité de votre mag' vous pourriez aisément le vendre à 10 F. Je comprends bien votre intention en ne le mettant qu'à 1 F, c'est très louable, mais j'ai peur que vous n'arriviez pas à rentrer dans vos frais et ce serait vraiment dommage que vous arrêtiez la publication. J'aimerais que tu me contactes à la rédaction car je suis curieuse d'en savoir plus sur ton équipe. À bientôt et encore bravo ! Pour recevoir

Polygon, envoyez 7,50 F à :  
Polygon 29/1/82, rue  
Eugène Jacquet  
59800 Lille.

## Très cher Dave

**J**e suis vraiment désolée de n'avoir pas pu publier ton fanzine dédié à Player One avant, mais nous avons eu des problèmes de place. En tout cas, ton intention nous a beaucoup touché et c'est avec plaisir que nous avons retrouvé l'histoire des vieilles consoles ainsi que les émissions de télé parrainées par Player. Continue dans cette voie en adoptant un ton peut-être moins didactique et plus convivial.



## Salut euh M. sans nom

**J**e n'ai pas bien compris l'intérêt de ton fanzine, Open Games. Ne sois pas vexé, mais tu annonces des tests de super jeu comme Ape Escape et il n'y a qu'une toute petite page dessus dans laquelle on n'apprend vraiment rien. De plus, ton dossier sur les daubes n'apporte rien non plus. C'est facile de casser des jeux, mais on aurait aimé savoir pourquoi ils sont pourris. Choisis-toi une ligne éditoriale, c'est-à-dire ; qu'est-ce que tu veux dire, qu'est-ce que tu peux apporter dans tes articles et suis-la dans ton mag. Ne te décourage pas et à bientôt.



### Message personnel

Merci à tous les garçons qui nous ont envoyés leurs photos. Ils ont tous un petit charme plus ou moins caché. C'est devenu désormais notre petit plaisir, à Clara et moi, d'ouvrir le courrier chaque matin. Rien que pour ces quelques minutes de bonheur, merci à tous.

## LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT

**Mathieu Giroux, 13 ans, pour son test de Castelvania sur N64 noté 92% : " Que les amateurs de jeu action-aventure se rassurent, Castelvania est là. Malgré une animation déplorable et des graphismes inégaux, Castelvania s'impose comme une référence sur la console Nintendo. Notamment grâce à son ambiance et à ses musiques qui sont de véritables symphonies. "**  
**Camille Pozzo, 13 ans, pour son test de Resident Evil 2 noté 96% : " Vous voulez vous faire peur ? Alors essayez Resident Evil 2, la référence. Des décors magnifiques et des sons à vous glacer le sang. Sans aucun doute, Resident est le jeu d'horreur le plus angoissant sur Play. À posséder absolument ! "**

**Gaël Berton, 16 ans (bravo pour tous tes textes !) pour son test de Sonic Adventure noté 80% : " Le hérisson super sonic ", mascotte de Sega, fait son come-back. Pas dans une bombe atomique mais dans un petit jeu bien sympatoche ma foi. En fait, on a un peu l'impression que ce nouveau Sonic est une démo destinée à prouver les capacités de la Dreamcast en matière d'animation... Ceci dit, les développeurs ont intégré un semblant d'aventure entre les phases plate-forme qui elles sont assez impressionnantes du point de vue réalisation. J'aime ! "**

## 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*



Tu penses qu'ils sont  
tes ennemis ?

erreur...

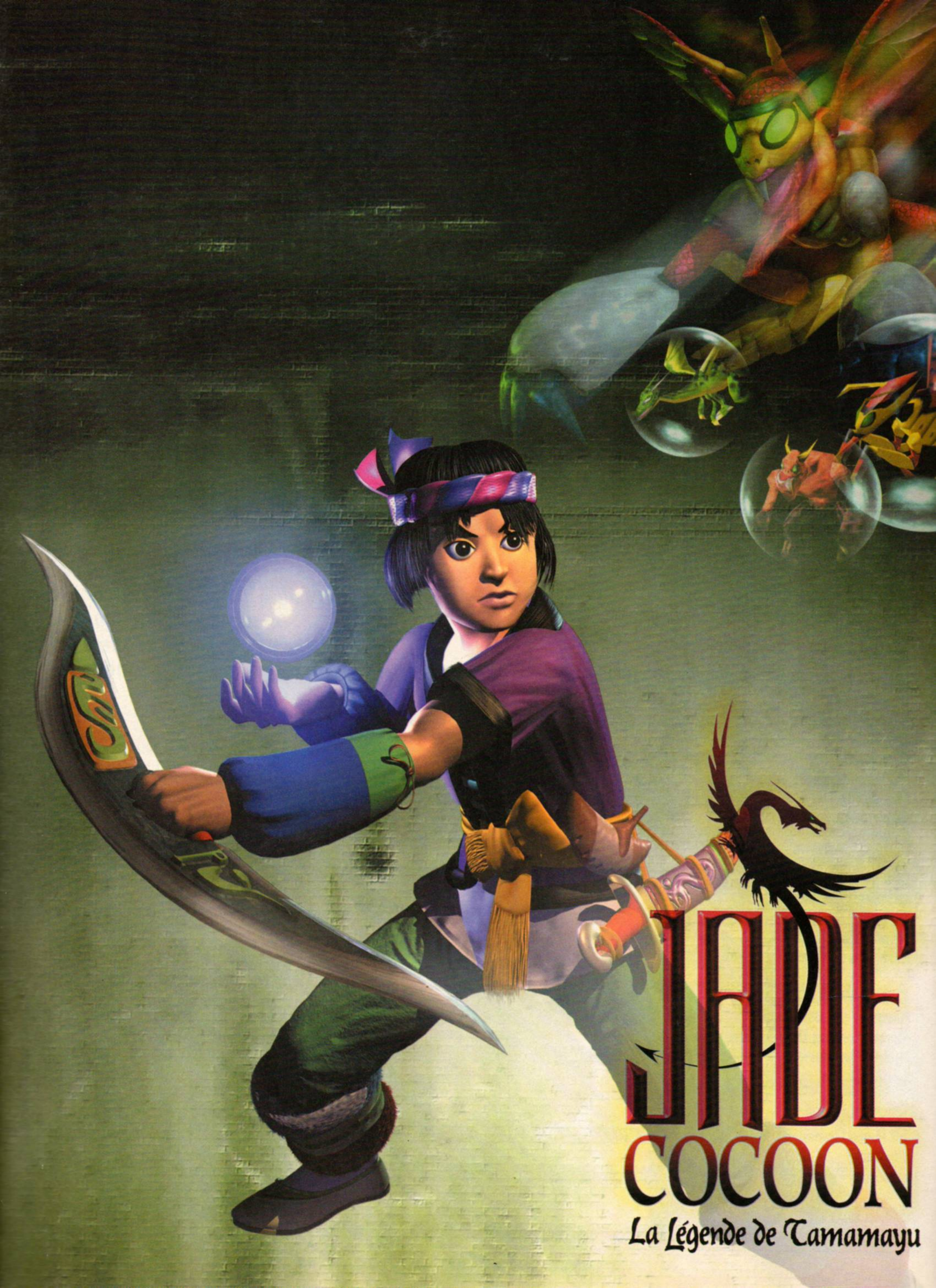
ils sont ta force.



astuces & infos, 3615 Crave\* ou [www.crave.fr](http://www.crave.fr)

\*2,23F/mn





# JADE COCOON

La Légende de Tamamayu



# Tests

## TOUS LES JEUX TESTÉS

**D**epuis le temps qu'on l'attendait, voici enfin Final Fantasy VIII. L'occasion de faire le point sur la saga de ce jeu de rôle mythique. Et les émotions ne s'arrêtent pas là : on a tremblé, avec House of the Dead ; on s'est enthousiasmé, avec Jet Force Gemini ; on s'est blasté, avec Quake II. Encore une fois, l'équipe de Player fait vibrer toutes vos cordes sensibles.



Toujours plus fort, toujours plus beau, c'est la voie, la voie de FFXIII (la vie est fantastique...).

### PlayStation

Final Fantasy VIII	71
Quake II	84
Dino Crisis	92
Spyro 2	94
Tarzan	96
Star Wars	98
Fifa 2000	106
Xéna la guerrière	108
Demolition Racer	110
No Fear Downhill	112
Dreamstory	114
Ronin Blade	115
Pac Man World	116
Worms Armageddon	118
Le monde des bleus	121
Championship Motocross	124
Chessmaster	125
South Park	128
Astérix	129
Centipède	130
Hot Wheels Turbo Racing	131
Pong	131

### Nintendo 64

Jet Force Gemini	88
Rayman II	104
KO Kings	122
The Next Tetris	127
Téléfoot Soccer 2000	129
Gex 3	132
Astéroïds	133

### DREAMCAST

House of the Dead II	80
Mortal Kombat Gold	100
Speed devils	102
Hydro Thunder	119
Tokyo Highway Challenge	124
Jimmy White's II Cueball	133

### GAME BOY

Mario Golf	120
Fourmiz	125
All Star Tennis 99	126
Papyrus	126
Mission Impossible	127
Looney Tunes	128
Tarzan	130
Space Invaders	132

### LE NOUVEAU BARÈME DE NOTATION DE PLAYER ONE

0 à 39 % : jeux à éviter.  
 40 à 59 % : jeux moyens ou curiosité.  
 À essayer avant d'acheter.  
 60 à 69 % : bons jeux, mais pas vraiment aboutis.  
 70 à 79 % : très bons jeux, vous pouvez acheter sans problèmes, vous ne serez pas déçus.  
 80 à 89 % : ce sont les hits, les jeux excellents qui doivent faire partie de votre ludothèque.  
 90 % et + : les jeux mythiques qui ont marqué leur époque.

### LES NOTES DES TESTEURS

	KAMUI	YAS	WONDER	WOLFEN	FÉTHI	CYRIL	BENCO
<b>PLAYSTATION</b>							
Xéna la guerrière			♥♥♥♥		♥♥♥♥		
Dreamstory						♥♥♥	♥♥♥
Demolition Racer			♥♥♥		♥♥		
Quake II		♥♥♥♥			♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Dino Crisis	♥♥♥♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥
No Fear downhill					♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥
Fifa 2000	♥		♥♥		♥♥♥		
Ronin Blade	♥♥	♥♥♥	♥♥		♥♥♥	♥♥♥	
FFVIII	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥	♥♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Spyro 2	♥		♥♥		♥♥♥	♥♥♥♥	♥
Pac Man world	♥♥♥		♥♥♥♥		♥♥♥	♥♥♥	
Le monde des bleus	♥	♥♥♥			♥♥		
Tarzan	♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	
Worms Armageddon			♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Star Wars			♥♥♥	♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥
<b>DREAMCAST</b>							
House of the Dead 2	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
Mortal Kombat Gold	♥♥	♥♥♥	♥	♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥
Hydro Thunder		♥♥♥	♥♥♥		♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥
Speed Devils					♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥
<b>NINTENDO 64</b>							
Jet Force Gemini		♥♥♥♥	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	
Rayman 2					♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥
KO Kings		♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	
<b>GAME BOY</b>							
Mario golf	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥		



# Final Fantasy VIII



## FF VIII conjugué au plus que parfait

Ça y est, le Final Fantasy nouveau est arrivé ! On y a goûté et, contrairement à un gros rouge qui tâche que je ne citerai pas, le cru 99 de FF s'annonce exceptionnel.

Sortis au printemps dernier au Japon, Final Fantasy VIII a battu tous les records de vente dès le premier jour (4 millions d'exemplaires à ce jour). C'est simple, au Japon, chaque épisode de Final Fantasy déchaîne les passions et se traduit par des queues de plusieurs dizaines de mètres devant les magasins spécialisés. Aux Etats-Unis, le phénomène est à peu de chose près identique. En France, on n'attend pas encore de telles extrémités encore que... Mais depuis que la démo du huitième épisode nous est passée entre les mains, il y a de cela quelques mois, nous étions tous très impatients d'en savoir plus sur le dernier RPG du millénaire.



▲ Squall le héros dans son uniforme d'apparat traditionnel.



▲ Les effets visuels de la magie sont toujours aussi spectaculaires.

Cette fois ça y est, il est venu, nous l'avons vu et j'ai vaincu !

### La griffe Squaresoft

Pour être tout à fait honnête, ce huitième épisode tant attendu est un peu décevant. Décevant dans le sens où Squaresoft a su tirer la quintessence de la PlayStation dès le sep-

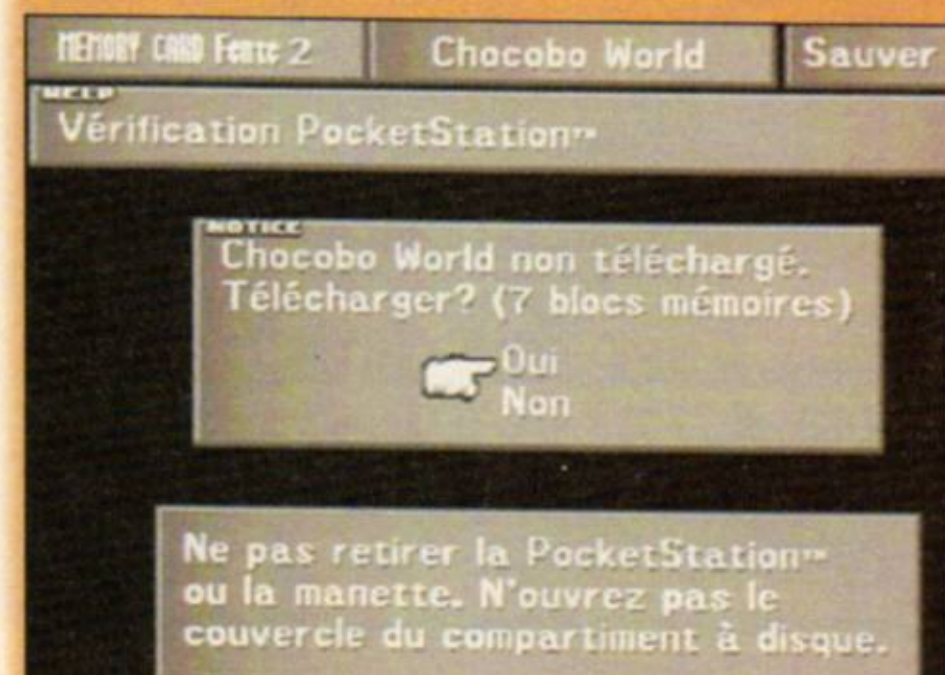


▲ Le système de combat est peut-être le seul point commun entre tous les volets de la saga.

tième volet de la saga et que, du coup, on a l'impression que FF VIII n'évolue pas, ou du moins très peu. Mais peut-on vraiment en vouloir aux développeurs de n'avoir fait qu'aussi bien que le précédent volet déjà parfait ? Tout commence par une séquence ciné-

## WOOZ PocketStation

Dès lors que vous aurez capturé votre premier chocobo, vous serez en mesure de sauvegarder votre partie sur PocketStation, une sorte de memory card dotée d'un écran à cristaux liquide. À partir de cet accessoire, vous aurez accès au Chocobo World, un mini RPG indépendant permettant de faire évoluer votre volatile avant de le réintroduire dans votre partie normale. Seulement voilà, le PocketStation n'est pas distribué en France et Sony ne sait pas s'il sera ou non commercialisé un jour. Rassurez-vous, dans le cas de FF VIII, ce n'est pas trop dramatique vu le peu d'intérêt que propose ce jeu.







▲ Les attaques mentales sont vraiment crispantes à résoudre. Ici, les persos sont empoisonnés, endormis, aveugles, sourds, muets, etc.

matique d'anthologie comme sait si bien les concevoir Squaresoft. À la scène bucolique du début succède un duel à la gunblade d'une rare intensité. Le tout rythmé par une musique d'opéra et un montage de génie. Quelle claque ! Ensuite ça se calme un peu et le début du jeu vous permet de découvrir l'environnement qui va vous voler plusieurs dizaines d'heures de votre vie. Le jeu repose sur le même concept graphique qui avait été inauguré par Resident Evil puis repris dans Final Fantasy VII. Seuls les protagonistes et les combats sont en 3D, tout ce qui touche au décor étant réalisé en 2D. Cela évite les problèmes de pixelisation résultant des environnements 100% 3D. Les personnages sont alors calculés en temps réel pour apparaître à l'échelle par rapport à leur position dans le décor. L'histoire ? Mais c'est du béton armé ma p'tite dame, et en VF dans le texte s'il vous plaît ! Mais je ne dévoilerai rien de plus sur un scénario qui est à la hauteur de la réputation de Square, et ce pour deux raisons. La première c'est que 10 pages ne suffiraient pas à décrire l'intrigue sans parler de la psychologie des personnages aux personnalités plus complexes que jamais ; la seconde et la plus importante à mes yeux, c'est que Final Fantasy est une histoire qui se vit et se découvre comme on dévore un bon film !

**La perfection sur console existe, je l'ai rencontrée il y a deux ans avec Final Fantasy... VII ! Je l'ai revue aujourd'hui.**



▲ Le soft propose de nombreuses quête annexes dont une collection de cartes à compléter.



▲ On retrouve des boss optionnels à l'échelle d'Ultima et Omega Weapons de FF VII.



ZOOM

## Les protagonistes principaux

Les six principaux protagonistes de cette histoire. En tout et pour tout, vous aurez l'occasion de contrôler jusqu'à 11 personnages différents par groupe de trois maximum.



▲ Squall



▲ Selphie



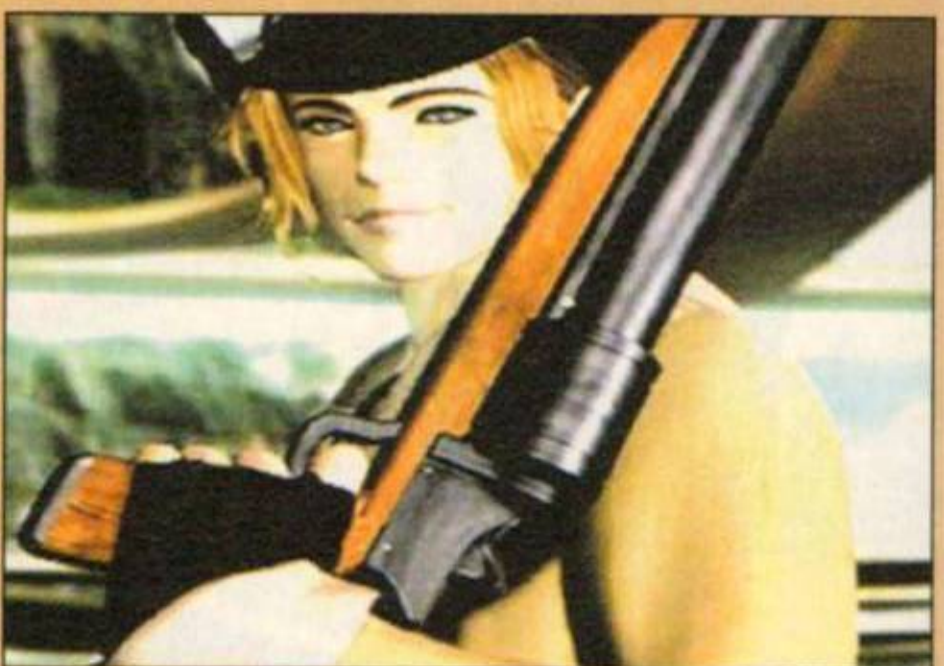
▲ Quistis



▲ Linoa



▲ Zell



▲ Irvine

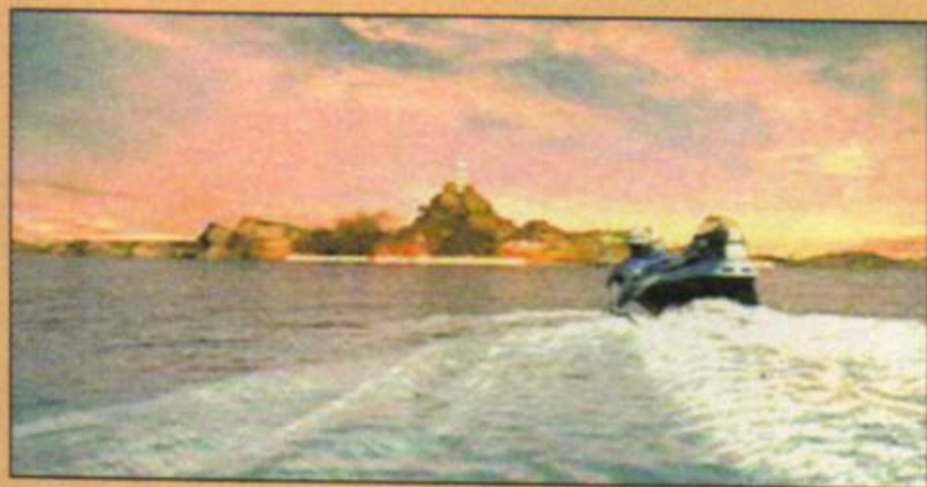
## AVIS ÉCLAIRÉ

● **WONDER:** Je sais, certains vont dire que je suis pointilleux, mais je trouve que techniquement ce Final Fantasy n'est pas aussi au top que les précédents. Jusqu'à présent, chaque opus tirait la substantifique moelle de la console. Et là, je vois des personnages pixellisés et des incantations tramées. De plus, je préférerais largement les personnages trognons des anciens numéros. Ce n'est pas parce que Lara Schmeul et Resident sont passé par là qu'il faut faire du réalisme à outrance. Certes, le reste est parfait, les décors du fond sont magnifiques et le scénario (le plus important) est au niveau des prédécesseurs, mais quand même, j'suis déçu... un p'tit peu. Eh Wolfen, quand est-ce que tu quittes le jeu pour qu'je puisse m'y mettre... ?



## La cinématique

Voici quelques extraits de la cinématique. Mises bout à bout, ces scènes de superbe facture totalisent plus d'une heure de jeu contre 40 minutes à FF VII.



## AVIS ÉCLAIRÉ

● **KAMUI** : Final Fantasy, c'est la grosse artillerie du RPG. C'est aussi des débats intenses de fans qui se prennent la tête sur "est-ce qu'une série doit changer ?" ou encore "vive le classique, à mort le cyber-punk !". Quoiqu'on puisse penser du genre qui évolue peu à peu, FF8 est un très bon jeu, et Squaresoft prend le risque à chaque nouvel FF de changer tout son système de jeu (tout le monde n'a pas ce courage là), pour évoluer un peu et surprendre, en bien ou mal les joueurs. Personnellement, j'ai aimé ce FF-là, même si on peut regretter que les seuls personnages importants sont Squall, Linoa, Seifer et Edea, les autres étant des faire-valoir à quatre sous. Il n'empêche, sur le marché français, Final Fantasy est à ce jour le meilleur RPG qui soit. On peut remercier Sony de ne pas avoir fait la même connerie que Nintendo : à savoir : laisser les Final Fantasy dans un tiroir...

La principale évolution est relative au design des personnages qui sont devenus beaucoup plus adultes. Personnellement, j'avais du mal à prendre au sérieux les héros du VII dotés de moignons en guise de mains, n'en déplaise à certains.

### Pas de bouleversements majeurs

Ces mêmes mauvaises langues vont jusqu'à insinuer que les graphismes sont moins fins. Mais soyons sérieux, les images parlent d'elles-mêmes. Après quelques minutes de blabla et la présentation des trois premiers protagonistes, le plus difficile commence, la domestication de l'interface plus sauvage que jamais tant elle est complexe. Ceux d'entre vous qui ont eu l'occasion de jouer au septième volet devraient cependant s'y faire assez rapidement, un mode dictatorial se chargera de vous rafraîchir la mémoire le cas échéant. Si l'interface est globalement similaire au précédent volet, on note cependant d'importants changements relatifs à la gestion de la magie. Fini le temps où l'on balançait la purée et ou



▲ Si vous ne savez plus quoi faire, apportez la preuve de l'existence des extra-terrestres.



# Quelques boss...



▲ Les fameux limit breaks se manifestent beaucoup plus fréquemment désormais.

à des tonnes d'objets dont on ne sait plus que faire. Bref le temps de matéria est en partie révolu. En fait le concept des matéria a été remplacé par les Guardian-Forces. Au nombre d'une vingtaine, ces G-F peuvent être invoquées à tout moment durant un combat. À l'instar des magies, les animations illustrant les invocations continuent à déchirer le nerf optique bien que certaines d'entre elles, à l'image d'Odin, me semblaient plus clas-



▲ Ces monstres sont quand même nettement plus convaincants que ceux du volet précédent.

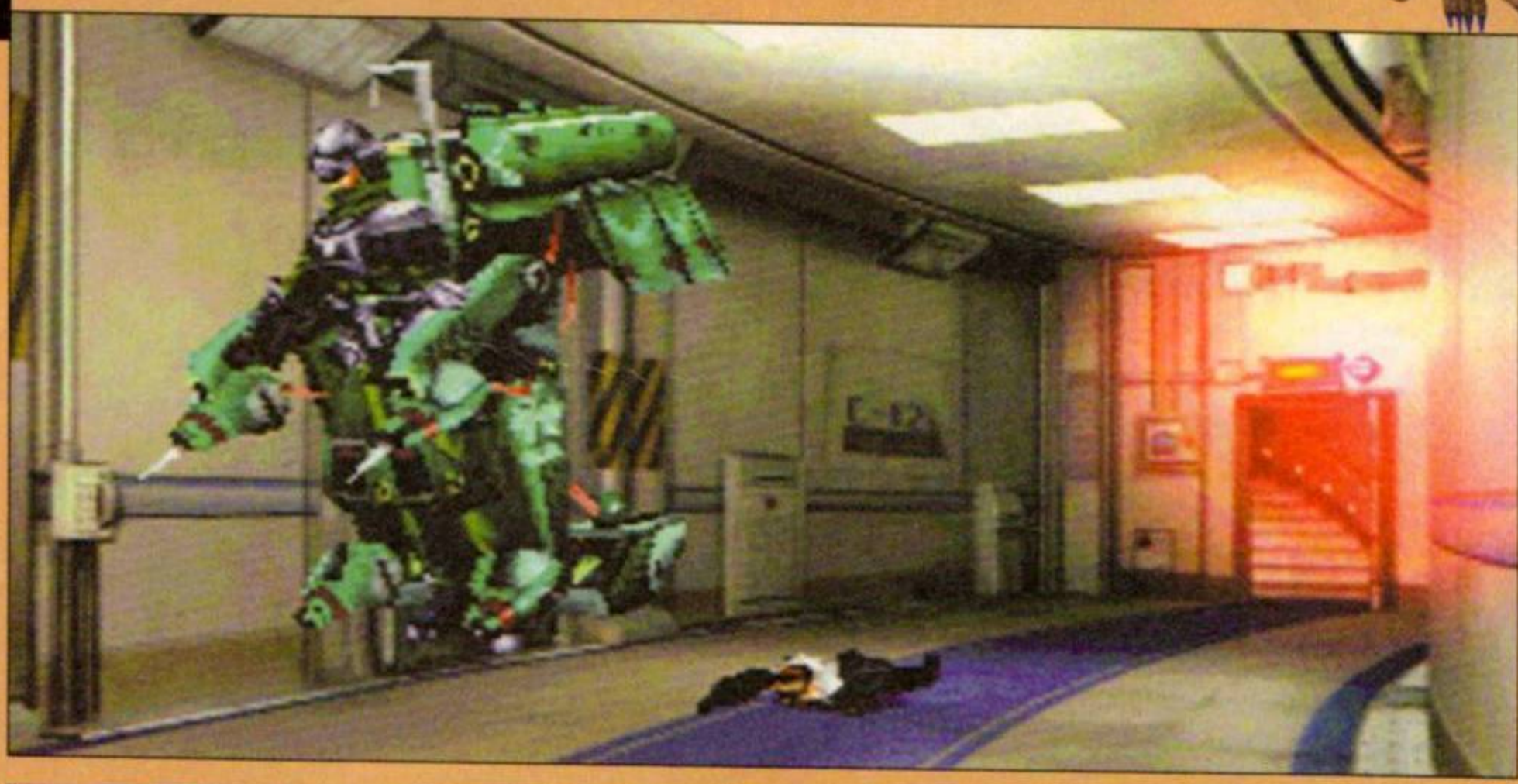
il suffisait de dormir pour restaurer ses points de magie. Il faut désormais voler les sorts aux adversaires, du moins au début. Ce qui vous oblige parfois à passer un quart d'heure ici pour récupérer des sorts de feu, un autre quart d'heure là pour récupérer des sorts de soins. Déjà que Final Fantasy a la réputation d'imposer de trop nombreux combats aléatoires... C'est avec ce genre de subterfuge qu'on atteint des durées de vie de 100 heures et plus. C'est ce que j'appelle de la durée de vie artificielle ! Bon voilà, j'ai poussé mon hurlement. Fort heureusement par la suite, on obtient diverses capacités permettant de se constituer son propre arsenal de sorts grâce

Associer	GF	Magie	Associer
Choix d'une magie à associer			
PROGACTY	WSP	COMPASS	
Vie Max	38	Attaquer	
Météore	99	Voler	
Sidéral	100	Magie	
Ultima	56	G-Force	
DA-Mid + DA-Eié			
HP	Sidéral	9999	
VGR	Brasier+	148	VTS Booster 87
DEF	Soin Max	105	ESD GlacierX 12%
MGI	Quart	153	PAC Fournaise 255%
PSY	Vie	86	CHC Décubitus 42

▲ Il est primordial de bien assimiler le système d'association de magie à des caractéristiques.

# Les mini games

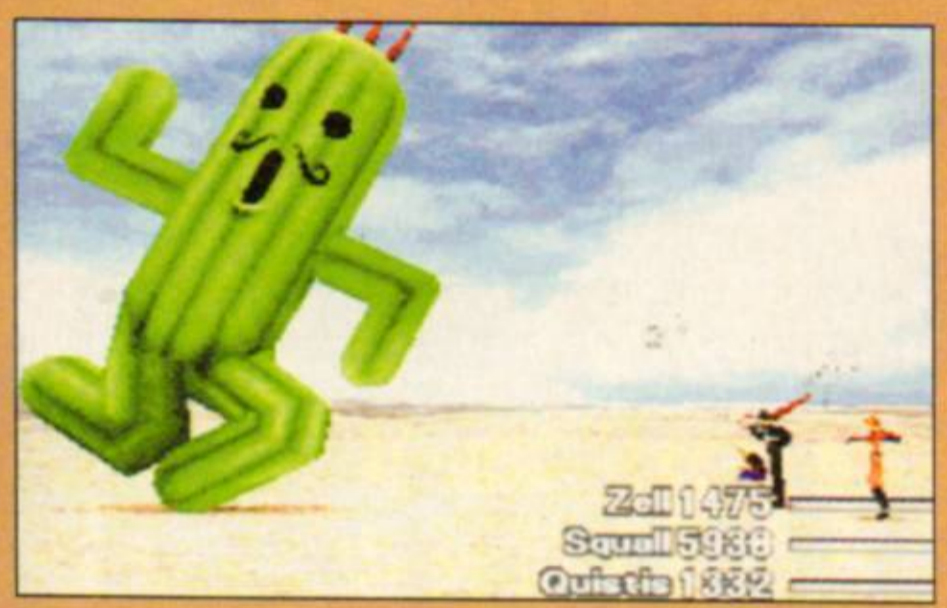
À plusieurs occasions, vous aurez l'occasion de jouer à des mini-games assez fun.





# Les invocations

Comme d'habitude, les animations des invocations sont une tuerie. On se tait et on admire.



▲ Encore et toujours une fréquence de combat trop élevée !

sieuses dans l'épisode précédent. Mais ces G-Forces ne sont pas que de simples monstres venant semer la mort sur champs de bataille ; elles acquièrent également de nouvelles compétences en fonction des points d'expérience. Certaines d'entre elles augmentent vos caractéristiques lorsqu'une magie leur est associée, d'autres vous font bénéficier de facultés telles que dérober des objets aux ennemis, éviter tous les combats aléatoire etc... Il n'y en a malheureusement pas une qui permette d'obliger Wonder à se taire plus de 2 minutes !

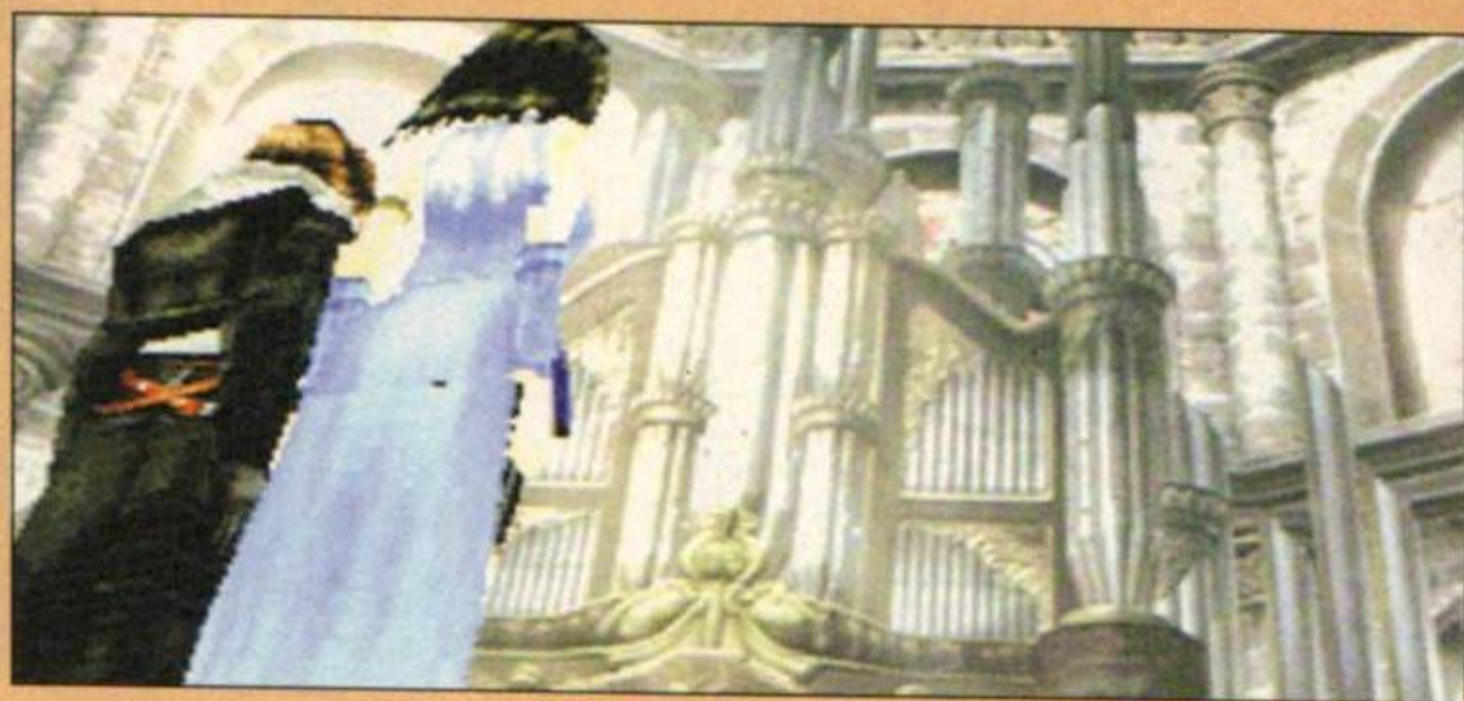
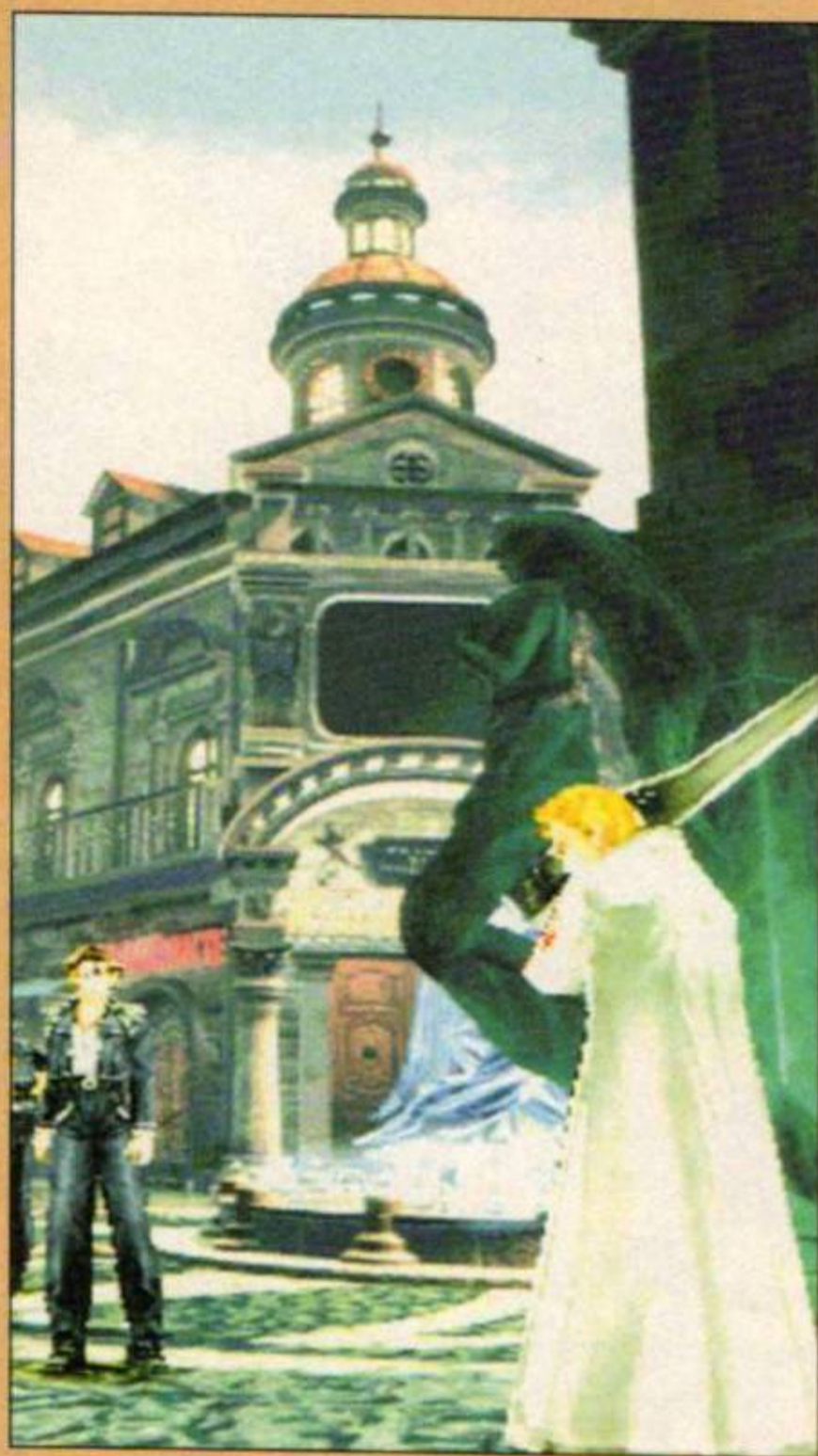
### Et en option

En marge de l'intrigue principale, de nombreuses sous-quêtes optionnelles vous sont proposées. L'une des plus prenantes reste sans doute la collection des cartes à jouer. Ce jeu est à la croisée des chemins avec le morpion et Magic avec des cartes plus ou moins rares et dotées de potentiels d'attaque/défense différents. À chaque partie, vous gagnez ou perdez de une à cinq cartes. Les règles diffèrent selon l'endroit où vous jouez et la récupération d'une carte peut à elle seule faire l'objet d'une sous-sous-quête !!! Je vous garantis que pour réunir les 110 cartes, vous en avez pour un moment ! D'autres quêtes

Apprendre		G-Force
Augmenter dégâts Invoc de 40%		
	Bahamut	Acquis!
NV	61	Acquis!
HP	7257	Acquis!
EXP actuels		Acquis!
Niveau suivant		157/200
Apprentissage		Acquis!
Invoc+40%		0/140
	☑ Sensor	Acquis!
	☒ Invoc+10%	Acquis!
	☒ Invoc+20%	Acquis!
	☒ Invoc+30%	Acquis!
	☒ Invoc+40%	Acquis!
	☒ HP-GF+10%	Acquis!
	☒ HP-GF+20%	Acquis!
	☒ HP-GF+30%	Acquis!
	☒ Turbo	Acquis!
	☒ Créa-Mgi-Tab	Acquis!
		Acquis!

▲ A l'issue des combats, les G-Forces reçoivent des points de compétence qui leur permet d'acquérir de nouvelles capacités.





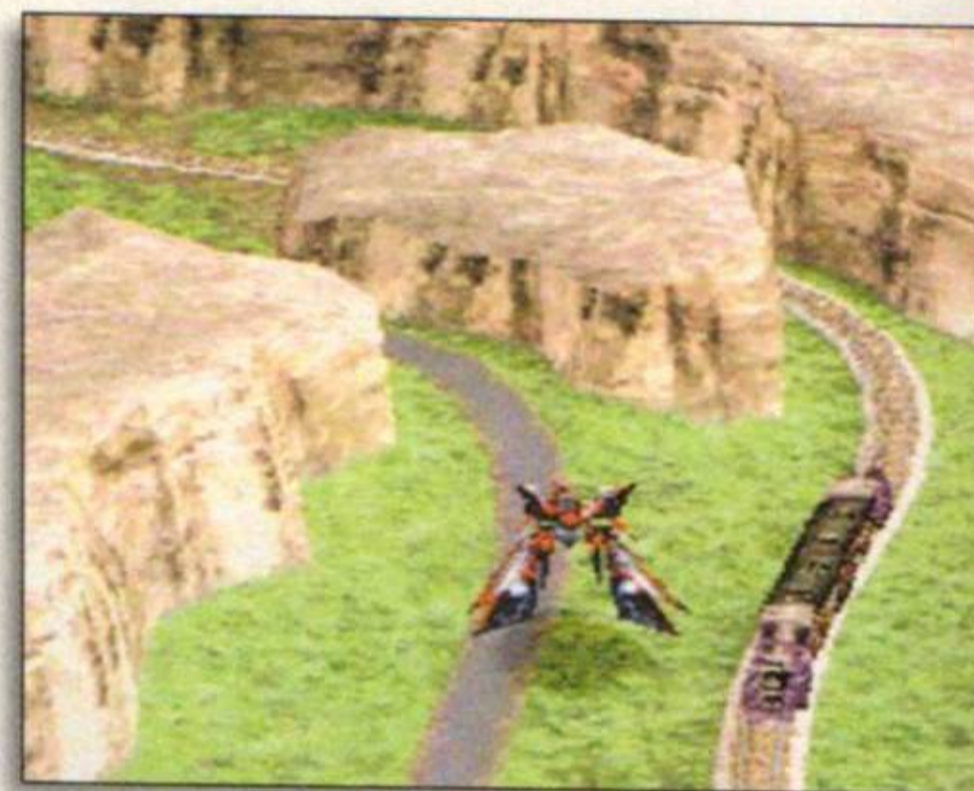
optionnelles vous permettront de récupérer de puissantes G-Forces et/ou d'affronter les mythiques Ultima et Omega Weapons. Les chocobo sont toujours présents (le contraire eut été surprenant) et font l'objet eux aussi d'une quête à part entière à laquelle j'avoue ne rien avoir compris.

Bref il ne fait aucun doute que Final Fantasy VIII va casser la baraque bien que toujours caractérisé par ce défaut récurrent à la saga, à savoir, la fréquence trop élevée des combats. J'avoue avoir pas mal pesté contre ça et pourtant je n'ai pas pu descotcher tant je voulais connaître le fin mot de l'histoire. Pour tout faire, vraiment tout, il faut bien compter 150 heures ! À noter également quelques (légères) incohérences scénaristiques un brin surprenantes connaissant Square. Mais



peut-être est-ce là à mettre au compte d'une traduction qui est pourtant de bonne facture à la lecture. Après avoir terminé le jeu, on ne peut s'empêcher de déjà penser à Final Fantasy IX. Mais aujourd'hui, de nombreuses rumeurs contradictoires circulent dans le milieu quant à l'avenir de Final Fantasy. FF IX serait développé sur PS2, Square arrêterait tout bonnement la saga ; j'en passe et des meilleures. À ce jour, une seule chose est sûre : Squaresoft prépare une grande annonce en novembre. Nous sommes sur la brèche et on vous tient au courant dès que l'on obtiendra des informations officielles. Bon, c'est pas tout, mais j'ai un différent à régler avec la Reine des Cartes...

**Wolfen qui rêve à la semaine de 35 heures**



▲ Faites une excursion dans l'espace pour récupérer un vaisseau spatial, l'Hydre.

91%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Final fantasy VIII tient toutes ses promesses. Mais jusqu'où les développeurs de Squaresoft iront-ils trop loin ?

DÉVELOPPEUR  
Squaresoft

ÉDITEUR  
Sony

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Design des personnages plus adulte. Effets spé. démentiels.

8/10

### Animation

L'animation est d'une richesse sans précédent, un poil en dessous du précédent volet.

9/10

### Son

Bande-son répétitive, sauf sur des événements avec des musiques pétant le feu.

7/10

### Jouabilité

De nombreuses interactions entre menus offrent un interface complexe.

7/10

### Difficulté

La difficulté est bien dosée. On lui reprochera son scénario un poil dirigiste.

9/10

### Durée de vie

L'excellente durée de vie est artificielle, 50 % du temps est consacré aux combats et aux animations.

7/10

Prix conseillé : 399 F



▲ L'opération de substitution d'un wagon présidentiel est une phase de jeu bien fun.

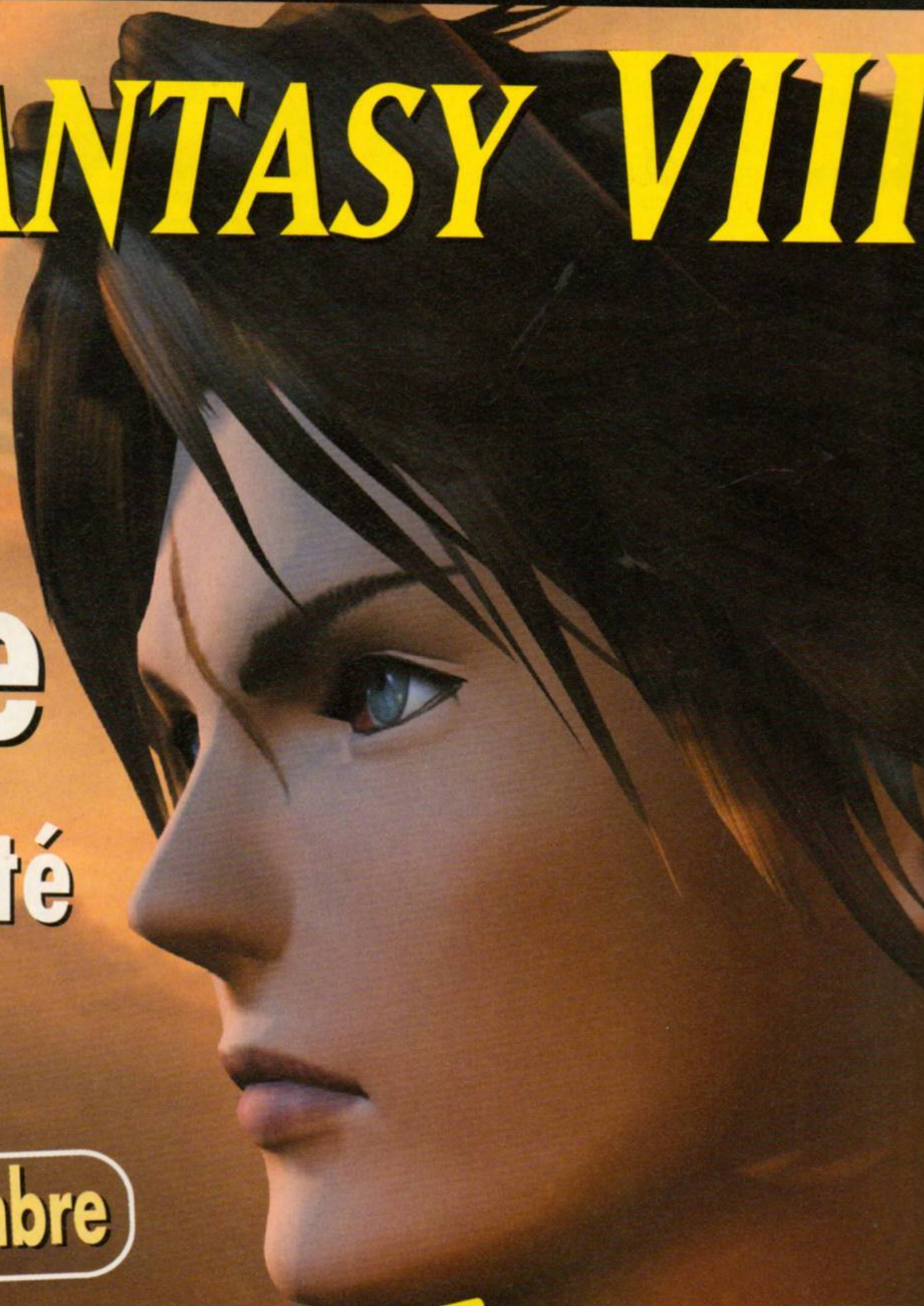


# FRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation

# FINAL FANTASY VIII

La solution  
complète  
+ toute l'actualité  
PlayStation



En kiosque début novembre

CADEAU : LE POSTER GÉANT





# Final Fantasy: la saga



ZOOM

## Final Fantasy de 1 à 7



▲ Final Fantasy 1.



▲ Final Fantasy 2.



▲ Final Fantasy 3.



▲ Final Fantasy 4.



▲ Final Fantasy 5.



▲ Final Fantasy 6.



▲ Final Fantasy 7.

Depuis plus de dix ans, la série des Final Fantasy fait le bonheur de millions de joueurs dans le monde entier. Avec la sortie du huitième opus dans nos contrées, le moment est venu de faire le point sur les différentes versions, séries, opus à avoir vu le jour.

**T**out d'abord, il faut savoir que dans les années 80, la guerre fait rage contre Dragon Quest, l'autre grande série japonaise de RPG. Pour répondre à l'arrivée en mai 1987 de Dragon Quest sur Famicom (la Nes japonaise), Square sort en décembre 1987 au Japon (et sur la même console) son premier Final Fantasy. Les bases sont déjà là, personnages attachants créés par le célèbre Amano Yoshitaka, scénario qui tient la route et musiques enchanteresses, dont la célèbre musique d'intro et celle de victoire dans





les combats. Le succès est instantané au Japon et exactement un an plus tard arrive FF II. On trouve peu de changement

dans ce volet. En revanche, le troisième épisode, toujours sur Famicom, voit l'arrivée en avril 90 des fameux Chocobos. Quatre mois plus tard, les joueurs américains peuvent à leur tour s'initier aux joies de la série, mais ce premier Final sera le seul à sortir sur la Nes américaine. Révolution en Juillet 91, Final Fantasy IV sort sur la Super Famicom et remporte la seconde bataille dans la guerre contre les Dragon Quest. Cet épisode reste quatre mois en tête des ventes au pays du soleil levant, ce qui est un record. De nouveau, quatre mois plus tard, un opus sort aux States et surprise, c'est directement cette

suite, renommée Final Fantasy II. La cinquième partie ne sort malheureusement qu'au Japon en décembre 92 et le sixième opus en avril 94 a plus de chance, et sort en américain en octobre 94. C'est cet épisode qui obtient la plus grosse côte de popularité dans notre pays, et qui fait prendre conscience au milieu du jeu vidéo que les RPG peuvent avoir du succès en Europe. Dernière console à accueillir la série, la PlayStation profite pleinement de l'engouement autour de FF VII, en janvier 97 au Japon, et en septembre de la même année aux États-Unis.

### Les faux Final

C'est à ce moment que Square pense enfin à nous autres Français et nous obtenons la première version francisée que les fans attendaient. Et ce n'est pas terminé, car après ce

Final Fantasy VIII, les rumeurs vont bon train sur un Final Fantasy IX sur PlayStation et sur un Final Fantasy Online sur PS2. D'autres jeux sont sortis sous le label Final Fantasy, notamment sur Game Boy et Super Nes. Ainsi, les trois Final Fantasy Legend sur Game Boy aux États-Unis, font partie de la série Sa.Ga au Japon, qui n'a strictement rien à voir avec Final, mais qui est bien de Square. Même chose pour Final Fantasy Adventure sur Game Boy, plus connu sous le nom de Mystic Quest dans nos contrées, qui est en fait le premier épisode de Seiken Densetsu/Secret Of Mana. Enfin, Final Fantasy : Mystic Quest sur Super Nes est une œuvre d'une équipe de Square USA dédiée aux plus jeune, mais qui ne fait pas non plus partie de la série.

**Wonder, fantaisiste à ses heures**

ZOOM

## Final Fantasy : les produits dérivés

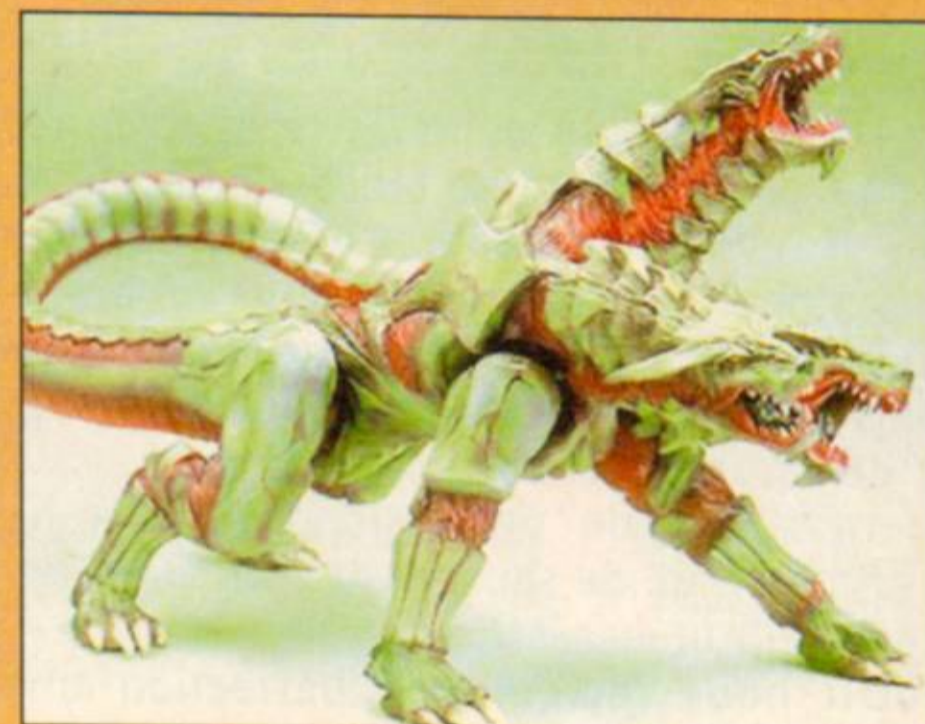


Pendant longtemps, la série des Final Fantasy s'est contentée de proposer à son public, des Cardass (Trading Cards) ou encore des reproductions d'illustrations d'Amano Yoshitaka.

Depuis, les FF sont rentrés dans l'ère post "Star Wars",

et où tout ce qui est possible sera proposé au public. Pour FF7, on avait découvert les figurines des héros par Bandai. Maintenant on a droit aux héros (voir le PO précédent) mais aussi à de magnifiques Guardian Force, allant de Cerbère à Odin et Gilgamesh, sans oublier Ragnarock. L'emblème de Squall est disponible dans le commerce pour les Japonais, et c'est un accessoire tout aussi coûteux que décoratif. Il en est de même pour le Zippo FF8, tout comme pour la montre Casio qui n'a rien d'autre de significatif que la mention Final Fantasy. Les espèces de sous-mascottes comme Tonberri ou le cactus Sabotender sont disponibles sous diverses formes : en jouet, en peluche, et même dans le cas du cactus, en matelas gonflables de plage. Le top du ridicule est bien sûr le costume de Squall, qui est disponible à la vente.

**Kamui, très dérivé**





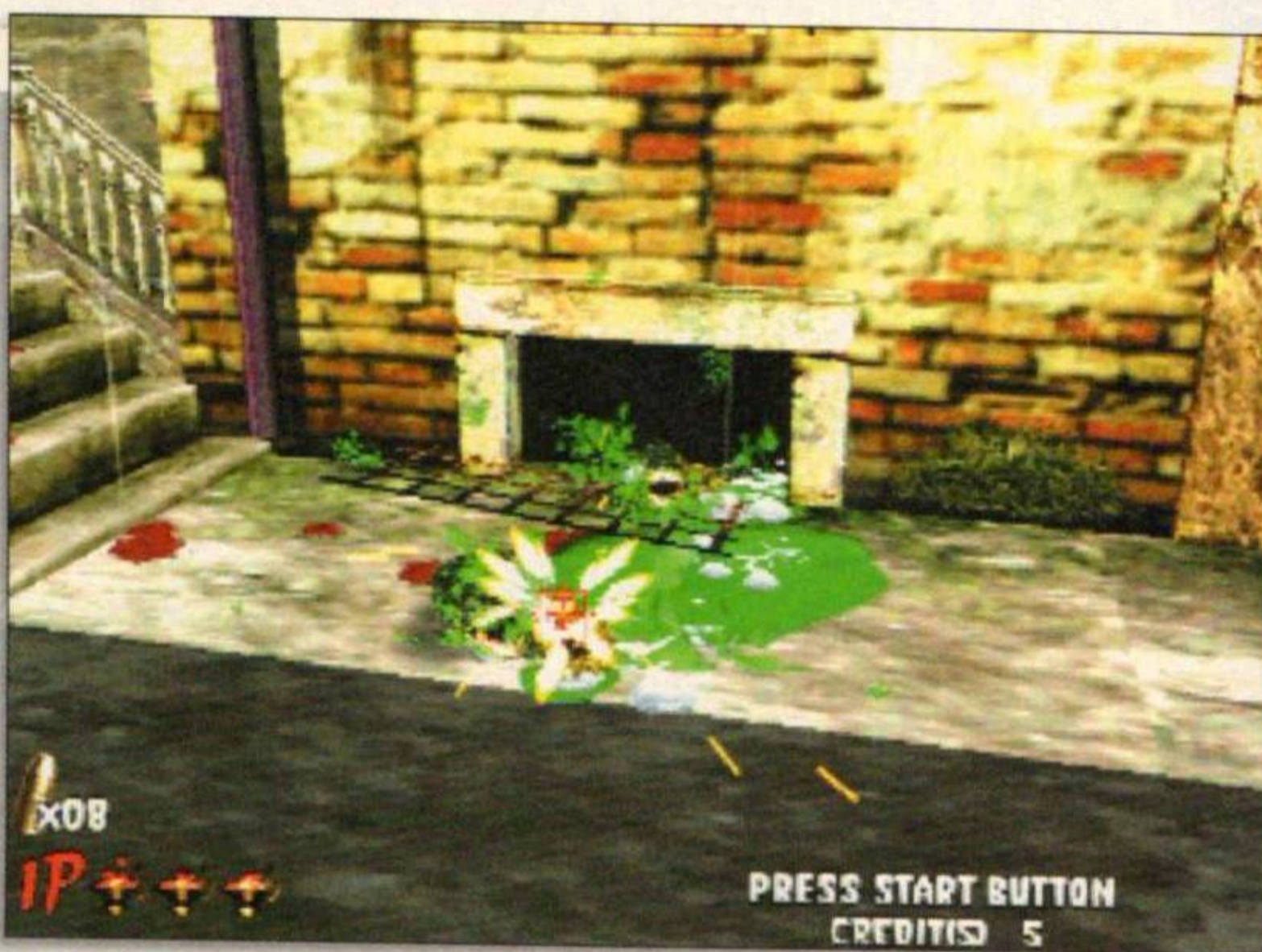
# House of the Dead II

## Zombies' em up

Imaginez un monde noir, lugubre... Un monde glauque, sépulcral et macabre... Un monde d'effroi qui s'apparenterait à l'univers terrifiant du grand placard de votre chambre d'enfant... Vous savez... Le terrier des Krokmiten ! Le temps est venu de vous venger ! Éradiquez vos peurs enfantines ! TIREZ !

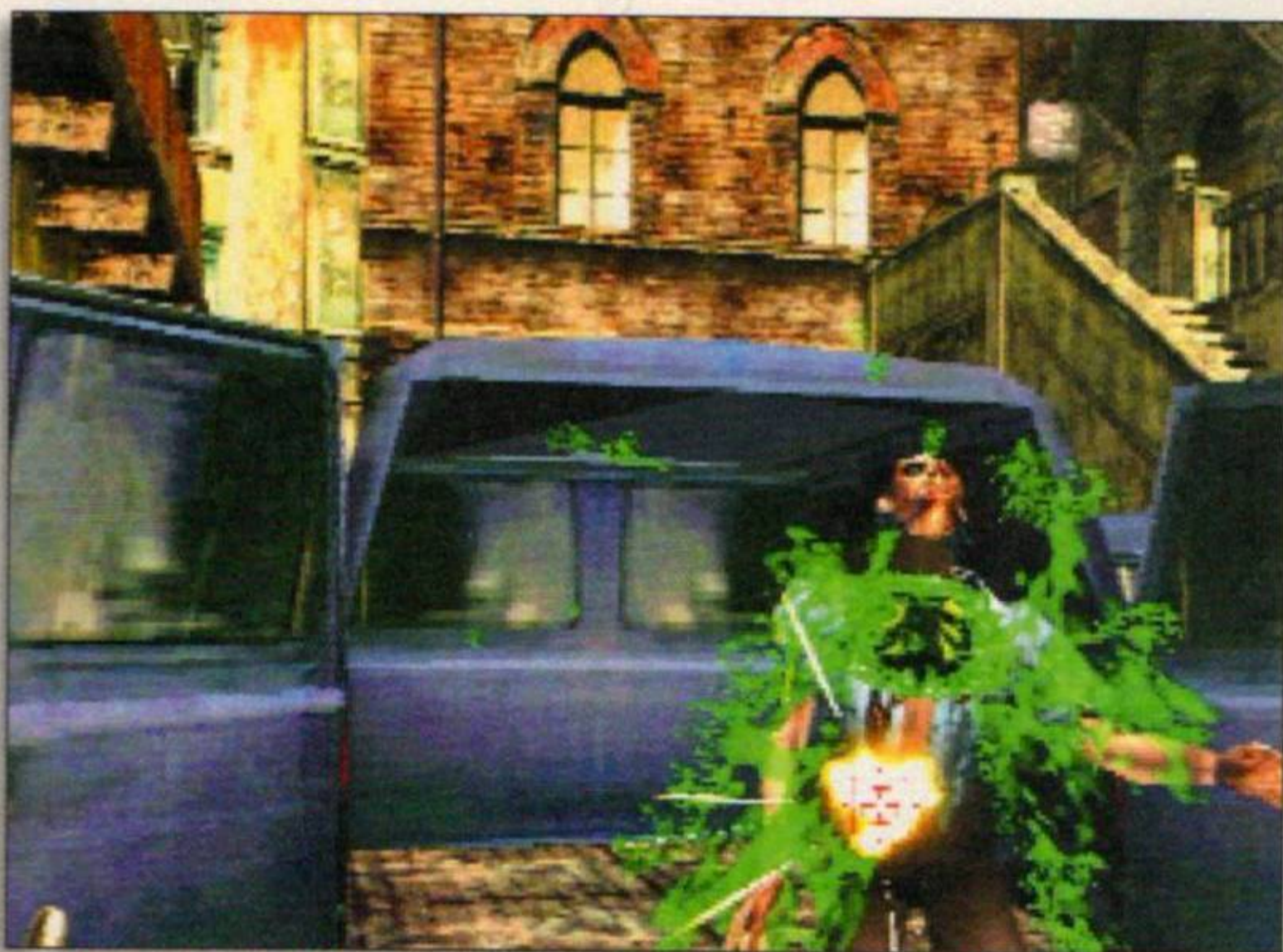
**N**otre bonne vieille Terre est plongée dans une ère de ténèbres. Les morts reviennent des bas-fonds de l'enfer et tiennent à donner aux vivants un avant-goût du paroxysme de l'horreur... En victimes martyres, les populations sont torturées et décimées sans vergogne. C'est à vous, agent secret de profession, qu'incombe la tâche ardue de sauver vos congénères et ainsi, de protéger la vie ! HoDII nous recrée à la perfection une

ambiance lugubre à souhait, digne d'un Résident Evil ou encore d'un Silent Hill. Attendez-vous donc à voir surgir un zombie à demi-putréfié d'une quelconque ruine ou de tout autre sorte d'endroit glauque... Vous avez à peine le temps de comprendre qu'il vous veut du mal qu'il vous saute déjà dessus, tous crocs dehors !



▲ Les bouches d'égout sont le repaire préféré de ces sortes de pirhanas avides de sang humain.

L'adrénaline monte encore d'un cran et votre doigt se crispe sur la gâchette, BANG ! Aux vues des sensations qu'il procure, HoDII sur Dreamcast reste fidèle à l'excellente version existant en arcade. Les puristes (voir avis



▲ Soyez sans pitié ! Explotez-leur les côtes, à ces morts-vivants !



▲ Ce jeune garçon semble mal en point, dites-moi ! Arriverez-vous à le sauver ?



# AVIS ÉCLAIRÉ

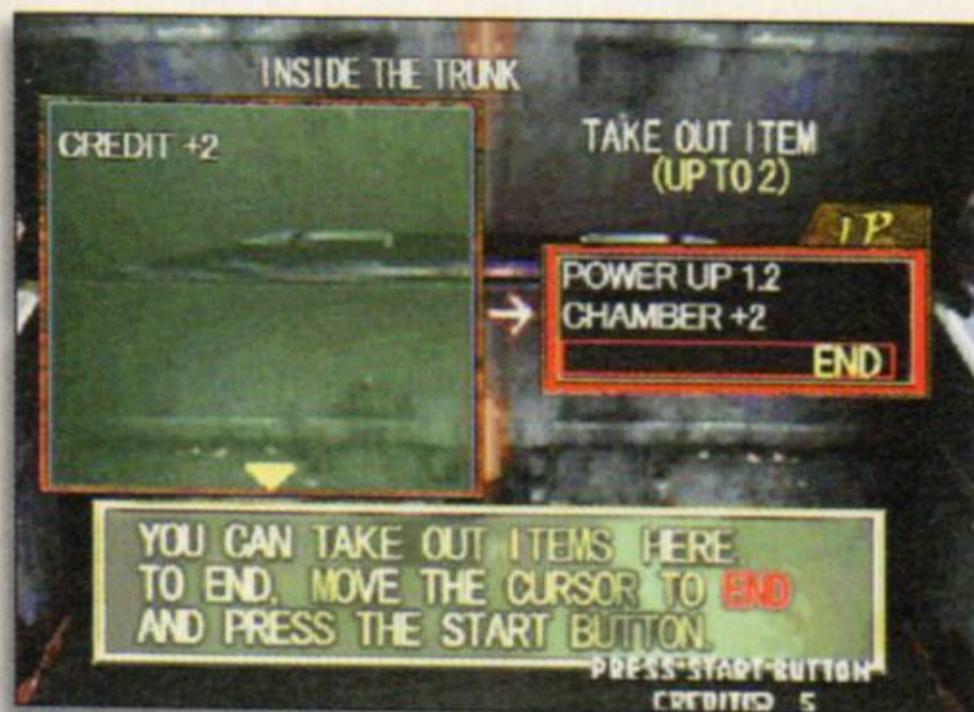
● **CYRIL LE HUTT** : La maison des morts-vivants, comme dirait Monsieur Chevènement.

Eh bien, une fois que vous finissez le jeu, je ne pense pas que vous y rejouerez. Ou peut-être à deux. Pour ce qui est de l'intérêt, il est vraiment limité, si l'on ne possède pas les guns, qui font tout le fun du jeu. Na ! Alors Jabba, il vous dit Zut. Moi, j'adore House of Dead... des morts à tuer, partout, encore, partout, oui ! Tuons-les tous ! À vos pistolets, feu !

de Wonder!) ne s'y tromperont pas en comparant les deux supports. En effet, il faut savoir qu'ils utilisent le même procédé de carte graphique : Naomi. Vous aviez rêvé d'avoir une borne d'arcade chez vous, Sega l'a fait et nous offre ce joyeux programme de shoot et de gros cartons bien sanglants, voire cinglants ! Quel bonheur...

## Pose ton gun avant qu'il y ait maldonne !

Vous l'aurez compris, HoDII est un soft d'une rare intensité. Vous évoluerez dans six



▲ Le mode original ne change rien au jeu si ce n'est que vous pouvez emporter avec vous des items qui boosteront par exemple votre chargeur.

niveaux principalement urbains et totalement sinistrés par d'affreuses créatures. Plusieurs parcours sont imposés en fonction de vos qualités de tireur. Ainsi, de vos capacités à tirer sur une clé, sur un cadenas ou à sauver les autochtones encore en vie dépendra votre route. Tantôt à pied, à la merci de nombreux guet-apens à l'orée d'une étroite ruelle, tantôt en bateau à surveiller le moindre remous d'une eau stagnante dans la crainte d'une furtive attaque de piranhas zombifiés

ou encore en caisse à tirer sur tout ce ne vous semble plus humanisé, vous aurez à faire à un panel exhaustif de lieux et de monstres tout droit sortis des meilleurs films d'horreur. Les offensives des revenants sont variées, (très) nombreuses, sournoises, mais leur objectif est clair : vous bouffer ! Or, avant de vous lancer et de tenter de tirer sur tout ce qui bouge, sachez éviter les civils en proie aux attaques des belligérants. Ce facteur apporte un regain d'attention notable au soft.

ZOOM

## Le boss mode

Une fois que vous avez battu un boss dans le mode arcade, il vous est permis de le combattre quand vous le désirez dans le Boss Mode. Ce mode est intéressant, si vous avez du mal à terminer le jeu. Entraînez-vous à tuer les boss en perdant le moins de vie, vous en économiserez une fois que vous ferez une vraie partie.

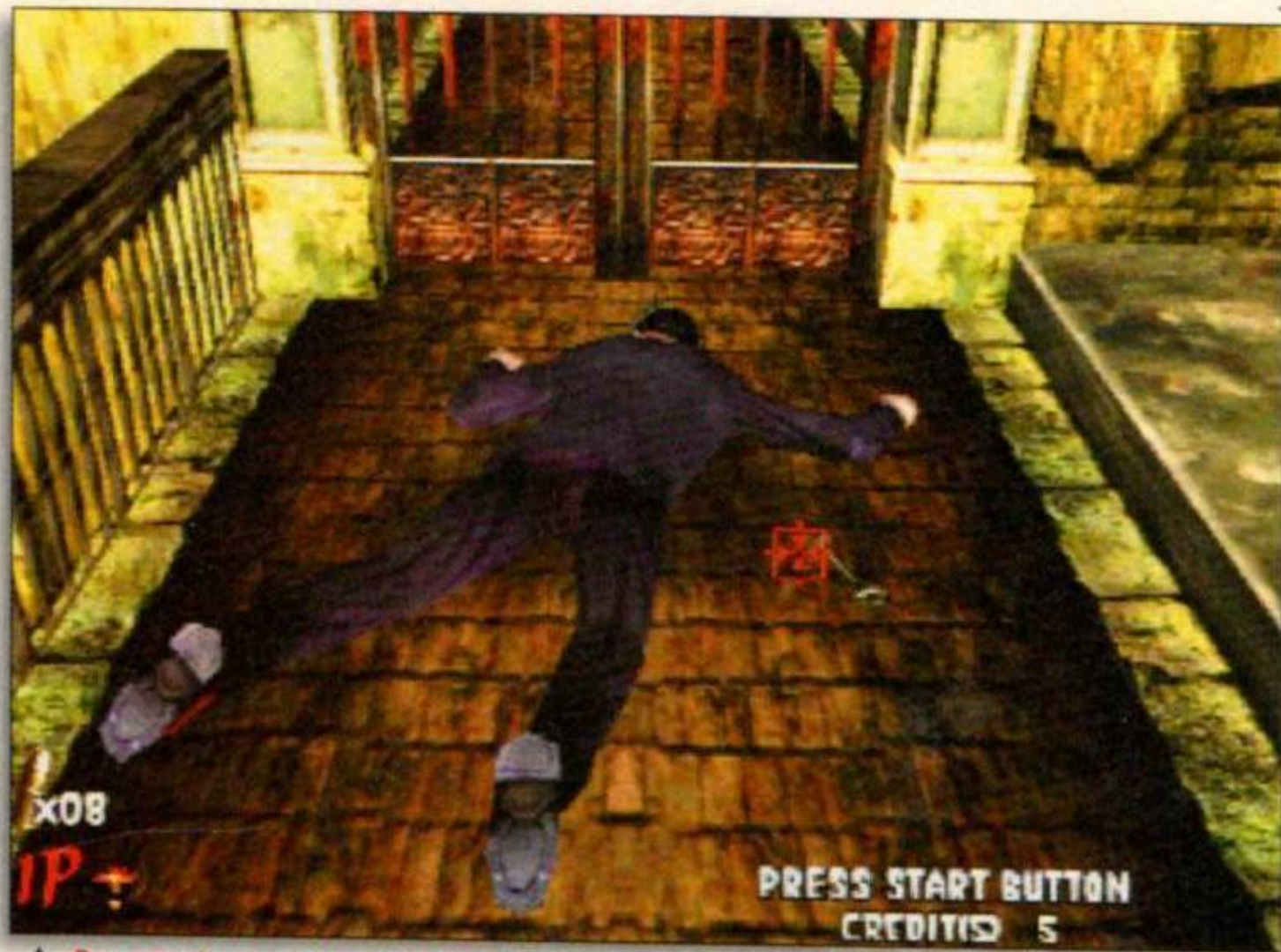


▲ Si vous avez cru être hors de danger en séjournant à Venise, vous vous trompiez !



▲ Contredire Stone après qu'il ait perdu au golf est un pari risqué !





▲ Pour arriver au terme de votre aventure (ou de votre vie !), vous pourrez passer par plusieurs chemins. Il faut tirer sur la clé si vous voulez passer par la grille.

Il ne vous suffira donc pas de vider votre chargeur inconsidérément. Vous devrez faire preuve d'une certaine habileté sous peine de perdre un point de vie par bavure. Lorsque l'on sait que l'inconvénient majeur du jeu réside dans son niveau de difficulté, on n'a aucun mal à épargner un maximum de victimes... En effet, si vous ne vous faites pas éli-

miner par les sempiternels groupes de zombies que vous allez rencontrer, comptez sur un monstrueux (dans tous les sens du terme) boss de fin de niveau pour se charger de votre cas (voir encadré) ! Un autre point faible du jeu tient à l'ambiance sonore. En dépit d'un bon rendu des déflagrations de votre arme, la musique ne colle pas réellement au monde décharné dans lequel vous évoluez. HoDII reste toutefois

**Zombie, viens par ici...**

un excellent produit et vous prend aux tripes tel un ver solitaire ! Stress, transpiration et serrage de fesses garantis !

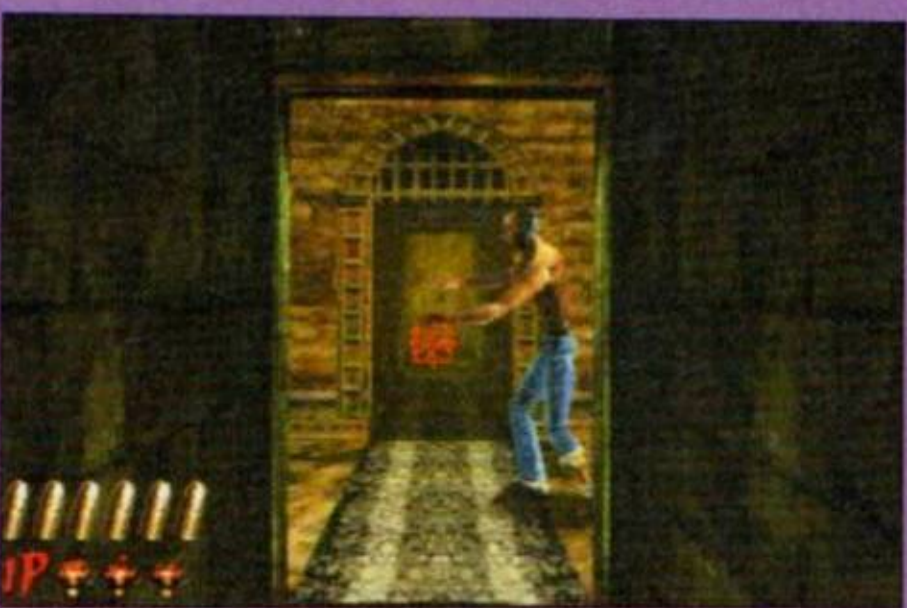
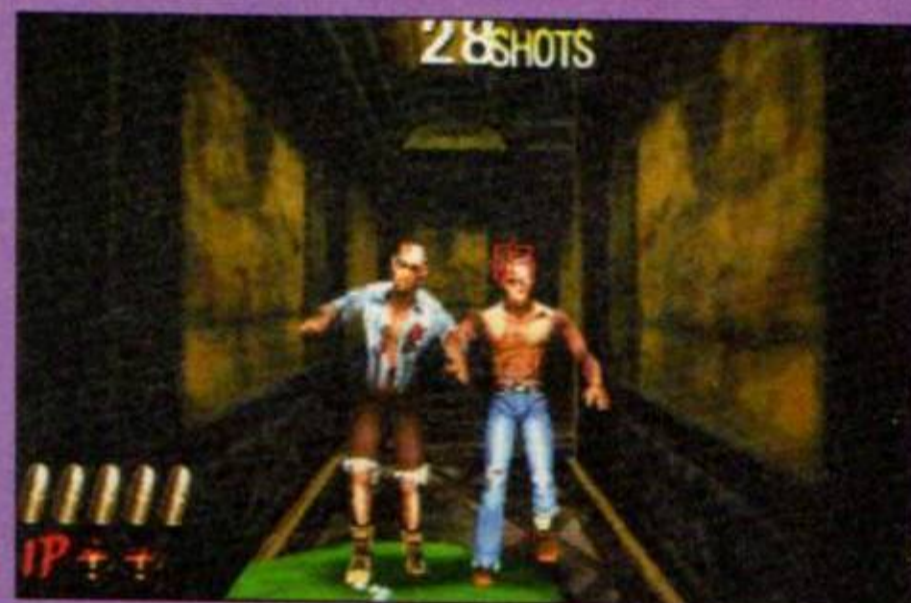
**Beuarrrrh ! J'veais tous les niquer !**

Quant à l'environnement graphique, il faut bien admettre que la Dreamcast fait merveille ! On ne s'en remet pas. La qualité du décor est soufflante de beauté. C'est un gros atout qui nous emmène plus loin encore dans l'esprit macabre d'HoDII. De plus, une partie du décor est interactive et vous révélez quelques options en shootant caisses et tonneaux. Les protagonistes du jeu, en 3D pré-calculée, sont terriblement bien réalisés. Vous aurez face à vous de véritables êtres en cours

ZOOM

## Le mode Training

Afin de ne pas vous faire décortiquer tout cru par les vilains zombies, n'hésitez pas à vous entraîner au maniement du gun dans le mode Training. Une dizaine de stages sont disponibles. Ceux-ci mettront à l'épreuve vos réflexes de rapidité et de précision. À l'affiche, sauvetage de civils, ennemis à éliminer avec nombre de balles limité, etc. Un petit plus qui pourra vous rendre plus efficace une fois sur le terrain de chasse.



## AVIS ÉCLAIRÉ

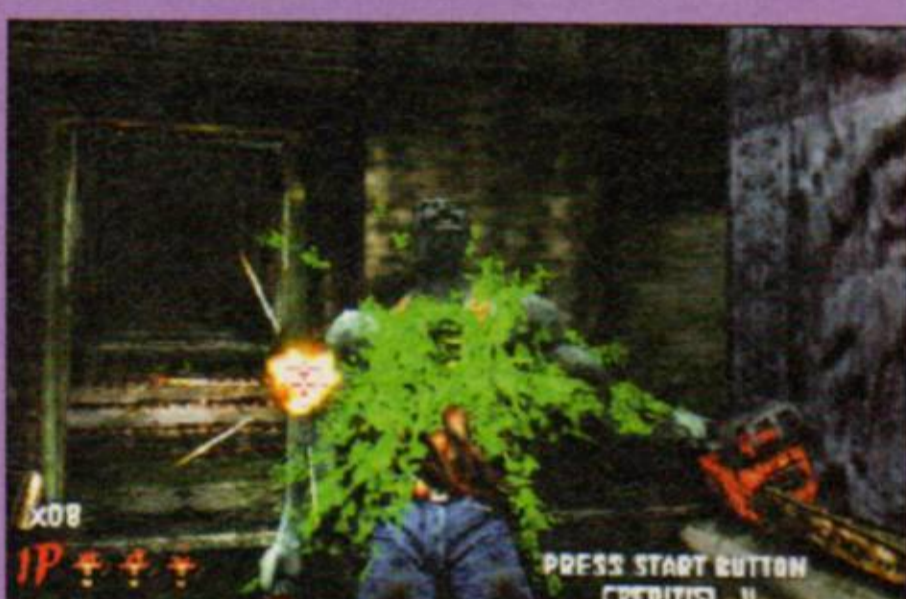
● **FETHI** : Que dire qui n'ait déjà été dit ? De la balle ? Ouais, assurément... Ultra-jouissif ? Pour sûr ! Violent ? Au centième degré ! HoDII fait partie de ces hits en puissance que l'on ne croise que trop rarement. Une perle noire à l'éclat à peine affaibli par une trop grande difficulté et une durée décevante. Chef-d'oeuvre trop court, mais chef-d'oeuvre quand même.

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **WONDER** : Autant vous le dire tout de suite, House Of The Dead II est l'adaptation de borne d'arcade la plus fidèle que j'ai vue jusqu'à présent. A part le flingue et la taille de l'écran, le jeu est 100% identique à la borne. Certes, l'explication vient de ce que la borne utilisait une carte Naomi, qui est la réplique exacte, avec plus de mémoire, de la Dreamcast. De toutes façons, dans ce genre de jeu, c'est le fun qui est primordial, et de ce côté-là, c'est plus que parfait. Allez, David, on va s'le fritter ce p... de boss de fin ?



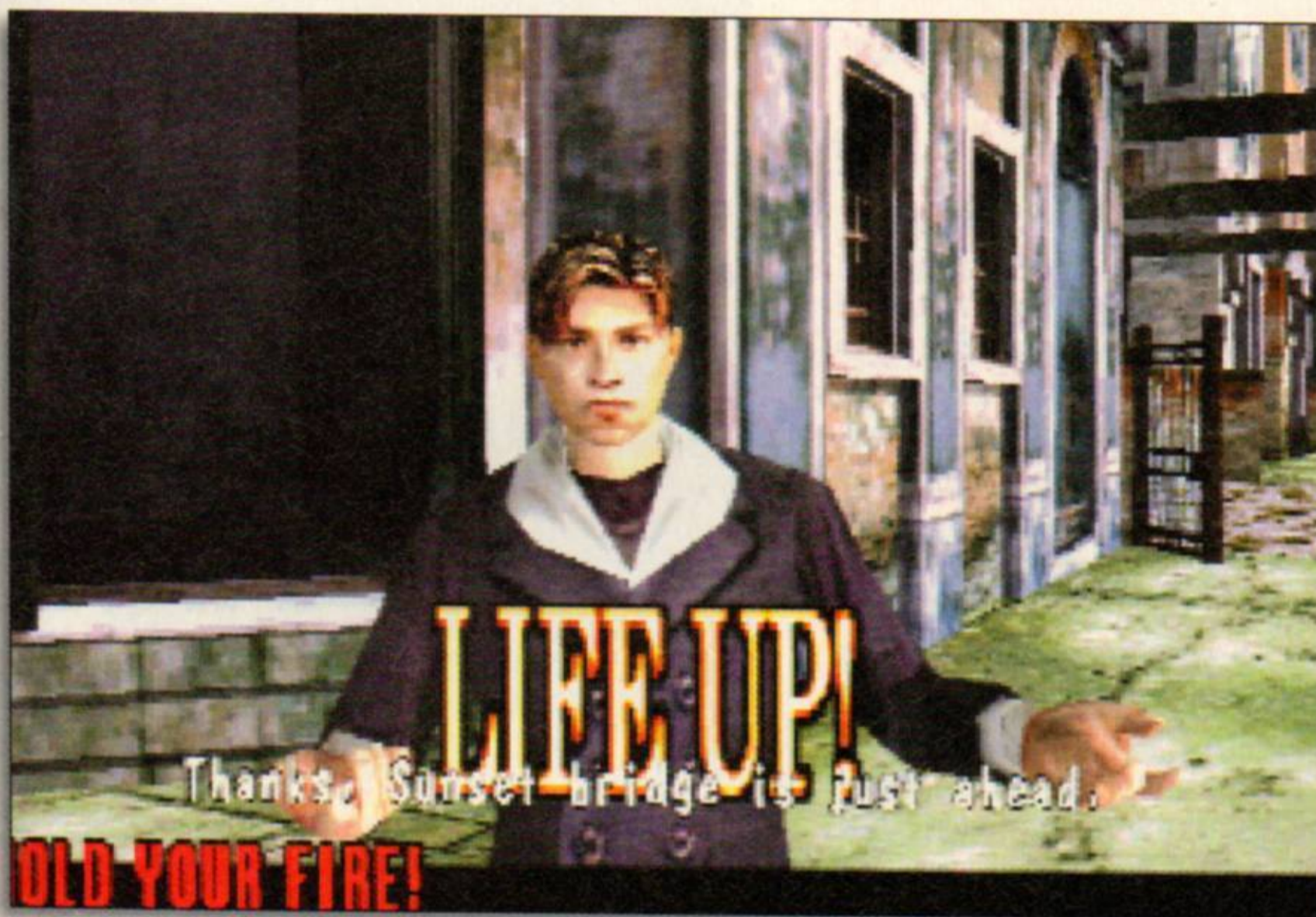
# Boucherie sans os !



▲ Des zombies s'attaquent à un rescapé qui comptait aller faire ses courses. Arrivera-t-il à destination avant la fermeture du Prisunic? La réponse dans le prochain PO !

de putréfaction... Avis aux fans ! Cela n'empêche pas l'animation de rester fluide, rapide et de ne souffrir d'aucun ralentissement notable. En ce qui concerne la jouabilité, le flingue de la Dreamcast est un modèle en la matière. Après une courte galère dans le réglage de la visée, à vous l'éclate de zombie. Bien sûr, rien ne vous retient d'utiliser le paddle, qui, dans certains cas, s'avère plus utile pour certains boss... Mais de toutes façons, quoi que vous choisissiez, le système de shoot est ici fort intéressant. Le rendu des impacts de balles sur le corps flasque de votre cible est à proprement parler hallucinant ! Vous pouvez, si vous le désirez, démembrer votre victime juste en tirant sur la partie de son corps de votre choix ! Shootez le cou d'un mort-vivant et retrouvez sa tête gisant sur le sol quelques secondes plus tard ! Et la tête, et la tête, alouette, je te plumerai ! Une mention spéciale au développeur, qui donne une dimension réellement fun au jeu. HoD II s'impose donc, de loin, devant tous les jeux de gun shoot à ce jour. Aucun jeu de ce genre n'a su faire évoluer aussi bien son origine d'arcade. Un hit que je conseille au cow-boy qui sommeille en chacun de vous...

◀ Certains humains que vous sauvez vous rendront la monnaie de la pièce en vous offrant des vies.



▲ Rien ne sert de tirer sur l'armure. Pour abattre le boss, tirez sur la petite bestiole !

Smith Benco  
& Yaz the Wesson

88%

Note globale ▶

player fun

## RÉSUMÉ

HoD II est instinctif. Ça va vite, vos nerfs sont à rude épreuve et un réflexe peut vous sauver. L'ambiance vous submerge. Un jeu qui utilise toutes les ressources de la Dreamcast !

DÉVELOPPEUR  
Sega

ÉDITEUR  
Sega

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEURS  
1 à 2

SAUVEGARDE  
Memory Pack

ACCESSOIRES  
Pistolet

## Graphisme

Hallucinant et glauque à souhait.

9/10

## Animation

Très bonne, elle offre de bonnes sensations.

9/10

## Son

Excellents bruitages (tirs et impacts). Mais par contre, qu'est-ce que c'est que cette musique ?

8/10

## Jouabilité

Parfaite. Le flingue répond très bien.

9/10

## Difficulté

Trop dur (même en very easy). Le point noir du jeu !

6/10

## Durée de vie

Importante avec ses six stages. À la fin, on y joue seulement pour se défouler !

9/10

Prix conseillé : 369 F



# Quake 2

## Tremblement de Quake !

Après quelques portages loupés de hits P.C., Quake 2 tente une percée sur PlayStation. Vous reprendrez bien une tranche de Quake ?

Il y a plus de deux ans, Quake 2 (de ID Software) faisait son apparition sur P.C. Un classique instantané qui renvoyait, manu militari, Doom au paléolithique du jeu vidéo. Un classique au principe ultra-évident (la marque des grands jeux) : Marines infiltrer base envahie par Aliens Cracras ! Vous connaissez la suite : il vous faudra exterminer tout ce qui bouge sans pitié aucune (après tout, ce ne sont que des extraterrestres), tout en essayant de garder votre énergie pour les combats qui ne cessent de s'enchaîner. Hautement jouissif et ultra-gore, sur P.C., Quake avait impressionné son monde par la puissance de son moteur 3D, les qualités sans précédent de l'habillage graphique, et son mode multi-joueurs en réseau. La première adaptation, sortie cet été sur N64, avait un rien déçu. Pas assez de tableaux, une intensité à des années-brutus du jeu sur P.C. Une conversion loin d'être

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL AKA JABBA** : Encore un truc à la Doom. Comment ils appellent ça... Ah oui, un Doom-like. Effectivement, c'est Doom, mais ça s'appelle Quake. Le même principe d'éclater son voisin à coups de gros blasts plaît toujours autant. Même si on se lasse vite à mon avis. Il reste cependant sensible à ma pauvre petite âme sensible. Trop de sang, trop de Pouf, Pam, Boum. Et ça gicle ! Mais qu'est-ce que j'aime !



▲ C'est à la suite d'une violente altercation dans les étoiles que votre vaisseau se crashera sur la vilaine planète des aliens.

honteuse, mais pas tout à fait satisfaisante. Présentée lors du dernier E3 de Los Angeles, la pré-version de l'adaptation PlayStation ne nous avait guère convaincus : trop lente, graphismes grossiers. On voyait déjà les concepteurs du jeu se foutre dans le fossé ; ils négociaient au contraire un long virage tranquille.

## Tronche de Quake !

Sabordons donc ce suspens fantôme : ce Quake PlayStation est un véritable monstre de technique. L'adaptation P.C. la plus fidèle qu'il ait été possible de rêver. Bien sûr, on est encore loin des possibilités d'une machine à 12000

## WOZZ Multiplaya !

Le mode multi-player de Quake 2 est stupéfiant ! Même à 4 joueurs simultanément, l'animation reste fluide et la rapidité de l'action à son comble. Un réel plaisir ! Vous pouvez vous fritter le ciboulot soit en versus ou par équipe et de nombreuses options sont à disposition (moduler la force gravitationnelle à sa guise, etc.). Avec Crash Team Racing, que nous avons eu en preview, Quake 2 possède l'un des meilleurs mode 4 joueurs.



▲ La mitrailleuse fait danser le smurf à vos ennemis. Le premier qui s'arrête se mange une bastos !



▲ Cette option qui voile votre écran de rouge rend les coups portés sensiblement plus puissants.



▲ Différentes armures sont disponibles. Celles-ci réduisent l'impact des attaques qui vous sont portées.







▲ N'hésitez pas à vous mouiller, on y trouve souvent diverses options.

francs, relayée par la dernière Turbo-carte graphique. Incontestablement cependant, l'écart se réduit. Les fondus de jeu en réseau ne devraient pas être dépayés par un titre qui retranscrit à merveille l'ambiance sépulcrale de son modèle (excepté l'absence de souris, préjudiciable à la rapidité). Pour les autres qui n'entendraient rien à Quake, suivez le guide...

### Jelly-Quake

Des coursives étroites. Une ambiance moite et lourde. Une technologie futuriste à moitié déglinguée, à l'abandon. Des "cours après moi que je t'attrape" improbables, Big



▲ Il arrivera que vous trouviez des prisonniers de guerre dans les dédales du QG ennemi. Vous pouvez choisir de les buter ou de leur laisser la vie sauve.



▲ Ce monstre, conscient de sa défaite, attend patiemment que vous l'acheviez une fois pour toutes.



▲ En prêtant attention, on peut remarquer que certains murs contiennent des fissures. Tirez pour découvrir une zone secrète !

Fuckin'Gun au poing. Voilà, vous venez d'établir votre premier contact avec le monde de Quake ! La suite n'est que démembrements en rafale, explosions de chair si intense qu'elles ne peuvent susciter qu'éclats de rire. Nous y voilà, si ce Quake est déjà un grand jeu en solo, la partie aventure regorge de niveaux à l'architecture complexe et aux effets de lumière en temps réels du plus bel effet, il ne développe son côté barré qu'en multi-joueurs. Rââhhh lovely! On appréhendait le passage en écran splitté (sur ordi', les joueurs profitent chacun de leur écran, note à l'attention des cancre qui ne connaissent rien au jeu en réseau). Cette crainte se dissipe dès la première poignée de secondes

*Quake, c'est-y donc ça ?*



▲ Les mutants explosent dans une marée de sang aux teintes écarlates.



▲ Ce troufion n'a même pas remarqué votre présence. Une balle dans la nuque et on n'en parle plus !

## AVIS ÉCLAIRÉ

● MC PÉKOR : Dadédiou ! Le Couac, il a failli me faire perdre la laine ! Même mes vaches, elles me déchepouillent pas le poireau comme ça ! La Platstation, elle en a plus dans le gésier que la Nain-tindo, ça pour sûr ! "Couac, couac !", ah, v'là mes canards qui rentrent de l'étang ! Je m'en va leur bouffer l'foie gras ! Ça me donnera des forces pour ma sieste cochonne, à quatre heures avec la Marie !





▲ Ces petites bestioles sont irritantes, surtout en groupe. Visez bien !



▲ Dégoupiller une grenade dans le feu de l'action prend un temps précieux qui peut vous coûter la vie. Veillez à anticiper vos lancers.



▲ Le fusil à pompe n'est pas très puissant. Par ailleurs, le temps de rechargement des balles vous expose aux tirs adverses.



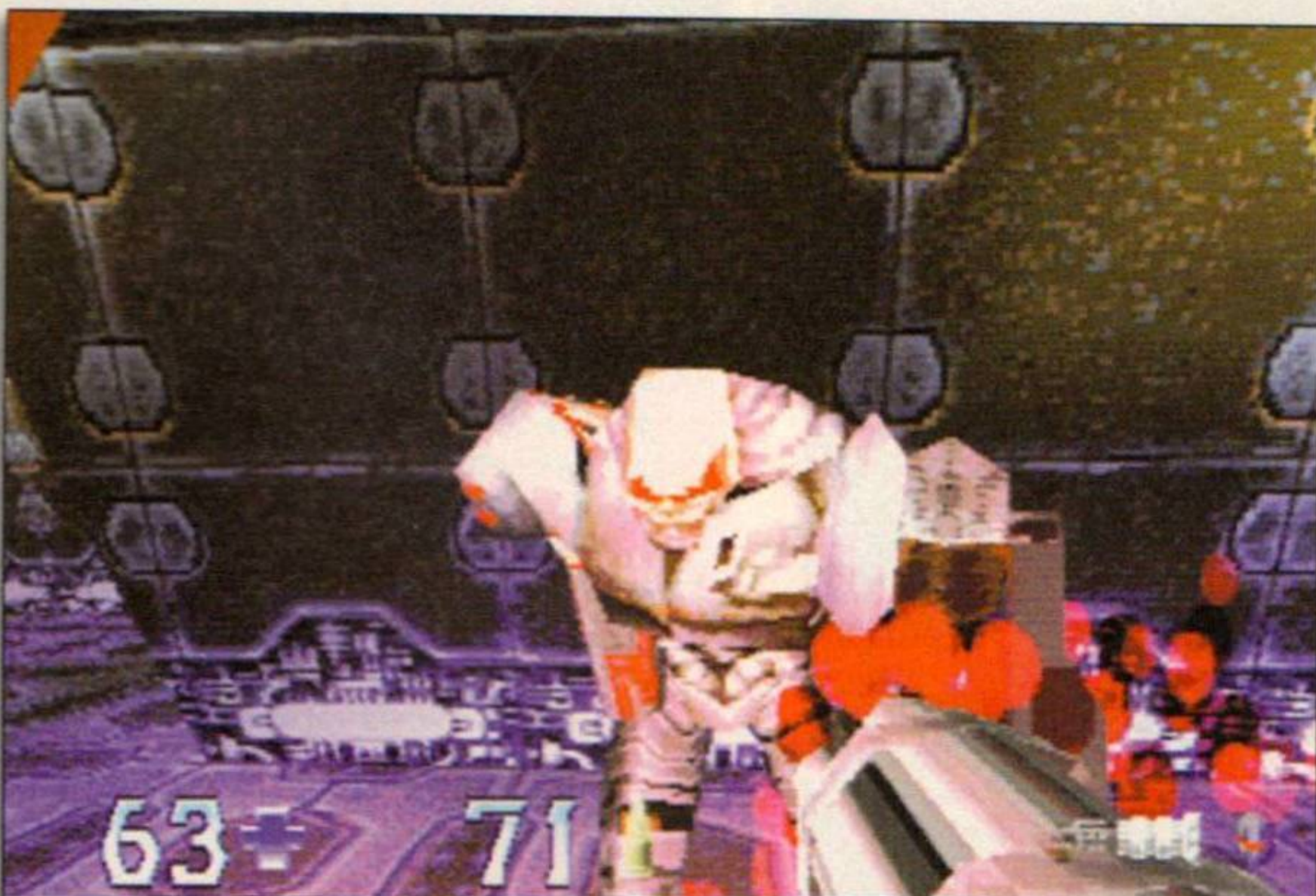
▲ Il est impossible de franchir ce fossé. Revenez plus tard quand vous aurez actionné les mécanismes adéquats.

de jeu. Ça reste beau, c'est fluide à l'envi, et les courses-poursuites restent d'une clarté impeccable. Cerise sur le gâteau : sur P.C., vous ne pouviez qu'imaginer les réactions de celui que vous veniez d'expédier en Enfer. Sur console, vous profitez des réactions en direct. Et croyez-moi, cela vaut son pesant de cacahuètes ! Le reste n'est qu'histoire connue : la possibilité de straffer pour éviter les charges ennemies, le saut pour passer d'un étage du niveau à un autre, et une pano-

plie d'armes réjouissantes : le BPG sus-cité, le blaster, le fusil à pompe à double-canon, le RailGun... Chacun trouvera l'arme qui convient le mieux à sa façon de jouer. Car sous ses dehors primaires, Quake permet l'élaboration d'une foultitude de stratégies. Entre se cacher au hasard d'un couloir et bourriner à l'arrache sans se soucier de subtilités, on trouve une multitude de comportements. Match en équipes ou seul

contre tous, le multi-joueurs a vraiment été pensé pour retrouver toutes les sensations du jeu en réseau. C'est réussi ! Les Quake-Like n'ont pas encore trouvé leur public sur consoles. Il se pourrait bien que ce soit ce Quake 2 qui emporte l'adhésion des plus sceptiques. Il est né, le divin enfant !

**Yas et Féthi, à quatre mains**



▲ Ce mutant apprécie le corps à corps. Éliminez-le rapidement. Une bonne sulfateuse fera l'affaire.

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **DJ MOISS' BATT** : Hey, Hey p'tit gars : Quelle est la différence entre un alien et un predator ? Ben aucune, sinon que l'alien monte pas aux arbres ! Ha, ha, ha...Heu, comment ça tu rigoles pas à ma blague ? Hé Ginette, ramène-moi mon fusil de chasse et va ramener les poulettes aux poulaillers. Ratatatatata... Sauve-toi de chez moi enfoiré d'alien, j'ten fouterais des couics moué !

82%

Note globale ▶

player fun



### RÉSUMÉ

Une boucherie jouissive rien que pour de faux ! La quintessence de Quake P.C. portée sur une misérable 32 bits. Un exploit technique authentique !

**DÉVELOPPEUR**  
Hammerhead

**ÉDITEUR**  
Activision

**TEXTES/VOIX**  
Anglais

**JOUEURS**  
4

**SAUVEGARDE**  
Memory Card

**ACCESSOIRES**  
Dual Shock

### Graphisme

Une performance de taille ! Les jeux de lumières sont classes !

8/10

### Animation

Du speed, du speed et encore du speed ! Et ce même en multi-player.

9/10

### Son

La zique et les bruitages rajoutent un plus considérable à l'atmosphère glauque du soft.

8/10

### Jouabilité

Facile à jouer, avec des tirs super précis.

8/10

### Difficulté

Trois niveaux de difficulté. Chacun y trouvera de quoi faire.

8/10

### Durée de vie

Plutôt long. Les niveaux sont vastes et le temps passe pour vraiment tout explorer.

7/10

**Prix conseillé : 369 F**



# GAGNEZ DES JEUX

## ET DES TEE-SHIRTS

# Disney TARZAN™ sur PlayStation



sur le  
**36.15 Player One**  
**08 36 68 77 33**  
ou **www.playerone.net**

36.15 - 36 68 : 2.23 F la minute.



et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



© Disney. All Rights Reserved.  
TARZAN Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc. and Used by permission  
TARZAN © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc.  
All Rights Reserved. Developed by Eurocom Developments Ltd.



# Jet Force Gemini

## Un génocide en trois dimensions

On y croyait plus, pourtant il est là ! Jet Force Gemini, on doit vous en parler depuis au moins... je ne m'en rappelle même plus. Sans doute une éternité, mais cela valait-il vraiment la peine d'attendre ?

**R**are, le grand développeur à l'origine de GoldenEye, commence à vider ses derniers chargeurs avant de se mettre au boulot sur la prochaine console de salon de Nintendo. En attendant de se mettre sous la dent Donkey Kong 64 et Perfect Dark qui devraient respectivement sortir en décembre et février prochain, c'est Jet Force Gemini qui s'installe le premier. On entend parler de ce jeu depuis environ un an et demi, et même les plus vaillants membres de la rédac' avaient oublié quel genre de jeu il s'agissait : "C'est pas un jeu de course ou quelque chose dans

le genre Jet Force Gemini ?". Sur ce coup-là, je m'abstiendrais de donner des noms pour éviter que le pauvre Cyril ne se fasse licencier sur un coup de colère du rédac' chef... Oups !

### Moteur... Action !

En bon samaritain, je lance la manette dans les mains de Cyril le Hutt (un cousin éloigné de l'imposant Jabba) et le convie à essayer le soft. Après quelques minutes, l'évidence est de mise, il a, bel et bien, devant lui un jeu d'action (il aura fallu tout de même lui expli-



▲ Vela aura fort à faire devant le premier boss qu'elle doit affronter.

quer entre temps la différence entre un doom-like et un jeu d'action). Le scénario, loin d'être exceptionnel, est néanmoins bien fichu, il vous oppose au peuple Mizard.



◀ La démarche lente et déterminée, Juno s'apprête à en découdre une bonne fois pour toutes avec les Mizard.

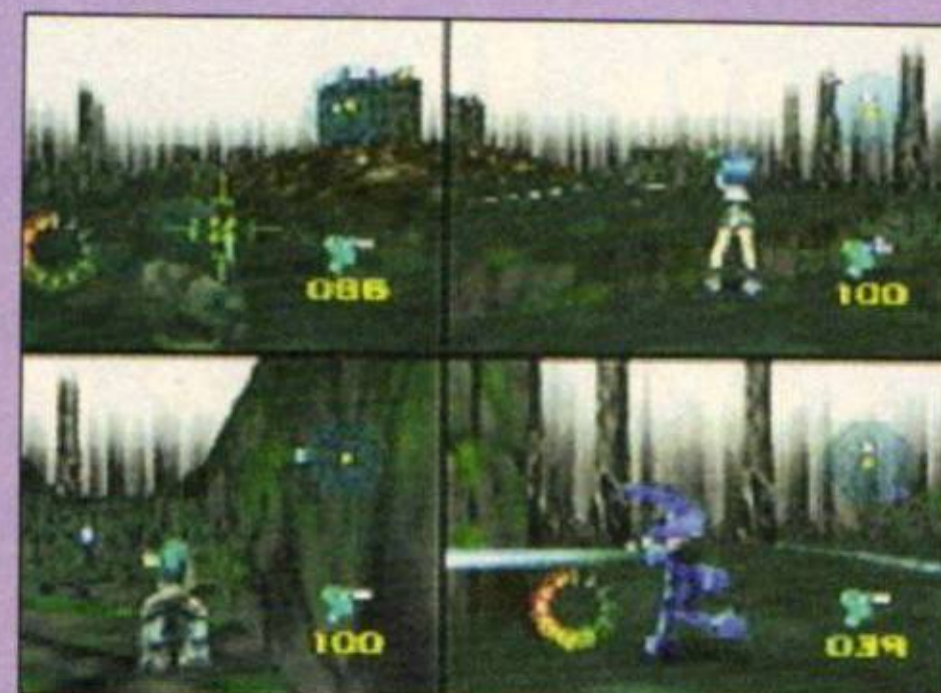
ZOOM

## Plus on est de fous, plus on en bave...

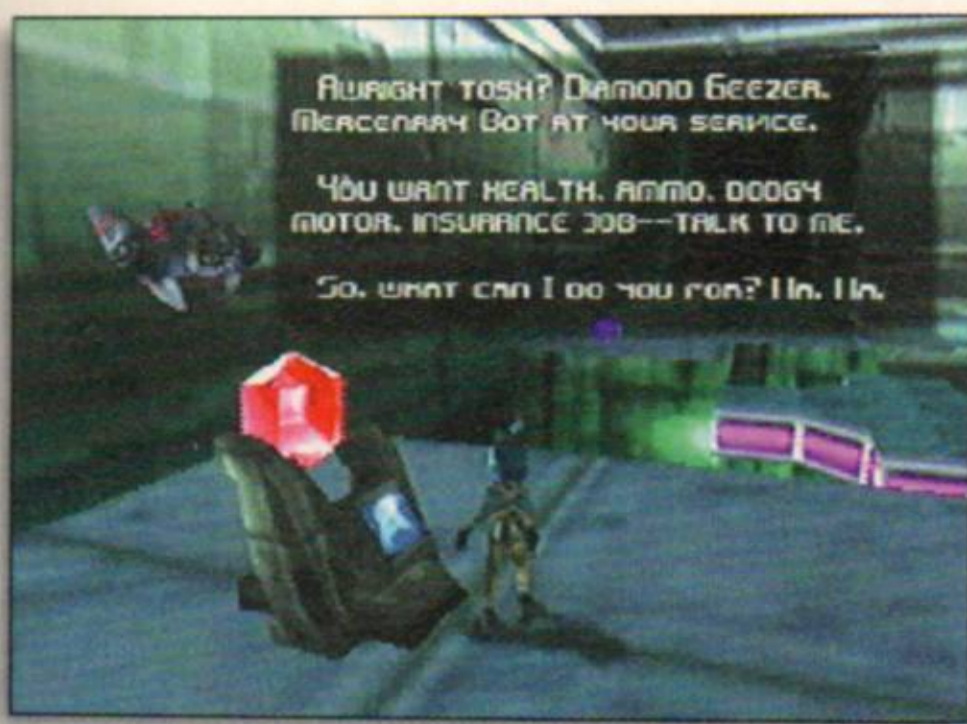
Le mode multi-players vous permet d'affronter des adversaires à la Quake dans différents endroits, et ce, jusqu'à 4 joueurs simultanément. Le tout reste très correct et les différentes options prévues permettent de moduler les affrontements à volonté. Résultat : on s'éclate bien.



▲ Les coffres cachent bien souvent de nouvelles armes qui viendront alimenter votre attirail.







▲ Ce robot fait office de ravalement pour récupérer de l'énergie ou encore des munitions. Mais comme rien n'est gratuit, il faudra payer...

Il n'est pas nécessaire de sauver tous les prisonniers pour terminer le jeu. Mais cet objectif reste un bon challenge qui allonge la durée de vie du soft. ▼



Ces derniers, dont la morphologie s'apparente grandement à des insectes après un poker avec E.T., ne sont pas content du tout et décident d'envahir une planète et d'asservir le peuple qui y réside. Passant par là avec votre équipage, votre vaisseau se retrouve attaqué et tous vos coéquipiers (Juno le bad boy, Vela la bimbo et Lupus le clebs de l'espace) se trouvent séparés. Votre objectif, à partir de maintenant, est d'anéantir les forces ennemies,

C'est en jouant à des jeux tels que celui-ci que l'on se rend compte à quel point la N 64 aurait pu casser la baraque.



puis de libérer le maximum d'esclaves retenus prisonniers. Lourde tâche en perspective ! Dans l'ensemble, Jet Force Gemini est bien réalisé. Les scènes d'actions font souvent penser au film Starship Troopers : un carnage enfumant où seule la maîtrise des armes dont vous disposez (pistolet laser, sulfateuse, lance-roquettes, etc.) sera la clé de votre réussite. Les endroits que vous serez amené à traverser bénéficient pour la plupart de beaux graphismes, sans prétentions particulières mais développant une atmosphère très SF, à l'image de la bande son à la Star Wars ! Cependant, il est regrettable que quelques petits défauts viennent gâcher votre plaisir. Premièrement, le peu de variété des ennemis rencontrés laisse parfois au joueur un sentiment de répétition indésirable. L'autre



▲ Vous devrez anéantir des hordes entières d'aliens, mais certaines rencontres vous seront néanmoins bénéfiques.



▲ Pour ce passage plate-forme, vous devrez jouer avec les switch. Fort heureusement, ceux-ci ne sont jamais trop casse-tête.

## Le cas Floyd

Floyd est un petit robot à hélice que vous trouverez en bien piètre état après qu'il eut défendu les habitants d'un village. Si vous réussissez à retrouver toutes les pièces nécessaires à son bon fonctionnement. Il rejoindra illico presto vos rangs. Son utilité en cours de jeu est quasi-inexistante, mais grâce à lui, vous accédez à des petits jeux bonus où vous le dirigerez. Vous passez alors en vue subjective et devez accomplir différentes petites missions de shoot et de pilotage qui se révèlent bien agréables.



## AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL LE HUTT** : Ce shoot est génial. Attention les amis, c'est Jabba le Hutt qui parle. Tellement bavant que j'ai réussi à y jouer avec ma langue. Mais quand j'ai enclenché les turbos pour la première fois, là j'ai compris ma douleur : la manette m'est tombée des mains tant la voiture a démarré en trombe. Deux minutes plus tard, la balle m'arrive sur la tête; contrôle de la poitrine, balle aux pieds, je tire..... et BUT !.....hein, quoi, c'est un Doom-like? Ah bon, alors je retourne à mon réel Monaco GP 2.



# Les justiciers de l'espace



▲ Le premier boss que doit affronter Juno n'est franchement pas cordial. Pour l'abattre, il vous faudra aiguïser votre sens de la précision.



▲ De courtes cinématiques vous relatent l'invasion des Mizard.

Vous contrôlerez les trois protagonistes séparément. En fait, chaque personnage dispose de sa propre "aventure" et du scénario qui va avec. Juno visitera principalement les planètes que les Mizard ont assiégées. Les missions avec Vela vous transporteront dans le quartier général des Mizard. Enfin, Lupus le chien le plus intelligent de toute la galaxie, s'occupera de leur faire passer un sale quart d'heure à bord de leur vaisseau spatial. Notez à ce sujet que vous pouvez passer d'un personnage à l'autre à tout moment. Toutefois, vous ne reviendrez jamais à l'endroit exact où vous aviez laissé vos persos, c'est pourquoi il est conseillé de terminer une mission commencée.



grand défaut concerne la jouabilité. Les persos manquent de maniabilité lors des phases de plate-forme.

De plus, comme aucune fonction ne permet de vous retourner rapidement,

quand l'ennemi attaque par derrière, on se retrouve souvent à courir en faisant de grands tours dans le but de le pointer dans sa ligne de mire ! En dépit de ces quelques fausses notes qui pèsent sur le verdict final, Jet Force Gemini est un jeu recommandable aux joueurs adeptes du style. Petite note, un mode Coopération (aventure à deux) devrait être disponible dans la version finale de Jet Force Gemini. Malheureusement, à l'heure où nous bouclons ce test, nous ne savons toujours pas si ce mode sera présent ou non.



▲ Un flingue de sniper est dispo. Toutefois, il est loin d'être aussi efficace que celui de GoldenEye.



Yaz, da Gemini

79%

Note globale ▶

player fun

## RÉSUMÉ

À l'image des jeux Rare sur N 64, JFG dispose d'une très bonne réalisation. C'est le genre de soft plaisant à jouer. Il est juste dommage que la jouabilité ne soit pas toujours au top.

DÉVELOPPEUR  
**Rare**

ÉDITEUR  
**Nintendo**

TEXTES/VOIX  
**Français**

JOUEURS  
**1 à 4**

SAUVEGARDE  
**Cartouche**

ACCESSOIRES  
**Expansion Pack**

## Graphisme

Relativement soignés dans l'ensemble. On ne se plaint pas.

8/10

## Animation

No problemo.

8/10

## Son

Des ziques grandioses, qui vous transportent en pleine science fiction.

6/10

## Jouabilité

Le hic du jeu. Il n'est pas toujours facile de manier les persos selon les situations.

6/10

## Difficulté

Assez facile dans l'ensemble. Pas de grosses prises de tête.

7/10

## Durée de vie

Même lorsque l'on a fini le jeu, on peut s'amuser à libérer tous les otages...

8/10

Prix conseillé : 429 F



▲ Lupus possède des réacteurs sous ses pattes, ce qui lui permet de planer un court instant.





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.

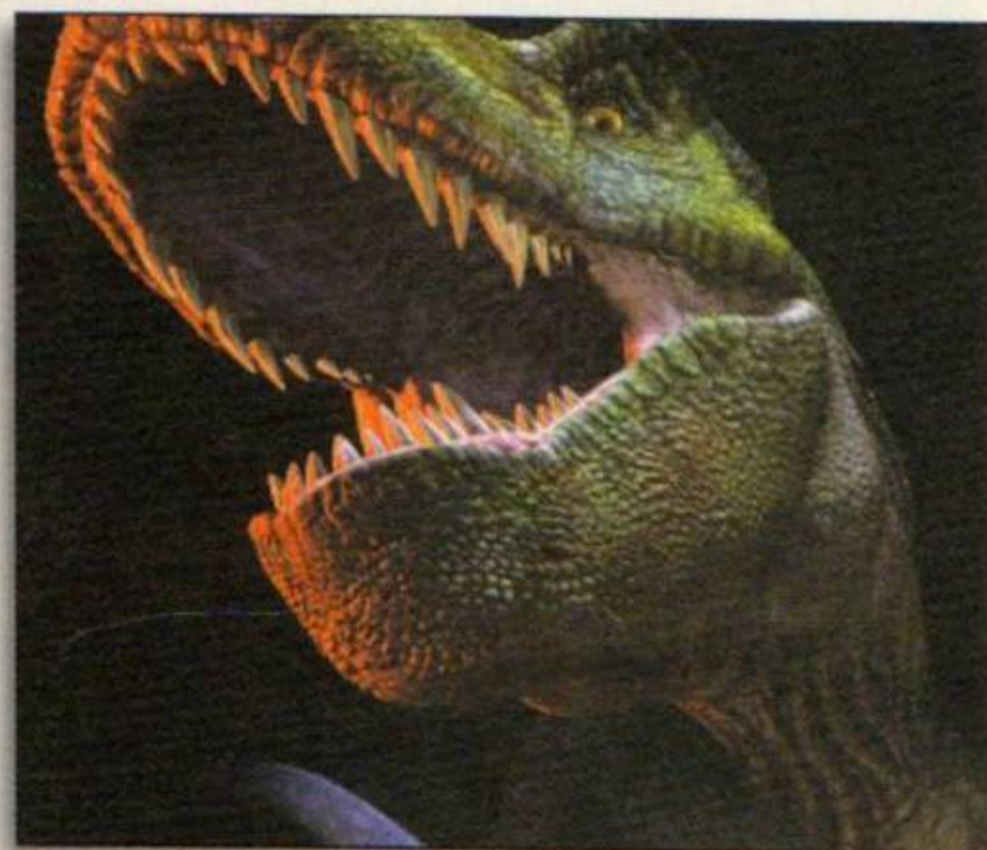


AIDES DE JEUX  
**GAME Up**

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

Le guide universel  
des jeux vidéo consoles et PC





# Dino Crisis

## La guerre des clones.

Ça a la couleur de Resident Evil. Ça a le goût de Resident Evil. Ça en a même le créateur. Mais ce n'est pas Resident Evil. Oh, non...

Les limites de la PlayStation explosées, "Un chef-d'œuvre incontournable", "Un monument de terreur" : orchestrée par ses propres créateurs et relayée par mes confrères testeurs, la campagne marketing de Dino Crisis use et abuse de superlatifs trompeurs. Non, Dino Crisis ne pousse pas la 32 bits de Sony dans ses derniers retranchements. Non, il ne vous collera pas la frousse de votre vie. Et oui, en remplaçant les zombis par des dinos, il piétine bien les plates-bandes de Resident-Evil... Il y a deux mois, je vous disais tout le mal que je pensais de ce Dino Crisis opportunément pompé sur son grand frère de chez Capcom. Consciemment, j'en avais rajouté dans la critique négative, passablement déçu

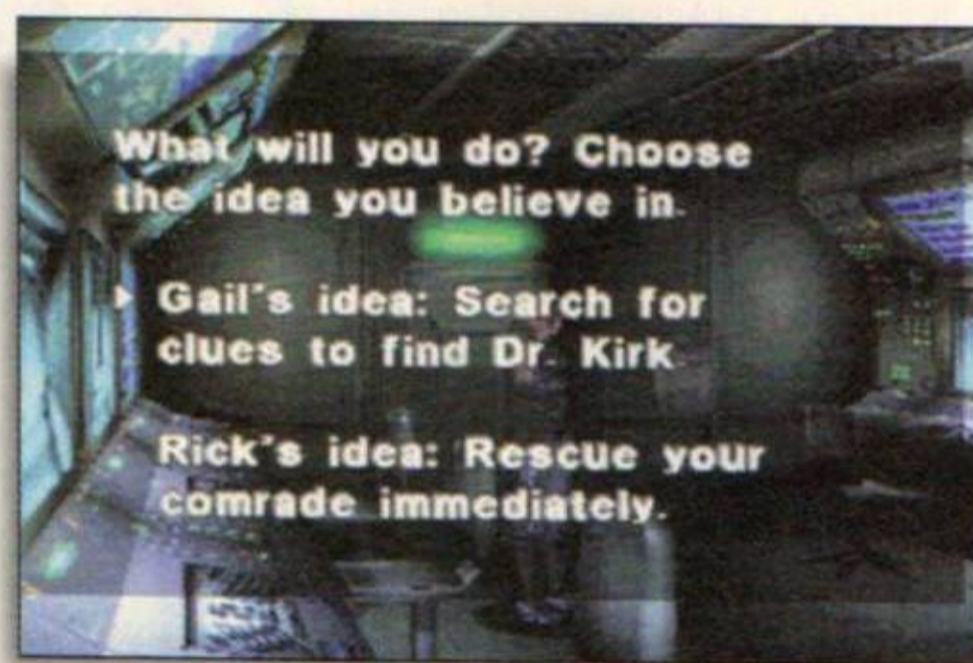


▲ Les tuyaux : une énigme passablement tordue.

que mon genre préféré "le survival horror" passe ainsi aux ordres de la rentabilité à court terme, au mépris de la qualité.

### Je retourne ma veste...

Mais objectivement, sans parader, Dino Crisis n'a pas à faire profil bas. Alternant morceaux de bravoure et séquences sommeil, son



▲ Une idée intéressante : confronter le joueur à un dilemme cornélien.



modèle pourrait se chercher du côté des blockbusters U.S. à la solde des studios hollywoodiens tendance... Jurassic Park. Dix minutes de rien, puis une attaque de T-Rex. Des traversées de couloir à n'en plus finir, et une charge rageuse de ptérodactyle. Une énigme résoluble par un fœtus, et



▲ "Envole-moi, envole moi!" ... air connu.



▲ Un panneau "danger" vous indique que l'heure est grave ; c'est le moment de tapoter les touches du paddle avec acharnement.



▲ "Euh... Je crois qu'il est mort !"



## AVIS ÉCLAIRÉ

● **KAMUI** : Dino Crisis, c'est la pompe à fric de Capcom qui continue. Ca veut pas dire pour autant que c'est un mauvais jeu. Dino Crisis reprend tous les ingrédients des Bio Hazard, et les adapte à la sauce jurassique. Il faut s'attendre dans le futur à voir débarquer des poignées de Bio Hazard-like, tous clonés les uns les autres, et Dino en a été le pionnier. Ah oui, pour un fan, il n'y a presque aucune surprise et il se finit très vite (moins de 5 h pour moi). En quelques mois, Dino Crisis aura vite pri un sacré coup de vieux depuis que Bio Hazard 3 (Nemesis) est sorti en import. C'est évidemment un soft pour faire patienter.



▲ "Ça serait pour un détartrage, siouplait !"



▲ Après la résolution d'une des premières énigmes, une turbo-turbine se met en branle.

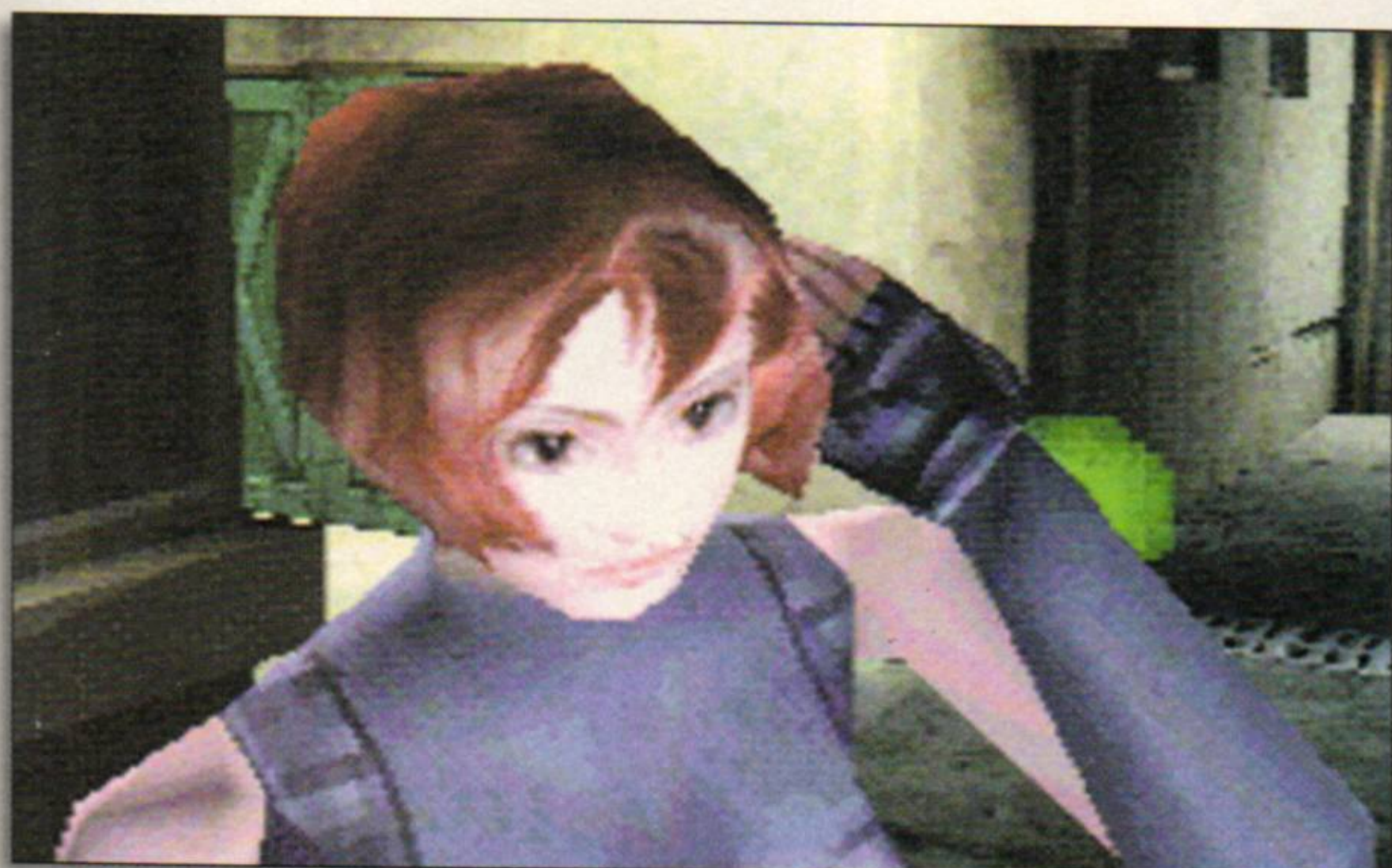
un puzzle qui collerait des maux de crâne à Albert Einstein lui-même (pas à votre serviteur, cela va sans dire...). Ainsi va la vie du labo Dino Crisis et de ses immuables expériences génétiques. Va bien falloir que quelqu'un dise un jour à Capcom d'arrêter de jouer avec l'ADN ! L'innovation majeure de Dino Crisis par rapport aux softs dont il s'inspire, c'est le passage des décors



en 2D précalculés à de l'authentique 3D. Enfin, pas si authentique que ça, puisque les angles de caméra sont toujours imposés. Néanmoins, ce compromis technique d'un nouveau genre est souvent judicieux et projette littéralement le joueur au cœur de l'action. Il faut voir la caméra suivre l'héroïne en travelling latéral pour comprendre le souffle dans lequel on est embarqué. Dommage alors que le faux rythme de Dino Crisis gâche cette astucieuse idée. À cela s'ajoutent quelques menus idées rafraîchissantes dans un soft qui ne les collectionne pas : les trousse de soins à customiser pour en tirer le meilleur rendement, les plugs réparés dans les niveaux donnant accès à des boîtes contenant des munitions (fini les cartouches jonchant le sol par un hasard par trop improbable!)... Mais tout cela n'est pas suffisant pour faire de cette réa-



▲ Une réminiscence de Resident Evil dans un jeu qui les collectionne.



▲ Regina est entretenue régulièrement de l'avancée des opérations par son acolyte black.

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **CYRIL** : Dino Crisis est une rigolade, une plaisanterie de mauvais goût de la part de nos amis de chez Capcom. Ce n'est pas parce que Resident Evil fait un carton qu'il faut en reprendre le principe trait pour trait et remplacer les monstres par des dinosaures. Non mais, où va le monde ? D'accord, il y a un côté "je tire sur tout ce qui bouge sans comprendre", mais tout de même. Il n'y a pas de surprises. Pourquoi pas Street Fighter versus Jurassic Parc ?

lisation grand luxe un hit absolu. En définitive, la torpeur dans laquelle elle plonge et sa courte durée le réservent aux fans des Resident. Ils trouveront chez Dino de quoi patienter en attendant la suite de leur série fétiche. Ni plus, ni moins.

**Féthi,**  
le redresseur de morts



▲ Regina, véritable monte-en-l'air.

70%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Solide, mais dénué d'âme et de passion, Dino Crisis se déguste en hors d'œuvre de choix. En attendant le plat principal : Resident Evil 3. Wait and see...

DÉVELOPPEUR  
Capcom

ÉDITEUR  
Capcom

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Sans Dual Shock !

### Graphisme

Décalqué sur les labos de Resident, la finesse des décors en moins.

6/10

### Animation

Parfois impressionnante : rapidité des bêtes et mouvements de caméra.

8/10

### Son

Musiques faussement angoissantes, bruitages réussis mais calqués sur... vous savez quoi.

7/10

### Jouabilité

Déroutante : entre apathie et coups de stress.

7/10

### Difficulté

Problématique quant à la résolution de certains puzzles. Sinon, pas trop de souci...

6/10

### Durée de vie

Courte. Mais il y a plusieurs fins...

6/10

Prix conseillé : 399 F



# Spyro 2



## Ca va flamber, j'vous le dit !

Un peu plus d'un an après son apparition sur PlayStation, Spyro revient pour une nouvelle aventure. Mais avec ce deuxième épisode, notre gentil petit dragon ne risque-t-il pas de se brûler les ailes ?

**D**écidément, Spyro n'a pas le temps de se reposer ! Après avoir vaincu le méchant Gnasty Gnorc dans sa précédente aventure, alors qu'il rêvait de bronzage, sur la plage les cheveux au vent et... Enfin je m'emballe. Bref, alors qu'il envisageait de prendre quelques vacances, en traversant la porte magique qui aurait dû l'envoyer vers "le rivage du dragon", son chemin est détourné par d'étranges personnages qui ont besoin d'un dragon pour se débarrasser d'un cruel tyran. Un scénario qui a l'air de tenir la route, seulement voilà... Dès le premier monde, on est assez loin de toute cette histoire. Cependant, pour venir à bout de ce tyran, il vous faut collecter des talismans et autres gemmes afin d'en exploiter les pouvoirs magiques. Ceux-ci se trouvent



▲ Me voilà en situation délicate, entouré de tous ces requins...



▲ Mieux vaut ne pas le fâcher.

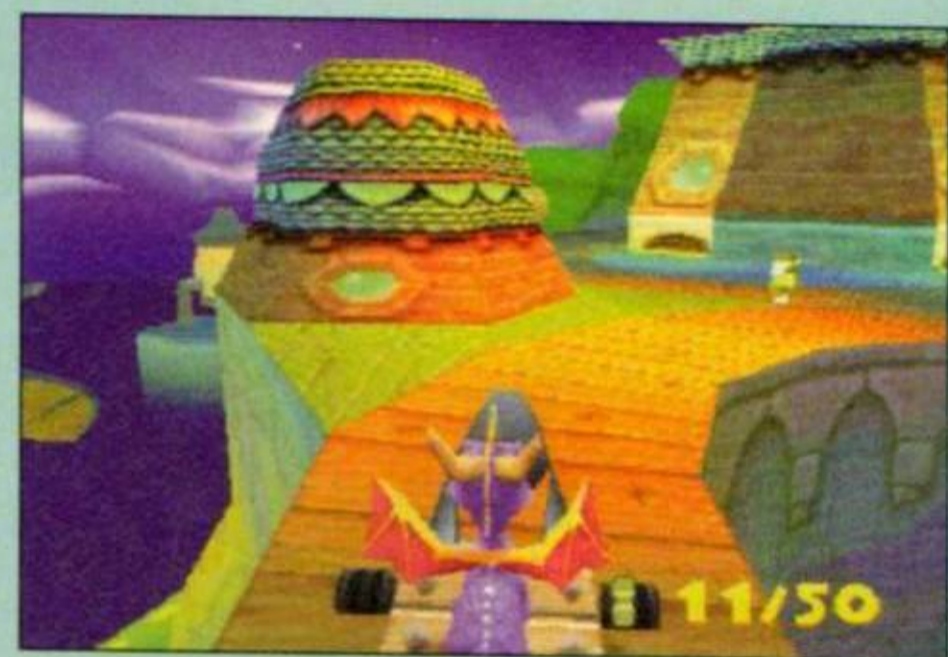


▲ Impressionnant ce monstre ! Heureusement, une âme charitable vous aidera à le vaincre.

ZOOM

## Courage, Spyro

Lors de votre traversée des mondes, vous êtes amenés à relever un tas de petits défis comme défendre un village attaqué par des dinosaures, ramener toutes les vaches dans un pré ou encore ramasser tous les engrenages manquants à bord d'un chariot. Quelques mini-jeux rocambolesques pour retrouver, vite-fait, votre âme d'enfant.







▲ Vous ne trouvez pas qu'il grimpe bizarrement à l'échelle ?

dans des sous-mondes aux scénarios très variés qui n'ont parfois rien à voir avec l'intrigue principale.

**Aider ? OK, mais il y a des limites quand même.**

Vous arpenterez un trentaine de mondes aux thèmes très variés, de la préhistoire à un monastère. Chacun renferme des persos et des ennemis qui leur sont propres, c'est vous dire s'il est riche en nouvelles têtes !

**AVIS ÉCLAIRÉ**

● **CYRIL :** Spyro 2 se termine facilement. Voilà un avis simple, mais direct. Pas que je sois un vantard ou un prétentieux, mais j'avoue assurer dans les jeux de plate-forme. Comme Spyro comporte certains passages de réflexion, j'y ai passé un peu plus de temps. Pas que je sois bête, juste un peu empoté. Alors si comme moi vous aimez les jeux faciles, votez Spyro. Vous n'avez rien compris à cet avis ? Ce n'est pas grave, vu l'heure à laquelle je l'écris.



▲ Que se passe-t-il lorsqu'un chameau et un dragon se rencontrent ?

Mais ils sont tous en situation délicate, et comptent sur vous pour les aider. Ainsi, votre dragon se transformera en une sorte de super-héros positif, toujours prêt à aider son prochain. Ah, elle est belle la vie de dragon, non ? La difficulté, quant à elle, est très variable : certains mondes se traversent en deux secondes et d'autres en... beaucoup plus ! Afin de remporter les talismans ou autres gemmes, vous devrez réussir des challenges qui mettront à l'épreuve aussi bien votre logique que vos réflexes.



▲ C'est lui le tyran appelé Ripto !

**Un lifting et ça repart !**

Et oui, c'est ça les stars ! Notre petit dragon (fashion victim d'un jour) s'est fait relooker le museau. Et cette fois-ci, il a l'air bien décidé à s'enflammer. Au cours de l'aventure, il apprendra un tas de nouveaux mouvements comme la Super flamme, le tremplin, l'escalade ou encore la nage (mais sous l'eau, n'espérez pas lancer des flammes). Ce qui aura le mérite d'apporter un nouveau souffle à notre héros !

Côté jouabilité, comme son prédécesseur, ce nouvel opus est irréprochable, toutefois les mêmes petits problèmes de caméra persistent.

**Quoi, qu'est-ce que j'entends ?**

La bande son est excellente et colle bien aux différents univers dans lesquels vous serez amené à voyager. De plus, les voix françaises sont assez bien réussies. Et l'humour reste très présent aussi bien dans le langage que dans chaque vidéo qui clôture les différents univers.



▲ Finalement les méchants dragons ça existe aussi, la preuve !

Spyro Two est un bon titre. Il bénéficie d'une bonne réalisation générale, cependant il n'est guère plus que la suite logique et prévisible de son original, restant assez répétitif dans l'ensemble. Grrrr... Toujours le problème des suites... bis repetita non placet !

**Carlito, El domador de Dragones...**

75%

Note globale ▶

player fun

**RÉSUMÉ**

En clair, Spyro est un bon jeu, maniable, drôle et long. Toutefois, il n'apporte pas grand chose par rapport au premier épisode.

DÉVELOPPEUR  
Insomniac

ÉDITEUR  
Sony

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

**Graphisme**

C'est pas la révolution, mais ils sont assez fin

8/10

**Animation**

Aucun souci, mais on savait déjà à quoi s'attendre.

8/10

**Son**

C'est carrément le pied total, et la note est même faible...

9/10

**Jouabilité**

Sûr, c'est facile à prendre en main, mais le résultat, je vous dit pas ...

8/10

**Difficulté**

Variable, selon le mode dans lequel on évolue.

5/10

**Durée de vie**

De bonnes heures de jeu bien remplies, le fun en plus.

7/10

Prix conseillé : 349 F





# Tarzan

## Tu seras un homme, mon fils.

Tarzan, de l'enfance à l'âge adulte. Le petit dernier de Disney, porté par un dessin animé aux couleurs flatteuses. Une symphonie visuelle de tous les instants. Visite de la jungle.

Il y a de cela quelques années, Capcom se collait à la réalisation de titres s'inspirant des œuvres de Disney. De véritables bijoux visuels et ludiques. Et puis Disney a créé son propre studio de développement et le résultat ne s'est pas fait attendre : réalisation nic-

kel mais intérêt ténue. Hercule, sorti avant ce Tarzan, en était un exemple flagrant. Qu' en est-il de ce Tarzan précédé de rumeurs plus que flatteuses ? Suspens... Et la réponse est : "Bah, pareil ! Mais pas vraiment !" La différence tient principalement à



▲ Tarzan adulte combat rageusement un fauve pas si sauvage que ça.

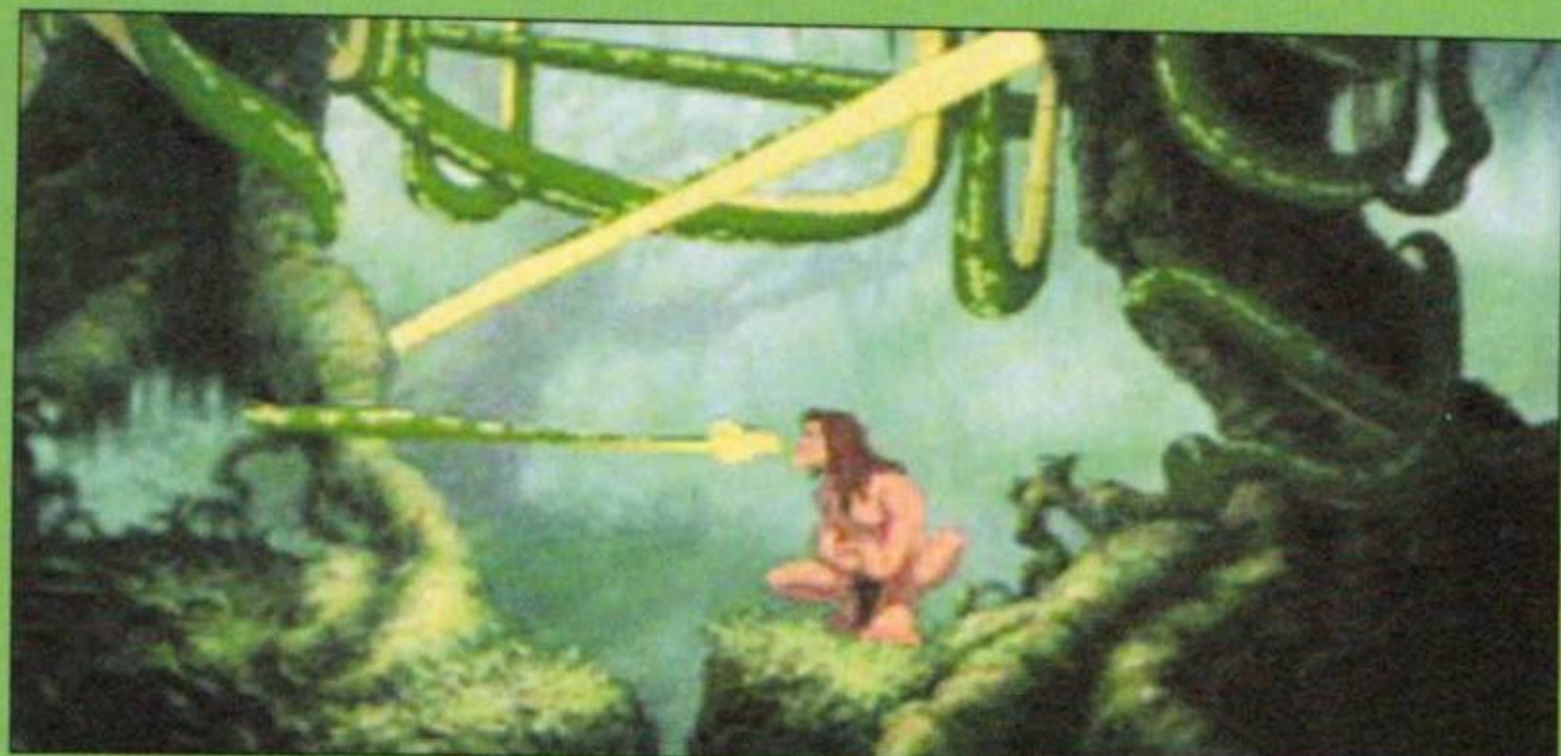
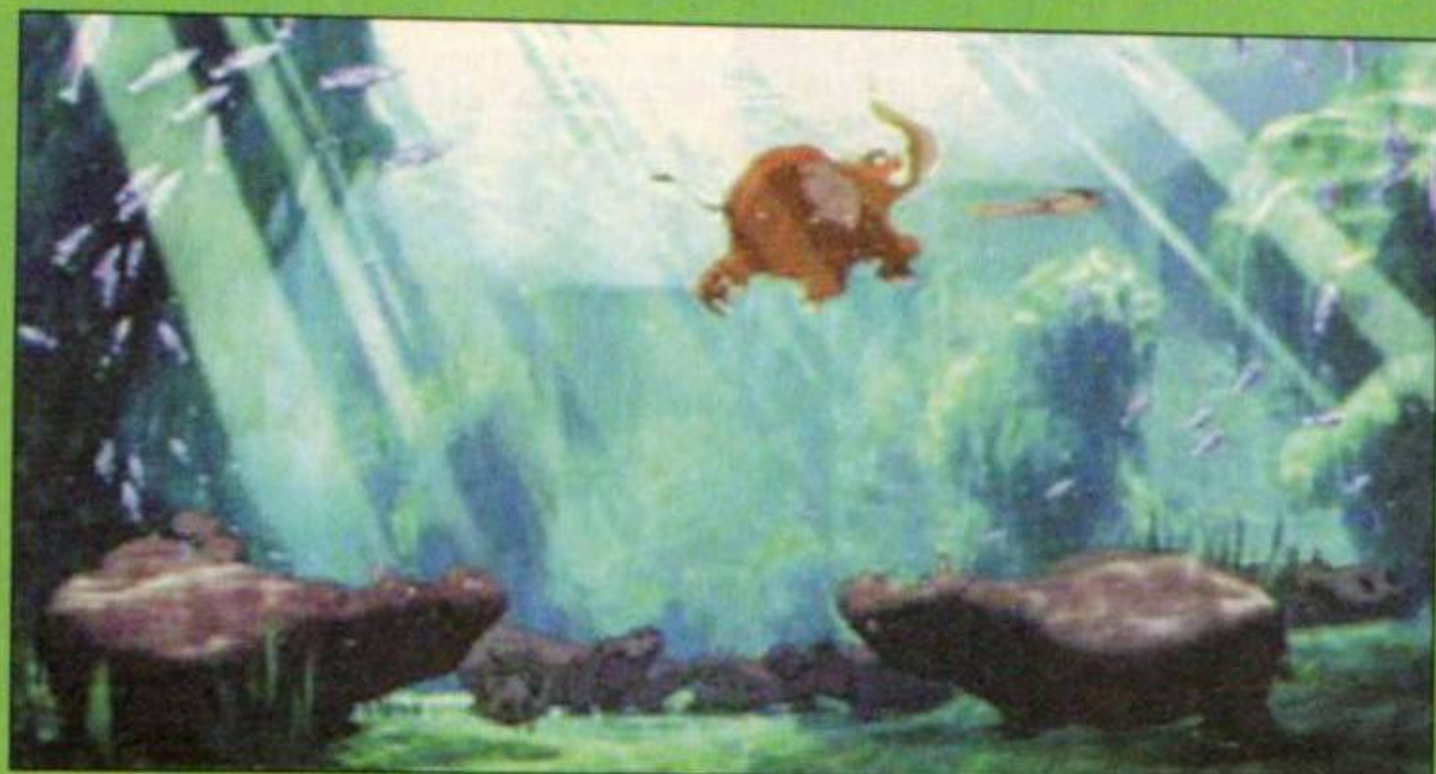


▲ Jane à dos de Tarzan !

ZOOM

### Pub !

Entre chaque niveau, on peut assister à un extrait de Tarzan, le film, à sortir prochainement en France. On pourra constater que le jeu s'est inspiré très fidèlement de l'ambiance graphique joyeusement colorée du dessin animé.



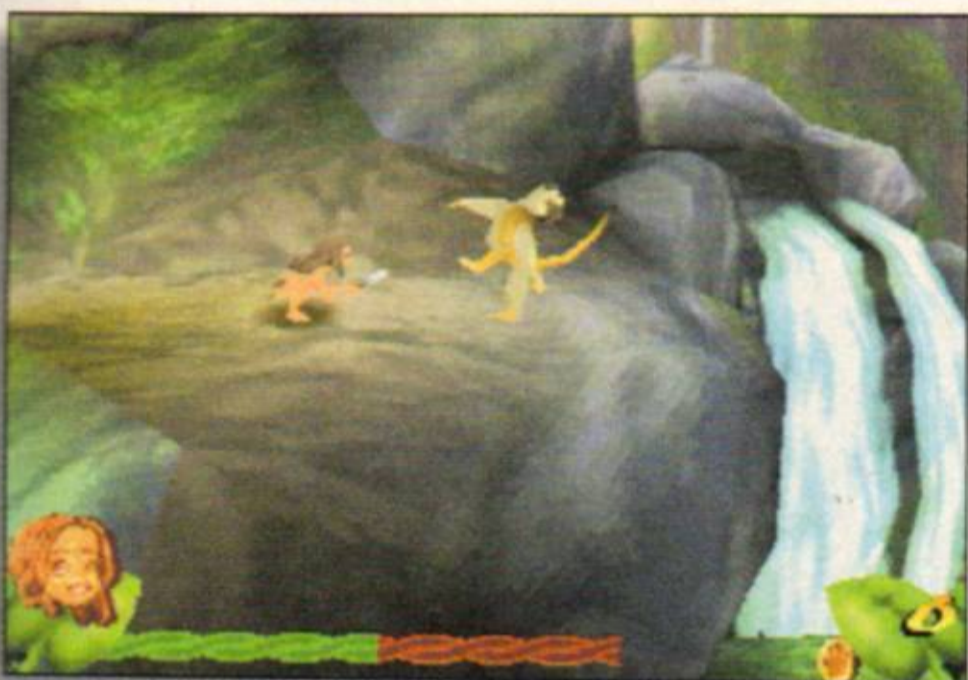




▲ Tarzounet poursuivi par une meute d'éléphants affolés.



▲ Quand on frappe des deux poings, certaines portions de décor se découvrent.



▲ La seule arme mise à disposition de Tarzan enfant : un malheureux canif.



▲ Un niveau bonus : récupérer des items à dos de nénuphars...

un facteur majeur : en plus d'être parfaitement jouable - sauts impec' et divertissement itou -, ce Tarzan est beau. Je pourrais en rajouter des louches, du genre : "Paco avait raison, la fin du monde est proche" ou même : "Après Tarzan, le déluge". Mais, non, rien n'y fera. Vous ne parviendrez pas à me corrompre. Tarzan est beau. Tout simplement. C'est d'une évidence acidulée toute enfantine... Ça tombe bien : ce jeu s'adresse majoritairement à eux.

### Moi Féthi, toi lecteur

Oui, ce plate-forme ultra-classique auquel vous aviez pourtant furieusement envie de jouer se destine en priorités aux minots. Adulte, vieillard, même sénile, tu n'auras

besoin que de quatre petites heures pour en voir la fin. Certes, les différents objectifs à atteindre rallongent un chouïa une durée de vie qui avait bien besoin de cela. Ces quêtes ? En dehors de la traversée des niveaux qui s'effectue dans un confort tranquille, le seigneur de la jungle doit ramasser divers items (parchemins, lettres formant le mot tarzan...) qui le feront accéder à des bonus : des niveaux cachés, des extraits du film superbement compressés... Des détails pas si brouillottesques que ça, qui donnent envie d'en récupérer chaque fois un peu plus. Dommage alors que les tableaux se suivent toujours en se ressemblant : scrolling horizontal, j'avance, je récupère mes bonus, liane, j'explose

un singe qui se désintègre dans un nuage de papillons multicolores du plus bel effet. J'avance, scrolling vertical, je récup... Etc. Plus de variété, et Tarzan accédait de facto à la catégorie des hits. En misant essentiellement sur une jouabilité sans faille et une réalisation hors paire, Tarzan ne tirera des étoiles que de petites étincelles. Mais ce spectacle n'a pas de prix.

**Féthi**



▲ Pas de Tarzan qui se respecte sans voltige de liane en liane.

76%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Une splendeur visuelle et sonore, malheureusement contrariée par la réelle monotonie de l'action. Un bonheur pour les moins de 10 ans, et les flemmards.

DÉVELOPPEUR  
Eurocom Ent Soft

ÉDITEUR  
Disney Interactive

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Magnifique. De la 2D/3D époustouflante de variété, toute en teintes chaudes, foisonnante de détails

9/10

### Animation

Bonne. Un dessin animé aux myriades d'animation d'arrière-plan.

8/10

### Son

Bruitages honnêtes, musiques africanisantes et zolies comme tout.

7/10

### Jouabilité

OK. Prise en main immédiate, divertissement standard.

7/10

### Difficulté

Inexistante, Tarzan n'est corsé que pour les moins de cinq ans.

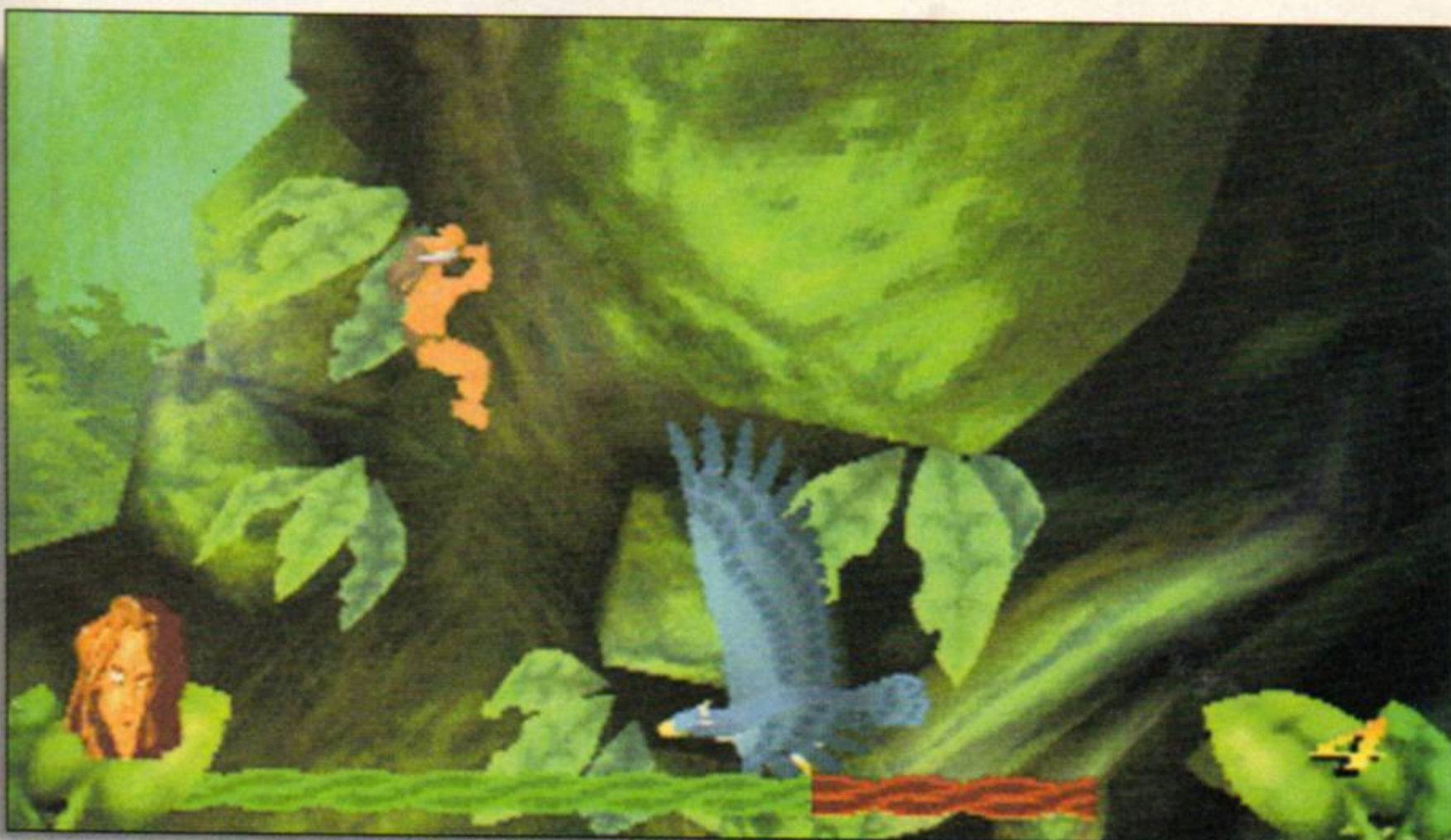
6/10

### Durée de vie

Plutôt courte. Une quinzaine de tableaux très éloignés du film

6/10

Prix conseillé : 349 F



▲ Le roi de la jungle peut grimper aux troncs.



# Star Wars, la menace fantôme

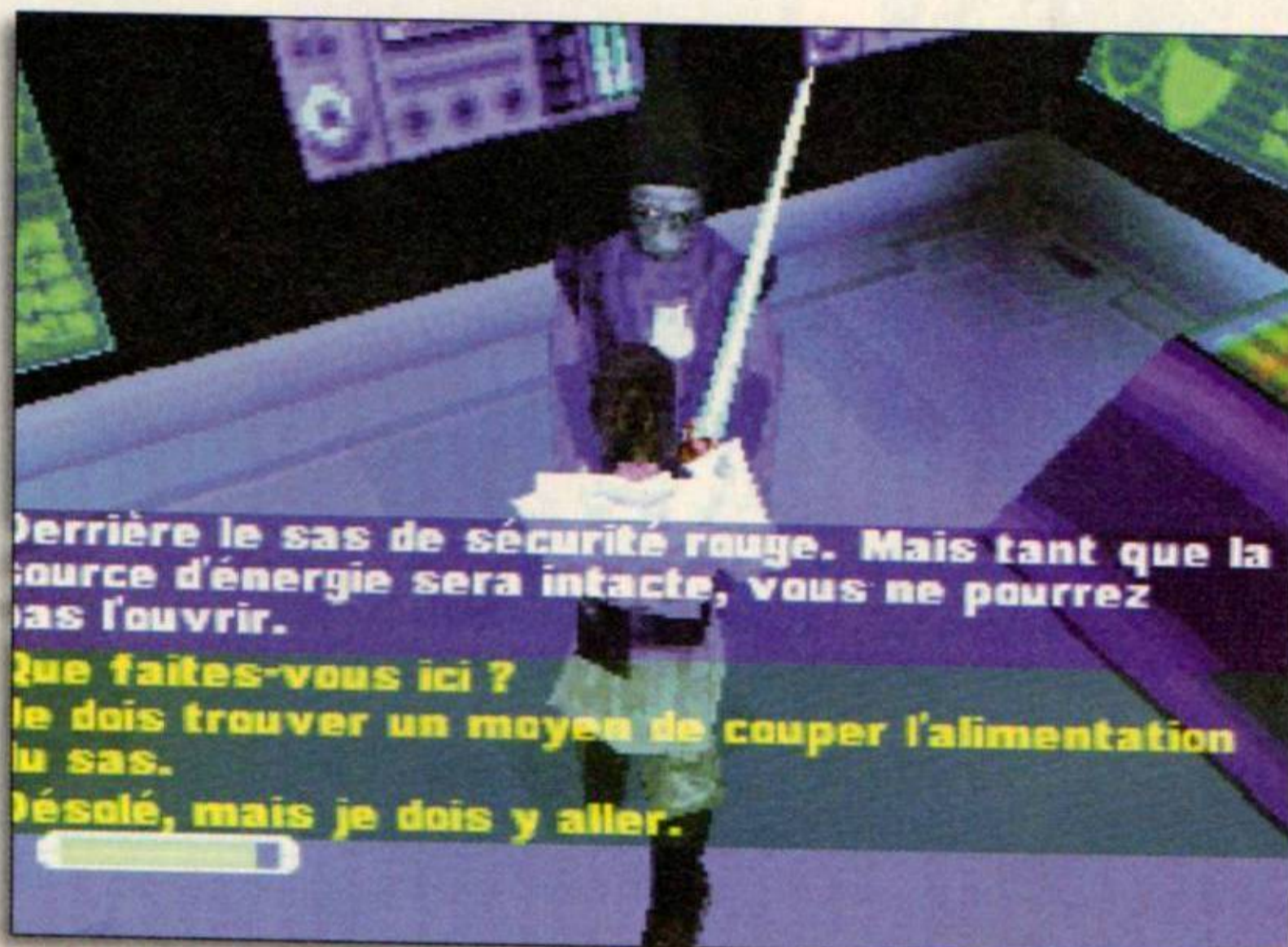


▲ A la manière d'un Tomb-Raider, les objets jonchant le sol peuvent s'avérer d'une importance capitale.

## Il meurt (à la fin).

La licence du millénaire a-t-elle accouché du jeu du millénaire ? Pas si sûr. La menace fantôme, le jeu, démarre avec de sérieux handicaps. Revue de détail.

**A** lors, ça vous a plu ? Mitigé, hein ? Visuel somptueux et réalisation plan-plan. Et ce Jar-Jar, quelle plaie ! Scrogneugneu ! On s'offrira quand même la suite ; Lucas se sera peut-être pris de passion pour la mise en scène entre-temps ! Et le jeu, me direz-vous ! Pas de visuel somp-



▲ L'ordre des questions n'a pas d'incidence sur le récit.

tueux, non, loin s'en faut ! Plutôt un amas de pixels tramés trempés dans un moteur 3D comme on n'en fait plus : à l'ancienne, quoi ! Un premier choc étonnant pour qui s'est fait ses premières armes sur la version PC,

appel aux scénaristes en catastrophe. L'évasion du vaisseau piégé, la traversée des marécages de Naboo, la protection de la Reine Amidala... Autant de scènes trépidantes et furieusement bien rendues, malgré la raideur des trois personnages jouables (les deux Jedis et la Reine).



▲ Vous n'échapperez pas au fameux générique.



▲ Un passage de plate-forme pur.

## MOOZ La guerre des bonus

Outre des cinématiques mimant avec brio les scènes-clés du film (2 premières photos), le soft propose en bonus un clip vidéo intitulé "Duel of Fates", compromis entre un making-of et une bande-annonce.







▲ Un duel au sabre-laser dans un jeu qui a la bonne idée de les accumuler.



▲ Le sabre-laser dans l'eau. Un bug ? Non, un tips... Surveiller les prochains "Trucs en vrac" pour en savoir plus.



▲ La Force permet de déclencher à distance certains mécanismes.



▲ Obi Wan explosé en plusieurs morceaux... Étonnant de violence pour un jeu Lucas Arts.



▲ Des soldats à la rescousse. Les batailles s'en trouvent dynamisées.

## Un Jedi tu seras...

La Menace Fantôme se présente comme un Tomb-Raider avec ce que cela comporte de clés à trouver et d'interrupteurs à activer, mâtiné d'une phase plus réflexive : fréquemment, il faudra s'entretenir avec les autochtones afin de recueillir quelques infos capitales. Traduction parfaite et doublage ad-hoc. S'il n'y avait cette ambiance propre à la mythologie créée par G.Lucas, ce soft tomberait pourtant aux oubliettes du tout venant

vidéo-ludique. La faute à une trop grande mollesse d'action. Oui, mais voilà, l'ambiance Guerre des Étoiles est là, et bien là. Un marais mystérieux peuplé de créatures innombrables, un vaisseau secoué par des attaques répétées dans une galaxie lointaine, très lointaine... Un parfum de grande aventure qui ne se dément qu'en de rares occasions, lors des sauts notamment, bien approximatifs. Un défaut qui ne me fera pas passer sous silence LA bonne idée du jeu : les duels au sabre laser, une merveille de jouabilité et de rapidité. Pour qui s'est pris un jour pour un chevalier Jedi (euh... nous tous, non ?), un rêve réalisé. Ah, tiens, j'allais oublier : Jar Jar Binks, que l'on doit suivre en de maintes occasions, se révèle ici aussi crispant que dans le film ! Un exploit !

**Obi wan Maayoufi**

74%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Au contraire de ces dernières sorties, belles mais rapidement lassantes, Lucas Arts nous propose un jeu moche et fun. On peut légitimement préférer cette façon de faire.

**DÉVELOPPEUR**  
Lucas Arts

**ÉDITEUR**  
Lucas Arts

**TEXTES/VOIX**  
Français

**JOUEUR**  
1

**SAUVEGARDE**  
Memory Card

**ACCESSOIRES**  
Dual Shock

### Graphisme

Déroutant ... Tendance 16 bits époque SuperNes en début de vie.

4/10

### Animation

Moteur 3D vieillot et rigidité des personnages.

5/10

### Son

Génial. Symphonies diablement orchestrées, bruitages sidérant de relief, vivats de la foule... impeccables.

10/10

### Jouabilité

Fun, incontestablement, malgré l'imprécision regrettable des sauts.

7/10

### Difficulté

Non réglable mais judicieusement dosée.

8/10

### Durée de vie

Longue. Les décors du film sont passés en revue. Croyez-moi, ça en fait un paquet.

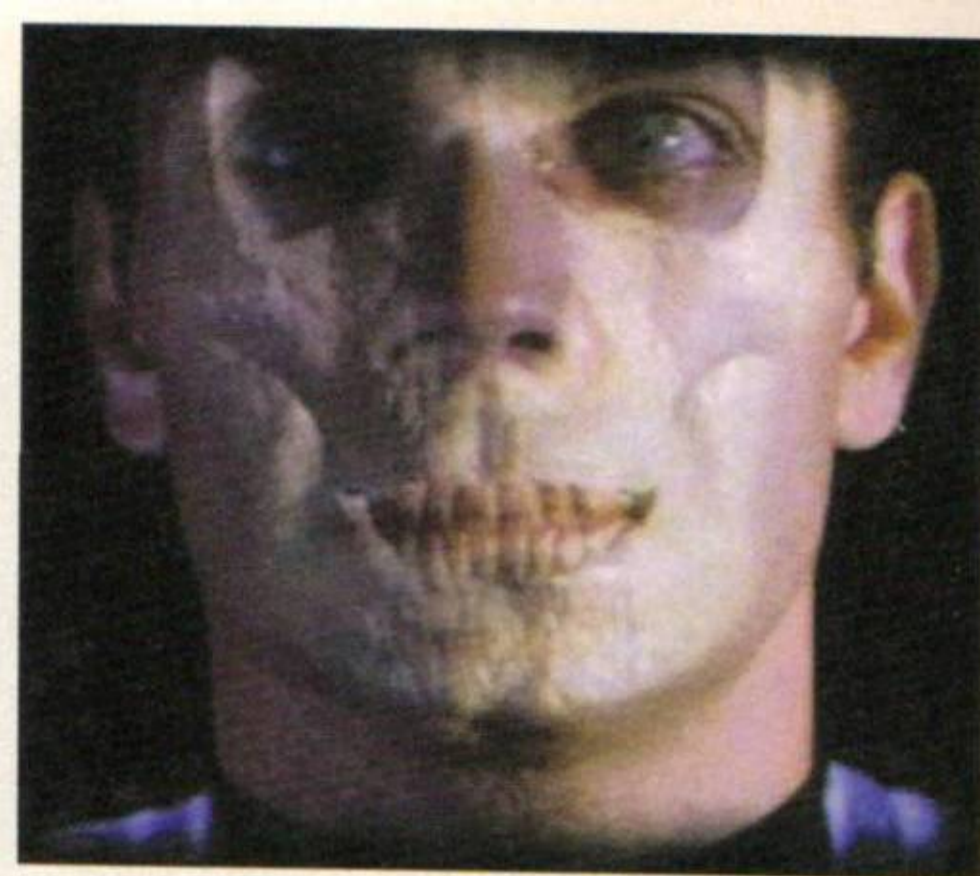
8/10

Prix conseillé : 369 F





# Mortal Kombat Gold



## Bon sang de belles poires !

Fan de MK, je reste sur un mauvais souvenir des versions sur N64. "c'est la fin des haricots !". Mais ma joie explose devant ce nouveau venu.

La console de Sega possède ainsi son Mortal Kombat. De plus, le jeu réussit avec distinction son passage des combats bourrins 2D aux plus techniques combats en 3D. Mais que vois-je, arrivant d'un pas sûr, avec son Bob de travers ? Yas : "Yo man, c'est pas un Mortal Kombat, ça. Il n'est même pas en 2D". Mais oui mon ami, lui dis-je avec un grand sourire. C'est la nouvelle génération



▲ Voilà les tueurs, sont beaux non ?

en 3D ! Enfin ! Les graphismes sont certes à des années lumières de Soul Calibur, mais suffisent amplement à ce style de soft.

### Bienvenue dans la 3D

Une animation fluide s'en dégage. De plus, la maniabilité est plus accessible. Finis les paddles cassés parce que les coups ont du mal à sortir. Finis les combos d'enfer à la Tekken. Ici, rien n'est pré-programmé. En réalité, vous tapez comme bon vous semble. Vous combinez vos propres coups afin de

créer des combos différents à chaque fois. Et avec une simplicité de manip' qui a épaté votre fervent serviteur. Alors, à vos manettes, car les enchaînements sont sanglants et les combats sans pitié.

### Pleins de coups

De nouveaux modelages, donc de nouveaux personnages. En plus des Scorpion, Sonya et un certain Cyrax, font leur apparition Jarek, Reiko, Fujin, Kaï, Tanya et Shinnok. Sans



▲ Quand vous réussissez un Mortel Kombos.

## Des fatalités toujours plus gores.



▲ de Kai.



▲ de Shinnok.



▲ de Liu Kang.



▲ de Reptile.



▲ de Quan-Chi.



▲ de tout le monde dans le puit.



▲ de Fujin.



▲ de Jax.



▲ de Rayden.



▲ de Jarek.



# Des prises de corps à corps à tout casser.



▲ Fujin brise le bras.



▲ Sub-Zero retourne la jambe.



▲ Reiko déboîte les épaules.



▲ Liu Kang détruit la colonne vertébrale.



▲ Scorpion démolit le coude.



▲ Goro écrase de tout son poids.



▲ Scorpion met le feu au jeu !



▲ Comme d'habitude, le beau Johnny Cage laisse des traces.

## AVIS ÉCLAIRÉ

● FETHI : Mortal Kombat... Un titre qui suscite instantanément les ricanements, la moquerie. Pensez qu'à la redac', je dois être le seul à avoir passé des nuits entières sur la version SuperNes. Ben, ouais, ringard du pad, j'aime Mortal et ses fatalités de folie. Cette version Dreamcast, sans révolutionner le genre, propose de grands moments de sauvagerie. Bien évidemment, j'attendais plus sur 128 bits. Les consoles évoluent... Mortal Kombat, non. Ça me le ferait presque aimer encore plus, tiens !



▲ Cyrax Skywalker !



▲ Tiens dans ta tronche !

Et les coups des nouveaux venus : Reiko le ninja balance sa tripotée de Shurikens. Kaï s'envoie en l'air, poing en avant. Fujin tente de concurrencer Rayden, à coups de genoux dans ta "Tasta di catso". Quant à Shinnok, il est le nouveau Cheng-Tsung. Il ne prend pas l'apparence des autres, mais utilise carrément leurs coups spéciaux. Ce qui en fait le nouveau boss du jeu, que vous combattez après avoir battu Goro. La grande nouveauté de cet opus est la possibilité de sortir une arme au cours d'un combat. Ainsi, amusez-vous à jouer Luke Skywalker avec Cyrax, en sortant son sabre laser. Sans oublier les fatalités, plus simples ici à réaliser. Par exemple, celle de Reptile consiste à rester au corps à corps, à maintenir les quatre touches de coups enfoncées, et d'appuyer sur Haut. Simple et efficace. Bref, avec toujours un choix de combats en one-on-one ou two-on-two, cinq parcours de Kombat (du novice au master 2) et plus de quinze arènes, Mortal Kombat Gold est un bon jeu de baston, à découvrir avec plaisir avant l'arrivée programmée de Soul Calibur.

**Cyril, le cousin de Cyrax**

75%

**Note globale** ▶

**player fun**

**RÉSUMÉ**  
Fans des Mortals Kombat, ce Gold est pour vous. Un nouveau beau coup de Midway. Un bon jeu de baston qui détend aux moments creux de la vie.

**DÉVELOPPEUR**  
Midway

**ÉDITEUR**  
Infogrames

**TEXTES/VOIX**  
Anglais

**JOUEURS**  
1 à 2

**SAUVEGARDE**  
Non

**ACCESSOIRES**  
Vibration pak

**Graphisme**  
Un peu terne, vues les capacités de la bête. **6/10**

**Animation**  
Fluide et rapide, elle permet des combats captivants. **8/10**

**Son**  
De belles voix digits, mais certaines musiques sont bofs. **7/10**

**Jouabilité**  
Vraiment plus simple à prendre en main que les autres MK. **8/10**

**Difficulté**  
Les cinq parcours, et surtout le Master 2, sont tenaces. **7/10**

**Durée de vie**  
De longs combats qui pètent le feu ! **8/10**

**Prix conseillé : 359 F**

oublier le relookage de Reptile et de Jax. Au total, vingt combattants de choke (plus Goro et Smoke à trouver), possédant un panel de coups spéciaux impressionnants. Il y a la fameuse boule de glace de "Sub-Ziwo", connue du monde entier. Liu Kang remet ses mille coups de pieds volants, avec le cri de la mort qui tue: you you you you you !



# Speed Devils

## Un jeu infernal !

Après un exécrable Tokyo Challenge, la Dreamcast devait se rattraper. Avec Speed Devils, c'est chose faite. Et diaboliquement bien !

**W**aaouuuuhhh ! Que de sensations dans ce jeu de course. Il sort des sentiers battus, et de loin. Original (pour les paris), rapide, et j'en passe. Allez hop, montez faire un tour, et c'est parti.

### D'abord seul sous la couette

En solo ? Goûtez aux bienfaits du championnat. Vous débutez en classe D, et devez finir en classe A. Au volant de la Bel Ray déla-



▲ Vanessa vous lance un défi ! prenez-la au mot !



▲ Et voici le casson avec lequel vous débutez.

brée, il faut impérativement battre les quatre adversaires à chacune des douze courses (dont quatre cachées). Même les secondes places sont éliminatoires. Dixit "Over the top" :

"Le second, c'est un nain !". Sachez vaincre Jack, Penny et Tex. Vous obtiendrez beaucoup de thunes. Quand l'argent coule à flot, il permet de booster votre caisse à coups de

ZOOZ

## Vrooommm !!!

Voici ce que vous risquez de croiser sur les douze parcours insolites.



Un canadaire



Des ovnis.



Un dinosaure.



King Kong !



Des supporters aborigènes.



Des avions de l'armée U.S. Oui Mòssieur !



Des rochers



Une grue.

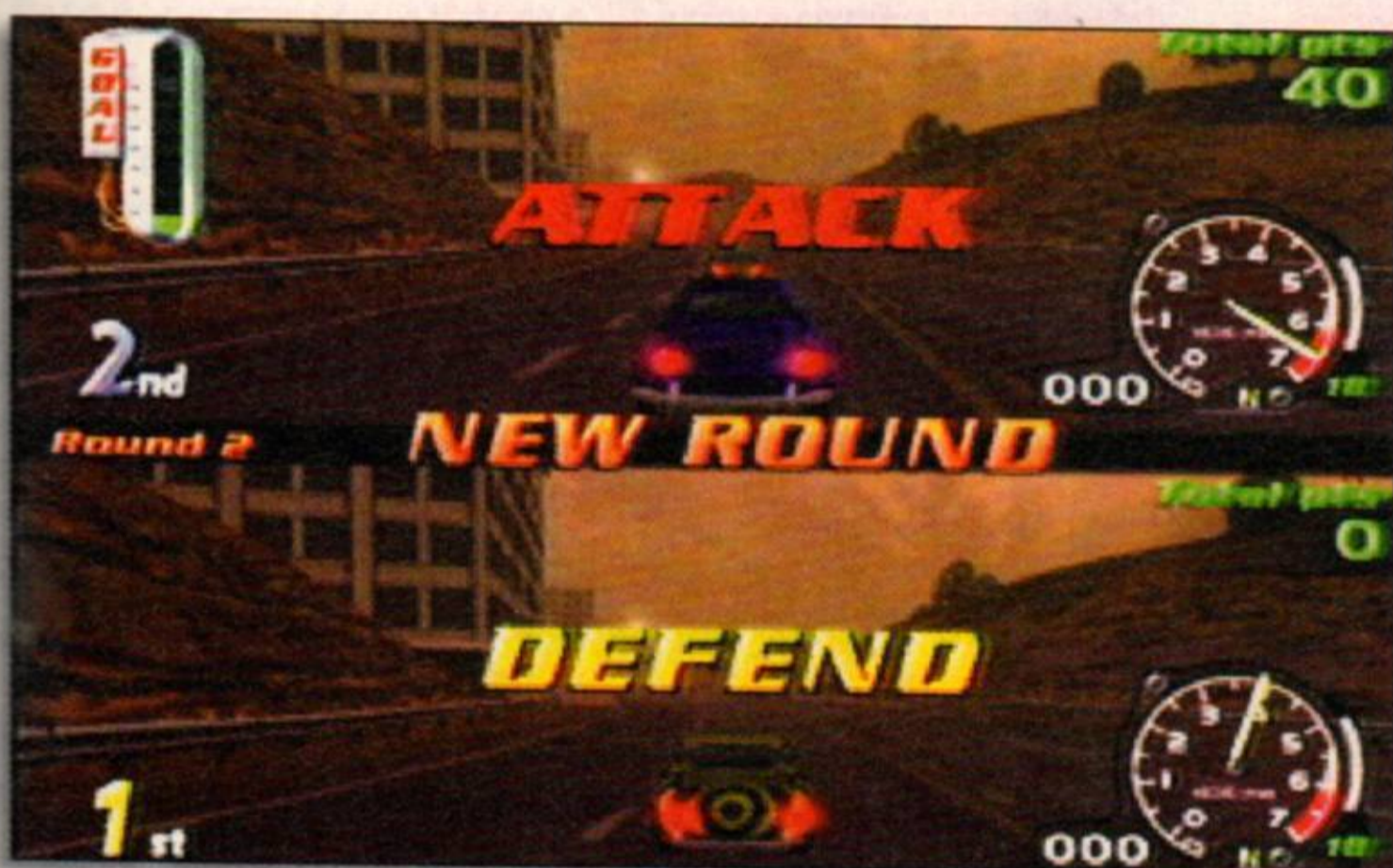




▲ À deux dans un challenge spécial !



▲ C'est ma poupée psyché !



▲ Et voilà "le chat et la souris". SPEED UP !

nitros, de nouveaux moteurs ou d'armures. Et aussi d'acheter de nouvelles cylindrées, plus rapides. Douze voitures sont à disposition, à partir de 25000 \$ pour la Orion, la moins performante, à une fortune pour la Mystère, la dernière somptueuse et mystérieuse voiture vue dans le milieu ludique. Mais cela ne suffit pas pour s'en mettre pleins les fouilles. Vous pouvez passer des paris avec les loubards de chaque classe. Par exemple, Jack assure que vous n'êtes pas capable de griller le second radar sur la route du Nevada.

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **BENJI** : Marre des simulations de F1 où l'on passe plus de temps dans le sable que sur le circuit ! Speed Devils, jeu de bagnoles s'il en est, s'inscrit aux antipodes de Monaco GP 2. Fun et pas brise-burnes pour un sou côté gameplay, c'est le jeu d'arcade par excellence selon moi. Les multiples options, le nombre et la variété des tracés et surtout l'impression de vitesse en font un très bon titre. Je déplore simplement le manque d'animations, de trucs vraiment drôles autour des circuits. Pour moi, les ovnis et King-Kong, c'est un peu léger. Peut-être dans SD 2 ?

Quant à Vanessa, elle joue sa voiture contre la vôtre, dans une course sans merci. Pour gagner, tout est bon : griller les radars des flics, tapis dans des endroits peu visibles ou briser les adversaires à coup de rentre-dedans. De jour comme de nuit, dans les studios d'Hollywood ou encore sur les routes du Mexique, tout est permis. La loi est oubliée pour un temps où l'adrénaline est reine. Et voilà

qui ne manque pas d'ajouter du piquant à ce jeu à grande vitesse.

### Puis à deux, c'est plus couette !

A deux, c'est encore mieux. En effet, le mode deux joueurs n'offre pas moins de cinq challenges. Outre les courses classiques, il y a aussi le "Defend et Attack" et "Special Challenge". Le premier est un jeu du "chat et de la souris", en plus speed. Le joueur un commence en étant derrière, et le deuxième devant. Si, en moins de quarante secondes, le premier arrive à dépasser le second, il gagne des points. Si le second est assez rapide et futé pour ne pas se faire doubler, il rafle les points. Et ainsi de suite. Ce mode permet aux deux joueurs de se mesurer lors d'une course où cinq critères entrent en jeu, les mêmes qu'en championnat. Cela assure une durée de vie imposante. Voilà un soft qui décoiffe. Des courses de voitures folles, on n'en voit pas tous les jours, alors : un conseil d'ami, jetez-y les deux yeux !

**Cyril décoiffé, prêt à recommencer**



▲ Le premier qui dépasse l'autre de 100 m. gagne.



▲ Le \$ de gauche clignote : quelqu'un vous lance un défi !

78%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Speed Devils est démoniaque. Amusant, long, agréable, il possède tout ce que peut procurer un soft d'arcade de course. Amis fans, vous serez ravis.

DÉVELOPPEUR  
MPEG Softec

ÉDITEUR  
Ubi Soft

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEURS  
1 à 2

SAUVEGARDE  
VMS

ACCESSOIRES  
Vibration Pack

### Graphisme

Superbe. Rien à redire, idem pour la sensation de vitesse ultra-présente.

8/10

### Animation

Rapide. Les décors glissent sous vos yeux.

8/10

### Son

Sympathiques, les musiques sont très entraînant.

7/10

### Jouabilité

Bonne. Les voitures se prennent en main dès la première partie.

8/10

### Difficulté

Pas décevante. Les douze circuits, plus tous les paris, sont difficiles.

7/10

### Durée de vie

Longue. Même après l'avoir fini, il reste le mode deux joueurs à savourer.

7/10

Prix conseillé : 369 F



# Rayman II, the great escape



▲ Pas moyen de surfer tranquilou !

## Un grand jeu !

Après un premier épisode dément, le second opus de Rayman est du même acabit. Si ce n'est meilleur.

**B**arbe Tranchante fait des siennes. Sur un coup de tête, comme ça, Monsieur réduit le monde en esclavage. Il en profite au passage pour exploser le cœur de la terre en mille Lums. Il emprisonne même Rayman. Au début seulement. Car notre héros côtoie beaucoup de personnes. Comme le gros Wonder, euh... Globox, qui le libère de l'ancre du démon. Ou Ly la petite fée, qui confère ses pouvoirs à notre homme au grand pif. Et surtout Murfy, la petite grenouille volante, qui vous aide dans les moments difficiles. De vrais amis qui risquent leur vie pour sauver la vôtre. Ahhh, ce que c'est beau l'amitié ! Mais revenons sur Terre. Une aventure vous attend, et pas des plus faciles.

### Vingt-et-un niveaux : énoormmee !

L'espace à explorer est truffé d'embûches. Les vingt-et-un niveaux vous laissent peu respirer. Les pirates et autres ennemis ont la mauvaise manie de vous courser (comme le grand dino dans la descente du sanctuaire



▲ Pour une fois, faites confiance à ce qui est écrit !



▲ Ouh là là, ça va chauffer !

des glaces). Et les difficultés fourmillent. De la traversée à la liane du monde des rêves aux esquives des rochers déboulant de la clairière, Rayman s'y perd. Alors il fait du sport. Vous ne me croyez pas ! Du surf bare-foot



tracté par Sam le serpent de mer ? Eh oui, dans les marais de l'éveil. De l'équitation sur des obus court sur pattes ? Oui bis. De la course dans les collines aux menhirs. Du surf



▲ À dada sur mon obus, quand il trotte, il fait BOUM !

## ZOOM

### les amis de Rayman

Au cours de sa quête, Rayman fait de nombreuses rencontres.



Le gros Globox. n L



La gentille Murfy.



Carmen la baleine.



Les rejetons de Globox.



Les Ptizetres.



La jolie fée Ly.



Sam le serpent de mer.



Polokus, qui ouvre la dernière porte.



Le champignon sauteur.



Clark le balaise.





▲ Pour monter sans se faire toucher, bosser dur.



▲ Se transformer en fleur dévie les identifications.

Avec des jeux comme *Rayman II* ou *Jet Force Gemini*, la N64 revient en force pour les fêtes de fins d'année. Super!



JE PRENDS LE TRÉSOR !  
JE REFUSE LE TRÉSOR !



▲ Lorsque l'on vous propose le trésor, refusez. Sinon, votre aventure prend fin ici. Dommage !



▲ Non, ce n'est pas une tornade !



▲ Voilà Tar-Ray-Zan (t'as raison!).



▲ La prune permet un voyage en enfer. Chaud !



plaisir des graphismes (sans Expansion Pack) somptueux, où il n'y a ni flou, ni brouillard, et où l'animation n'accroche en aucun point. Et, cerise sur le gâteau, le jeu se manie dès la première partie. D'une simplicité enfantine : A pour sauter, B pour tirer, le reste pour la caméra. Aucun item, hormis les quatre masques à récupérer pour vous ouvrir la porte du dernier niveau, La Vigie. Vous l'avez compris, Rayman est un must. Courez vite vous le procurer, vous ne le regretterez pas.

**Cyril, qui continue à croire en sa N64**

sur les glaciers éternels? Encore oui. Ou encore dans le sanctuaire de l'eau et du feu. Et ce n'est qu'une petite partie de ce que propose *The Great Escape*. À travers les champs, il court. Il nage. Il vole. Il s'envole. Il dégringole. Il morfle. Il est cool, assis sur son banc. C'est génial!

### Pas d'Expansion Pack!

Toujours armé de son poing magique, Rayman part accomplir sa tâche, le bonheur plein le cœur. Barbe Wonder, méfie-toi, Rayman est après toi. OK, je n'ai pas le droit d'informer les ennemis. Allez Ray, si je peux me permettre, casse-lui la tête, une droite, et une autre. Comme ça! Ouais, ça y est, j'ai réussi. Après avoir trouvé les mille Lums, et délivré les esclaves retenus prisonniers des quatre-vingt cages, j'ai enfin fini. Pfiouuu, que de périples. Vu la longueur des endroits à explorer, on observe avec

82%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Rayman devient sûrement le second meilleur jeu de plate-forme, derrière Mario, sur cette bécane. Il y a tant à chercher que l'on ne s'en lasse pas.

DÉVELOPPEUR  
Ubi Soft

ÉDITEUR  
Ubi Soft

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Expansion Pack

### Graphisme

Superbes, ils sont fins et colorés, tel un beau D.A.

8/10

### Animation

Nickel! Aucun ralentissement, aucun clipping.

8/10

### Son

Reposant. Les voix sont rigolotes et les musiques douces.

8/10

### Jouabilité

Bonne. Se rapproche de celle de Mario.

8/10

### Difficulté

Courage! Les 21 niveaux sont difficiles à finir, mais bien dosés.

8/10

### Durée de vie

Longue, avec Mille lums, 80 cages et 4 masques à retrouver. Vous voulez un dessin?

8/10

Prix conseillé : 419 F

## AVIS ÉCLAIRÉ

**BENCO :** Y a pas à dire, Rayman 2 dépote à mort! Moi qui pensais que la N64 était déjà morte et enterrée... C'est donc avec délectation que je déguste mon erreur! Ce petit jeu de plate-forme est on ne peut plus fun et nous offre, outre une interface classique à la Mario, plein de petits moments top délire! Ainsi "bare footé" tiré par un dinosaure, ou chevauchant un missile à moitié fou, sont autant d'atouts en faveur de ce jeu. De plus le côté technique ne retire rien au délire puisque c'est beau, maniable, fluide, rapide... en un mot : terrible!



# Fifa 2000

## Caramel au fond des cages!

Fifa est sans doute le marronnier qui connaît le plus de succès sur console et PC. Les tifosi vidéo-ludiques ne s'en lassent jamais. On prends les mêmes et on recommence ?



Non mais c'est vrai, de toute façon, on se reprend toujours le même truc dans la tronche chaque année. Donc j'aurais, moi aussi, pu faire comme les développeurs qui réactualisent tout bêtement les données et gagner un temps précieux. Certes, j'y ai pensé, mais cette idée fut rapidement chassée de mon esprit aussitôt que j'allumais la console.

**Nouveau, New, Neu ! Vu à la télé !**

La palette des équipes sélectionnables est grosso modo la même que celles des années précédentes, avec une



▲ Personne n'est à l'abri d'un but marqué contre son propre camp.

actualisation classique des équipes. Alors quoi de neuf, doc ? On peut désormais jouer avec une sélection des plus grandes équipes de tous les temps. Ainsi, les papinades de JPP avec l'OM de 89-93 ou les coups francs de

**V**ous le savez, les périodes de bouclage pour les magazines sont impitoyables, et les dates de rendus imposés ne laissent que rarement le temps de dormir (pépé Wonder a d'ailleurs du mal à s'en remettre, à son âge le pauvre...). Donc, en vue du test de ce nouveau Fifa arrivé tardivement à la rédaction, il me prit une idée folle, celle de reprendre tout simplement le test de Fifa 99 et de le bricoler afin que la ruse soit parfaite.



▲ À chaque but marqué, de petites animations viennent relever le tout.



▲ L'équipe d'Arsenal laisse sur place les Hollandais. Tout repose désormais sur les réflexes du gardien de but.



▲ En appuyant sur le bouton assigné au joueur auquel vous voulez donner le ballon, celui-ci filera droit sur lui.

## ZOOZ À l'ancienne !

Lorsque vous choisirez des équipes qui datent un peu, genre le Brésil de 58 ou L'Angleterre de 66, l'écran adoptera les couleurs de l'époque, qui sont ternes et mal réglées. Effet rétro garanti !





Platini avec la sélection nationale de 1984 sont désormais réalisables (sans parler des équipes championnes du monde). Pour le reste, c'est du standard.

**Jouer avec les meilleures équipes de tous les temps ? C'est désormais possible !**

Possibilité de transfert, customisation des joueurs à sa guise, tout y est. Enfin, tout ce qu'il y avait déjà avant !

### Pile ou face ?

Je choisis mon équipe favorite et me tâte pour commencer par une coupe. Aucune ne me branche vraiment. Miracle, je peux faire la mienne, une compétition totalement adaptée à mes moindres exigences : du choix des équipes participantes aux nombres de matchs.



▲ Le replay vous fait revivre l'action sous tous les angles.



▲ Voilà un tir puissant que le gardien aura bien du mal à stopper !



▲ Le mode d'entraînement permet de peaufiner le jeu et de s'habituer aux commandes.



▲ L'aura, l'aura pas ? Dans tous les cas, Barthez est en mauvaise posture.

C'est bon ça ! Le jeu commence enfin. Et là, surprise, ça n'a plus du tout la même gueule que les années précédentes. C'est incontestablement plus beau, à défaut d'être plus fin. L'engagement opéré, je reste encore une fois estomaqué, l'animation de chaque footballeur est d'un réalisme surprenant. Moi qui croyais avoir à faire à une simple réédition d'un soft qui n'apporte jamais grand chose d'une année sur l'autre, je suis bien heureux de contaster que, pour une fois, il y a eu un travail en profondeur pour apporter, balle au pied, du vraiment neuf à la dynastie des Fifas. Bon, Ginola



▲ L'arbitre, sans concession, brandit sévèrement le carton rouge et expulse Vieira.



n'est pas aussi adroit derrière sa feuille de commentaires que sur le gazon, mais j'avoue avoir pris du plaisir à jouer ce jeu. Ah, s'il fallait attendre chaque fin de millénaire pour être réellement satisfait du résultat, j'aimerais que ce soit tous les ans l'an 2000 !

**Yaz, choisit face.**

77%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Fifa 2000 garde la même recette que ces prédécesseurs, apportant comme il se doit son petit lot de nouveautés, qui ne sont pas négligeables ici. Les fans du ballon achèteront.

DÉVELOPPEUR  
Electronics Arts

ÉDITEUR  
Electronics Arts

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEURS  
4

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Avec des joueurs cubiques, difficile d'y reconnaître ses favoris, mais c'est beau.

7/10

### Animation

L'animation a été grandement améliorée, un réalisme saisissant.

9/10

### Son

Ziques pas saoulantes, mais commentaires répétitifs.

7/10

### Jouabilité

La prise en main se fait rapidement.

8/10

### Difficulté

Facile en Amateur et dur en International. Progressif...

8/10

### Durée de vie

Comme pour nombre jeux de sport, c'est un nouveau jeu tous les ans.

6/10

Prix conseillé : 369 F



# Xena la Guerrière

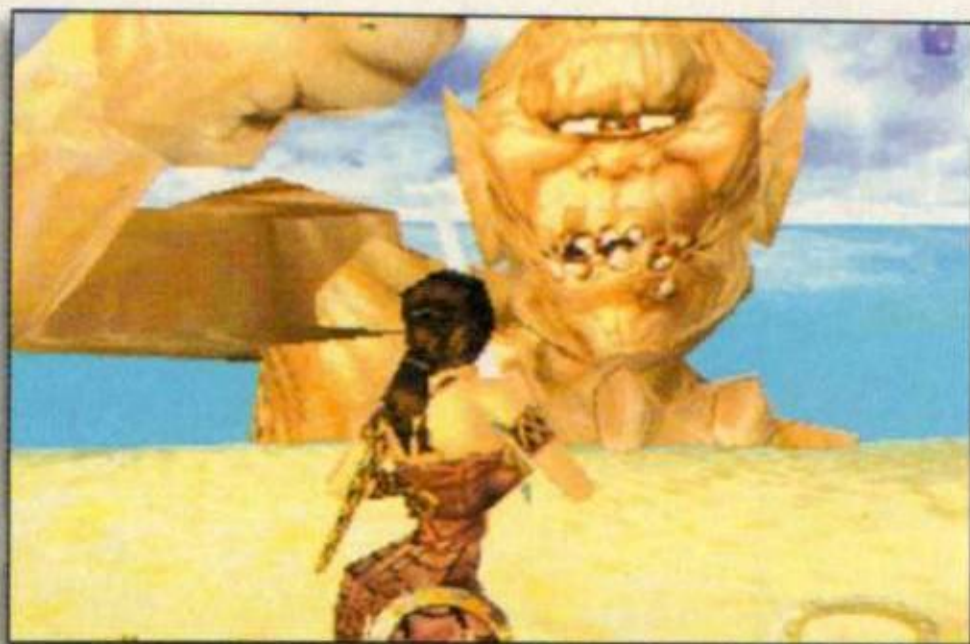


## Le début d'une série ?

Spécialiste des simulations sportives à répétition, Electronic Arts se lance dans le Lara-like. Cela donne Xena la Guerrière. Où l'héroïne d'une série rejoint les rois des séries.

Alliée d'Hercule pendant quelques épisodes dans la série TV dédiée au célèbre demi-dieu, Xena finit par obtenir sa propre série. De même, après avoir vu se développer de nombreux jeux vidéos dont Hercule seul est le héros, la pugna- ce guerrière reçoit le gain de sa ténacité : une adaptation sur PlayStation. Et elle va avoir fort à faire, la belle, alors qu'elle pensait prendre un repos bien mérité après sa dernière aventure. Voici que les événements se précipitent à nouveau. Elle est à peine arrivée en ville qu'elle se fait attaquer par des pirates qui enlèvent sa meilleure amie. Pour la retrouver, Xena devra non seulement sauver des citoyens, éradiquer la

*La Xena nana !*



▲ Ce Cyclope est impressionnant. Il faudra lui envoyer votre Chakran dans l'œil, puis lui taper sur les doigts pour le vaincre.



▲ La Chakran est vraiment pratique et permet d'éliminer de loin certains archers forts ennuyeux.

menace des pirates et combattre leur chef en combat singulier, mais aussi savoir ce qui se trame derrière tout cela. Ce qui l'amènera à affronter et rencontrer de nombreuses créatures mythologiques (dont le Cyclope est un modèle du genre) en traversant de nombreux sites de la Grèce Antique.

### Antique, pas en toc

Malgré les apparences, Xena la guerrière est plus qu'un simple Tomb-like. D'une part, le mode de combat est particulièrement sympa. Elle peut frapper à l'épée, donner des coups de pied et envoyer son Chakran (arme façon boomerang). Le tout avec une fluidité et une rapidité qui rappellent bien les scènes de combat de la série télévisée. Ensuite, le jeu n'est pas que bourrin. Ainsi, certains passages nécessitent de la réflexion et l'utilisation des éléments du décor afin de poursuivre la progression. Par exemple, pousser un chariot pour qu'il s'écrase contre une citerne d'eau, qui va éteindre un incendie bloquant le passage. Techniquement, c'est du bon travail, les graphismes sont chatoyants et placent le joueur dans une ambiance médiévale bien retranscrite.

Quant à l'animation, fluide et rapide, elle ne souffre que de

peu de défauts (les sauts sont assez mal rendus). Tout cela pour dire que Xena n'est pas qu'une simple adaptation d'une série TV à la mode mais un jeu beau, envoûtant et intéressant.

*Wonder, fantaisiste héroïque*



▲ Les graphismes sont un des points forts de Xena et quand on voit cette cascade, on comprend pourquoi.

73%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Alternant les passages de combat et de réflexion, Xena la Guerrière est une bonne surprise. Elle pourrait devenir rapidement la Lara Croft, sauce Heroic Fantasy.

DÉVELOPPEUR  
Universal studio Digital Arts

ÉDITEUR  
Electronics Arts

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRE  
Une épée

### Graphisme

Franchement superbe, ils plongent dans une ambiance médiévale.

8/10

### Animation

Rapide et fluide, le moteur 3D vaut celui de Tomb Raider.

8/10

### Son

Musiques d'ambiance ponctuées par les ahanelements et les cris guerriers de Xena.

7/10

### Jouabilité

Progression sans heurt, juste le temps de maîtriser les commandes.

7/10

### Difficulté

Jeu un peu difficile au début, les énigmes peuvent être prise de tête.

6/10

### Durée de vie

L'alternance d'action et de réflexion devrait vous tenir en haleine un moment.

7/10

Prix conseillé : 369 F



# MARTIN LAWRENCE

Il ne ressemble à  
aucun autre flic.  
Et il va le prouver !

# FLIC DE HAUT VOL

(BLUE STREAK)

le 17 novembre

COLUMBIA PICTURES PRÉSENTE UNE PRODUCTION INDIEPROD/NEAL H. MORITZ UN FILM DE LES MAYFIELD AVEC MARTIN LAWRENCE "FLIC DE HAUT VOL" (BLUE STREAK) LUKE WILSON DAVE CHAPPELLE PETER GREENE NICOLE PARKER ET  
WILLIAM FORSYTHE MUSIQUE EDWARD SHEARMUR CO-PRODUCTEURS MICHAEL FOTTRELL PEACHES DAVIS MONTAGE MICHAEL TRONICK A.C.E. DECORS BILL BRZESKI DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE  
DAVID EGGBY PRODUCTEURS EXECUTIFS DANIEL MELNICK ET ALLEN SHAPIRO PRODUIT PAR NEAL H. MORITZ ET TOBY JAFFE ECRIT PAR MICHAEL BERRY & JOHN BLUMENTHAL

ET STEVE CARPENTER RÉALISÉ PAR LES MAYFIELD

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

B.O. du film



SDDS

DD DOLBY

COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

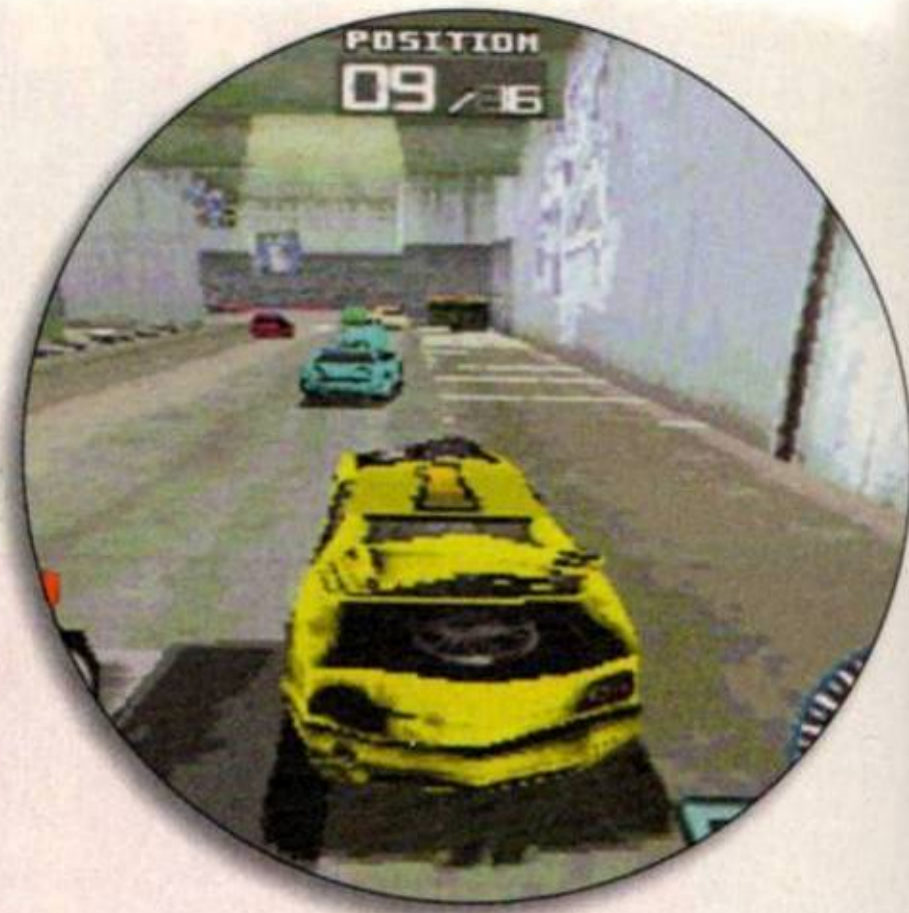


# SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP



# Demolition Racer



▲ L'introduction se voudrait une succession d'images de stock-car sur une musique hyper trash.



▲ Les points seront attribués selon la puissance avec laquelle vous frappez les autres caisses et les endroits où vous les touchez.



▲ À chaque fin de course, il vous sera permis de visionner le replay.

## Dayz of thunder !

Le stock-car, c'est votre truc ? Éclater des bagnoles dans tous les sens jusqu'au désossage total vous procure du plaisir ? Matez donc d'un peu plus près Demolition Racer !

Demolition Racer aurait pu s'appeler Destruction Derby 3. En effet, une partie de l'équipe qui avait développé Destruction Derby, à l'époque chez Psygnosis, est à l'origine de ce jeu (l'autre partie ayant



▲ Comme dans Destruction Derby, vous pourrez jouer dans un bol. Le dernier survivant gagne !

pondu le très remarqué Driver). De plus, le concept est le même que celui dont procèdent les précédents DD : éclater le plus de caisses possible. Pour arriver premier d'une course, il vous faut non seulement la terminer en bonne position, mais surtout, causer le plus de dommages à vos concurrents. Et là, tout se complique ! Il faut frapper au bon endroit pour engranger le maximum de points, cruciaux pour le classement final.

Ce qui surprend immédiatement lorsque l'on joue à Demolition Racer, c'est son sens particulier de l'esthétique. Le jeu est vraiment laid et les textures, pixéllisées à vomir.

Mais la jouabilité est vraiment classe. On manie les caisses sans problème et on prend parfois son pied à enfoncer dans le mur un adversaire, le tout en négociant un virage avec le frein à main. Et c'est le point fort du soft: Demolition Racer joue la carte du fun. La dizaine de parcours disponible vous entraîne dans des lieux souvent loufoques : une autoroute en construction ou en pleine ville. L'animation est top, c'est juste dommage qu'elle soit faussée en mode 2 joueurs. Et le jeu perd beaucoup de son intérêt pour cause de split d'écran.

Demolition Racer est un soft plutôt conseillé aux fans de la première heure de Destruction Derby. Si vous n'en faites pas partie, veuillez à l'essayer avant de vous le procurer.

**Yaz, qui va se faire destroy autre chose**

64%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Pas vraiment beau, pas vraiment long, Demolition Racer reste quand même un petit soft amusant. Pour éviter la déception, il conviendra de l'essayer avant de l'acheter.

DÉVELOPPEUR  
Pitbull Syndicate

ÉDITEUR  
Accolade

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEURS  
2

SAUVEGARDE  
Memory card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Laid et pixéllisé à mort, c'est une vraie déception, au vu des autres qualités...

5/10

### Animation

... en revanche, l'animation speede bien !

7/10

### Son

Bien trash. Pas mauvais pour le propos.

7/10

### Jouabilité

Pas vraiment problématique. C'est même un avantage du jeu.

8/10

### Difficulté

Pas facile, mais pas trop difficile non plus. Un juste milieu.

8/10

### Durée de vie

Moyenne. On en fait quand même vite le tour.

6/10

Prix conseillé : 339 F



Ta mère <sup>et ta sœur!</sup> en pokémon  
sur foxkids!



découpe ici

colle ici  
la photo  
de ta mère

  
**POKÉMON**

le dessin  
animé

C'est rien que sur  
à 7h45 et 17h20

**FOX  
KIDS**

la télé la mieux!

Envoie cette page avec ton nom et ton adresse avant le 31 janvier 2000 à :  
Fox Kids - Le colombus - 92257 La Garenne Colombes - Les meilleurs recevront un cadeau.

C'est moi

Disponible sur **CANALSATELLITE** et sur le câble 08 36 68 70 00 (2,23f/min), 3615 FOXKIDS ou [www.foxkids.fr](http://www.foxkids.fr)

Pokémon © 1995, 1996, 1998 Nintendo/CREATURE, GAME FREAK, INC. TM & Rare trademarks of Nintendo © 1998 Nintendo of America Inc.

9910CPOKPO1



# No Fear Downhill



◀ Façon oiseau devant quelques pèlerins admiratifs.



▲ Une vue réellement sympa !

## À bicyclet-teuuuuhhh !

Marre des balades familiales en VTT ? Celles où il faut toujours attendre la petite sœur en haut des côtes... Voilà No Fear Downhill qui pointe le bout de sa roue ! A vous la dévale de pente à toute berzingue ! Bon trip !



▲ Petite roue arrière en attendant que l'autre décolle du mur...

vététistes aux performances et aux look variés sur des sites de niveaux internationaux. Au nombre de vingt cinq, ils ne seront jamais des ballades de santé. Vous devrez rider dans des descentes vertigineuses parmi de nom-

breux obstacles naturels ou artificiels, que vous soyez en montagne ou encore en parcours urbain. En ce qui concerne votre bécane, elle pourra évoluer au gré de vos victoires, selon les thunes qu'elles vous rapporteront. Plus vous serez équipé et plus vous gagnerez d'expérience pour la réalisation de figures, qui sont, avouons-le, très difficiles à exécuter (avec beaucoup de manip en simultané : 1/4 de tour + croix). Malgré un concept de jeu réussi, un vilain point noir est caché dans la conception graphique. L'ensemble est brouillon et, malgré une fluidité d'action exemplaire, votre joueur et les décors abordent des contours carrés, mal détaillés et sombres. Tout cela est bien regrettable, car ça gâche une partie du plaisir. Mais No fear reste, par ailleurs, agréable à jouer, surtout au niveau des sensations procurées.

**Benco, qui range sa pompe**

Le VTT de descente se révèle un sport de l'extrême qui fait de plus en plus d'adeptes dans le monde entier. Codemasters a su saisir le phénomène au coin de la selle et nous pond, avec No Fear Downhill, un soft peu ordinaire. En effet, le but du jeu consiste à dévaler en VTT des pistes plutôt pentues, voire abruptes, le plus vite possible en vue d'un chrono ou encore, de battre son adversaire... De quoi se tirer quelques bonnes bourres, à toute allure, entrecoupées de petites figures de style sympathiques mais aussi de grosses chutes bien cinglantes. Cramponnez-vous au guidon car ce jeu entretient un bon feeling au niveau des sensations, d'autant que l'impression de vitesse est ici bien rendue. Désinfectant, bandages, pansements et sacs à vomir à garder au pied de la console, dans vos sacoches ! Vous pouvez rider avec huit



▲ Oh le vilain coup bas !



▲ Un mode 2 joueurs littéralement planant !

69%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

No Fear Downhill est réellement un jeu original avec un bon concept. Mais quelle déception que son environnement graphique ! Such a shame...

DÉVELOPPEUR  
**UDS**

ÉDITEUR  
**Codemaster**

TEXTES/VOIX  
**Français**

JOUEURS  
**1 à 4**

SAUVEGARDE  
**Memory Card**

ACCESSOIRES  
**Dual Shock**

### Graphisme

Décevants, sombres et pas très nets. Vraiment dommage!

4/10

### Animation

Pas de problème, c'est fluide et rapide. Quelques clipping sans gravité.

8/10

### Son

Bons sons réalistes du vélo. La zique reste entraînante mais sans plus.

6/10

### Jouabilité

Bonne prise en main du vélo. Elle est réaliste (frein arrière indépendant du frein avant...).

8/10

### Difficulté

Les catégories de niveau sont bien représentées (amateur, moyen, pro).

7/10

### Durée de vie

Un jeux a quatre qui fait qu'on y rejoue facilement.

7/10

Prix conseillé : 369 F



# Astuces et solutions

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

08 36 68 77 33

MINITEL

36.15

Player One

[www.PlayerOne.net](http://www.PlayerOne.net)



# Dreamstory



▲ Et d'un Hink libéré.

## Ça ressemble aux rêves d'enfants...

Encore un Mario-like ? Même si celui-ci tire son épingle du jeu, un pro le termine vite. Mais peut-être qu'un bambin...



▲ Voici Wakey Wakey. Suivez bien ses conseils.



▲ Tiens, Wonder en peinture. Étonnante ressemblance ?



▲ Tapez la sorcière, elle donne beaucoup d'items !

**M**algré sa simplicité, voilà un petit jeu sympathique, possédant un moteur 3D impeccable. Ressemblant beaucoup à Mario 64, sans pour autant l'égaliser, Dreamstory plaira à coup sûr aux enfants. L'histoire est très simple : aux commandes de l'un des deux frères, sur Ruff ou Tumble, vous devez trouver et libérer quarante Hinks retenus prisonniers par le mystérieux savant fou. Ces derniers sont éparpillés sur dix niveaux, à travers lesquels de nombreux

ennemis essaient de stopper vos courses ou plongées effrénées. Ainsi, la rencontre avec les fantômes du château hanté, les requins de l'aquarium sans oublier les extra-terrestres est obligatoire. Ils attendent avec impatience que vous leur bottiez les fesses à coups d'enchaînements poings-pieds assortis de cris stridents.

### Un zeste de Mario

En plus de votre arsenal manuel, le jeu propose des petites boîtes à malices qui transforment le héros. C'est cool, d'autant plus que chaque transformation s'accompagne de caractéristiques propres. Par exemple, le Joker saute plus haut, afin d'atteindre les sommets les plus ardues et le Ninja est rapide et agile. Lors de passages difficiles, certains sont indispensables. Malgré un manque global d'originalité, on trouve quand

**En attendant Spyro 2, avec un univers différent, Dreamstory détend !**

même de bonnes idées dans ce jeu, par exemple des passages à fortes vitesses, comme les courses contre E.T. La prestation technique est en outre très correcte. Les graphismes, bien qu'enfantins, restent dignes de la PS. Les bruitages résonnent agréablement à nos douces oreilles. Le défaut principal du jeu réside dans sa simplicité. Étant destiné aux enfants, Dreamstory se finit rapidement, d'autant que certains passages se passent sans qu'un ennemi n'intervienne. À zieuter tout de même.



▲ Le premier boss est simple, mais résistant.



▲ Le cimetière est mal famé. Logique, non ?

65%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Passons outre le côté enfantin ! Malgré sa facilité déconcertante, Dreamstory mérite un certain encouragement. Jouez-y, vous risquez d'être surpris !

DÉVELOPPEUR  
**Eurocom**

EDITEUR  
**GT Interactive**

TEXTES  
**Anglais**

JOUEUR  
**1**

SAUVEGARDE  
**Memory Card**

ACCESSOIRES  
**Dual Shock**

### Graphisme

Enfantins, mais pas grossiers, ils restent bien détaillés.

7/10

### Animation

Propre et sans accro, c'est du billard.

8/10

### Son

Supporté aisément par l'oreille interne.

7/10

### Jouabilité

Faciles à prendre en main, les deux garnements se manient avec aisance.

7/10

### Difficulté

Trop facilement terminé, hélas.

4/10

### Durée de vie

Une cause a toujours sa conséquence... la facilité entraîne la note.

5/10

Prix conseillé : 369F



# Ronin Blade



## Samourai 1<sup>ère</sup> : action... trancher !

Mix de Tenchu et de Bushido Blade, le jeu d'aventure-action de Konami s'en sort assez bien. Comme quoi, certains clones sont bons !

**R**onin Blade propose une belle façon de découvrir les Samourais, Ninjas, Ronins, et autres combattants chinois avec lesquels vous n'êtes pas forcément familier. Incarnant au choix la jolie ninja Lin, le courageux et puissant Kotaro, le ronin (samourai sans maître), vous aurez droit à deux scénarios différents. Celui de Kotaro est carrément 100 % action, alors que celui de Lin est plus aventure-action. Le ronin veut venger ses parents. Pour cela, il part en guerre contre

*Après quelques déceptions, Konami revient avec un petit soft sympa.*



▲ Shin vous réserve bien des surprises...



▲ Les villageois se transforment peu à peu en zombies. Étrange...



▲ Admirez-moi ces décors !



▲ Attention, les boss ont aussi leur magie.

le roi Tohjo. Quant à Lin, elle recherche son frère Shin, qu'elle croit mort. Le scénario de Lin est d'enfer, avec un dénouement surprenant. Celui du Ronin est moins intéressant. Rabattez-vous donc d'emblée sur celui de Lin.

### Long et dur !

Dix longues et difficiles missions vous attendent, truffées d'ennemis, certes bêtes, mais nombreux. Les ninjas, comme les hommes-corbeaux, attaquent souvent à trois. Les lâches ! Pour leur trancher la gorge, ou carrément leur exploser la tête, des Katanas plus puissants, ainsi que des shurikens explosifs se trouvent sur votre chemin. Faites-en bon usage. Quant aux villageois, présents pour vous aider, on peut les massacrer. Cela fait bien entendu perdre de l'expérience et de la vie. Alors sachez bien maîtriser vos coups spéciaux et magies, qui s'apprennent grâce aux fameux points d'expérience gagnés... Cela évite de gâcher les herbes régénératrices et autres médicaments exotiques. Basé sur le même principe de vue que Jade Cocoon, votre héros en 3D évolue dans de superbes décors en 2D. À vrai dire, ce soft ne pêche que par la lenteur à manier les différents combos de sabres.



▲ Une petite discussion entre amis ? Rien n'est moins sûr.

Dommage, car le jeu possède pas mal de bons points qui plairont aux fans de Tenchu, en manque de combats et de coups de sabres.

### Cyril, fier d'être Ninja



▲ C'est plus marrant en gros plan !

65%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Fan de Tenchu, en manque de jeu, Ronin Blade est pour vous. Les autres peuvent l'apprécier, à moins qu'il ne possède déjà le premier cité.

DÉVELOPPEUR  
Konami

ÉDITEUR  
Konami

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Si les décors 2D sont superbes, les persos sont un peu carrés.

7/10

### Animation

Certains mouvements sont lents à se mettre en place.

6/10

### Son

Les musiques sont typiquement made in China.

8/10

### Jouabilité

Après quelques parties, on joue parfaitement.

7/10

### Difficulté

Bien dosée, elle permet une progression rapide.

7/10

### Durée de vie

L'histoire de Lin finie, vous avez tout vu. Kotaro est en figuration.

6/10

Prix conseillé : 349 F



# Pac Man World

## Qui a vomé sur mon gâteau ?

Pour son vingtième anniversaire, Pac Man s'offre un p'tit lifting des plus réussi.

Quelque part entre Crash Bandicoot et Rayman, il revient souffler ses bougies.

C'est vrai qu'on pouvait s'attendre au pire, du genre réchauffé sur fond de marketing, (souvenez-vous du dessin animé) et aller couvrir la tombe du nain jaune de nos larmes nostalgiques. Et bien pas du tout. C'est avec joie que nous irons à nouveau digérer du fantôme, suivant trois modes de jeu différents. D'abord avec l'inévitable mode "classique", fidèle à l'ancêtre jusqu'à reproduire sur les bords de l'écran les dessins présents sur la borne d'arcade originale. Évidemment, c'est pas très beau, mais ça s'appelle le respect, monsieur. Si on veut un peu plus de relief, la version "mazes" et ses six niveaux sont là pour ça, en 3D vue aérienne. Même si les graphismes sont plutôt soignés, on cherche le véritable intérêt, sinon celui de la 3D pour la 3D. Qui plus est, le maniement de Pac Man nécessite une bonne dose d'anticipation pour échapper aux poursuivants. Troisième choix, le mode "quest".



▲ On ne change pas une équipe qui gagne.



▲ Surtout ne pas s'arrêter !



▲ Pac Man à la mer.

vrai p'tite Lara Croft en plus jaune. La jouabilité est excellente, les graphismes aussi, et les niveaux, de bonne difficulté croissante, sont très bien pensés. Seul point négatif, comme une sensation de déjà vu, en regard des jeux auxquels ce Pac Man fait référence. Mais la très bonne réalisation et le côté mythique de notre mangeur de gomme en font un jeu vraiment attachant et plaisant.

**Tchoumbé**



▲ Le citron en plein effort...

Dans la très belle cinématique d'introduction, on comprend qu'y avait une super fête dans l'air pour les vingt ans du Pac Man.

### Quand le petit jaune voit rouge...

Oui mais voilà, les méchants d'en face, ceux du genre ectoplasmiques, y z'ont enlevé tout le monde et bousillé le gâteau. Du coup, Pac Man il est super énervé et veut casser la gueule au chef qui habite sur Ghost Island. Et ça, c'est le mode "quest". Esthétiquement très réussi, Pac Man se ballade dans une vingtaine de niveaux sur trois environnements distincts. La plage et ses bateaux, mines et cavernes (le plus sympa), et un univers futuriste. Pac Man se déplace en toute liberté, profondeur comprise, saute, roule, s'accroche et nage. Une

**73%**

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Namco ne se contente pas d'une petite mise à jour, et offre un jeu soigné et séduisant, même s'il manque un peu d'originalité.

DÉVELOPPEUR  
Namco

ÉDITEUR  
Namco

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEUR  
1

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
Dual Shock

### Graphisme

Mignons et colorés, du beau boulot.

7/10

### Animation

Les mouvements de Pac Man sont vraiment très fluides.

8/10

### Son

De bons bruitages, musiques un peu répétitives.

7/10

### Jouabilité

Prise en main rapide, un petit temps d'adaptation pour les profonds.

7/10

### Difficulté

Croissante en mode Quest, impitoyable en mode classique.

7/10

### Durée de vie

De longues heures de jeu en mode Quest, increvable en mode classique.

9/10

Prix conseillé : 299 F







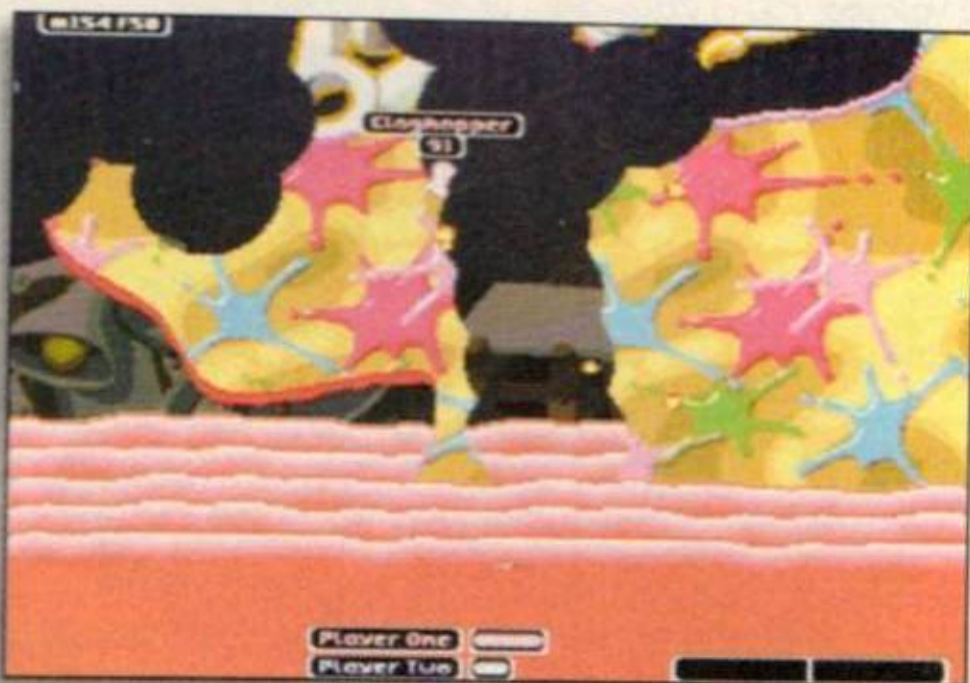
# Worms : Armaggedon



**Vous allez ramper les gars !**

Cela fait déjà quelques années que les petits vermiseaux de Worms sévissent sur tous les micros de la planète. Les voici de nouveau sur PlayStation dans la dernière mouture apparue dans l'autre monde du jeu vidéo.

C'est vrai que beaucoup de monde connaît ce jeu génial de Team 17, l'un de ces groupes de développement british qui a fait ses classes sur l'Amiga, mais pour ceux qui ne connaissent pas encore



▲ Quand vous vous retrouvez dans ce genre de position, il vaut mieux utiliser l'option téléportation.



▲ Même au début du jeu, le nombre de pouvoirs possibles est important, plus tard vous pouvez en utiliser le double.

ce descendant direct du célèbre Lemmings, voici de quoi il retourne. Vous dirigez une équipe de quatre vers (les invertébrés, pas Yas quand il tombe dans les escaliers), laquelle affronte une, deux ou trois autres équipes de quatre vers. Chaque joueur joue l'un après l'autre et affecte un pouvoir à l'un de ses lombrics. Ces pouvoirs sont très diversifiés et vont du simple coup de poing (eh oui) au saut à l'élastique en passant par les classiques Bazookas et autres marteaux piqueurs. Le tout dans des tableaux en 2D qui font grandement penser à ceux de Lemmings.

### Un ver ça va...

En fait, c'est comme pour beaucoup de jeux du genre, c'est uniquement le jeu à plusieurs qui fait le charme de Worms. Et, d'un soft fort sympathique au demeurant en solo, on passe à un jeu délire où les éclats de rire succèdent aux propos de mauvaise fois. Côté changement, cette version propose des dizaines d'armes et options supplémentaires, un éditeur de niveaux, un mode Training très bien foutu et bien sûr, le fait de jouer des équipes de vers au lieu d'un pauvre et unique

annélide. Seul petit reproche, le jeu solo souffre de longueurs pendant que l'ordinateur joue ses coups, il faut attendre environ une dizaine de secondes, ce qui est un peu dommage. Mais bon, comme la plupart vont jouer à plusieurs...

**Wonder, appelé par la bouffe**



▲ Le mieux, c'est de pouvoir créer des réactions en chaîne, en explosant les tonneaux de fuel, par exemple.

74%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Worm est le jeu typique pour groupe de potes qui se réunit tard le soir ou le week-end. Encore faut-il ne pas oublier de mettre les boissons au frigo et de commander les Pizzas.

DÉVELOPPEUR  
Team 17

ÉDITEUR  
Electronic Arts

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEURS  
1 à 4

SAUVEGARDE  
Memory Card

ACCESSOIRES  
3 potes

### Graphisme

Pas les graphismes du siècle, mais dans le ton, bien délirés.

7/10

### Animation

Rien de transcendant, ce n'est pas ce qu'on attend du jeu.

6/10

### Son

Peut mieux faire, même si certains bruitages sont vraiment drôles.

7/10

### Jouabilité

Une fois pigé comment se servir des armes et options, cela devient hyper jouable.

7/10

### Difficulté

Mode solo progressif qui devient vite dur. À plusieurs, tout dépend de la valeur des adversaires.

5/10

### Durée de vie

Le genre de jeu qu'on ressort quand on a du monde à la maison, trois ans après.

8/10

Prix conseillé : 369 F



# Hydro Thunder

## Des vagues en stéréo

Des engins hydrauliques, arpentant les cours d'eau avec hargne et désir de vaincre. Camarade, prends ta manette et joues à ce jeu aux règles impitoyables !



▲ Une petite course sur les rivières montagneuses, ça rafraîchit toujours !



▲ En récupérant de la nitro, vous avez la capacité d'enclencher un boost pendant un court laps de temps.



▲ De beaux graphismes n'ont jamais compensé un intérêt de jeu moyen, ce qui est le cas d'Hydro Thunder.



▲ Vous arrivez tellement vite sur la pente que votre engin décolle totalement du sol.

ment plus qu'ils n'avancent. Aussi, les douze circuits proposés sont expédiés assez rapidement. C'est dommage, car il y avait là à peu près tous les ingrédients pour faire d'Hydro Thunder un produit vraiment fun. Donc, s'il vous prend l'envie de vous procurer ce jeu, et par la même occasion, bon nombre de jeux Dreamcast, ne vous laissez surtout pas duper par des graphismes étincelants, le revers de la médaille ne cache pas toujours un paysage idyllique.

Cette adaptation sur console du jeu qui existe en borne d'arcade (carrément sensationnelle selon les dires de Papy Wonder) était présenté lors de l'E3. Elle avait d'ailleurs

**Nitro, c'est trop !**



▲ Le temps est idéal pour se faire une petite virée sur l'eau.

laissé une bonne impression. Ce soft qui met en scène des hors-bord un peu à la manière de Rapid Racer sur PlayStation est d'une qualité graphique irréprochable. Les textures de l'eau sont retranscrites à merveille et les décors sont tous vraiment très beaux. Le but du jeu consiste à se placer dans les premières places, et pour se donner une chance d'y arriver, il est primordial d'attraper tous les boosters dissimulés un peu partout sur le circuit. Grâce à eux, vous vous constituez une réserve de nitro qui augmentera votre vitesse. Bon, c'est vrai que c'est beau et que ça en jette un maximum, mais il manque du punch au soft. Le jeu ne va pas assez vite et donne souvent l'impression que les engins ra-

**Thunder Yaz**

66%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

De bonnes idées. Le concept est bon et les qualités techniques ne manquent pas. On regrette seulement que les courses manquent de tonus. Hydro Thunder est un bon jeu, sans plus.

DÉVELOPPEUR  
Midway

ÉDITEUR  
Midway

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEURS  
2

SAUVEGARDE  
VMS

ACCESSOIRE  
Sans

**Graphisme**  
Incontestablement sublimes.

9/10

**Animation**  
Bonne, mais le soft est assez lent.

7/10

**Son**  
Bons bruitages. Les musiques elles, ne font aucun effet.

6/10

**Jouabilité**  
Les véhicules marins se laissent diriger sans trop de problèmes.

7/10

**Difficulté**  
Progressive et bien pensée, elle assure.

7/10

**Durée de vie**  
On s'amuse bien, mais pas vraiment assez longtemps.

6/10

Prix conseillé: 359 F

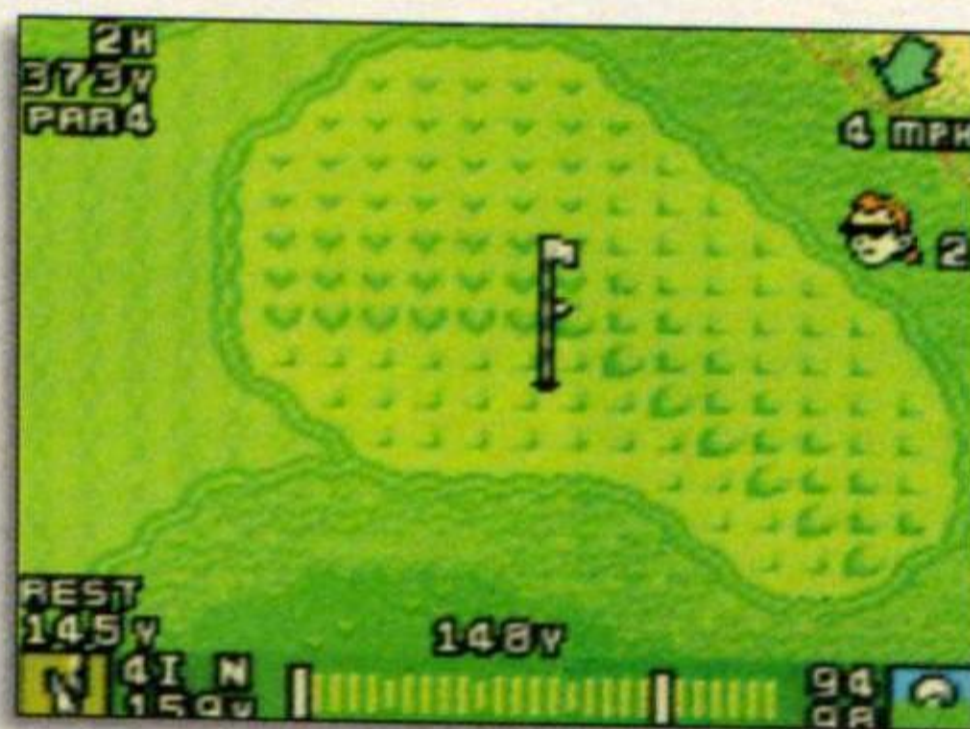


# Mario Golf GBC

## La guerre des golfs

Quelques semaines après Mario Golf 64, le jeu de golf référence de Nintendo fait l'objet d'une adaptation remarquée sur Game Boy Color.

Si l'on excepte Tetris, je dois avouer que la Game Boy n'a jamais été ma tasse de thé. Avec la sortie de Mario Golf GBC, j'ai révisé mon jugement. En effet, cette simulation de golf évoque dans sa conception un certain Naxat Open sur NEC, le jeu grâce auquel j'en suis venu à apprécier ce sport. S'il s'inspire d'un autre titre, Mario Golf GBC conserve l'état d'esprit délirant et l'interface qui caractérisent le volet 64. La nouveauté réside dans le fait que vous créez votre



▲ Le relief des green est symbolisée par de petites flèches indiquant le sens de la pente.



▲ Le jeu propose un aspect jeu d'aventure avec divers interlocuteurs et des mini jeux.

propre golfeur et évoluez au sein d'une communauté de fans de golf. On y retrouve l'incontournable mode versus dans lequel vous défiez une succession de golfeurs de plus en plus fort et les tournois qui vous permettront d'ouvrir quatre nouveaux parcours. Le jeu est également

doté d'un aspect RPG avec son concept de niveaux d'expérience permettant de faire progresser les caractéristiques de votre golfeur. Mario Golf



▲ L'interface est strictement identique au volet N64 de Mario Golf.



▲ Les points d'expérience acquis en match officiel permettent d'améliorer certaines caractéristiques.

**Si je ne devais posséder qu'un seul jeu Game Boy, ce serait Mario Golf GBC !**

GBC propose des tas de petit challenges hyper accrocheurs et des dialogues optionnels qui vous enseigneront l'étiquette du golf. Enfin sachez que ce jeu est plus qu'une simple version Game Boy puisqu'il est compatible avec le volet N64 par le biais du

Transfert Pack. Bref, ce jeu plein de trous m'a comblé de bonheur, et je ne saurais trop vous le recommander.

88%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

Le golf vous attire, mais ses règles complexes vous rebutent ? Mario Golf GBC est le remède qu'il vous faut.

DÉVELOPPEUR  
Camelot Software

ÉDITEUR  
Nintendo

TEXTES/VOIX  
Français

JOUEURS  
2

SAUVEGARDE  
Pile

ACCESSOIRES  
Transfert Pack

### Graphisme

L'aspect golf est parfait, le côté aventure annexe est grossier.

7/10

### Animation

A l'instar des graphismes. Impeccable pour la simulation.

7/10

### Son

La première chose à faire, désactiver le bruit appelé musique dans le menu options.

2/10

### Jouabilité

Prise en main instantanée, tout comme Everybody's Golf et Mario Golf 64.

9/10

### Difficulté

Le jeu paraît un peu facile par rapport à la version N64.

5/10

### Durée de vie

Excellente. Surtout si vous décidez d'acquérir le Transfert Pak.

9/10

Prix conseillé : 229 F

## Le transfert Pack

Le transfert Pack est un accessoire permettant de transférer des données d'un jeu Game Boy à la N64 et réciproquement. Dans le cadre de Mario Golf, il est possible de charger votre golfeur Game Boy dans l'un des quatre emplacements laissés vacant dans le menu de Mario Golf 64 ! Mais il vous faudra patienter jusqu'à Noël pour vous le procurer.



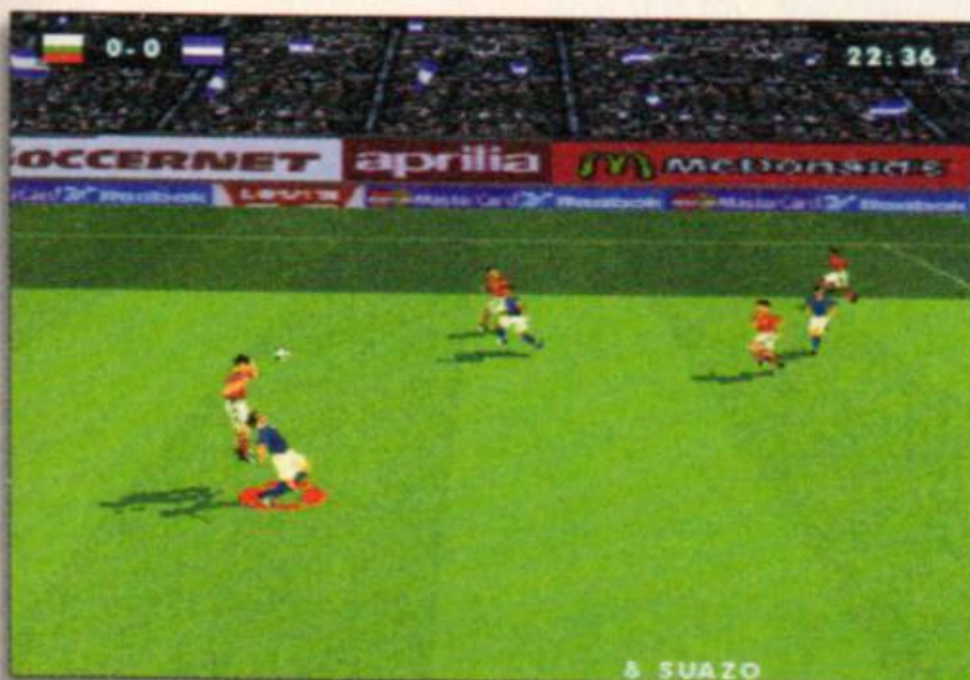


# Le monde des bleus

**Et un, et deux, et trois, zéro...**

Muni d'une licence officielle depuis 2 ans, la FifPro, Sony se décide enfin à l'exploiter en sortant son premier jeu de Foot. Mais saura-t-il se créer un nom entre ISS et Fifa ? Engagement !

Après tout le remue-ménage qu'a fait la Coupe du monde, il fallait bien s'attendre à ce que Sony se mette enfin au football. Déjà bien placé sur différents genres que propose la PlayStation, que ce soit la course avec GT ou le combat avec Tekken, il ne manquait plus que ce titre pour qu'ils soient présents dans tous les domaines. Et pour cela, ils ont vu grand. Très complet en options, vous pourrez changer le nom des joueurs mais également moduler leur taille, modifier leur coupe de cheveux, leur couleur de peau, leur poids, leur maillot... et même leur couleur de chaussettes. Ah ! Le soucis du détail... Mais bien que tout cela puisse paraître superflu, les championnats sont aussi très complets : Continentaux, nationaux... Tout y est !



▲ Bravo, magnifique tête !



▲ Les ralentis sont vraiment très beaux.



▲ Bon ok, il y a but, mais est-ce vraiment nécessaire de se rouler dans l'herbe ?

230 équipes et 15 stades ont été modélisés en 3D et le résultat est réussi. Le jeu est beau, fluide et l'animation des footballeurs est très réaliste : lorsque le joueur effectue un passément de jambe, c'est tout le corps qui bouge, comme à la télé ! Sur le terrain, tout comme dans ISS, la fatigue est gérée. Ainsi, plus vous ferez courir certains joueurs, plus vite ils s'essouffleront. La jouabilité quant à elle est plus proche d'un Fifa. Même s'il ne paraît pas très technique dans un premier temps, c'est au fil des parties que vous apprendrez à mieux exploiter toutes les feintes et autres tactiques. Toutefois, un système de buffering est présent afin d'anticiper l'action (comme ils disent chez Sony).



▲ Allez, un passément de jambes sous la pluie !



▲ De quelle couleur les chaussettes ?

En effet, lors d'un dégagement, il est possible de prévoir la trajectoire du ballon avant même qu'on l'ait touché. Cependant, vous avez intérêt à garder votre sang froid devant les cages car si vous pressez deux fois la même touche c'est le fiasco assuré ! Les commentaires des deux vétérans : Thierry Roland et Jean-Michel Larquet ne sont pas trop saoulants. Même si certaines phrases amusantes ont été prévues, elle ne sont pas trop répétitives. Signalons toutefois la possibilité de leur couper la chique... Globalement, Le monde des bleus est un bon mix de Fifa et de ISS. Cependant, on se laisse trop facilement perturber par sa jouabilité très particulière. Une bonne offensive !

**Carlito, El marcador de goles !**

70%

**Note globale** ▶

**player fun**

**RÉSUMÉ**  
Le monde des bleus est un compromis entre ISS et Fifa sans rien apporter de révolutionnaire ! Bref, c'est un bon titre mais pas le meilleur !

**DÉVELOPPEUR**  
Sony

**ÉDITEUR**  
Sony

**TEXTES/VOIX**  
Français

**JOUEURS**  
8

**SAUVEGARDE**  
Memory Card

**ACCESSOIRES**  
Dual Shock Multi Tap

**Graphisme**  
Ils sont vraiment réussis, et on n'en attendait pas moins. **8/10**

**Animation**  
Réaliste, mais elle avait bien intérêt à assurer. **9/10**

**Son**  
La zique est sympa et les commentaires vraiment à la hauteur. **6/10**

**Jouabilité**  
Une période d'adaptation est nécessaire, mais après... **4/10**

**Difficulté**  
Trois niveaux de difficulté sont proposés, cela permet une période d'échauffement. **7/10**

**Durée de vie**  
Bonne, d'autant plus qu'on peut y jouer jusqu'à huit (et pourquoi pas onze, hein ?) **8/10**

**Prix conseillé : 349 F**



# Knock Out Kings 2000

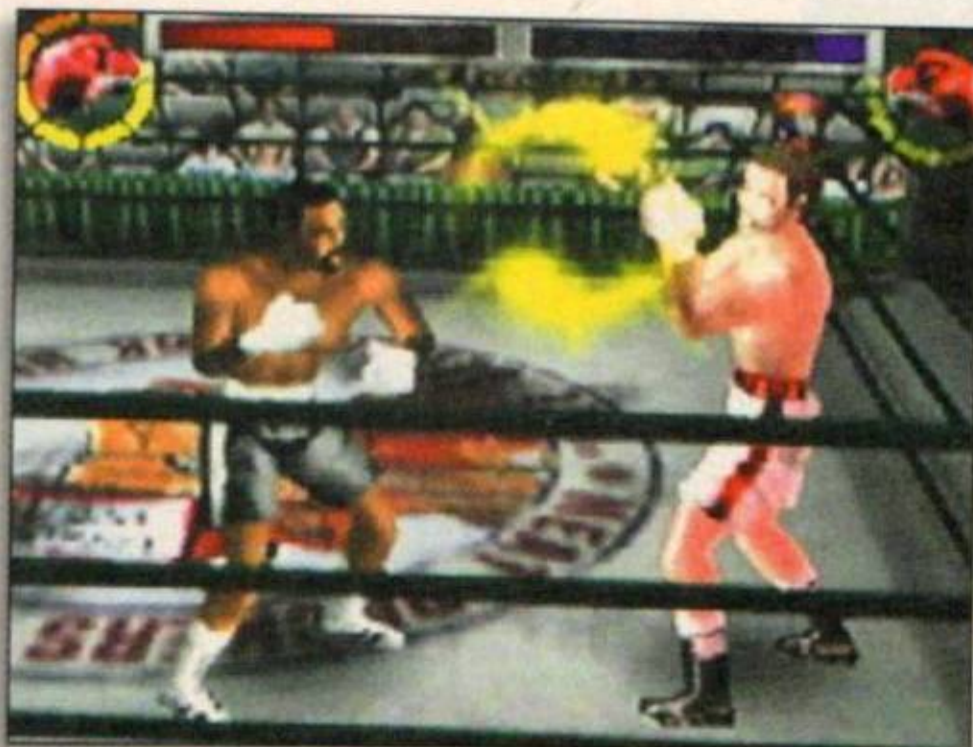
## Toute l'allonge du noble art !

Si la PlayStation a connu quelques bons jeux de boxe tels que Victory Boxing 2 ou le K.O Kings, la N64, elle, n'en possédait aucun. Avec K.O Kings 2000, les gants prennent pied sur N 64.

Tout d'abord, il conviendra de ne pas comparer ce soft avec Ready 2 Rumble Boxing, l'un étant une simulation, et l'autre un jeu d'arcade. K.O Kings vous offre la perspective de jouer avec une vingtaine des plus grands boxeurs de ces 25 dernières années. Sugar Ray Leonard et Arguello, pour les plus anciens, et Holyfield ou bien De La Hoya pour les têtes d'actualité. Le choix est donc assez large dans K.O Kings ! Néanmoins, si vous sentez qu'en vous sommeille l'âme d'un boxeur hors paire, le mode Carrière réalisera vos rêves. Il est effective-



▲ Holyfield en pleine action. Ça frappe sec !



▲ Une fois que votre puissance, symbolisée par le gant en haut à gauche, est au maximum, vous avez la possibilité de porter des coups particulièrement puissants. Et bing !



▲ Si vous relevez difficilement d'une mise au sol, il vous faudra patienter pour reprendre tous vos esprits.

ment possible de créer son propre personnage et de le faire évoluer dans un championnat. K.O Kings tient également le pari d'être techniquement performant, et surtout au niveau de l'animation qui se situe très largement au dessus de la moyenne ! Toutes les actions des boxeurs sont parfaitement retranscrites à l'écran. D'ailleurs, un menu permet à chaque fin

de match de visualiser les meilleurs moments des combats. L'ambiance n'est pas mal retranscrite, non plus. Dès que les mandales commencent à pleuvoir sérieusement et que l'action est au top, la foule fait monter la pression en hurlant, de tous les recoins de la salle. C'est le genre de détail qui est assez fun en cours de jeu. Mais, tout n'est pas parfait pour autant, ne serait-ce que ce manque de souplesse dans la jouabilité qui empêche parfois de réaliser les coups, une fois sur le ring. Par ailleurs, on finit un peu trop vite à mon goût, le mode Carrière. Hormis ces petites bourdes de conception, K.O. Kings s'installe parfaitement dans la ludothèque de tout amateur de boxe qui se respecte.

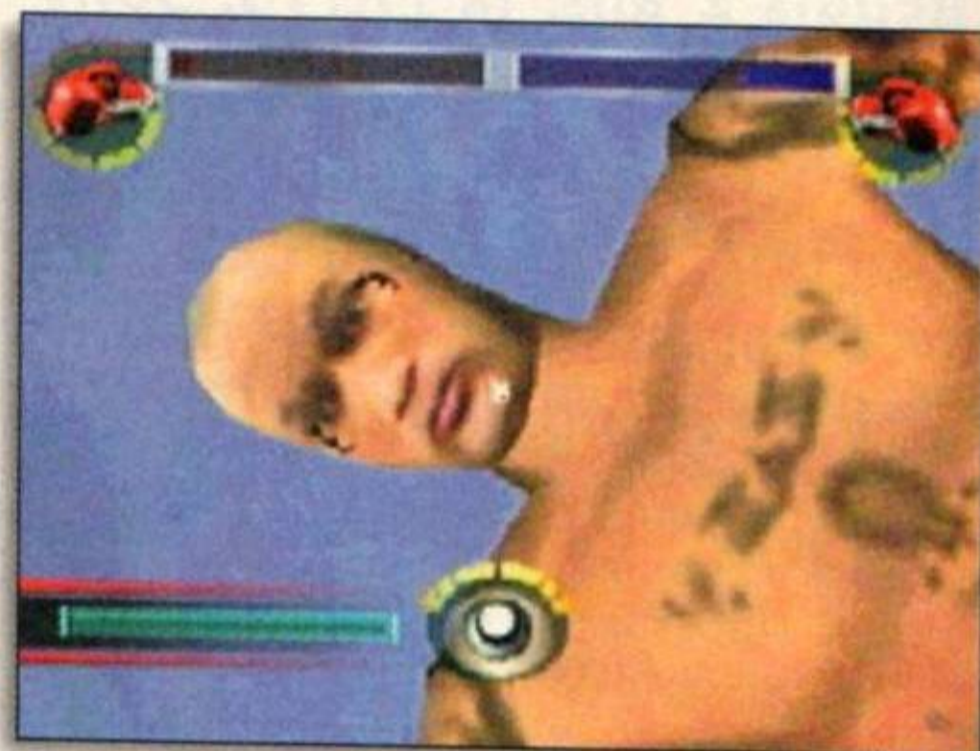
**Yas, aux anges**



▲ Le replay est une bonne occasion pour remarquer la qualité de l'animation des boxeurs.



▲ La palette de choix qui permet de créer votre personnage est assez large.



▲ Le K.O. est dur à encaisser. En bon sparring-partner, torturez le joystick dans tout les sens pour relever le boxeur.

71%

Note globale ▶

player fun

### RÉSUMÉ

KO Kings fera le bonheur des amateurs de boxe. Les plus grands boxeurs sont présents et le réalisme respecté. N'oublions pas que c'est le seul soft à officier sur Nintendo 64.

DÉVELOPPEUR  
Electroncis Arts

ÉDITEUR  
Electroncis Arts

TEXTES/VOIX  
Anglais

JOUEURS  
2

SAUVEGARDE  
Rumble Pack

ACCESSOIRES  
Vibration Pack

### Graphisme

Vraiment bons. on reconnaît sans peine les plus grands boxeurs présents dans le jeu.

8/10

### Animation

Il suffit de mater les replays pour se faire une petite idée de la qualité de l'animation.

8/10

### Son

De bons bruitages. La foule réagit au moindre coup qui fait mal.

7/10

### Jouabilité

Pas toujours évidente, mais celle-ci privilégie le réalisme.

7/10

### Difficulté

Bien dosée, même si certains adversaires vous donneront du fil à retordre.

7/10

### Durée de vie

On finit relativement assez vite le mode carrière.

7/10

Prix conseillé : N.C.





**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 et 2



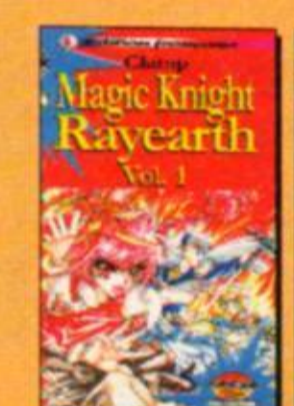
**Flag Fighter**  
vol. 1 à 5



**Rampou**  
vol. 1 à 3



**Belle Starr**



**Magic Knight Rayearth**  
vol. 1 à 6 (8 pages couleurs)



**Trèfle**

vol. 1, 2 et 3



**Chirality**

vol. 1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)



**Ah! My Goddess**

vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10

**Possession Tracer**



**You're Under Arrest**

vol. 1, 2, 3, 4 et 5

**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, 4 et 5



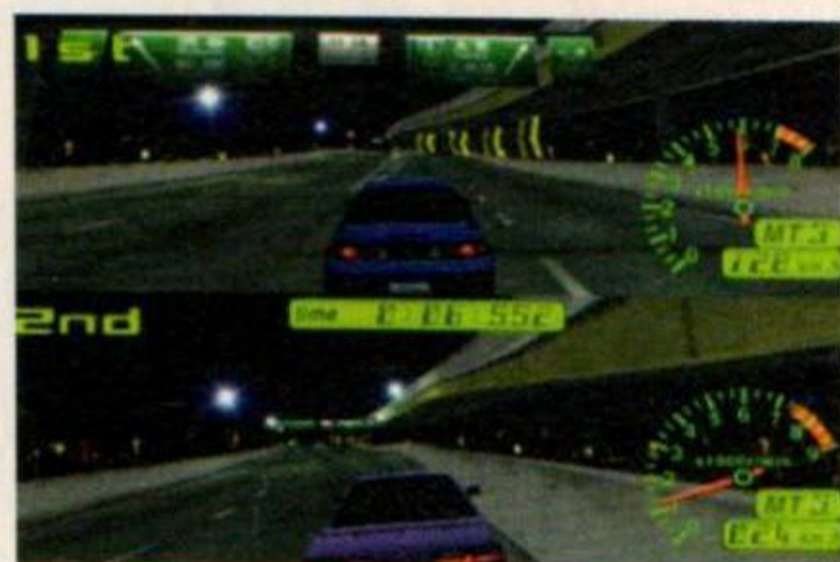
Dreamcast *Course de voiture*

# Tokyo Highway Challenge

43%

**ÉDITEUR**  
Crave  
**DÉVELOPPEUR**  
Genki  
**TEXTE/VOIX**  
Anglais  
**JOUEURS**  
1 à 2  
**SAUVEGARDE**  
Com' d'hab'  
**ACCESSOIRES**  
Non  
**PRIX**  
379 F

**A** lors là, je suis scié. Voir un soft aussi lent sur une console aussi performante que la bécane de Sega me déçoit énooormément ! Surtout un fan de jeu de course automobile comme moi. Tokyo Highway Challenge part de ce principe d'ailleurs, sur le périphérique de la capitale japonaise à quatre heures du mat' pour des paris bien crazy. Rendez-vous compte, l'histoire tourne autour de mises faites avec des loubards de bandes rivales à la vôtre. Au volant de l'engin (et encore, certaines voitures apparaissent sans chauffeurs !), à cette heure, sur les périf, la vitesse de pointe doit être de mise. Genre 240 km/h, au moins. Et bien non !

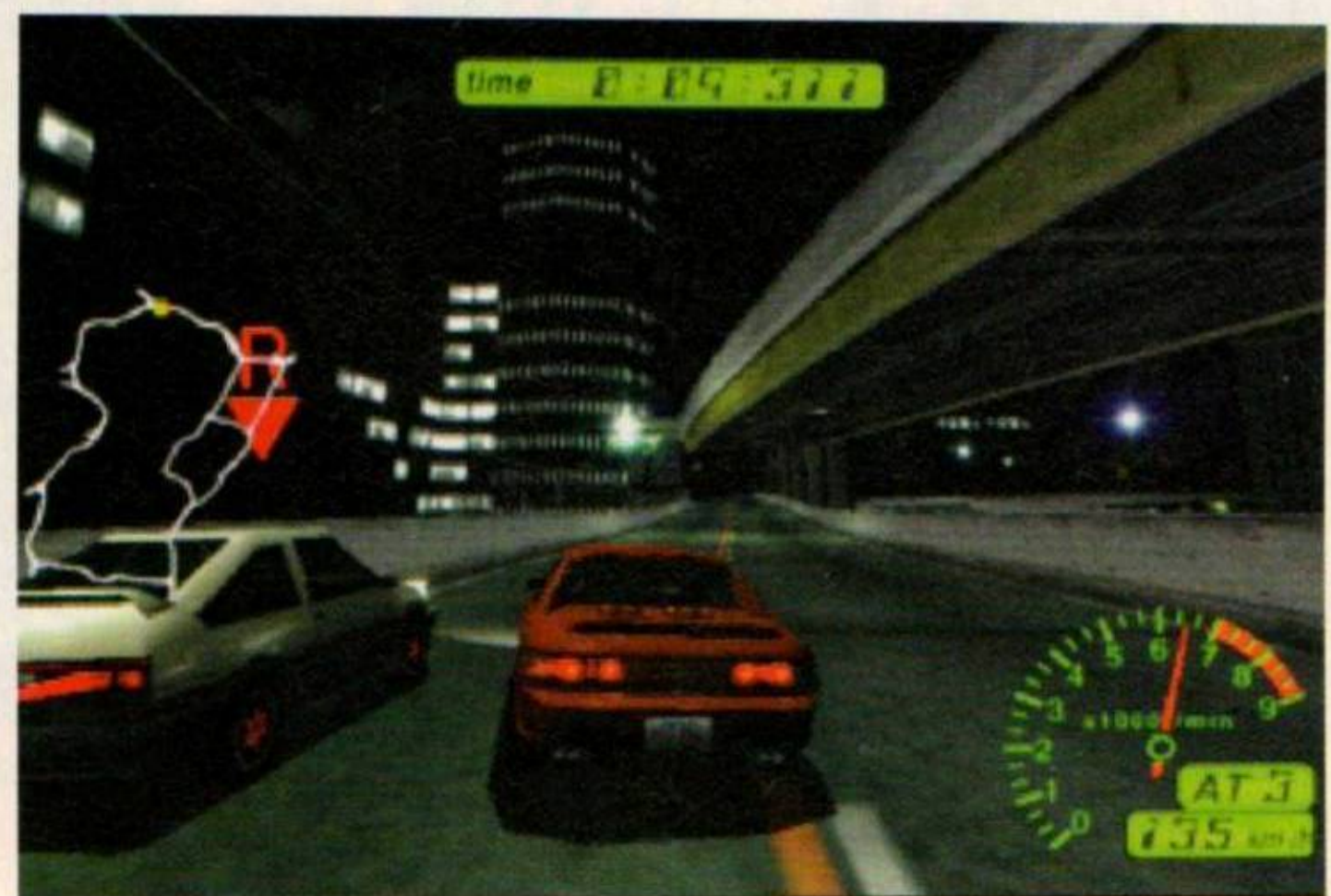


Domage, car le reste aurait pu aller. La maniabilité est bonne. Remarquez, vu l'allure si lambine à laquelle la voiture avance, on a le temps de voir venir tout ce qui bouge. Une qualité graphique sympa, des musiques tech-nos entraînant, voilà... les développeurs de Genki ont cru bon s'arrêter en cours

de route, si je puis dire. Les voitures sont nombreuses, mais il n'y a que le contour de Tokyo en choix de circuits. Et attention, dans les deux sens ! Top cool ! Et pour couronner le tout, le mode deux joueurs achève le soft. Déjà lent d'origine, on remarque quelques ralentissements au niveau des deux circuits lorsque l'on double son rival. Oui, SON rival, car à deux, il n'y a pas d'autres adversaires. En bref, si vous n'avez pas compris le fond de ma pensée, n'achetez sous aucun prétexte ce jeu, sauf si vraiment l'envie vous prend de faire une bonne action vis-à-vis de Sega. Et encore... Gardez vos sous !



Cyril, dégoûté



PlayStation *Motocross*

# Championship Motocross

54%

**ÉDITEUR**  
Ubi Soft  
**DÉVELOPPEUR**  
THQ  
**TEXTE/VOIX**  
Anglais  
**JOUEURS**  
1 à 2  
**SAUVEGARDE**  
Memory Card  
**ACCESSOIRES**  
Dual Shock  
**PRIX**  
369 F

**D** isons le tout net, Championship Motocross ne fera pas d'ombre à Motoracer, même en plein soleil. Bien que le développeur THQ ne nous ait pas forcément habitué qu'à du bon, il y a un je-ne-sais-quoi de frustrant dans tout ça, tant on se dit que l'on n'était finalement pas loin d'une bonne surprise. Je m'explique : nous sommes en présence d'un jeu de motocross proposant différents modes : course simple, championnat, practice et time attack. Premier constat, même si le jeu s'oriente résolument vers l'arcade, le réalisme est à oublier, tant au niveau des collisions (parfois tu tombes et parfois pas, et va savoir pourquoi...) que des trajectoires de l'engin. On peut choisir entre une 125, 250 ou 500cc, mais uniquement histoire de dire, tant les différences sont inexistantes entre les prestations fournies par les cylindrées. Quatre circuits sont disponibles dès le départ, soit une douzaine en tout à déverrouiller au fil des performances. Au niveau graphique, c'est moche et pixellisé. Décors et motos: pas de jaloux. Mais, car il y a un "mais", la sensation de vitesse est très bien rendue : animation très fluide, certainement due à la pauvreté des décors. La maniabilité, assez sommaire, n'est pas mauvaise non plus. Il est possible de passer des figures acrobatiques. Mais là encore, inutile de vous acharner: ça ne rapporte pas de point, et en plus, ça frise le ridicule. En bref, on s'ennuie. Domage. Beaucoup trop de "dommage", en définitive. Un jeu à réserver aux fans du "je bouffe de la boue", qui aurait certainement mérité un meilleur traitement.



Tchoumbé





PlayStation Simulation de jeu d'échec

## Chessmaster

70%

Un jeu d'échecs sur Play ? On ne pourra plus dire que cette console se destine seulement aux attardés (hein, Wonder ?). Cet énième Chessmaster se défend. Toutes les pièces sont présentes, on peut jouer à deux, il y a exceptionnellement les noirs ET les blancs et on peut choisir parmi vingt-quatre plateaux (en bois, en laque, etc). On peut jouer contre soixante-

**ÉDITEUR**  
Mindscape  
**DÉVELOPPEUR**  
Starsphere Interactive  
**TEXTE/VOIX**  
Anglais  
**JOUEURS**  
1 à 2  
**SAUVEGARDE**  
Memory Card  
**ACCESSOIRES**  
Non  
**PRIX**  
229 F



quatre adversaires. Les débutants peuvent apprendre, l'ordinateur ne vous écrase pas dès le début. Mais par la suite, bon courage. Au niveau six, il vient de m'enchaîner trois mat de suite. Un bon jeu, pour les fans d'échecs, mais pas pour ceux de Tekken.

Cyril, pris par le coup du bélier

Game Boy Color Plate-Forme

## Fourmiz

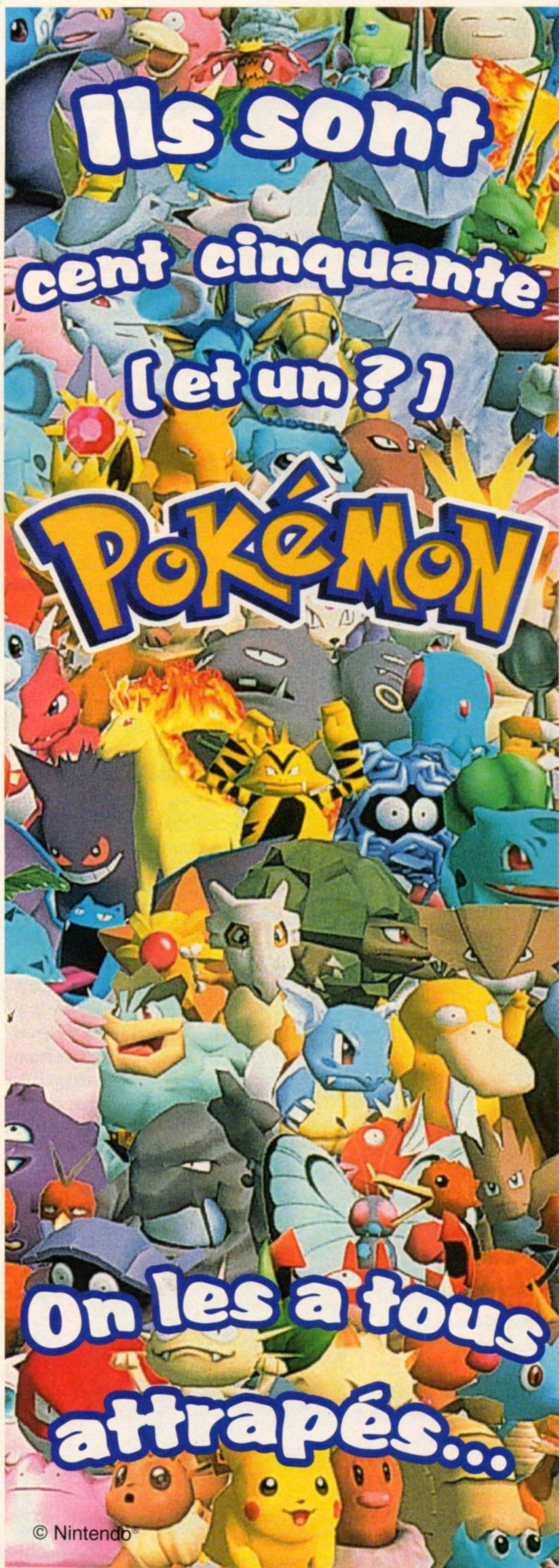
70%

Le scénario du jeu est le même que celui du film. Vous incarnez tour à tour Z et la princesse Bala dans pas moins de 19 niveaux. Certains mondes se ressemblent beaucoup, on a vraiment la sensation d'être une fourmi cherchant son chemin dans une fourmilière (claustros, abstenez-vous...). La jouabilité de Fourmiz est impeccable et sa durée de vie correcte, malgré un seul niveau de difficulté. Les sauvegardes se font à l'aide de mots de passe. Pour les obtenir, il faut collecter trois clés par niveau : ce n'est pas couru d'avance. En conclusion : Fourmiz n'est pas un jeu original, mais il satisfera les amateurs du genre sur Game Boy.



CarlitoZ

**ÉDITEUR**  
Infogrames  
**DÉVELOPPEUR**  
Dreamworks  
**TEXTE/VOIX**  
Français  
**JOUEUR**  
1  
**SAUVEGARDE**  
Mot de passe  
**ACCESSOIRES**  
Aucun  
**PRIX**  
229 F



Ils sont cent cinquante [et un ?]

POKÉMON

On les a tous attrapés...



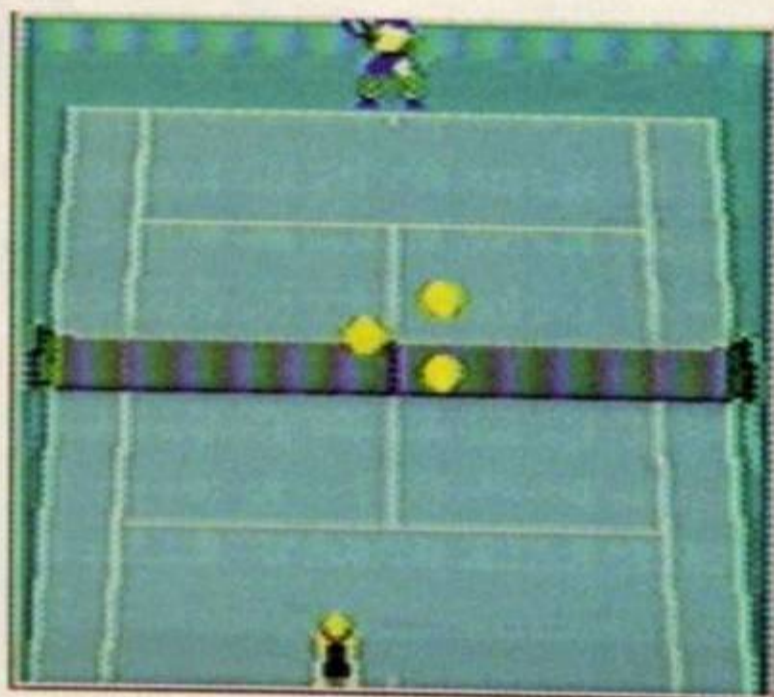
Game Boy Color Tennis / arcade

# All Star Tennis 99

74%

Je u, set et match pour Ubi Soft ! Je sais, il y a mieux comme accroche. Par exemple, exclamation : "Oh là là, quel beau passing shot !". Ou alors informatif : "Ce soft d'Ubi dépote !". "All Star Tennis 99 déchire grave", confirme ma sœur. Malgré des graphismes médiocres, et le manque de certains noms du Tennis (comme Agassi ou Graff, qui ont

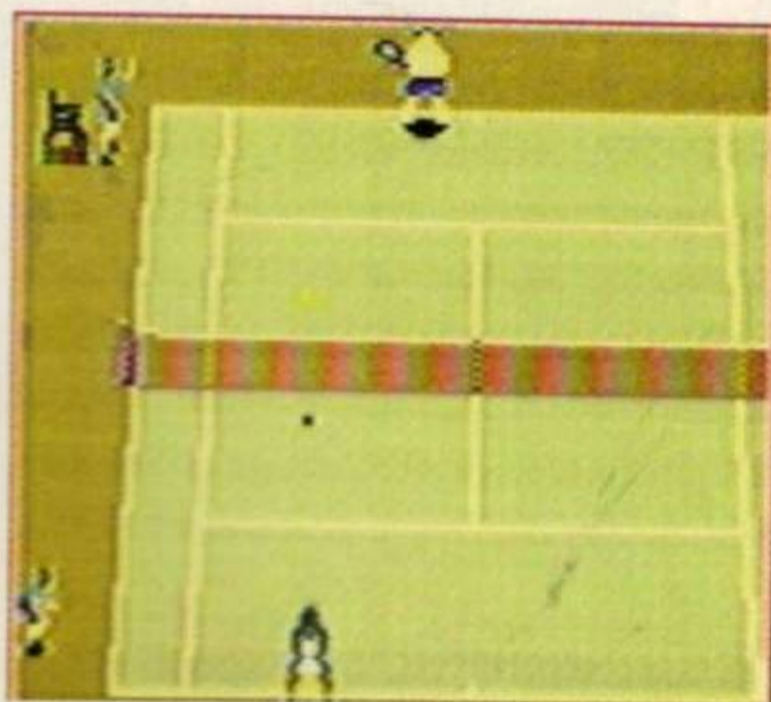
ÉDITEUR	Ubi Soft
DÉVELOPPEUR	Smart Dog
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEURS	1 à 2 (en link)
SAUVEGARDE	Pile
ACCESSOIRES	Non
PRIX	229 F



trouvé aux balles une autre utilité), tout cartonne. D'abord, le choix de stars internationales ; le Brésilien Kuerten, l'Allemand Krajicek et l'Espagnole Martinez. Au total, douze joueurs entrent dans l'Arcade (le championnat). Puis, au cours des onze matchs acharnés, on rencontre chacun chez lui : les

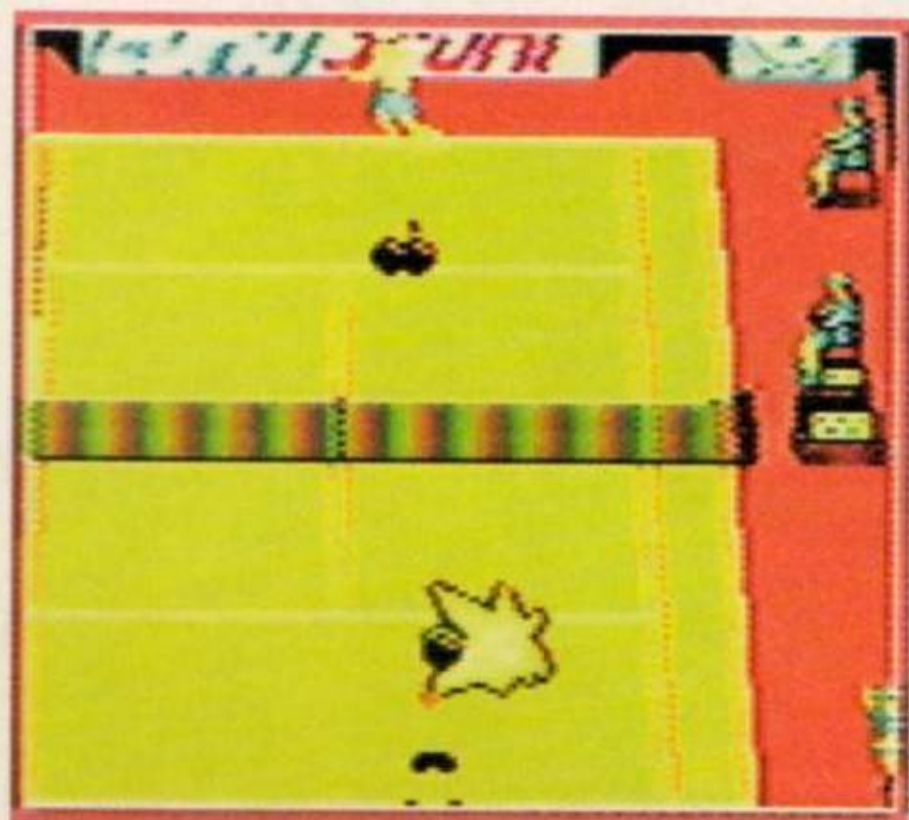


Ricains à Flushing Médeux, les Français à Roland Garros. Et au bout du compte, la coupe. Pour pimenter ces rencontres, une option surprenante est incluse ! Tel un combat de rue, des mouvements spéciaux sont faisables. Ainsi, Jana Novotna met un méga effet à la balle, de telle sorte qu'elle disparaît puis réapparaît derrière l'autre joueur ; allez bouge de là... Mais si le championnat vous gonfle (ce que je peux comprendre), il y a le mode Bomb Tennis. Il permet de s'affronter d'une façon spéciale. Chaque rebond de la balle laisse place à une bombe, qui peut exploser d'une seconde à l'autre. Si c'est sous vos pieds, le point est perdu ! La durée de vie



augmente grâce à cela. Pour couronner le tout, la maniabilité est exemplaire. La balle va là où l'on veut, l'action est rapide. On n'a pas le temps de chômer ! Ubi Soft place son coup avec succès.

**Cyril, mené 3-5 dans le dernier set!**



Game Boy Color Plate-forme

# Papyrus

70%

Depuis quelque temps, les sorties Game Boy Color s'accroissent et deviennent de plus en plus qualitatives. Avec Papyrus, c'est une nouvelle fois le genre plate-forme qui est à l'honneur. Et pour changer, c'est une nouvelle fois le héros d'une BD et d'un dessin animé qui se retrouve adapté en jeu vidéo. Qui plus est, Papyrus n'avait pas encore eu cet honneur, alors que la mythologie égyptienne se prête si bien à notre passe temps favori. Passons sur le scénario qui n'est qu'un prétexte à

ÉDITEUR	Ubi Soft
DÉVELOPPEUR	Planet Interactive
TEXTE/VOIX	Français
JOUEUR	1
SAUVEGARDE	Mots de passe
ACCESSOIRES	rien
PRIX	229 F

la visite de pyramides et de temples égyptiens et parlons du principal. Papyrus frappe tout de suite par la qualité de sa réalisation : animation du personnage digne des jeux Disney, graphismes fins et colorés, et jouabilité hors paire, sans problème de colli-



sions ou de maniabilité. Pour le reste, c'est plus classique, Papyrus, puis plus tard son amie Fethi... euh Theti, peut sauter, se balancer sur une liane, donner des coups de poings ou encore envoyer divers objets trouvés sur son chemin (noix de coco ou cailloux). Quant à la difficulté, elle est on ne peut plus progressive. Alors que demande le peuple ? Eh bien, que ce soit toujours comme ça !

**Wonder, aime les mythes au logis**



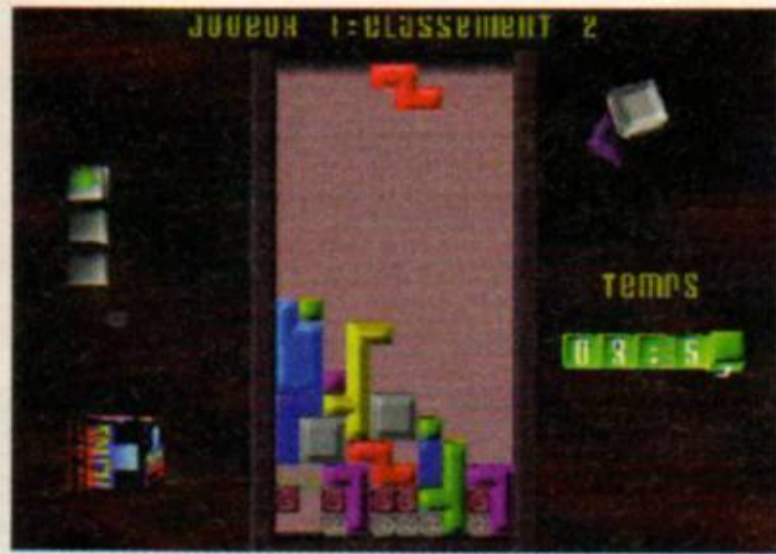
PlayStation Énième "add on" de Tétris

# The Next Tétris

31%

Et ça continue, encore et encore. J'espère que c'est la fin, d'accord ? OK, l'original du jeu Tétris est un top. OK, il a été décliné sous toutes les formes pos-

- ÉDITEUR **Hasbro**
- DÉVELOPPEUR **Atari**
- TEXTE/VOIX **Français**
- JOUEURS **1 à 2**
- SAUVEGARDE **Memory Card**
- ACCESSOIRES **Non**
- PRIX **229 F**



sibles et imaginables. Mais bon, ce n'est pas parce qu'Atari ne fait plus rien de ses journées qu'il doit s'y mettre lui aussi. Pour nous fournir un autoproclamé "next" Tétris, en plus. Ça annonce la couleur. Un "add on" de Tétris par mois, j'ai ma dose. Et ce n'est pas celui-ci, avec pour soit-disant concept inédit d'éliminer une ligne pré-établie, qui apporte du nouveau. J'ai déjà récolté plus de dix millions de signatures sur l'arrêt complet de la production à la chaîne des Tétris. STOP !

Cyril, en a ras-le-bol

Game Boy Color Action

# Mission : Impossible

60%

Si le principe de ce Mission Impossible Game Boy est le même que celui des versions 32 bits, à savoir accomplir dans l'ordre un certain nombre d'objectifs

- ÉDITEUR **Infogrames**
- DÉVELOPPEUR **Rebellion**
- TEXTE/VOIX **Français**
- JOUEUR **1**
- SAUVEGARDE **Pile**
- ACCESSOIRES **Non**
- PRIX **env. 230 F**



comme rejoindre un lieu particulier ou saboter un missile, sa réalisation laisse en revanche dubitatif. À cause de graphismes imprécis, il n'est pas rare

de se retrouver paumé en pleine mission et la difficulté demeure beaucoup trop élevée (il n'y a que quatre continues). Reste la vraie bonne idée de cette cartouche : la présence, en plus du jeu, d'une calculette et d'un carnet de notes, dans lequel le joueur peut inscrire les noms, adresses ou téléphones de ses meilleurs amis.

Olivier, qui ne s'autodétraira pas

# 64-PLAYER

# Spécial

# POKÉMON

# Le guide complet

Tous les Pokémon  
Toutes les attaques

Tous les plans  
Tous les objets

Bref, la totale...



CADEAU EXCLUSIF :  
LES AUTOCOLLANTS  
POKÉMON

© Nintendo®

En kiosque début novembre



Game Boy Color *Plate-forme*

# Looney Tunes

72%

Ils sont venus, ils sont tous là ! Daffy, Titi, Sylvestre, Bip-Bip, Speedy Gonzales, et bien sûr l'inénarrable Bugs Bunny, en chair et en poils ! Looney Tunes Color n'est rien d'autre que la colorisation d'un des plus vieux titres Game Boy. Un des meilleurs aussi. Pensez qu'à l'époque, j'avais dû me le faire en entier une bonne dizaine de fois (faut dire que je suis un peu maniaco-dépressif à tendance ludo-boulimique) ! Pourtant, les premiers instants de jeu ne laissent présager d'un tel satisfecit ; c'est de la plate-forme classique, de haute tenue, certes, mais classique quand même. Et pourtant, progressivement, le charme opère. L'ambiance Warner est pour beaucoup dans le fun qui se dégage de Looney Tunes. Techniquement, on est loin de la qualité d'animation d'un Papyrus ou d'un Tarzan. Mais les graphismes

ÉDITEUR	Infogrames
DÉVELOPPEUR	Sunsoft
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEUR	1
SAUVEGARDE	Mot de passe
ACCESSOIRES	Non
PRIX	229 F



sont un modèle de ce que l'on peut accomplir sur Game Boy quand on s'en donne la peine : colorés, clairs, et tout et tout ! Et comme chaque niveau est radicalement différent du précédent (plate-forme pure pour Daffy, course pour Beep-Beep, puzzle pour Speedy), et que le gameplay est irréprochable, ce Looney Tunes mérite que l'on s'y attarde. Seul reproche : il est un peu court. Pas une raison pour se priver de cette véritable bouffée de fraîcheur.

Féthi



PlayStation *Doom like*

# South Park

63%

À vis aux amateurs de scatologie : South Park, qui en peu de temps a su devenir une série culte à la télé, arrive sur PlayStation ! Comment ça, ce n'est pas nouveau ? Le jeu est déjà sorti sur N64, c'est vrai... Justement, sur PlayStation, c'est le même. Enfin presque ! Un mode story nous plonge en effet dans cinq épisodes où l'on retrouve les persos phares de la série et leurs répliques cinglantes.

ÉDITEUR	Acclaim
DÉVELOPPEUR	Appaloosa Int. Corp.
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEURS	1 ou 2
SAUVEGARDE	Memory Card
ACCESSOIRES	Dual Shock
PRIX	369F



Étant peut-être trop habitué à Golden Eye, je n'étais pas satisfait de la jouabilité de la version N64. Sur PlayStation, grâce à des touches bien placées qui permettent une prise en main immédiate, le problème est réglé. La série possède des dessins originaux. Ici, ils sont loins d'être réussis. Bizarre, d'envoyer des boules de neige hexagonales ! Les armes, quant à elles, sont toujours aussi surprenantes : lance débouche-cabinet ou encore lance-vache. Carton rouge au mode multi-joueurs, qui se résume ici à un mode deux joueurs, contre quatre sur N64. Dommage. Les fans de la série devraient toutefois y trouver leur compte.

Carlito





N64 Foutcheball

# Telefoot Soccer 2000

65%

ÉDITEUR  
THQ  
DÉVELOPPEUR  
Silicon Dreams  
TEXTE/VOIX  
Français/Anglais  
JOUEURS  
1 à 2  
SAUVEGARDE  
Memory Pack  
ACCESSOIRES  
Rumble Pack  
PRIX  
399 F

Sponsorisé par la jeune star Michael Owen Outre-Manche, et rebaptisé par chez nous pour des impératifs commerciaux que vous comprendrez tous (comment ça, Téléfoot, c'est pour les beaufs?!), Tele Foot Soccer 2000 devrait connaître quelques peines à s'imposer sur le marché sans pitié de la simulation du sport le plus populaire au monde \_ j'en profite au passage pour battre le record de la phrase la plus longue de toute l'histoire de la presse vidéo-ludique! \_ un marché en grande partie bouché par les deux seigneurs que demeurent sans conteste les Fifa et les ISS, cadors incontestés du genre au détriment des quelques bons titres



qui tenterait de voir le jour. Ouf! Sans entrer dans la catégorie des poids lourds de la simu', ce Telefoot à quelques atouts à faire valoir : la possibilité de régler tous les paramètres d'une partie (météo, tolérance de l'arbitre, stratégies...), ambiance survoltée du stade, animation complexe. Oui, mais voilà, ces qualités sont loin de s'additionner. Pour des raisons pas évidentes à cerner: Telefoot est peut-être outrageusement orienté arcade, les actions de jeu

ne soulèvent pas l'enthousiasme espéré, etc... Pas un grand jeu, non. Dans le domaine du jeu de foot fun, ISS a placé la barre si haute, que les titres qui voudront lui souffler sa première place vont devoir déployer des trésors d'inventivité.

Féthi



PlayStation Port' nawak

# Astérix

12,5%

ÉDITEUR  
AOC  
DÉVELOPPEUR  
Cryo (Ah, Cryo...)  
TEXTE/VOIX  
Gaulois d'occasion  
JOUEUR  
Très peu ...  
SAUVEGARDE  
Memory Card  
ACCESSOIRES  
Q.I de 62  
PRIX  
369 F

Quand un jeu commence par une pub granuleuse vantant les mérites d'une vidéo tirée de l'un des plus gros budgets du cinéma français (merci TF1), on se prend à prier pour que la suite relève le niveau. À tort. Cryo, pour qui le retour de bâton ne devrait pas tarder, nous propose l'OVNI de cette fin d'année. Un titre si profondément neuneu que même



Forrest Gump le finirait en une heure ! Le but ? Attraper tout ce qui tombe du ciel : des poissons, des cailloux, du gui... Trépidant, non ? Un principe immuable le long des sept tableaux (et pour le coup, un tableau = un écran!) qui (dé)composent ce soft. Un monstroïde aux âcres relents, qui déclencherait bien un sourire de consternation si des légions entières de gogos ne s'apprêtaient à se soulager de 400 balles. L'équation est limpide de rapacité : Asterix + Christian Clavier + un giga-carton au cinéma + un nanar = des milliers de C.D. écoulés. Les bras m'en tombent. Attention les mecs, même Pong était mieux foutu que ce truc bâclé en deux semaines ! Et les mômes à qui s'adresse prétendument ce collector d'un mauvais goût achevé, n'y trouveront qu'ennui et vide interstellaire, dans des proportions qui donnent une idée de l'infini. Gare : ça puire...

Féthix





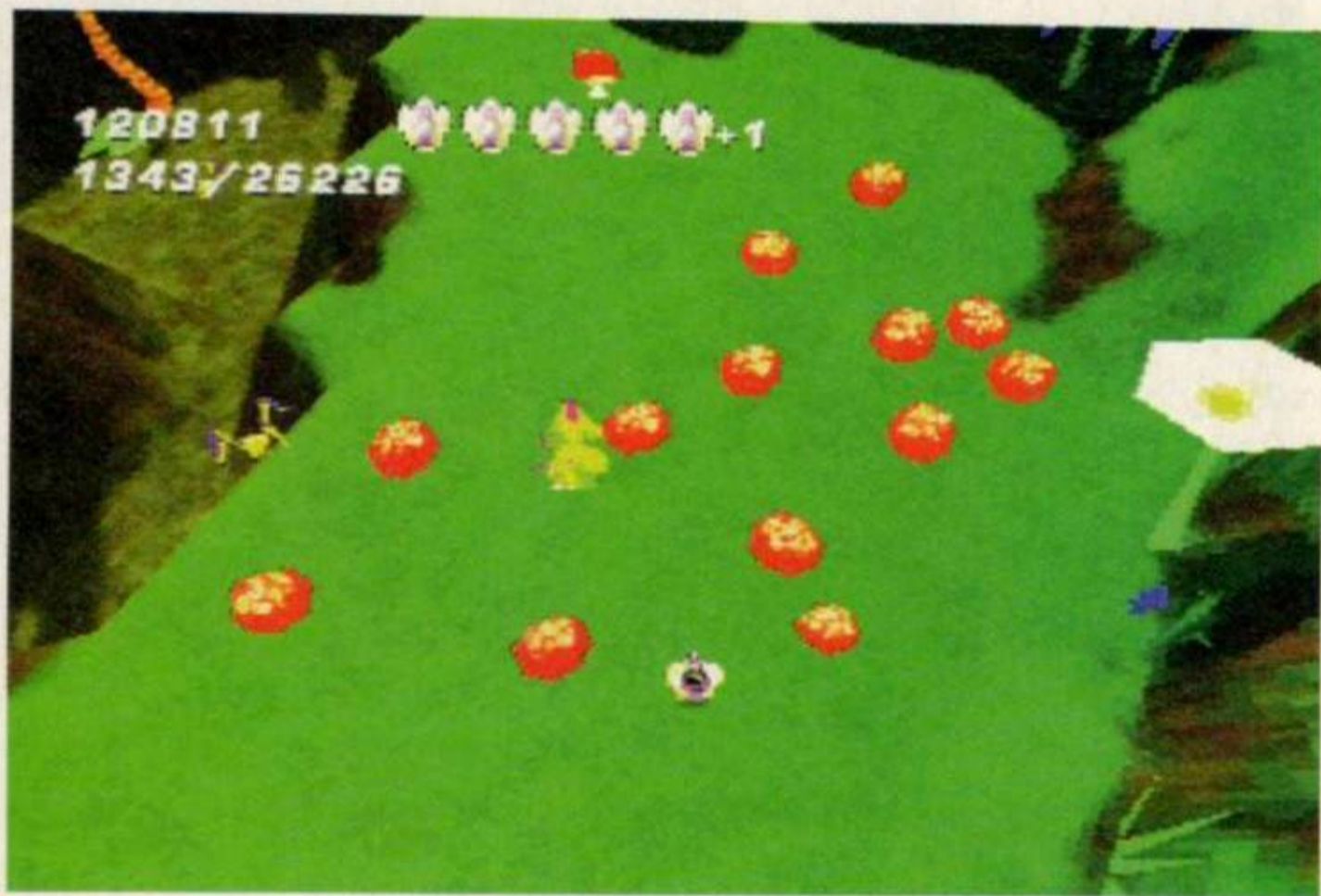
PlayStation Shoot'em up 3D

# Centipede

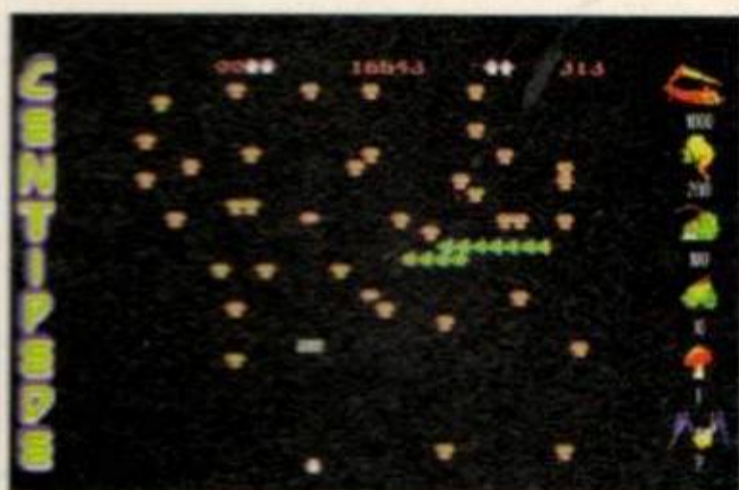
57%

**A**stéroïds, Pac Man, Pong, Space Invaders, maintenant Centipede, ce mois de novembre est marqué par les sorties de nombreux hits tout droits venus de la préhistoire des jeux vidéos. Certes, ces hits antédiluviens méritent tout le respect dû à leur grand âge. Mais on peut quand même s'interroger sur le phénomène. Carence d'idées originales, retour à une action plus simple ou tout bêtement faire plaisir aux quelques trentenaires nostalgiques de ces jeux ? Peut-être un peu de tout cela. Bref, toujours est-il que ce Centipede est sans aucun doute la meilleure adaptation en 3D de tous ces hits (sauf Pac Man). Bien

**ÉDITEUR**  
Hasbro Interactive  
**DÉVELOPPEUR**  
Atari Interactive  
**TEXTE/VOIX**  
Anglais  
**JOUEURS**  
1 ou 2  
**SAUVEGARDE**  
Memory Card  
**ACCESSOIRES**  
Euh...  
**PRIX**  
299 F



sûr, le jeu d'origine est présent avec toute sa saveur désuète. Mais l'accent a été mis sur un mode aventure, où vous devez nettoyer plusieurs planètes envahies par les armées de divers insectes menées par le célèbre Mille-pattes. Chaque planète comprend cinq niveaux et se termine par un boss. Le principe reste grosso modo le même que dans le jeu des années 70, les insectes dévalent d'un peu partout et la grande différence est que vous pouvez vous balader où bon vous semble. Mais surtout que vous devez faire attention à votre environnement et ne pas détruire les diverses habi-



tations que vous défendez et récupérer les habitants, un peu à la façon de Shoplifter. Les fameux champignons laissés par les insectes cachent occasionnellement des options classiques des shoot'em up comme les tirs multiples ou le bouclier protecteur. Au final, ce Centipede devient un jeu complet qui respecte l'esprit de la borne d'origine et qui a su passer le cap de la 3D. À réserver quand même en priorité aux fans.

*Wonder et ses mille et une pattes*

Game Boy Color Plate-forme

# Tarzan

75%

**D**eux Tarzan le même mois : c'est la fête ! D'autant plus que les deux titres valent méchamment le coup de pad. Cette version GameBoy reprend fidèlement la trame de son homologue 32 bits sans avoir à rougir de la comparaison : graphismes bigarrés parmi les plus beaux jamais créés sur Game Boy, animation incroyable pour une 8 bits, modes de jeux en pagaille (nous en reviendrons), gameplay irréprochable... Vraiment une très bonne affaire. Nous suivons donc Tarzan de l'enfance à l'âge adulte dans des péripéties qui embarqueront les jeunes (et les moins) dans un tourbillon d'aventures qui ne leur laissera aucun répit. Scrolling vertical et horizontal



du meilleur goût, quête classique, mode cache-cache

jouable à deux (l'un après l'autre), possibilité de sauver sur le Print Pocket des images trafiquées du jeu... Un luxe d'options étonnant pour une cartouche huit bits. Un must du jeu de plate-forme. Abouti et long. Profitons !

*Moi Féthi, toi Jane*

**ÉDITEUR**  
Activision  
**DÉVELOPPEUR**  
Disney Interactive  
**TEXTE/VOIX**  
Anglais  
**JOUEURS**  
1 à 2  
**SAUVEGARDE**  
Passwords  
**ACCESSOIRES**  
Pocket Printer  
**PRIX**  
199 F





PlayStation Course de voitures

# Hot Wheels

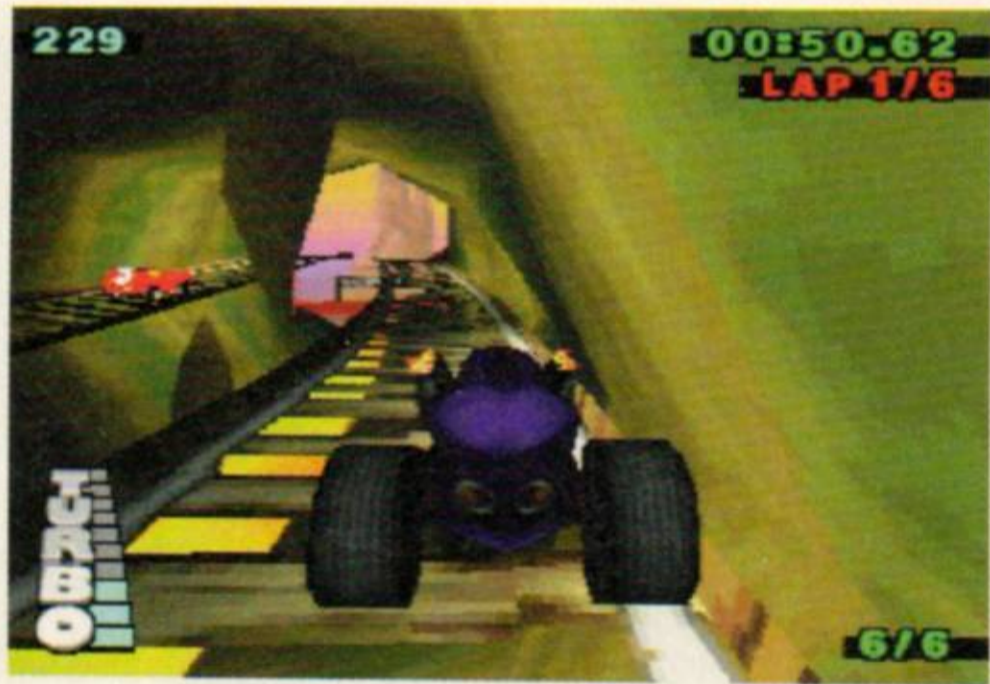
24%

## Turbo Racing

ÉDITEUR	Electronic Arts
DÉVELOPPEUR	Electronic Arts
TEXTE/VOIX	Français
JOUEURS	1 à 2
SAUVEGARDE	Cartes mémoires
ACCESSOIRES	Dual Shock
PRIX	369 F

Mais que font donc les développeurs avec nos souvenirs d'enfance ? Après les Lego, c'est au tour des voitures Hot Wheels de passer à l'abattage. Le résultat est encore pire. Dépourvu de fun, HW manque également de vitesse. Cette course soit-disant à sensations fortes apparaît au contraire fortement lente. Les vingt voitures répondent quand elles veulent ou explosent pour rien. Les graphismes et l'animation sont dignes d'un mauvais jeu SNES. Et le mode deux joueurs ne rattrape en aucun cas cela. En plus, on ne peut pas y jouer en championnat. Ce n'est pas Hot Wheels qui nous en donnera pour notre pognon. À éviter !

Cyril, très déçu



PlayStation Grand ancien

# Pong

41%

Tout le monde devrait le savoir. Pong est reconnu comme le premier jeu vidéo commercial de l'histoire et comme l'époque est propice aux resucées d'anciens jeux, voici le nouveau Pong, tout en 3D. Comme dans l'ancien, vous devez renvoyer inlassablement une balle, ballon, boule de neige, à votre adversaire à l'aide d'une raquette. Divisé en plusieurs mondes comprenant chacun quatre niveaux bien variés, Pong aurait pu être une bonne surprise. Hélas, la maniabilité approximative et les graphismes peu engageants le rangent directement dans la catégorie

SÉDITEUR	Hasbro Interactive
DÉVELOPPEUR	Hasbro Interactive
TEXTE/VOIX	Français
JOUEURS	1 à 4
SAUVEGARDE	Memory Card
ACCESSOIRES	Dual Shock
PRIX	299 F

"aurait pu mieux faire". À la limite, je me demande même si je ne préfère pas l'ancêtre, lequel n'a même pas été inclus dans les options. On ne respecte vraiment plus rien !

Wonder, demande le respect



# Trucs et Astuces

Demandez-les à votre marchand de journaux, librairie ou hypermarché

et aussi ... NOUVEAU Trucs et Astuces

LES SOLUTIONS COMPLÈTES À PETIT PRIX



Vol 1 : Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, 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...



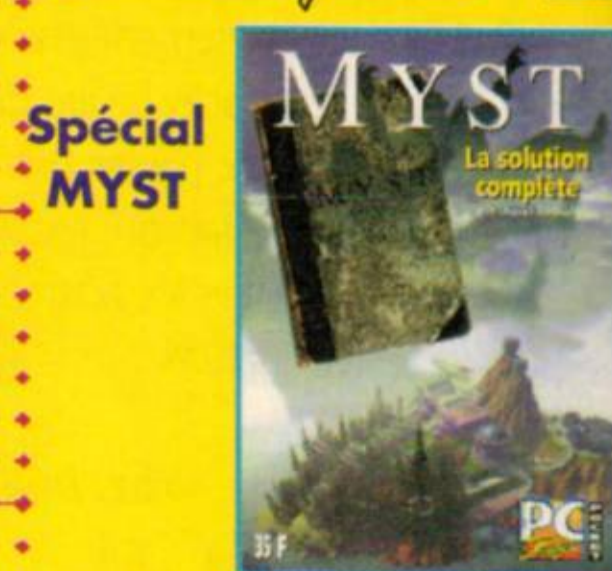
Vol 4 : Les plans complets de Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing + des trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...



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...



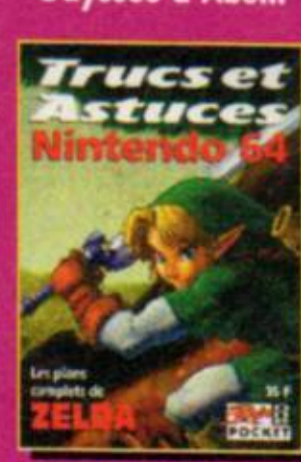
Vol 1 : La solution complète de Baldur's Gate et les solutions et guides de jeux de Alphonse Centauri, Commando, Sim City 3000...



Vol 7 : La solution complète de L'Exode d'Abe + des trucs et astuces Coupe du Monde 98, Rival Schools...



Vol 8 : La solution complète de Tomb Raider III + des trucs et astuces Duke Nukem, Cool Boarders 3...



Vol 9 : La solution complète de Zelda + des trucs et astuces ISS 98, Yoshi's Story...



Vol 10 : La solution 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.



Vol 11 : La solution complète et les plans de Syphon Filter + la totale Ape Escape



Vol 12 : Les circuits de Star Wars Racer et la solution complète de Zelda Dx

Trucs et Astuces, Collections Player One Pocket et PC Player Pocket, jeux nouveaux et à petit prix : 35 F seulement.



Game Boy Color Shoot'em Up

# Space Invaders

61%

Le mois dernier, Space Invaders arrivait sur PlayStation et ne m'avait franchement pas convaincu. Revoici donc l'ancêtre des shoot'em up sur Game Boy Color, et cette fois, je dois dire que l'adaptation est fort sympathique. Le vaisseau se manie au doigt et à l'œil et tous les éléments qui ont fait le succès du genre sont présents : boss bien gros, options d'armements variées et bombes qui permettent de s'en tirer quand les invaders arrivent sur la dernière rangée. Certes, Space Invaders n'intéressera que les fans de la première heure, mais un p'tit coup d'œil dessus changera peut-être l'avis des autres.

Wonder

ÉDITEUR  
*Taito*  
DÉVELOPPEUR  
*Crawfish Interactive*  
TEXTE/VOIX  
*Anglais*  
JOUEUR  
*1*  
SAUVEGARDE  
*Mots de Passe*  
ACCESSOIRES  
*De la lumière*  
PRIX  
*179 F*



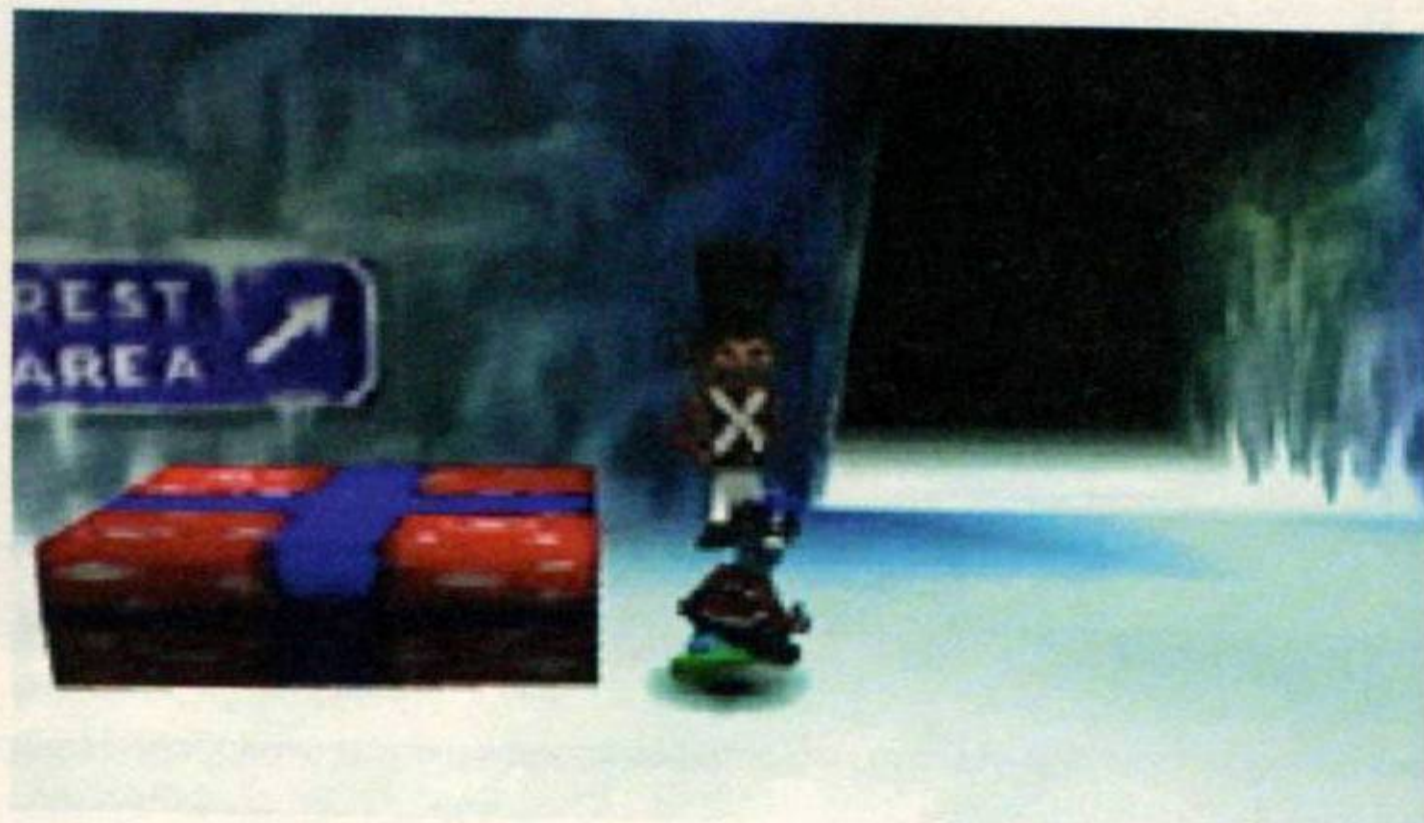
N 64 Plate-forme 3D

# Gex 3 : Deep over Gecko

65%

Ce volet de Gex est exactement la même que celle sortie il y a quelques mois de ça sur PlayStation. Gex joue ici le rôle d'un agent secret qui doit retrouver sa plantureuse coéquipière de choc, kidnappée et emmenée dans la Media Dimension. Ce jeu de plate-forme 3D vous transporte dans des niveaux qui développent un thème précis pour chacun d'eux : environnement urbain, station alpine, etc. Pour avancer dans le jeu, vous devez récupérer des télécommandes qui vous ouvriront les portes vers les autres stages de la Media Dimension. Gex n'est

ÉDITEUR  
*Crave*  
DÉVELOPPEUR  
*Crystal Dynamics*  
TEXTE/VOIX  
*Français*  
JOUEUR  
*1*  
SAUVEGARDE  
*Rumble Pack*  
ACCESSOIRES  
*Vibration Pack*  
PRIX  
*399 F*



pas vraiment jouable, une tare en partie due à une mauvaise gestion des caméras qui sont parfois déboussolantes. Néanmoins, les missions à accomplir sont assez fun et rélevent de la plate-forme 3D classique. D'ailleurs, les vannes lancées par le lézard justicier qui possède un petit penchant pour les allusions sexuelles sont poignantes. Bref, on retrouve de bonnes idées qui sont plutôt cool pour le joueur. Par rapport à son compère sur PlayStation, Gex est un chouïa moins bien, ne serait-ce que graphiquement. De plus, avec Rayman 2 qui sort en même temps et testé dans ce numéro, l'achat de ce jeu ne s'avère pas indispensable.

Yaz Or Die

PlayStation Catch

# WCW Mayhem

51%

Aux States, le catch est bien plus qu'un phénomène de mode destiné aux mal dégrossis. Cette discipline est une véritable institution qui passionne des dizaines de milliers de personnes. Dans WCW Mayhem, on retrouve donc les plus grandes stars de la filiale américaine, tous aussi inconnus les uns que les autres de nous. Le jeu propose de se bourner bêtement grâce à quelques prises à grand spectacle. Le jeu devient vite lassant. Il vaut mieux passer outre, à moins d'être un véritable fan qui tapisse les murs de sa chambre avec les posters de Hulk Hogan grandeur nature.

Yaz, boit du Coca-Cola

ÉDITEUR  
*Electronic Arts*  
DÉVELOPPEUR  
*Electronic Arts*  
TEXTE/VOIX  
*Anglais*  
JOUEUR  
*4*  
SAUVEGARDE  
*Memory Card*  
ACCESSOIRES  
*Dual Shock*  
PRIX  
*369 F*



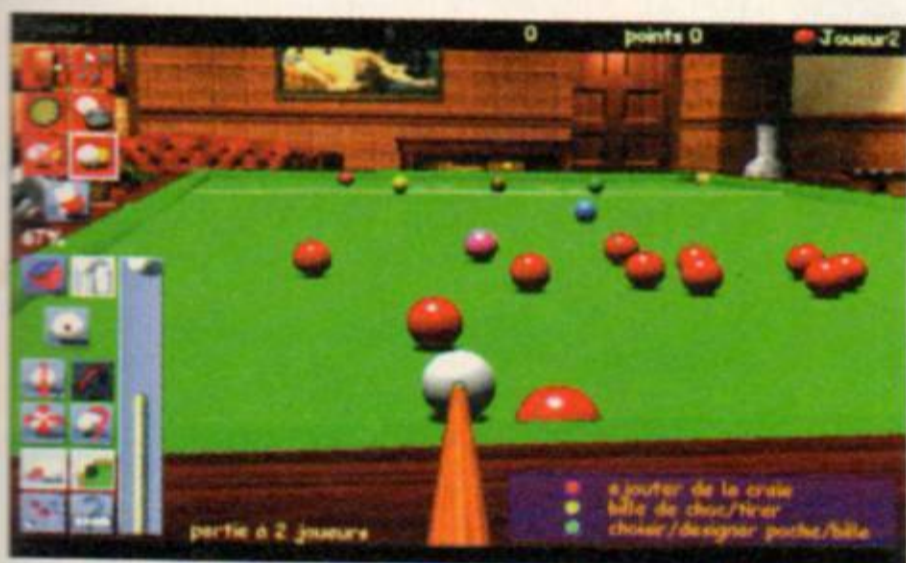


Dreamcast *Billard*

# Jimmy's White 2 : Cueball

72%

Après l'Amiga et la Megadrive, le voilà fraîchement débarqué sur la Dream. Jimmy White se propose de vous adonner soit au Pool (genre classique avec le Eightball) soit au snooker. Disons-le, c'est du tout bon ! Les collisions des boules sont réalistes, et entre deux coups, on peut s'offrir une partie de fléchettes, de dames, ou encore, replonger dans le vieux soft Dropzone dont Archer McLean est à l'origine, tout comme ce jeu. Seul bémol, l'interface est un peu trop complexe pour les débutants. En revanche, les adeptes du snook et du trois bandes s'en donneront à cœur joie !



- ÉDITEUR *Virgin Interactive*
- DÉVELOPPEUR *Awesome*
- TEXTE/VOIX *Français*
- JOUEURS *2*
- SAUVEGARDE *VMS*
- ACCESSOIRES *DE la craie*
- PRIX *349 F*

EightYaz

N 64 *Shoot'em up*

# Asteroids Hyper 64

22%

Déjà sorti il y a quelque temps sur PlayStation, revoici Asteroids sur Nintendo 64, pour notre plus grand malheur. En effet, alors que je respecte infiniment le jeu d'origine pour ses qualités et le fun procuré, cette nouvelle version est pratiquement identique à celle de la Play, en moins beau. Fallait oser ! Encore plus fort, et pour la première fois dans l'histoire du jeu vidéo, nous sommes face à des écrans de chargement... sur cartouche ! Bon, tout cela aurait pu être rattrapé grâce au gameplay, mais même là, c'est limite. Quand je pense que j'avais Stardust, un clone d'Asteroids dix fois mieux fait techniquement, sur Amiga. Je parle de cela, il y a au moins dix ans !

- ÉDITEUR *Crave*
- DÉVELOPPEUR *Syrox*
- TEXTE/VOIX *Anglais*
- JOUEURS *1 à 4*
- SAUVEGARDE *Memory Pack*
- ACCESSOIRES *Un trou noir*
- PRIX *349 F*

Wonder, qui préfère Stardust



## 2 séries exclusives

Le magazine N°1 des fans de Manga

# MANGA

## TRAYER

+ toutes les sorties manga et japanimation en France

# GTO

PROF OU VOYOU ?

# JUSTICE GAKUEN

BASTON AU LYCÉE !

164 pages 100% manga, chez tous les marchands de journaux



# Trucs en Vrac

Salut les tricheurs ! Alors, fin prêts pour une orgie de trucs en vrac, d'astuces en pagaille, de Cheat Mode en vadrouille et de mots de passe par milliards. Bon, restons sérieux et simples, voici les trucs en vrac du mois. De quoi épater vos amis, et tant qu'on y est les autres aussi, na !  
Wonder, très en vrac



## Star Wars : Episode 1 Racer

Tous les Cheats  
Darth Vader

Pour effectuer ce cheat, il faut avoir au moins un slot de libre pour entrer le nom. Allez dans le mode Tournoi, placez-vous sur un slot libre, maintenez Z et entrez



### LE CODE DU MOIS



**RRTANGENT** comme nom, en appuyant sur L pour sélectionner les lettres. Placez-vous sur Fin, puis appuyez sur L et B (photo 1). Sélectionnez le même fichier nom, maintenez Z, puis entrez **ABACUS**, tout en appuyant sur L pour sélectionner chaque lettre. Sélectionnez Fin puis appuyez sur L et A. Revenez au menu principal et appuyez sur C-Droite, vous devez avoir la phrase "All pod racers,



all tracks available" qui s'affiche. Le slot où vous avez entré les noms s'appellera maintenant **BDG** et vous pourrez y trouver tous les circuits et tous les bolides (photo 2). Commencez une partie, faites Pause et appuyez sur Gauche, Bas, Droit, Haut, pour que Cheat Menu s'affiche avec tous les cheats déverrouillés (photo 3). Bonne course à tous.



## Sports Car GT

Tous les circuits, plus de fric  
Adémar Ostarter

Pour ouvrir tous les circuits, faites la manip suivante lors de l'écran "Touche Start" : **Bas, Bas, Gauche, Droite, Haut, Gauche, ● et R2**. Vous devez entendre un petit clic si le code est bien effectué (photo 1).

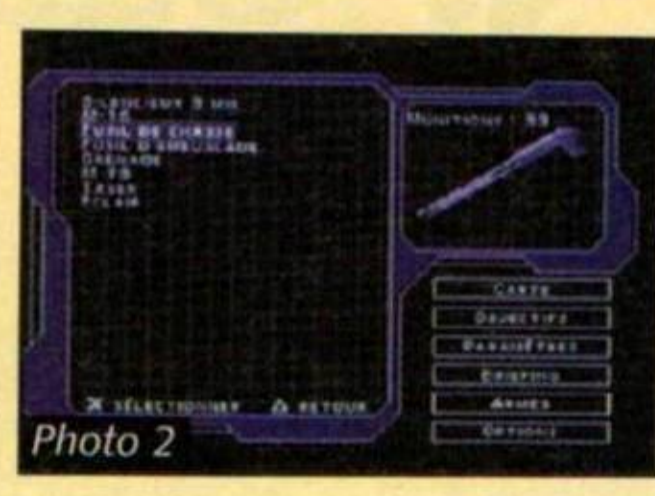


## Syphoon Filter

Munitions Infinies, Sélection du niveau, etc.  
Alexi Phoné



Pour avoir les munitions infinies pour les armes de la mission en cours, appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, placez-vous sur l'option "Armes" puis maintenez **Select, L1, L2, R2, ● et X** (Photo 1). Pour choisir la mission, mettez-vous sur Pause, placez le curseur sur "Sélection de la Mission" puis maintenez **L1, L2, R1, R2, ● et X** (Photo 2). Pour tuer les ennemis en



un coup, mettez-vous sur Pause, placez le curseur sur "Objectifs" puis maintenez **Droite, L1, R1, R2, ● et X** (Photo 3). Vous devez entendre "Compris" si le code a bien été entré.



Pour avoir plus d'1 000 000 \$, faites la manip suivante lors de l'écran "Touche Start" : **Haut, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1 et ●**. Vous devez entendre un petit clic si le code est bien effectué (photo 2).







## V Rally 99

### Cheat Menu

Hin Pho Zheu

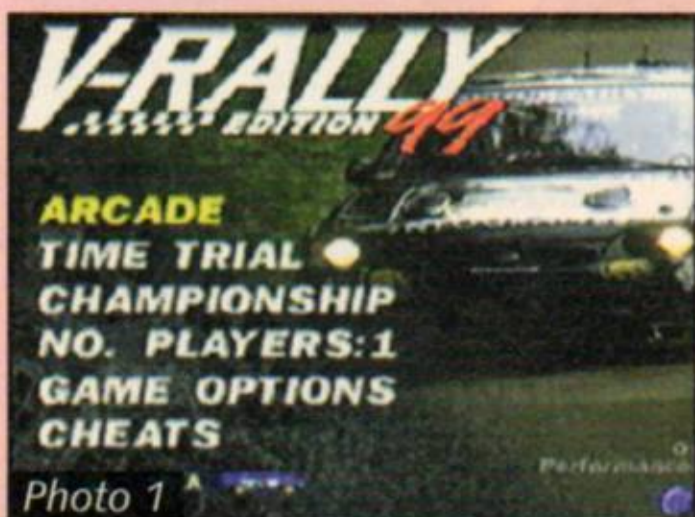


Photo 1

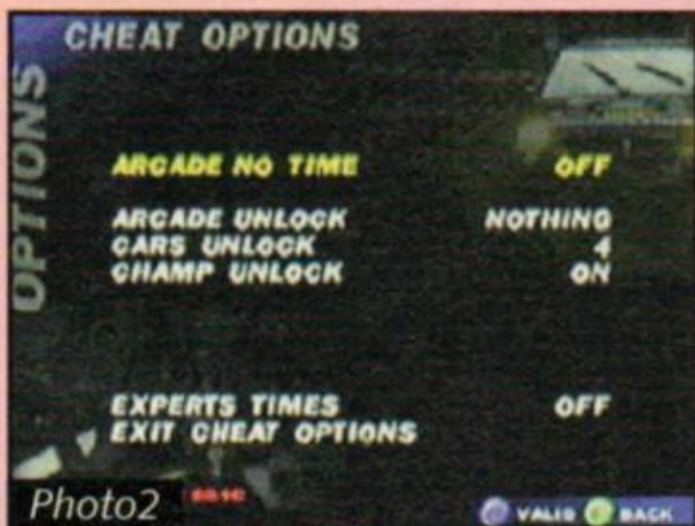


Photo 2

Pendant l'écran "Press Start", appuyez sur L et R en même temps, C-Gauche, C-Droite, puis sur L et R en même temps. Appuyez alors sur Start puis sur Z. Vous aurez la surprise de voir afficher l'option "Cheat" dans l'écran du menu principal.



## Get Bass

### Changer la couleur de l'appât

Greta Bass

En mode consumer, lorsque le choix de l'appât vous est proposé, appuyez sur Haut pour le faire changer de couleur.



## A Bug's Life

### Mots de Passe

Billy Gates



Niveau 1 : 9LKK  
Niveau 2 : BL26  
Niveau 3 : 5P9K  
Niveau 4 : 6652  
Niveau 5 : BKK2  
Niveau 6 : 2PLB  
Niveau 7 : 6562  
Niveau 8 : L59B



## Rush 2 : Extreme Racing USA

### Menu Cheat.

Albert Hebask

Pour obtenir le Cheat Menu, allez dans l'écran des settings, maintenez C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, L, R et Z. Vous verrez le mot Cheat apparaître en dessous de "Audio". Ensuite,



Photo 1

placez-vous sur les options suivantes et appuyez sur les touches indiquées pour ouvrir le Cheat correspondant (photo 1) :

Mass : Maintenez L et R, puis appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche et C-Droite.  
Stunts : Maintenez C-Haut, C-Bas, C-Gauche et C-Droite, puis appuyez sur A, R, Z, L, A, R, Z, L, R, A, Z et L (photo 2).  
Killer Rats : Maintenez L et R, puis appuyez sur Z, Z, Z et Z.  
New York Cabs : Appuyez



Photo 2



## R-Type Delta

### Gagner de la puissance de feu, etc.

Wonder Type

Pour que la jauge delta soit remplie à fond, appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, maintenez L2, puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas et ▲ (Photo 1). Pour avoir l'arme rouge au maximum de puissance et les deux modules annexes, appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, maintenez L2 puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas et ■ (Photo 2).



Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

Pour avoir l'arme bleue au maximum de puissance et les deux modules annexes, appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, maintenez L2 puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas et X.  
Pour avoir l'arme jaune au maximum de sa puissance et les deux modules annexes, appuyez sur Start pour mettre le jeu en Pause, maintenez L2, puis faites Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Haut, Bas et ● (Photo 3). Enfin pour regarder le vaisseau, sous tous les angles, lors du choix de la sélection du vaisseau, restez appuyés sur R1, R2, L1 ou L2 et faites tourner le vaisseau avec la croix de direction. En appuyant sur n vous accélérez la rotation du vaisseau (Photo 4).



## Knockout Kings 99

### Nouveau Personnage

Michel Tison



Sauvegardez votre personnage en mode Career sous le nom de PSIRULE, faites reset et rechargez le perso. Vous aurez à la place une espèce de nain comme personnage.





### Rush Down

Toutes les pistes

Miguel Martinez



Pour avoir toutes les pistes du mode arcade, appuyez sur les boutons suivants à l'écran du menu principal : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, ▲, ●, ▲ et ●.



### V Rally II

Tous les circuits, toutes les voitures

Rally Vincent

Pour ouvrir toutes les voitures et les circuits, allez dans le menu Progression et appuyez sur L1, R1, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, X puis sur X et Select en même temps. Vous n'aurez plus qu'à sélectionner les parties grisées pour les ouvrir.



### Conker's Pocket Tales

Music Bonus, récupérer des points de vie

Robur le Conquérant

Laissez Conker immobile quelques instants et vous entendrez un des thèmes de Banjo Kazooïe (Photo 1). Pour récupérer facilement de l'énergie, sauvegardez quand votre énergie est très basse, quittez la partie puis rechargez-la. Vous reviendrez en jeu à

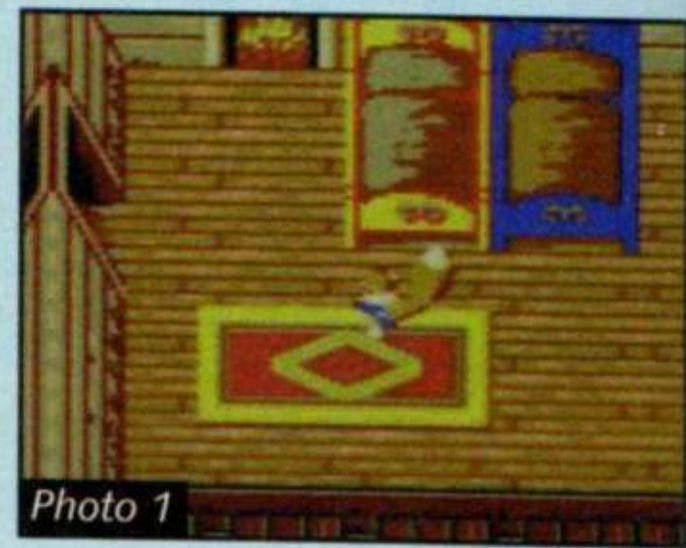


Photo 1



Photo 2

l'endroit où vous avez sauvegardé et avec un gain d'énergie (Photo 2).



### Shadow Gunner

Invisibilité, Select Stage, etc.

Tif et Tondu

Pour entrer tous ces codes, il faut faire au cours de l'écran titre la manip suivante : maintenir Select, puis appuyer trois fois très rapidement sur ▲, ▲, ▲. Ensuite, entrer pour chaque code : Invincibilité : ▲, ●, ●, ▲, ●, ●, ■, X et X



Photo 1



Photo 2

Select Stage : ■, X, ■, s, X, ▲, ● et ■. Ensuite, maintenez Select et appuyez sur Gauche ou Droite



Photo 3

lors de l'écran d'introduction d'une mission pour changer de Stage (Photo 1). Super Gun (tue en un coup) : X, ●, ▲, X, X, ●, X et ■. (Photo 2). Être indétectable (Photo 3) : ■, ▲, X, ■, ▲, ●, X et ▲. Vue de dessus : ▲, ▲, X, X, ■, ●, ■ et X.



### Shadowgate Classic

Aide pendant le jeu

Sacha D'O

Appuyez sur Select pendant le jeu pour avoir un indice sur la salle où vous vous trouvez.



### Astérix

Select Stage

Caius Grovirus

Tout d'abord, à l'écran de sélection des langages (photo 1), maintenez ▲, puis appuyez sur Haut, Droite, Bas, Gauche,



Photo 2

Gauche, Bas, Droite, Haut. Vous devez voir la phrase "Cheat Mode Active" apparaître. Ensuite, commencez une partie pour obtenir le choix des stages.



Photo 1



### Super Mario Bros DX

Jeux Bonus

Wonder

Il y a deux jeux bonus dans ce génial Super Mario Bros. Le premier est obtenu en faisant 100 000 points en mode original. Un "Boo"



Photo 1



Photo 2

apparaît dans le menu et vous pouvez alors jouer en "You Vs Boo" (Photo 1). Le second jeu bonus ouvre les "Lost Level" du Super Mario All Stars de la Super Nintendo (et le véritable SMB2 japonais). Vous l'obtenez en faisant 300 000 points en mode Original, ce qui fait apparaître un Luigi dans le menu principal (Photo 2).





## KKND : Krossfire

### Menu Triche, Mots de Passe

Alphonse Danletat

Pendant une partie, maintenez **L1, L2, R1 et R2**, puis appuyez sur **Start** pour mettre le jeu en Pause. Sélectionnez l'option **Mots de Passe** et appuyez vite sur **Gauche, l, n, Droite** et **5**. Une nouvelle option "Triche" apparaîtra dans le menu où vous pourrez avoir plus de fric, l'invincibilité ou la victoire instantanée (Photo 1).



Photo 1



Photo 2

Enfin, voici tous les mots de passe du jeu :  
Mode Mutant : **HHQQQ4**  
The Guns Of Navaho : **HHQQQ4**  
The Spiders Lair : **HUQQQI**  
The Seven Samurai : **HDQQQS**  
The Rabbit Warren : **HLQQQZ**  
The Birds : **IQQQHZ**  
I'll Be Your Friend : **IVQQUZ**  
Supply Run : **IAQQGZ**  
Napalm Sunday : **IGQHGZ**  
The Wall Of Death : **ILQHLZ**  
Dam It Janet : **JUQFLZ**  
Take The Tower : **JDQ6LZ**  
Aerial Supremacy : **JCH6LZ**  
Operation Donut : **JKU6LZ**  
End 2 Robots : **KVG6LZ**

End 2 Symmetrics : **K8GLLZ**  
Mode Survivant : **The Great Escape :**

**DTSQSB**  
Hide And Seek : **DUSQSI**  
Let's Get Technical : **DBSQSS**  
Kamikaze Squad : **DJSQSZ**  
Phoenix River : **ESSQGZ**  
Impending Annihilation : **ETSQUZ**  
Charlie Don't Surf : **EOSQHZ**  
Convoy : **ENSQJZ**  
This Ain't Avalon : **EJSHJZ**  
Robots Must Die! : **FGSUJZ**  
Heavy Weapons Operation : **FISGJZ**  
First To The Middle : **F3SLJZ**  
Con Air/ Special Delivery : **FNGUJZ**  
Strike Three : **GSULJZ**  
Death To The Freaks : **G1HLJZ** (Photo 2)  
Series 9

Driving Miss Daisy : **L41Q14**  
Gopher Hunt : **L11Q11**  
Divide And Conquer : **LQ1Q1Q**  
Checkpoint Charlie : **LZ1Q1Z**  
Highway To Hell : **M11Q4Z**  
Bridges Of Mad Son County : **MB1Q1Z**  
Ring A Rosie : **MP1QQZ**  
Grapes Of Wrath : **M91QZZ**  
The Glue Lagoon : **MZ1HZZ**  
Mutants Off-Line : **N41UZZ**  
Walls Of Jerry Co : **NN1GZZ**  
Islands In The Stream : **NF1LZZ**  
River Runs Through It : **N94LZZ**  
Ground To Air : **O11LZZ**  
Survivors Go Home : **OJQLZZ** (Photo 3).



Photo 3



## Street Fighter Alpha 3

### Super Persos

Jabba

Pour jouer en tant que Super Gouki, en mode arcade, training ou versus, positionnez-vous sur Gouki à l'écran



Photo 1



Photo 2

de sélection des personnages, maintenez **Start**, puis appuyez sur **A**. (Photo 1). De même, pour jouer avec Super Vega, en mode arcade, training ou versus, positionnez-vous sur Vega à l'écran de sélection des personnages, maintenez **Start**, puis appuyez sur **A**. (Photo 2).



## Pocket Fighter

### Persos cachés, nouvelles couleurs

Cyril Zangief

Rien de plus facile que d'obtenir Akuma et Dan. Pour Akuma, positionnez-vous sur Ryu pendant l'écran de sélection des persos et appuyez sur **Gauche** (Photo 1). De même,



Photo 2

pour avoir Dan, placez-vous sur Ken et appuyez sur **Droite**. Enfin, pour avoir des nouvelles couleurs, appuyez

sur **Pied et Special** pour sélectionner votre perso (Photo 2).



Photo 1



## Rampage : World Tour

### Mode Link

Cyril Kong

Durant le menu principal, maintenez **Select** puis appuyez sur **Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Haut**. Vous pourrez alors choisir entre les jeux à 1 ou 2 joueurs. Ce qui vous permettra de jouer avec un pote via le câble Link.



## Lucky Luke

### Mots de Passe

Lucky Strike

Niveau 1 : **Luke, Jolly, Jolly, Dalton, Luke**  
Niveau 2 : **Rantanplan, Jolly, Luke, Dalton, Dalton**  
Niveau 3 : **Dalton, Rantanplan, Luke, Jolly, Rantanplan**  
Niveau 4 : **Rantanplan, Jolly, Luke, Dalton, Rantanplan**



## Lode Runner 3D

### Niveaux Secrets

Carlo Drunner

Appuyez sur **Start** pendant une partie pour faire Pause, puis maintenez **Z** et appuyez sur **C-Bas, L, R, L, R, L, R, L, R, L** et **R**. Vous devez entendre un son et

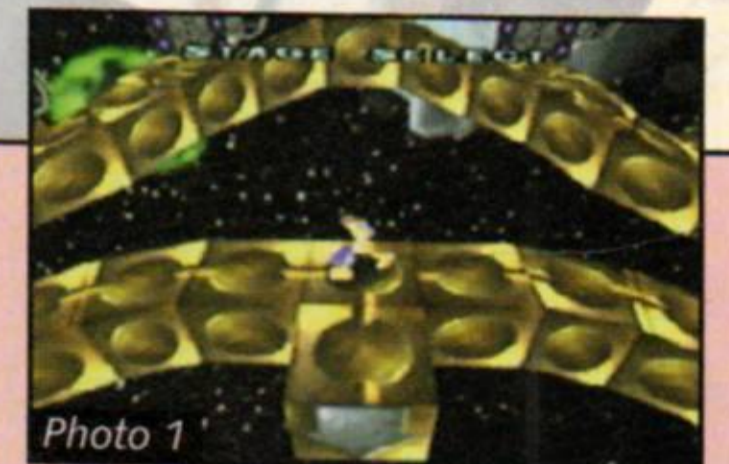


Photo 1



Photo 2

une nouvelle option "Enter Secret World" apparaît alors. Vous savez quoi faire.





### V-Rally

#### Mots de passe

Tomi Mc Kinnen

Difficulté Medium : FAST  
Difficulté Hard : FOOD



### Quake 2

#### Mots de Passe

Emma Cake

Niveau Twist :  
FBBC VBBB  
FBBC VBF7  
(Photo 1).

Niveau  
Deathmatch :  
FVBS LBBB  
7VBC 3BGB  
(Photo 2).

Autres couleurs de costumes :  
S3TC 00LC 0LOR S???  
Gravité réduite : S3TL



Photo 1

0WGR V1TY ????

Munitions  
illimitées en multi-  
joueurs : S3T1  
NF1N 1T3S H0TS  
Mission 2 : PGBR VK?B 65BH  
Y3HD  
Mission 3 : 1KLS DN5H 7NBF  
DWRQ

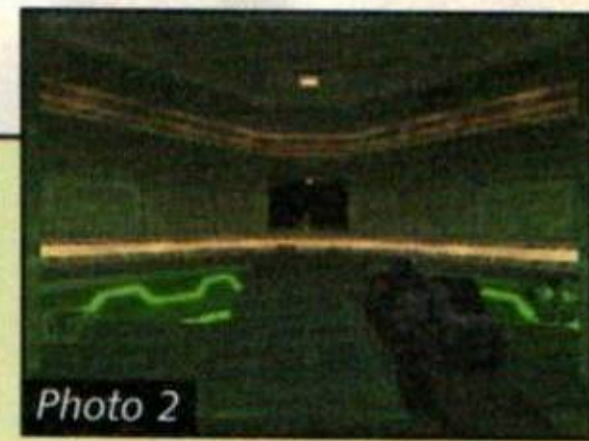


Photo 2

Mission 5 : VK3T  
7LFC 94B7 D3R3  
Mission 12 :  
WK3H QNBW  
NLV5 XGL3  
Mission 14 : TK7P  
6LLP KWGY XD4V  
Mission 16 : R??P  
7NY4 2WGX 99TX  
Mission 17 : Q??K

BBBV NBQ1 7GCV  
Mission 19 : P64? ZM5B  
?BMO 5YH6

Mission 22 :  
L669 H8MD  
G8XB JNYV  
Mission 24 :  
K681 X8CL

H01K 1PF5  
Mission 25 : J6?0 BT5M  
NRZ2 QXLL  
Mission 28 : H6?0 XXFW  
PHV1 77P4  
Mission Finale : F60? VQCH  
?BHF DQQL (Photo 3).



Photo 3

## LE PLAN DU MOIS

Déception ! Après deux mois de vacances, je m'attendais à recevoir des tonnes de plans superbes et variés. Et puis, rien ou si peu. Bah alors ! Faudrait p'têt un peu se réveiller les p'tits gars ! Enfin, il y a quand même eu un beau plan accepté, cette fois sur ordinateur (malgré la règle qui les veut réalisés à la main...). Et c'est Adeline Gagnot de St Christol les Alès qui emporte un Final Fantasy VIII offert par Sony. Bravo à elle, d'autant plus qu'elle l'offre à son copain Yvon Locatelli de Morteau pour son anniversaire. C'est-y pas beau, ça !

dans la maison: 1 boisson, point de sauvegarde, 1 trousse de secours,  
2 boîtes de munitions et 1 carte à prendre

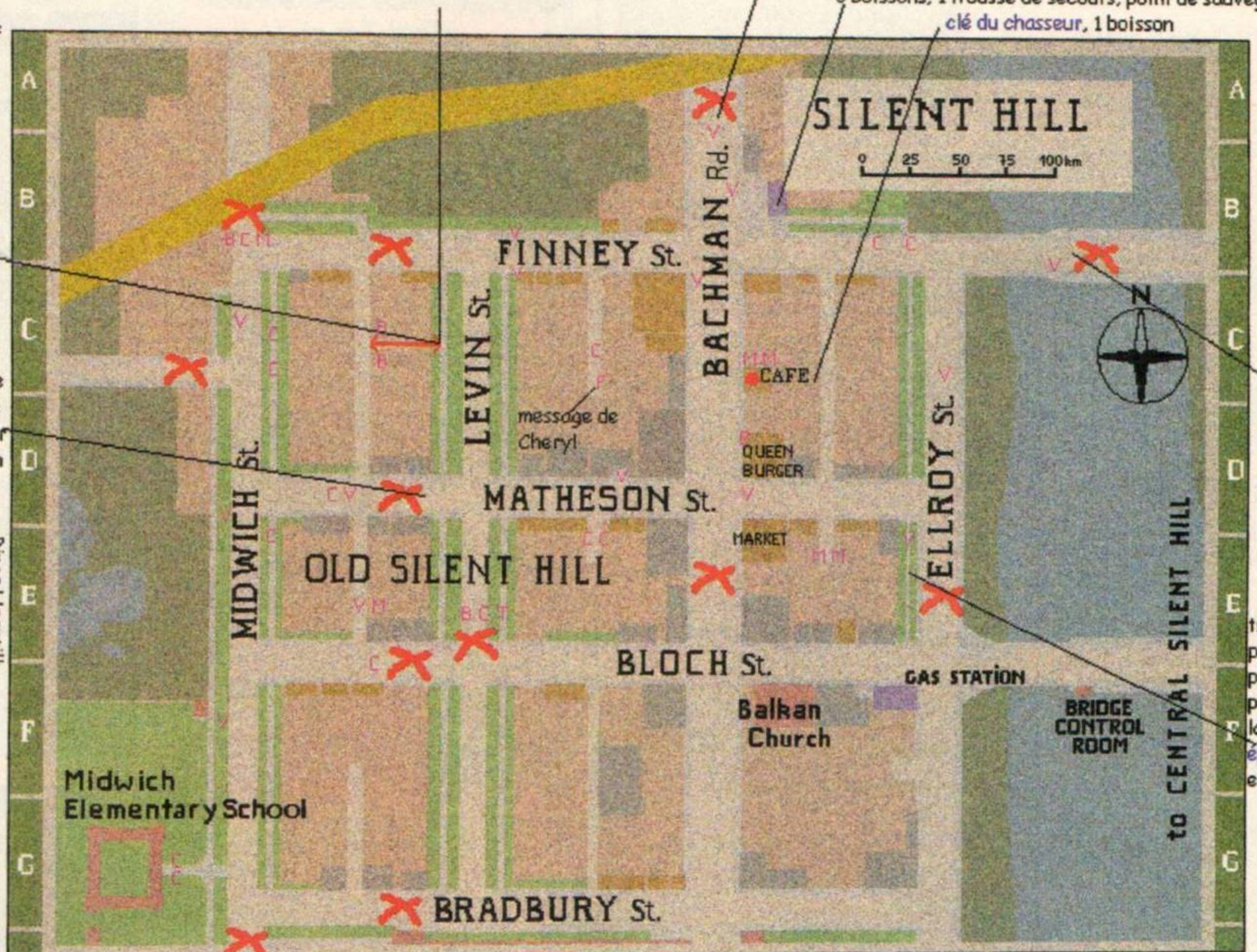
c'est votre voiture. Il faut la fouiller pour  
trouver une boisson.

3 boissons, 1 trousse de secours, point de sauvegarde.  
clé du chasseur, 1 boisson

trouver une  
clé dans la  
niche et  
l'utiliser  
sur la  
maison.  
puis il faut  
trois clés  
pour  
continuer

message de  
Cheryl qui  
vous dit de  
vous rendre  
à une niche  
de chien sur  
la rue Levin  
Street

Rinoa Heartilly



comme les monstres bougent, leurs  
positions peuvent changer.

1 voiture  
de police  
avec 1 clé  
dedans  
(lion) et  
des  
munitions

traverser  
par une  
planche  
pour avoir  
la clé  
épouvantail  
et 1 boisson



## SILENT HILL

V = monstre volant  
C = chien  
B = boisson

T = trousse de secours  
M = munitions pour pistolet  
F = barre de fer





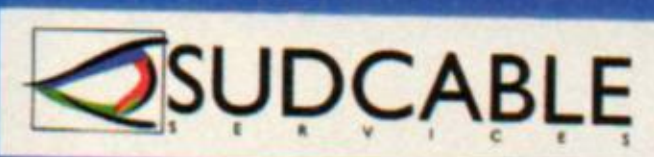
**DRAGON BALL GT  
SUR  
LA CHAÎNE**

# 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 **ABsat**



# L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

**Fans de l'arcade, salut ! La fin d'année approchant, les grands jeux de combats pointent le bout de leur nez. Cette fois, c'est au tour de Street et de KOF de sortir leur nouvel opus annuel. Mais l'actualité française ne se réduit pas, heureusement, aux "bagarreurs de rues" et nous vous proposons d'appréhender la dernière merveille de Sega, F355, où vous connaîtrez les joies de conduire la célèbre Ferrari. Enfin, la rubrique se termine, comme d'hab, par les dernières news du Japon. Happy reading !**

*On les a testés pour vous*

## Street Fighter III 3rd Strike

Capcom

89%

Après les séries SF II, SF Zero, et SF EX, voici le tout dernier volet de la série SF III : Street Fighter III 3rd Strike, Fight for the

Future. Ne vous y fiez pas ; derrière cet énième titre à rallonge se cache l'un des épisodes les plus intéressants de la saga. Sorti en juin sur le CPS3, la plus puissante des cartes 2D, cet opus reste néanmoins peu connu. N'ayant jamais pu être convertible sur console, cette série a vraiment eu du mal à trouver son public, mais il se pourrait bien que cette troisième version fasse la différence... La série des SF III respecte une certaine chronologie et l'action se déroule plusieurs années après les SF II, ce qui fait que quasiment tous les Fighters sont des nouveaux. Seuls Ryu et Ken, les figures emblématiques de la série sont toujours présents, mais avec quelques rides ! Dans le 3rd Strike, ils sont rejoint par deux nouveaux "anciens" que l'on n'a plus besoin de présenter : Chun-li, qui semble éternellement jeune et Gouki (Akuma) qui semble lui aussi plus en forme que jamais. Pour le reste, sachez que



4 autres figures inédites font leur apparition dans cet épisode : tout d'abord Q, un personnage masqué très mystérieux qui porte des coups lents mais puissants ; Rémy un français au look grunge et qui possède une palette de coups spéciaux à la Guile ; puis Makoto, la toute jeune prodige du karaté, dont les attaques sont vives et dévastatrices ; et enfin Twelve, un cyborg liquide qui utilise pleinement la capacité de transformer son corps en différentes armes contendantes - il peut même aller jusqu'à se transformer en son





possible de réaliser des Super Cancel (casser un coup spécial pour enchaîner sur une Super) ; la plupart des coups spéciaux peuvent se réaliser en EX, à la manière de Vampire : Hunter, en effectuant ce coup avec deux boutons (mais cela nécessite un peu de votre jauge de Super) ; les chopes se réalisent à la Street Zéro 3, en appuyant sur 2 boutons en même temps : Petit poing + Petit pied. Avec les directions avant arrière ou neutre, vous en obtenez d'autres ; et enfin, le Leap Attack fait partie des nouveaux concepts de la série SFIII : il s'agit simplement d'un casse garde - donc tout le monde en a un. Pour l'effectuer : Moyen poing + Moyen pied. La plus grosse nouveauté ne vous dira peut-être rien dans un premier temps, mais sachez qu'elle va considérablement changer votre façon de jouer si vous apprenez à la maîtriser. Le Blocking - c'est son nom - est le fait "d'annuler une attaque adverse". Je m'explique : une boule de feu arrive, hop ! un blocking et plus rien. Une balayette que vous aviez vu venir, un blocking et plus rien, vous venez d'annuler l'attaque de votre ennemi et vous pouvez alors le contre-attaquer aussitôt. Vous pouvez faire cela autant de fois que vous le voulez, mais n'oubliez pas que votre



adversaire. Ces 6 nouveaux viennent donc compléter le panel de personnages déjà très variés des épisodes précédents. Avec l'intro, le ton est donné : flashes sur les différents Fighters, ambiance techno jazz hip hop funk et résurrection de Gill, boss déchu des précédents volets... Dès les premiers combats, ce sont l'animation ultra travaillée et les graphismes très soignés des décors et personnages qui sautent aux yeux : la profondeur de certains paysages, une animation aussi fluide et des effets visuels tels qu'une explosion en semi 3D ou un morphing en 2D temps réel sont autant de choses que l'on avait jamais vu dans un jeu de combat. Il est clair qu'au niveau technique, Street III 3rd est largement au dessus de la concurrence... Mais non content de surclasser les autres à ce niveau, Capcom a aussi essayé d'apporter quelque chose de vraiment nouveau au gameplay, même si les SF III se jouent toujours comme les autres Street avec le fameux "boule\dragon" etc... Les innovations sont légions et seules quelques-unes sont énumérées: On ne choisit qu'une seule Super pour tout le combat en début de match ; ensuite, à la manière de Street EX, il est



adversaire aussi en est capable... Pour "bloquer", rien de plus simple : direction avant pour un coup de face sur terre, ou en l'air et direction bas pour un coup à terre, et ce juste au moment de l'impact. Ça a l'air simple, mais le maîtriser

demande beaucoup de temps et une pratique progressive. Sachez que vous pouvez tout bloquer sauf les chopes. Il est vrai que cela peut paraître un peu abusif lorsque vous affrontez quelqu'un qui les maîtrise, mais essayez de diversifier votre attaque pour le surprendre. Vous verrez alors que les combats ne se résumeront plus à simple répétition d'un enchaînement appris par cœur, mais qu'au contraire, dans ce Street, une certaine liberté jusqu'à présent pas assez ressentie dans ce style de jeu procurera un fun d'un type nouveau.

#### Points forts :

- Inégalable en matière de qualité graphique.
- Le Blocking est néanmoins un système à double tranchant.
- Beaucoup de personnages, enfin.
- À la fois technique et simple d'accès.





# F355 Challenge

Sega

87%

Vous le savez sûrement, l'apparition d'un jeu d'exception dans les salles d'arcade s'accompagne d'un phénomène d'attroupement

qui attire de façon imparable le journaliste moyen (c'est-à-dire moi) vers ledit jeu. Eh bien F355 en fait franchement partie. Déjà, le look de la borne a de quoi attirer l'œil. En apparence, c'est un jeu de caisse de Sega, sur lequel figure en gros F355, synonyme de la voiture de rêve de Ferrari. Une fois assis, la présence des changements de vitesses sur le volant fait penser aux dernières avancées technologiques en F1. Autre détail, trois écrans sont présents, le central

présentant la vue classique et les deux de côtés qui prolongent l'écran central, pour voir ce qui se passe sur le côté.

Quant au jeu lui-même, c'est purement et simplement un simulateur plus qu'une simple borne d'arcade.

Le départ est classique, choix parmi huit circuits (d'autres sont cachés), choix du mode de conduite (automatique ou non), mais la réalisation l'est nettement moins. Les graphismes somptueux, ainsi que les bruitages excellents donnent pratiquement l'illusion



de la réalité, impression grandement accentuée par le réalisme incroyable de la conduite. Il faut dire que l'équipe de Sega, menée par le Maître Yu Suzuki (Space Harrier, Out Run, After Burner, Power Drift, Virtua Racing, Virtua Fighter 1 à 3, excusez du peu) n'a pas fait les choses à moitié. Pas moins de quatre cartes Naomi sont à l'intérieur de la bête. Trois sont en charge de chaque écran et la dernière coordonne le tout. C'est comme si vous aviez quatre Dreamcast



boostées et linkées pour simuler une mega console 128 bits (eh oui, en informatique, 128 bits fois 4 ne font pas 512 bits). Derniers détails, l'écran affiche en 60 images par secondes et une imprimante intégrée vous sort après chaque

partie une fiche détaillant le circuit que vous avez effectué, les trajectoires que vous avez empruntées et diverses petites choses comme le temps réalisé, le niveau de difficulté et le mode de conduite. De quoi s'occuper en attendant la prochaine partie, cool non ?

## Points Forts :

- Le réalisme de la simulation, des graphismes et du son.
- Le savoir-faire de Yu Suzuki.
- La petite fiche imprimée.









# The King of Fighters 1999

SNK

79%

OUAIS, c'est trop top !  
Le nouveau K.O.F est là, avec plein de persos

et de coups très spéciaux... Plus la peine de rappeler qu'en cette période de l'année, SNK revient nous proposer sa toute dernière cuvée. Cela fait déjà 6 ans que la série phare de SNK poursuit son bonhomme de chemin : de plus en plus beau (plus de 200 mégas octets séparent KOF94 et 99), de plus en plus de persos (au moins 60 différents qui ont participé à la saga), et surtout un système de jeu bien à part qui ne cesse de se peaufiner (esquives,



Counter, Guard Break, etc...). Et les différents scénarios, bien qu'ils soient secondaires dans ce genre de jeu, nous en ont fait voir de toutes les couleurs au fil des ans : de Rugal à Oméga Rugal, en passant par Orochi, la série semblait avoir bouclée sa boucle à la saison 98. C'est pourquoi la version 99 propose une réelle remise à neuf en commençant tout simplement par changer le héros de la saga. K' — nom plutôt étrange — qui fait équipe avec son pote Benimaru, est ainsi devenu la nouvelle figure de proue de KOF. C'est un personnage secret, charismatique et puissant qui, tout comme son ami Maxima, fut convaincu



par Benimaru de partir avec Shingo sur les traces de Kyo, qui a mystérieusement disparu depuis la dernière édition du tournoi. Ce scénario hyper tordu est en fait un prétexte pour injecter du sang neuf à ce nouvel épisode.

- Au niveau du gameplay :  
Tout d'abord, le jeu se joue maintenant par équipes de 4, sauf que le quatrième personnage — appelé d'ailleurs ici le "Striker" — n'est là que pour vous assister, un peu à la manière de Marvel vs Street. Le Striker peut intervenir à tous les rounds du match mais, un nombre de fois limité et sa manière de vous aider lui est propre : Ralf en Striker attaquera avec le Galactika Phantom, alors qu'Athéna essaiera de vous rendre un peu de vie... Ensuite, les modes Extra et Advanced ont été réunis en un seul. Finies les esquives sur le côté et, comme d'hab', votre jauge de vie clignote lorsque vous être près de la mort, ce qui vous permet d'utiliser autant de furies que souhaitées. De plus, l'esquive arrière a subi un gros changement : la roulade arrière est désormais obligatoirement suivie d'une sorte de retour en dash vers l'avant ; autrement dit, vous esquiverez



mais serez obligés de contre attaquer juste derrière ! Attention car il faut vraiment s'y habituer, sous peine de se prendre des coups sans comprendre. Enfin, le fameux mode Power Max a lui aussi subi un sérieux lifting. Deux Power Max sont désormais accessibles :

Le premier, l'armor mode, est un power max défensif : pendant que votre perso clignote en jaune et que la barre de max s'écoule, votre résistance est boostée et, tel un mur, vous serez insensible aux assauts de l'ennemi.

Le deuxième, le counter mode, est un power max offensif : pendant que vous clignotez en rouge, vos attaques sont plus violentes et, vous pourrez réaliser des Super Cancel (C'est le fait de "casser" un coup spécial avec une furie enchaînée derrière).

- Au niveau du casting : Exit l'équipe de New Face (Yashiro&Co), Mature et Vice, Heidern et Saishyu, L'équipe des States, Rugal, Billy, Yamazaki et Chizuru. Place

à K', Maxima, Bao, Whip, Jhun, XianFei et Kasumi. Vous l'aurez compris, équipes de 4 oblige, de nombreux changements ont eu lieu. Et pour à peu près tous les anciens persos, c'est en gros le même régime que tous les ans : nouveaux coups, furies et poses de victoires.



- Au niveau strictement technique : King est égal à lui même : on est toujours impressionné au départ par la Neo Geo qui refuse de vieillir, mais on se rend vite compte que le jeu est moyennement beau (bon point pour quelques décors), inégalement animé et que quelques musiques seulement méritent l'appellation "sympa". Au final, le bilan est mitigé :

Ce King est novateur sans vraiment l'être et devient de plus en plus technique et complexe ; ce qui fera fuir les nouvelles recrues et du coup renfermera le cercle des fidèles adeptes. Dommage aussi que plusieurs enchaînements infinis soient déjà réalisables ! (gageons qu'ils y en aura d'autres...)

#### Points Forts :

- Nouvelles Furies, nouveau gameplay et nouveaux Persos = Grande Richesse.
- Toujours un King ! (vivement l'an 2000).





# Nouvelles du Japon

Le mois de septembre est le mois du Jamma Show, ce qui amène chaque année un nombre conséquent de nouveautés au pays du soleil levant. L'année 1999 ne dérogea pas à la règle et les grands constructeurs se sont même sortis les tripes pour nous proposer, en cette fin d'année des jeux plus originaux les uns que les autres. À tout seigneur tout honneur, Sega pourtant fier de sa Naomi vient de sortir un nouvel hardware : la carte Hikaru, dont le premier à l'utiliser est Brave Fire Fighters, un Gun Shoot où



Brave Fire Fighters



Brave Fire Fighters



Toy Fighter



Out Riggers



SNK Vs Capcom



SNK Vs Capcom

pour garder l'intégrité physique d'un patient se trouvant dans l'ambulance jusqu'à l'hôpital. Ça sent le jeu de conduite fun. Enfin, Jambo Safari est

un jeu de conduite de jeep où vous devrez attraper au lasso divers animaux sauvages sans risquer les coups de corne et les accidents. Du côté de chez Capcom, on commence à s'apercevoir qu'il y a autre chose que les jeux de combat. Après Strider 2 et Giga Wing, c'est Spawn qui fait son apparition, un jeu qui pourrait bien être le gros carton de la décennie à venir. Il mélangerait le Doom-like, Power Stone et les combats à un contre un, le tout dans un environnement que vous pouvez fouiller à loisir. Dans ce cas, qu'il se dépêche de sortir, qu'on voit la bête. Bon, les p'tits gars de chez Capcom ne peuvent pas s'empêcher de sortir un jeu de baston. Car voilà les toutes premières photos du très attendu SNK Vs Capcom qui reprend de nombreux héros venus des deux hits. De son côté, Taito mise sur la série des De Go (vous savez Den Sha De Go, le jeu de conduite ferrovière). Eh bien, c'est au tour de RC De Go de faire son apparition, un jeu de

course bien fun avec des voitures radio commandées. Et pour rester dans le délire, il y a aussi Power Showel, une simulation de pelleteuse/grue, c'est Kamui qui va être content ! Enfin, le dernier et non des moindres, Namco se fend de son dernier opus de la série des Time Crisis. Ça s'appelle Crisis Zone et ça a l'air toujours aussi béton. Eh bien, avec tout



Crisis Zone



Emergency Call Ambulance



Jambo Safari



Spawn



RC de Go



Crisis Zone

ces jeux, y en a bien quelqu'z'uns qui vont sortir en France. Bon, c'est vrai qu'avec les distributeurs d'arcade français...

Rubrique réalisée par Wonder crevé et SS7 en pleine forme



PAR LES CRÉATEURS DE "GHOST IN THE SHELL"



# JIN ROH

la brigade des loups

BANDAI VISUAL PRÉSENTE EN ASSOCIATION AVEC I.G. UNE PRODUCTION I.G. "JIN-ROH" LA BRIGADE DES LOUPS (JIN-ROH). HISTOIRE ORIGINALE ET SCÉNARIO MAMORU OSHII  
ANIMATEUR CLÉ TETSUYA NISHIO DIRECTEUR ARTISTIQUE HIROMASA OGURA DIRECTEUR DE L'ANIMATION KENJI KAMIYAMA GRAPHISTE TAKASHI WATABE CONCEPTEUR VÉHICULES TADASHI HIRAMATSU  
CONCEPTEUR ARMES KAZUCHIKA KISE SECOND ANIMATEUR CLÉ TOSHIYUKI INOUE COLORISTE YUMIKO KATAYAMA MUSIQUE HAJIME MIZOGUCHI DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE HISAO SHIRAI  
MONTAGE SHUICHI KAKESU SON KAZUHIRO WAKABAYASHI PRODUCTEURS EXÉCUTIFS SHIGERU WATANABE ET MITSUHISA ISHIKAWA PRODUIT PAR TSUTOMU SUGITA ET HIDEKAZU TERAKAWA  
PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ KENJI HORIKAWA RÉALISÉ PAR HIROYUKI OKIURA  
© 1999 MAMORU OSHII / BANDAI VISUAL • PRODUCTION I.G.



les **Inrockuptibles**

**17 NOVEMBRE**







# MICRO ATTITUDE Micro attitude

**Non, non, non, vous ne me verrez pas toute nue ! Je vois que les consoleux intégristes ont profité de ma captivité pour se défouler sur des rumeurs sans fondement. Mais, les vacances sont finies, le couple Loft est de retour pour remettre de l'ordre dans vos petites têtes... et attention, le Monsieur, il est super méga énervé ! Clara Loft, est contente de vous retrouver.**

## DARKSTONE

AVENTURE / RÔLE

80%



Electronic Arts

LES PLUS	LES MOINS
Mode multi-joueurs jusqu'à 4 Beaux graphismes	Il a des monstres un peu légère, mais on a l'habitude !

C'est souvent étonnant de voir un jeu comme Darkstone sortir sur PC alors qu'il est très marqué "made in Japan pour la Play". Rappelez-vous, Silver nous avait déjà fait le coup il y a quelques mois (Micro-attitude PO 97). À croire que les éditeurs sont hyper motivés pour faire péter les derniers postes de garde à la frontière PC / consoles ! Et oui, fini la guéguerre... Tandis que nous aurons prochainement l'occasion de devenir des fins rôlistes avec Baldur's Gate sur console (génial !), les joueurs PC, eux, pourront enfin économiser des neurones avec Darkstone, un jeu d'action distrayant et bien foutu. Son principe est très proche de Diablo : une succession de donjons qui permet de casser du monstre (plein), récupérer des trésors, trouver de nouvelles armes et faire progresser votre équipe avec des points de compétence à répartir entre quelques caractéristiques. Rien à voir avec un jeu de rôle abouti ou un FF8, mais il y a suffisamment de matière pour que la progression soit motivante. En outre, dès le début du jeu, vous jouez deux

personnages en même temps. Pendant que vous gérez l'un, l'ordinateur se charge de l'autre, et il est possible à tout moment d'intervertir, même en plein combat. C'est donc agréable de varier les attaques en endossant la peau tantôt d'un guerrier, tantôt celle d'un mage. Si les combats sont assez approximatifs (il suffit de cliquer en temps réel sur vos adversaires), la bonne jouabilité globale et la qualité de l'interface permettent de bien s'éclater avec les 30 sorts magiques, potions et autres

ressources de l'inventaire. Dommage que les quêtes et les énigmes se résument essentiellement à trouver des objets et à les ramener à ses propriétaires. Ça manque parfois de piment ! Je vous l'avais dit, Darkstone n'est pas prévu pour se prendre la tête. Mais pourquoi griller des neurones inutilement ? Alors, sachez qu'en jouant à Darkstone, non seulement vous passerez un excellent moment, mais qu'en plus vous resterez intelligents... C'est pas beau ça ?



Sortie prévue : disponible





# CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

RIEN QUE POUR VOS YEUX

45%



Cryo

LES PLUS      LES MOINS

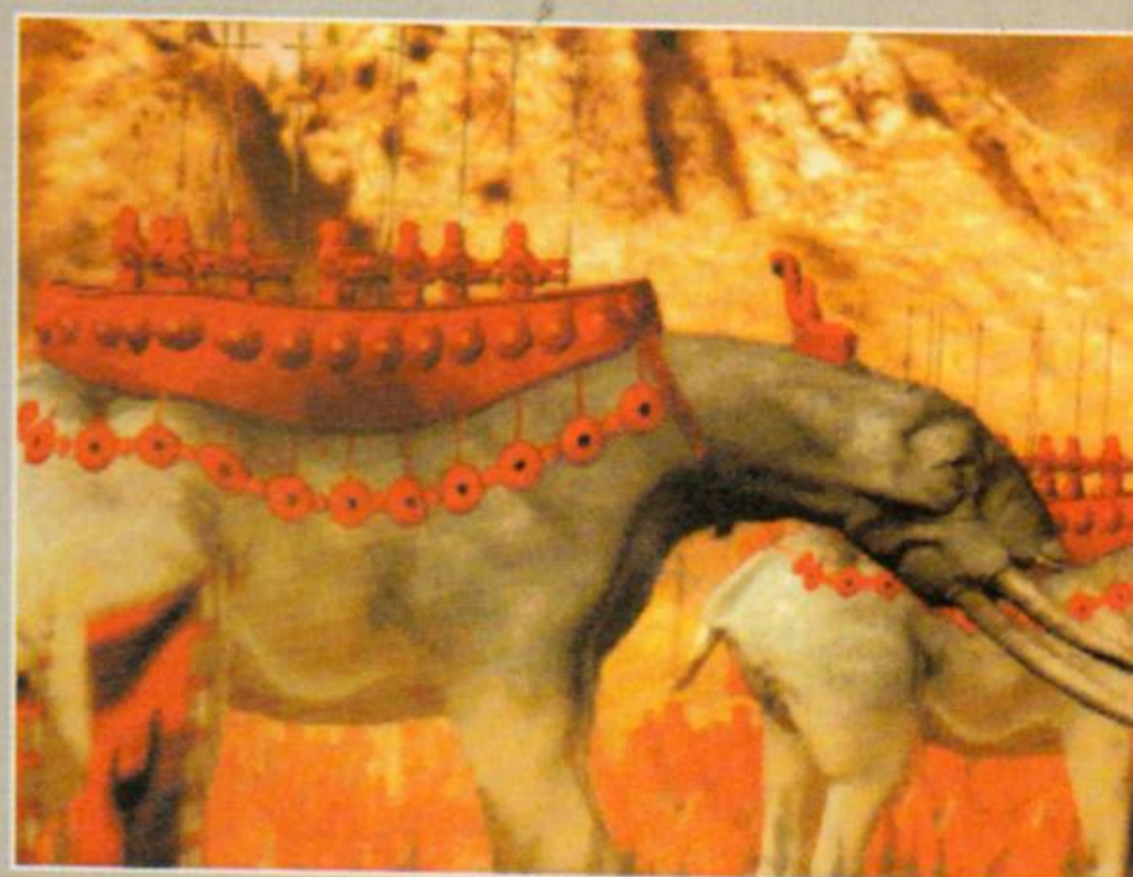
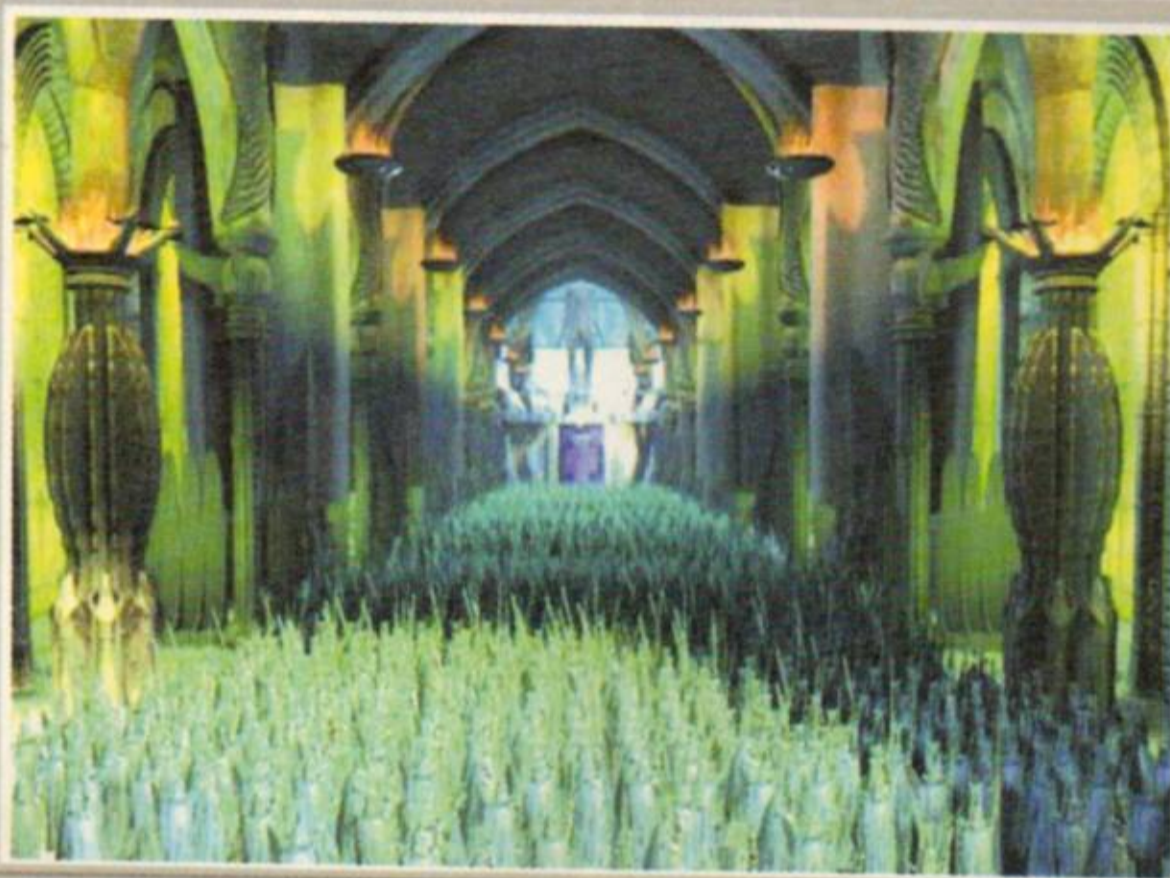
La BD!

Le jeu

Allez, ne me dites pas que le titre ne vous dit rien ? ! Chronique de la Lune Noire est un chef d'œuvre de la BD ! En tous les cas, moi, j'en suis fana, même si les derniers tomes ont tendance à perdre un peu en qualité. Quoiqu'il en soit, Cryo a eu la bonne idée de mettre la main sur cet univers extraordinairement riche pour créer un jeu de stratégie. Comme on pouvait s'y attendre, les cinématiques sont époustouflantes et la

bande son géniale. Bravo les techniciens ! Mais, les compliments s'arrêtent là... Le jeu en lui-même a peu d'intérêt. On a beau se frotter les mains devant la richesse du bestiaire on est rapidement déçu une fois sur le champ de

bataille. La jouabilité est plus que douteuse, l'IA des unités est à revoir, ainsi que le principe des combats. On a l'impression de se retrouver devant l'ancêtre du jeu de stratégie. Bref, ce n'est pas ça. Lisez plutôt la B.D....



Sortie prévue : disponible

## COMMAND & CONQUER : Le soleil de Tiberium

## SALUT LES CONSOLEUX !

STRATÉGIE



80%



Westwood / Electronic Arts

LES PLUS

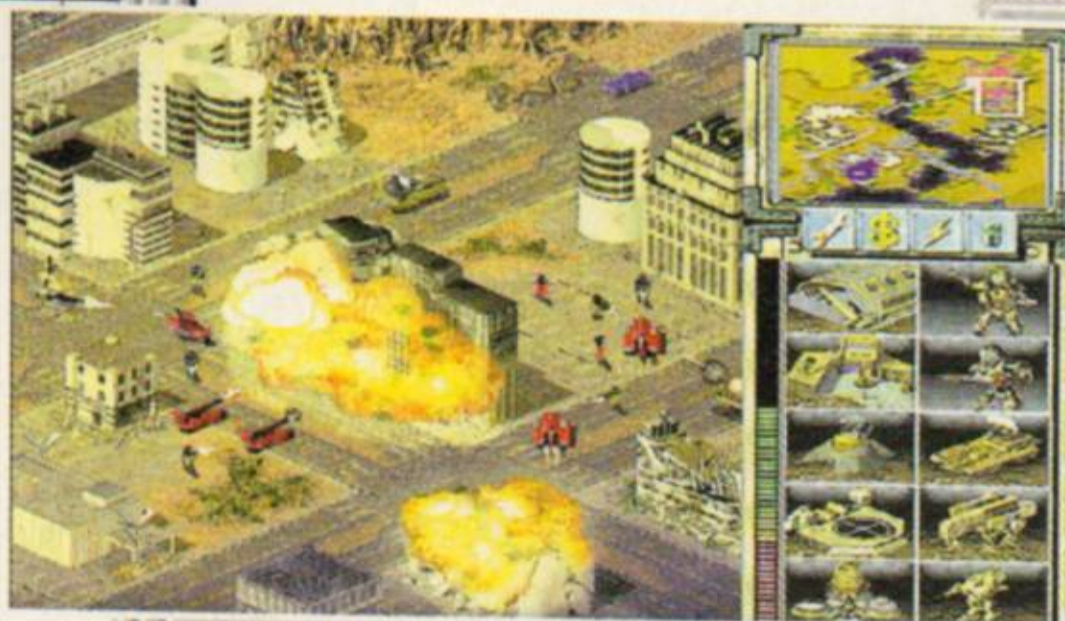
LES MOINS

L'équilibre des forces est particulièrement bien conçu

On espérait un peu plus d'innovations quand même

Les internautes ont enfin une nouvelle mouture à se mettre sous la dent (jusqu'à 8 joueurs en réseau). Bientôt sur console ?

Le père du jeu de stratégie sort enfin le troisième volet de sa célèbre série "Command & Conquer". Si vous n'avez jamais goûté aux joies d'un Alerte Rouge (sur PC ou console), c'est le moment de vous y mettre. Même si le gameplay n'a pas changé, vous aurez le bonheur de retrouver deux campagnes opposant le NOD et le GDI avec de nouvelles unités, un graphisme nettement amélioré, un terrain plus interactif et des attaques de nuit passionnantes.



Sortie prévue : disponible

## MES AMIS !

100%



Ma captivité ne m'a pas empêchée de vous suivre avec attention. Alors, merci à Joanne l'elfe pour tes félicitations qui me vont droit au cœur. Kai, je te rassure, je n'ai rien d'un Wolfen travesti en femme... mais ça ne répond toujours pas à ta question, si ? Player Man et Natt

le blanc, écoutez les sages conseil de Quistis Almas ou je vous envoie M. Loft, alors surveillez vos arrières ! Et enfin, un petit bisou moelleux au Farfardet, même si je ne suis pas son genre, pour son soutien actif à la rubrique micro-attitude.

Au plaisir de vous relire bientôt...



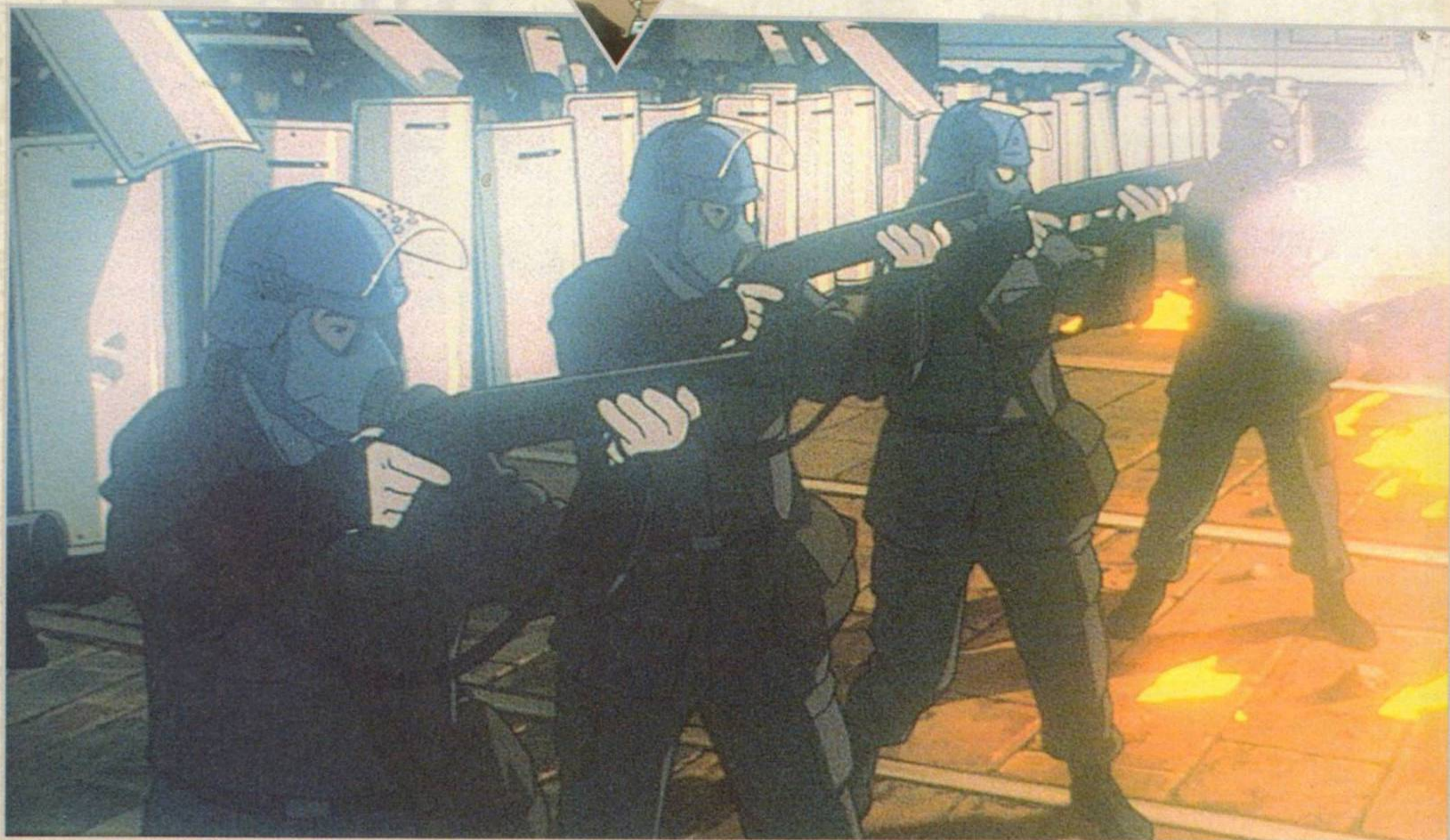
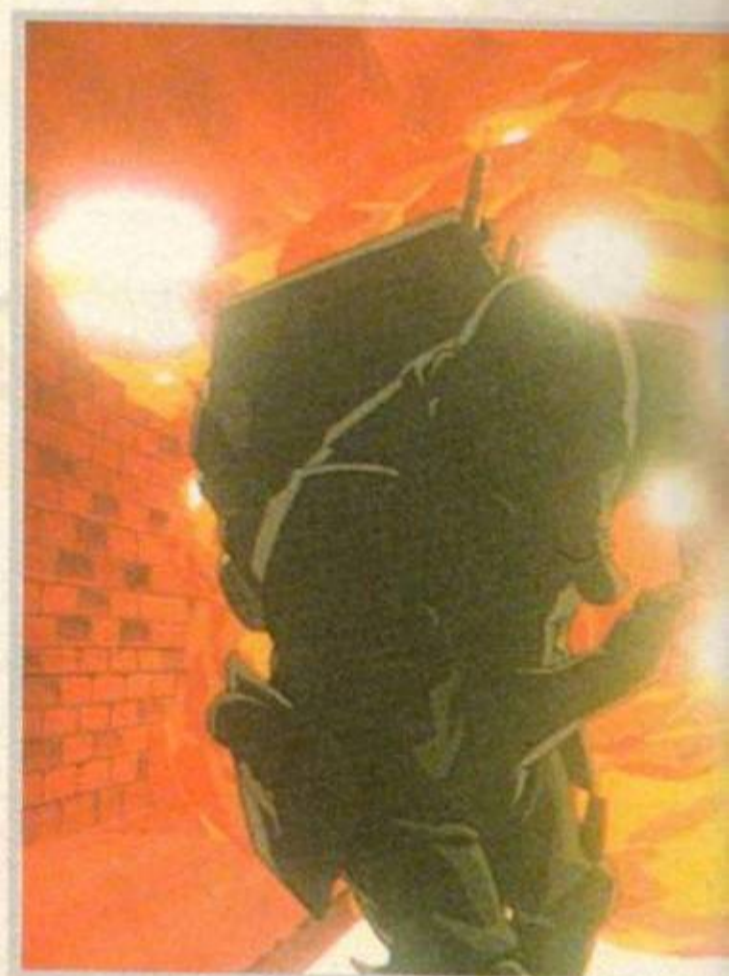


# Jin-Roh: La brigade des loups

Inspiré par un manga de Mamoru Oshii, à qui l'on doit les deux "Patlabor" et le long-métrage "Ghost in the Shell", "Jin-Roh" rend incontestable la supériorité créatrice des Japonais dans le domaine du film d'animation. La sortie de "Jin-Roh" est un événement que Player One a le devoir de soutenir...

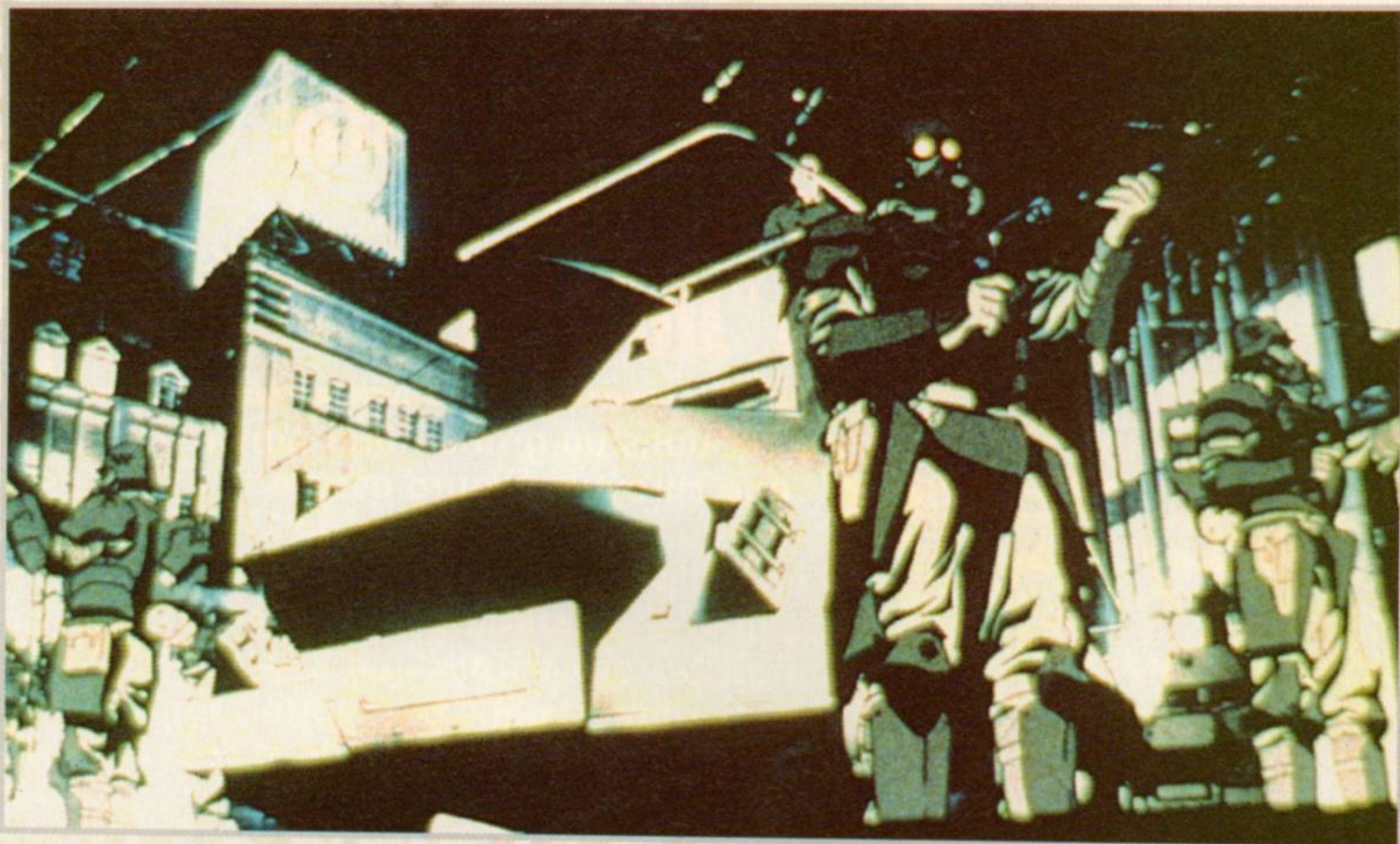
Après des années de traversée du désert, ponctuées de quelques trop rares sorties plus ou moins bien orchestrées ("Akira", "Porco Rosso", les "DBZ" et quelques autres), le cinéma d'animation japonais s'installe enfin sur nos écrans. Ainsi, après avoir découvert "Perfect Blue", en attendant "Mon Voisin Totoro" (sortie le 8 décembre) et surtout "Princesse Mononoke"

(sortie en janvier), le spectateur français peut savourer "Jin-Roh". La dernière création de Mamoru Oshii, l'un des plus importants animateurs et auteurs de ces vingt dernières années, nous est présentée avant même que les Japonais ne la décou-





vent: en effet, le film ne sortira là-bas qu'au printemps ! Histoire de planter le décor, signalons qu'au festival de Berlin et au marché du film de Cannes, pendant les avant-premières, les spectateurs, n'en pouvant plus de bonheur, ont déclenché de mini-émeutes ! De quoi s'agit-il, pardi ? De science-fiction et de beaucoup d'autres choses... "Jin-Roh" se déroule au Japon, dans un univers parallèle secoué par de graves traumatismes sociaux, malgré une vitrine de stabilité et d'opulence. Mine de rien, le chômage croît de manière exponentielle et le crime grimpe en flèche. Face à la dégradation de la situation, des groupes d'opposants s'organisent et n'hésitent pas à recourir à la lutte armée pour tenter de renverser le gouvernement. Ce dernier réplique en créant la Division Panzer, une unité anti-émeutes

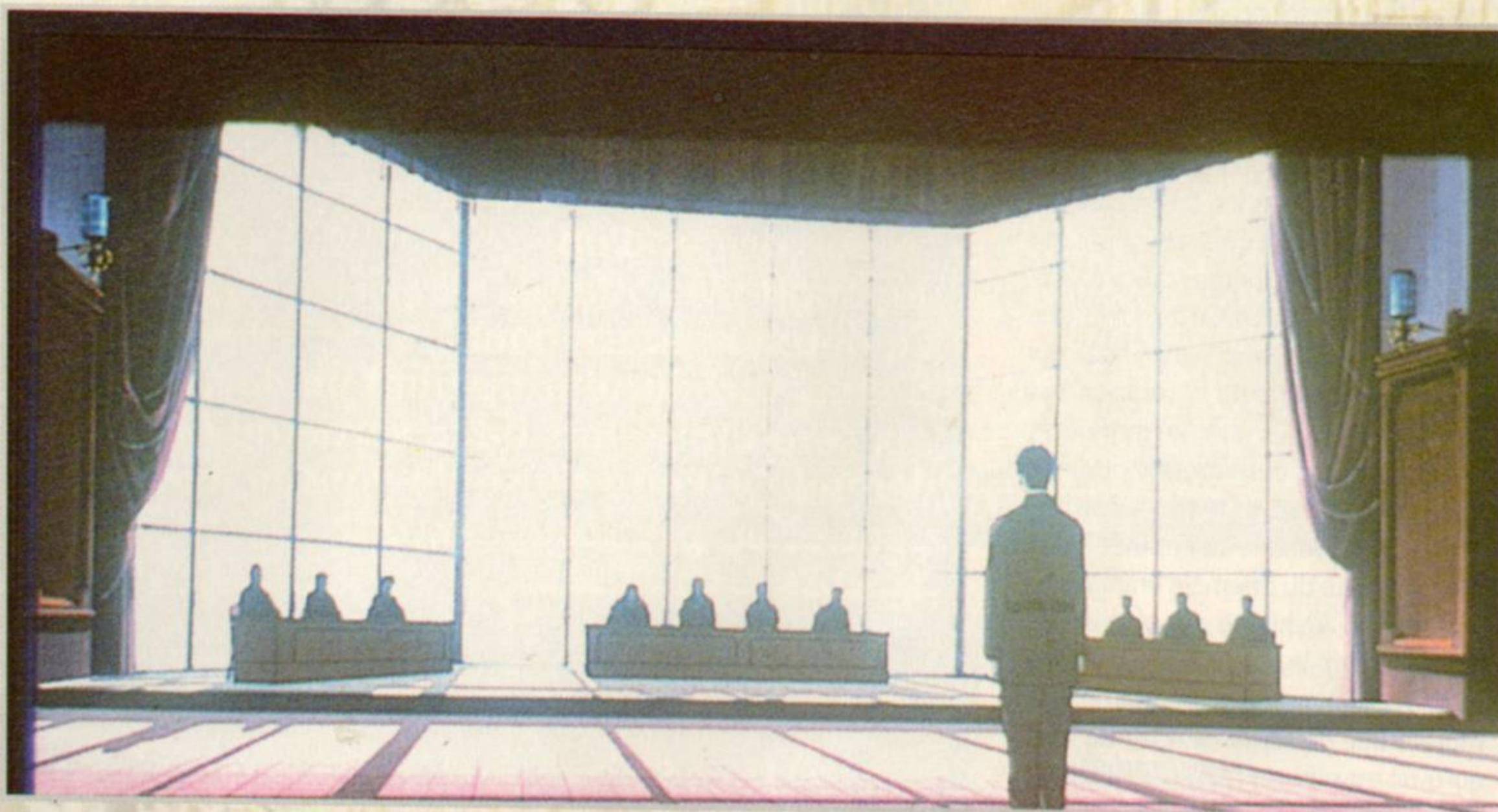


filles, un "Chaperon Rouge", c'est-à-dire une porteuse de bombes choisie par les rebelles pour son allure innocente. Complètement endoctrinée, la gamine

préfère mourir avec sa charge plutôt que tomber aux mains des Panzers. Échappant in extremis à l'explosion, Fuse est immédiatement passé en cour

martiale : on lui reproche de pas avoir abattu l'enfant. Condamné, il doit reprendre à zéro l'entraînement des Panzers. Traumatisé, il revit toutes les

composée de flics d'élite très lourdement armés (casques, masques à gaz, mitrailleuses lourdes). Au début du film, après une émeute particulièrement violente, une escouade de Panzers tend une embuscade à une section de rebelles. La confrontation tourne au massacre, les Panzers exterminant les "terroristes". Au cours de l'action, un jeune Panzer, nommé Fuse, tombe nez-à-nez avec une petite







nuits la scène de sa rencontre avec le "Chaperon Rouge". Le remords le ronge tant qu'il se rend sur sa tombe. Il y rencontre la grande sœur de la fillette, avec qui il noue une étrange relation, qui pourrait être de l'amour... Mais Fuse ne se doute pas qu'il est devenu un pion dans la lutte terrible et secrète que se livrent les différentes unités des forces de l'ordre...

Entièrement réalisé en animation traditionnelle (garanti SANS 3D !), "Jin Roh" stupéfie dès les premières images par l'ambition et le luxe de sa mise en scène (la scène d'émeute est... mortelle) et par la beauté de ses graphismes... De la grande, grande animation ! Le scénario, sidérant de richesse, entraîne le spectateur, envoûté, vers des horizons inédits où se télescopent politique et fiction, romance, psychologie et philosophie, Oshii s'interrogeant sur la place de l'homme dans le règne animal. Ce qui n'étonnera pas ceux qui sont un tant soit peu familiers des thèmes chers à l'auteur (souvenez-vous de la fin dantesque et poignante de "Ghost in the Shell", qui abordait la théorie de l'évolution des espèces). Bref, nous sommes confrontés à un film alien, une rareté à adopter immédiatement et qui mérite d'être placée dès maintenant au Panthéon des chefs d'œuvre du cinéma d'animation. Très occupé, Oshii n'a pas réalisé lui-même le film, le confiant à l'un de ses proches collaborateurs, un vétérana animateur âgé de seulement trente ans, qui avait travaillé sur les deux "Patlabor" et "Ghost in the Shell", justement. On l'a rencontré pour vous...

Sortie nationale le 17 novembre

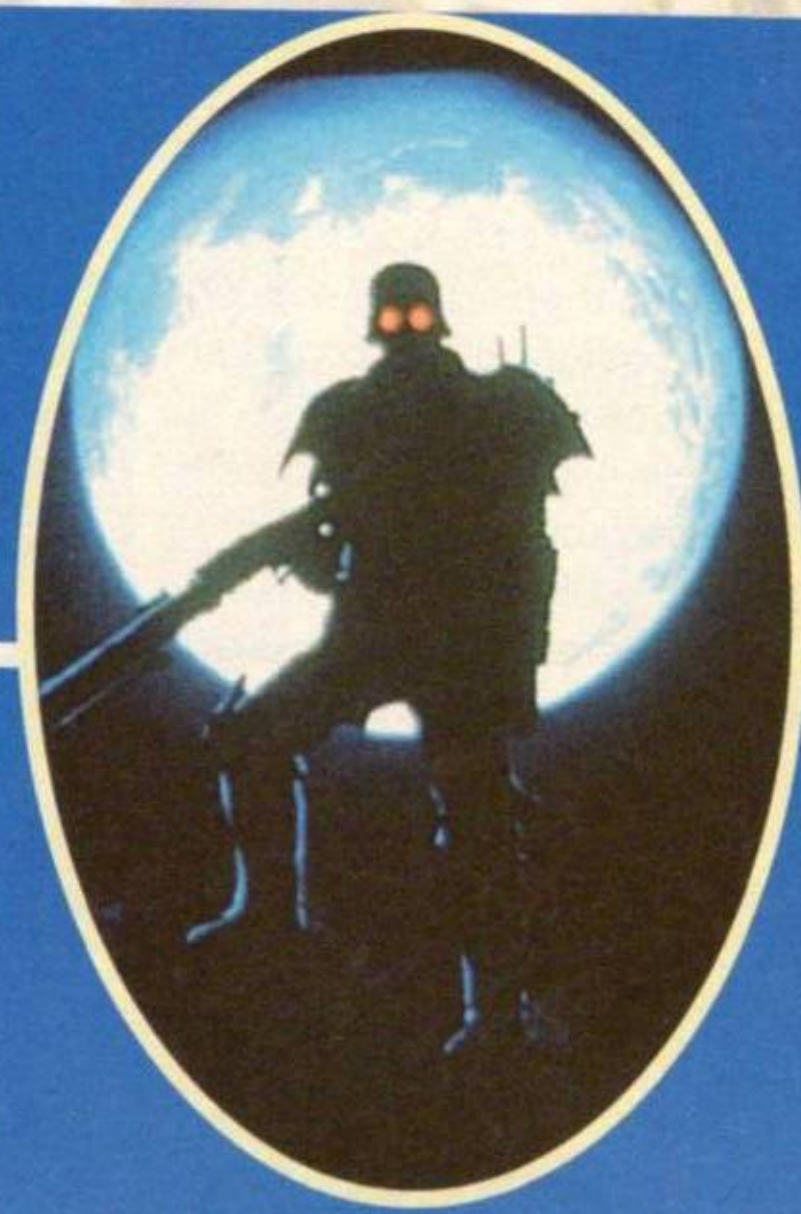


## Hiroyuki Okiura: l'homme de "Jin Roh"

C'est dans un grand hôtel parisien que Hiroyuki Okiura assure la promotion française de "Jin Roh". Comme d'hab', les équipes de télé succèdent aux journalistes et les journalistes aux équipes de télé et etc. Coup de chance, nous passons en fin de matinée :

le réalisateur n'est pas encore trop explosé par cette journée de promo intensive. Avec vingt minutes de retard sur l'horaire révu, Okiura arrive dans la suite où se passera l'entretien, accompagné d'un attaché de presse, d'une traductrice et d'un Japonais très affairé.

Ce dernier réalise pour Bandai (producteur du film) un documentaire sur Okiura en Europe, qui sera utilisé lors de la sortie du film au Japon. Très jeune et assez détendu, Okiura s'installe dans le fauteuil qui nous fait face. L'entretien peut commencer...



**Player One : Comment avez-vous réalisé "Jin Roh" ?**

Hiroyuki Okiura : "J'ai travaillé à partir d'un scénario original de Mamoru Oshii. Je l'ai modifié et j'ai ensuite attaqué la réalisation du story-board (découpage dessiné du film plan par plan). L'équipe d'animateurs a ensuite dessiné les personnages que j'ai corrigés et parfois complètement redessinés."

**Player One : Comment avez-vous été amené à travailler avec Mamoru Oshii ?**

Hiroyuki Okiura : "La première fois que j'ai travaillé avec lui, c'était sur le film "Patlabor". J'étais animateur. J'ai continué à collaborer avec lui sur "Patlabor 2" et "Ghost in the Shell"."

**Player One : Quelles sont ses méthodes de travail ?**

Hiroyuki Okiura : "Je pense que Mamoru Oshii est quelqu'un de très clair dans ses objectifs. Il commence par réfléchir seul à ce qu'il veut faire, à ce qui est possible ou non. Ensuite, il donne ses indications à son équipe."

**Player One : Dans quelle mesure pouviez-vous modifier le scénario de Mamoru Oshii ?**

Hiroyuki Okiura : "Dès le départ, il était clair entre Oshii et moi que le scénario ne devait pas être suivi à la lettre et qu'il pourrait être modifié. Je n'ai quasiment pas touché à l'univers du scénario original. En revanche, j'ai beaucoup travaillé sur le moyen d'enrichir les personnages quand je trouvais qu'ils manquaient de substance. C'était une démarche obligatoire : je ne voulais pas réaliser un film dont l'histoire ne m'aurait pas complètement plu."

**Player One : Aimeriez-vous travailler sur un manga ou sur une OAV (\*) ?**

Hiroyuki Okiura : "Je suis avant tout un animateur. J'ai travaillé sur des séries télévisées, des OAV et des films. En revanche, je n'ai jamais dessiné de manga et cela ne m'intéresse pas."

**Player One : Etes-vous tenté par le design de jeu vidéo ?**

Hiroyuki Okiura : "Non, pas du tout."

**Player One : Quels sont vos projets ?**

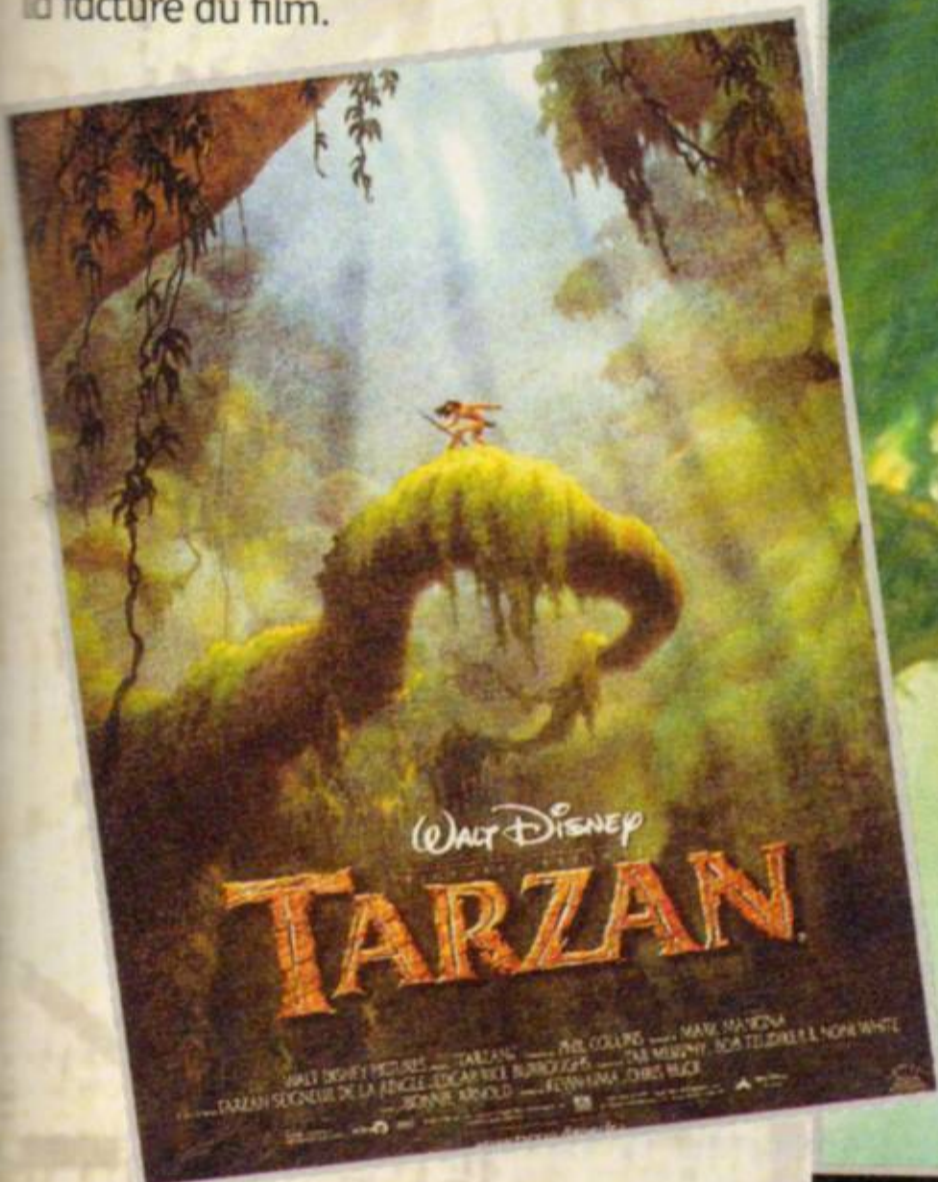
Hiroyuki Okiura : "Je vais redevenir animateur en attendant de retrouver l'énergie nécessaire à la réalisation d'un nouveau film. Cela devrait prendre environ un an..."

(\*) NDLR: OAV : Original Animation Video, animation conçue pour une sortie directement en vidéo, généralement en laser-disc, un procédé très populaire au Japon.



## Tarzan

Impossible d'échapper à la traditionnelle offensive hivernale des studios Disney. Après la Jeanne d'Arc chinoise, nous avons droit à une nouvelle adaptation des aventures de Tarzan, célèbre héros créé par l'écrivain américain Edgar Rice Burroughs (lisez ses romans : ils sont excellents). On ne vous fera pas l'affront de résumer l'histoire et on se concentrera donc sur l'analyse de la facture du film.



D'emblée, on est séduit par les graphismes, mignons mais pas ringards. L'animation est à la hauteur des dernières productions Disney, très efficace ;

mais elle souffre du procédé de fabrication industriel qui les caractérise aujourd'hui. On est très loin des risques



Tarzan



Tarzan



Tarzan

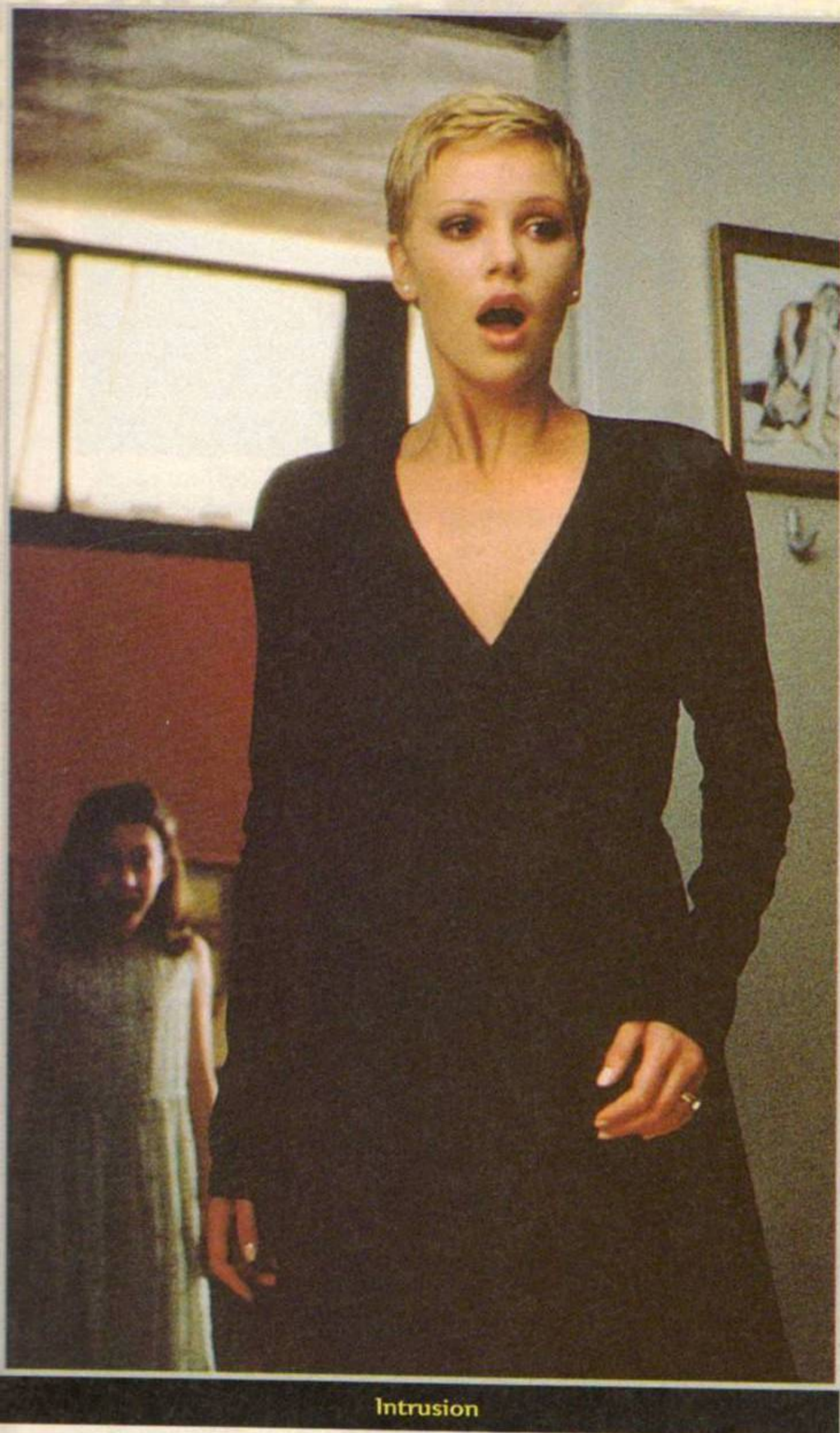
payants pris ces temps-ci par les Japonais. À part ça, toute la famille sera ravie. Sortie nationale le 24 novembre

### Intrusion

Film fantastique mâtiné de romantisme, "Intrusion" raconte l'histoire d'un astronaute qui, au cours d'une mission en apparence anodine, est coupé de sa base terrestre pendant deux minutes. À son retour, il est accueilli en héros.







Intrusion

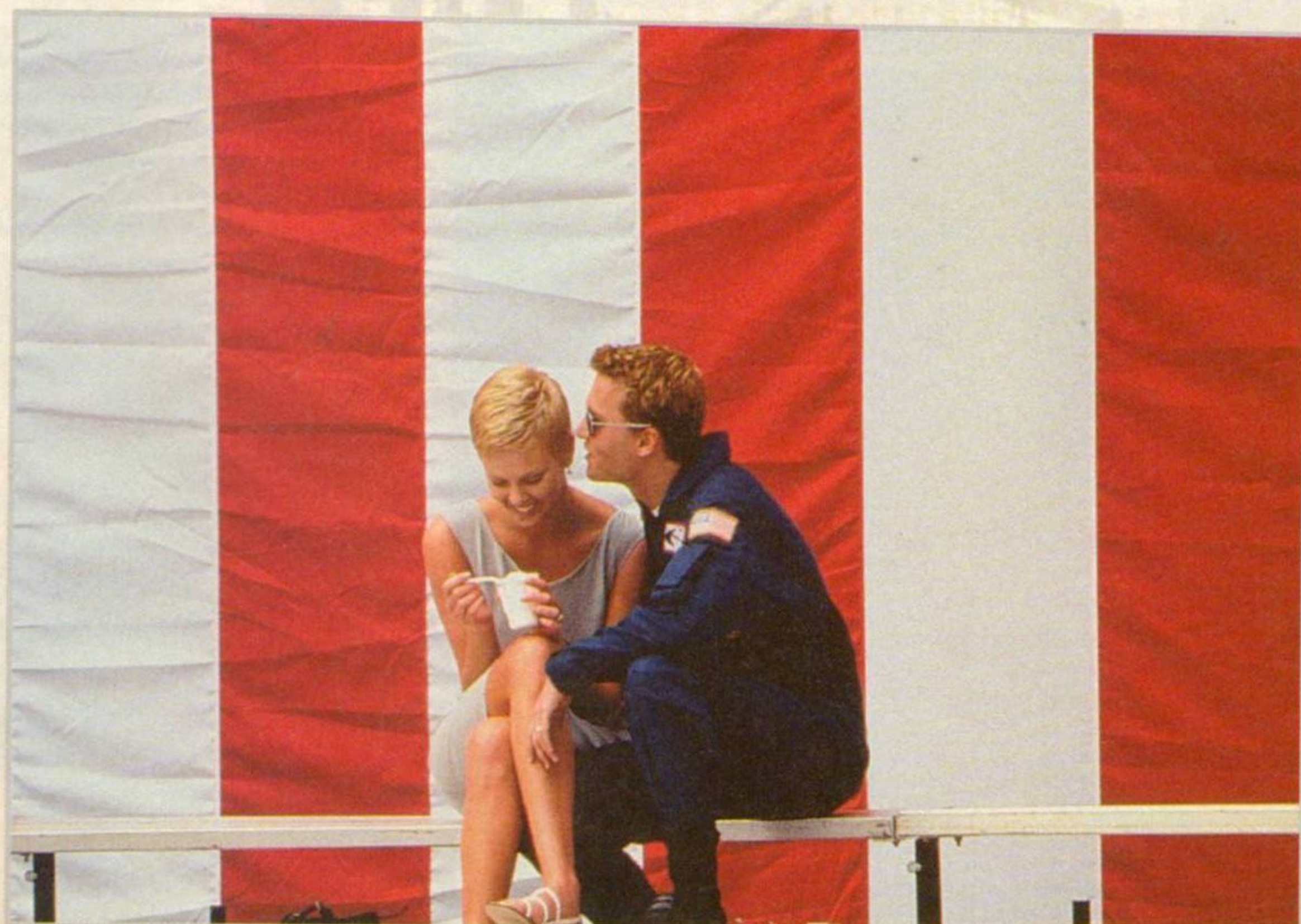


Fight Club

Peu après, alors que sa femme apprend qu'elle est enceinte de jumeaux, d'étranges événements perturbent la vie du couple. Mais que s'est-il vraiment passé dans l'espace? Réalisé par le scénariste de "Candyman" et interprété par l'idole des filles, Johnny Depp. **Sortie nationale le 17 novembre.**

### Fight Club

Tout le monde est d'accord : le nouveau film de David "Seven" Ficher, qu'interprètent Brad Pitt et Edward Norton est un CHOC. Pour l'histoire, prière de se reporter à notre dernier numéro. Sachez que l'unanimité est là pour louer l'intelligence et la force extrême de la réalisation ; la virulence anarchiste du propos et la violence du film ! Verdict ? Avec "Jin-Roh", LE film à voir ce mois-ci ! **Sortie nationale le 10 novembre.**



### BIENTÔT...

Très attendu, le paraît-il fort beau nouveau long-métrage d'animation des studios Warner, "Iron Giant", sortira le 8 décembre.

Retour d'Arnold Schwarzenegger la semaine suivante dans "La Fin des Temps", le nouveau film de l'inégal, quoique généralement bon, réalisateur Peter Hyams (Outland, "2010". Mais aussi "Mort Subite" avec Jean-Claude Van Damme).

Le même jour, ne pas manquer la sortie d'une parodie des super-héros que l'on dit hilarante : "Mystery Men".

"Sleepy Hollow", le nouveau Tim Burton, un film fantastique avec Johnny Depp et Christina Ricci, arrivera sur nos écrans pour le mois de février.

Tout est possible ! C'est en avril que le public français découvrira le film d'animation "Pokémon".







## Stray Bullets, n° 20

David Lapham  
El Capitan Comics  
Avec un scénario basé sur un fait divers glauque, trash et sordide, de type chantage sexuel, *Stray Bullets* s'adresse avant tout aux amateurs de polar. Quelle sorte de polar ? Le résultat d'un mix des histoires des frères Coen de *Sang pour Sang* et de celles des albums de Mezzo et Pirus. C'est-à-dire une plongée déprimante et très (trop ?) réaliste dans les bas-fonds du quotidien. Mais dans le genre, c'est très réussi.

## Jade Warriors, n° 1

David Campiti & Mike Buckley (scénario) et Mike Deodato (dessins)  
Image Comics  
Les types d'Image Comics sont décidément incorrigibles : cette nouvelle série reprend tous les atouts qui ont fait le succès com-



mercial (et accessoirement artistique) de la plupart des comics publiés sous cette bannière. Nous parlons donc de dessins bariolés où des héros musculeux côtoient des femmes aux formes tellement customisées qu'elles feraient rougir le plus obsédé des mangaka. *Jade Warriors* nous présente un groupe de "superwomen" asiatiques, souvent dénudées et parfois lesbiennes. C'est très classique, pas mal foutu et les filles sont méga-sexe. À part ça, rien à signaler!

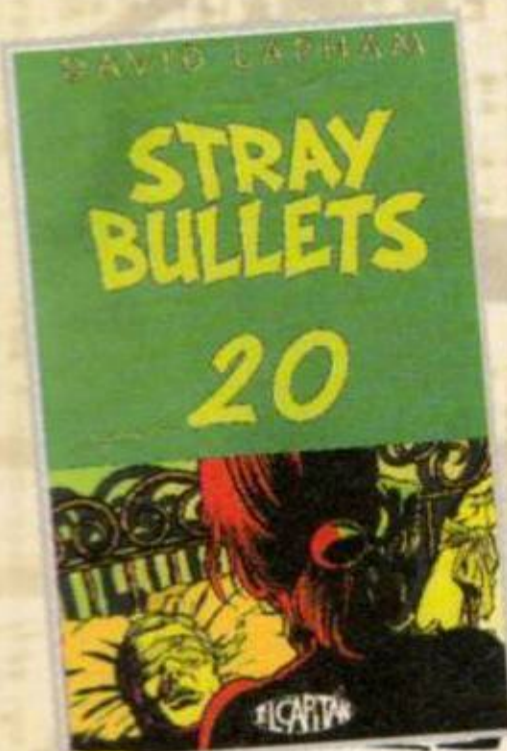
## Mankind, n° 1

Steven Grant (scénario) et Jerry Beck (pour les dessins)  
Chaos Comics  
Rusée comme une bête, l'équipe de Chaos repompe sans vergogne les plans des Image, en moins bien, plus vulgaire

et sur papier de moins bonne qualité. Ici, on nous parle de catcheurs musclés comme des super-héros qui s'étripent à longueur de planche. Bourrin en diable, ce comics devrait enchâter les familles de l'Iowa rural atteintes de consanguinité.

## I Feel Sick, n° 1

Jhonen Vasquez  
Slave Labor Graphics  
Changement complet de registre avec cet excitant comics ou plutôt comix (comics underground) consacré aux affres d'une jeune fille dont les problèmes existentiels sont particulièrement mis en valeur par les couleurs et dessins audacieux et pourtant toujours élégants de Jhonen Vasquez. OK, cela risque de surprendre pas mal de gens. Mais c'est plutôt bon signe, non ?





## Legends of the DC Universe

Collectif  
DC Comics  
Revenons aux valeurs sûres, c'est-à-dire aux bons vieux héros, et plus précisément ceux des DC Comics, éditeur historique de *Batman*.



rejoint le Panthéon déjà fort encombré des personnages de la DC. Rappelons que les "Nouveaux Dieux" de Kirby se divisent en deux camps : les bons dieux de New Genesis et les hordes abominables d'Apokolips, menées par le puissant Darkseid, sans aucun doute

l'un des méchants les plus fascinants de toute l'histoire de la BD. Le comics qui nous concerne aujourd'hui est l'un de ces "spéciaux" sur lesquels planchent une ribambelle de dessinateurs, visiblement heureux de travailler sur ces héros



FIRST YOU SHOW ME SOME TWILIGHT ZONE EPISODES AND NOW YOU BRING ME TO THE MIDDLE OF THE ATLANTIC TO WATCH THE TRAMP GO DOWN.

THIS IS ANGLE WE CAN'T JUST STAND HERE AND WATCH PEOPLE DRAGAWN. WE'VE GOT TO DO SOMETHING.

Ici, Hawkman, Adam Strange, le Spectre, les Teen Titans et quelques autres sympathiques faciès sont de la partie. L'affaire étant sérieuse, l'éditeur a fait appel à une horde de scénaristes et de dessinateurs au sein desquels se cachent de vraies légendes du comics, comme Dave Gibbons (*Les Gardiens*), Steve Ditko (dessinateur historique de *Spider Man*), Mike Zeck (*Spider Man*) ou George Perez (*Wonder Woman*). Ils s'amuse comme des petits fous, sans trop se prendre la tête. Le lecteur a donc l'assurance de passer un bon moment en compagnie de toutes cette bande de vieilles ganaches. À condition, bien entendu, d'aimer les héros en collants...

mythiques, parmi lesquels quelques "poids lourds" : John "X-Men" Byrne, Walt "Thor" Simonson et Keith "Lobo" Giffen. D'authentiques routiers. Le résultat est plaisant. Mais il n'égale pas les BD de Kirby, dont aucun dessinateur n'a réussi à égaler la puissance. Dans un souci de salubrité publique, on rappellera que les histoires classiques signées Kirby ont été récemment rééditées en français aux éditions Bethy... Conseillées? Il y va de votre culture, les amis!

### The Darkness/Batman n° 1

Collectif  
DC Comics

Encore un bouquin réalisé par une armée d'artistes, cette fois de la jeune génération. Pas étonnant donc que le look du bouquin soit très proche des comics "m'as-tu-vu" de l'école Image. Ici, Batman doit faire face à une meute d'ennemis vicieux, le Joker en tête. L'ambiance dure et glauque est parfaitement mise en valeur par les planches, souvent impressionnantes. Le résultat? Un comics excellent, ardemment recommandé à toute personne un tant soit peu intéressée par le Justicier de Gotham City.

### New Gods Secret Files n° 1

Collectif  
DC Comics

Apparus au tout début des années 1970, les personnages créés par le père fondateur du comics de super-héros, feu Jack Kirby (grosso modo, l'équivalent américain de Tezuka), ont



In the caves below my father's house, I can work undisturbed. Until now, the cool shadows gave me comfort in my solitude.

But now... something about the dark is... disturbing.

MASTER BRUCE, I HAVE TAKEN THE LIBERTY OF HAVING YOUR TUXEDO PREPARED FOR THIS EVENING'S CHARITY EVENT.

MAKE MY APOLOGIES, ALFRED. I'M STILL TRYING TO DISCERN THE SIGNIFICANCE OF THE WORD "DARKNESS" THAT DARKLING WAS SPRAY PAINTING ON THE WALL...

I'LL BRING THE CAR AROUND AT FOUR-THIRTY, SIR.

I WON'T BE THERE, ALFRED. THERE ARE SCATTERED OBSCURE REFERENCES TO THE WORD IN SEVERAL ANCIENT DIALECTS...

ALSO BE AWARE THAT BECAUSE THE WAYNE FOUNDATION IS SPONSORING THE EVENT, YOU'LL BE EXPECTED TO MAKE A SPEECH.



### Mad

Collectif  
EC Comics

Là, on parle de lourd, très très lourd même, puisque ce magazine réédite le comics-culte *Mad*. Et nous parlons bien de celui de l'Age d'Or des années 1950. Flashback.

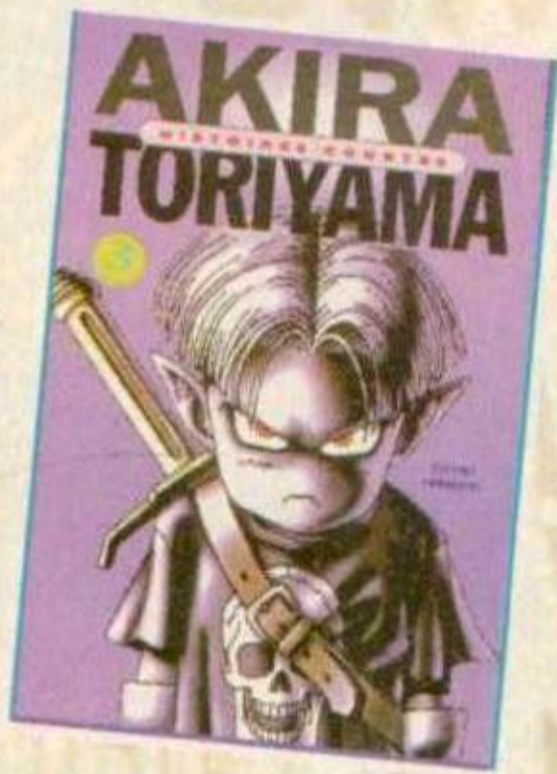
New-York, milieu des années 1950. Alors que le Congrès américain, en pleine furie maccarthyste, se déchaîne sur les comics, accusés de "pervertir la jeunesse" ou de "séduire les innocents", l'éditeur Bill Gaines, mis en cause comme éditeur de BD d'horreur (comme *Tales from the Crypt*, oui, ceux qui ont inspiré la série télé) ou de thrillers (tels que *Tales of Suspense*), lance un comics d'humour révolutionnaire. On y retrouve l'équipe sublime qui bossait déjà pour sa compagnie, les EC Comics. Nous parlons de héros comme Wallace Wood, Jack Davis, Harvey Kurtzman, Bill Elder, Al Williamson, et j'en passe, et pas des moindres. Histoire

de simplifier, disons que les numéros de *Mad* en question vont traumatiser certains jeunes (à l'époque!) auteurs européens comme Goscinny ou Gotlib, qui reprendront toutes les ficelles destroy inventés par l'équipe hystérique de Bill Gaines. Ainsi, on a droit à des parodies hilarantes et hyper-méchantes (qui n'ont pas pris une ride!) des personnages Disney, de Popeye, ou de destruction en règle de "mythes" américains comme les "malls" (centres commerciaux). Tout cela étant réalisé avec un génie (oui, "génie"!) graphique et scénaristique rarement égalé depuis, on ne peut que vous inciter à vous procurer ces rééditions qui constituent certainement la meilleure nouvelle de la rentrée BD!

Inoshiro







**Histoires Courtes, volume 3**

Akira Toriyama  
 Éditions Glénat

Canonisé de son vivant pour avoir créé *Dragon Ball*, Toriyama Akira est aussi un excellent dessinateur d'humour : pour preuve, les aventures absurdes et délirantes de *Dr Slump*. Ce nouveau recueil rassemble des histoires réalisées par le mangaka (dessinateur de mangas) entre 1988 et 1994. Très à l'aise dans les formats courts, Toriyama nous propose une fois de plus de rencontrer une ribambelle de personnages insensés, comme un courageux petit Ninja de six ans, ou Cashman, super-héros idiot qui monnaye ses services, j'en passe et des meilleures, le volume se terminant par les exploits d'Adkman, un petit



Stratège

démon voleurs d'âmes. Publiés à l'origine dans le magazine de jeux *V-Jump*, les historiettes mettant en scène Adkman préfigurent les travaux plus récents et dépouillés de l'auteur comme *Cowa!* Un bouquin chouette, frais et particulièrement bienvenu. Recommandé!



**Stratège, tome 1**

Hiroyuki Asada  
 Éditions Tonkam

Situé en Chine il y a plus de deux mille ans, *Stratège* plonge ses lecteurs dans une ère de fer et de sang : à l'époque, l'Empire du Milieu était divisé en plusieurs royaumes qui se faisaient perpétuellement la guerre. Le manga débute par l'arrivée attendue d'une armée dans une petite ville. En effet, son roi, effaré par la nullité militaire de ses citoyens, a fait appel pour l'aider aux "Hommes de Bokk", de redoutables guerriers qui voient leur existence à la "mort de la guerre". À la surprise générale, seul un Homme de Bokk débarque dans la ville. Une petite démonstration de ses aptitudes au combat lui suffit à emporter l'adhésion des habitants de la cité : ils font bloc derrière lui. Puis les hordes ennemies s'installent au pied des murailles et c'est le



Tough

début d'un siège aussi long que sanglant... Particulièrement réussi graphiquement (dessins très soignés et réalistes), *Stratège* bénéficie également d'un scénario passionnant, qui tient en haleine jusqu'à la dernière image. On en redemande, tellement ce voyage dans la Chine antique s'avère dépayssant et enivrant, comme toute véritable odyssee. Du bon et grand boulot. La suite, vite!



**Tough, 3 tomes parus**

Tetsuya Saruwatari  
 Éditions Tonkam

Sorte de rencontre entre *Noritaka* (pour l'histoire) et *Ken le Survivant* (pour l'ultra-violence), *Tough*, malgré ses allures de livre pour gros bœufs, est une excellente surprise. Certes, Saruwatari en fait des tonnes, n'hésitant pas à faire durer les scènes de massacre pendant



Tough

**ALAIN SMILA « DESSIN AU STYLO »**



Alain Smila : 06 68 83 63 21

Exposition  
 à la planète  
 Havas Voyages

L'art utilise traditionnellement la peinture à l'huile, à l'eau, le fusain, l'encre de Chine pour ses tableaux, alors pourquoi pas le stylo à bille, notre "plume" quotidienne ?

"Alain Smila a choisi de dessiner au stylo, technique originale mais difficile..."  
 Le Parisien



# ABONNE-TOI À **Player One**

## ET REÇOIS LE JEU LEGACY of KAIN **SOUL REAVER**

sur PlayStation

6 n° + le jeu Legacy of Kain Soul Reaver :  
**429 F** au lieu de 571 F\*

3 n° + le jeu Legacy of Kain Soul Reaver :  
**354 F** au lieu de 475 F\*  
(frais de port et d'emballage inclus)

L'autre offre

11 n° : 264 F au lieu de 352 F

6 n° : 144 F au lieu de 192 F

soit 24F le numéro au lieu de 32 F



**EIDOS**  
INTERACTIVE

Crystal Dynamics, logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 Eidos Interactive limited. Tous droits réservés.

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

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

- 6 numéros +  le jeu « Legacy of Kain Soul Reaver » sur PlayStation\* : **429 F**
- 3 numéros +  le jeu « Legacy of Kain Soul Reaver » sur PlayStation\* : **354 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 : □□□□

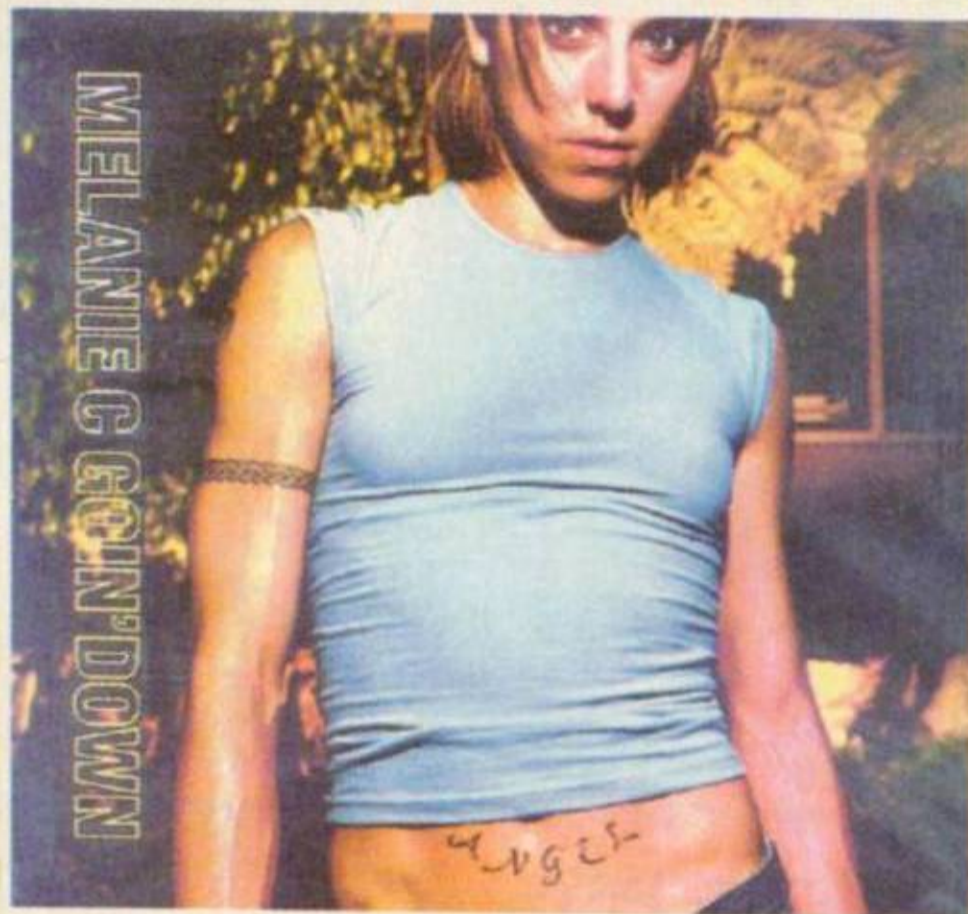
**Signature obligatoire \***  
**\* des parents pour les mineurs**

\* offre valable dans la limite des stocks disponibles, sur la France Métropolitaine uniquement et jusqu'au 15 décembre 1999.

\* Réception 4 semaines après le magazine. P0102 / Soul Reaver



débarquer rapidement chez nous pour une série de concerts. Les premiers échos de ses prestations scéniques estivales en Angleterre confirment ce que l'on savait : Mel. C. rocke, beugle et a gagné ses galons de punkette. De quoi faire oublier toutes les Natalie Imbruglia du monde !



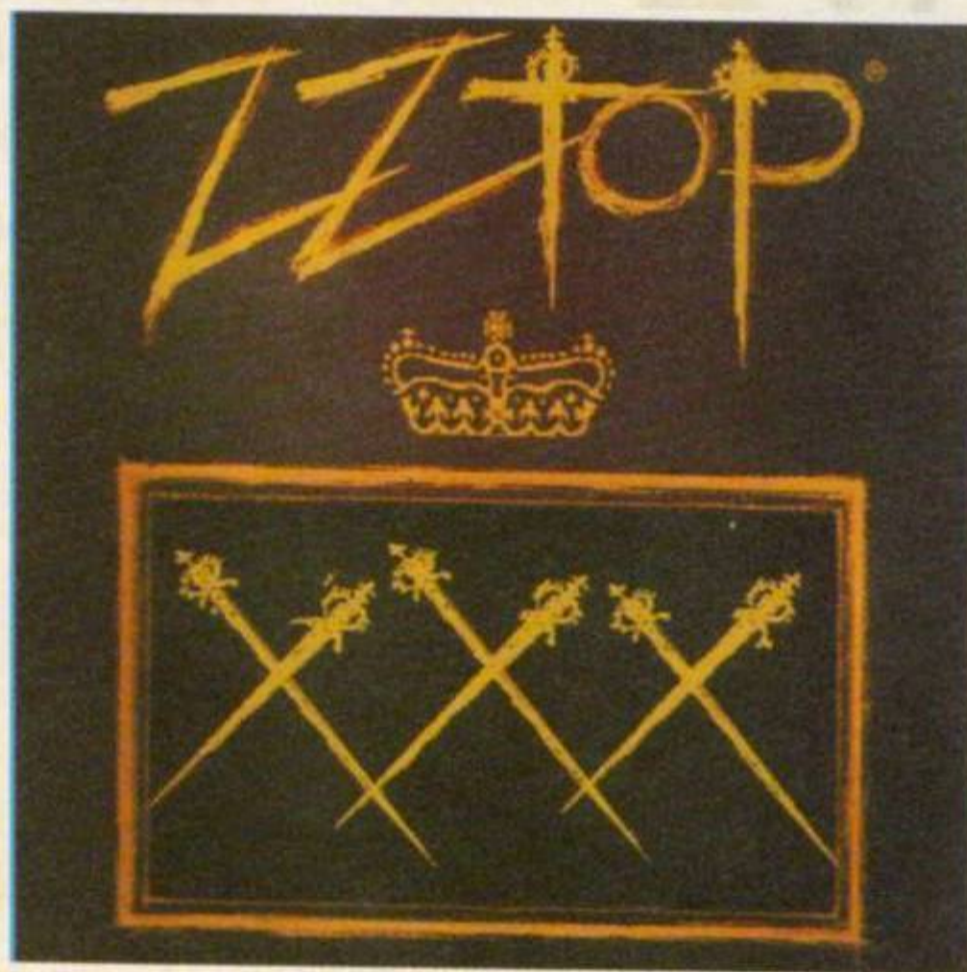
### Melanie C. "Goin' down"

(Virgin)  
 Contrairement à la plupart des représentants de l'espèce mâle, je trouve Mel. C. - alias Sporty Spice - la plus cool du lot. Alors que le supergroupe semble définitivement dilué dans la stratosphère (mariages, projets solo, départ), Mel. C. se lance dans une carrière solo résolument rock. Pour preuve ce premier single, en partie produit par le grand prêtre metal Rick Rubin (Red Hot, Slayer). Le résultat est une sorte de tube post-grunge et extrêmement bien gaulé qui, et on est heureux de le reconnaître, représente l'une des chansons les plus sympas de cet automne. La donzelle (relookée, tous tatoos et piercings dehors) devrait

### Bob Marley "Chant Down Babylon"

(Island/Universal)  
 Icône absolue et artiste immense, Marley est à l'honneur dans cet album hommage, où une pléthore d'artistes reprend avec le respect qui lui est dû nombre de monuments musicaux créés par le dieu Rasta. Au programme (liste non exhaustive), rien de moins que les géants du rap Rakim, Busta Rhymes, les Roots et les stars Lauren Hill et Erykah Badu. L'ensemble

et bigarré et hyper-réussi. Il n'atteint quand même pas la cheville des originaux.



### ZZ Top "XXX"

(RCA/BMG)  
 Rien n'abat les grognards du boogie-rock texan. Après trente ans de bons et



## Disque du mois

### BEN HARPER AND THE INNOCENT CRIMINALS "BURN TO SHINE"

(Virgin)  
 Mystique, étrange et "polytalents", l'Américain Ben Harper est de retour, après plusieurs passages remarquables dans les festivals cet été, avec un nouvel album qui comprend douze compositions originales. L'ensemble est varié, Harper et son gang oscillant entre le rock dur et les ballades dignes d'un écorché vif. Cette variété de traitement n'empêche pas le disque d'être solide et cohérent, les chansons d'Harper se distinguant par l'intelligence de leur écriture. Conclusion : un album chaudement recommandé ! Et à gagner avec Player One sur le 3615 MCM (3615 : 2,23 F la minute).

## BEN HARPER AND THE INNOCENT CRIMINALS "BURN TO SHINE"



loyaux services au dieu binaire, ZZ Top tient toujours et livre son Xième album, encore plus bouseux que la moyenne. Constitué d'un panaché de morceaux enregistrés en studio et de titres live glorieux, ce "triple X" égayerait parfaitement un daque pour bikers, comme celui d'"Une Nuit en Enfer". On s'amusera d'un titre vaguement techno, sorte de concession au modernisme faite par le groupe, qui, décidément, ne bougera jamais. Tant mieux !

INO

comme la plupart des groupes qui figurent sur la compil "Reggae French Party" ils donnent plus envie d'aller au concert qu'à la messe. Pour son deuxième opus Marousse sort "SKANKA FÉ" très reggae à tous les étages. En treize titres et autant de pays visités, ça remue aux bordes des tropiques. La tendance latino n'est pas loin; tant mieux. Au programme : du miel vocal, des cuivres sous la clim' et comme cerise sur le gâteau ; une version de "Je m'éclate au Sénégal" plutôt féline. Les palmiers en redemandent, la FM ferait mieux d'y pencher ses oreilles, et le public reste debout dans la salle pour bisser. Rendez-vous au Divan du monde le 16 décembre 99. Sur scène, Marousse passe par les trois couleurs rastas au milieu de ses compères "dreadlockés" en provenance de Catch 22, Beurk Band, Watcha et la Mano Negra, pour ne pas citer de référence. Autant Hagen que Jagger, elle danse ses textes avec passion et copinage. Reptil le mixeur, celui qui dresse la façade sonore et rend les gens sourds pendant les concerts m'avait prévenu, c'est aussi bon qu'un front kick bien placé, voire meilleur qu'une crêpe au gruyère, place de la Bastille, un soir de Noël. Pour le prix de deux tickets restaurant, les kids et les autoradios ne devraient pas s'en priver.



### MAROUSSE:

Il est des groupes qui dorment un peu partout en France pour se réveiller sur scène. C'est le cas pour Marousse, avec quatre cents concerts à son actif. Faisant partie de la mouvance new ska festif,

VOTO









RELEASED BY

TM & © 1999 Game Boy Advance Logo is a trademark of  
Nintendo. Game Boy Advance and the "G" Logo are trademarks of  
Nintendo Co., Ltd.

Plus d'info sur le site [www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)



# JET FORCE GEMINI

PLUS C'EST GROS  
PLUS CA GICLE



Eclaboussez la galaxie des tripes gluantes d'aliens pas beaux.



Contrôlez trois personnages futuristes. Armez-vous jusqu'aux dents.



Et foncez comme un barbare psychotique à travers plus de 120 niveaux remplis de bestioles à sang froid et vert.



NINTENDO 64



# BATAILLE DE BOUFFES!



**Votre écran télé fait splash?  
C'est l'effet Donkey Kong™ 64!**

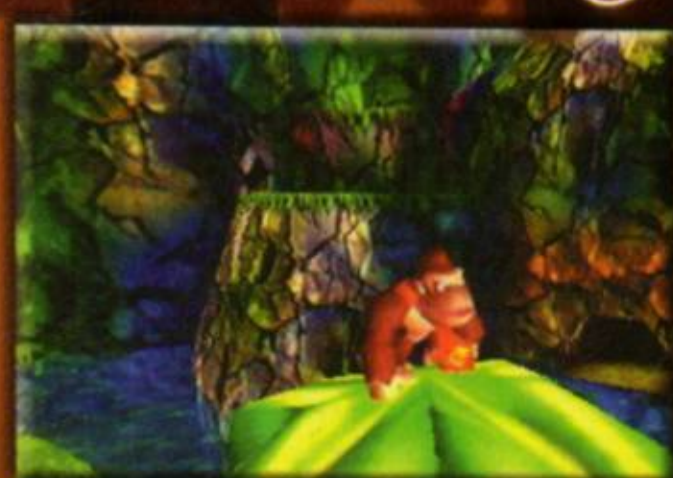
Retrouvez Donkey et Diddy et faites la connaissance de grosses bêtes : Lanky, Chunky et Tiny et leur centaine de nouveaux mouvements. Explorez des mondes gigantesques. Armez-vous de fruits exotiques. Bombardez-en des boss énormes. Eclatez de nombreux mini-jeux d'arcade pour couronner le tout.

Vous trouvez qu'on en fait trop?

La preuve : on a même du inclure le Memory Expansion Pak pour que tout fonctionne.



**DONKEY  
KONG 64 AVEC EXPANSION PAK**



NINTENDO