

PlayStation

Consoles

CADEAUX
POSTER GEANT
L'EXODE
D'ABE +
LE TATOUAGE
ET LA BD BLADE

**LES TESTS
DU MOIS**

Breath Of Fire III
Spyro Le Dragon
Colony Wars 2
L'Exode d'Abe
F-Zero X
KOF '98
Tenchu
1080° ...

**TOKYO
GAME
SHOW
JAMMA
SHOW**

Les salons
japonais en
direct live

ZELDA 64

La dernière
chance de
Nintendo ?

Time to Kill

DUKE vs

Tomb Raider III

LARA

La guerre des sexes sur PlayStation



**FRIENDS, NEW YORK CAFE,
PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...
TOUTES LES SERIES CULTES SONT
SUR LA CHAINE** **AB 1**



AB1 *une des 20
chaînes du bouquet*



DISPONIBLE AUSSI SUR
CANALSATELLITE ET LE CABLE
NUMERIQUE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@player.m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pvalls@player.m.fr).

Rédacteur en chef :

François TARRAIN (elwood@player.m.fr).

Secrétaires de rédaction :

Christophe VERRON (1^{er} SR), Babeth LÉ.

Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), François DANIEL

(Wonder), Cyril DREVET (Crevette), Mahalia GARRAUD, Patrick

GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Didou), Barbara

LE BRETON (Clara Loft), Stéphane PILET (Le Flou), Christophe

POTTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI,

François JACQUES (correspondant au Japon).

Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO.

Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY,

Suzie GORINI.

Infographiste : Gilles RENOULT.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER.

Photogravure : Pi-M.

Impression : SNIL.

PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 10 20 40

Responsable publicité et marketing :

Ferrine MICHAELIS.

Chef de publicité : Delphine JACONO.

Assistante de publicité : Catherine MARÉCHAL.

Assistante marketing : Stéphanie PARRAULT.

Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN,

Christophe MOLIGNIER.

Service abonnement

B.I.I. - BP 80219 - 60332 Liencourt Cedex.

Tél. : 03 44 69 26 26

Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRI MEDIAS.

(réservé uniquement aux dépositaires de presse).

Contact : Denis ROZES.

Tél. : 05 61 43 49 53.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, 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 : Muriel LAREDO.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal
janvier 1998. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN.

Copyright de couverture :

Duke Nukem Time to Kill © GT Interactive.

Tomb Raider III © Eidos/Core Design

Copyright du poster :

L'Exode d'Abe © Oddworld Inhabitants.

Ce numéro comporte en supplément une BD Blade de 8 pages
brochée au centre du magazine, un poster géant l'Exode d'Abe
et une carte DBZ jetés dans le magazine, ainsi qu'un tatouage
Blade posé sur la une de couverture ; le tout ne pouvant être
vendus séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

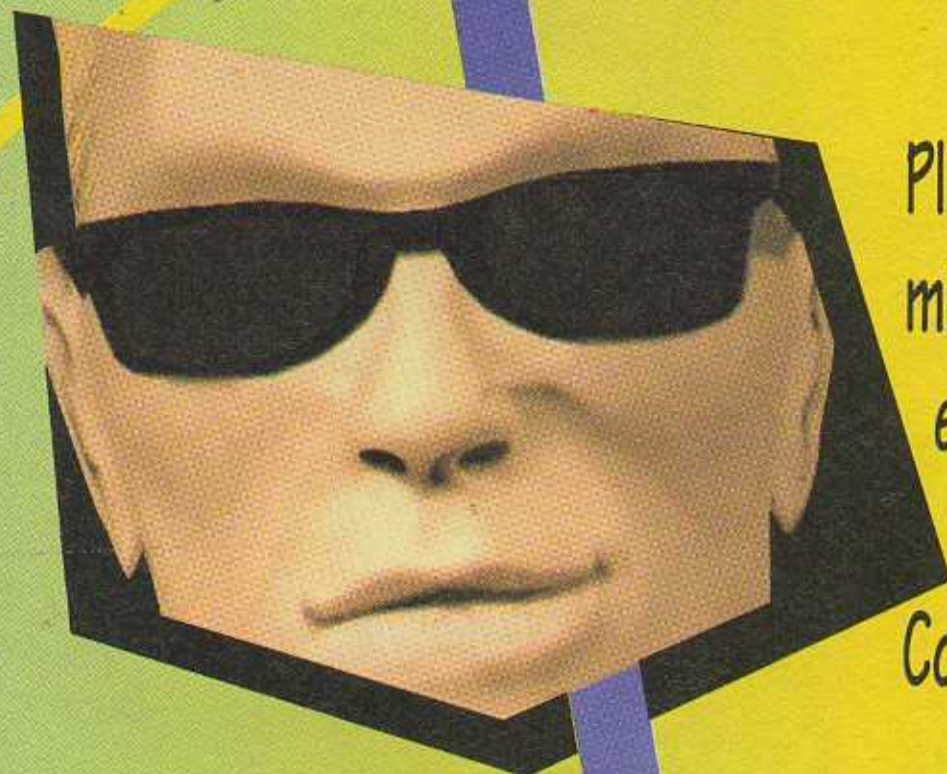
Si vous avez quelque chose à dire
(en bien ou en mal) à propos de
PLAYER ONE, écrivez à :

Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

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



ÉDITORIAL



Plus de 60 pages, 36 jeux... Les chiffres parlent d'eux-mêmes. Ce mois de novembre, comme tous les ans, est riche en sorties ! L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, F-Zero X, Tenchu, Duke Nukem Time to Kill, 1080°, Spyro Le Dragon, Colony Wars Vengeance... Qualité et quantité sont au rendez-vous. Et puis, si ça ne vous suffit pas, allez faire un tour dans les Stop Info, vous y découvrirez entre autres choses ce qui vous attend en décembre (Larahhh !).

Autre actualité incandescente, les deux gros salons qui se sont déroulés au Japon en octobre : le Tokyo Game Show et le JAMMA Show. Nos envoyés spéciaux y étaient : ils vous livrent en direct live un compte-rendu complet. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la DreamCast, le réveil des portables, les dernières productions de l'arcade... c'est dans Player One !

Une telle prolifération de jeux et d'innovations, on n'avait pas vu ça depuis des lustres. Le monde des consoles semble enfin prêt à entrer dans une nouvelle ère de créativité et de dynamisme. Et ça, foi de joueur, ça fait plaisir à voir !
Sur ce bonne lecture, bon jeu et rendez-vous pour de nouvelles aventures avec le numéro de Noël et son lot de surprises...

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

Elwood

SOMMAIRE

CONCOURS

- Duke Nukem : des jeux, des agendas ... 23
- Wild 9 : des jeux et des CD 73
- Blade : des tee-shirts et des CD-Rom 137



La Dreamcast dévoilée officiellement au public japonais lors du Tokyo Game Show. Reportage et passage en revue des premiers titres...

6

Courrier

10

Stop Info

34

Micro Attitude

36

C'est arrivé près de chez toi

38

Arcade

44

Over the World

55

Tests

132

Trucs en Vrac

138

Top

140

Zoom

micro @ttitude



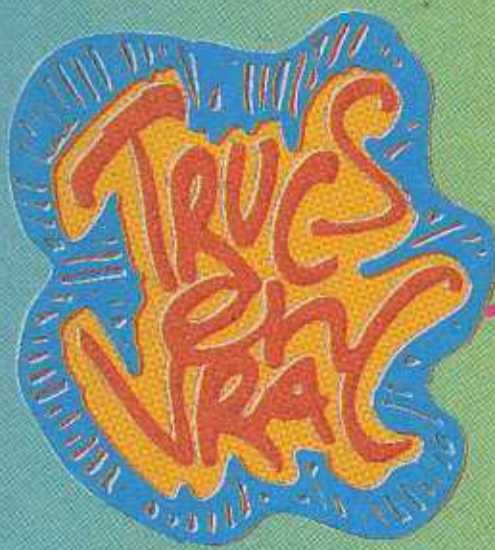
Cinq pages de nouveautés en direct du JAMMA Show à Tokyo. Pour tout savoir sur les bornes de demain !



Vos fanzines se font rares! Mahalia en profite pour vous donner quelques conseils de fabrication.



MAX 2, un concurrent pour Gran Turismo. Gun Barrel, la suite de Point Blank. The Contra Adventure, digne successeur de l'antique Probotector...



Champions disparaît, et le Top fait peau neuve !



L'Exode d'Abe offert pour tout abonnement !
Page 137

Attention les yeux, les tests font le forcing ! 64 pages pour 36 jeux présentés... Noël approche à grands pas. Avec Spyro le Dragon, L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, F-Zero X, 1080°, Tenchu...



L'actu ciné, BD, comics et manga du moment. Il y a une vie après les jeux vidéo !





Sortie fin novembre 98

IL VA falloir s'accrocher...
LA PLATE-FORME 3D
Dépoussiérée par l'équipe de
WIPEOUT, forcément ça
bouge un peu.

Psybadek



"B" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis et le logo Psygnosis sont " ou ® et © 1990-8 Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RESERVES. VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.

Vous n'êtes pas en forme, le courrier du mois n'est pas terrible ! Allez, on se réveille les Players, j'ai encore et toujours besoin de vous. À vos stylos, j'attends vos réactions de pied ferme. Nom d'un Sam à la bourre !

Sam

Salut Sam, lorsque j'ai acheté le n° 89 de Player avec lequel vous offriez le Stick'n Play de Medieval, j'ai été très déçu de ne pas trouver celui-ci avec le magazine. Pourtant le mag était fermé par un plastique et il y avait le CD Wild 9 dedans. Que s'est-il passé ?

Olivier

Cher Olivier, tu me vois désolé pour toi, ainsi que pour tous les autres lecteurs qui ont eu le même souci. Il y a eu apparemment un problème de fabrication. Envoyez-nous une preuve d'achat de votre Player One n° 89 (découpez le bas de la couverture avec le numéro) et nous vous enverrons le Stick'n Play.

Un ami m'a dit qu'il a vu le film Tomb Raider en américain. Est-ce possible ?

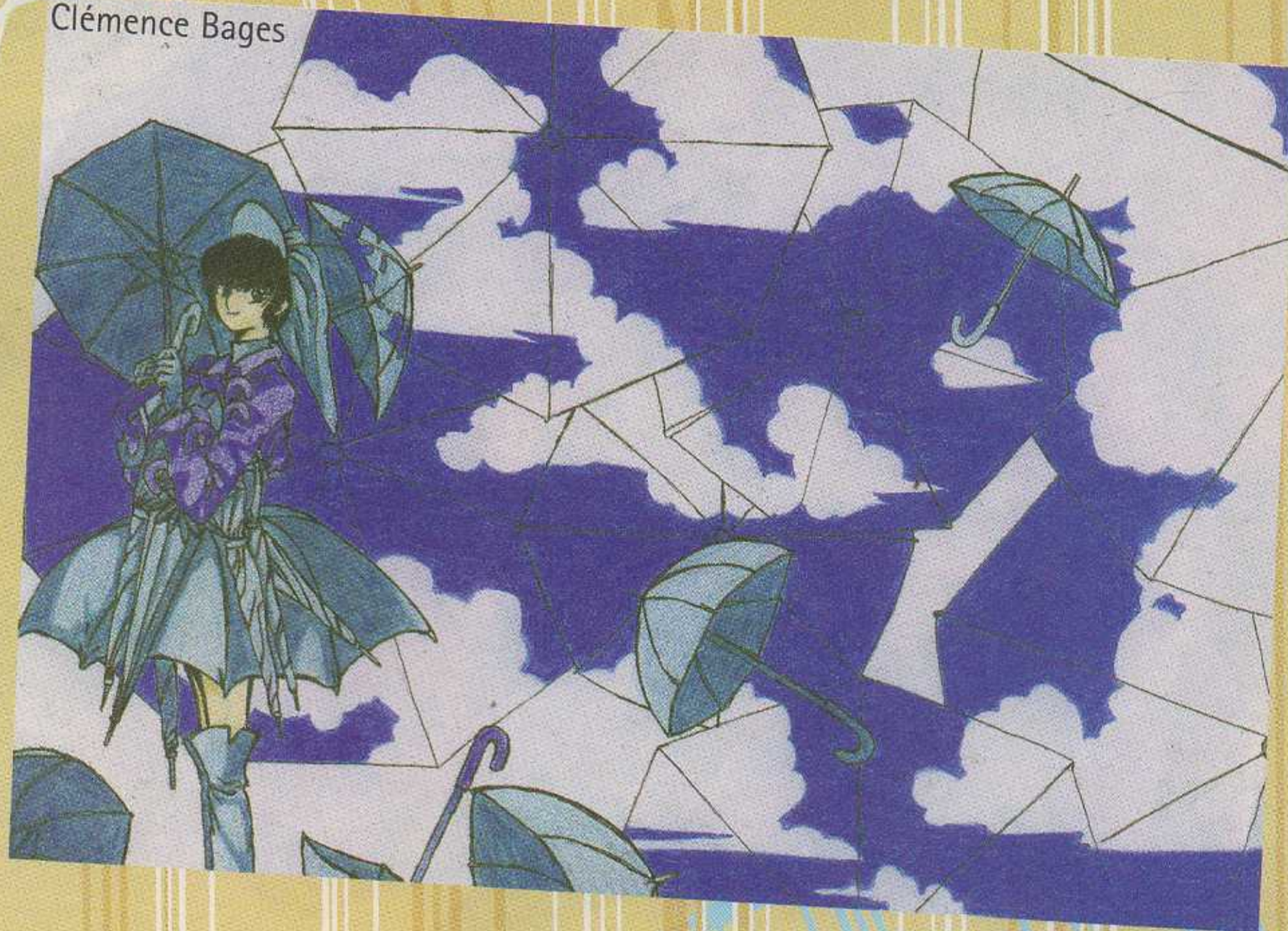
Crash

Oui, si ton ami habite « Pipoland » ! Dans le cas contraire, cela me paraît très difficile étant donné que le tournage n'a pas encore commencé. On ne connaît même pas encore le nom de l'actrice qui jouera Lara Croft. Je crois que ton pote se fait des films tout seul !



Kévin Le Corre

Clémence Bages



Je suis absolument outré de voir la sale note que vous avez attribuée à Mission Impossible. C'est absolument scandaleux de mettre 88 % pour le jeu de l'année. Bon d'accord, Ethan Hunt ne se dirige pas lors des sauts (et encore au début) comme on le voudrait, mais de là à mettre 78 % à la jouabilité, put... Attention je vais devenir grossier.

Ethan

Première chose : 88 %, ce n'est pas une mauvaise note ; regarde le tableau des notes et tu constateras qu'il s'agit d'un « bon jeu ». Dire que c'est le soft de l'année, tu exagères sans doute un peu. Pour ma part, je trouve que sa note est la bonne et qu'il souffre effectivement d'une jouabilité moyenne. Et ce n'est pas parce que l'on s'y habitue au fur et à mesure que l'on doit omettre de le préciser. Si les freins de ton vélo sont mauvais, tu t'arrangeras pour freiner autrement... C'est bien, mais une chose est évidente, ton système de freinage restera médiocre. Allez ciao Ethan, et à une prochaine fois peut-être.

Salut Sam, j'ai quelques reproches à formuler.

1/ L'humour autrefois bon enfant, commence à devenir limite, voire souvent salace (voir PO 90, page 34 : « (...) il suffit de s'accrocher le vibreur au poignet ou ailleurs ». Mouais ! Ou encore page 146 où vous reprochez à Korn une chanson « anti-homo », alors que vous utilisez, dans ce même numéro les mots « folle » et « tantouze ».
2/ Pitié ! Arrêtez les CD audio, ils sont nuls (et pourtant j'aime la techno !). Les autocollants, ça passe encore.

Nicolas

Bon, une fois de plus, je répondrai qu'il en faut pour tous les goûts. Les vannes vaseuses plaisent à certains et le CD Wild 9 a emballé plus d'un lecteur. Maintenant, je pense qu'il y a une nette différence entre un petit « joke » comme folle ou tantouze, et une chanson limite « homophobe » ! Crois bien, en tout cas, que nous ne souhaitons blesser personne. Vivre et laisser vivre...

Hello Sam, Les Mortal Kombat m'ont toujours rebuté. Crois-tu que le quatrième opus sur N64 pourrait me faire changer d'avis ?

Olivier alias Mufu

Mon pauvre Mufu, si tu n'aimes pas la série des Mortal Kombat, ce n'est pas cette nouvelle version qui te fera changer d'avis. C'est toujours aussi bourrin et pas franchement agréable à jouer. Son passage sur 64 ne restera pas dans l'histoire des jeux vidéo. En clair, toujours pas de bons titres de baston sur N64. Merci pour tes compliments sur nos couvertures !

1/ Comment trouves-tu la BD « Kid Paddle » ?

2/ Dans Player, on ne voit jamais la tronche des rédacteurs, pourquoi ne pas mettre leur photo ?

3/ À propos du Minitel, quand vous dites que 90 % des joueurs gagnent, c'est faux, parce que moi je n'ai pas arrêté de perdre !

Simonstre

Simonstre,

1/ Si je ne suis pas fan du style graphique de « Kid Paddle », je dois bien avouer que les petites références à l'univers du jeu sont assez poilantes. Il y a du bon esprit chez « Kid Paddle » !

2/ Des photos des rédacteurs ? Pour quoi faire ?

3/ Non ce n'est pas faux. Tu fais, hélas, partie des 10 % de perdants ! Mais rassure-toi car comme tu dois le savoir « heureux aux jeux, malheureux en amour ».

Sam, j'ai un très gros problème qui me trotte dans la tête depuis la dernière moisson : crois-tu qu'il soit possible de faire du pop-corn avec des épis de maïs cueillis dans un champ ? Merci d'avance !

Géant vert

Mon cher géant vert, tu vois que ton séjour à l'asile n'était pas assez long ! Tu dois tout de suite t'y inscrire de nouveau pour une longue période, et, surtout, n'oublie pas de prendre les petites pilules rouges. Allez courage, et n'oublie pas ton pyjama Bisounours.

La rubrique « Champions » est super, mais comment est-ce que je peux envoyer mes records sur le jeu F1 WGP (Nintendo 64) sachant qu'ils ne sont pas sauvegardés sur la Memory Card ? Et puis dis-moi pourquoi il y a si peu de jeu 64 dans la rubrique Truc en Vrac ?

M Gold

M Gold, désolé, mais comme nous l'annoncions dans le précédent numéro de Player, la rubrique est abandonnée dans sa forme actuelle. Nous n'en conserverons désormais que le défi du mois. En ce qui concerne les astuces de jeux 64, Wonder essaie chaque mois d'en trouver, mais vu la pauvreté des sorties de qualité, il est difficile d'en mettre beaucoup. Et s'il mettait des trucs sur des jeux bidons tout le monde crierait au scandale... Faut avouer que vous n'êtes pas facile les petits gars !

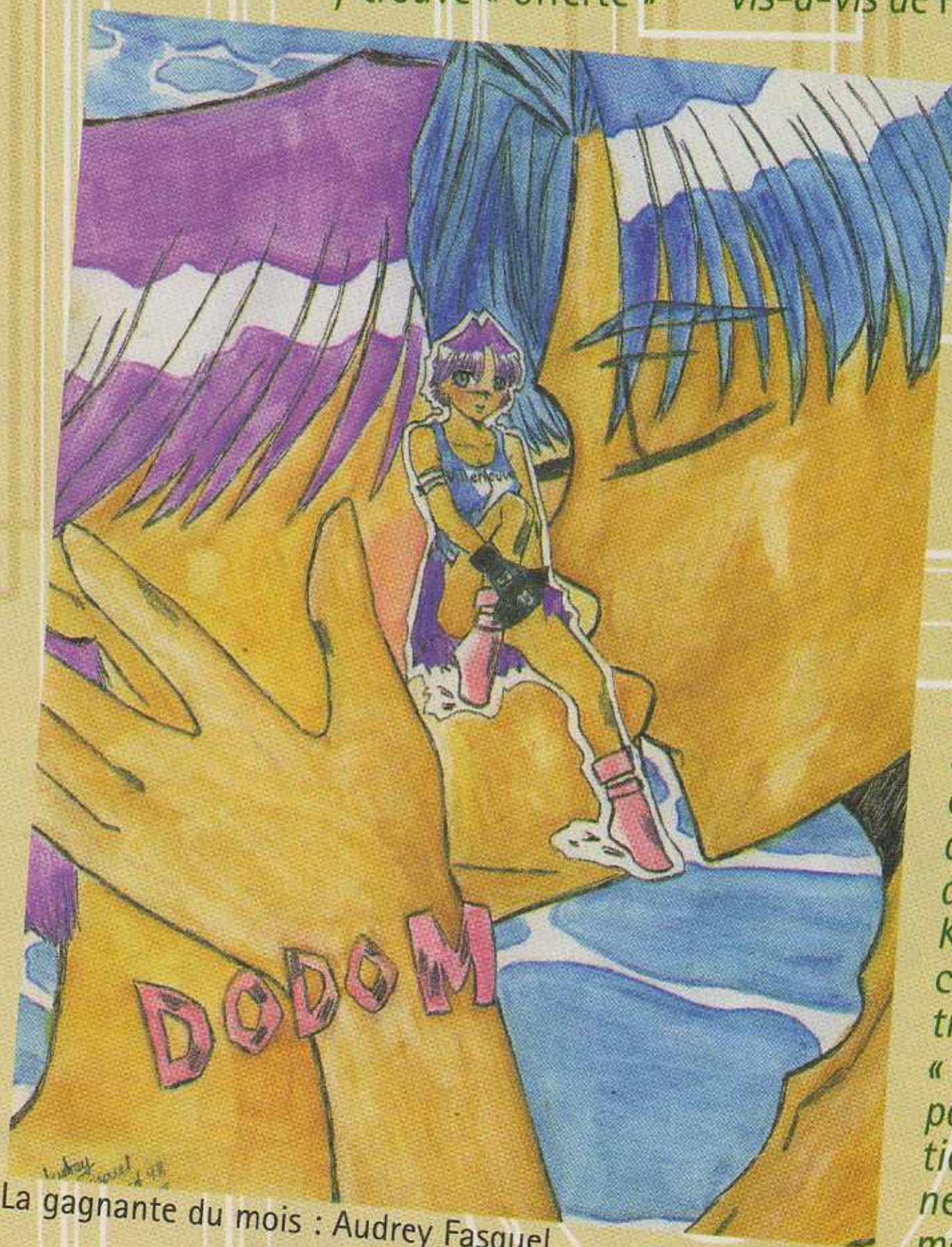
Hello Sam, si je me permets de t'écrire, c'est parce que je ne suis pas content, mais alors pas du tout, que le prix de *Player One* soit passé de 25 francs il y a six ans, à 32 francs aujourd'hui. Certaines publications (comme *Télé 7 jours*) parviennent à maintenir le même prix depuis des années ; mais il est vrai qu'elles sont publiées en beaucoup plus d'exemplaires qu'un mag' de jeux vidéo. Donc je passe. Le problème tient en ce que tous les mois, les responsables du marketing de *Player One* s'acharnent à nous vendre des « cadeaux » avec le mag'. D'où deux réflexions : un cadeau n'est pas un cadeau s'il est payant. C'est logique, mais apparemment pas pour tout le monde. Que soit vendu avec le mag' un Stick'n Play, passe encore ; tant pis pour les possesseurs de N64 et de Saturn, mais c'est vrai qu'ils sont peu nombreux comparés aux possesseurs de PlayStation. Mais quand on me vend de force un CD audio de 20 minutes, bourré de techno bien fadasse (pour ne pas dire merdique), alors là je dis NON ! Ce skeud me coûte approximativement 3 francs, soit 33 francs par an au bas mot, sachant que *Player* n'est plus vendu 32 francs (son prix normal) depuis un bail. *PO* peut même coûter 39 francs lorsqu'on y trouve « offerte »

une cassette bien nulle de Tekken en DA (dire que certains pleurent de ne pas avoir trouvé le 2^e épisode dans le numéro de septembre ; on croit rêver !). Alors en conclusion, je vous demande de bien vouloir remettre *Player* à 32 francs. J'achète un mag' de jeux vidéo, pas un mag' consacré à la techno allemande. Ces CD font honte à ma chaîne hi-fi. Les avez-vous écoutés ? Pensez-vous réellement que leur présence incite qui que ce soit à acheter *Player One* ? Je vous dirai, à titre d'exemple, que je boycotte les mags qui coûtent 49 francs avec un CD de démo. Sam merci de m'avoir lu.
PS : je ne trouverais rien à redire si l'abonnement à *Player One* se révélait avantageux. Or je ne vois pas l'intérêt de m'abonner si ça me coûte autant que d'acheter le mag' en librairie. Amis du MARKETING, bonsoir !

Elle n'est pas tendre et pourtant nous la passons !

La lettre du mois

Matthieu, te voilà bien véhément vis-à-vis de Player et des autres magazines qui proposent des démos. Sache simplement que nous n'avons, pour l'instant, pas franchi le pas de la démo, car pour 49 francs, nous ne voulons pas vous proposer n'importe quel jeu. À l'avenir, nous en ferons ponctuellement sur des titres qui nous semblent le mériter. Quant au prix de Player, qui oscille entre 32 et 39 francs, il semble convenir à la majorité d'entre vous. Un CD audio à 3 francs, ou une K7 à 7 francs, avoue-le, ce n'est vraiment pas très cher. Et puis, si ces « cadeaux » ne nuisent pas au contenu rédactionnel du magazine, ils ne peuvent pas faire de mal !



La gagnante du mois : Audrey Fasquel

Salut Sam,

1/ Dans le n° 89, tu disais que la maquette des test de PO allait bientôt changer. Je vous lis depuis le n° 28 et je n'ai pas envie que la maquette change. Je trouve qu'elle se différencie trop bien de l'ambiance bordélique des autres mags, et de plus elle ne fait vraiment pas vieillotte.

2/ Je trouve l'idée de l'Ultra-bédé, bonne, mais plutôt que de lui accorder une seule page, pourquoi ne pas faire un livret détachable au centre du mag ?

3/ Dans sa rubrique, Ino pourrait-il parler le français courant ? J'en ai marre de prendre mon dico pour comprendre des mots comme : « algorythme, asthénique... »

4/ Pourquoi y a-t-il une daube comme Lamborghini 64 dans le top ?

Obbotchaman

Mon petit Obbo'

1/ Nous continuons à penser que la maquette a besoin d'un petit coup de pinceau, mais ne t'inquiète pas, les tests, malgré la nouvelle maquette, resteront toujours aussi clairs.

2/ Didou et Manu ont déjà du mal à imposer une page dans *Player*, alors imagine la tronche d'Elwood si les deux gus proposent un livret !

3/ Ben alors ? Toi y en a pas content des mots compliqués du Ino. Toi pas intéressé pour apprendre de nouveaux mots ? Toi y en a être pas trop malin alors.

4/ C'est le Top des lecteurs, pas le nôtre ! Mais comme toi, je me demande comment un jeu aussi léger peut être classé dans le Top.

Pourquoi les fabricants de consoles ne pensent qu'aux machines de salon ? À quand une PlayStation portable ou une Game Boy 16 ou 32 bits ?

Rémy

Et tu l'alimentes avec quoi ta console portable 32 bits Rémy ? C'est, à mon avis, irréalisable pour l'instant ; il faudra attendre longtemps avant que les batteries soient suffisamment puissantes. Et puis il y a toujours le problème du support CD, qui n'est pas le top au niveau du transport.

Laurent Dandaleix



Sam,

1/ Combien y a-t-il de daubes appelées Tomb Raider (mon frère me dit qu'il y en a trois) déjà sorties ?

2/ Quel journaliste réalise les Stop Info ?

3/ J'adore Mortal Kombat et je déteste Tomb Raider. Est-ce normal ?

Scorpion

Hello Scorpion,

1/ Le troisième volet de Tomb Raider va sortir d'ici peu, un quatrième est déjà en préparation.

2/ C'est Leflou qui s'occupe des actus (il est chef de la rubrique) avec l'aide précieuse des autres journalistes de *Player*.

3/ Moi je déteste le Scrabble et j'adore le Monopoly. Est-ce normal ? Ciao Scorpion et merci pour tes encouragements.

Salut Sam,

1/ Est-il préférable d'attendre la sortie européenne de Metal Gear Solid ou d'acheter la version US, voire japonaise ?

2/ Que penses-tu de Game One, la nouvelle chaîne du bouquet Canal Sat entièrement dédiée aux jeux vidéo ?

3/ Comment as-tu trouvé Bust A Groove ? Moi je le trouve délirant.

4/ J'ai appris qu'un commerçant de ma ville vendait, en plus des jeux officiels, des jeux pirates. Que dois-je faire (le dénoncer, le faire chanter ou l'ignorer) ? Attention, je suis sûr de ce que j'avance, ce ne sont pas les rumeurs de quartier ! S'il te plaît, réponds ; je suis en plein dilemme.

Éric ou Éric pour les intimes

Coucou Éric,

1/ Je ne saurais que trop te conseiller d'attendre la version européenne de Metal Gear Solid, vu que le jeu sera entièrement traduit et qu'il est indispensable de tout comprendre pour en profiter pleinement.

2/ Pour répondre à cette question, je vais attendre que Didou sorte de mon bureau... Vu que lui et Matt bossent pour cette chaîne, je ne voudrais pas qu'il me tombe dessus. Bon alors, Game One est une très bonne nouvelle pour les amateurs de jeux vidéo puisque c'est la première fois que l'on peut voir des tests aussi longs à la télé. L'idée des clips ne m'a pas déplu, mais j'espère qu'il y en aura de nouveaux d'ici peu. Dans l'ensemble, hormis les trop nombreuses rediffusions, je trouve que cette chaîne a un bon potentiel. Tout ce que je peux dire maintenant, c'est que je lui souhaite une longue vie.

3/ Nous ne sommes pas beaucoup à la rédac' à y jouer, mais tout le monde (ou presque) est d'accord pour dire que c'est une très bonne idée. En ce qui me concerne, je l'adore et j'arrive même à battre Didou !

4/ La délation, très peu pour moi ! Le chantage, c'est minable ! Si cette histoire te tient à cœur (c'est tout à ton honneur), la meilleure solution est d'aller voir ce commerçant et de le mettre en garde. Allez, salut Éric.

Richard Claire



Comment est-ce possible que le Player Fun de Medieval monte à 105 % alors qu'il n'en vaut pas 98 %. Je trouve ça ridicule. En comparaison, Zelda 64 en mériterait 200 % ! Ça ne veut plus rien dire ! D'ailleurs, en parlant de Zelda 64, vous qui avez eu la chance d'y jouer, donnez-moi un adjectif qui le qualifierait.

Law

Law, Le Player Fun, c'est la seule note subjective d'un test. C'est le plaisir qu'a pris le testeur avec le jeu. En collant 105 % à Medieval, Wolfen indique sous la forme d'une petite blague qu'il a adoré le jeu ; cela ne regarde que lui et personne ne peut mieux évaluer cette note que le testeur. À moins que tu lises dans ses pensées et que tu saches mieux que lui ce qui lui plaît ! En ce qui concerne Zelda 64, s'il ne fallait trouver qu'un adjectif, je dirais : prometteur !

PS

Monsieur l'exterminateur de Schtroumpfs, je n'arrive pas à décoder votre message ! Salut Happy Buster, pas de news du salon pour l'instant. À bientôt l'ami. À Ger l'expert, un mega remerciement pour sa fidélité et sa lettre qui m'a fait chaud au cœur, la nouvelle maquette ne devrait pas tarder. Salut Audrey, une prochaine fois peut-être ! Merci à P-Adrien pour ses encouragements, et désolé, mais Parasite Eve n'est toujours pas prévu. Mickaël de Belgique, navré pour ton Stick'n Play, je t'en envoie un. Loïck envoie un test de ton choix pour voir si tu tiens la route. Julien ou Mister RE2, j'essaie de te trouver un bon contact et je te l'envoie. Stéphane G je ne pourrai pas t'aider sur ce coup-là... je n'y connais rien en branchement !

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème



Du Jamais Vu en France !

OFFRE N°1

790F TTC

- + 1 Manette
- + 2^e Manette
- + Câble Péritel
- + Carte Mémoire

La Console de ton choix

Si tu veux recevoir en plus un jeu avec ta console, appelle au 08.36.67.05.05



Console Nintendo 64

Console Playstation



+ 2 Cadeaux de Bienvenue :

1^{er} Cadeau
Un CHÈQUE-CADEAU de **50F**

2^e Cadeau
Une superbe Montre Chrono

Si tu réponds dans les 8 jours.

OFFRE N°2

4 JEUX POUR CONSOLES **199F** TTC

Jusqu'à

au choix

Chacun + Frais d'envoi

1^{er} Cadeau
Un CHÈQUE-CADEAU de **50F**

2^e Cadeau
Une superbe Montre Chrono

Si tu réponds dans les 8 jours.



Les Jeux Nintendo 64



Fifa Ultra 64
Vers. Franc. N64



Forsaken Ultra
Vers. Franc. N64



Clay Fighter
Vers. Franc. N64



Scars
Not. Franc. N64



Extrême G
Not. Franc. PSX



F1 Pole position
Vers. Franc. N64



Turok Nintendo
Not. Franc. N64



Manette + Carte Mémoire
N 64



Les Jeux Playstation



Duke Nukem Time to Kill
Not. Franc. PSX



Medievil
Vers. Franc. PSX



Tekken 3
Not. Franc. PSX



Tomb Raider 3
Vers. Franc. PSX



Gran Turismo
Vers. Franc. PSX



Coupe du Monde 98
Vers. Franc. PSX



Nagano 98
Vers. Franc. PSX



Odt
Vers. Franc. PSX



Snow Racer 98
Vers. Franc. PSX



Rock and Roll Racing 2
Not. Franc. PSX



Herc's Adventures
Vers. Franc. PSX



Forsaken
Vers. Franc. PSX



Pax Corvus
Vers. Franc. PSX



VR Baseball 97
Vers. Franc. PSX



G Police
Vers. Franc. PSX



L'Incroyable Hulk
Vers. Franc. PSX



Mechwarrior 2
Vers. Franc. PSX



Raiden Project
Vers. Franc. PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 148 pages couleur chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- Toute la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non-adhérent), donne droit à une Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

BON D'ESSAI

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

Je choisis l'Offre N°1

je joins mon règlement de 859,90 F (790 F + 69,90 F de frais d'envoi)

Voici la console que je choisis :

N°

1^{er} Cadeau

Un CHÈQUE-CADEAU de **50F**

2^e Cadeau

Une superbe Montre Chrono

Si tu réponds dans les 8 jours.

Je choisis l'Offre N°2.

- Je choisis 1 JEU : je joins mon règlement de 238,90 F (199 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- Je choisis 2 JEUX : je joins mon règlement de 437,90 F (398 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- Je choisis 3 JEUX : je joins mon règlement de 636,90 F (597 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- Je choisis 4 JEUX : je joins mon règlement de 835,90 F (796 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Voici le(s) jeu(x) que je choisis :

1^{er} N° 2^e N° 3^e N° 4^e N°

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

P01198

NM52

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* (+ Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia)

CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

(MAJUSCULES SVP) M. Mme. Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél. _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raté. Cette offre

Stop info

Tokyo G LA DREAM SON C

Le salon de Tokyo, qui s'est déroulé du 9 au 11 octobre, s'est révélé bien terne, et pour tout dire assez décevant. Seul Sega a ébloui les visiteurs avec son ultime va-tout, la DreamCast — au point d'effacer son propre logo derrière le mystérieux Vortex de sa nouvelle machine. Tous les jeux présentés sur cette dernière



On ne peut résumer l'édition 98 du Tokyo Game Show à la présentation officielle du dernier petit bijou de Sega, et passer sous silence la concurrence, quoique... Il faut avouer qu'elle a raté le coche, mais elle avait un alibi. Nintendo, absent, attend décembre et son propre salon, le Nintendo Space World (ex-Shoshinkai), pour tenter d'offrir une réplique à l'offensive de Sega. De son côté, Sony s'est contenté de laisser faire les choses, fort de sa position de leader (près de 80 % des jeux présentés au salon tournaient sur PlayStation). On attendait tout de même un geste symbolique qui n'a pas eu lieu... Le second fait marquant du de

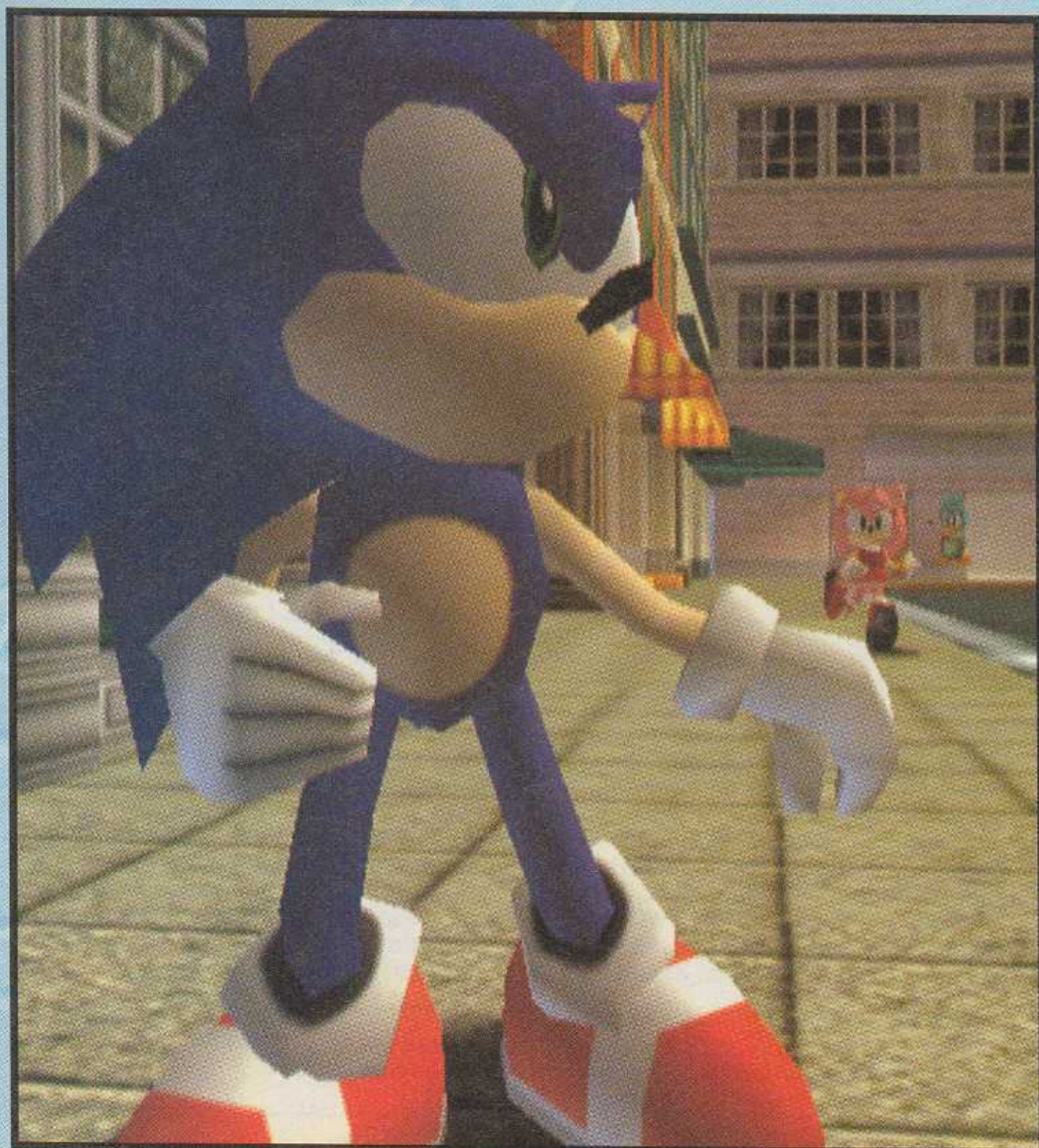
ce salon réside dans l'émergence (probable) d'un nouveau marché de consoles portables : Game Boy Color, Neo-Geo Pocket, Super Swann. Plus modestement, Pocket Station (anciennement PDA) et VMS offriront, à des niveaux différents, de quoi jouer loin de chez-soi.

Tout sur la DreamCast

Dès la conférence de presse, réservée aux journalistes européens, Sega a inauguré sa nouvelle politique de communication : transparence au service du consommateur. Au programme : informations complètes et découvertes des jeux en avant-première, en compagnie de leurs auteurs. Il n'y avait plus aucun doute sur leurs intentions : en terminer avec les secrets de polichinelle qui entourent habituellement le développement des grands titres console. On a donc pu tout savoir, et tout de suite, sur la DreamCast. Architecturée à la manière d'un PC, équipée d'un mo-



ont déclenché l'enthousiasme des joueurs, même des plus blasés qui croyaient déjà avoir tout vu et fait le tour du monde des consoles.



Au rayon accessoires, la Dreamcast sera dotée, entre autres, d'un clavier, d'un volant et d'un pad arcade.

ne Show CAST FAIT NEMA !



Shin Heiki Evolution : un RPG classique à la réalisation qui décoiffe et aux combats pleins d'humour.

net qui permettra d'échanger du courrier électronique, de jouer à deux (ou plus) via le réseau, ou encore de consulter régulièrement les news Dreamcast, afin de découvrir les jeux en cours de développement. M. Irimajiri, le boss du

département console de Sega, a d'ailleurs insisté sur ce point, qui constitue une vraie nouveauté dans le monde des consoles. « Bon marché, proposant des graphismes supérieurs, de multiples applications Internet et des services

dem 33 600 bps de série (le standard actuel), d'un lecteur de CD Rom X12 au format propriétaire (c'est-à-dire créé spé-

cialement pour cette console) de 1 Go, soit un peu moins du double d'un CD normal, la Dreamcast excelle dans le domaine des graphismes en 3D et de la musique, grâce à des coprocesseurs dédiés conçus par Nec, Hitachi et Yamaha.

Elle est également très douée pour communiquer. Compatible avec la norme américaine Web TV, elle disposera ainsi d'un service en ligne sur Inter-



Cho Hamaru Golf : un jeu dans la lignée de Everybody's Golf, à pratiquer entre amis.

inédits, et capable de naviguer sur le web sans PC, la Dreamcast est la console qui correspond le mieux à l'évolution de notre société. » À ce sujet, le kit de connexion « Dream Passport » inclus dans le packaging permettra de se connecter en quelques minutes sur le web Dreamcast. Et parmi les multiples accessoires (stick arcade, volant analogique...) prévus, on compte également un clavier comparable à celui d'un ordinateur (moins de 150 F) — plutôt pratique si l'on veut utiliser les fonctions de messagerie et de navigation du logiciel de Microsoft Internet Explorer, implanté dans la machine. Un des projets les plus ambitieux consistera d'ailleurs à télécharger des



Stop info

démos des nouveautés Dream-Cast. Signalons toutefois que vous devrez vous acquitter d'un abonnement mensuel sous forme de cartes prépayées pour ces services.

Tout est dit, le principal cheval de bataille de Sega réside dans le caractère « multi-application » de sa nouvelle console, véritable instrument de communication capable de rivaliser avec le PC.

Son prix enfin : 29 800 Yen (environ 1 500 F) ; quant aux jeux annoncés, ils ne devraient pas dépasser les 5 800 Yen (moins de 300 F).

Et les jeux alors ?

La puissance et les possibilités fabuleuses de cette console font qu'à ce jour plus de 50 développeurs, dont Capcom,

Konami, Taito travaillent déjà sur de nouveaux titres. Et M. Irimajiri, au cours de cette même conférence, a annoncé fièrement que Namco allait également être de la partie. Pour développer quels titres ? On pense bien sûr à Soul Calibur qui ne verra sans doute jamais le jour sur PlayStation, du fait de sa complexité graphique impossible à reproduire sur 32 bits. En tout cas, Sega est en train de gagner la bataille du « third party », celle des développeurs, puisque les plus grands se sont d'ores et déjà ralliés à son panache blanc : des titres célèbres comme Cool Boarders et Resident Evil sont en cours de programmation. Il ne reste plus à Sega qu'un pas à franchir : convaincre le public japonais ! Cette nouvelle console est un petit bijou qui mériterait amplement de devenir la nouvelle Play'. Espérons que la conjoncture, mais aussi l'humeur des joueurs, ne viendront pas étouffer le dernier bébé de Sega qui ne demande qu'à conquérir le monde.

Reportage de Reyda



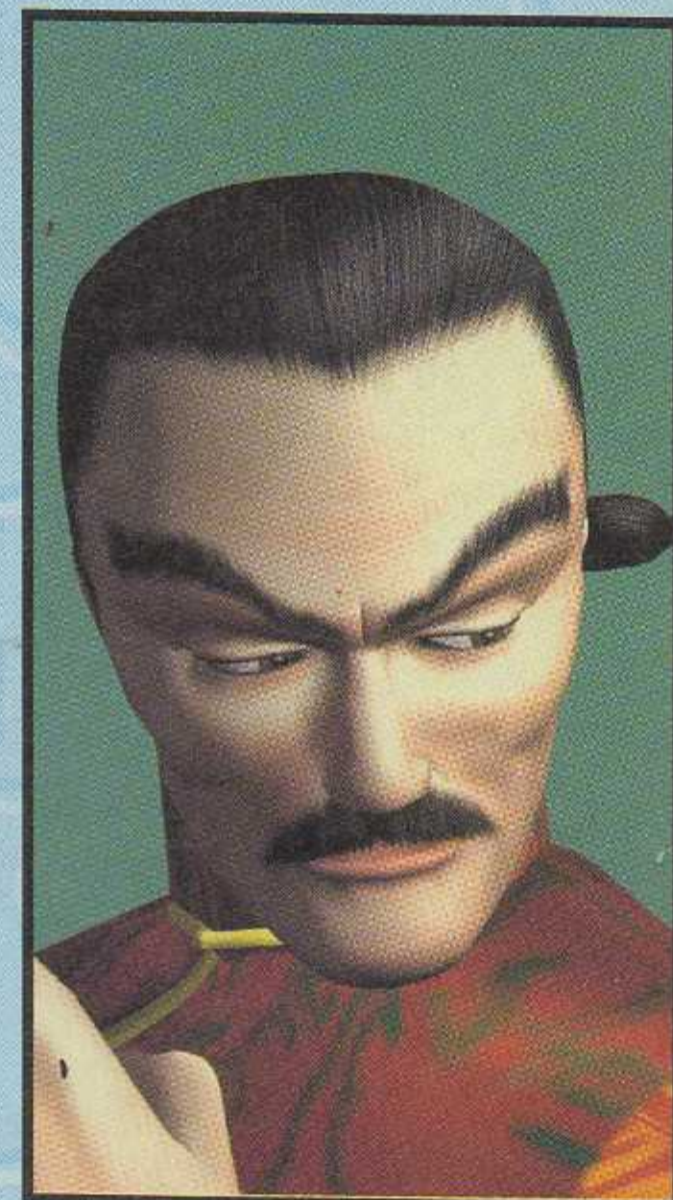
Pro Yakyu Team Wotsukuro : un jeu tactique qui permet de gérer une équipe de base-ball.



Soccer Team Tsukuro : un jeu de management d'une équipe de football, avec des matchs en direct live...

Le réveil de

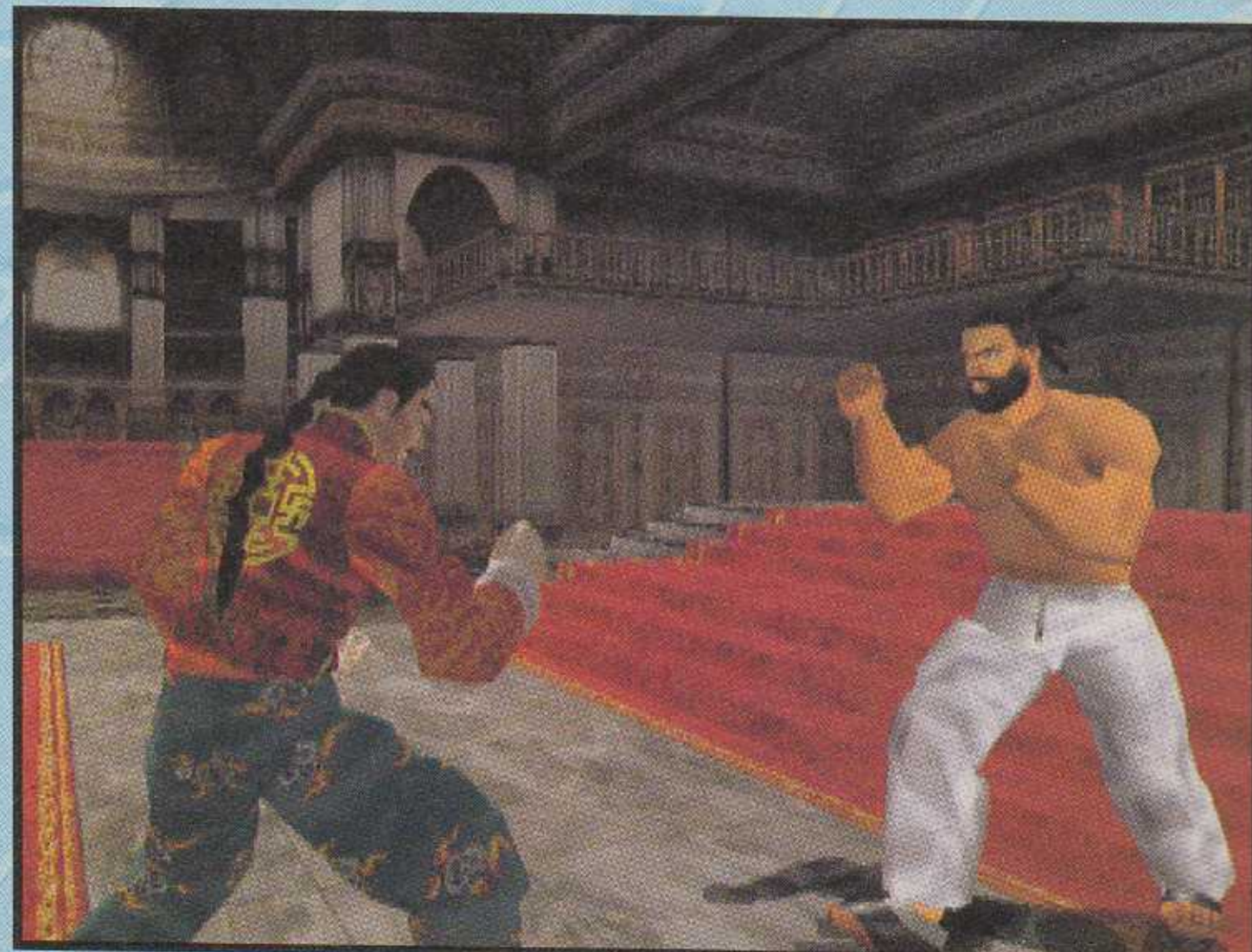
Tous présents au salon, voici les jeux qui accompagneront la sortie de la Dreamcast, plus ceux qui suivront peu après. Et malgré les hordes de Japonais surexcités, nous avons pu y jouer ! Ce sont les hits de demain que nous vous présentons aujourd'hui. Plus qu'un an à attendre, petits Furansu-jin...

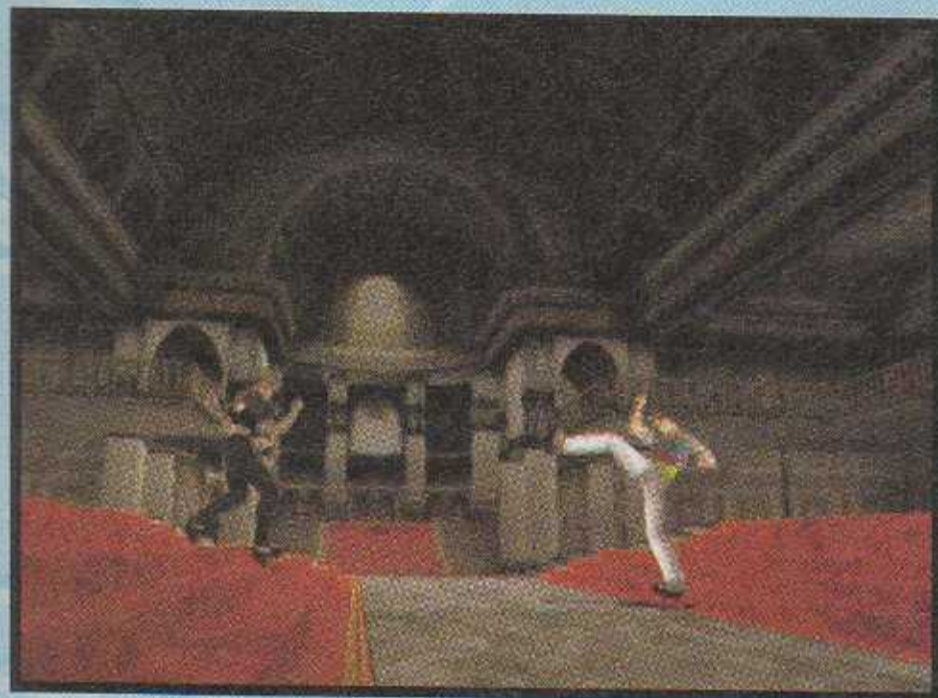


Virtua Fighter 3 Team Battle

Est-il besoin de vous présenter ce jeu de combat très réaliste, qui est la Rolls Royce du genre depuis plusieurs années ? Virtua 3, comme on le surnomme, est le jeu d'arcade le plus attendu sur console. Et l'un des plus difficiles à adapter aussi, vu les formidables performances de la borne, pourtant vieille de deux ans : brume en suspension, soleil couchant, sources de lumières multiples, textures irisées et, surtout, jouabilité et animation irréprochables.

Pour ceux qui ne le sauraient pas, Virtua Fighter a été le premier jeu de combat en 3D poly-





gonale. VF 2 apporta ensuite une panoplie de coups très étendue, et des graphismes beaucoup plus réalistes. Enfin VF 3 a rendu le combat réel à plus d'un titre. Les possibilités d'esquive, les sauts offensifs, les distances de course et la portée de chaque coup sont tellement précis que la chance n'a presque plus aucune place lors des combats. Et comme si cela ne suffisait pas, la borne préférée des joueurs japonais a même subi une petite cure de rajeunissement avec l'édition du Team Battle pour jouer en équipe, et de nouveaux coups pour contrer l'esquive. Adapter Virtua 3 sur console semblait donc relever de l'exploit... Et pourtant, aujourd'hui, le jeu est totalement converti sur DreamCast, tout simplement.

Le résultat est à la hauteur de nos espérances, c'est-à-dire fabuleux ! Sur la version proposée au salon, seuls 4 personnages sur les 12 étaient jouables, mais cela a suffi

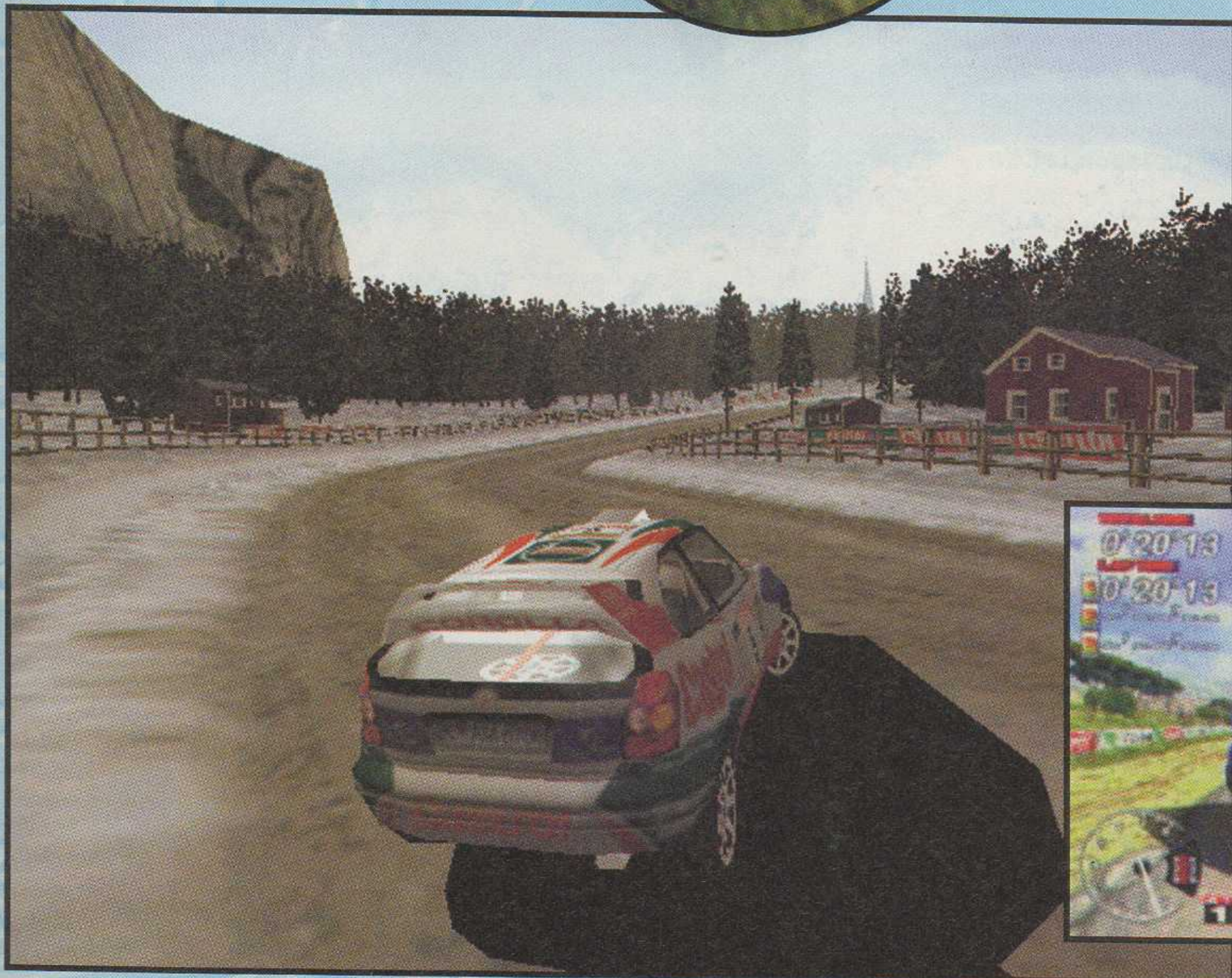


amplement pour juger de la qualité de cette conversion. Les combattants sont identiques à l'arcade et les duels aussi acharnés. Impossible de déceler le moindre défaut. Les décors sont également soignés, ce qui prouve que les programmeurs n'ont pas eu besoin de faire des coupes franches lors de la réalisation. On a l'impression de se trouver devant la borne d'arcade, surtout avec le joystick entre les mains.

Éditeur : Sega
Sortie Japon : 27 novembre

Sega Rally 2

Certes, le salon ne présentait qu'une démo non jouable, sans doute parce que la conduite n'est pas encore au point, mais le résultat semble très satisfaisant. La modélisation des véhicules et des décors est identique à l'arcade, et les sensations sont bien restituées : le paysage défile à vitesse grand V et les spectateurs qui encombrant la route ont à peine le temps d'éviter votre trajectoire ! Là encore, la conversion est parfaite. Le jeu offre des circuits et voitures originaux.



Stop info

Il exploite en plus les possibilités du modem pour permettre à deux joueurs de s'affronter via Internet. Enfin, ce sera le premier titre à profiter de l'accessoire ultime des fous de vitesse : le volant analogique de la DreamCast.

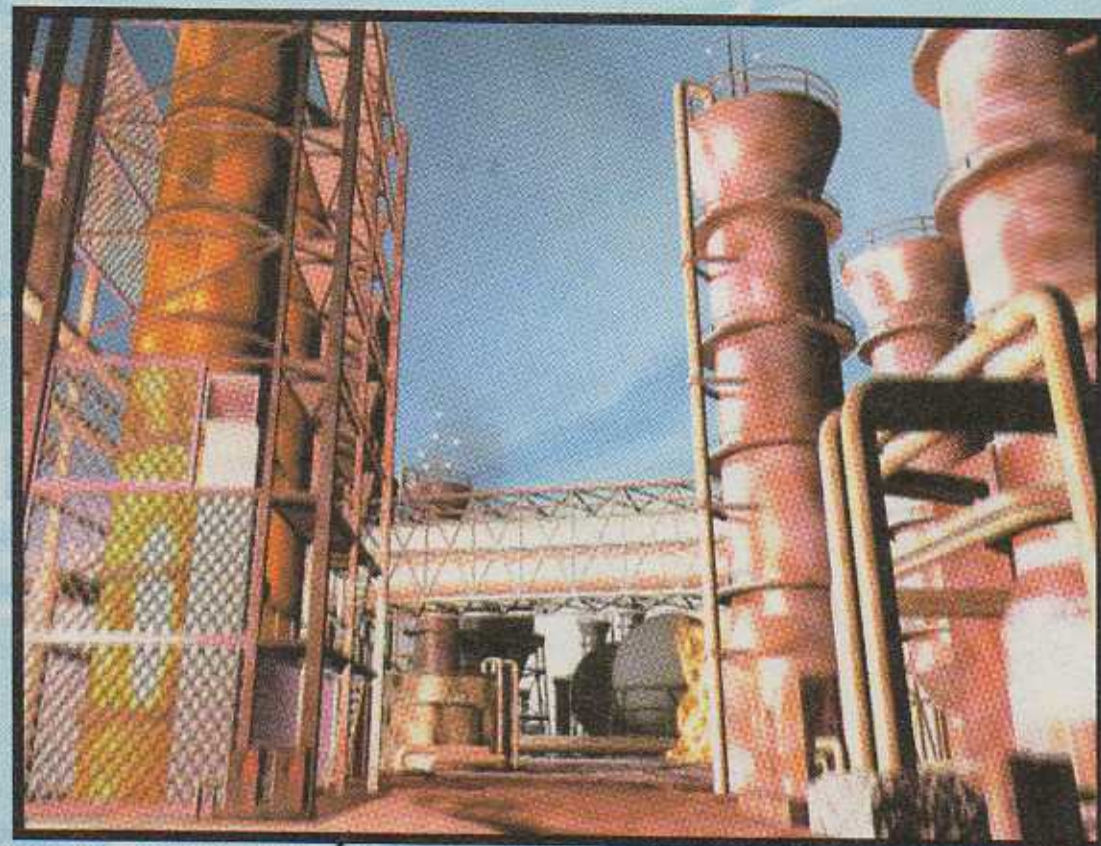
Éditeur : Sega

Sortie Japon : 27 novembre

Bio Hazard - Code : Veronica

Lors de la conférence de presse, le boss de Sega nous a présenté la chose avec un sourire jovial : « Et maintenant, nous allons vous dévoiler un grand succès Capcom, où l'on combat des morts-vivants, mais qui ne sera pas Ghouls'n Ghosts ! » Resident Evil, le jeu le plus gore de la décennie va donc déferler sur la DreamCast !

Si l'histoire démarre juste à la fin de Resident 2, il ne s'agit pas du troisième épisode. Vous y incarnez à nouveau Claire Redfield, qui part en Europe sur les traces de son frère Chris. Capturée par de mystérieux individus (sans doute à la solde d'Umbrella), elle se réveille sur une île. Vous devrez résoudre des énigmes tordues et com-



battre les créatures repoussantes qui peuplent cette île pour percer son secret, avant de vous échapper.

On compte beaucoup de scènes en extérieur, et une jouabilité quelque peu modifiée puisque le jeu sera entièrement en 3D. Les décors ne seront plus des images fixes, mais composés de polygones comme les héros et les monstres. Vous pourrez donc « zoomer » sur un élément du décor ou voir à travers les yeux du personnage. Cela signifie également que les colonnes, par exemple, pourront s'effondrer, ou les murs s'écrouler sous vos yeux. De même, les effets de lumière, lorsque vous utiliserez une arme, viendront illuminer les objets autour de vous. Enfin, l'animation ne sera pas en reste : la puissance de la DreamCast permet des détails incroyables et une fluidité inédite pour votre personnage et vos ennemis. On en trépigne déjà d'impatience !

Éditeur : Capcom

Sortie Japon : N.C.

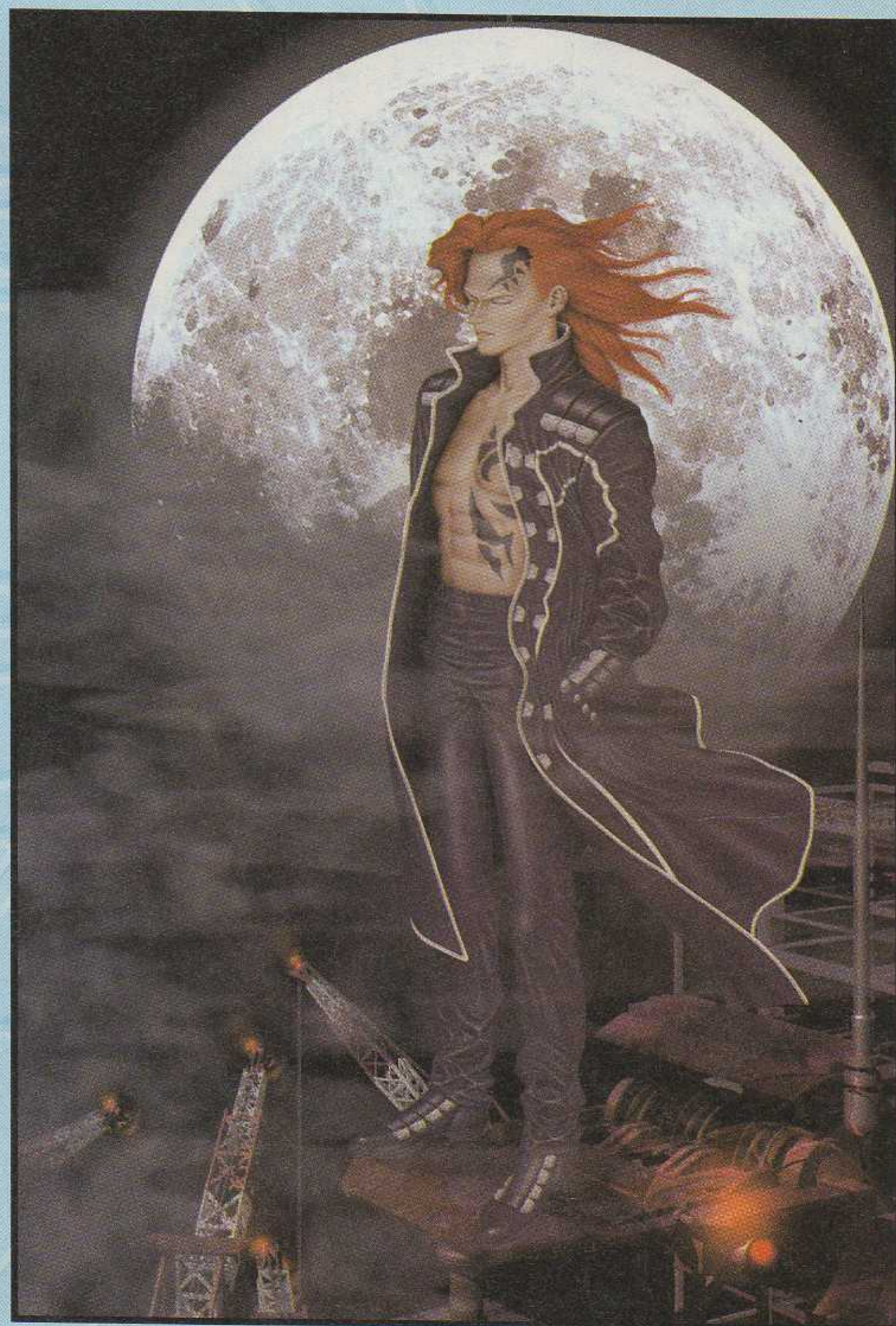
July

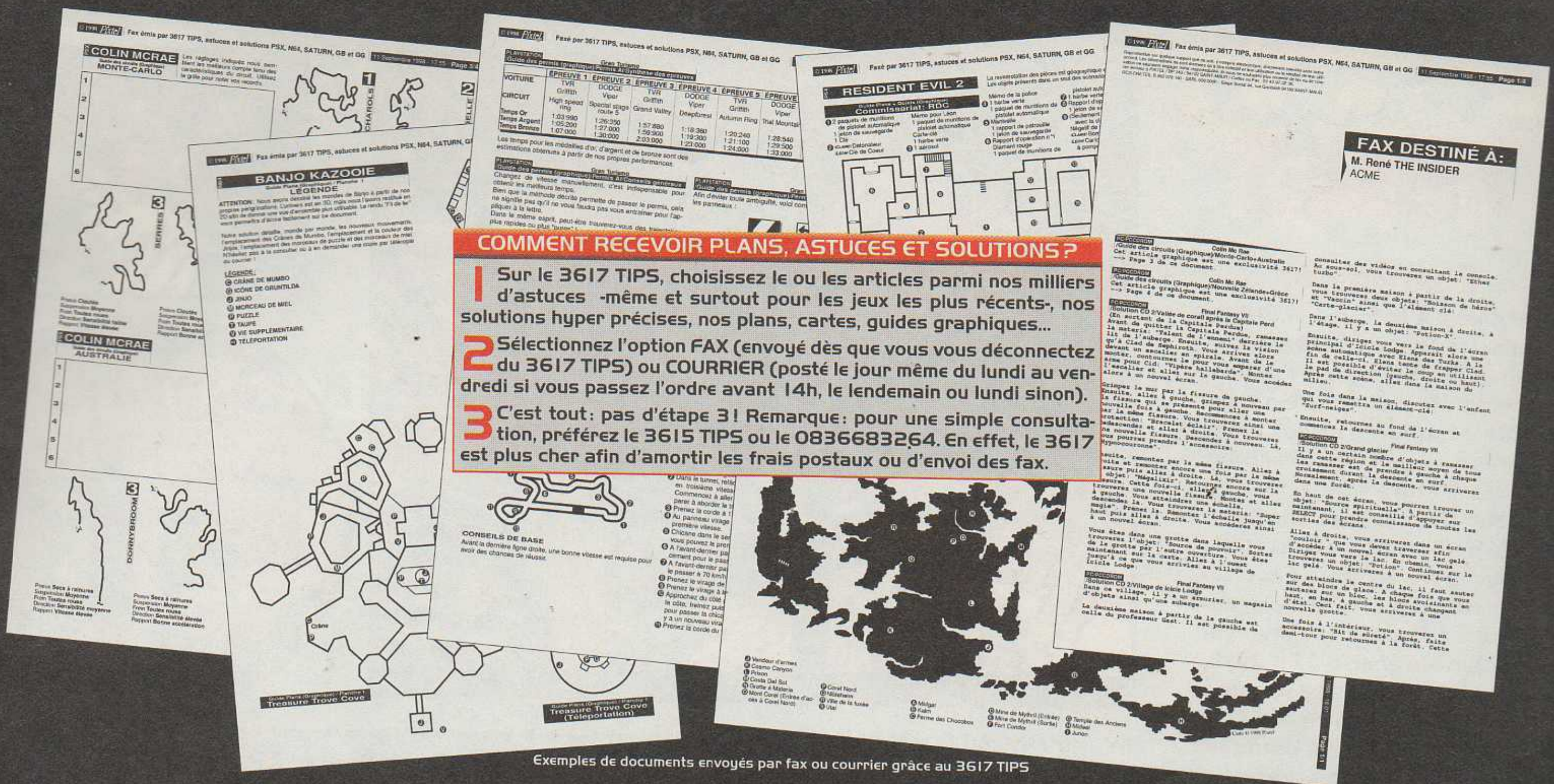
Ne vous y trompez pas ! Malgré de très beaux décors en 3D précalculée et des scènes cinématiques très réussies, July ne risque pas trop d'intéresser les Occidentaux que

nous sommes. C'est un jeu d'aventure avec des tonnes de textes et de lieux à visiter dans le bon ordre, pour déclencher les événements qui ponctuent la trame du récit. Il n'y a pas une miette d'action, et c'est 100 % en japonais. L'histoire se passe en juillet 1999, au moment où naissent des êtres humains asexués, dotés de pouvoirs psy, et où une prophétie de Nostradamus est sur le point de se réaliser (ce qui explique les phrases en vieux français aperçues durant l'intro). Rien d'intéressant pour nous, donc.

Éditeur : Fortyfive

Sortie Japon : 27 novembre





COMMENT RECEVOIR PLANS, ASTUCES ET SOLUTIONS ?

- 1 Sur le 3617 TIPS, choisissez le ou les articles parmi nos milliers d'astuces -même et surtout pour les jeux les plus récents-, nos solutions hyper précises, nos plans, cartes, guides graphiques...
- 2 Sélectionnez l'option FAX (envoyé dès que vous vous déconnectez du 3617 TIPS) ou COURRIER (posté le jour même du lundi au vendredi si vous passez l'ordre avant 14h, le lendemain ou lundi sinon).
- 3 C'est tout : pas d'étape 3 ! Remarque : pour une simple consultation, préférez le 3615 TIPS ou le 0836683264. En effet, le 3617 est plus cher afin d'amortir les frais postaux ou d'envoi des fax.

Exemples de documents envoyés par fax ou courrier grâce au 3617 TIPS

TIPS* à la DEMANDE par FAX ou COURRIER

3617 TIPS

Astuces, solutions, guides et plans PC et CONSOLES

MINITEL
3615 TIPS
 L'officiel des TIPS* par minitel.

TÉLÉPHONE
0836683264
 L'officiel des TIPS* par téléphone.

ON VOUS GATE!

GAGNEZ LA DREAMCAST

et un jeu et une Playstation sur le 3615 TIPS



Dreamcast.

Faxtel 3615, 083668; 2,23F/MIN. 3617; 5,57F/MIN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.

* TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant de mieux tirer parti d'un jeu vidéo.

Stop info

Blue Stinger

Lorgnant à la fois du côté de Parasite Eve et de Resident Evil, Blue Stinger propose, comme programme, une presqu'île à explorer et des dinosaures à combattre ! Premier jeu d'aventure et d'action en 3D sur DreamCast, son principe est plutôt classique : résoudre des énigmes à la chaîne et tuer des créatures gigantesques à la pelle (et inversement). Le scénario ? En 1818, un météore s'écrase sur une péninsule dénommée « l'Île aux dinosaures » ; ça pourrait être le début d'une nouvelle catastrophe pour l'humanité, mais heureusement vous êtes là ! Avouons que ce n'est pas très original. Pourtant le concepteur et scénariste du jeu, Nishigaki, un vétérinaire de l'équipe Climax qui a bossé autre-



Blue Stinger



Power Stone

fois sur Dragon Quest puis Shining Force, nous assure que le scénario est béton et bourré de trouvailles. Il compte même en faire le meilleur jeu de la DreamCast, cent fois plus puissante que la Saturn selon lui ! Et en ce qui concerne les graphismes, l'animation et les délires visuels (explosions flash et rayons en tout genre), il a raison d'être optimiste. Par ailleurs, un spécialiste d'Hollywood a mis son savoir-faire à contribution pour obtenir des angles de caméra cinématographiques !

La jouabilité est encore perfectible, et le jeu ne reposera pas que sur les combats. Les énigmes seront logiques et l'action sera sans cesse relancée par le scénario qui donnera des motivations claires aux héros du jeu. Pour le moment, on a pu diriger, dans les séquences d'action, un barbu affublé d'un bandana et un petit brun accompagné d'un elfe bleuté, une « néphilim ». L'armement est impressionnant, les lieux à



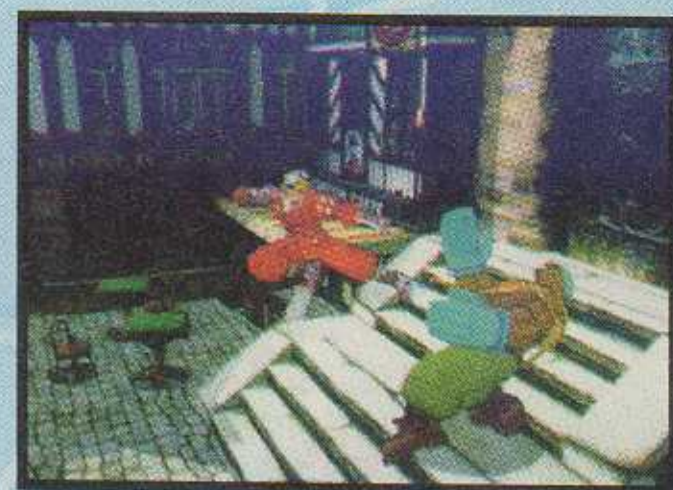
visiter hyperdétaillés, et les créatures cauchemardesques qu'on pulvérise au lance-roquettes sont le fruit du dessein de Beetlejuice (le célèbre film de Tim Burton). Si le scénario suit la réalisation, c'est le hit assuré !

Éditeur : Sega

Sortie Japon : 3 décembre

Power Stone

Cette fois, les gars de chez Capcom ont tout compris ! En plus de nous concocter un Resident Evil de luxe, ils ont entrepris de nous offrir le jeu de combat le plus incroyable de la planète. Power Stone n'est pas — ô joie — un Street Fighter déguisé en 3D ! Il s'agit d'un vrai jeu, unique en son genre, qui mélange duel et action. L'histoire place, au XIX^e siècle, les protagonistes, tous des aventuriers (samouraï, cow-boy, escrimeur...) qui cherchent à s'emparer de pierres magiques pour exaucer leurs souhaits. En pratique, il s'agit de combats à la régulière façon Tobal, dans un espace assez vaste, où tout semble possible. On peut tourner autour de son adversaire, se planquer derrière des



obstacles (voire les utiliser), grimper sur les tables d'un café en terrasse, courir vers le mur pour, emporté par son élan, effectuer une demi-lune et ainsi surprendre son adversaire dans le dos... Et des tas d'autres détails excitants sont au programme. La démo que nous avons vue a réellement coupé le souffle de tous les journalistes présents, tant elle préfigure un nouveau genre de jeu, qui s'affranchit des limitations technologiques qu'on croyait immuables.

On espère beaucoup de Power Stone, et on est bien contents que Capcom sorte du cycle infernal des Street Fighter pour faire avancer les choses. Notons que ce jeu est programmé sur la carte Naomi, et a donc de bonnes chances de sortir en arcade avant sa commercialisation sur DreamCast.

Éditeur : Capcom

Sortie Japon : N.C.

Godzilla Generations

Comme nous vous l'annonçons dans notre dernier numéro, Godzilla vous invite à vous dévouer en détruisant des villes entières. Pas n'importe quelles



Quelle Epique Epopée !



Holy Magic Century



Hot Line 08 36 68 16 15* 3615 KONAMI* 12,2307 Min

"HOLY MAGIC CENTURY" EST UNE MARQUE DÉPOSÉE DE KONAMI CO., LTD. © 1997 KONAMI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
NINTENDO, NINTENDO 64 ET LE LOGO "N" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD. © 1998 IMAGINEER CO., LTD.

Stop info



viles : Tokyo, Yokohama, Nagoya, Osaka et Fukuoka, les grands centres urbains japonais, reconstitués avec un souci du détail bien palpable. Vous pouvez incarner le Godzilla antique ainsi que sa version moderne, mais également son fils Minilla, sa réplique métallique Mecha Godzilla, et le Godzilla nouveau, celui du film US qui détruit New York dans les salles ! Votre vitesse et votre potentiel de destruction sont calculés pour que vos performances soient notées après chaque carnage. Vous devrez aussi combattre les forces de défense qui tentent de vous neutraliser. Il sera possible de

se bastonner à quatre simultanément ! Par ailleurs, les possesseurs de VMS apprécieront le mode Coliseum pour faire s'affronter les petits monstres élevés avec amour.

Après quelques parties, on constate que Godzilla est un bon petit jeu, mais les autres productions DreamCast devraient logiquement lui faire de l'ombre...

Éditeur : Sega

Sortie Japon : 27 nov. 98

Climax Landers

Vous souvenez-vous du titre de Climax, Land Stalker, décliné par la suite en Lady Stalker avant d'évoluer en Dark Savior ? Eh bien les anciens héros reprennent du service. Climax Landers est le premier jeu mélangeant RPG et aventure sur DreamCast, et c'est déjà le plus beau du monde ! La modélisation des héros est inouïe, les décors très fouillés, et l'animation... je n'ose vous en parler car vous allez me soupçonner d'être un agent spécial de propagande Sega. Les villes, les forêts, les ruines, les boutiques... on a vraiment l'impression d'y être ! Une vue subjective permet même de voir à travers les yeux du héros

avec une qualité jamais atteinte. Non seulement il est bien réalisé, mais en plus il



exploite le VMS de façon originale : en franchissant certaines étapes du jeu, vous pourrez gagner des mini-jeux ainsi que des monstres à élever, qui se chargeront sur le VMS pour continuer à jouer une fois la console éteinte !

J'ai eu l'occasion de me balader longuement dans le monde de Climax Stalker, et croyez-moi, on n'en finit pas d'être émerveillé. On éprouve les mêmes sensations que lorsqu'on a découvert Mario pour la première fois, et pourtant à Player, on voit des nouveaux jeux tous les jours ! Allez, place aux photos qui parleront mieux de ce très grand jeu que mon verbiage superflu...

Éditeur : Sega

Sortie Japon : janv. 99

Sonic Adventure

Le mois dernier, nous vous avons déjà parlé de Sonic, alors soyons bref...

Après y avoir joué en long et en large, on ne peut dire qu'une chose : c'est un bon jeu ! Il propose un mode combinant aventure et action assez vaste, dont Sonic est la vedette. Les cinq autres personnages peuvent être joués, et ils possèdent en quelque sorte chacun leur propre jeu. Par exemple,



si vous jouez avec Tails, le

renard, vous courez à travers les stages du jeu contre Sonic, et devez battre de vitesse le hérisson. Si vous optez pour E-102, le robot, vous êtes plongé au cœur d'un shoot'em up en 3D dans des stages labyrinthiques. Sonic Adventure contient, en fait, plusieurs jeux en un seul. Il est superbement réalisé — le seul bémol réside dans l'absence de mode Multijoueur. Les auteurs du jeu nous ont toutefois confié qu'un autre jeu avec Sonic, en vedette, était prévu — ben voyons, en voilà une surprise !

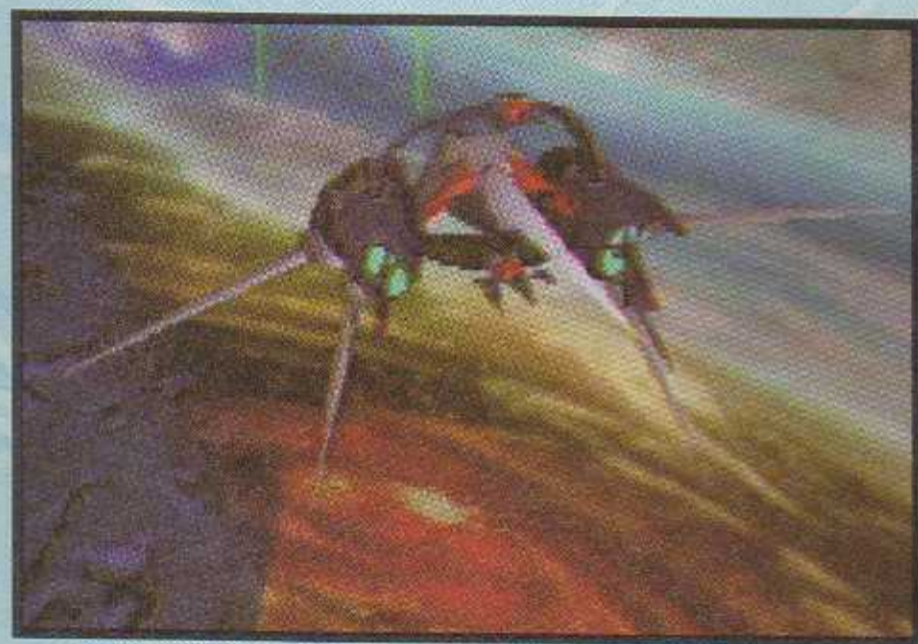
Éditeur : Sega

Sortie Japon : 17 décembre



Geist Force

La DreamCast aura son Starfox... enfin, son Lylat Wars bien à elle ! Et il s'annonce plus beau que dans vos rêves... En 3075, l'humanité a conquis un paquet de planètes, mais reste toujours aussi stupide : les guerres entre colonies sont de mises et des armes mortelles sont conçues. La paix revient, éphé-



mère. Et quand le plus grand conflit humain éclate, seule une poignée de pilotes décide d'aller détruire les armes assez puissantes pour éradiquer des planètes entières. Ils vont tenter une percée entre les armadas en guerre pour empêcher l'irréparable... Voilà un scénario qui dit tout ! Vous pilotez donc un de ces vaisseaux rebelles dans un monde en 3D tellement beau qu'on ne veut pas croire que c'est un jeu vidéo ! Les graphismes atteignent un degré de complexité et de finesse difficilement visible en photos... Le principe est basique : cartonner des cibles en vol et au sol, à la manière de Lylat Wars sur N64. On ne peut pas vous assurer que la jouabilité est réussie, mais on vous en reparle le plus vite possible.
Éditeur : Sega
Sortie Japon : 10 décembre



Incoming

À la manière des jeux de simulation qu'on peut voir sur PC, ces derniers temps, Incoming vous propose d'accomplir des missions de combat à bord de divers véhicules : tanks, hélicoptères d'assaut ou encore tourelles de défense anti-aérienne. Tout est incroyablement beau, mais on va finir par s'habituer (Ndlr : On est déjà blasé !)... Les commandes très « arcade » répondent au doigt et à l'œil, et cartonner les adversaires est un vrai plaisir.

Ce n'est sûrement pas le jeu du siècle, mais il contient une soixantaine de missions et prouve surtout que les consoles peuvent désormais marcher sur les plates-bandes du PC pour beaucoup moins cher.

Éditeur : Imagineer

Sortie Japon : 23 décembre



Pen Pen Tri Icelon

Ce jeu de course à l'aspect rigolo, met en scène sept pingouins. Les parcours sont composés de trois étapes : glisser sur le ventre, nager la brasse, et enfin courir jusqu'à l'arrivée. Pour avancer, il suffit de presser les boutons



en rythme. Dans la partie course à pied, il est même possible de frapper ses voisins pour leur faire perdre du terrain.

Très rigolo à quatre joueurs, du fait de la compétition et des mimiques hilarantes des pingouins, Pen Pen s'avère en revanche beaucoup moins drôle tout seul. Il pourrait trouver son public parmi les plus jeunes.

Éditeur : GE

Sortie Japon : 27 novembre



TUROK

SEEDS OF EVIL™

LE GUIDE COMPLET DANS

64-PLAYER

LES PLANS ET ASTUCES DES MEILLEURS JEUX NINTENDO 64

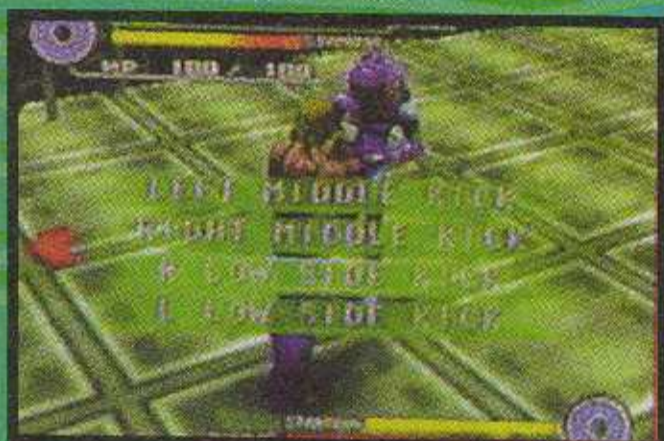
En kiosque
dès le 16
novembre

Hybrid Heaven

Ce Resident Evil-like, prévu depuis de longue date, proposera finalement un système de combat différent du hit de Capcom. Si on se promènera dans



des couloirs en full 3D, les affrontements contre les monstres se feront via un menu, dans lequel vous sélectionnerez les coups de poing, pied et prises de catch à infliger aux sinistres créatures. Dommage pour les fans d'action pure et dure...



Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : mars 99

LE RETOUR DES PORTABLES

Neo-Geo Pocket

Présente sur le salon, la Neo-Geo Pocket s'est enfin montrée. Mieux, nous avons pu jouer aux jeux ! Parmi eux, le tennis, qui rappelle celui de la Nec, le foot, excellent pour une portable, ainsi que le King of Fighters où l'on pouvait s'affronter en duel via le cable link, ont particulièrement retenu notre attention. Bien réalisés et d'une qualité surpassant la Game Boy, les jeux Neo Pocket offrent un intérêt digne d'une console de salon.



Petite, légère et dotée d'un système de commandes très précis, cette portable existe déjà en plusieurs coloris. Un projet de Neo Pocket Color était également présentée. Aucune précision sur la liaison avec la DreamCast n'a été fournie, mais on sait déjà que le King Of Fighters DreamCast, mis en vente en même temps que le prochain KOF pour la Neo Pocket, supportera la liaison câblée entre les deux consoles.

Éditeur : SNK
Sortie Japon : 28 octobre 98
Prix : 7 800 Yen (environ 400 F), avec une dizaine de jeux dispo à sa sortie.

Wonder Swann

La Wonder Swann de Bandai a créé la surprise. Cette portable vraiment minuscule, aux allures de Game & Watch, est pourtant dotée d'un écran très lisible en huit nuances de gris, et gère les effets spéciaux genre distorsion d'écran et scrolling sinusoïdal. Le plus fort, c'est que cette console tenue secrète jusque-là propose déjà une flopée de jeux réalisés par de grands éditeurs : Chocobo Dungeon de Square, Densha De Go de Taito et Puyo Puyo d'ASCII par exemple, étaient présentés sur le stand. D'autres éditeurs prestigieux, comme Capcom, Namco, Konami et Atlus ont annoncé également leur participation. On a pu jouer à plusieurs jeux

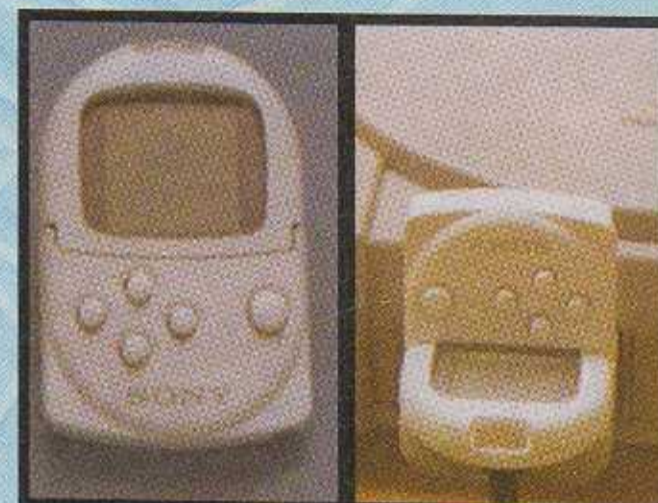


d'action, golf, wargames et RPG, déjà très avancés. La particularité de cette console est qu'elle possède deux croix de direction afin de jouer horizontalement ou verticalement (enfin, en hauteur ou en 16/9°) selon le jeu.

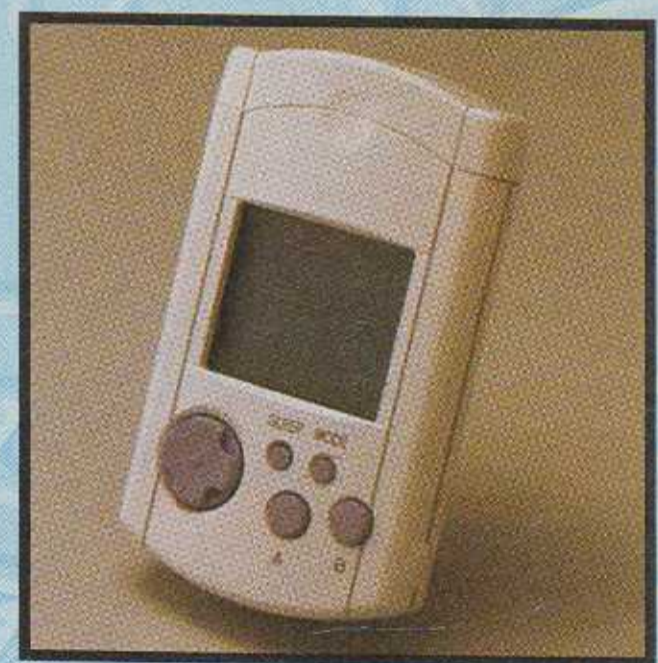
Éditeur : Bandai
Sortie Japon : mars 99
Prix : 4 800 Yen (environ 250 F), une quinzaine de titres en préparation.

VMS et PDA

Le PDA de la Play', renommé « Pocket Station », a inauguré le concept de Memory Card « jouable », repris par Sega pour sa DreamCast. Ainsi, Street Fighter Zero 3 de Capcom permettra de faire évo-



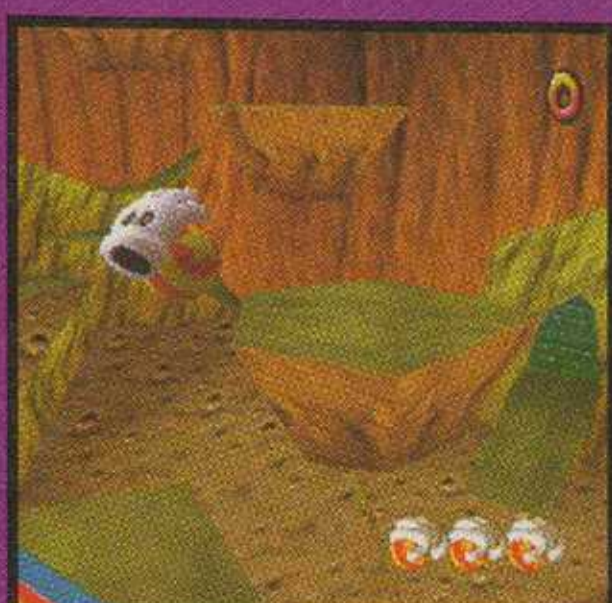
luer une équipe de trois fighters dans un mode Manager. Un jeu de simulation d'aquarium d'Electronic Arts vous invitera à soigner et éduquer des dauphins, requins et otaries, sur la portable avant de les lâcher dans votre aquarium géant sous les yeux du public. Le VMS (Visual Memory System) semble un peu moins évolué que le PDA. Les jeux qui tournent dessus sont assez « cheap », mais ils offrent l'avantage d'être réellement complémentaires avec les jeux DreamCast.



Comme un gant... GLOVER

Glover est un jeu tout mignon où l'on dirige un gant à quatre doigts, tout droit sorti de l'univers de Disney. Le but du jeu est de diriger une balle et de la ramener à un endroit précis. À l'aide du gant, il est possible de prendre la balle, de la faire rouler ou encore de la lancer. Outre son concept original, Glover est suffisamment vaste pour permettre aux joueurs de petites promenades bucoliques à travers les champs virtuels. Une bonne idée, plus une bonne réalisation, Glover est un jeu pour les plus jeunes certes, mais craquant !

Console : N64. Éditeur : Hasbro. Sortie France : fin novembre.



DRAGON BALL GT **CARDS**

De nouvelles aventures, SERIE 1
une collection fantastique!

1998 - SYSTEME SOLAIRE - PLANETE TERRE

APPARITION D'UNE COLLECTION DE 100 CARTES

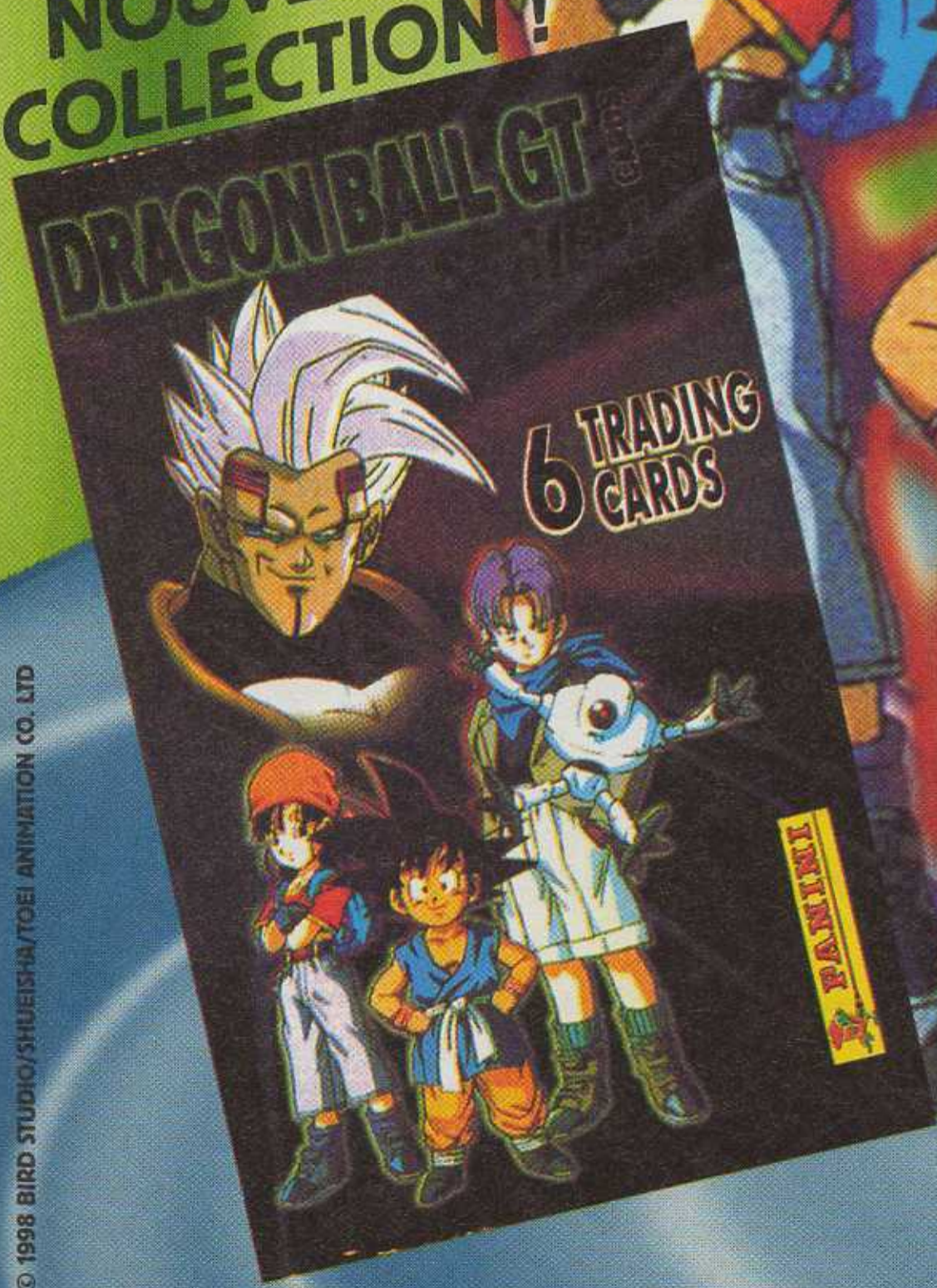
EXTRAORDINAIRES SUR LES DERNIERES AVENTURES

DE SANGOKUH - SERAIT VENDUE PAR DES INDIVIDUS

APPELES "MARCHAND DE JOURNAUX".



**NOUVELLE
COLLECTION!**



LA POCLETTE DE 6 CARTES : 8F
LE CLASSEUR : 45F.



© 1998 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION CO. LTD

PUBLICIS MEDITERRANEE

Stop info

Sales morneux ! Razmoquets

Razmoquets, ça veut dire littéralement : « qui rase la moquette ». Ce terme désigne les charmants bambins, héros de ce soft de plate-forme en 3D. Si le but du jeu nous est encore quelque peu obscur, le design a conquis Leflou qui s'est complètement retrouvé dans le rôle du petit rouquin. On jugera sur pièce...



Console : PlayStation
Éditeur : THQ
Sortie France : courant 99

Beat Mania

Vous n'avez pas les moyens d'investir dans une paire de Technics et dans plusieurs kilos de vinyles, mais votre rêve reste d'être un DJ ? Konami vous propose une solution intermédiaire avec Beat Mania, la première simulation de



DJ. Niveau zique, on passe du hip-hop à l'Ambient ; ce n'est pas top mais ça le fait un peu. À l'instar de Parappa, il « suffit » de presser des touches au bon moment pour réussir un beau mix. Si au paddle traditionnel le jeu ne s'avère pas très fun, il se pourrait bien qu'il le devienne avec le paddle spécialement conçu pour le jeu (voir photo) et qui reprend le principe de la borne (pour l'instant on la trouve uniquement au Japon).

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie Japon : disponible

SQUARE ENCORE !

Avec l'un des plus grands stands du Tokyo Game Show, Square s'est offert les moyens de présenter au public, ravi, des titres très attendus. Au menu : Final Fantasy VIII, Chocobo Dungeon 2, Saga Frontier 2 et Ehrgeiz version plus.

Des écrans géants diffusaient des séquences cinématiques de FFVIII, de toute beauté, qui nous ont permis de découvrir l'origine de la cicatrice de Squall, le combat fratricide contre Saifer et la mort de Rinoa dans les bras de notre héros couvert de sang (repris dans le logo du jeu). Par ailleurs, on a pu essayer une nouvelle démo dont les menus ont révélé un système de magie combinées assez original, et d'attaques spéciales qui se déclenchent avec d'autres membres du groupe. Chocobo 2, quant à lui, s'avère proche de l'original, mais avec



des graphismes nettement améliorés. Saga Frontier 2 propose un monde visuellement très différent de ce que l'on voit d'habitude. Le héros semble se mouvoir dans un livre d'images, avec des décors peints au lavis, à la gouache... L'effet est étonnant, et finalement très agréable. Notons que l'interface des combats a changé et évoque celle de Final Fantasy Tactics.

Ehrgeiz, enfin, a beaucoup évolué, et propose non plus deux mais cinq personnages issus de FFVII ! Cloud, Tifa, mais aussi Yuffie, Vincent et Sephiroth seront de la partie dans ce jeu



de combat complètement fou. Une partie aventure est également en cours de réalisation, avec des donjons à explorer comme dans Tobal.

Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sorties Japon : FF VIII cet hiver ; Chocobo 2 début décembre ; Ehrgeiz décembre ; et Saga Frontier 2 l'année prochaine.

TAMA MAYU MONOGATARI

Son univers graphique et le design de ses personnages, Tama Mayu les doit au plus célèbre studio d'animation du Japon : le Studio Ghibli, dont Hayao Miyazaki est l'un des membres (Porco Rosso...). L'ambiance de ce RPG évoque d'ailleurs Mononoke Hime, leur dernier succès. On y retrouve des paysages de jungle antique, des villages préhistoriques où les hommes, qui comptent plus sur leur foi en les esprits qu'en



leur technologie balbutiante, mènent une vie difficile en communautés tribales. Vous incarnez un jeune garçon qui possède le don de capturer les âmes des animaux. Ce RPG vous permet donc de récupérer l'esprit des créatures que vous affaiblissez en combat,



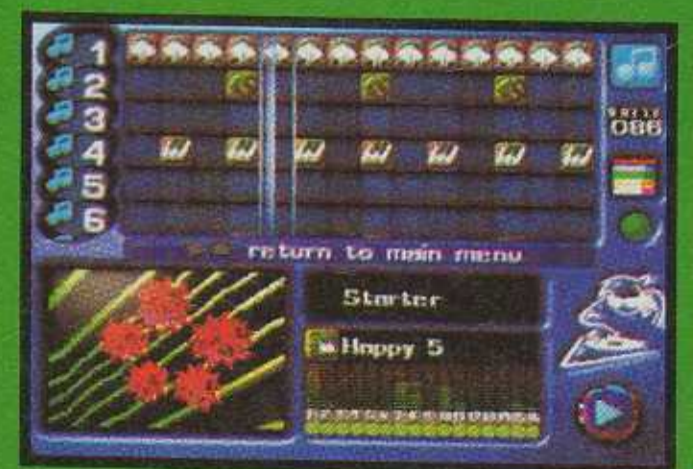
pour les faire se battre à votre place lors des combats suivants. Le jeu est une réussite graphique, et distille une ambiance unique.

Console : PlayStation
Éditeur : Genki
Sortie Japon : cet hiver

Music

Commençons par l'essentiel : Music n'est pas un jeu, mais un éditeur de sons et d'images. On ne retrouve donc pas ici le côté ludique de Sub par exemple, où il vous fallait collecter des icônes sonores pour ensuite les utiliser avec le séquenceur. Vous disposez d'une large bibliothèque de sons et d'images classés par thème : techno, house, trip-hop... avec la possibilité de les modifier et même, selon l'inspiration, d'en créer de nouveaux. La prise en main s'avère assez rapide. En revanche, les temps de chargement trop longs risquent d'agacer le plus zen des utilisateurs. Plus de détails le mois prochain dans le test.

Console : PlayStation. Éditeur : Codemaster. Sortie France : novembre.



Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

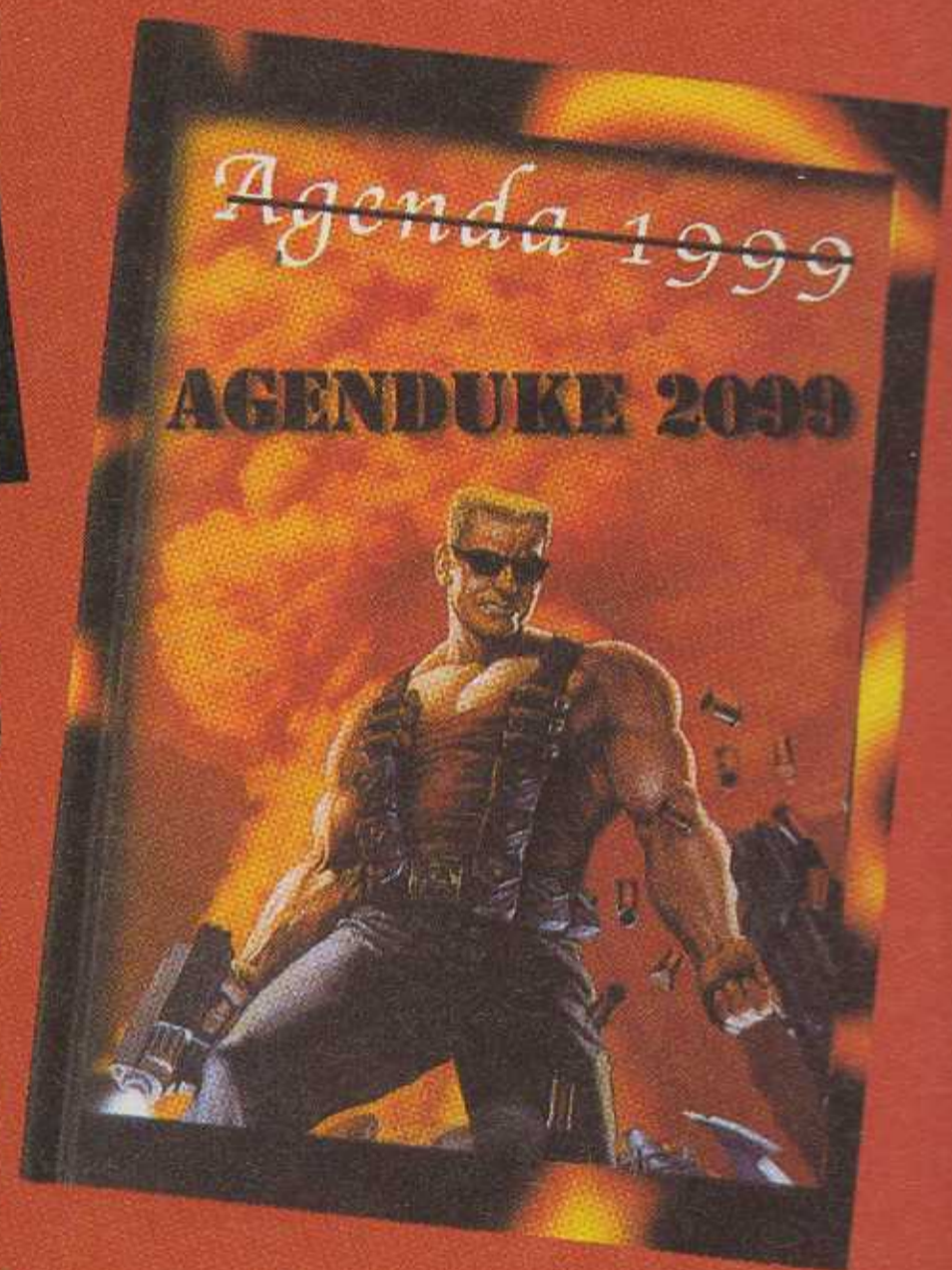
36.15 : 2,23 F la minute



AVEC DUKE, TU PEUX GAGNER



DES JEUX,



DES AGENDAS,



DES LUNETTES

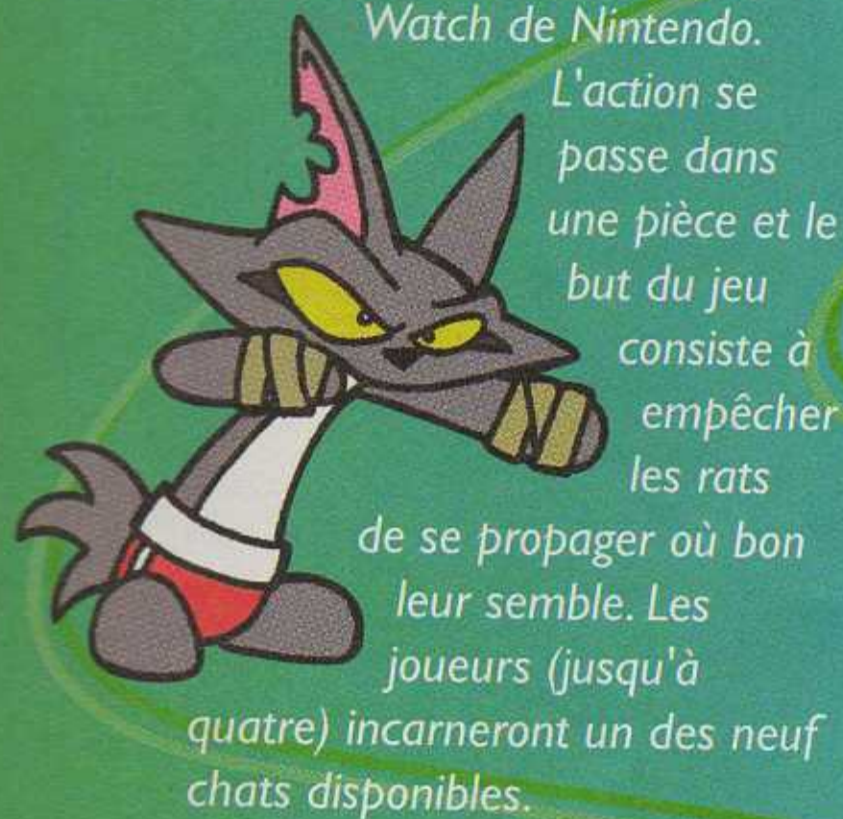
ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX !



Stop info

Miaouuuu Rat Attack

Le concept rappellera sûrement aux vétérans, les jeux Game & Watch de Nintendo.



L'action se passe dans une pièce et le but du jeu consiste à empêcher les rats

de se propager où bon leur semble. Les joueurs (jusqu'à quatre) incarneront un des neuf chats disponibles.

Ce soft possède un look graphique particulier vraiment sympa. Reste à voir le fun qu'il procurera. Rat Attack pourrait surprendre beaucoup de joueurs...

Consoles : PlayStation/N64
Éditeur : Mindscape
Sortie France : mars 99



SOUL REAVER

Sous le nom peu évocateur de Soul Reaver se cache en fait la suite de Legacy of Kain. Heureusement qu'on est là, hein ! Sinon comment l'auriez-vous deviné ?

Après Legacy of Kain un jeu à mi-chemin entre beat them all et RPG, les morts-vivants sont de nouveau à l'honneur. La surprise tient au fait que l'action se déroule dans un environnement 3D animé en temps réel. Et quelle 3D ! Les textures sont de superbe facture et ne pixellent pratiquement pas, même à courte distance. Au niveau de l'animation, c'est d'une fluidité sans faille avec un moteur 3D peut-être plus performant que celui de Tomb Raider III, c'est dire ! L'aspect RPG est désormais renforcé par une tendance un peu plus plate-forme. Action, réflexion et 3D... Patience, encore quelques semaines



et on vous en dira plus sur l'un des hits du début 99.

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : janvier 99



Champion du monde V-RALLY 99

Après le succès mondial de V-Rally sur PlayStation, la conversion N64 est à l'ordre du jour. Étant donné le calme plat qui règne en matière de rallye sur la Nintendo, ce jeu a toutes les chances de se faire remarquer.

Vu le temps qu'a nécessité la conversion N64, on pouvait supposer que le jeu serait remanié, surtout dans le domaine de la jouabilité. Ce n'est pas le cas : les voitures souffrent toujours d'un manque certain de motricité et d'une légèreté exaspérante. Mais une fois passé le cap de la prise en main, la découverte de la quarantaine de circuits et des dix voitures procure de longues heures de



fun. L'aspect technique est assez moyen, avec une animation entachée de gros problèmes de clipping. On note toutefois une amélioration de taille avec la suppression du départ groupé au profit de courses sous forme de spéciales.

Console : N64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : décembre

R4 - RIDGE RACER TYPE 4

On a pu faire quelques parties sur le stand Namco. Eh bien mis à part l'aspect graphique, Ridge Racer n'a pas évolué d'un chouïa ; la conduite ne pose pas de grandes difficultés. C'était surtout l'occasion pour Namco de sortir son nouveau paddle analogique « spécial course », qui devrait remplacer le NeGcon. Ce paddle dispose rien de moins que d'un volant situé au centre, manœuvrable avec un ou deux pouces, au choix. Ça



fait drôle au début, mais c'est plutôt bien pensé.
Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie Japon : décembre

PREPAREZ-VOUS A UN NOUVEAU DEFI



SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

TM

MORTAL KOMBAT

DESTRUCTION FINALE

MAINTENANT

EN VIDEOCASSETTE ET LASERDISC

EN VENTE PARTOUT DÈS LE 20 OCTOBRE 98

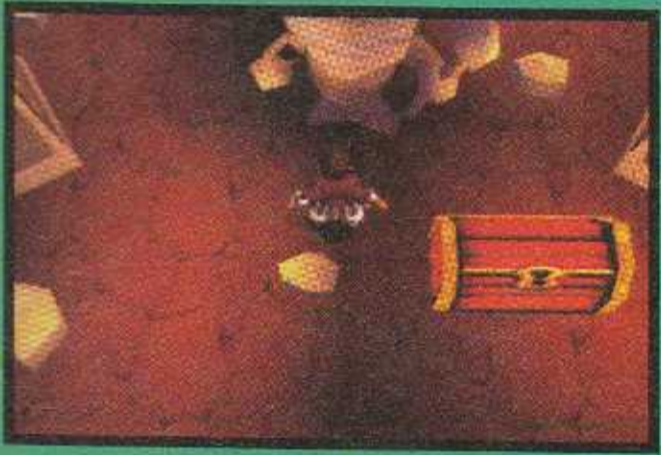


METROPOLITAN
FILM & VIDEO

TF1
VIDEO

Monkey Hero

Monkey Hero est un jeu d'aventure dont les premières images avaient retenu notre attention lors du dernier E3. À présent que nous l'avons essayé, les impressions sont plutôt mitigées. La 3D dont est affublée le jeu est préju-



diciable à la jouabilité, et l'action est un peu niaise. Un titre à première vue anecdotique. À suivre dans notre prochain numéro.

Console : PlayStation

Éditeur : Take2

Sortie France : courant 99

Jet Force Gemini

Le nouveau jeu de Rare se passera dans un futur très très lointain. Si on ne connaît pas encore son contenu, on sait en tout cas qu'il s'agit d'un mélange d'action/plate-



forme. La « patte Rare » semble être au rendez-vous avec des graphismes d'une qualité irréprochable. On en salive d'avance...

Console : N64

Éditeur : Rare

Sortie France : N.C.

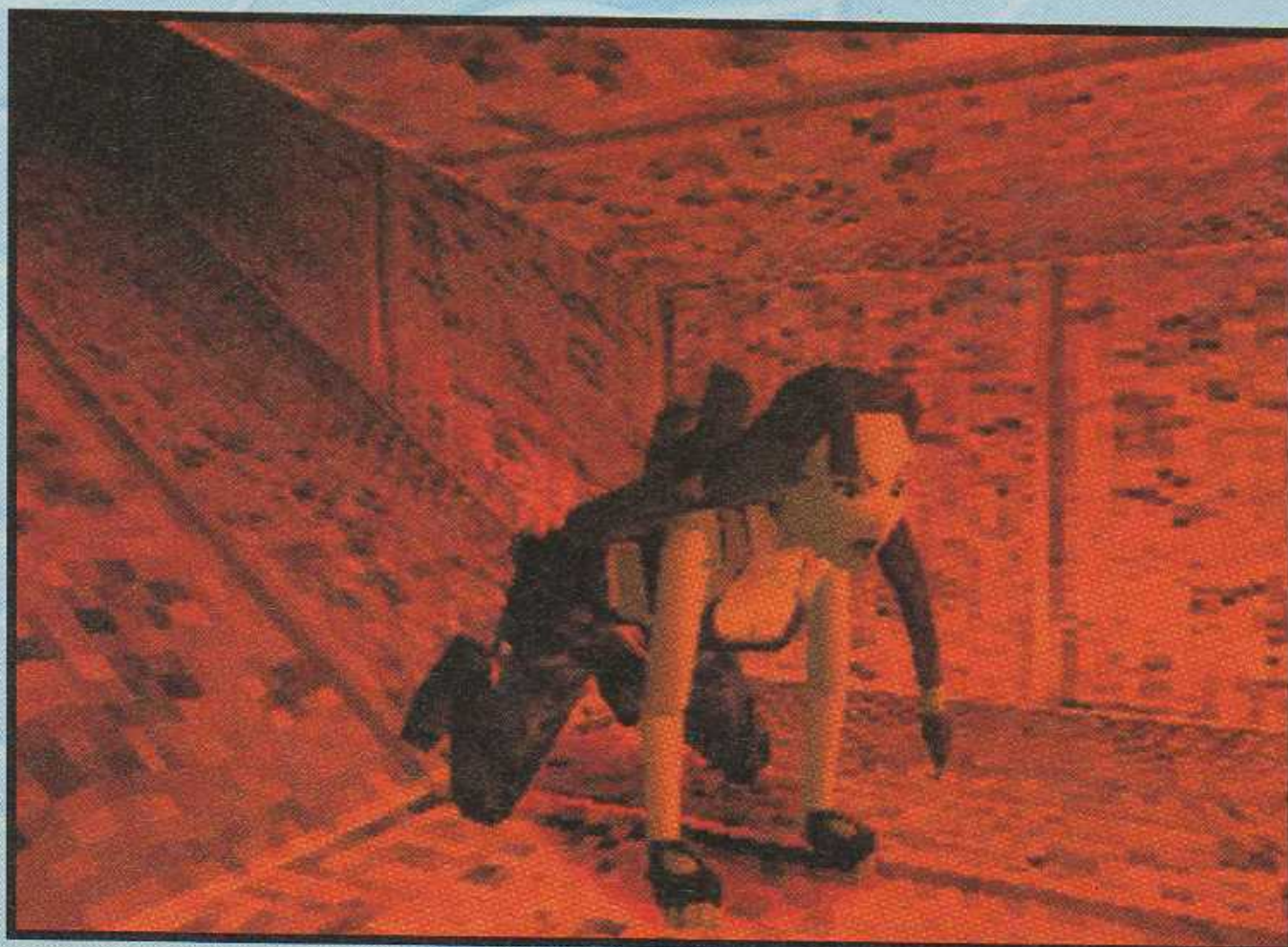
Lara lovely

TOMB RAIDER III

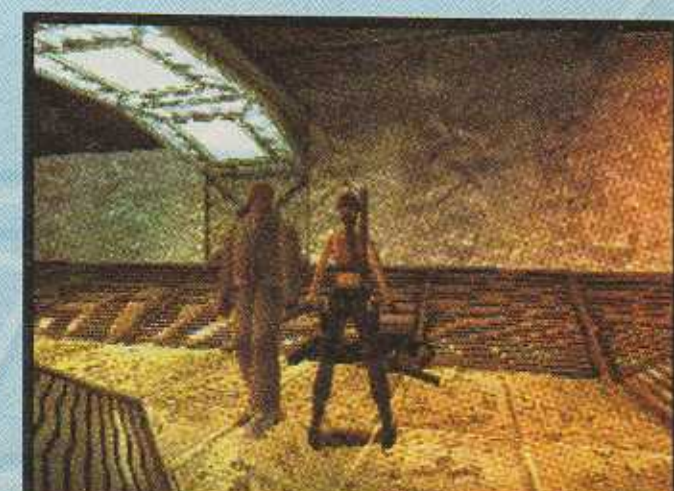
La belle se fait attendre ! Et comme pour mieux nous charmer elle se dévoile petit à petit, niveau par niveau, nouveauté par nouveauté... Dernières impressions.



Ce troisième épisode très attendu s'annonce sous les meilleurs augures, même s'il n'est pas révolutionnaire par rapport aux précédents volets. On constate néanmoins que la panoplie de mouvements de Lara s'est étoffée, avec la possibilité de ramper et de se

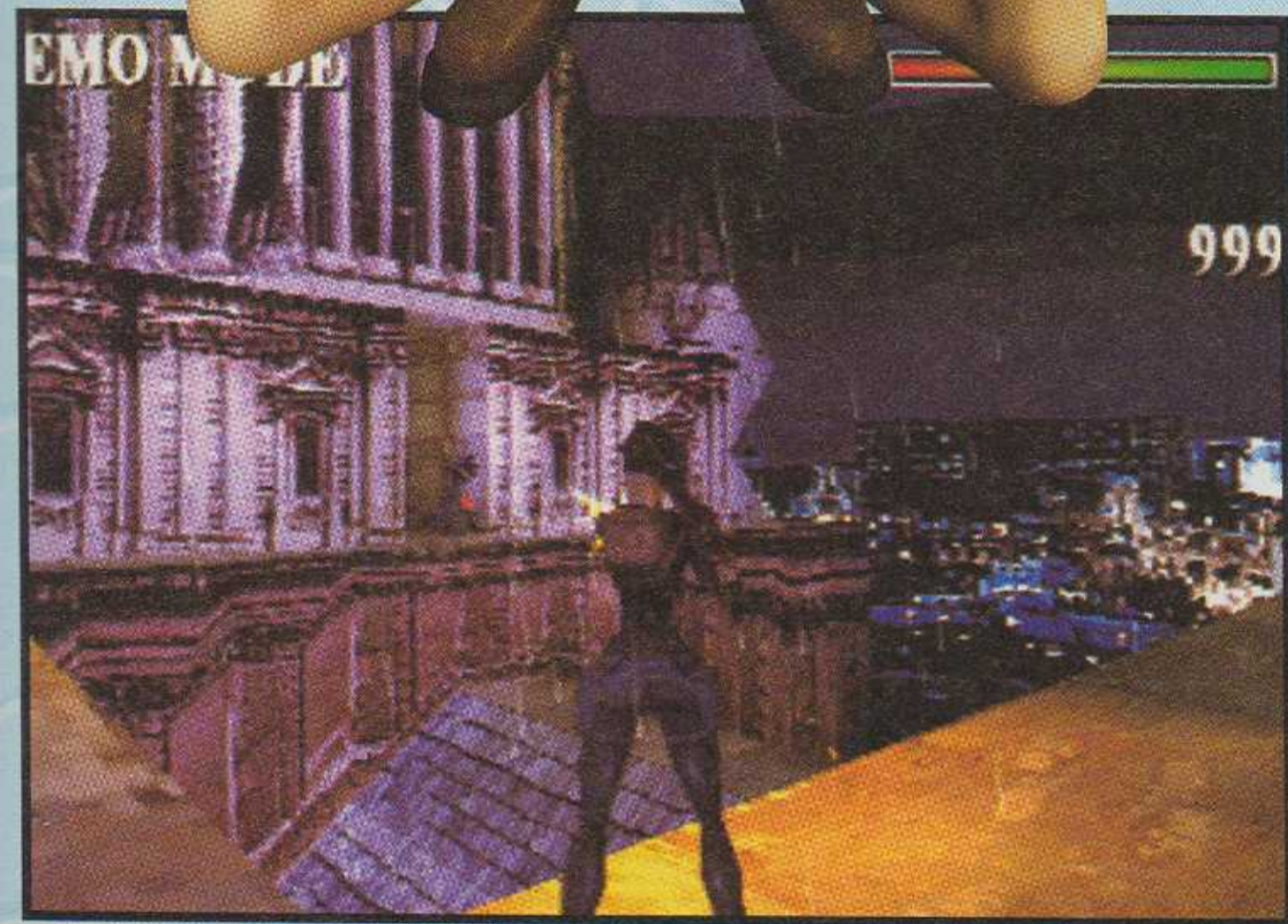


déplacer en se suspendant à certains types de plafonds. Graphiquement, le jeu évolue en proposant une Lara sensiblement plus fine — un fait particulièrement flagrant sur les gros plans. Ajoutons que la gestion des éclairages s'est encore améliorée et offre des





jeux de lumières assez saisissants. L'action développe un rapport action/recherche assez similaire aux épisodes précédents, avec un aspect plate-forme toujours omniprésent. Et comme Lara a écumé la quasi-totalité des vestiges des civilisations antiques, il a fallu trouver autre chose. Notre héroïne va donc se retrouver en des lieux beaucoup moins exotiques comme les couloirs du métro de Londres ou les toits de la Basi-



lique Saint-Paul. Plus original, elle visitera également la mystérieuse Aera 51 (cette zone où l'extraterrestre Roswell est censé avoir « atterri ») dans le Nevada, avant d'embarquer pour le Pacifique sud et l'Antarctique. La grande nouveauté réside dans la possibilité de

choisir l'ordre dans lequel vous effectuerez les niveaux ; ce qui autorise ainsi des possibilités de repli si vous coincez à un en-



droit. Dans le domaine des moyens de locomotion, Lara s'essayera à la pratique du kayak ; et nous avons de très fortes présomptions quant à la présence d'un Quad (moto à quatre roues)... Enfin, sachez que l'interface reste inchangée. Ceux qui ne pouvaient pas l'encadrer ne changeront donc pas d'avis avec ce troisième opus. Les autres, fans de la miss, devraient à nouveau se régaler... à moins qu'ils ne lui préfèrent les atouts plus virils de l'ami Duke. Question de goût !

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : fin novembre

2 000 000

DE PLAYSTATION VENDUES EN FRANCE...

... et un total de 40 millions dans le monde ! La roue de la fortune tourne toujours pour le géant nippon, et les gros titres continuent d'affluer, repoussant toujours plus loin les limites de la machine. À tel point que Sony, serein face à Sega et Nintendo, va continuer sur sa lancée. La PlayStation 2, ce n'est pas pour tout de suite : le bébé de Sony a encore de beaux jours devant lui, puisque Sony France compte atteindre d'ici fin 98/début 99 un parc installé de 3 000 000 de machines en France !



Stop info

Libero Grande

Libero Grande est un jeu de foot au principe un peu particulier. Au lieu de contrôler l'ensemble des joueurs, vous ne gérez que le numéro dix (qui d'ailleurs ne

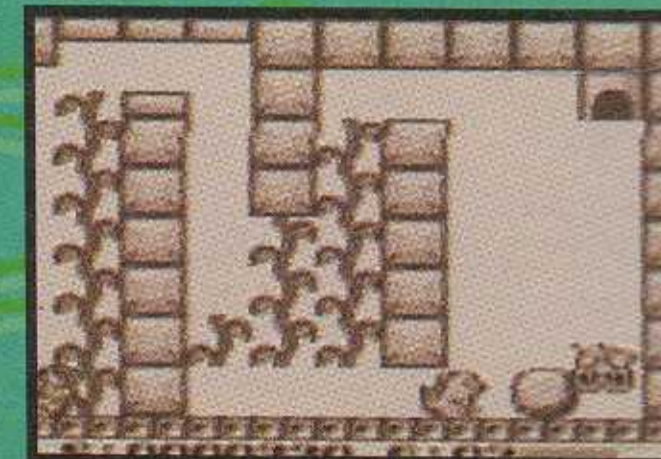


correspond pas au poste de libero). Bien sûr vous participez au match sur le terrain, mais surtout vous ordonnez à vos partenaires de passer, dribbler, tirer... Bref, vous êtes le capitaine ! Le test très bientôt...

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : décembre

Monstrueux Godzilla

C'est presque devenu une tradition d'adapter les plus gros titres consoles 32 ou 64 bits sur la portable de Nintendo. Après Wave Race, V-Rally, voici Godzilla. Rien à



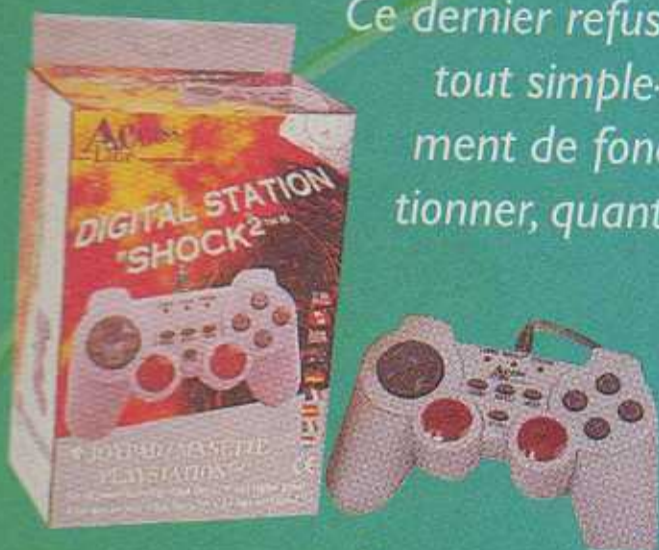
voir avec la version Dreamcast, nous avons affaire à un jeu de tableaux mélangeant plates-formes, labyrinthes et énigmes.
Console : Game Boy
Éditeur : Toho
Sortie France : mi-octobre

Stop info

Erratum

Le mois dernier, nous vous parlions de deux paddles : l'Analog Station Shock 2 (149 F) et le Digital Station Shock 2 (99 F).

Ce dernier refusait tout simplement de fonctionner, quant au



premier, il ne donnait aucun signe de vibration. Ces paddles nous ont été renvoyés et nous pouvons maintenant vous annoncer que les vibrations fonctionnent bien sous Tekken 3.

C'est plus bruyant que vibrant, mais bon... ça vibre.



Console : PlayStation
Distributeur : Guillemot
Prix : 299 F

Trilogy 64

L'affaire du mois ! Même si le paddle n'est pas d'une qualité exceptionnelle,

l'ensemble a le gros avan-

tage de proposer

un rumble

pack, une carte mémoire de 1 Mo (soit l'équivalent de quatre cartes mémoire) et évidemment le paddle, le tout pour 199 F. Même si vous ne l'achetez pas pour le paddle, ça vaut encore le coup !

Console : N64
Distributeur : Guillemot
Prix : 199 F

Sang pour cent TUROK 2



L'indien issu du comics U.S. revient en deuxième année dans un épisode des plus prometteurs et en haute résolution, s'il vous plaît !



On ne présente plus Turok, le premier Doom-like de la N64. Turok 2 reprend le même concept. L'aspect labyrinthique est toujours là avec plus d'interaction entre les niveaux. Les combats, vraiment sanglants, sont nombreux avec des ennemis plus intelligents. Parmi la pléthore d'armes dont

vous disposez, le fusil « décérébreur » est sans doute le plus gore de tous. Un tir avec cette arme fait un trou dans la tête de l'ennemi qui se vide littéralement de son contenu organique, dans une gerbe de sang et de tripes. Dernier « détail », il se pourrait que le jeu soit vendu en bundle avec la cartouche mémoire, pour profi-

ter pleinement de sa haute résolution (voir *Player* n° 90). Une information à prendre au conditionnel, car Acclaim hésite encore entre vendre le jeu seul à 369 F, ou en bundle à près de 500 F...

Console : N64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : décembre

Un titre de légende ABSOLUTE FOOTBALL

Absolute Football aurait pu s'appeler Historic Football vu son principe original. On peut d'ailleurs s'étonner que personne n'y ait pensé auparavant. Au gré des parties,



vous pouvez diriger les différentes formations qui ont marqué l'histoire du football, et revivre les Coupes du Monde, ou disputer un match amical entre deux équipes qui n'ont jamais pu se rencontrer. Ainsi, par exemple, que diriez-vous d'une rencontre entre les bleus de 58 avec Kopa, Fontaine et Piantoni, face au cru 98 avec les Zidane, Deschamps et Desailly ? Ou bien récrire l'histoire en rejouant la demi-finale de 82, face à la

RFA. Tous les rêves sont donc possibles. Et en plus, la jouabilité est plutôt bonne. Avec quelques idées sympa comme les jauges de puissance utilisées dans les jeux de golf et un principe qui change, voici un titre que l'on attend avec impatience à *Player*.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : décembre



GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

GENIAL

GENIAL

GENIAL

PSX*

Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire 15b
ou 1 manette Turbo
GRATUITE

N64*

Pour **500F** d'achat
1 carte mémoire
GRATUITE

SATURN*

2 jeux achetés à 99 F
le 3ème
à 49 F

PLAYSTATION

NINTENDO 64

SATURN

CONSOLE

+ 2 MANETTES + MEMORY CARD
990F

CONSOLE NEUVE

+ 1 MANETTE **790F**
CONSOLE NEUVE
+ ISS 64 **990F**

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY 3/1 **249F**
MEMORY CARD 8 MEGA **199F**
MANETTE TURBO **99F**

NEUF

BATTLE STATION **99F**
BURNING RANGERS **369F**
BUST A MOVE 2 **99F**
CROC **99F**
DEEP FEAR **369F**
DEFCON 5 **99F**
DOOM **99F**
FIFA 98 **99F**
FORMULA KART **99F**
GRID RUN **99F**
HEXEN **99F**
HOUSE OF DEATH + GUN **369F**
J. MADDEN 98 **99F**
M.K TRILOGY **99F**
NBA JAM EXTREME **99F**
NBA LIVE 98 **99F**
NEED FOR SPEED **99F**
SHINING FORCE 3 **369F**
SOVIET STRIKE **99F**
THE HORDE **99F**
WORLD LEAGUE SOCCER **369F**

TOUS LES JEUX D'OCCASIONS
AUX MEILLEURS PRIX.
LISTE SUR DEMANDE.

- VOLANT + PEDALIER + MONTRE **399F**
- ACCESSOIRES-**
- 2 MANETTES
 - SANS FIL **299F**
 - ACTION REPLAY **349F**
 - DUAL SHOCK **199F**
 - GAME BOOSTER **399F**
 - MEMORY CARD 15B **69F**
 - MEMORY CARD
 - SONY **129F**
 - VOLANT + PEDALIER **399F**
- NEUF-**
- ALUNDRA **349F**
 - AZUR DREAMS **349F**
 - BOMBERMAN **299F**
 - BREATH OF FIRE 3 **399F**
 - CC: MISSION TESLA **299F**
 - COLIN MCRAE RALLY **369F**
 - CONSTRUCTOR **349F**
 - CROC **169F**
 - DEAD OR ALIVE **349F**
 - DIABLO **199F**
 - DUKE: TIME TO KILL **369F**
 - EGYPT **349F**
 - FIFA SOCCER 98 **249F**
 - FORMULA ONE 98 **369F**
 - GEX 3D **199F**
 - GT **399F**
 - HEART OF THE DARKNESS **349F**
- GRAN TOURISMO **299F**
ISS PRO 98 **369F**
J. MADDEN 99 **369F**
JURASSIK PARK 2 **149F**
KKND 2 **329F**
LE 5E ELEMENT **349F**
MEDIÉVIL **349F**
MORTAL KOMBAT 4 **299F**
MOTORACER 2 **369F**
NASCAR 99 **369F**
NBA LIVE 98 **149F**
NHL 98 **149F**
NINJA **369F**
ODDWORLD **149F**
ONE **149F**
PANDEMONIUM 2 **149F**
RESIDENT EVIL 2 **369F**
RIVAL SCHOOL **349F**
STREET FIGHTER COLL. **329F**
TAIL CONCERTO **299F**
TEKKEN 3 **399F**
TOMBI **349F**
WILD ARMS **299F**
WWF WARZONE **329F**
X MEN **149F**
X MEN VS STREET FIGHTER **349F**
YANNICK NOAH **349F**
TENNIS **369F**

- ACCESSOIRES-**
- MANETTE
 - OFFICIELLE **199F**
 - MEMORY CARD
 - 1 MEGA **99F**
 - MEMORY CARD 4X **149F**
- NEUF-**
- 1080 SNOW
 - BOARDING **399F**
 - ALL STAR
 - BASEBALL 99 **399F**
 - BANJOO KAZOOIE **369F**
 - BIO FREAKS **469F**
 - BOMBERMAN HERO **399F**
 - BUST A MOVE 2 **399F**
 - CHOPPER ATTACK **449F**
 - COUNTRY CLUB
 - GOLF **449F**
 - CRUIS'N WORLD **399F**
 - DUKE NUKEN 3D **299F**
 - EXTREME G **199F**
 - F1 WORLD GP **369F**
 - FIFA COUPE
 - DU MONDE **399F**
 - FORSAKEN **499F**
 - GEX 2 **469F**
- GOEMON MYSTICAL **499F**
NINJA **399F**
GOLDEN EYE **399F**
GT 64 **469F**
HEXEN **199F**
ISS 98 **399F**
J. MADDEN 99 **449F**
MICROMACHINE

TOUS LES JEUX
D'OCCASIONS
AUX MEILLEURS
PRIX.
LISTE
SUR DEMANDE.

PARLY 2
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 39 55 19 20
LUNDI 10H-20H
MARDI AU VENDREDI 11H-22H
SAMEDI 10H-20H

ST QUENTIN YVELINES
ESPACE ST QUENTIN
TÉL: 01 30 57 13 43
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

CERGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 01 30 75 95 42
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 10H-20H

LILLE
GRAND PLACE
TÉL: 03 20 13 92 92
LUNDI AU SAMEDI 10H-19H30

VAL THOIRY GENEVE
CENTRE COMMERCIAL
TÉL: 04 50 20 86 06
LUNDI AU JEUDI 10H-20H
VENDREDI 10H-21H
SAMEDI 9H-20H

AMIENS
CENTRE COMMERCIAL
HALLES DE BEFFROI
TÉL: 03 22 91 73 33
LUNDI AU VENDREDI 10H-19H30
SAMEDI 9H-19H30

LENS
BOULEVARD BASLY
TÉL: 03 21 70 01 47

REIMS
15, RUE DE L'ETAPE
TÉL: 03 26 88 24 20

DOUAI
39, RUE ST JACQUES
TÉL: 03 27 97 07 71

Ces prix sont exclusifs en VPC pour les jeux neufs et d'occasion.



* Offre réservée exclusivement à la vente par correspondance du 1er au 31 octobre 1998.
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion. Dans le limite des stocks disponibles.

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

GAME'S C'EST AUSSI : LES CARTES MAGICS, FORTERESSE, MIRAGE, ETC ...
LES JEUX TRADITIONNELS, RÉFLEXIONS, D'ADRESSES, ETC ...
POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS, NOUS CONTACTER.

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,
UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

GENIAL

DU 1ER AU 30 NOVEMBRE 1998
FRAIS DE PORT GRATUIT

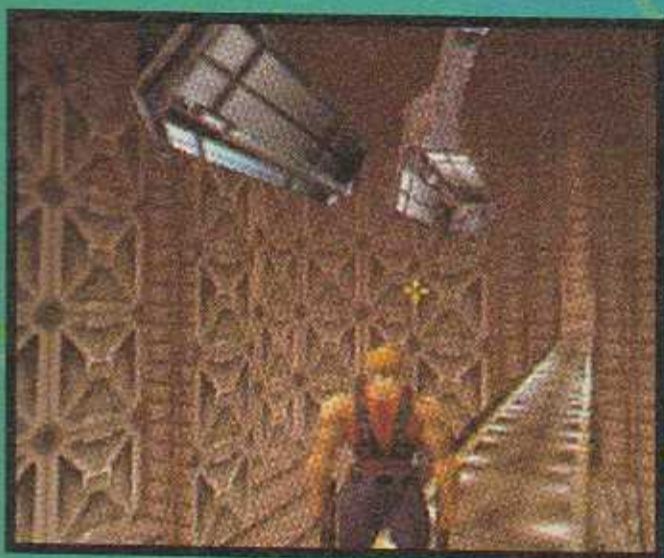
BON DE COMMANDE A RENVOYER A GAME'S VPC
RUE LA VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

CONSOLES ET JEUX	PRIX	NOM :	PRÉNOM :
		ADRESSE :	
		CODE POSTAL :	VILLE :
		AGE :	TÉLÉPHONE :
		SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS) :	
		JE JOUE SUR : <input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> NINTENDO 64 <input type="checkbox"/> PLAYSTATION <input type="checkbox"/> SATURN	
		MODE DE PAIEMENT : <input type="checkbox"/> CHÈQUE BANCAIRE <input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE P CARTE BLEUE N°	
		LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ :	
		SIGNATURE :	
FRAIS DE PORT*	TOTAL A PAYER		

ES, DON-TOM + CARTOUCHES : 40 FRs + CONSOLES : 80 FRs

Duke Zero Hour

La Nintendo 64 va avoir elle aussi son Duke à la sauce « Tomb Raider ». Duke Zero Hour s'annonce bien. Le jeu est magnifique et le principe tout proche de Duke Time to Kill (testé dans ce Player). Enfin



un titre qui déchaîne l'envie sur la Nintendo 64 !

Console : N64

Éditeur : GT

Sortie France : mars 99

Concours Gran Turismo

Le 10 octobre dernier, s'est tenue au Mondial de l'Auto la dernière phase du concours Gran Turismo organisé par Sony. Les seize participants retenus d'après leurs chronos sur le circuit Deep forest se sont affrontés des huitièmes de finale à la grande finale. Il ne devait en rester qu'un, un élu qui allait repartir au volant d'une Viper GTS (700 000 francs quand même, avec assurance pendant un an, carte grise, vignette et stage de pilotage compris). Résultat des courses : l'heureux gagnant n'est pas un inconnu. En effet, Pierre, 24 ans, avait déjà participé au concours Porsche Challenge organisé l'année dernière, toujours par Sony... Concours où il avait d'ailleurs remporté la Boxter mise en jeu ! Eh oui, aussi incroyable que cela puisse paraître, Pierre a gagné pour la seconde fois une caisse de rêve, au grand dam de ses adversaires qui n'ont rien pu faire...

Kolossal ! ZELDA 64

« OCARINA OF TIME »

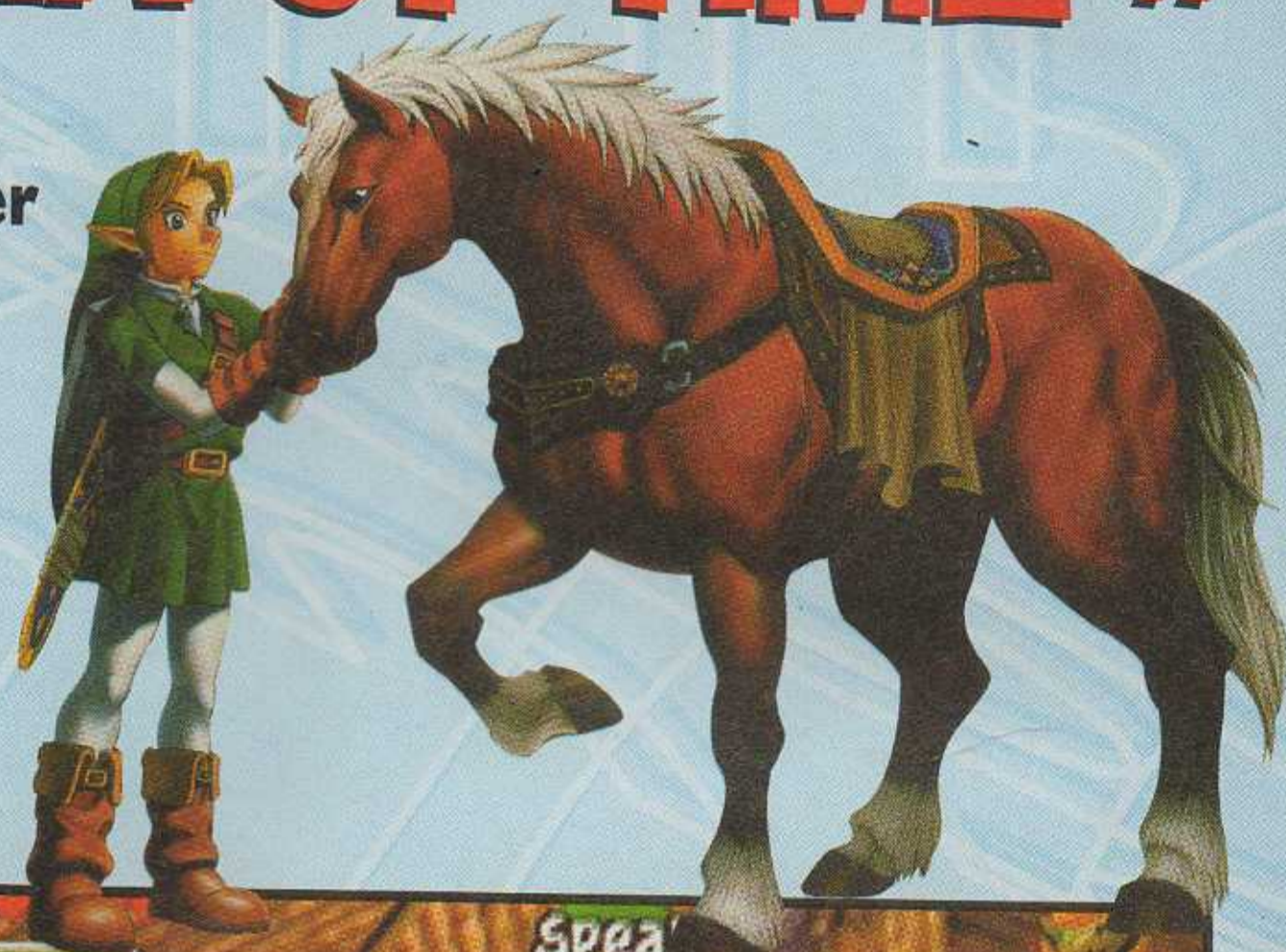
Il aura fallu se déplacer en Allemagne pour enfin éplucher la bête. À la clé, une journée marathon pleine d'émotion aux côtés de Link...

Nintendo Europe nous a offert un petit voyage chez les teutons (ben oui, les Japonais et les Allemands s'entendent plutôt bien en règle générale !) pour nous présenter en avant-première ce qui sera probablement le chant du signe de la N64 : Ocarina of Time, le cinquième opus des aventures de Zelda. Toute la presse jeu vidéo européenne était là pour cette balade organisée, stricte mais efficace. Voici nos premières impressions après une journée, paddle en mains, sur les terres d'Hyrule.

Link prend du volume !



Sous un contrôle sévère (consoles et cartouches sous scellées et nominatives), on s'est immédiatement plongé dans l'aventure, et là, le bonheur nous a rapidement fait frissonner. Premier coup de génie de Miyamoto, se prenant pour George Lucas, Ocarina of Time n'est pas une suite des autres Zelda : il les précède ; et l'on retrouve donc Link enfant, habitant le petit village des Kokiris dans lequel il a été recueilli pour échapper aux forces du mal. Il est la risée des autres



enfants, tant il est différent, et, surtout, il n'est pas accompagné d'une fée pour veiller sur lui comme c'est la coutume chez les Kokiris. Mais tout va changer lorsque l'Arbre de Deku, qui veille sur la forêt et qui se meurt, confie la lourde tâche à Link de sauver Hyrule de la soif de pouvoir du chevalier Ganondorf (qui deviendra Ganon dans les anciens Zelda !). Pour l'aider, il va même lui confier une mignonne petite fée, Navi, qui joue un rôle très important dans le jeu...

Mais la principale innovation, et elle ne vous aura pas échappé, c'est qu'en passant sur la N64 Zelda s'offre un monde en 3D temps réel, comme Mario 64... et cela change tout.

Réflexes à prendre

Du coup, il faut totalement réapprendre à jouer à Zelda. Même si les principes de base sont respectés, comme l'épée, le bouclier, les objets et armes que l'on trouve et que l'on affecte aux boutons... mais aussi la carte du monde, et les gens qu'il faut interroger pour trouver des indices. En revanche, cela décontenance au départ : il n'y a pas de bouton saut, Link saute automatiquement quand c'est possible. Pour les autres actions, selon le lieu, le bouton « A » (bleu) possède différentes attributions qui s'affichent à l'écran pour vous signifier que si vous appuyez à ce moment-là, l'action indiquée sera exécutée. Quant à la gestion des vues, elle est simple : dès que vous appuyez sur « Z », vous êtes replacé dans l'axe de Link, et l'un des boutons « C » vous

À table !



*Nouveaux jeux.
Tests. News. Tips.
Level One.
Top 10.
Clips de jeux.
Warp Zone.
Consoles.
PC & Mac.
Action. Aventure.
Baston. Simulation.
Arcade.
Stratégie.
Musique comprise.
www.gameone.net*

GAME ONE. LA CHAÎNE TÉLÉ DES JEUX VIDÉO.

EN EXCLUSIVITÉ SUR

CANALSATELLITE

ET SUR LES MEILLEURS RÉSEAUX CABLÉS

Liste des revendeurs sur 3615 CANALSAT (1,29 F la minute) ou sur www.canalsatellite.fr



La première. À tous les niveaux.

Stop info

FIFA 99

L'arrivée de la mise à jour annuelle de FIFA est imminente. Elle se traduit notamment par l'actualisation de l'incroyable banque de données dont dispose le jeu. La jouabilité reste assez proche du volet précédent, mais l'action est enrichie de nombreuses petites séquences 3D



illustrant une altercation entre joueurs ou une intervention de l'arbitre. Cela donne un ton encore plus réaliste à un jeu qui l'était déjà pas mal. Les graphismes sont d'une qualité exceptionnelle comme d'habitude et il ne fait guère de doute que les fans du ballon rond seront emballés par ce soft.

Console : PlayStation/N64

Éditeur : Electronic Arts

Sortie France : 20 nov./

5 mars 99

Retrouve la hot-line
Player par téléphone

8 36 68 77 33



permet de basculer en mode Vue subjective sur 360°. Comme ce n'est pas simple puisqu'on n'est pas habitué, toute la première partie du jeu vous apprend à maîtriser tout ça.



Ne vous inquiétez pas, comme d'hab' avec Miyamoto, au final c'est ultra-méga-jouable !

Pour le reste, vous vivrez une magnifique épopée dans un monde gigantesque rempli

d'énigmes de plus en plus balèzes et des situations magiques (comme la rencontre en cachette avec Zelda dans son château). Vous devrez



apprendre des chants pour l'Ocarina, et surtout apprendre à jouer avec le temps, car les jours qui passent (il fait tantôt nuit, tantôt jour) modifient totalement l'environnement. De même, il faudra attendre que Link devienne plus vieux pour exécuter certaines tâches (comme monter à cheval par exemple).

Bref Zelda 64 est une bombe, un jeu auquel on ne peut pas résister plus de dix secondes...

Et vu les problèmes rencontrés par Nintendo pour imposer sa console à travers le monde, ce hit fait un peu figure de dernière chance. Reste donc à croiser les doigts pour qu'il sorte dans les temps en Europe, à savoir à la mi-décembre. Si ce n'était pas le cas, Nintendo n'aurait plus qu'une seule solution : miser sur une hypothétique nouvelle console (N2000 ?)... L'avenir nous le dira !

Reyda-like

TONDEMO CRISIS

Ce titre nous a beaucoup fait rire. Il s'agit d'un jeu sans prétention et bourré d'humour, qui vous place dans la peau d'un col blanc nippon ordinaire, raie sur le côté et lunettes double foyer, à qui il arrive des tas d'aventures stupides mais très excitantes, sous la forme de mini-jeux qui se succèdent. Course d'obstacle dans les bureaux, lutte contre le bou-



ton d'ascenseur, ou danse improvisée à la Parappa, tout se joue avec des commandes simples, et permet à tous

de passer un bon moment. Un peu de fraîcheur qui ne fait pas de mal...

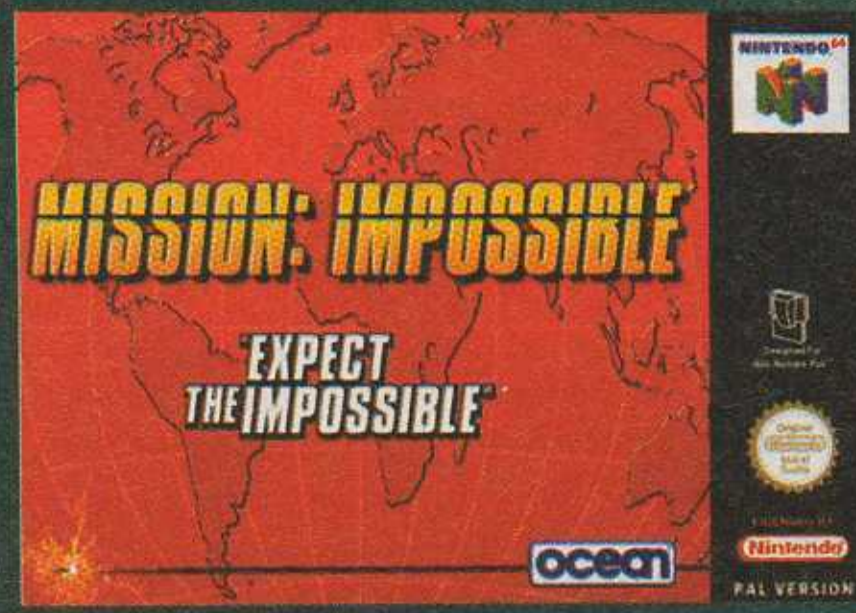


Console : PlayStation
Éditeur : Tokuma Shoten
Sortie Japon : mai 99

GODZILLA

Retrouvez Godzilla et la bande originale du film dans le magazine GODZILLA, l'album. Pour tout savoir sur les musiques du film, les acteurs, le tournage, et pour retrouver l'œil du monstre en poster géant, précipitez-vous chez votre marchand de journaux ! Fin novembre, il sera trop tard !
Prix : 39 francs.





Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés consoles de votre choix, ainsi que les CD-ROM PC et Mac : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 POINT et en nous laissant votre adresse de livraison.

C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*



Playstation

Le 5ème Élément . Superstar Soccer 98 . Wild 9 V-Ball-Beach Volley Heroes . The Adventures of Alundra Colin McRae Rally . Cardinal Syn . Heart of Darkness International Rally Championship . Dead or Alive Total NBA 98 . Adidas Power Soccer 98 Monopoly . NBA Pro 98 . Vigilante 8 . Diablo Coupe du Monde 98 . Gran Turismo Men In Black Resident Evil 2 . Ayrton Senna Kart Duel 2 Pitfall 3D . Need For Speed III - Hot Pursuit Nagano Winter Olympics '98 V-Rally . Chill . Time Crisis . etc

Nintendo 64

Superstar Soccer 98 . G.A.S.P. !! . Mission Impossible Forsaken . F-1 World Grand Prix . Virtual Chess 64 GT 64 Chamionship Edition . Wetrax . Lamborghini Goldeneye 007 . Nagano Winter Olympics '98 Fifa 98 . NBA Pro 98 . WCW vs nWo World Tour Mystical Ninja N64 . Diddy Kong Racing . Wave Race Turok Dinosaur Hunter . Extreme G . Duke Nukem 64 Pilotwings 64 . Topgear Rally . Mario Kart 64 . etc

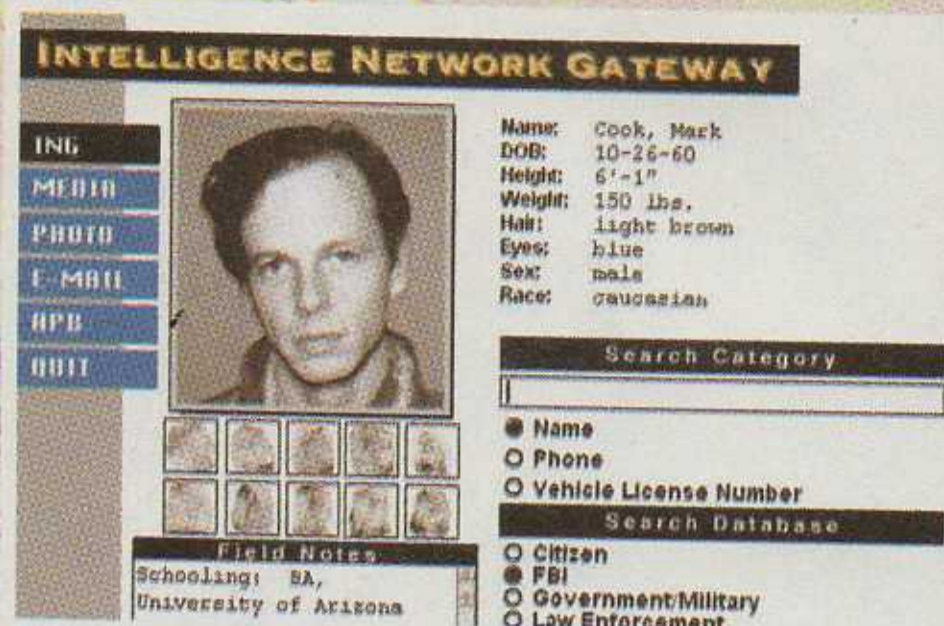
Sans CB,
Ni Chèque

3617 POINT

micro @ attitude

Les aliens ont décidé de faire un petit tour du côté du PC... En adaptant la série X-Files en jeu, la Fox a pris des risques. Surprise ! C'est plutôt pas mal du tout.

Clara Loft

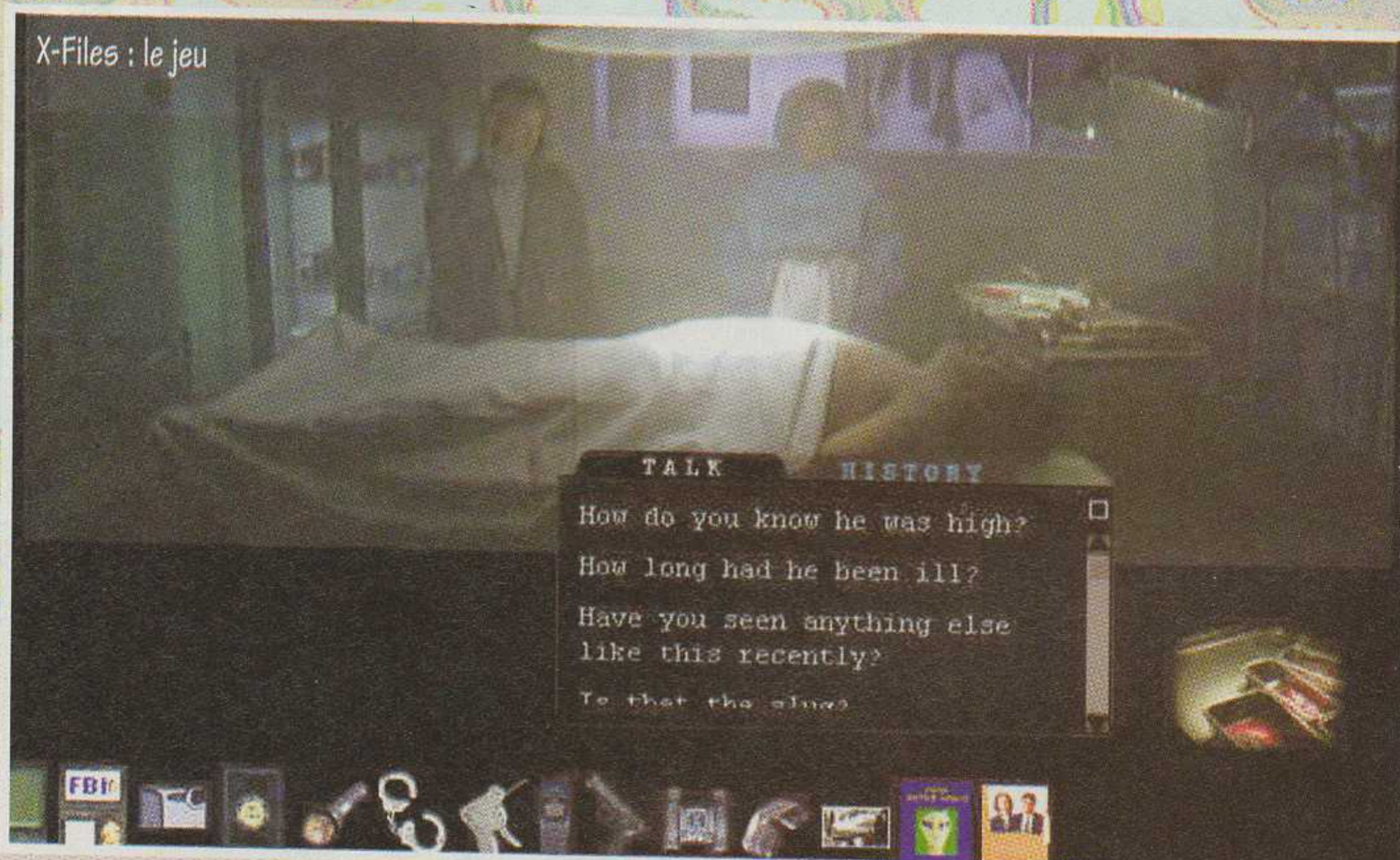


X-FILES : LE JEU

(Fox Interactive)

Envie d'incarner Mulder ou Scully ? Aucune chance ! La Fox n'a pas eu les moyens de se payer les deux agents les plus célèbres du FBI pour le tournage complet du jeu. Rassurez-vous, cela ne les empêche pas de faire une courte apparition au début de l'aventure, le temps de... disparaître dans des conditions mystérieuses et de devenir ainsi le sujet d'une gigantesque enquête. Plutôt habile comme retournement de scénario ! Dans tous les cas, fan ou non de la série X-Files, il y a fort à parier que le jeu vous séduira. L'aventure, mi-policier mi-fantastique, est passionnante et la réalisation parfaite. Il faut dire que tout le matériel du FBI est mis à votre disposition pour résoudre l'enquête : du relevé d'empreintes au réseau informatique, en passant par des lunettes infrarouges et l'Organizer Newton...

Entièrement conçus en vidéo, les plans fixes alternent avec des séquences cinématiques superbes où vous retrouverez une bonne partie des seconds rôles de la série, comme l'adjoint Skinner. Et c'est grâce à leur excellente interprétation que le joueur baigne constamment dans un climat de suspicion. On ne



sait jamais à qui faire confiance ! D'ailleurs, même si le déroulement des actions est très linéaire, l'enquête vous emmènera de rebondissement en rebondissement. Enfin, bonne nouvelle, le jeu devrait voir le jour sur PlayStation en mars prochain. Édité par Sony, il devrait être différent de la version PC à plus d'un titre... À suivre.

L'ambiance de la série est fidèlement reconstituée.



Oscar de la mise en scène.

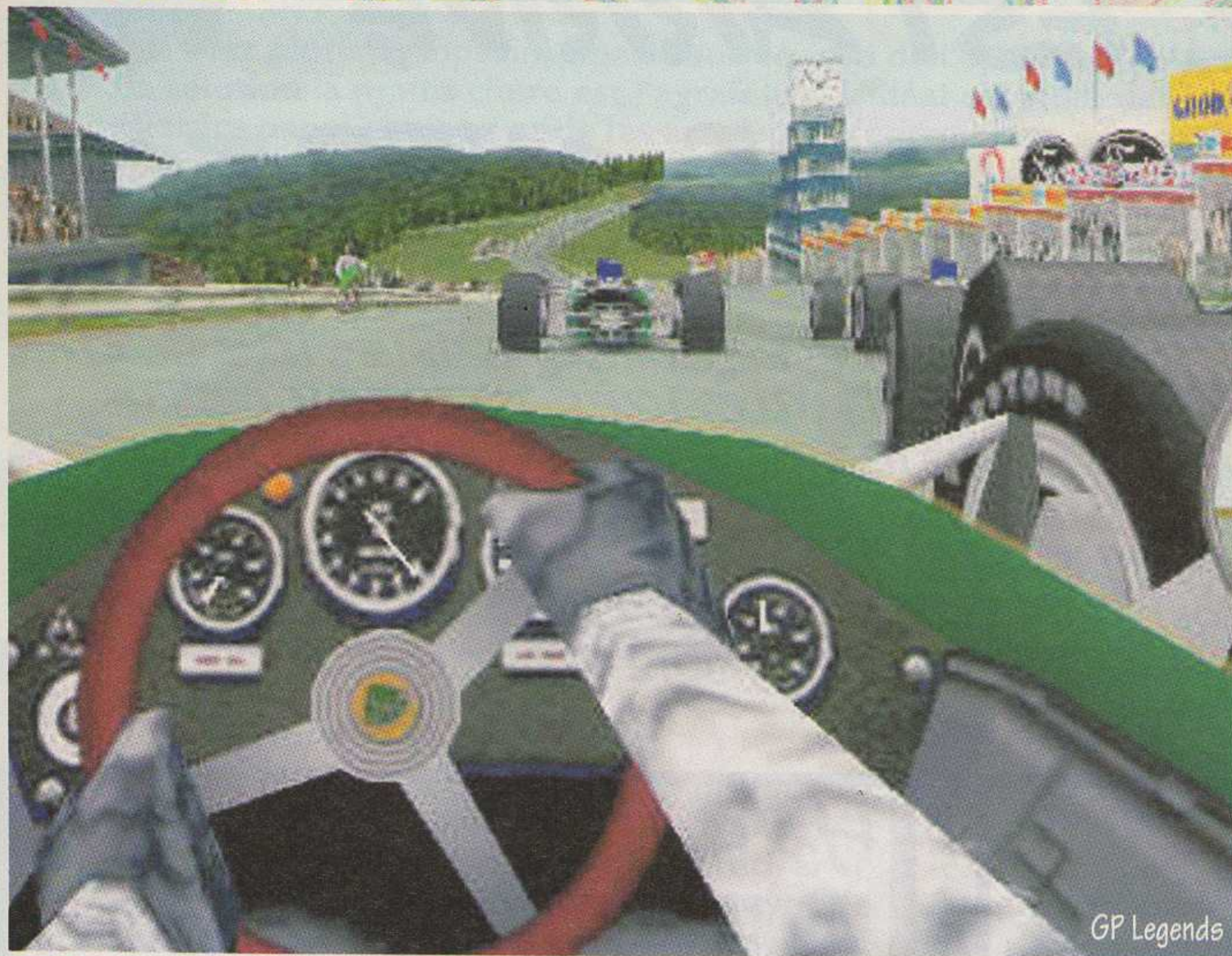


Déplacements un peu laborieux.

PC DASH (Lucasart)

Voilà une idée qu'elle est bonne ! Le PC Dash est un clavier informatique, composé uniquement de touches de raccourcis pour les jeux. Un exemple très simple : plutôt que de taper « A » pour sélectionner une arme et « Ctrl » pour tirer, le joueur peut désormais appuyer sur une seule et même touche appelée « lance-roquettes ». Les éditeurs partenaires fourniront désormais, avec chaque jeu, une feuille de touches graphiques, à insérer directement dans le clavier PC Dash. Le concept est excellent car il permet non seulement d'accélérer la prise en main du jeu, mais aussi, dans certains cas, de jouer plus vite. Si cela est surtout utile pour les simulateurs de vol et autres titres sophistiqués, on en voit moins l'intérêt pour les jeux de stratégie où tout se joue à la souris. Plus gênant est le confort de jeu, du fait du rebord du clavier qui gêne l'accès aux touches. De plus, le concept des touches tactiles est peu convaincant, car il est plus difficile de doser les actions. Dommage que la réalisation ne soit pas à la hauteur de l'idée...





GP Legends

GP LEGENDS

(Sierra, Papyrus)

D'après ses créateurs, Grand Prix Legends serait une simulation fidèle des F1 de l'année 1967. Étant donné qu'à cette époque on n'était pas né, et qu'on était encore moins pilote de F1, c'est plutôt difficile d'en juger ! Ce qui est sûr, c'est que les sensations sont très différentes des jeux classiques. Les voitures partent en « sucette » pour un rien dans les virages, et votre conduite doit s'adapter à un rapport puissance/stabilité assez inhabituel. Les pièces s'usent à une vitesse incroyable, et quand vous dégagez à cause d'un freinage mal dosé, la voiture s'explode dans un décor vierge de toutes barrières de sécurité. D'ailleurs, 1967 est reconnue comme l'année de tous les dangers, car les modèles gagnent en cylindrée, mais ne bénéficient pas encore des ailerons de stabilisation. La Formule 1 ne vivant alors que pour le sport et



GP Legends

non l'argent, les sponsors sont absents des courses, et le jeu reproduit fidèlement la beauté sauvage des circuits de l'époque. Avec un graphisme et des animations magnifiques, cette simulation ravira tous les fans de F1 en quête de nouvelles sensations.

-  **Original et superbe.**
-  **Conduite plus difficile.**

CAESAR III

(Sierra, Impressions)

Ave fans de stratégie ! Frottez-vous les mains car l'empereur est de retour. Caesar II avait déjà fait un carton ; la suite est encore plus prometteuse. À la tête d'une province romaine, vous devez bâtir une cité et prospérer au sein de l'empire. La mission est ardue car il faut composer dans tous les domaines : industrie, commerce, loisirs, religion, politique... Et ne comptez pas sur la population pour vous soutenir. Il faudra d'abord la convaincre que vous êtes l'homme de la situation et faire vos preuves : réduire les impôts et le taux de chômage, lutter contre l'insécurité engendrée par les barbares... Même les dieux vous mettront des bâtons dans les roues si vous ne construisez pas assez de temples ! Les nombreuses options du jeu rendent la gestion aussi complète qu'amusante. Caesar III bénéficie également d'une interface exemplaire. Les fonctions



Caesar III



Caesar III

sont très graphiques et un tutorial complet permet une prise en main souple et rapide. Ce troisième volet ne s'adresse donc plus aux seuls fans de Sim City 2000 et Civilization II ; il renferme tout le potentiel requis pour séduire un très large public.

-  **Gestion souple et très graphique.**
-  **Certaines actions sont répétitives.**

Micro-lexique

DISKMAG : ça n'arrive pas que près de chez vous... Les internautes ont eux aussi leurs fanzines ! Le terme de Diskmag désigne en effet tous les magazines de ce type que l'on peut consulter Online (ou en ligne). Curieux d'en savoir plus, envie de pomper des idées ? Mahalia vous en dira plus dans le prochain numéro de PO !



Mahalia
la pousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

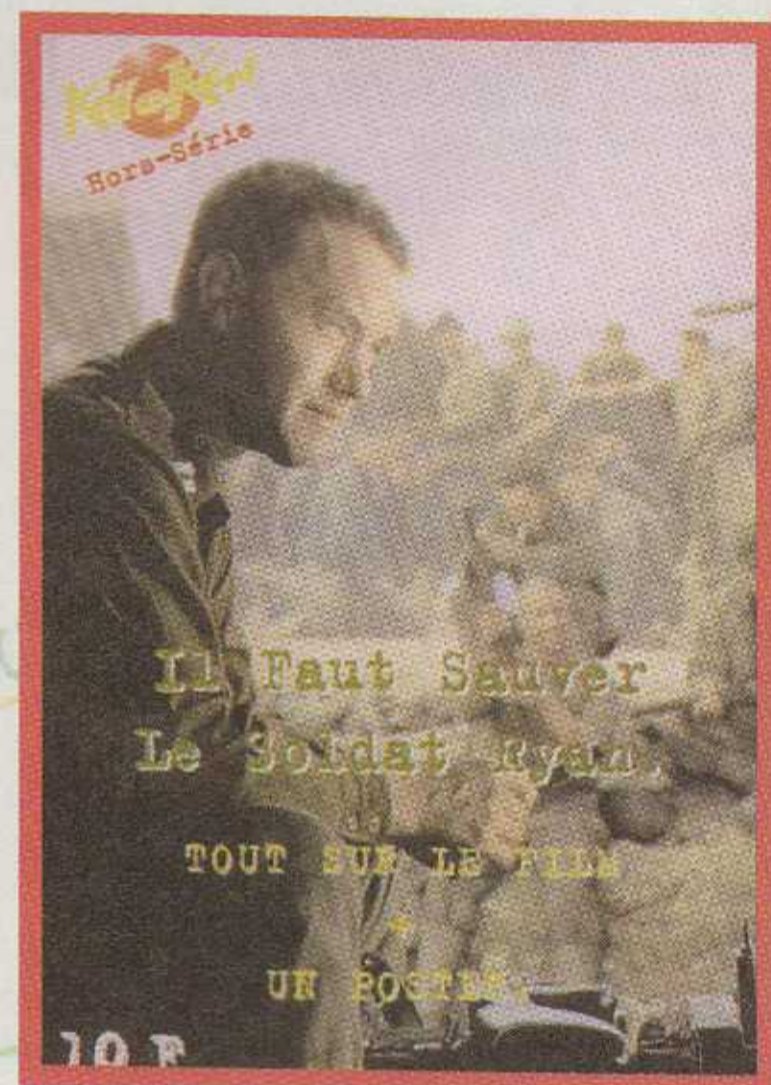
LE PREMIER TRIMESTRE SCOLAIRE SEMBLE TRÈS DIFFICILE CETTE ANNÉE ; IL NE VOUS LAISSE MÊME PAS LE TEMPS DE VOUS PENCHER SUR VOS FANZINES. ALLEZ LES GARS, RÉVEILLEZ-VOUS ! JE M'ENNUIE MOI SANS MA DOSE MENSUELLE DE FANZ'. JE COMPTE SUR VOUS LE MOIS PROCHAIN !

Cher Rémy,

Je suis désolée mais je ne peux absolument rien faire pour toi. Il m'est impossible de t'envoyer des textes ou des photos de jeux, c'est à toi de faire tes propres recherches. Via Internet, par exemple. Si tu ne peux y avoir accès chez toi, sache que les bureaux de la Poste possèdent des terminaux accessibles à tous. Tu peux aussi passer un accord avec un magasin de jeux : tu lui fais de la pub dans ton fanzine, il te prête quelques softs. En dernier recours, essaie de contacter les éditeurs en leur demandant de t'envoyer des dossiers de presse. Pour ce qui est des salons de jeux vidéo, il n'y en a désormais plus depuis l'arrêt du Super Games, l'année dernière. Voilà, c'est tout ce que je peux faire pour toi. Bon courage et lance-toi tout de même dans l'aventure !

Hi Rafik,

Après avoir lu attentivement ton hors-série Kai O Ken sur le film « Il faut sauver le soldat Ryan », j'ai quelques petites remarques à te communiquer. Tout d'abord, je trouve le prix un peu excessif (10 F) pour deux pages rédactionnelles, plus un poster. OK ! c'est en couleurs, sur du papier de bonne qualité, mais ce



n'est pas suffisant. De plus, on n'apprend rien de plus que l'on ne sait déjà, étant donné le tapage médiatique fait autour du film. J'ai l'impression que c'est beaucoup de remplissage pour peu d'infos.

Attention ! Par rapport à ta couverture, ton texte est imprimé à l'envers. Dernier

point : quelques petites fautes d'orthographe sont encore disséminées ici et là.

Pour résumer, ton idée de hors-série sur un film est bonne, mais il faudrait le sortir avant que le film passe dans les salles, ou alors trouver des informations plus pertinentes. Garde le moral et continue dans cette voie !

Salut Pierre,

Il y avait longtemps que personne ne m'avait demandé comment devenir journaliste dans le domaine des jeux vidéo. Étant donné que tu n'as que 13 ans, je te conseille pour le moment d'être bon en français. Tu es actuellement en train d'assimiler les bases de la langue, d'apprendre à construire un texte, d'acquérir une bonne culture générale, alors surtout ne passe pas à côté ! Ensuite tu pourras envisager de te lancer dans des études journalistiques. Car même s'il faut avoir de bonnes connaissances en jeux vidéo et être passionné, il est essentiel d'avoir une bonne plume, d'être clair, concis et précis. En attendant, le fanzine est un moyen de s'entraîner et pourquoi pas de se faire remarquer. En tout cas, cela te permettra d'écrire et de savoir comment se conçoit un journal. La recette idéale : des études assaisonnées de culture générale et saupoudrées d'une bonne dose de jeux vidéo.

Comment relier son fanzine ?

Vous avez plusieurs options, mais tout dépend de l'épaisseur de votre mag' et de vos finances. La solution la moins chère est l'agrafeuse. L'idéal est alors de l'imprimer en format A3, de plier les pages en deux et de les agraffer au centre. Si vous imprimez au format A4, prévoyez une marge pour qu'en ouvrant votre fanz' une partie du texte ne soit pas cachée par la pliure. Si vous êtes perfectionniste, cachez vos agrafes à l'aide d'un scotch de couleur. Vous pouvez également tenter le dos carré, ce qui signifie que vos pages sont collées sur la tranche de la couverture. Cela n'est valable que si votre canard est assez épais. Enfin, vous pouvez les relier en « wire'o », c'est-à-dire avec

une tige à spirale. Mais cette solution est la plus onéreuse. Pour plus de renseignements, vous pouvez demander conseil à un magasin spécialisé dans les photocopies. Dans tous les cas, pensez à ne pas coller vos textes sur les bords extérieurs des pages afin de pouvoir les découper toutes à la même taille. Ciao !



Hi Jérôme,

Pour ne pas perdre trop d'argent, il vaut mieux ne sortir qu'une vingtaine d'exemplaires de ton fanzine, quitte à en retirer si tu vends tout. Les endroits où tu peux essayer de le vendre peuvent être un magasin de jeux vidéo, une librairie de ton quartier... bref, tous les lieux où toi et tes copains avez l'habitude de vous rendre. Tu peux aussi demander à ton proviseur l'autorisation de le vendre dans ton école. Si tu vois que la demande est forte alors tu pourras augmenter ton tirage. Bonne chance !

LES GAGNANTS DU MOIS

- ◆ Sébastien Dupont, 12 ans, pour son test de Banjo-Kazooie noté 96 %, sur N64 : « Non la N64 n'est pas morte, en voici la preuve. Un jeu magnifique, long, avec des énigmes bien ficelées et des musiques craquantes. Il possède tout de même deux défauts : le scénario n'est pas très révolutionnaire et les bruits poussés par les personnages énervent un peu. Mais bon, cela ne vous empêchera pas d'acheter le meilleur jeu de la console. »
- ◆ Rémy Tremblay, 12 ans, pour son test de Colin McRae Rally noté 98 %, sur PlayStation : « Codemasters nous propose une fois de plus un jeu fabuleux : maniabilité exemplaire, voitures officielles parfaitement modélisées se déformant et se salissant en temps réel, 52 étapes réparties en 8 pays, météo changeante, mode de jeux variés (école de rallye, championnat...). Bref Colin McRae Rally est un hit à posséder absolument. »
- ◆ Christophe Mercier, 20 ans, pour son test de Tekken 3 noté 97%, sur PlayStation : « Avec pas moins de 8 modes de jeux, 22 persos, des graphismes sublimes, une animation à couper le souffle, des combos toujours plus dévastateurs, Namco signe un chef-d'œuvre qui fait oublier toutes les autres références de jeux de baston. Le Practice Mode, particulièrement élaboré, vous apprendra les rudiments d'environ 15 styles de combat. Les sensations sont garanties pour les possesseurs de la Dual Shock. Tekken 3 défoulera même les plus sensibles. »

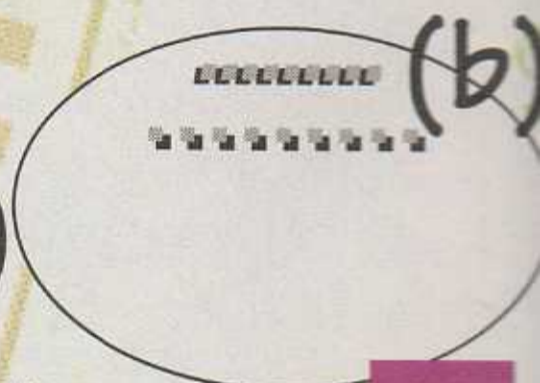
TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, Player One vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés pour le publier.

Remplissez l'exemple ci-dessous en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom :
 Prénom :
 Âge :

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



(a)



(c)

(d)

En résumé (e)

.....



L'arcade dépasse les bornes!

Au Japon, en matière d'arcade, il y a deux périodes-clés dans l'année : le printemps et l'automne ; périodes durant lesquelles se déroulent les deux plus grands salons d'arcade au monde : l'AOU et le JAMMA Show. En ce mois de novembre, c'est le second qui nous intéresse ; Player était bien évidemment sur place pour découvrir les toutes dernières productions japonaises.

Spécial JAMMA Show



Le JAMMA Show 98, le salon des jeux d'arcade, a eu lieu cette année dans le complexe ultra-moderne nommé Tokyo Big Sight, situé dans la baie de Tokyo. Il n'y occupait qu'une place modeste en regard de la superficie totale de la structure. On le sait l'arcade attire moins les foules que la console, même si elle constitue une étape test pour les développements de jeux vidéo domestiques. Malheureusement, entre le manque de jeux innovants, la rareté de charmantes hôtesses costumées et le ridicule de certains constructeurs présentant sur papier de nouvelles bornes ou nouveaux jeux (qu'ils n'avaient pas eu le temps d'achever à temps), ce salon nous a laissé, en plus, comme un goût de précipitation. Bien sûr, on a eu droit à des premières mondiales, même si les jeux manquaient parfois d'originalité (Tech Romancer, Race On, Spike Out ou Evil Night) ; et à des constructeurs qui, ne voulant pas prendre trop de risques, présentaient des suites (Bloody Roar 2, Operation Tiger, Star

Wars Trilogy ou House of the Dead 2)... En fait, il fallait regarder du côté des nouvelles cartes ou processeurs, avec la Naomi chez Sega et la G-Card de Taito (il suffit de changer la carte-mémoire pour changer de jeu), pour découvrir les vraies nouveautés de cette édition 98, même si on ne peut pas parler de révolution technique.

En ce qui concerne les jeux de baston, une constatation s'est imposée : au fil du temps, leur jouabilité est devenue de plus en plus complexe et les fans ont fini par baisser les bras. C'est pourquoi, les nouveaux titres sont relativement simples à manipuler, et la complexité se retrouve dans les histoires ou pseudo-scénario.

Et puis, certaines bornes étaient là pour tenter de séduire la clientèle féminine parce qu'au Japon, elle est la



« fashion-leader ». Pour finir sur la grande tendance de ce salon, on peut dire que les « gun-shooting » ont fait un tabac, laissant loin derrière les jeux de baston. Signalons aussi la présence de jeux de casino : roulettes, black-jack, et

une multitude de petits titres pour jouer à deux (en couple de préférence).

Bref, ce Jamma Show 98 n'a pas été le lieu de révélations détonantes. Seule, l'annonce de Neo-Geo d'adapter King of Fighters pour la Dreamcast peut passer pour un scoop. Que nous reste-t-il alors ? Quelques rumeurs à lancer : Neo-Geo sortirait une nouvelle console si la Dreamcast de Sega était un franc succès ?! Bloody Roar 2, tournant sur borne Sega, sera-t-il adapté en console pour la Dreamcast, avant la PlayStation ?! L'avenir nous le dira...



HUDSON, EIGHTING, RAIZING

Une fois n'est pas coutume, la primeur revient à un éditeur dont l'arcade n'est pas du tout la spécialité. Hudson, plutôt tourné vers les jeux console, n'est pas une grande référence dans ce secteur, aussi avaient-ils fait édité un jeu de Fighting/Raizing, connu des spécialistes pour leurs shoot'em up verticaux... Il s'agissait de *Bloody Roar* qui fut un hit l'été dernier, puis un grand titre PlayStation. La seule borne présentée par l'équipe Hudson, Raizing et Eighting, cette année, est fort logiquement la suite du jeu culte de toutes les « creatures-garous » et autres lycanthropes.

Bloody Roar 2

Si *Bloody Roar* est l'un des jeux de combat parmi les plus rapides, beaux et jouables sur PlayStation (en japonais parce que la version française est trop lente), sa suite sur borne l'est tout autant. Pas besoin d'être un expert des manip tordues pour prendre plaisir à jouer à *Bloody Roar 2* ! Cette nouvelle version reprend les mêmes caractéristiques qui ont fait le succès du premier volet. Déplacements et mouvements sont toujours aussi rapides, le look



BLOODY ROAR 2

des persos toujours aussi ravageur et décalé dans leur version « beast ». Le grand changement est la possibilité de lasser l'adversaire en l'air en enchaînant plusieurs séries de coups. Des anciens combattants, il ne reste que Yugo/Wolf, Alice/Rabbit, Long/Tiger et Bakuryu/Mole. On peut également voir Gado dans les scènes du jeu.

Les nouveaux personnages sont parfois délirants : Uriko/Half Beast, Jenny/Bat, Stun/Insect, Marvel/Leopard et Busuzima/Chameleon.

Marvel/Leopard est un des personnages les plus sympa graphiquement, mais assez difficile à exploiter — comme l'était Fox dans la première version. Insect et Bat sont très impressionnants, surtout le second qui peut plus ou moins voler.

Finalement, cette suite dans la continuité n'a rien perdu de son charme. On retrouve la même jouabilité, avec toujours la possibilité d'exploser son adversaire hors du ring. Un jeu qui va nous faire dépenser beaucoup d'argent !

SEGA

L'éditeur n°1 de bornes d'arcade au Japon a fort logiquement présenté le plus de jeux dans ce salon. Mais son attraction principale a surtout été le système Naomi, « la Dreamcast de l'arcade ». Bien sûr, des bornes comme *Star Wars Trilogy* ou *Spike Out* méritaient, elles aussi, l'attention.

Star Wars Trilogy (Model 3)

Le seul jeu qui me calme. Quand on s'assoit dans le siège de la borne, la force est avec nous ! Les graphismes sont époustouflants et les phases inter-



STAR WARS TRILOGY

LA NAOMI Sega refait le coup du Titan ?

Au début de la Saturn, le système Titan permettait de créer des jeux d'arcade de moins bonne qualité que les bornes, mais adaptables facilement sur Saturn. Des jeux comme *Golden Axe The Duel* ou encore *Cotton 2* ont utilisé ce système.

Aujourd'hui, la Naomi propose le même principe pour la Dreamcast.

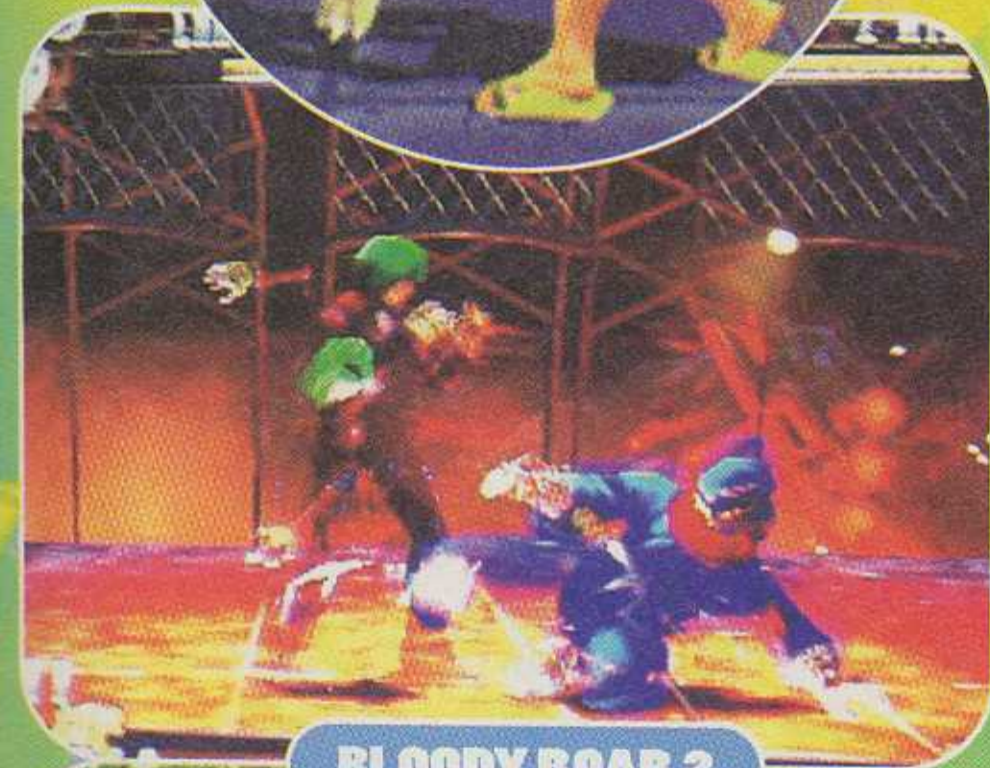
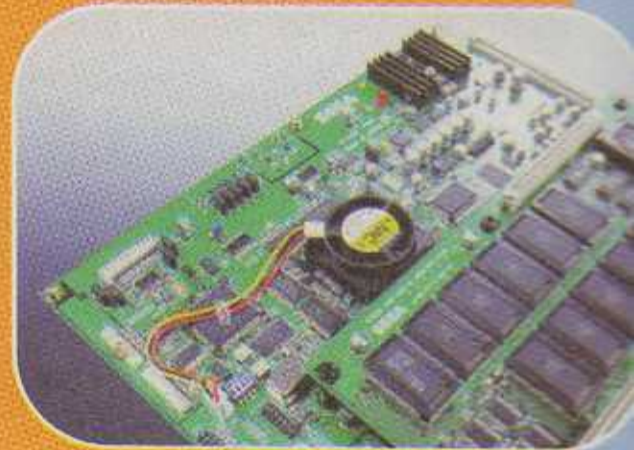
Seule différence avec Titan, les jeux créés avec la Naomi

devraient rivaliser avec ce qui se fait de mieux. Pas étonnant, puisqu'elle aurait les capacités d'une carte Model 3, et de plus coûterait trois fois moins cher !

Elle possède un processeur Hitachi SH 4 (128 Bits à 200 MHz), 32 mégas de mémoire et 16 de mémoire graphique. Côté jeux, nous avons *House Of The Dead 2* ou *Blood Bullet*, présentés dans ces pages. En fait, le plus intéressant c'est que le

Titan avait précédé de deux ou trois mois seulement le Model 3.

Alors, pourquoi pas un Model 4 dans un futur très proche ?



BLOODY ROAR 2





STAR WARS TRILOGY

minables. Le troisième volet (seul disponible lors du salon) commence par la poursuite en « air-bike » et continue dans le style Doom. La difficulté réside dans les manèvements simultanés de l'engin et du viseur, qui a un mouvement légèrement décalé par rapport à la moto. Pas facile de shooter ses ennemis en évitant de se prendre un arbre. D'autant plus que la manipulation du joystick comme gun de visée est très difficile.

Détail amusant, les scènes de transfert sont d'une nullité crasse, alors que toute la cinématique du jeu est d'une très grande qualité. On s'y croirait, mais ça risque de coûter cher à la majorité d'entre nous pour arriver au bout des trois jeux !

The House Of The Dead 2 (Naomi)

La suite du plus gore des jeux de tir ne révolutionnera pas le genre. The House Of The Dead 2 n'est pas plus original que les autres productions du même style, mais est conforme à la mode des jeux de zombies. Ce n'est pas avec ce jeu que l'on se rendra compte des nouvelles performances dont fait preuve la Naomi.

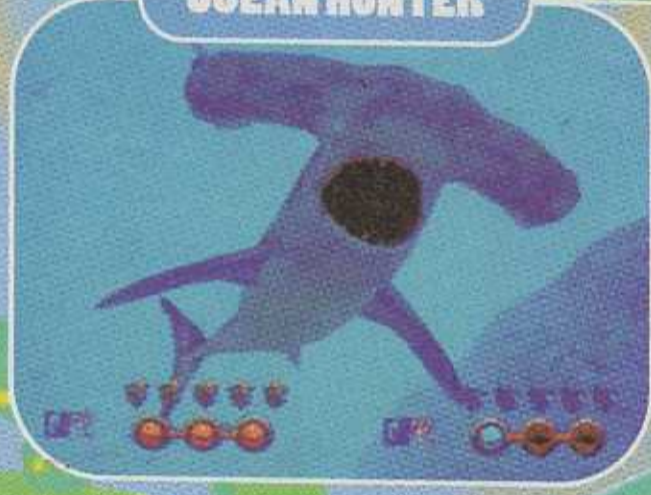


THE HOUSE OF THE DEAD 2



Ocean Hunter (Model 3)

Cette borne assez originale est un jeu de tir doté de sortes de fusils sous-marins fixes, qui envoient des cercles d'eau ou d'ultrasons pour taper sur le



OCEAN HUNTER

nez des sales requins qui viennent perturber votre exploration sous-marine. Sympa !

Spike Out (Model 3)

Descendant des Dynamite Deka, Spike Out se démarque du genre avec la possibilité de linker deux bornes, un peu comme Dungeon & Dragons. Il comporte 30 areas séparés en 3 stages et situés dans une ville du même style que New York. De quoi alimenter les fans de beat'em up.



SPIKE OUT



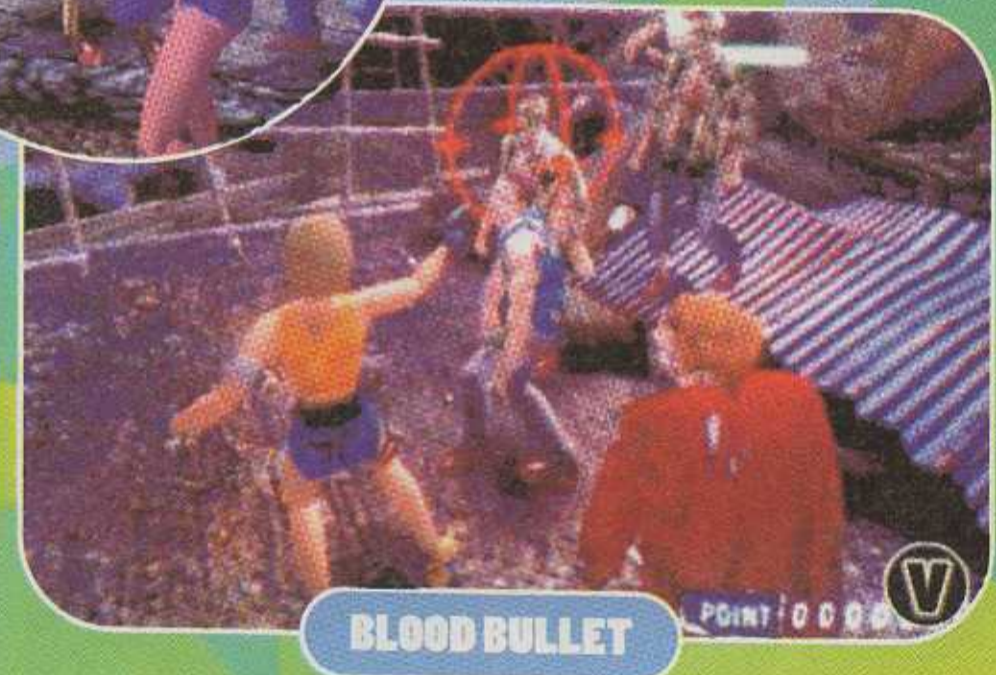
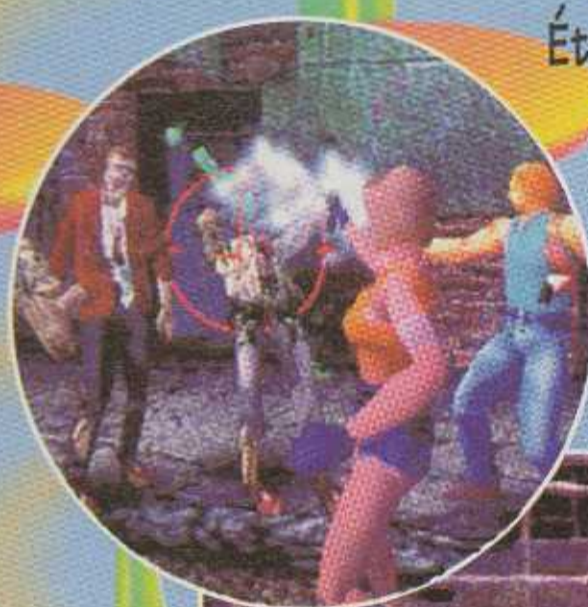
DIRT DEVILS

Dirt Devils (Model 3)

Dirt Devils, un jeu de rallye, entre en concurrence avec le Race On de Namco. L'issue de la bataille entre ces deux grands est toujours indécise. Une chose est sûre, les gagnants seront les joueurs.

Blood Bullet : Side Story of House Of Dead (Naomi)

Étrange ! Sega ne sort pas que la suite de House Of The Dead, mais également un jeu qui propose une histoire annexe du nom de Blood Bullet. Nouveauté, ce n'est pas un



BLOOD BULLET



BLOOD BULLET

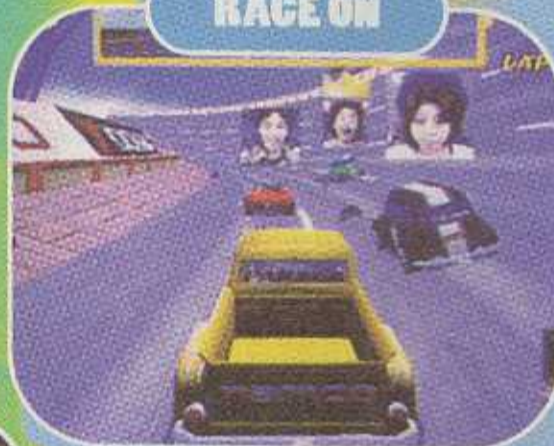


gun-shooting mais plutôt un kill'em all à la Contra, en 3D. C'est plutôt cool, vu la rareté des jeux du genre.

NAMCO

L'autre géant japonais ne proposait que trois jeux, mais deux d'entre eux étaient équipés d'une Namcam, qui est probablement l'innovation

RACE ON



FIGHTING LAYER



technologique de l'année. Gunmen Wars et Race On, le digne successeur de Dirt Dash, profitent de ce procédé. C'est cool de doubler quelqu'un en lui tirant la langue ! Le dernier jeu, Fighting Layer est un combat en 3D d'Arika, le créateur de Street Ex, où il est possible de donner son nom à une combo.

Gunmen Wars

Avec son look à passer inaperçu, ce jeu est une des meilleures surprises de ce JAMMA 98. Tout d'abord, vous avez la possibilité de composer des



GUNMEN WARS



équipes (bleue ou rouge), avec les personnes qui jouent en même temps que vous. Deuxièmement, une

petite caméra, la Namcam, vous prend la tronche en photo pour vous faire peur, ainsi qu'à vos adversaires et partenaires, en cours de jeu — tout le monde se fait avoir au moment de la prise de la photo, et fait la grimace. Enfin, la jouabilité est excellente. Avec le socle de votre super mitrailleuse, vous déplacez votre robot dans tous les sens et visez avec le corps de l'arme, vos cibles. Cette maniabilité va vous permettre de tirer des rafales en courant de côté et de vous protéger avec les éléments du décor. Vos adversaires sont signalés par des rectangles mouvants, plus ou moins gros selon la distance des robots. Ne pensez pas uniquement à détruire les robots adverses pour augmenter votre score. Vous travaillez en équipe, alors songez à venir aider vos partenaires s'ils sont en difficulté, votre vie dépend aussi de la leur.

KONAMI

Le célèbre éditeur présentait surtout ses deux bornes musicales : Beat Mania, dédiée aux DJ fous, et Dance Dance Revolution pour les appren-



GRADIUS 4



tis danseurs. À côté de cela, il y avait aussi Evil Night et son fusil à pompe, et Gradius 4 pour son grand retour.

DANCE REVOLUTION



Evil Night

Shooting de zombie qui ressemble fortement à House of Dead 2, Evil Night est le jeu le plus fun présenté cette année. Pourquoi ? Si la pédale de Time Crisis a fait la différence sur beaucoup

d'autres jeux du même style, dans le cas d'Evil Night, c'est la présence d'un fusil à pompe



EVIL NIGHT





EVIL NIGHT

à canon scié qui marque un nouveau point dans l'histoire du shooting bourrin. La borne dispose de deux guns, en plus de ce fusil, et permet donc à trois joueurs de blaster en simultané. Alors que le possesseur du gun doit toujours recharger en dehors de l'écran, l'heureux utilisateur du fusil n'a qu'à réarmer celui-ci par la pompe, histoire de bourriner un maximum sur tout ce qui bouge à l'écran. Excitation et fous rires garantis. Vous allez avoir du mal à lâcher le fusil ! Seul point noir, Konami est peut-être l'éditeur d'arcade le plus mal distribué en France. Espérons qu'Evil Night aura droit à une distribution digne de son rang.

SNK

À part Samouraï 2, SNK ne proposait que deux jeux sur l'Hyper Neo-Geo : la suite de Beast Buster, un hit de la fin des années 80, et X-Treme Rally, un jeu de course de rallye qui paraît bien meilleur que Over Top.



X-TREME RALLY

Beast Buster 2

SNK n'échappe pas à la mode avec son Beast Busters, un shooting à guns fixes (style Operation Wolf). Ça cartonne sec, et le sang (vert ou



BEAST BUSTER 2



semblable aux autres productions du genre, que l'on s'en lasse après un crédit. Bon point, un Head Bonus est récolté si vous explosez la tronche d'un zombie, gerbes de sang à l'appui.

CAPCOM

L'éditeur phare de l'arcade n'a proposé que peu de nouveautés. Il était toutefois possible de voir Tech Romancer, son nouveau jeu de combat 3D avec des robots. Il fait un peu penser à Virtual On dans le design, lequel a été confié à Shoji Kawamori



TECH ROMANCER



POWER STONE



TETRIS

TAITO

Quatre jeux du côté de Taito : le Puzzle Game Land Maker, Operation Tiger (le nouvel opus d'Operation Wolf), très décevant, Ray Crisis qui n'est pas moins que la suite de Ray Storm, et surtout Chaos Heat, un shoot'em up en 3D qui fait penser à la fois à Commando et à Contra.



LAND MAKER

Reportage réalisé par François-Jacques Ripobe, avec l'aide de Wonder.

Les autres...

Les petites marques n'étaient pas légion, mais, au détour des stands, on pouvait tomber sur Gun Bird 2 (Psikyo), Raiden Fighters Jet (Seibu), Fever On, le nouveau shoot vertical de Cave (Donpachi) qui a décidé de quitter Atlus, ou encore Masashi (Visco), un jeu d'action/plate-forme à l'ancienne qui met en scène un samouraï. C'en est tout pour cette version 98 du JAMMA Show qui, malgré son manque d'originalité, nous a réservé quand même quelques bonnes nouveautés.

Over the World

Les meilleurs jeux venus

Cave est un développeur particulièrement réputé pour ses shoot them up verticaux. Le voir s'investir dans la course automobile constitue donc une surprise, surtout à l'ère « post-Gran Turismo ». C'est encore une plus grande surprise de constater que ce jeu propose des arguments qui font bonne figure face à GT, à défaut de le détrôner. À l'instar de ce dernier, MAX 2 peut revendiquer son appartenance au clan très restreint des véritables simulations par son aspect conduite ultra-pointue. Et comme toute simulation qui se respecte, la prise en main exige un minimum de motivation,



L'une des épreuves de l'école est la conduite sur neige. Chaque touchette vous pénalise de cinq secondes !

pour ne pas dire de ténacité. Autant dire qu'avant de vous aligner au départ d'une course, un petit passage par l'école de conduite s'impose !



Le transfert des masses est très bien géré. C'est particulièrement significatif sur les longs freinages appuyés.

Dans la réalité, les sports mécaniques ne se pratiquent pas avec des véhicules équipés de boîtes de vitesses automatiques. Dans MAX 2 non plus. La plupart des épreuves vous imposent donc l'utilisation d'une boîte manuelle, ou semi-automatique dans le meilleur des cas. Après un petit départ arrêté sur une distance de 400 mètres (tiens donc), on enchaîne immédiatement sur l'exercice du dérapage, plus ou moins contrôlé au début... Vient ensuite le stage de perfectionnement au cours duquel on s'initie à la recherche de la trajectoire idéale avec, en prime, un créneau à effectuer ! La dernière partie, enfin, est en quelque sorte un examen qui reprend les épreuves précédentes, mais à un niveau sensiblement plus difficile (et ce n'est déjà pas évident à la base). En assurant et/ou en insistant un minimum, vous obtiendrez une licence symbolique. Cette dernière est purement optionnelle ; ne

pas l'avoir ne vous empêchera en rien d'avoir accès à tous les menus du jeu.

Accord parental souhaité

Le véritable challenge de MAX 2 est le mode King's Battle. Il s'agit d'une série de duels au cours desquels vous affrontez une voiture gérée par la console. Il y a, d'ailleurs, une douzaine de catégories de voitures qui vont du 4 x 4 au véhicule léger, ou encore du modèle familial à la caisse délire. La plupart de ces voitures s'inspirent furieusement de véritables modèles, mais pour de sombres histoires de droits, elles sont nommées sous forme d'abréviations proches du nom d'origine. Pour en revenir au mode King's Battle, vous n'avez certes qu'un adversaire, mais il ne s'agit pas d'un charlot. Dès le premier des trois niveaux de difficulté, il vous imposera des duels serrés... pour peu que vous soyez en

MAX 2

PlayStation

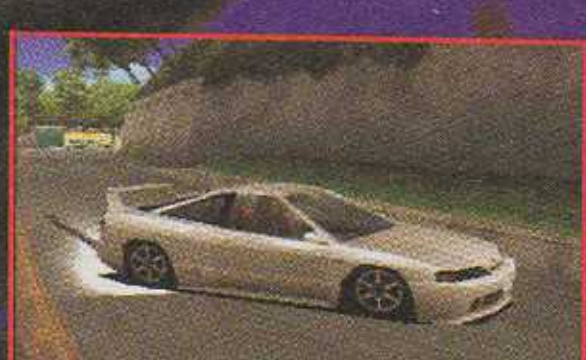
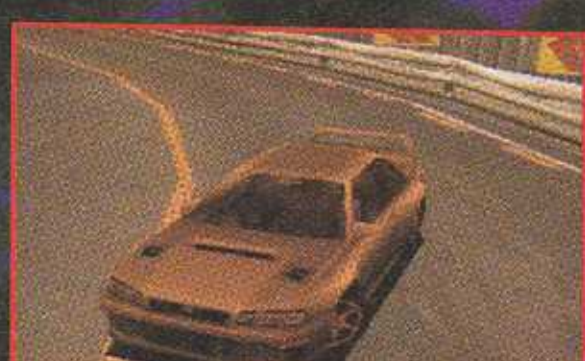


Parmi les événements du mode Story, il y a l'attaque de la ville par Godzilla.



Les quatre circuits et leurs variantes offrent une grande diversité de difficultés.

Les caisses





Le Mode Kings Battle se traduit par des duels hyperserrés.

Le mode Story



Le camion de porcelaine



Le livreur de pizzas



Un wagon sorti de sa mine



Le robot fou



Le char

mesure de le suivre. Il faut savoir que la moindre touchette sur un talus ou un rail de sécurité se solde par une nette perte de vitesse, qui vous oblige à repasser par une phase d'accélération en seconde, voire en première ! On est loin du tracé urbain de Gran Turismo où il convient de se flanquer contre les murs pour rebondir sur la bonne trajectoire. Si un duel vous paraît insurmontable, c'est que vous êtes bon pour retourner à l'école de conduite ou faire un peu de Time Attack pour apprendre les tracés des circuits.

Vous pouvez également aller fureter du côté du mode Story — c'est un peu le quart d'heure de détente. Il vous met aux commandes d'un char, d'un camion, d'un triporteur de livreur de pizzas, d'un tank et même d'une voiture. Cinq petits challenges sans prétention mais vraiment très fun.

Les mauvaises langues argueront qu'il n'y a que quatre circuits. Certes, mais ils sont déclinés en plusieurs variantes. Par ailleurs, ils sont longs et offrent une large diversité de difficultés.

D'une manière générale, le soft est plutôt réussi. Même si les graphismes ne sont pas aussi fins que ceux de GT, ils restent malgré tout plus qu'acceptables, et les replays sont dignes d'intérêt. De plus, l'animation et la jouabilité, les deux points fondamentaux d'un bon jeu de course, sont irréprochables.

Quoi qu'il en soit MAX 2 reste un excellent challenge pour les fêlés de jeux de course. En tout cas, il n'est pas à mettre entre toutes les mains, et son

MAX 2

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

ATLUS

textes

JAPONAIS

genre

SIMU. DE COURSE

Une véritable simulation.

L'école de conduite.

La conduite pointue.

Les replays

Voiture sous-vireuse.

Réservé
« EXCLUSIVEMENT »
aux passionnés.



Les replays sont dans l'esprit de ceux de Gran Turismo.

côté élitiste m'incite à penser qu'il ne sera jamais commercialisé en France. Dommage...

Wolfen



Comme dans de nombreux jeux de course, il y a un mode Deux joueurs pas mal fait... sur lequel on ne s'attardera pas.

Over the World

Gun Barrel est la suite de Gun Bullet, une borne d'arcade de Namco plus connue sur Play' sous le nom de Point Blank. Mais contrairement au premier opus, cette suite n'a pas eu l'honneur d'une sortie arcade sur notre territoire (refrain connu...). Dans ce nouvel épisode, au principe identique à Point Blank, nos deux acolytes préférés viennent exercer leurs talents de tireur de litres... euh, d'élite, dans un parc d'attractions.

Selon le niveau de difficulté choisi, les nombreuses missions sont plus ou moins ardues. Chacune d'elles vous propose des saynètes rigolotes où vous devez aligner des cibles de diverses natures. Bien sûr, le flingue de Time Crisis (le Guncon) est le bienvenu, voire carrément nécessaire. En fait, les chan-

gements de ce nouveau volet résident dans les modes Tower et Theme Park. Dans le premier, vous visitez une tour immense où vous devez, à chaque étage, affronter un des niveaux du jeu.

Apparemment, tous les niveaux (une soixantaine) sont présents dans la tour et vous n'avez que 3 vies pour les par-



La tour du Mode Tower est digne de celle de Babel. Sauvegardez très régulièrement pour économiser les 3 vies.



Ce niveau est défoulant. Il faut lasser la horde de sbires armés jusqu'aux dents !

courir. Heureusement, il est possible de sauvegarder à chaque étage. Quant au mode Theme Park, il vous propose une petite aventure à travers 4 thèmes du parc d'attractions, où il vous faut, là aussi, passer certains niveaux du jeu. Original et distrayant !

Dans tous les cas, si vous avez aimé Point Blank, vous ne serez pas déçu par ce Gun Barrel, qui conserve le même esprit, avec en plus des dizaines de niveaux inédits. Vivement la sortie française !

Wonder

Gun Barrel

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

NAMCO

textes

JAPONAIS

genre

GUN SHOOTING

Le jeu à deux.
Le délire dans les scènes.

La diversité des niveaux.

Euh... bah... euh !

Gun Barrel

PlayStation



Les pierres de cette colonne sont à empiler dans l'ordre des numéros. Si vous touchez les porteurs, ils se mettent à courir...



Cette scène du mode Theme Park vous place dans un sous-marin. Esquivez les cercles avec une cible... sous peine d'effectuer un niveau.

...avec Abe, les Glukkons vont tomber sur un os !

ODDORLD L'EXODE D'ABE™

Les terribles Glukkons s'apprêtent en effet à fabriquer de la bière avec les os du peuple d'Abe ! Aidez le petit héros à sauver les siens ! Révélez les secrets des terres d'Oddworld :

- Maîtrisez de nouveaux pouvoirs, devenez invisible, possédez vos ennemis.
- Dialoguez avec tous les personnages et tenez compte de leurs émotions.
- Découvrez un monde au graphisme exceptionnel.
- Sauvegardez vos exploits à chaque instant.



www.xanaweb.com
8315 61111111
Ligne 01 30 30 00 14 11
France

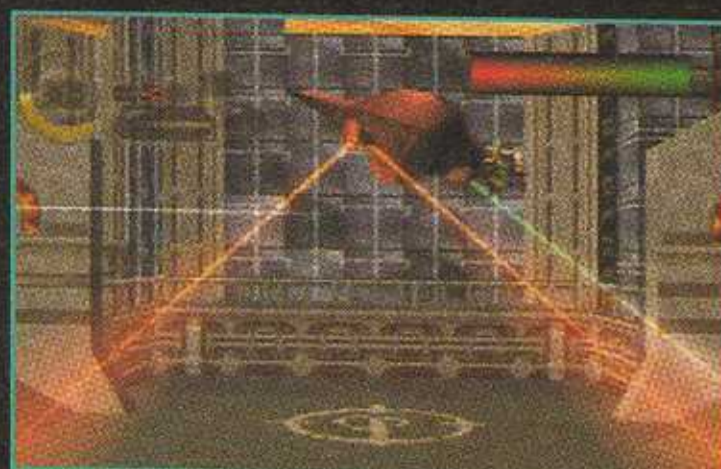
PlayStation™

Sur 2 CD

Over the World

Contra est une des séries les plus connues de Konami, au même titre que Castlevania ou Gradius. À l'époque des consoles 8 et 16 bits, les différents opus de Contra nous avaient tous scotchés sur nos paddles par l'intensité de leur action. Tout le monde se souvient du Super Contra sur SNES, un summum du genre. Après une version Play' plutôt mièvre et sans saveur, c'est dans un esprit de rachat que ce nouveau Contra a été conçu. Premier constat : on ne peut pas dire que cet épisode brille par ses graphismes. Certes, le premier niveau reprend un principe « à la

Pandemonium! » (décors 3D, action 2D) et les graphismes de fond sont fins, mais les premiers plans et les sprites sont bien pixellisés, tendance moche. Reste le principal : l'action ; et là, Konami s'est franchement racheté. Surtout que les jeux de ce style se font rare ces derniers temps. Le premier niveau est un hommage au bon vieux Contra et se joue de la même façon. Mais les autres changent complètement de style, tout en gardant l'esprit de la série. Ainsi, le deuxième est un Tomb Raider-like de bonne facture tandis que les deux suivants reprennent le style Commando (la vieille borne pas le jeu



Pas de problème, ce jeu fait bien partie de la série Contra. Le tir, l'action et même le saut périlleux viennent du vieux Contra.



L'un des rares moments où la jouabilité est exécutable, mais le boss est sympa et finalement assez facile à battre.

The Contra Adventure

date et lieu de sortie

DISPONIBLE JAPON

éditeur

KONAMI

textes

ANGLAIS

genre

SHOOT'EM UP

L'intensité de l'action.
La diversité des vues.

Certains niveaux, graphiquement moyens.

The Contra Adventure

PC !), avec les décors en 3D. De même, chaque boss (il y en a plusieurs par niveau) propose sa propre vue et donc une nouvelle façon de jouer. Au final, si ce Contra Adventure semble gâché au premier abord, il s'avère d'excellente facture dès lors que l'on s'y attarde, avec une action digne des jeux à l'ancienne, et une difficulté qui laisse augurer une bonne durée de vie.

PlayStation

Wonder,
un contrat sur le dos !



Ce niveau à la Tomb Raider augure de bonnes choses pour le Castlevania 3D, vous ne trouvez pas ?



Ce boss est magnifique ! Le serpent d'eau n'est pas celui de FF VIII mais montre qu'il y a de belles choses dans cet épisode.

DESTINY

LOVE TOUCH



10036



10035



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE COULEUR

ACTION REPLAY



BLOC OPTIQUE



SCORPION GUN



DESTINY

IMPORTATEUR

GROSSISTE

TÉLÉPHONE

03.89.65.90.51

REVENDEUR & CENTRALE D'ACHAT

TÉLÉCOPIE

03.89.65.90.53

CONTACTEZ-NOUS



Over the World

C'est un bien étrange jeu de combat que vient de nous pondre KOEI... S'il fallait trouver des titres qui s'en approchent, je citerais Bastard sur Super Famicom, ou Ehrgeiz et Psychic Force en arcade. Destrega vous invite à participer à des combats entre magiciens, qui se déroulent aussi bien dans des paysages désertiques qu'au cœur de forteresses médiévales. Les sorciers peuvent s'éloigner à loisir car leurs sorts ont une portée phénoménale. Ils possèdent quantité de pouvoirs différents, regroupés en trois familles : les sorts rapides, les incantations puissantes mais faciles à esquiver, et les sorts à

courte portée mais qui provoquent un large périmètre d'effet. Il est possible de combiner les sorts, de vous protéger de ceux de l'adversaire avec les vôtres, ou mieux, de courir vers le sorcier qui prépare une magie afin de le cartonner au corps à corps. Les combats rapprochés sont amusants mais manquent un peu de variété : enchaînements prédéfinis en tapotant le bouton, ou gros bourre-pif qui colle l'adversaire au sol, le temps de lui préparer une petite boule de feu. L'idée de départ est plutôt sympa et la réalisation exempte de tout reproche ; il y a même un mode Scénario bien fichu. Mais, au final, les personnages ne sont pas assez distincts, et le concept ne



Au contact, fini les feux d'artifice, place aux muscles.



devrait pas accrocher beaucoup d'entre vous. Juste les accros de jeux de rôle qui prennent du plaisir à lancer des projectiles magiques à tour de bras...

Reyda

Destrega

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur

KOEI

textes

JAPONAIS

genre

COMBAT DE MAGES

Facile à prendre en main.

Très heroic-fantasy.

Un concept un peu bâtard.

Manque de combats à l'arme blanche.

Destrega

PlayStation



Le champ de force fait ricocher les attaques magiques : c'est votre assurance vie !



Le mode Training est idéal pour s'exercer à se plaquer derrière les obstacles.



Si ce n'est pas une pub éhontée pour la PlayStation, ça !

VIBREZ



REPLAY*

Jeux vidéo et internet, Replay est l'émission des branchés multimédia sur MCM.

**Le 28 novembre,
émission spéciale
L'EXODE D'ABE**

Making of du nouveau jeu et interview de ses créateurs.

INFORMATIONS ET ABONNEMENT

SUR LE 36 15 MCM (2,23 F LA MINUTE)

* Diffusion : Samedi 13h00, lundi 23h30 et mercredi 14h00 et 21h30



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Over the World

Capcom
Generation
Vol. 2

machine
PLAYSTATION
éditeur
CAPCOM
texte
JAPONAIS

KOF
Collection

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS



Dakar ou encore les pentes enneigées du Kilimandjaro pour ne citer que ces sites. La jouabilité est identique à celle de Sega Rally, avec les virages négociés en longs travers contrôlés. Il s'agit donc d'une conduite axée arcade, loin d'être



qu'avec la cartouche Ram que vous possédez sans doute si vous êtes un authentique aficionado de la Saturn. Sachez que ces titres ont pris un sacré coup de vieux, et seul le 4 vaut encore le coup. Mais vous pouvez le trouver d'occasion pour pas cher, aussi réfléchissez avant d'acquiescer cette compilation.

Reyda

Shining Force 3, Épisode 3

machine
SATURN
éditeur
CAMELOT
texte
JAPONAIS

La saga de Shining Force continue sur sa lancée, avec cette dernière partie de la trilogie constituant le troisième volet de Shining Force. À l'instar des nombreux volets précédents, il s'agit d'un RPG tactique doté de superbes



animations et d'adversaires relativement intelligents. On retrouve des personnages issus des Shining Force 3.1 et 3.2, ainsi que la même interface. Les connaisseurs n'auront donc aucun mal à s'adapter au jeu, bien qu'ils passeront à côté du scénario.

Wolfen



désagréable. La gestion des collisions tempère cependant mon enthousiasme, d'autant plus que les graphismes sont un peu justes par rapport à la concurrence actuelle. Bref, c'est le genre de petit jeu qu'on a plaisir à jouer... à condition de ne pas avoir à l'acheter!

Wolfen

Samurai Collection

machine
SATURN
éditeur
SNK
texte
ANGLAIS

Cette compilation regroupe les deux derniers titres SNK de la série Samurai Shodown : Zankuro Musoken (Samurai 3) et Amakusa Kohrin (Samurai 4). Ils ne fonctionnent



Bon, vous savez tout le bien que je pense de King of Fighters. Cette compil regroupe les éditions 95, 96 et 97, accompagnées de l'ancienne cartouche



mémoire pour le 95 (la nouvelle cartouche est nécessaire pour les deux autres)... De quoi vous bastonner jusqu'à plus soif! Mais encore une fois, ces titres sont tous dispos d'occasion à un prix attractif, alors cette compilation semble un peu superflue. Surtout qu'en vrai accro de la Saturn, vous les possédez sans doute déjà tous. En attendant le KOF '98 de la Dreamcast, peut-être...

Reyda

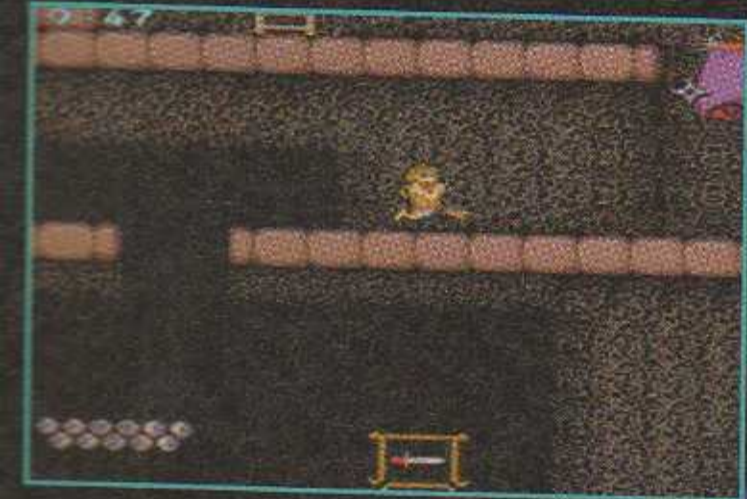
1998 Rally de Africa

machine
PLAYSTATION
éditeur
PRISM ARTS
texte
ANGLAIS

Et un nouveau jeu de rallye, un! Comme son nom l'indique, il a pour cadre l'Afrique. On se tire la bourre dans les dunes de Casablanca, les pistes de

Wonder

Makaimura, Daimakaimura et Chomakaimura sont des noms qui ne vous disent sûrement pas grand-chose. Mais derrière se cache probablement la série de jeux d'action/plate-forme la plus mythique : celle des Ghosts'n Goblins. C'est vous dire avec quelle impatience, j'attendais cette deuxième compilation des grands hits de Capcom. Et cette attente a été récompensée! Ghosts'n Goblins (85) et



Ghouls'n Ghosts (88) n'ont pas pris une ride. Ce n'est pas le cas de Super Ghouls'n Ghosts (91), qui reste en-deçà des deux premiers. On peut noter ainsi toute la différence qu'il y a entre deux bornes d'arcade, même anciennes, et un jeu Super Nintendo. En tout cas, si vous êtes fans de la série, n'hésitez pas. Il faudrait avoir les bornes d'arcade pour avoir mieux, mais c'est six fois plus cher!

GARY
OLDMAN

WILLIAM
HURT

MATT
LEBLANC

MIMI
ROGERS

HEATHER
GRAHAM



9
DECEMBRE

PERDUS DANS L'ESPACE

METROPOLITAN
FILMEXPORT

www.metrofilm.com

NEW LINE CINEMA

TRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation



ODDWORLD L'EXODE D'ABE LES PLANS COMPLETS

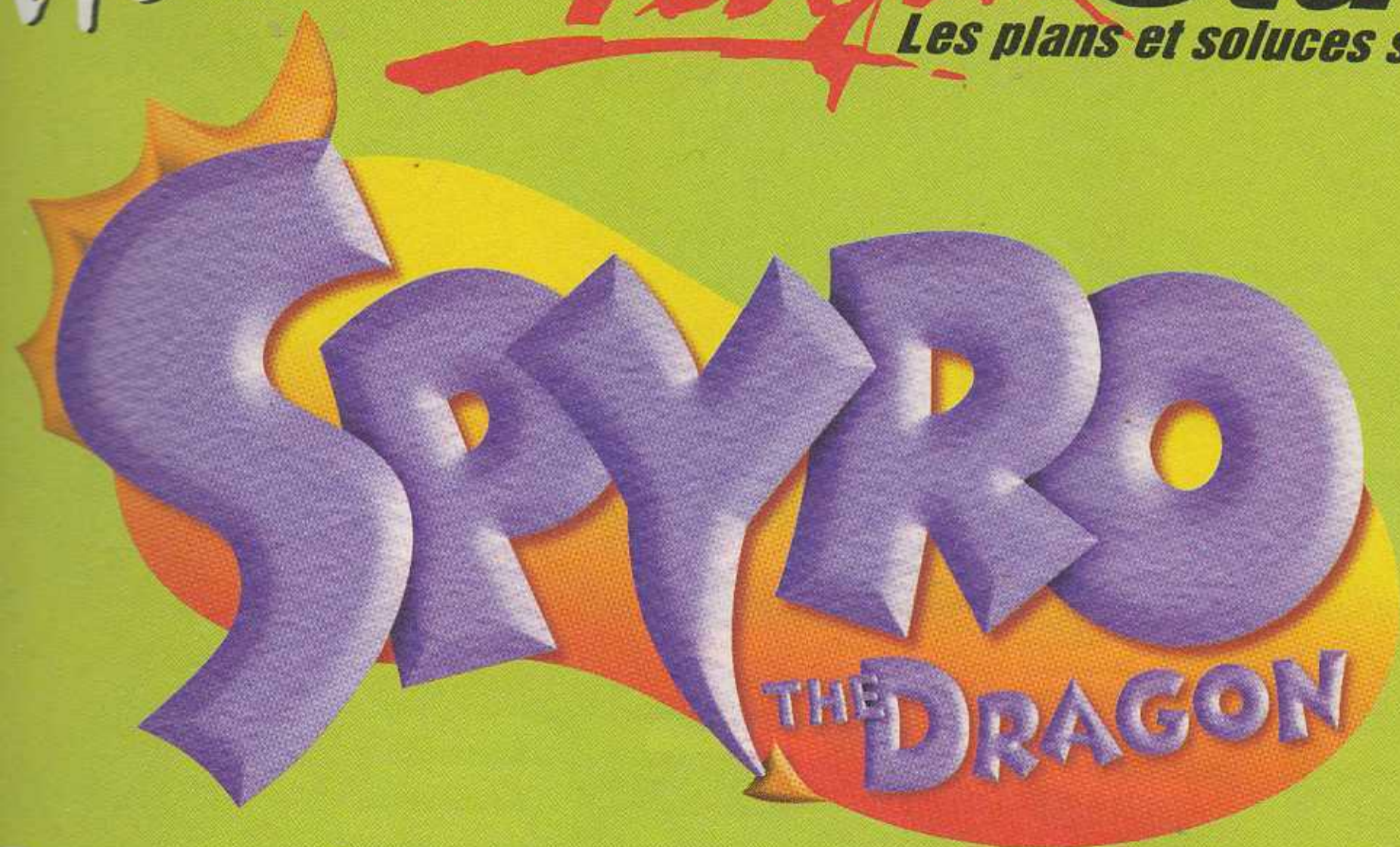


Attention :
Abe vous fait
de l'œil en
couverture !*

En kiosque le 20 novembre

Hors-série TRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation



Les plans complets +
la démo jouable

En kiosque le 6 novembre

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de *Player One*.



LES TESTS DÉCODÉS

PlayStation

L'Exode d'Abe	56
Breath Of Fire III	62
Duke Nukem Time To Kill	66
Spyro le Dragon	70
Tenchu	78
Formula One 98	86
Bust A Groove	88
Colony Wars Vengeance	96
All Star Tennis	100
Victory Boxing 2	102
Megaman Legends	106
Blasto	110
ODT	112
Rogue Trip	114
Test Drive V	116
The Unholy War	118
Ninja	120
Rush Down	122
Lemmings	126
NHL 99	128
Megaman X4	128
Nascar 99	128
V 2000	129
Megaman 8	129
Actua Tennis	130
NFL Xtreme	130
Legend	131

Nintendo 64

F-Zero X	74
1080°	82
Bomberman Hero	94
Extreme G2	98
Starshot	104
Holy Magic Century	124
SCARS 64	130
Waialae Country Club	131

Neo-Geo

King of Fighters '98	90
----------------------	----

Note
 50-59% = sans intérêt
 60-69% = jeu moyen
 70-79% = jeu correct
 80-89% = bon jeu
 90-98% = jeu excellent
 99-100% = jeu mythique !

Barème de prix des jeux

- A** moins de 149 F
- B** de 150 à 249 F
- C** de 250 à 349 F
- D** de 350 à 449 F
- E** de 450 F à 549 F
- F** plus de 550 F

Type de console

Séquences

Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction

Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte

Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée

Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé

Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

L'EXODE D'ABE

PlayStation

Avec des nouveautés délirantes et un système de sauvegarde parfait, la vieille peau fripée va encore faire parler d'elle. Si vous n'avez jamais goûté à la saga Oddworld, c'est



Abe, le p'tit gars pétomane est de retour ! Celui que l'on a surnommé l'antihéros le plus drôle des jeux de plateforme en 2D n'a pas perdu la main, et ce deuxième épisode a tous les ingrédients d'une excellente suite. Bien sûr, avec des décors et un scénario à peine changés, l'Exode d'Abe est globalement très proche du premier volet. Mais, Oddworld Inhabitants a su ponctuer l'aventure de quelques

l'aventure, et aura des comptes à rendre à son peuple si des congénères ont été oubliés ou sont morts accidentellement !

Et pour couronner le tout, la grande nouveauté de ce deuxième épisode est l'apparition de traits de caractère chez les Mudokons. Dépressifs, malades, ivres morts, vexés... Vous aurez le droit à la totale ! Cela pimentera considérablement l'aventure, car il faut user de toutes les précautions



TRANSFERTS EXPRESS

Vous retrouverez quelques grands classiques, comme les téléporteurs et les bouches d'aération qui permettent de transporter Abe d'un bout à l'autre du niveau.

le moment de vous y mettre. Suis-moi... tout de suite !

nouveautés géniales, suffisantes pour nous combler.

Que ceux qui découvrent Abe pour la première fois ne s'attendent pas à jouer à un jeu de plateforme classique, dans lequel il faut éviter les embûches et résoudre des énigmes pour avancer dans les niveaux. Abe est bien plus que cela : il doit sauver une centaine de Mudokons au fil de



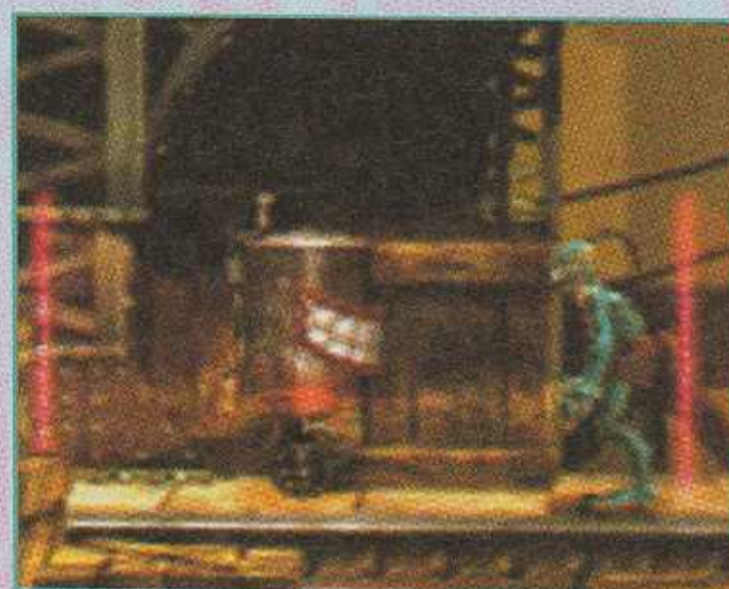
Comme dans le premier épisode, les cavernes des Scrabs et des Paramites font partie de l'aventure.

POUVOIRS AUGMENTÉS

Depuis le premier épisode, Abe a considérablement développé ses pouvoirs. Entre invisibilité, docteur en pédiatrie, pets à la bière explosifs, envoûtement massif et mutation démoniaque, vous irez de surprise en surprise ! Ces nouvelles possibilités ont permis d'enrichir et de diversifier les énigmes, ce qui sauve le jeu d'une similitude un peu trop marquée avec le volet précédent.

So long Abe !

La vieille peau fripée a fait son temps... L'Odyssée et l'Exode d'Abe étant la première partie d'une quintologie de cinq personnages différents, le moment de passer la main est venu. D'ailleurs, Oddworld nous a confiés que les fans de la saga auront bientôt le bonheur de découvrir un nouveau personnage, Munch, dans un jeu entièrement en 3D temps réel. Il ne nous reste plus à espérer qu'il sera aussi drôle et attachant qu'Abe...



LES ENNEMIS DE LA PLANÈTE ODDWORLD

Voici votre tableau de chasse ! À part quelques nouvelles têtes, Abe retrouve la plupart de ses ennemis traditionnels. Si vous ne pouvez que rarement les affronter en direct, il faut faire preuve de la meilleure ruse pour leur échapper. Parfois, cela implique même d'organiser une petite bagarre générale entre eux ! Les Paramites et les Scrabs sont par exemple très friands de vers... et l'inverse est également vrai. Les énigmes pour échapper à vos adversaires ne manqueront pas de vous arracher quelques neurones au passage. Enfin, la bonne nouvelle de cet épisode, c'est qu'Abe peut maintenant envoûter cinq créatures différentes : Slig, Glukkons, Scrabs, Paramites et Hélicoptère avec, pour chacun, un langage complet à utiliser... Mais la touche Rond (tirer) restera votre favorite.

De grands moments en perspective !



Une fois dans la roue motrice, plus rien ne vous résistera, ni les mines, ni les mitraillettes des Sligs... Un nouveau véhicule explosif !

pour bien manager l'équipe, d'autant plus que Abe a désormais besoin de ses amis pour résoudre les énigmes. Comment ouvrir une porte si celui qui doit actionner le mécanisme est complètement hystérique ! L'idée est excellente et la réalisation parfaitement cohérente tout au long du jeu. Il faut dire que voir Abe foutre une baffe à un Mudokon bourré est hilarant et n'a aucune chance de vous laisser. D'ailleurs, même si vous devez impérativement vous limiter à une seule claque pour éviter de fâcher votre congénère, il est à parier que

100 % des joueurs se lanceront dans une séance de tête à claque... juste pour voir ! Surtout sauvegardez avant car votre Mudokon finira par mourir. Eh oui, même dans un jeu « trash », il ne faut pas abuser des mauvaises choses.

Si rapidité et dextérité sont des qualités indispensables pour réussir les tableaux, l'Exode d'Abe se vit plus comme un jeu d'aventure qu'un jeu de plate-forme à la Crash Bandicoot. Pas de sol qui s'écroule, pas de cadeaux bonus à accumuler... la plupart des énigmes consistent à ruser



Même au sein d'une race, les ennemis se battent entre eux. Ici deux mâles en plein tournoi. Mais où est la femelle ?

décalée du jeu atteint ainsi son summum quand Abe, après avoir bu de la bière, envoûte ses prouts pour aller faire exploser des mines ! Enfin, les fans verront d'un bon œil l'apparition de nouveaux pouvoirs délirants. Abe peut, par exemple, devenir invisible ou muter en une redoutable créature qui explose ses ennemis en une nano-seconde ! La présence de telles idées a permis d'enrichir et de diversifier les énigmes. Même si les tableaux ont tendance à se suivre et à se ressembler, vous avez à votre disposition suffisamment d'éléments pour faire preuve d'ingéniosité et prendre votre pied à chaque nouveau niveau.

« Dramatico-hilarant »

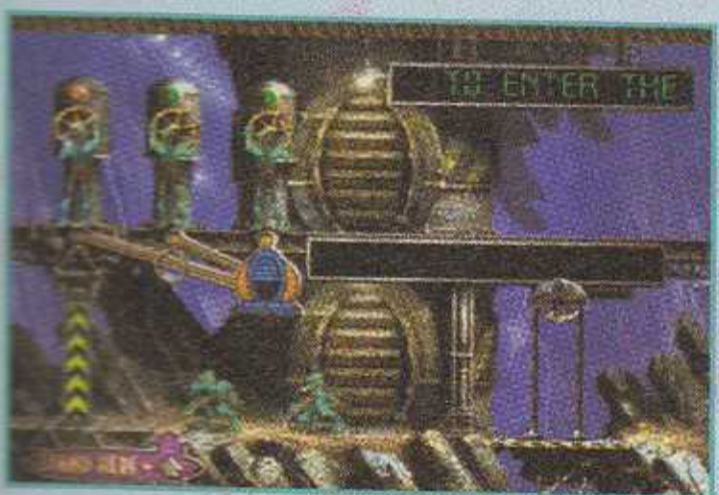
Dans l'Odysée d'Abe, les Mudokons avaient déjà servi de matière première à la réalisation d'un gâteau. Aujourd'hui, ce sont leurs os qui entrent dans la



composition d'un mystérieux breuvage. Entre humour et tragédie, les séquences de cinématique sont de véritables chefs-d'œuvre.



pour échapper à vos adversaires. Globalement, il y a peu de nouveaux ennemis depuis le premier épisode, mais Abe est maintenant capable d'envoûter la plupart d'entre eux, y compris les Scrabs et les Paramites.



MANAGEMENT EN SÉRIE

Les Mudokons mènent la vie dure à Abe. Dépressif, malade, bourré, vexé ou aveugle, chacun demande une attention particulière. Le langage, contrôlé par dix combinaisons de touches différentes, s'est considérablement enrichi pour répondre à ces situations. Abe peut maintenant foutre des claques ou s'excuser en tapant les épaules. Avant de libérer vos congénères, demandez-vous toujours si vous avez besoin d'eux pour résoudre une énigme. Eh oui ! Abe ne travaille plus en solo, ce qui a pour effet de changer sensiblement l'approche du jeu. Plus de « jemenfoutisme » ! Que ceux qui ont terminé l'Odysée d'Abe sans sauver la moitié des Mudokons se sentent visés !



En prenant possession de leur corps, vous jouez un autre personnage, avec un langage propre, capable de tirer sur des leviers ou de déclencher des bagarres générales dans le camp adverse... Impossible de s'ennuyer vu l'humour et l'inventivité des situations. D'ailleurs, il n'y a pas que sur les ennemis qu'Abe peut utiliser son pouvoir. L'ambiance complètement

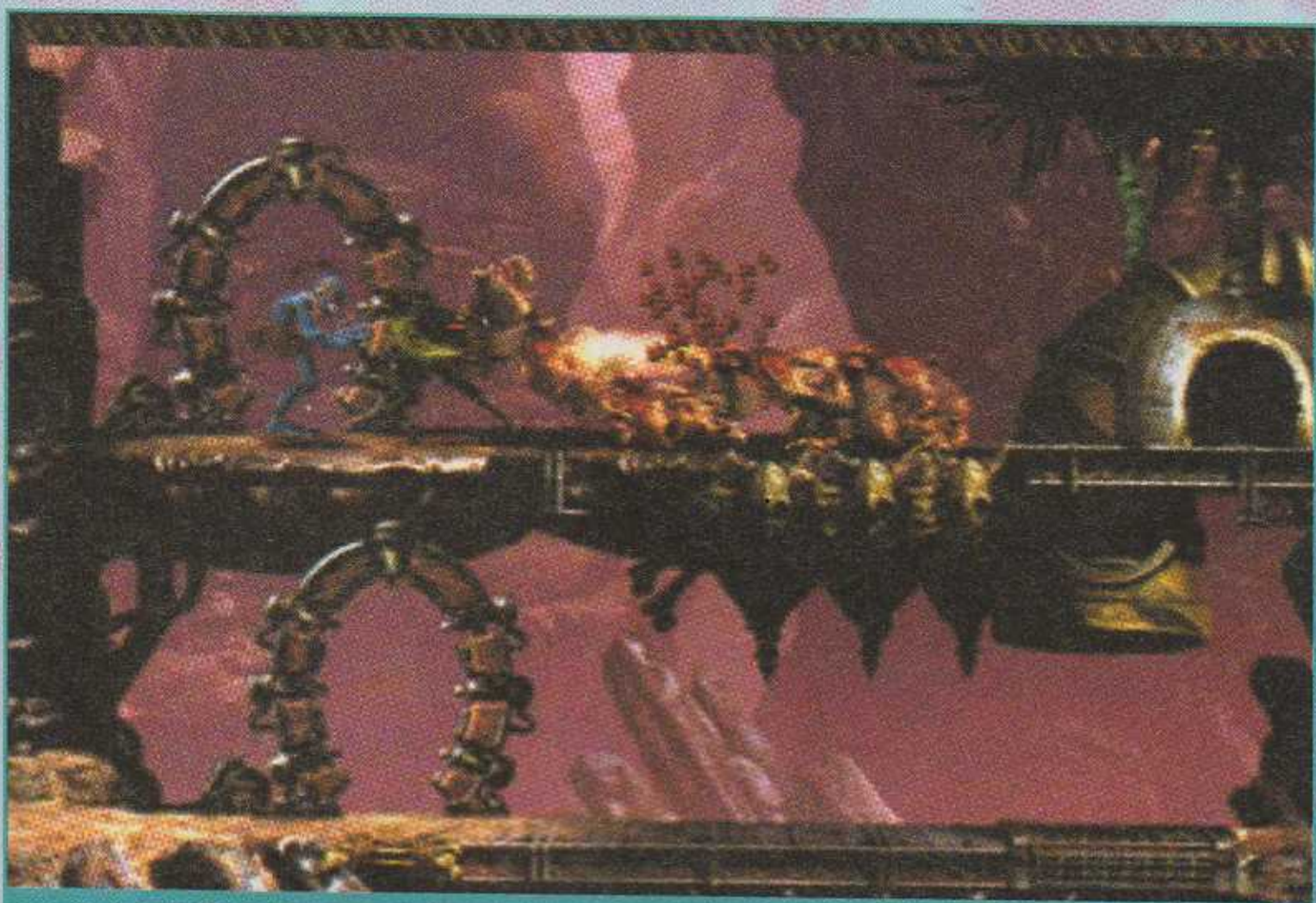


Quand le rayon infrarouge passe sur Abe, pas un geste ! Ou vous risquez de réveiller les Sligs en déclenchant l'alarme.

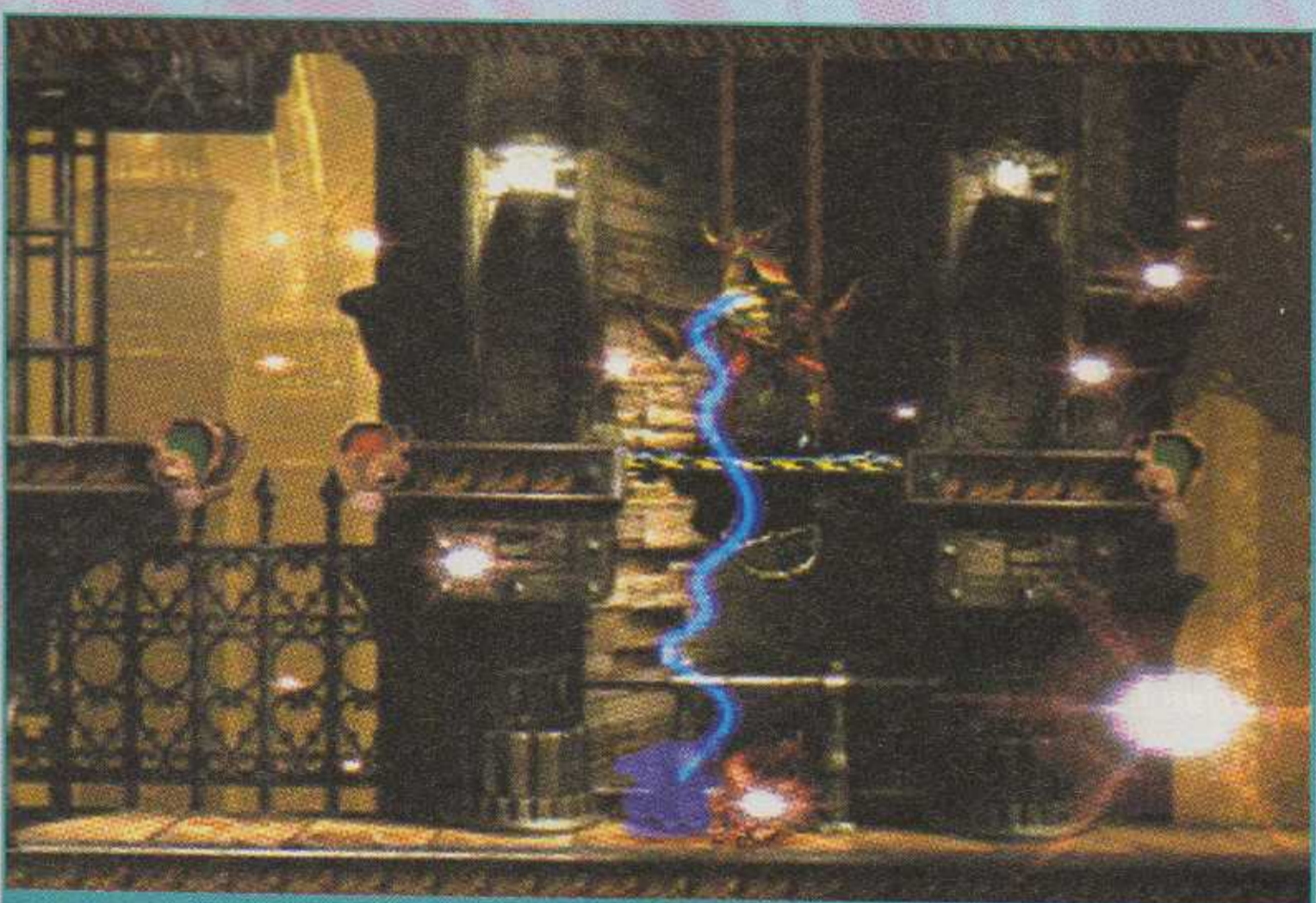


Abe est un athlète hors pair, mais dès qu'il aura actionné les leviers, les vers partiront à sa poursuite. À vos marques...

ALORS LA, ON DIT BRAVO ! Au-delà de toutes ces nouveautés, l'Exode d'Abe a su apporté une amélioration majeure au système de sauvegarde. Si le lot quotidien des fans de plate-forme est de recommencer dix fois un passage difficile, il est particulièrement ennuyeux de devoir se retaper des tableaux déjà acquis pour revenir au point où le perso est



Couchées, sales bêtes ! En envoûtant le Slig, vous vous êtes fait le meilleur allié pour exploser cette horde de molosses...



Aaarglll... Abe vient de muter en monstre et n'a plus rien du gentil petit Mudokon aux grands yeux globuleux. Hilarant !

mort. Eh bien, fini la prise de tête ! Avec la « sauvegarde rapide » de l'Exode d'Abe, vous pouvez sauver à n'importe quel point du jeu, le tout en une seconde à peine. En ne revenant jamais en arrière, toute votre énergie est désormais concentrée sur les tableaux en cours. La perfection même ! Ce système aurait pu rac-



Pour une séquence de déminage intensive, rien de tel qu'un petit lancer de pierres... à condition de savoir viser !

courcir la durée de vie du jeu, mais ne vous inquiétez pas, avec une aventure qui tient désormais sur deux CD, vous ne serez pas lésé de ce côté-là. Avant d'arriver au cœur de la brasserie pour libérer les derniers Mudokons, Abe suit un long parcours avec un itinéraire parfois non linéaire, ce qui ne gâche rien. Les décors sont somptueux et prouvent une fois de plus qu'un beau jeu peut se passer de 3D. Puisqu'il s'agit en plus d'un bon jeu, à la réalisation parfaite et à l'humour toujours présent, la seule chose à faire est de se frotter les mains et de se jeter dans un bon gros fauteuil pour le savourer d'une traite !

Clara Loft,
Abe aucoup aimé.



EN SCÈNE !

Rares sont les jeux en 2D avec un graphisme aussi fouillé et magnifique. Même si globalement, les décors ont peu évolué depuis le dernier épisode, certains tableaux sont uniques et font penser à des planches de Moebius.

GRAPHISME

Les décors sont dignes du coup de pinceau de maître.

95%

ANIMATION

Les animations ont été soignées jusque dans les moindres détails.

96%

SON

À la fois réalistes et complètement décalés, les bruitages sont à hurler de rire !

97%

JOUABILITE

La maniabilité est très bonne. Si vous psychotez sur un passage difficile, ne vous en prenez qu'à vous !

95%

PlayStation L'EXODE D'ABE

développeur
ODDWORLD INHABITANTS
éditeur
GT INTERACTIVE
textes
FRANÇAIS

genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1À2 (MODE COOPÉRATIF)

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN
95%

en résumé

La suite très réussie d'un jeu inventif et plein d'humour, à classer sans hésiter parmi les meilleurs titres de plate-forme.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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 PRIVILEGES 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.

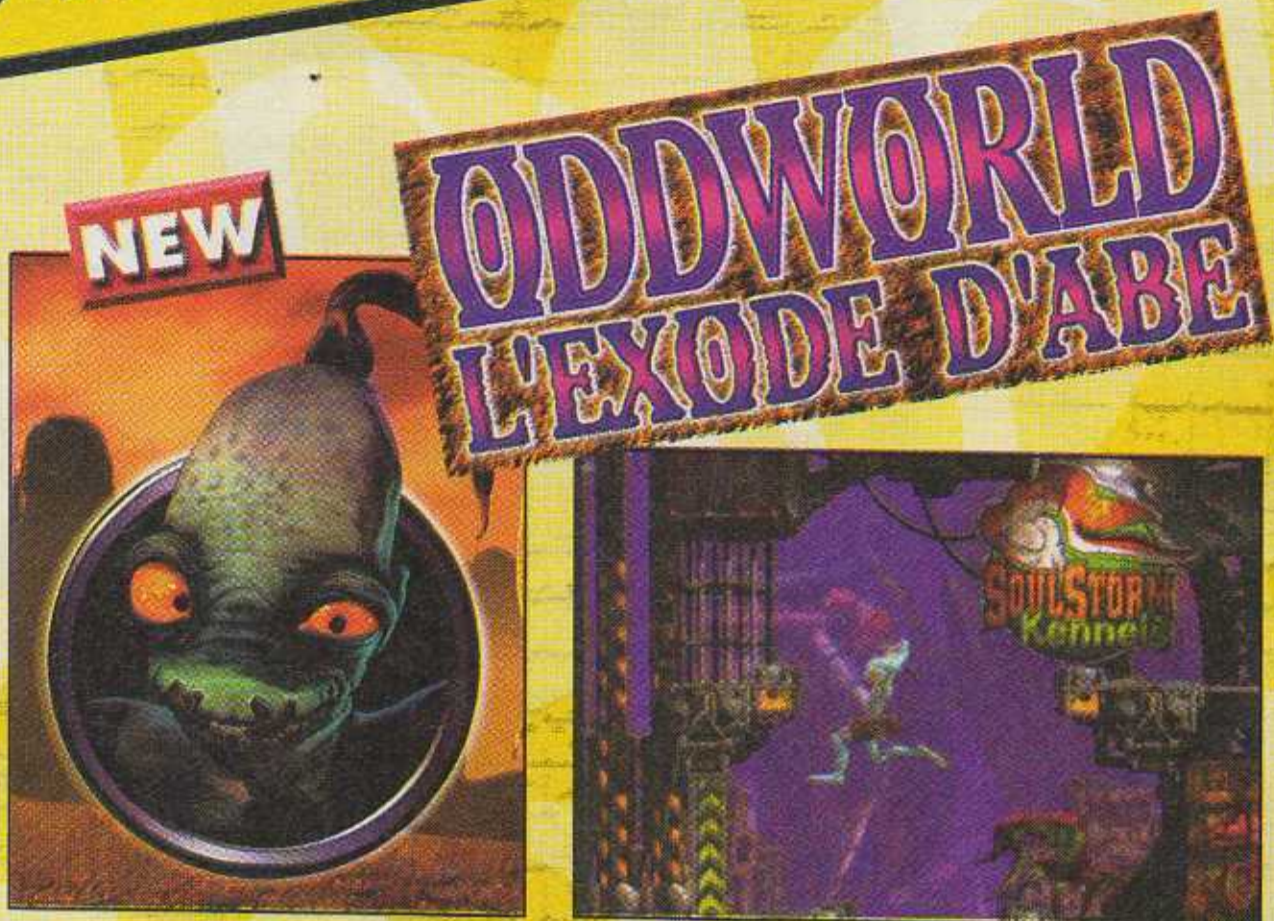
A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

La Carte **DOCK ID**

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT*



NEW

ODD WORLD

L'EXODE D'ABE

LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, un HIT INCONTOURNABLE PSX



TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

NEW



Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation PSX



COMMAND & CONQUER
ALERTE ROUGE
MISSIONS TESLA

NEW

34 missions, plus de 100 cartes multijoueurs, 12 unités encore plus puissantes. La stratégie prend une nouvelle dimension. PSX

15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.45.94.43.15

NEVERS
1 bis, rue de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
Tél. (en cours)

CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59

LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.70.35.89

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ARLES NOUVELLE ADRESSE
34, rue du 4 Septembre
04.90.96.84.81

MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

ST QUENTIN
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLÉT 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
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	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
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
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
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner	Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94

DUNKERQUE CENTER

FECAMP	Tél : 03.28.66.73.73
FONTAINEBLEAU	Tél : 02.35.29.90.00
FREJUS	Tél : 01.60.72.80.56
GRENoble	Tél : 04.94.53.64.18
HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25
LA ROCHELLE	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHE sur YON CENTER	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 02.51.47.39.52
LE HAVRE CENTER	Tél : 01.41.81.03.17
LE PUY en VELAY	Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 03.21.28.45.45
LILLE	Tél : 01.43.63.05.37
LIMOGES CENTER	Tél : 01.43.63.05.37
LORIENT CENTER	Tél : 03.20.51.44.75
LYON	Tél : 05.45.94.43.15
MACON	Tél : 02.97.21.69.73
MARSEILLE	Tél : 04.78.60.33.60
MEAUX	Tél : 03.85.40.91.74
MELUN	Tél : 04.91.78.96.75
METZ	Tél : 01.60.25.11.56
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 01.64.37.41.98
MONTARGIS	Tél : 03.87.36.33.33
MONTAUBAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTBELIARD	Tél : 02.38.98.00.67
MONTELMAR	Tél : 05.63.66.57.33
MORLAIX	Tél : 03.81.91.00.52
MOULINS	Tél : 04.75.01.75.82
NEVERS	Tél : 02.98.46.11.46
NÎMES	Tél : 04.70.34.09.95
NIORT	Tél : 03.86.61.23.32
ORLEANS	Tél : 04.66.21.81.33
PAU CENTER	Tél : 05.49.77.05.13
QUIMPER CENTER	Tél : 02.38.77.98.30
REIMS	Tél : 05.59.72.91.32
RENNES	Tél : 02.98.64.29.15
RODEZ	Tél : 03.26.77.96.76
SALLANCHES CENTER	Tél : 02.99.31.11.26

SAINTES CENTER

SALON DE PROVENCE	Tél : 05.46.70.35.89
SARREGUEMINES	Tél : 04.90.56.61.21
ST NAZAIRE	Tél : 03.87.02.96.00
ST QUENTIN	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.24.57.43.19
TARBES	Tél : 03.88.22.54.81
TARNOS	Tél : 05.62.44.92.92
THONVILLE	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS	Tél : 03.82.53.51.11
TROYES	Tél : 04.50.71.69.02
VALENCE	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCIENNES CENTER	Tél : 04.75.56.72.90
VANNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VOIRON Corner	Tél : 02.97.42.60.60
	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER Tél : (en cours)

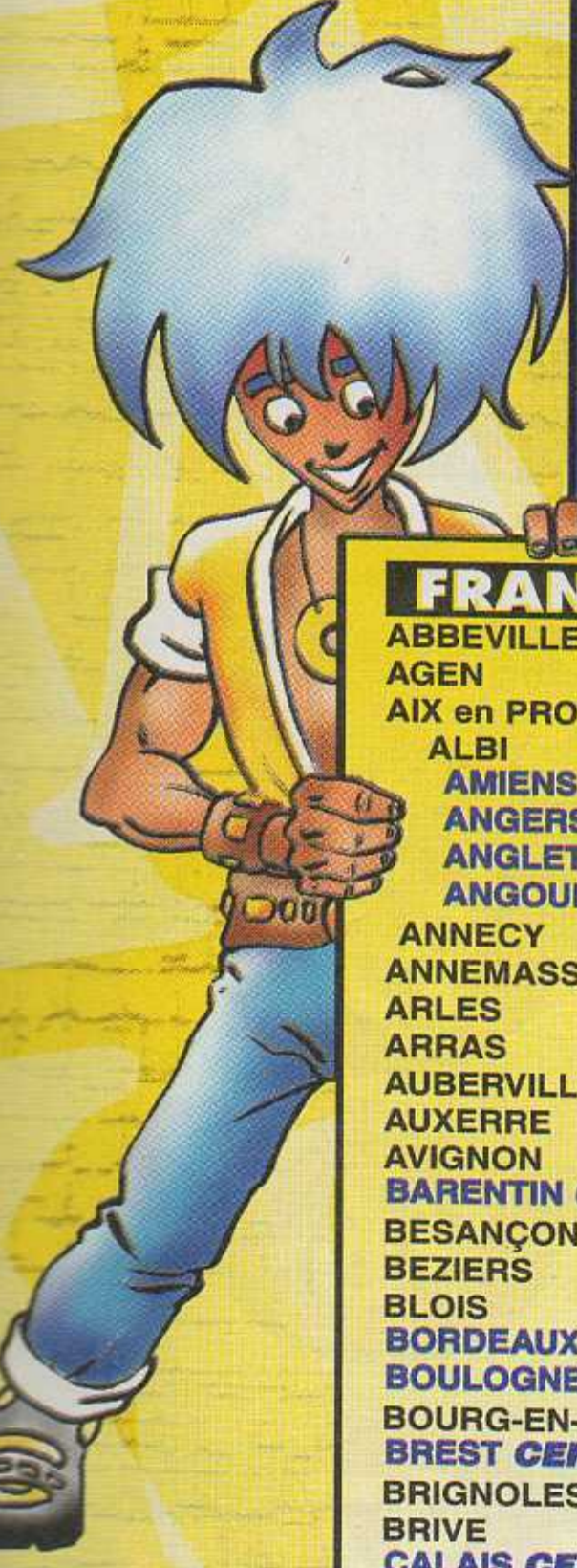
SUISSE

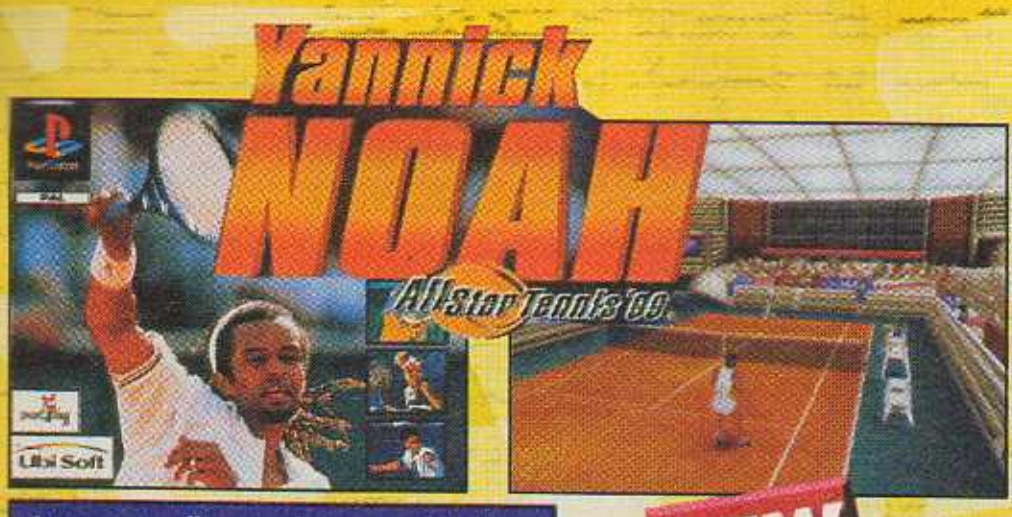
FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

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
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24





Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux

NEW



Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».



HIT



GRAN TURISMO 299F



DUAL PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION + 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE 790F



NEW



Entrez dans la peau d'un véhicule animal pour disputer la course la plus folle et la plus meurtrière du 4ème millénaire.



VENEZ DECOUVRIR DANS NOS MAGASINS LA DERNIERE SEGA

UNE CONSOLE 128 BITS - LA PLUS PUISSANTE DU MARCHÉ 5 JEUX DISPONIBLES : Sonic Adventure, Sega Rally2, Virtua Fighter 3,...

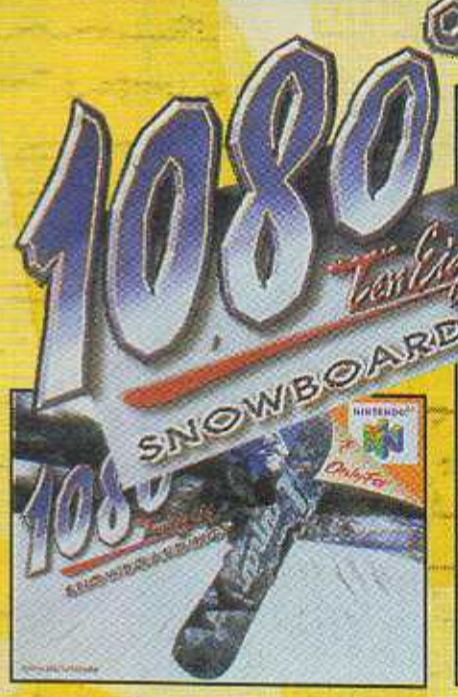


ZELDA

NEW



LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER



TOP

Sautez, accomplissez des figures spectaculaires, traversez rivières glacées et rues enneigées, tout est permis... Couvrez-vous bien et partez à fond dans la poudreuse !!!



CONSOLE NINTENDO 64
 (Distributeur Officiel Nintendo France)
790F

CONSOLE NINTENDO 64 + ISS 64 999F



Incarnez ShartShot, un jongleur maboul à travers des décors en 3D dignes de Mario 64

NEW



GAME BOY COLOR RÉVOLUTIONNAIRE !!!
LE GAME BOY VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS

NEW



NEW

30 véhicules, 24 parcours entièrement en 3D pour la course futuriste la plus rapide sur N64



NEW

Burk, l'abeille guerrière vous fera tourner la tête dans ce shoot en 3D intégrale



GAME BOY CAMERA
 Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.

349F Imprimez vos images sur vignettes autocollantes

GAME BOY PRINTER 399F

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

DOCK GAMES
 Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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**

* 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



BREATH OF FIRE III



Depuis Final Fantasy VII, peu d'éditeurs se sont risqués à commercialiser un RPG. Presqu'un an après, Capcom tente sa chance avec Breath of Fire III. Et mon petit doigt me dit qu'il va créer la

Une fois n'est pas coutume, le public français va encore prendre une saga RPG en cours. L'exemple le plus frappant en la matière est indiscutablement Final Fantasy que nous avons officiellement découvert lors du septième épisode ! Le cas de la saga de Breath of Fire, signée Capcom, est cependant un peu différent car si la majorité du public français va pouvoir la découvrir dès son troisième épisode, rappelons toutefois

Y A PAS QUE LA 3D DANS LA VIE !

Lorsque Breath of Fire est arrivé, je me suis immédiatement porté volontaire pour découvrir le chemin parcouru entre Breath of Fire II (SNES) et ce troisième épisode sur PlayStation. Autant vous avouer tout de suite que j'ai été déçu. Oh, quelques instants, pas plus... Il est vrai que je garde en mémoire les progrès foudroyants dont a fait l'objet la transition 32 bits de Final Fantasy. Mais



LA PÊCHE

Parmi les nombreuses idées originales dont le jeu regorge, il y a la pêche. Idéale pour se détendre, cette phase de jeu est de surcroît très bien réalisée. Comme dans la réalité, vous devrez employer différents types d'appâts (leurres de profondeur, de surface, vers de terre...) selon la variété de poisson que vous souhaitez pêcher. Lorsque le poisson a mordu, faites attention à bien doser la vitesse du moulinage afin qu'il ne casse pas la ligne. Il existe en tout vingt-trois espèces de la faune sous-marine, qui vont de la vulgaire méduse à la baleine, en passant par d'autres plus farfelues comme le Manillo (un être aquatique curieux qui fait du commerce) et le calmar martien...



SIM CITY-LIKE

Proclamez-vous maire et aidez les fées à bâtir un village prospère. Défrichez le terrain, construisez des magasins, une auberge, un casino, et profitez des tarifs préférentiels et des objets rares en vente.

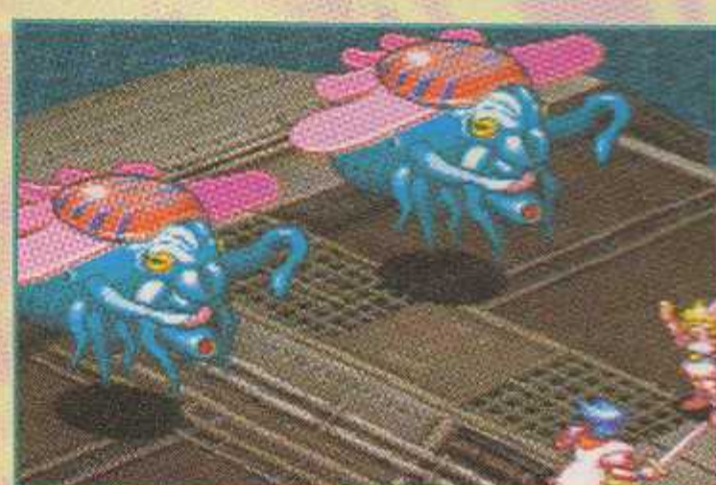
surprise de cette fin d'année...

que le second volet de BOF avait été officiellement commercialisé en France sur la SNES... mais à 2 000 exemplaires seulement. Aussi, rares sont les joueurs qui ont eu le privilège de se pencher sur son cas. Inutile de se lamenter sur le passé, le mal est fait. Fort heureusement, quelle que soit la saga, prendre le train en marche ne pose aucun problème.



L'interface allie richesse et simplicité d'utilisation. Un exemple en la matière !

BOSS EN STOCK



Sous certaines conditions, des « grands maîtres » vous enseigneront leur savoir en vous offrant de nouvelles compétences.

➤ après quelques minutes, durant lesquelles on se laisse guider par une intro jouable, j'ai fini par être séduit par l'attitude et le caractère des personnages. Ils sont certes réalisés en 2D, mais leurs animations sont d'une richesse telle qu'ils ont la capacité d'exprimer des émotions comme l'inquiétude, la surprise ou la colère. L'environnement dans lequel sont amenés à évoluer tous les protagonistes fait, lui, l'objet d'une modélisation en 3D.

Sans un bon scénario, un RPG ne vaut pas grand-chose. Dans le cas

de Breath of Fire III, il a beau susciter beaucoup d'interrogations (au départ du moins), il n'en repose pas moins sur du solide. À l'instar de Final Fantasy, les combats occupent une part prépondérante de l'action. C'est l'occasion de découvrir un autre point fort du jeu : les personnages qui composent votre groupe possèdent tous des aptitudes variées permettant de ne pas sombrer dans la routine. Parmi les sept personnages, citons Rey, le spécialiste du vol à la tire ; Nina, l'experte ès magie ; Garr, la brute épaisse ; quant au héros, il a



À l'abordage ! Un cri de guerre qui résume à merveille cette phase de jeu.

La troisième enfin est l'apprentissage auprès de grands maîtres. Ces derniers n'enseignent pas leur savoir à n'importe qui, ni n'importe comment. En règle générale, vous devrez remplir certaines conditions comme, par exemple, vous acquitter d'une somme d'argent, posséder quinze armes ou plus dans votre inventaire... Au-delà de l'aventure, le jeu propose une multitude de mini-quêtes secondaires. Clin d'œil à Breath of Fire II, ce volet développe une phase de jeu digne de Sim City qui se déroule sur le long terme. Pour vous reposer entre deux donjons, ou tout simplement lorsque vous manquez d'inspiration,

L'avis de nos pros de l'arcade !

WONDER : « Dans ce nouvel épisode, j'ai beaucoup aimé la vue en 3D isométrique et surtout la gestion de la fréquence des combats. Dans les labyrinthes, ils ne sont pas nombreux, et en mode Carte, c'est le joueur qui choisit d'aller ou non à l'affrontement. C'est un bon compromis entre ceux (comme moi) qui aiment l'atter du monstre pour progresser en expérience, et ceux (à l'instar de Wolfen) qui pestent car ils n'avancent pas

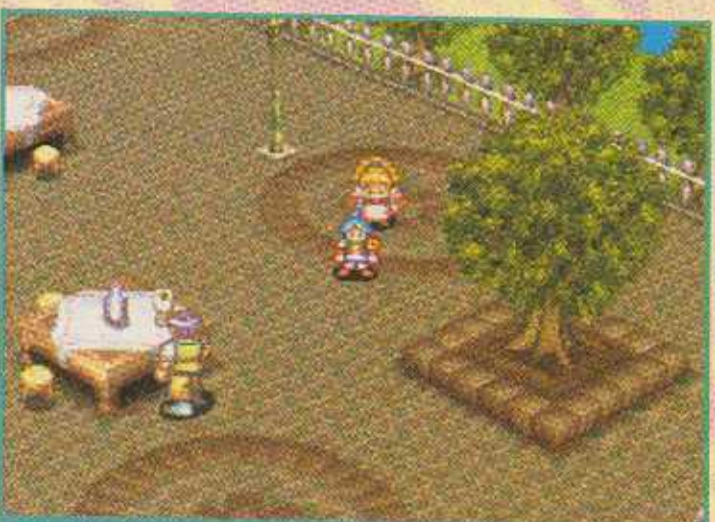
pendant ce temps. Et pour le scénario et les personnages c'est, comme d'hab', quasi parfait... »
REYDA : « Surpris par l'aspect graphique pas terrible de BOF III, il faut l'avouer, on mise tout sur le savoir-faire de Capcom en matière de jeux vidéo. Avec raison car, malgré ses sprites un peu vieillots, et sa 3D sympa, sans plus, Breath of Fire III se révèle un très bon RPG, sur les plans du scénario et de la gestion du groupe. Les transformations du héros, les coups spéciaux dignes de Street Fighter et les délires de la pêche à la ligne ajoutent à la magie. »

LES DRAGONS

Dans les veines du héros coule du sang de dragon. Cela lui confère le pouvoir de se transformer en dragon durant les batailles. Par ailleurs, au fil de l'aventure, il devra également récupérer des gènes de dragon dissimulés un peu partout dans le monde de Breath of Fire. Il existe en tout dix-huit gènes qui peuvent être combinés ensemble jusqu'à concurrence de trois. Et en fonction de ces combinaisons, le héros adopte une forme et des pouvoirs différents. Mais attention certaines combinaisons peuvent s'avérer désastreuses, en particulier celles qui se traduisent par une transformation en bébé dragon (peu de points de vie, attaques minables...).



d'attaques de chacun peut être enrichie de trois façons. La première est assez classique puisqu'elle est directement liée à votre niveau d'expérience. Plus originale, la seconde met l'accent sur votre sens de l'observation durant le combat. En utilisant cette commande, vous pourrez apprendre une technique spéciale employée par l'un de vos adversaires.



Phase de cache-cache ! Retrouvez les quatre mêmes cachés dans la ville de Wyndia...



... en effectuant une rotation du décor. Cette technique s'applique dans de nombreux autres cas.

allez vous occuper de votre ville. Créez-y des commerces où vous pourrez acquérir des objets rares et puissants, montez-y un casino pour vous faire un peu d'argent... Vous pouvez également vous détendre en allant à la pêche. Cette phase de jeu, elle aussi rescapée des épisodes précédents, est très bien conçue. Et pêcher les vingt-trois variétés de



Peco, le personnage en forme d'oignon, ici en grande conversation avec l'arbre sacré Ygdrasil, est un personnage clé...



Pour déclencher un événement important, vous devez réaliser une recette de cuisine. La collecte des ingrédients est un enfer.

poissons constitue un très bon challenge sur lequel on passe du temps. En plus de ces mini-quêtes, des dizaines de petits challenges vous sont proposés à l'occasion d'événements ponctuels. L'opération commando pour investir un manoir, une partie de cache-cache dans une ville, ou encore la traversée du désert en s'orientant à l'aide

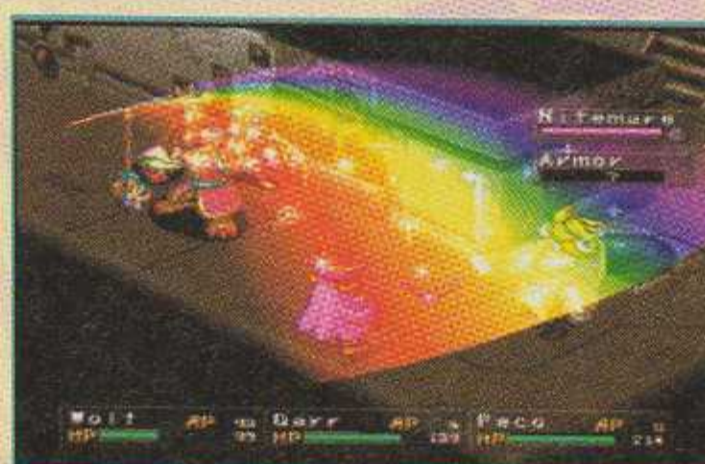


En réparant cette antenne satellite, vous réactivez le système de téléportation inauguré dans BOF II.

des étoiles, telles sont quelques-unes des nombreuses phases de jeu qui viennent varier l'action.

En ce qui me concerne, il m'a fallu près de 80 heures pour mener à bien l'aventure ainsi qu'une bonne partie des mini-quêtes, soit environ autant de temps que pour dépiapter FF VII. Alors, même si techniquement ce jeu n'est pas au niveau d'un Final Fantasy, jamais le vieil adage populaire proclamant que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes n'a eu autant de sens. Autrement dit, en attendant FF VIII dont la date de sortie est encore incertaine, même au Japon, Breath of Fire III constitue un choix idéal.

Wolfen



LES TALENTS

Les pouvoirs des personnages se divisent en quatre catégories (ils n'ont pas forcément une origine magique) : les techniques d'attaques, les compétences de soins, d'assistance et les aptitudes générales.

GRAPHISME

Un mariage réussi entre le bitmap et la 3D. Design des persos sympa.

88%

ANIMATION

Simple et efficace à tous les niveaux. Rien à reprocher.

90%

SON

Variés et agréables... sauf pendant les combats où c'est toujours la même rengaine.

91%

JOUABILITE

Bien qu'assez complexe, l'utilisation de l'interface est très instinctive.

93%

PlayStation BREATH OF FIRE III

développeur
CAPCOM
éditeur
UBI SOFT
textes
FRANÇAIS

genre
RPG
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
97%

en résumé

Si vous êtes obsédé par la 3D, passez votre chemin. Mais dans ce cas-là, vous ne saurez jamais ce que vous ratez...

GRAPHISME

Un mariage réussi entre le bitmap et la 3D. Design des persos sympa.

88%

ANIMATION

Simple et efficace à tous les niveaux. Rien à reprocher.

90%

SON

Variés et agréables... sauf pendant les combats où c'est toujours la même rengaine.

91%

JOUABILITE

Bien qu'assez complexe, l'utilisation de l'interface est très instinctive.

93%

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Après le succès de Duke Nukem 3D sur à peu près tous les



l'action, tout évoque le hit de Core Design. Mais entre ces deux derniers épisodes de Duke, il y a un trait de caractère commun : la personnalité du héros. Et comme on a tous en nous un petit côté Duke (c'est aussi le cas de Reyda et de Wonder qui, malgré les apparences, atteignent bien leur quintal à eux deux !), on se laisse facilement embarquer dans cette chasse aux aliens.

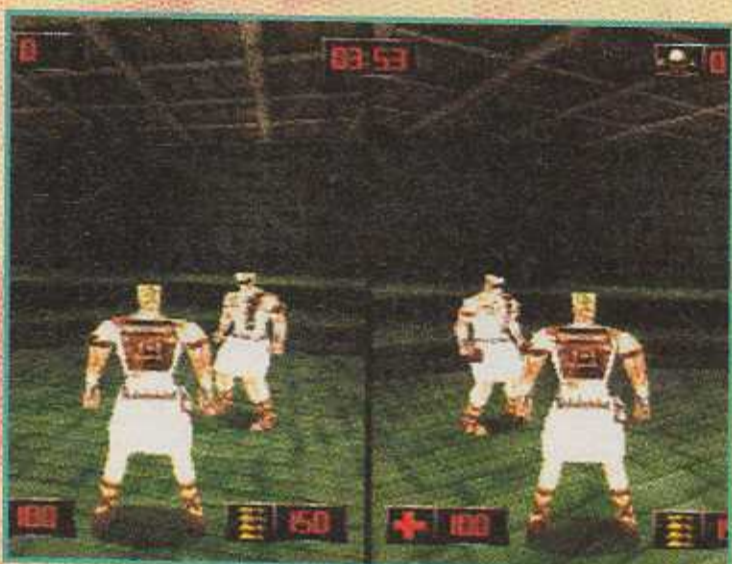
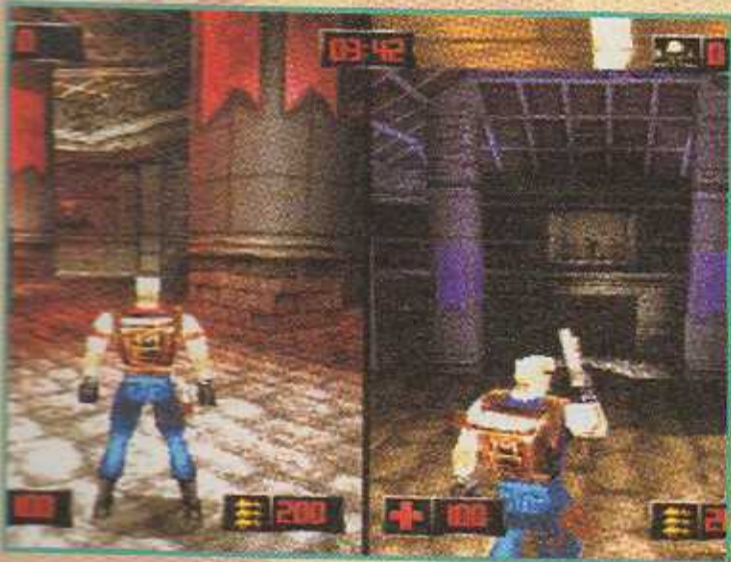
« DU GORE ET DU GONZOLA »

Cet intertitre, comme les suivants d'ailleurs, est un peu le reflet de « l'humour de CRS » qui caractérise



DUKE ET LA MODE

Durant son périple, Duke fait preuve d'une diversité vestimentaire peu commune. Au départ, il a la tenue que tout le monde lui connaît. Assez rapidement, il se retrouve au Far West pour jouer au shérif. Pour la circonstance, il porte une tenue que n'aurait pas reniée Lucky Luke : chapeau et bottes de cow-boy, jean et bien sûr les Ray Ban. Par la suite, lors de la visite du château de ses ancêtres, il apprend qu'il a des origines écossaises. Le port du Kilt est donc de rigueur. Et dans la Rome antique, Duke n'hésitera pas à se draper d'une toge.



supports, le botteur de fesses « postapocalyptique » reprend du service. La chasse à l'alien, à travers le temps, et... à la gonzesse est ouverte !

Le principe de Duke Nukem 3D n'a rien apporté au jeu vidéo. Ce soft, pourtant gratifié d'un énorme succès, ne faisait que reprendre et améliorer le concept initié dans Doom, à savoir : une action en vue subjective dans un environnement 3D. L'édition « Time to Kill » n'a plus grand-chose en commun, puisqu'il s'agit cette fois d'un jeu de plate-forme, toujours dans un environnement 3D. Là encore, Duke n'apporte rien car le soft se contente de cloner purement et simplement Tomb Raider. Que ce soit l'interface ou



Les textures atteignent parfois la qualité de celles de Tomb Raider 1. Dommage que cela ne soit pas plus fréquent...



L'avis d'un killer

ROBBY : « Lors de la sortie de Quake sur PC, j'ai totalement laissé tomber Duke Nukem. Là, il n'y avait pas photo ! J'ai même classé Duke Nukem dans la catégorie " jeu auquel je ne jouerai jamais ". Puis Stone ayant besoin que je lui tienne l'autre paddle pour son test, alors... Cela a été une découverte ! Ce nouvel épisode des aventures du macho en marcel rouge est tout à fait réussi. Baston, exploration, jurons et filles canons, le cocktail est détonant ! »



La panoplie de mouvements de Duke est un clonage de Tomb Raider.

fleurette aux gonzesses dans de bonnes conditions. Tout commence devant (puis dans) un night-club où, malgré l'invasion des aliens, des filles de petites vertus s'évertuent à faire leur show. Regardez bien ces filles, car bientôt vous ne les reconnaîtrez plus.

« MONTRE-MOI TES FÉFESSES POUPIÉES »

Ce bas quartier de Los Angeles a été littéralement envahi par des porcs de l'espace, parés d'uniformes de flics. Petit détail amusant, les initiales LAPD (Los Angeles Police Depart-



LES ALIENS

Excepté les cochons de l'espace vraiment fun, les extraterrestres sont à côté de la plaque. Les méduses volantes ou les panthères à station debout : bof ! Sans parler des confrontations contre des robots et autres chars de combat...

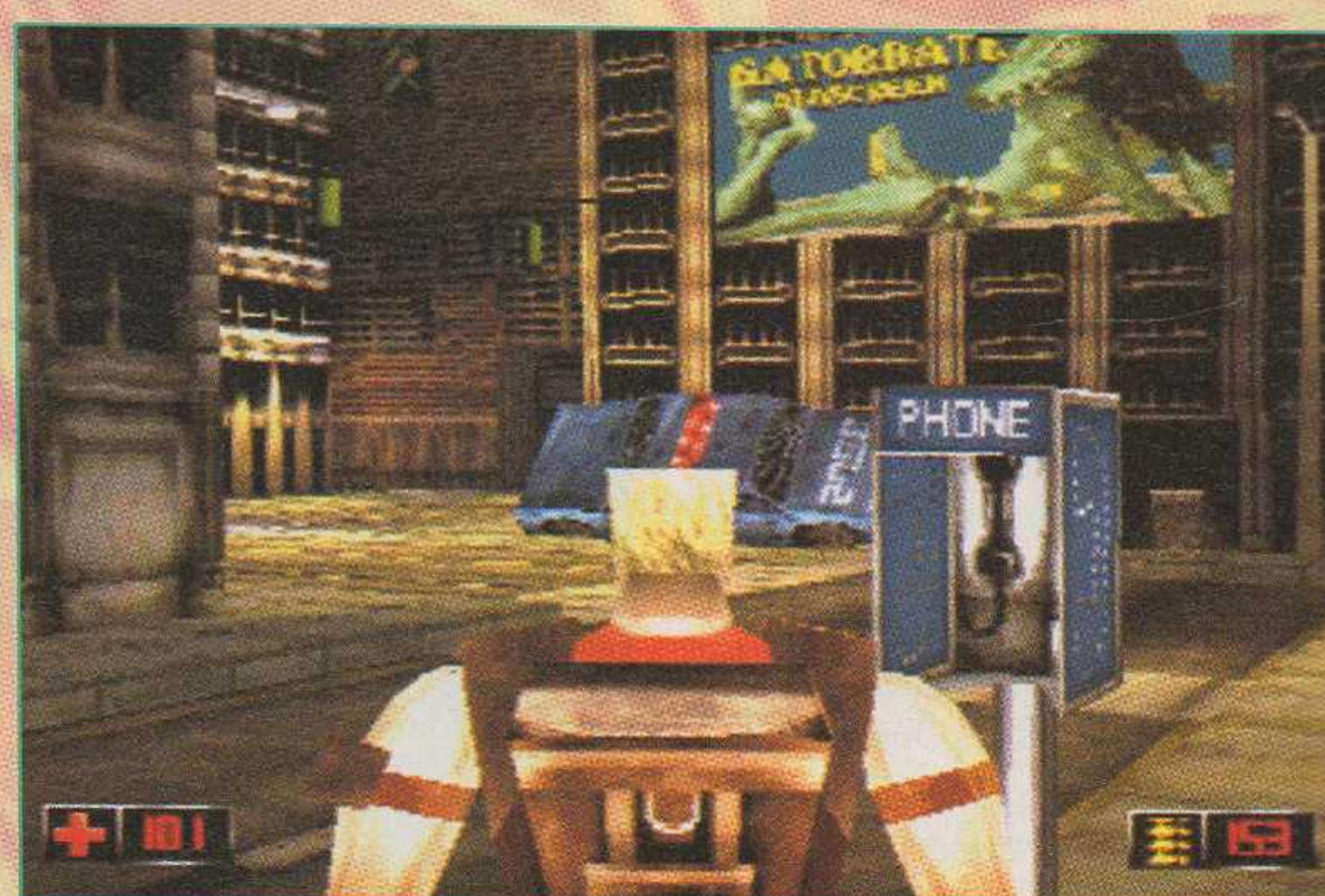


↳ Duke. Il faut savoir qu'il passe son temps à commenter tout ce qu'il fait (et ce qu'il aimerait faire). La voix originale est un peu un mélange entre Stallone et Mike Hammer. Sachant que les traductions françaises sont souvent catastrophiques, on pouvait s'attendre au pire. Eh bien non ! GT a très bien joué le coup en trouvant un comédien ayant les mêmes intonations. Il est clair qu'une voix de tantouze serait vraiment très mal passée. Deuxième surprise, le style — cru — des textes anglais a été respecté ; peut-être pas au mot près,



Voici l'accueil « enthousiaste » qui vous ait réservé à votre arrivée au Far West !

mais le sens et l'idée y sont. La personnalité et la philosophie de Duke restent intactes : on va pouvoir botter des fesses d'aliens et compter



En utilisant les téléphones publics, vous tombez sur une dénommée Lara, plus chaude que jamais.



Trouvez trois cristaux de couleur pour activer et emprunter le portail temporel.



→ ment) se sont transformées en LARD, bien plus représentatives du faciès porcine de l'ennemi. Ce nettoyage par le vide est l'occasion de vous familiariser avec l'aspect combat qui ne constitue plus que 50 % de l'action (contre 80 % dans Duke Nukem 3D). L'affaire se poursuit dans le métro où on s'attaque aux 50 % restant : exploration et plate-forme, rythmées quand même par quelques combats sporadiques. Au cours de ce périple souterrain, vous collecterez trois cristaux de couleur, qui dans n'importe quel autre jeu se seraient appelés « clés ». Vous aurez alors l'occasion de passer en revue la plupart des mouvements de Duke qui, il faut le croire, à fait un stage dans le camp



Cette photo met en évidence les similitudes avec Tomb Raider en ce qui concerne l'aspect plate-forme.

d'entraînement de Lara (roulé-boulé, saltos, pas furtifs ou latéraux, escalade, grimper aux échelles, nager...) ! Une fois ces trois clés collectées,

vous serez en mesure d'activer le portail temporel afin de continuer à botter des fesses d'aliens dans le passé.

« MOURIR, C'EST PAS UNE VIE P'TIT GARS »

Votre visite du Far West est un peu plus tordue, mais l'arsenal s'enrichit de presque toutes les armes disponibles, et on passe en revue la quasi-totalité des objets de Duke. Si le jet-pack (bien pratique pour se tirer des phases de plate-forme galères), et les lunettes de vision nocturne sont toujours présents, on note la disparition de l'« holoduke » dont l'utilité est contestable en aventure, mais bien pratique en mode Multijoueur.

Dans son ensemble, la réalisation du soft est excellente. Les graphismes



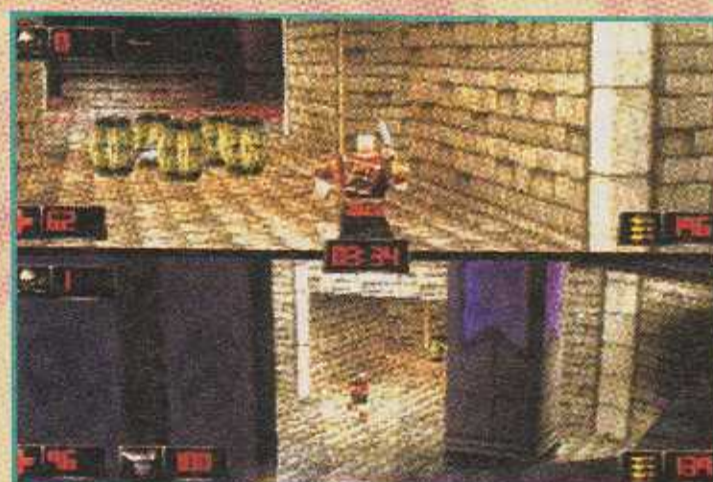
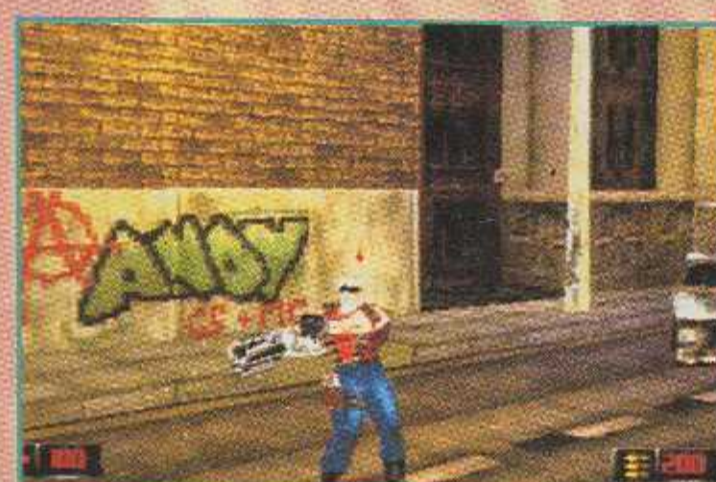
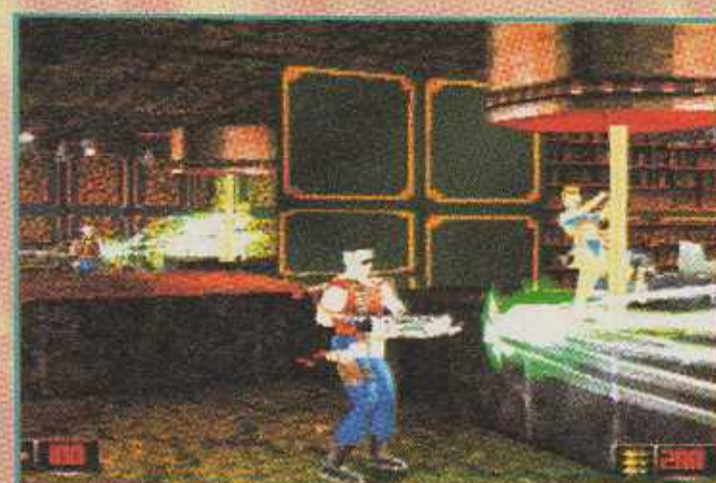
Le jet-pack permet d'ignorer un passage de plate-forme délicat. Un objet à préserver au maximum.

LE CLIP

L'intro du jeu est un véritable clip en images de synthèse en haute résolution. D'une durée d'environ deux minutes, l'action endiablée est rythmée par un morceau d'enfer signé par d'illustres anonymes, qui, à mon humble avis, gagnent à être connus. Cette vidéo présente le personnage et son environnement à ceux qui ne le connaîtraient pas encore.

DUKE NUKEM
TIME TO KILL

L'ARSENAL DE DUKE



LE MODE DEUX JOUEURS

C'est le mode Multijoueur qui a été en grande partie la cause du succès de Duke Nukem 3D. Les développeurs ne pouvaient donc pas faire l'impasse sur un tel mode. Toutefois, le volet Time to Kill prenant une orientation plutôt plate-forme, l'action et la jouabilité ne se prêtent pas vraiment à de tels duels. Ces derniers ont pour cadre les niveaux bonus du mode Aventure et regorgent d'options, d'armes et de munitions. En fait, cet arsenal permet de remplir son objectif : flinguer son adversaire, le plus vite et le plus souvent possible.

→ sont tout particulièrement réussis — en particulier les décors dotés de textures assez fines. En revanche, le design des aliens laisse quelque peu à désirer. En effet, si l'on excepte les porcs de l'espace (rien que le nom m'amuse), les autres espèces dénotent un cruel manque d'imagination. L'animation, quant à elle, n'est pas transcendante, mais tient la route. Bref, Time to Kill constitue un challenge parfait pour joueurs confirmés. Si je devais faire un choix entre Time to Kill et Tomb Raider III, eh bien... je serais bien emmerdé. Une chose est sûre, Lara Croft a du mouron à se faire face à cette concurrence inattendue.

Wolfen,
chaud pour
Tomb Raider III.



PLAYER FUZ
95%

en résumé

Même s'il s'inspire de Tomb Raider, ce Duke Nukem version plate-forme 3D est un vrai régal. À ne pas mettre entre toutes les mains !



Le jeu propose pas mal de détails gore. On est cependant loin d'un Turok 2 !

GRAPHISME

Globalement sympa. Mention spéciale pour les textures des décors antiques.

91%

ANIMATION

Quand il y a du monde, l'animation souffre de légers ralentissements.

85%

SON

Les voix en français sont dignes de la VO ! Si vous connaissez Duke...

96%

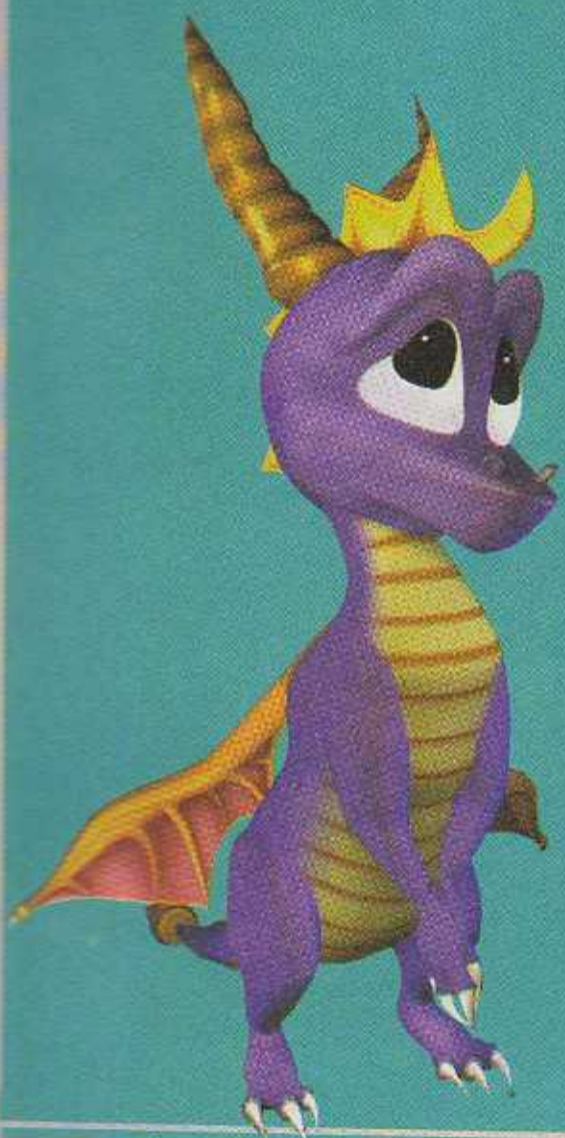
JOUABILITE

Assez proche de Tomb Raider ; autrement dit, il faut s'y faire.

87%

SPYRO LE DRAGON

Ce n'est pas parce que Spyro est estampillé « jeunesse » que c'est un jeu de gamin. Lisez et vous comprendrez !



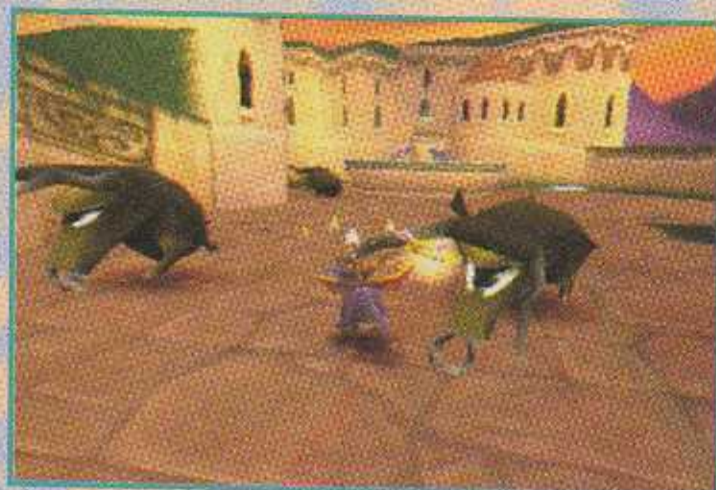
Vous vous voyez déjà venir, tendance fier-à-bras: « Avec tous les aliens que je tabasse au petit dèj, vous pouvez vous le garder votre Spyro ! ». Ou peut-être façon vétéran du jeu : « Pas de temps à perdre sur un petit jeu gentil, j'ai un Metal Gear



Le petit gars vêtu de bleu est un voleur d'œufs ! Grillez-lui les moustaches !

sur le feu ». Détrompez-vous, Spyro n'a rien d'un petit jeu. Et s'il est conçu pour plaire aux plus jeunes, il a également de quoi attirer les fondus de jeux vidéo, ceux qu'on nomme « hardcore gamers » outre-Atlantique. D'abord, et c'est ce qui frappe en premier lieu, Spyro est très, très beau. C'est bien simple, on dirait un jeu N64 sans les effets de flou ! La 3D est bourrée de détails, les décors sont vivants et attractifs, et seuls les plus observateurs remarqueront le léger manque de polygones sur certains ennemis. C'est dans le même esprit qu'un Walt Disney, mais en plus beau et plus fluide !

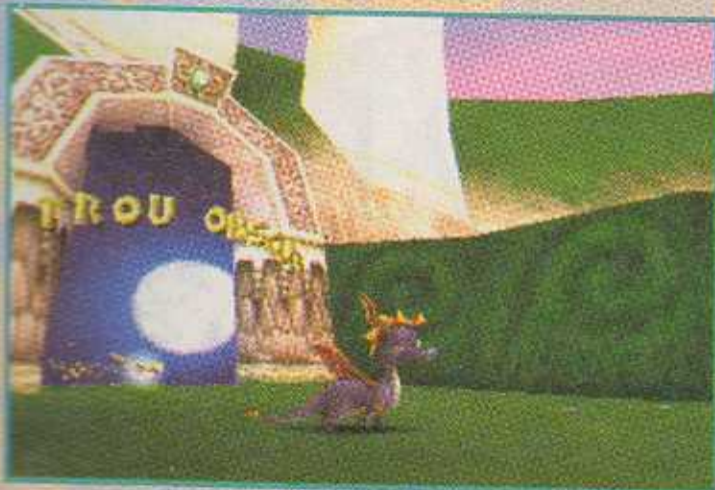
Loin des clichés répétés, du genre



DE GENTILS ENNEMIS

La plupart des adversaires sont du genre inoffensif ; vous pouvez les esquiver sans crainte.

D'autres, qui en général bouchent le passage, sont beaucoup moins pacifiques !



« space marine » ou « kick boxer », vous incarnez ici un tout jeune Dragon qui doit sauver ses congénères, transformés en statues de cristal par un gros méchant belliqueux. En termes de jeu, des tas d'actions vous sont permises : souffler du feu (par les narines s'il vous plaît), galoper tête baissée, donner de grands coups de cornes et planer à l'aide de vos petites ailes. Et ce n'est pas

Un challenge passionnant

Comme de nombreux jeux de plate-forme, Spyro voit sa durée de vie augmentée par la tonne d'objets à rassembler, pour finir le jeu de belle manière. Le propre de ce genre de challenge, c'est qu'il est facultatif. Vous pouvez parfaitement finir Spyro sans avoir ramassé tous les joyaux, sauvé tous les dragons ou récupéré tous les œufs. L'écran qui rend compte de vos recherches est accessible en permanence en pressant le bouton Select ; il va jusqu'à indiquer précisément les éléments manquants et où les trouver. Vous pouvez donc jouer à Spyro juste pour l'éclate, ou bien explorer les passages à fond pour tout nettoyer et obtenir finalement un gratifiant « Perfect ». Dans tous les cas, ces deux niveaux de jeu devraient mettre tout le monde d'accord. Enfin un jeu que vous pouvez acheter pour votre petit frère ET pour vous-même !

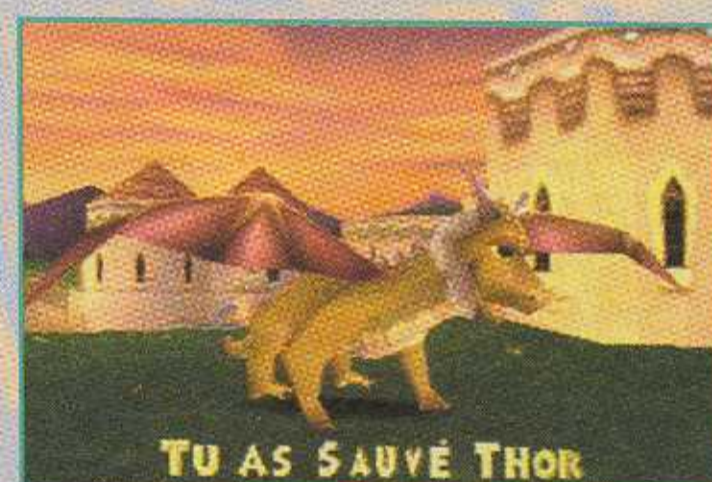


Pour éviter l'assaut de ces molosses, la roulade de côté (R1 ou L1) s'impose.

innocent puisque toutes ses capacités vont être mises à contribution. De nombreux ennemis vous attendent (tous ne cherchent pas forcément la bagarre, d'ailleurs), et vous devrez, par exemple, combattre ceux qui disposent de boucliers, les protégeant du feu, avec une bonne charge au galop. Le vol plané vous servira à passer d'une plate-forme à une autre, et à accéder aux endroits « secrets » des différents niveaux.



Un stage façon « Pilotwings » vous invite à faire virevolter Spyro à travers des anneaux, et à descendre des vieux coucous !



DÉLIVRANCE !

Toucher les statues de cristal suffit pour délivrer vos frères captifs, qui vous prodigueront alors des conseils.

ARTISANS		
MAISON	100/100	4/4
COLLINE DE PIERRE	167/200	4/4
TROU OBSCUR	98/100	3/3
TOWN SQUARE	198/200	4/4
CROUSTILLANT	100/100	1/1

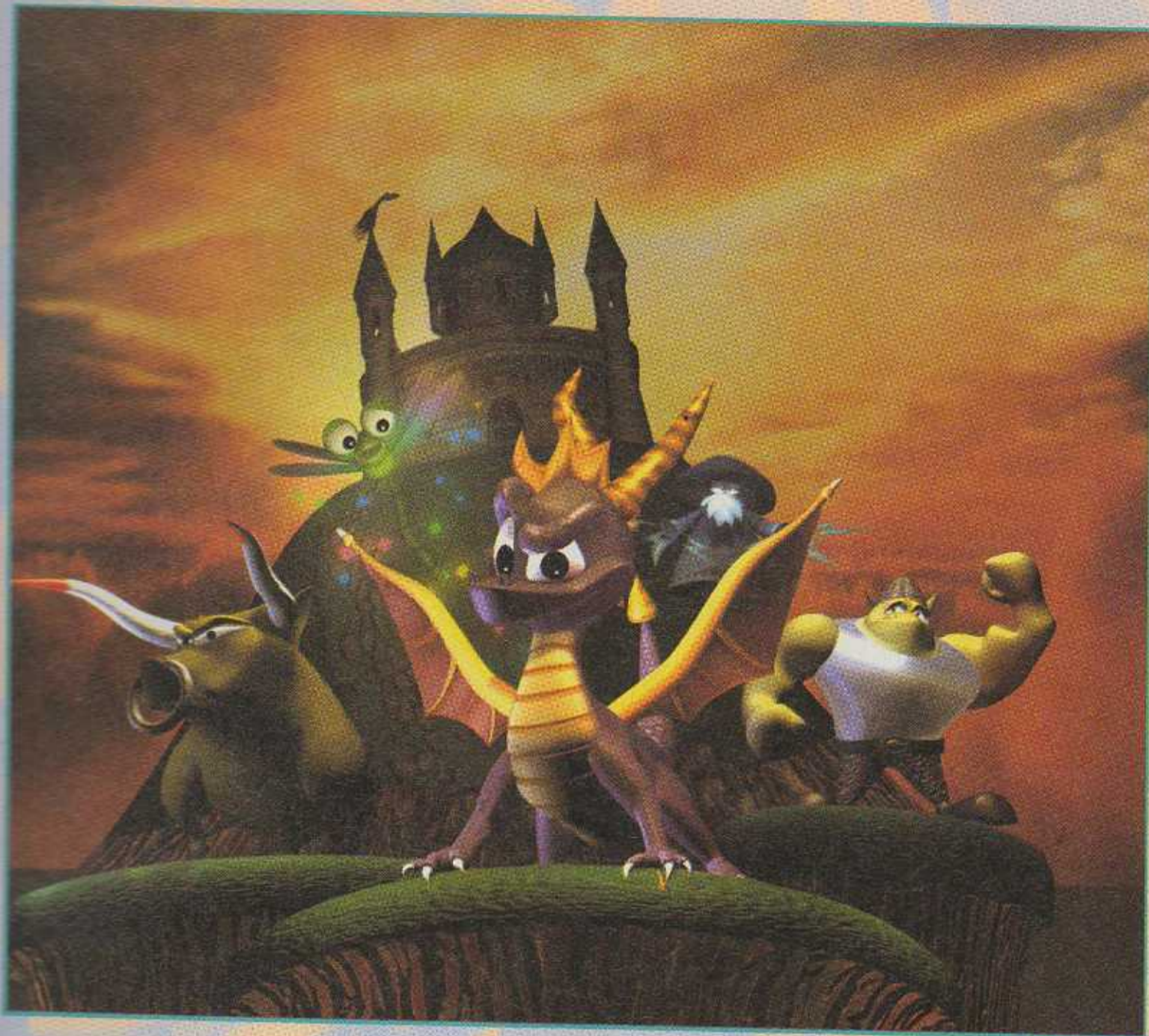
Vous devez penser et agir comme un dragon, et ça c'est une expérience très amusante.

Si la réalisation et l'originalité sont de mise, la jouabilité n'est pas en reste : combien de fois a-t-on vu des concepts géniaux sabotés car injouable... Avec Spyro, pas de problème : vous ne raterez pas vos sauts de façon inexplicable. Votre dragonnet répond au doigt et à l'œil, et si la caméra est paramétrable, il est également possible de la diriger soi-même. Un mode en vue subjective vous permettra également de repérer les promontoires idéaux pour planer vers les bonus. La difficulté est très progressive, et les ennemis de mieux en mieux équipés au fil de l'aventure. En outre, la découverte et l'explo



LE MONDE DE SPYRO

Les décors de ce jeu figurent parmi les plus beaux. La palette des couleurs est exploitée à son maximum pour donner l'impression d'un monde féerique et coloré. L'environnement fourmille de détails. Les ennemis sont très différents ; certains paniquent en voyant Spyro débouler, d'autres se protègent derrière leur bouclier ou vous tirent dessus avec une pétroire. Enfin, des tas de petits animaux inoffensifs peuplent les prairies des premiers niveaux.



Lors de certains passages corsés, des petits pixies vous empêchent de chuter dans le vide. Sympa !

ration des nombreux niveaux vous donneront peut-être envie de finir le jeu dans ses moindres détails. Vous découvrirez alors que Spyro possède une durée de vie très longue.

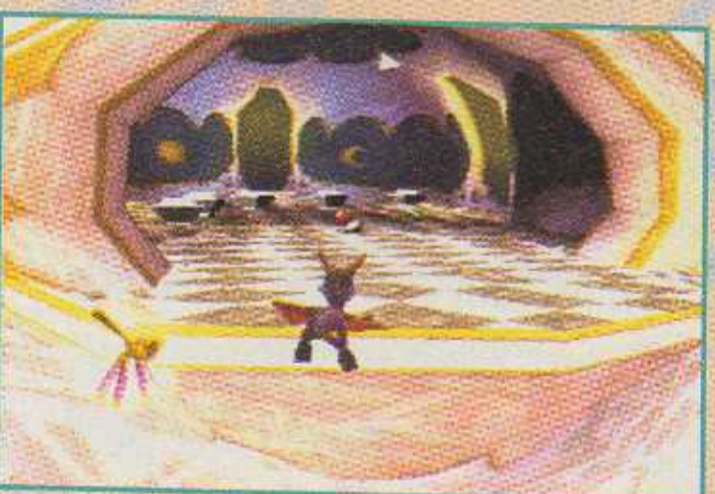
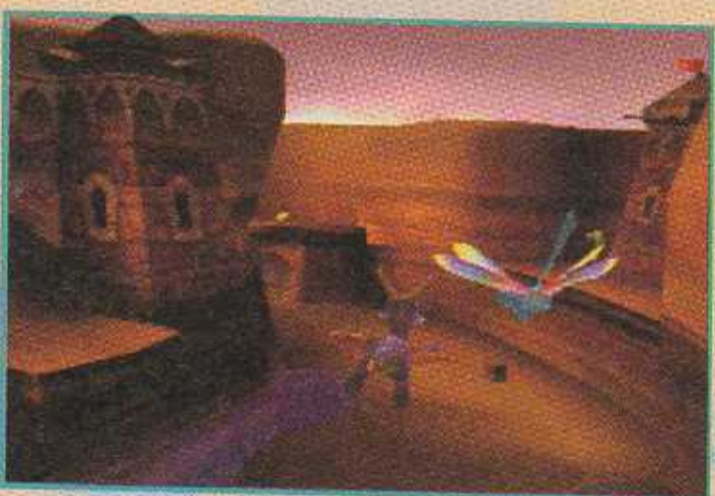
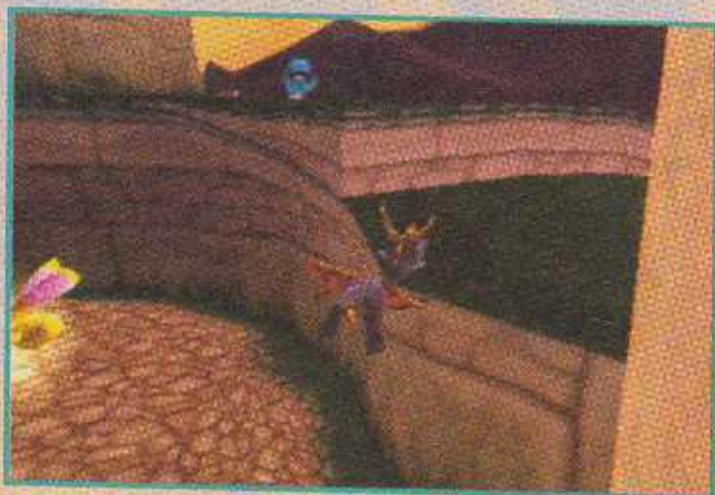
LA MAYONNAISE PREND !

Le mélange est réussi. On regarde son petit frère jouer, on résiste un peu, et finalement on craque et on s'empare du paddle. « Attends, je te montre comment on fait. » Vous voilà tous les deux en train de jouer au même jeu, vous passant la manette à tour de rôle. Pour peu que maman soit dans les parages, elle sera ravie de vous voir avec autre chose qu'un jeu de combat sanglant entre les

mains (que ça ne vous empêche pas de jouer à Tenu, quand elle n'est pas là !). Bref, Spyro est un jeu à l'ambiance merveilleuse, qui vous fera voyager dans de très beaux paysages et vous permettra d'oublier quelque temps les arènes de la baston, ou les champs de bataille des commandos que vous affectionnez tant. Enfin, c'est comme ça que je l'ai vécu. Entre deux tests de « Street Fighter-like », Spyro m'a fait l'effet d'une bouffée d'air frais. Et si vous laissez vous aussi s'amuser un peu l'enfant qui est en vous ?

Reyda,

l'ami des petits (lui aussi).



PASSAGES CACHÉS

Certains endroits semblent inaccessibles au premier abord. La vue « détaillée » permet de repérer les plates-formes à partir desquelles vous devrez « planer » pour atterrir à l'endroit souhaité.

GRAPHISME

Très fin avec des teintes magnifiques : un chef-d'œuvre !

ANIMATION

Très souple, très fluide. À imiter !

SON

Mélodies entraînantes, bruitages réussis.

JOUABILITÉ

Mis à part certains passages, c'est parfait !

PlayStation

SPYRO LE DRAGON

développeur

SONY

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

genre

PLATE-FORME 3D

joueur(s)

1

sauvegarde

MEMORY CARD

continue

NON

difficulté

PLUTÔT FACILE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
89%

en résumé

Si Spyro semble réservé aux plus jeunes, cela ne doit pas empêcher les aînés de visiter le monde merveilleux de cet excellent jeu !

95%

92%

85%

90%

Concours

Jouez et gagnez

36.15 **Player One**

36.15 : 2,23 F la minute

GAGNEZ DES JEUX ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX

WILD 9



F-ZERO X

Il y a de cela huit ans, F-Zero arrivait sur la Super Nintendo. Il fut un des premiers jeux de la console 16 bits de Nintendo et fit un carton auprès des joueurs. Nintendo renouvelle aujourd'hui l'expérience...

Il est impensable de vous parler de F-Zero X sans revenir sur la version Super Nintendo. À l'époque, en 1990, WipEout était loin d'être imaginable et les jeux de courses futuristes n'existaient, pour ainsi dire, presque pas ! Les véhicules sur coussin d'air filant à plus de 900 km/h, on n'avait jamais vu ça ! Il a fallu attendre le fameux mode 7 de la SNES et la rapidité 16 bits pour obtenir le jeu le plus speed de la planète. Aujourd'hui, F-Zero X reprend les mêmes concept et design que l'original, et propose un challenge encore plus speed !

Si vous êtes un fidèle lecteur, vous savez que nous étions un peu scepti-



Pour chaque voiture et sur chaque circuit, la cartouche sauvegarde les réglages.

lée, et c'est à la fin, en fonction de votre classement, que vous validerez votre victoire. Un principe qui permet même aux joueurs d'occasion de s'essayer sur tous les tracés sans être frustré par un Game Over toujours



L'attaque de base permet d'exploser les adversaires contre les murs, ou de les envoyer hors du circuit. Jouissif !

tiques et attentifs au devenir de la « conversion » de F-Zero sur N64. Eh bien, notre peur s'est vite envolée dès la première partie. Non seulement le jeu est au moins aussi bon, mais les concepteurs sont parvenus à renouveler le genre et à créer un soft vraiment différent de WipEout, la référence en la matière. On retrouve les options « classiques » de F-Zero : un mode Grand Prix avec, au départ, trois niveaux de difficulté et un mode Time Trial. Le challenge du premier vous invite à finir en tête des trois premières leagues, composées chacune de six circuits. Que vous finissiez la course en tête ou trentième, vous survolerez les six circuits d'affi-

décourageant. En validant, par votre victoire, les trois leagues, vous aurez accès à une quatrième composée, elle aussi, de six nouveaux circuits. Autre innovation, F-Zero X vous met en concurrence avec vingt-neuf adversaires, pilotant chacun un véhi-



À la fin du championnat, un récapitulatif avec la vitesse de pointe et le nombre d'adversaires explosés s'affiche.



Tout comme dans F-Zero sur SNES, les bandes mauves servent à régénérer la carrosserie du véhicule et à refaire le plein de turbo.

culé propre. Au fur et à mesure de votre progression, vous aurez accès à ces véhicules. Évidemment, tous ne sont pas recommandables, et, souvent, il vaut mieux opter pour le véhicule le plus lourd afin d'être imbat-

Les avi-x !

CHON : « Pour avoir passé de nombreuses nuits blanches sur le volet 16 bits, j'attendais de voir ce que donnerait cette version N64. J'ai vu, et au niveau vitesse, c'est toujours grisant. En revanche, je pense qu'un effort aurait pu être fait sur les graphismes, notamment les décors, quasi inexistantes. »

TINTIN : « Ayant très peu joué sur la version SNES, c'est avec un œil quasiment neuf que j'ai découvert F-Zero X. Eh bien, ça va très vite et vos nerfs seront soumis à rude épreuve. J'ai une petite préférence pour le mode Multijoueur hyperconvivial. Un jeu à vous laisser agrippé au paddle des nuits durant... »

YAS-X : « Fidèle à F-Zero sur SNES, cette version dite "X" possède de nombreuses qualités. D'abord la vitesse du jeu. Très impressionnante, elle a de quoi vous scotcher à votre fauteuil ! Les graphismes ne sont pas extraordinaires, mais l'effet de "flou" est absent. Enfin, le nombre de courses et de véhicules procurent au jeu une excellente durée de vie, ainsi que les leagues à ouvrir et le Time Attack. »

table en vitesse de pointe. Les furieux pourront toujours s'acharner avec des véhicules légers (bien souvent à leurs dépens). Les débuts de parties sont impressionnants, et il faut parfois slalomer entre plusieurs véhicules qui se frittent entre eux. Il y a de la vie dans F-Zero X ! L'autre nouveauté importante est, justement, la possibilité d'agresser vos concurrents à l'aide de votre « simple » carrosserie. En appuyant deux fois sur le bouton de flanc, un bouclier rouge se place autour de votre vaisseau pen-



Le mode Death Race permet de s'entraîner à sortir les véhicules adverses. Le meilleur temps est sauvegardé.



Le mode Deux joueurs ne met en piste que quatre adversaires (sur trente). Dommage !

dant une demi-seconde. Vous avez alors juste le temps de frapper un concurrent et tenter de l'écraser

contre le rebord de la piste, ou encore de l'envoyer en dehors de cette même piste. Croyez-moi, les affrontements



La Spin Attack (bouton de flanc + Z + bouton de flanc) ralentit votre véhicule mais sort plusieurs adversaires à la fois.

SPEED ET NERVEUX

Dans F-Zero X, tout va très, très vite. Un simple moment d'inattention sera fatal et vous enverra dans le décor... direct ! Vous le voyez sur les photos, la piste (très large) est encombrée par les 29 adversaires. L'impression de « grouillement » et de vie est extrêmement forte lors d'une partie en solo. Les adversaires se frittent entre eux et souvent, vous verrez un véhicule s'exploser sur les rebords ou tomber dans le vide sans que vous y soyez pour quelque chose. On aspire à voir ce genre d'action plus fréquemment dans les jeux de courses, tellement le fun qui s'en dégage est « puissant ».

F-ZERO X

100

97%

développeur

NINTENDO

éditeur

NINTENDO

textes

FRANÇAIS

genre

COURSE FUTURISTE

joueur(s)

1A4

sauvegarde

CARTOUCHE

continue

NON

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Grisant, décoiffant, éclatant, anabolisant, F-Zéro X est une bombe ! Mais son austérité risque de dérouter les « WipEout Men ».

→ sont très fun et ont une importance qu'il vous faudra calculer. En effet, dès le second circuit, un rival vous est imposé. Ce dernier arrive constamment dans les trois premiers. À vous de le doubler ou de l'exploser pour éviter qu'il marque ses points en fin de course. En fait même si vous êtes mal classé, l'important est de finir un championnat en vous focalisant sur l'élimination de votre rival.



On retrouve les même niveaux de difficulté que dans F-Zero. Le mode Master se dévoile une fois le mode Expert explosé.

À POSSEDER D'URGENCE

F-Zero X est un jeu incontournable. Fabuleux en solo, il s'avère tout aussi amusant en multijoueur bien que l'on ne soit plus que quatre en piste. Moralité, nous sommes en présence d'un des meilleurs jeux N64, et il est peu probable que d'ici à la fin de l'année Nintendo nous en propose un qui lui soit supérieur. Hormis Zelda, mais dans un genre tout à fait différent...

Leflou,
fait comme l'oiseau.

GRAPHISME

Graphisme minimaliste. C'est très sobre, et ça a l'avantage de se démarquer.

70%

ANIMATION

Fluide de chez fluide... et rapide en plus. Encore plus impressionnant que WipEout 64.

96%

SON

Musiques originales de F-Zero remixées. Une patte rock des années 80. Très très bon !

90%

JOUABILITÉ

Simple d'utilisation et complet dans le pilotage. Tout est bien pensé.

95%



Lorsque qu'un adversaire est mis hors-jeu, il peut embêter ses petits camarades à l'aide de la loterie. Trois têtes identiques et l'énergie d'un des trois autres véhicules se met à zéro.

Nostalgie

Voici quelques extraits de F-Zero sur SNES. Les connaisseurs seront en terrain connu, car le style graphique et l'esprit n'ont pas changé sur la version N64. F-Zero X arrive pourtant à se démarquer totalement de son aîné grâce à une maniabilité complètement différente et des sensations que même WipEout n'avait pas « expérimentées ».



RENVERSANT!

Vingt-quatre circuits répartis en quatre leagues, voilà le challenge de F-Zero X. Vous en voulez plus ? Ok ! la cinquième league (la X Cup) choisit aléatoirement six circuits. Tout est prévu pour varier le plaisir du joueur. Avec quatre niveaux de difficulté, le mode Death Race, le mode Quatre joueurs et les sauvegardes sur la cartouche, que demander de plus ? Non vraiment, F-Zéro X est un jeu qu'on ne range pas au placard !

90

85

80

75

70

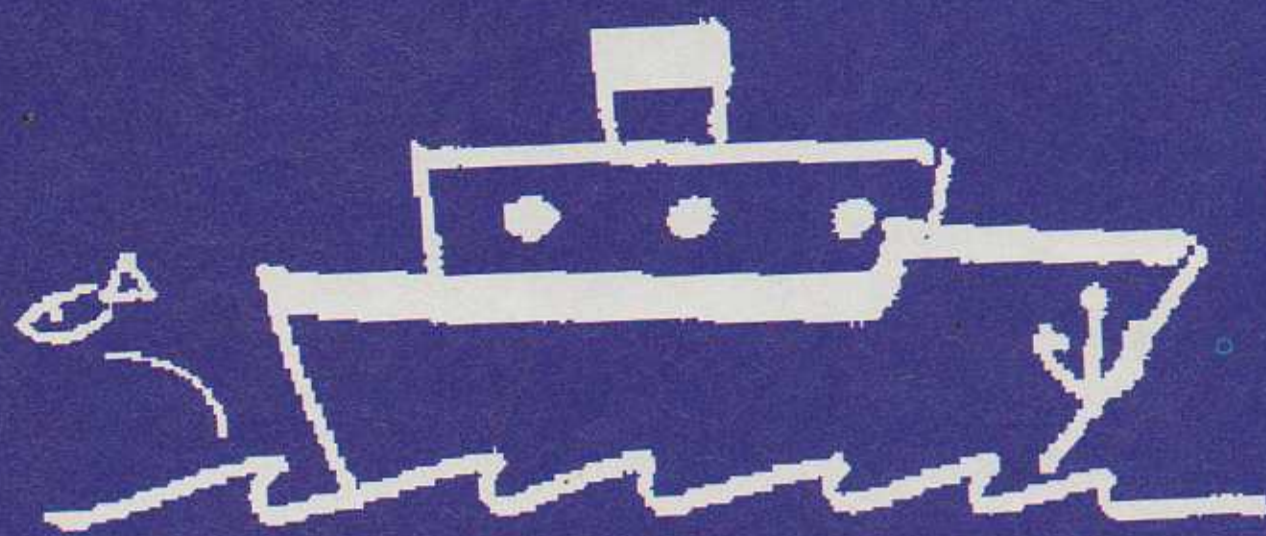
65

60

55

50

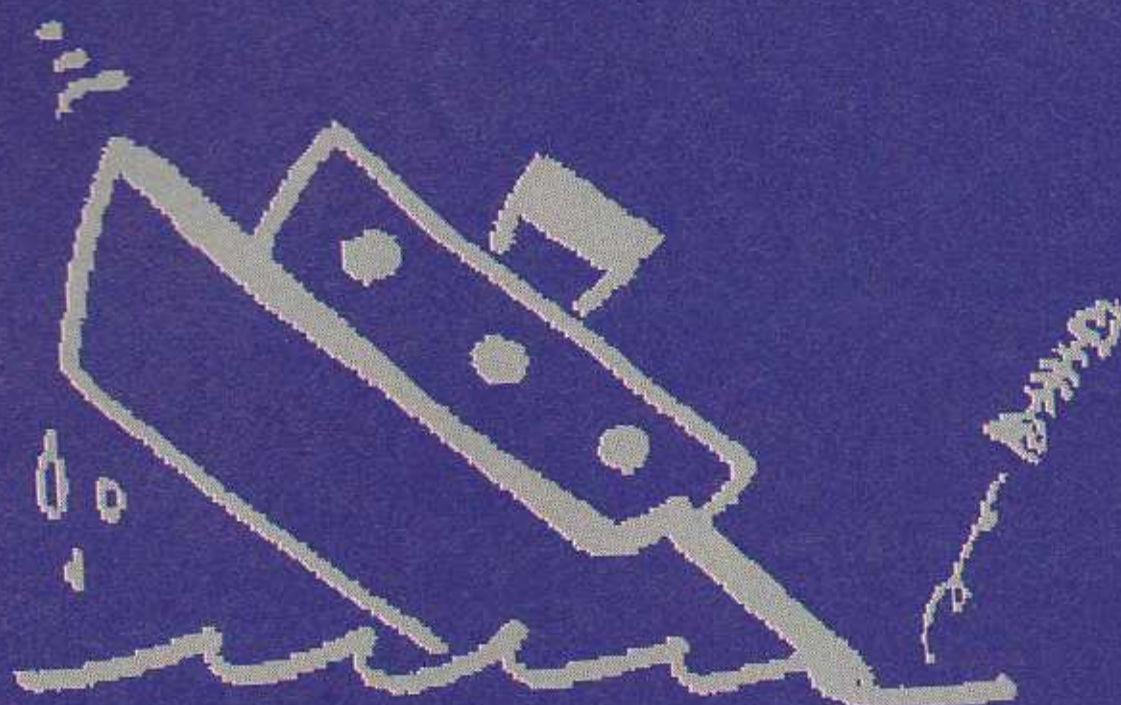
Avec 36.15 Player One...



Game not over*

* le jeu continue

... et sans !



Game over*

* fin du jeu

ASTUCES - SOLUTIONS - TESTS

36.15 PLAYER ONE

La meilleure façon de ne pas sombrer.

TENCHU

Tenchu est une vieille expression qui signifie « le ciel te châtie ! », prononcée au moment de rendre justice par le fer. Tout un programme !



La vue subjective permet d'admirer la beauté de ce paysage japonais, saisi par la fraîcheur hivernale...

Dans Tenchu, vous incarnez un ninja. Pas un ninja de pacotille, héros d'un quelconque beat'em all à trois sous, grîmé en collant fluo comme les Américains les imaginent si bien. Non. Vous êtes un simple être humain élevé dans un hameau retiré, au sein d'une famille détentrice de savoirs secrets : ceux de l'espionnage, du combat rapproché et de l'assassinat. Votre destin est de servir le seigneur qui emploie votre famille depuis des générations, et d'accomplir la seule et unique chose qui justifie votre existence : tuer sans répit et, si possible, revenir vivant pour recommencer. Le destin d'un assas-



Si vous êtes touché au moment où vous utilisez un objet, il vous échappe et peut être ramassé par l'ennemi.

sin est moins difficile lorsque son maître a choisi de rendre la justice. Votre suzerain, le seigneur Gohda, est un homme bon et n'emploie votre bras que pour châtier ceux qui, aveuglés par la cupidité ou la vanité, ont failli à leurs devoirs et trahi sa confiance.

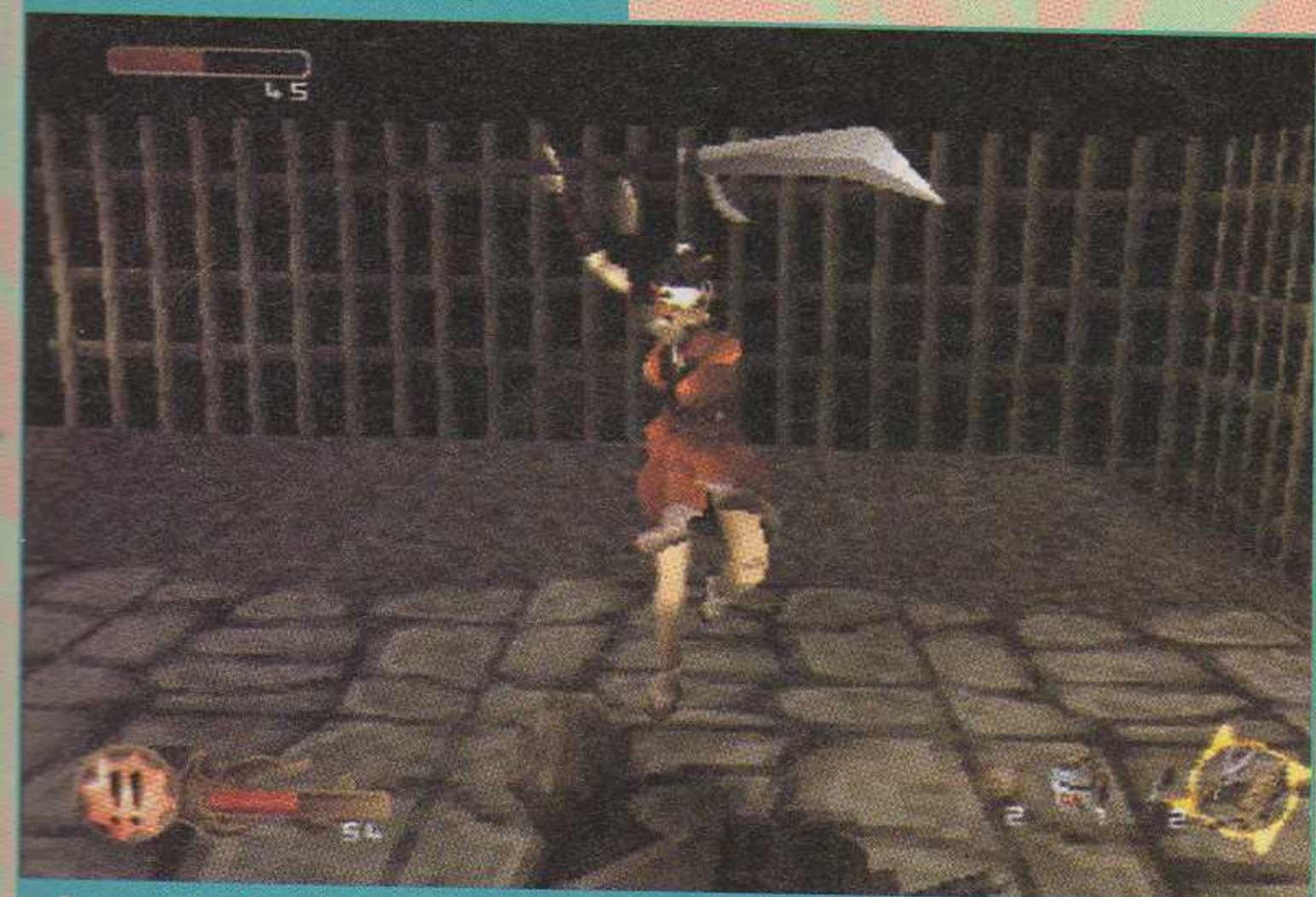
SYMPHONIE NOCTURNE

Vous pouvez incarner, au choix, Rikimaru, un jeune homme robuste armé d'un mortel ninjato, ou Ayane, une jeune fille agile équipée de tantos aiguisés comme des rasoirs. Leur maniement est identique, seules leurs compétences de combat diffèrent. Ayane possède plus d'enchaî-

tâche sans laisser de traces ni de témoins. Les assignments sont assez variés, et se déroulent dans des lieux plutôt vastes et graphiquement très proches de la réalité. Vous devrez, par exemple, franchir un poste frontière, éliminer un ministre,



Un mode Entraînement permet de se familiariser avec les commandes et coups spéciaux de votre personnage fétiche.



Cette combattante armée d'un Naginata sera sans doute la plus farouche de vos adversaires. Parez ses attaques !

ou mettre fin aux agissements d'une secte. Vous dirigez votre personnage à la manière d'un Tomb Raider, avec, en prime, la possibilité d'effectuer des mouvements « furtifs ». Vous pouvez bondir d'un toit à l'autre,

Bravo les Yankees !

Activision s'est chargé de la conversion américaine et européenne de Tenchu. Et en discutant, lors de l'E3, avec un des responsables du projet d'adaptation de Tenchu, j'ai compris qu'ils avaient mis le doigt sur tous les petits défauts, et qu'ils envisageaient de les corriger... Pour une bonne surprise, c'en est une ! La conversion est loin d'être bâclée. La traduction comporte des voix doublées entièrement en français (et aussi en italien, en allemand si ça vous chante), deux niveaux supplémentaires totalement inédits par rapport à la version nippone, un système de carte très précis, et des ennemis dotés d'une intelligence supérieure. Ils peuvent donner l'alarme et faire rappliquer leurs collègues ! Tenchu est plus corsé qu'avant, en plus d'être plus long. Il est également programmé pour l'affichage 50 Hz et nous épargne les bandes noires très pénibles qui encadrent habituellement l'écran. Certains concurrents devraient en prendre de la graine !



Ce jardin raffiné, arboré de cerisiers en fleurs... On oublierait presque qu'on est là pour couper des têtes.

rouler pour vous cacher rapidement de vos adversaires, vous plaquer contre les murs pour surprendre les pauvres hères qui se trouvent sur votre chemin. À ceux qui croiseront votre route, une seule issue : la mort ! Si vous êtes assez habile pour les approcher sans qu'ils s'en aperçoivent, leur passage vers l'au-delà se déroulera sans douleur. Vous les tuerez d'un seul coup net et sans bavure ; l'assassinat parfait en somme. Par contre, un manquement à la discrétion, et ils auront dégainé.



J'ai trouvé ça très divertissant.

Le plus souvent, les dialogues annoncent l'affrontement avec un boss bien costaud.

Vous devrez alors jouer du sabre pour les vaincre. Vous avez à votre disposition un



Voici l'écran des items que vous pouvez emmener avec vous. Notez à droite, les objets magiques.

arsenal étendu : couteau de lancer, fumigènes, bombes et mines (!), potion de soin et bien d'autres



LA MORT VIENT EN SILENCE

Rikimaru, à peine entré dans le poste frontière, repère une sentinelle isolée au pied d'une tour d'observation. Il l'égorge proprement avant de s'attaquer au veilleur qui, en surplomb, fait les cent pas devant un parapet, bien pratique pour se suspendre sans être vu. Profitant d'un instant où le soldat présente son dos, Rikimaru bondit et le fait taire à tout jamais. Mais le cadavre est repéré par deux archers en patrouille qui accourent et scrutent aussitôt les alentours. Par chance, ils ne donnent pas l'alarme immédiatement, voulant sans doute venger leur collègue eux-mêmes. Après s'être assuré que les archers, légèrement éloignés, regardaient chacun dans une direction différente, Rikimaru saute de son perchoir et éventre le premier en silence, avant de s'en prendre au second qui finit noyé dans son sang. Ne courant plus le risque d'être repéré, le ninja continue sa route à travers le poste frontière, toujours en faisant preuve d'une extrême discrétion.





Une mine placée dans les sentiers parcourus par vos victimes peut faire de gros dégâts.

DÉSARTICULATION

Il faut tourner le dos à l'ennemi pour placer cette incroyable série de luxations qui disloque méthodiquement le squelette de votre victime. Hélas le magazine que vous tenez entre vos mains ne rend pas le sinistre craquement d'os...



On joue dans un chambara... Shurik'n ne croit pas si bien dire.



INDISPENSABLE GRAPPIN

Le grappin vous aidera à atteindre les endroits où vous serez le plus en sécurité, comme les toits des bâtiments qui sont peu fréquentés, et d'où vous pouvez aisément surveiller vos victimes. Dans certains stages, il est vital de manier correctement le grappin pour échapper à la vigilance des adversaires, ou simplement fuir lorsqu'un combat tourne mal.

(armure protectrice, déguisement, parchemin magique), que vous obtenez si vous finissez les missions impeccablement. Par ailleurs, vous recevez en même temps qu'un compte rendu de votre performance, un grade — de novice à grand maître — qui incite à recommencer les missions pour améliorer votre score. Le concept de Tenchu est excellent : remettre le ninja dans son contexte,



dans un jeu qui décrit parfaitement les us et coutumes de l'époque. La réalisation, honorable en tous points, souffre de quelques défauts au niveau des mouvements de caméra, surtout lors des (rares) combats rapprochés contre plusieurs ennemis. Le type de 3D employé, bien qu'un peu désuet côté textures, est fonctionnel et permet une grande liberté d'action. Signalons enfin que Tenchu se démarque par une bande-son hors du commun, mélange de sonorités empruntées au médiéval nippon.

Reyda,
Yami no gensoh.

GRAPHISME

Très lisible. Sources de lumière bien gérées.

82%

ANIMATION

Captures des mouvements réussies.

83%

SON

Rarement une bande-son aura autant servi un jeu.

97%

JOUABILITÉ

On se prend rapidement pour Hattori Hanzo.

89%

PlayStation

TENCHU

développeur

SONY MUSIC

éditeur

ACTIVISION

textes

FRANÇAIS

genre

ACTION/ESPIONNAGE

joueur(s)

1

sauvegarde

MEMORY CARD

continue

INFINI

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F



en résumé

Tenchu est une réussite ludique qui propose des sensations inédites. S'il ne vous faut qu'un jeu ce mois-ci, n'hésitez pas !

100

94%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

VIBREZ



**Même Endroit,
Même Heure**

*Musique, ciné, jeux vidéo, mode, glisse, ...
Anna et Gustinaud vous font vibrer chaque jour en
direct du MCM Café (Paris) avec leur invité vedette.*

Du lundi au vendredi à 17h30

LE CONCENTRÉ DE MCM !

INFORMATIONS ET ABONNEMENT

SUR LE 36 15 MCM (2.23 FLA MINUTE)



1080° SNOWBOARDING

Nintendo 64

LES BOARDERS

Depuis Wave Race, les sports de glisse n'étaient plus vraiment d'actualité sur N64... Jusqu'à ce 1080°, commis par Nintendo en personne et bourré de bonnes sensations.



Sur PlayStation, les développeurs se livrent une véritable bataille pour imposer leurs softs de snowboard. Sur N64, en revanche, on se trouve confrontés à la situation inverse avec une pénurie en la matière. Il y a bien eu Snobow

Kids, un jeu de glisse dans l'esprit de Mario Kart, mais ce dernier s'égarait des sentiers balisés de la pure simulation. Plus sérieux, 1080° aura mis près d'un an pour faire le voyage du Japon à l'Europe!

NINTENDO FAIT PARLER LA POUDREUSE

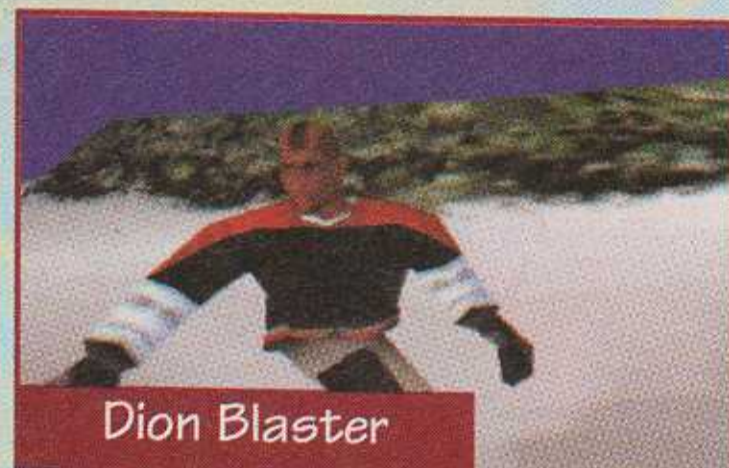
Contrairement à la grande majorité des softs de snowboard, 1080° est une véritable simulation de glisse dans laquelle le surréalisme n'a pas sa place (ou alors à une dose infinitésimale). Les surfeurs ont un comportement très proche de la réalité. Dès la première descente, vous aurez l'occasion de constater à quel point ↗



Le reflet dans le verglas est sympa, même si il est franchement abusif.



Akari Hayami



Dion Blaster



Kensuke



Ricky Winterboard



Rob Hawood



Half Pipe



Crystal Lake 1



Crystal Peak 1



Deadly Fall 1



One Make Jump



Crystal Lake 2



Crystal Peak 2



Deadly Fall 2

ils sont bien modélisés ; toutes les situations possibles et imaginables possèdent leur animation propre. D'un point de vue visuel, les développeurs ont également réussi à bannir l'effet de flou caractérisant 95 % des softs de la N64 — un fait suffisamment rare qui mérite d'être souligné. Cela se traduit par de superbes décors de fond, des jeux de lumière et des éclairages assez saisissants. Revers de la médaille : on n'échappe



Les virages serrés provoquent de belles gerbes de neige.

pas à quelques problèmes de clipping, mais à un niveau tout à fait supportable, rassurez-vous.

Mais au-delà de l'aspect visuel, c'est, en règle générale, la qualité des sensations qui fait toute la force d'un jeu de course quel qu'il soit. Dans ce domaine, 1080° est irréprochable. L'impression de glisse et d'adhérence est parfaitement restituée. Enfin, le soft de Nintendo est le premier à proposer de vastes champs de pou-

Les avis de la rédaction

EL DIDOU : « À l'époque de nos premières parties de Wave Race nous rêvions d'un jeu de snowboard avec une réalisation aussi brillante que celle de ce jeu de jet-ski. 1080° est à la hauteur de nos espérances (contrairement à pas mal de sorties N64) : beau, fluide et totalement dans l'esprit du sport. Bref, c'est un hit que je ne saurais que vous conseiller, même si les manips des figures sont trop contraignantes à mon goût. »

REYDA : « Bon, je suis un joueur lambda qui, en plus d'être peu emballé par le snowboard, ne joue pas particulièrement aux jeux de sports sur console. Je suis donc raisonnablement objectif lorsque je clame haut et fort : "1080° est un excellent jeu." Il est très bien animé, rapide, et offre des graphismes jamais vus dans un jeu de sport. Ce n'est pas que du tape-à-l'œil puisqu'il est également très technique. Moi qui n'avais même pas accroché sur Cool Boarders à l'époque, j'ai fini par emprunter ce jeu à la redac' pour y jouer chez moi et faire péter les records en half-pipe. C'est l'un des rares titres qui me ferait acheter une N64. »



En mode Hard, votre dernier adversaire est un surfeur d'or. Le duel se déroule dans un vaste champ de poudreuse.



LE 1080°

La rotation à 1080° se solde par une combo à 5 000 points. Ajoutez-y une ou deux chopes et on flirte avec les 20 000 points !

dreuse plus ou moins hors-piste qui viennent égayer les traditionnels tracés damés. Dévaler une pente boisée ou jonchée de rochers se révèle plus dangereux, mais alors quel régal !

LE 1080° : MYTHE OU RÉALITÉ ?

Dans la grande tradition de Nintendo, le challenge proposé est assez bien conçu, notamment avec son fort aspect évolutif. Seules trois pistes sur dix sont disponibles au départ. Il convient d'ouvrir les autres en gagnant les modes Match Race et Contest. Toutefois, l'aspect course proprement dit est assez facile, et les trois continues proposés sont sans doute de trop. Une fois ce challenge terminé, il devient nécessaire de se pencher sur les acrobaties, et là,



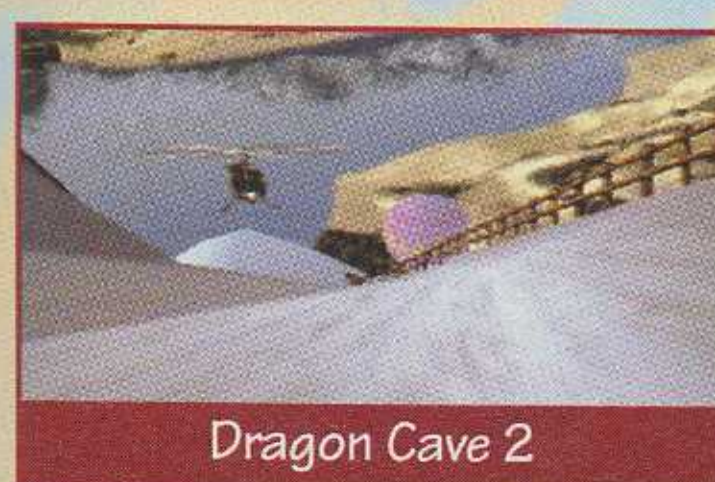
Dragon Cave 1



Golden Forest 1



Mountain Village 1



Dragon Cave 2



Golden Forest 2



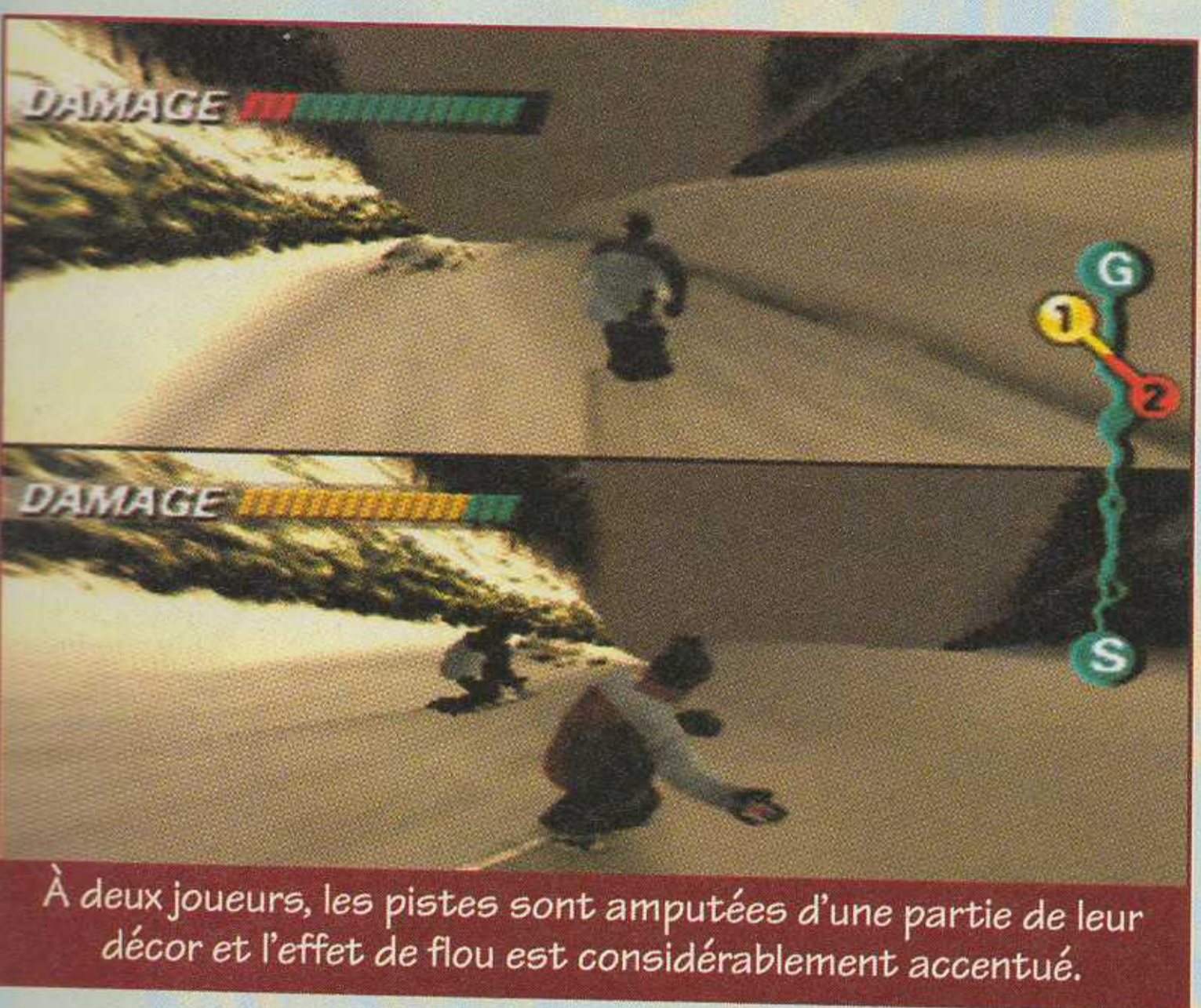
Mountain Village 2

LE DOMAINE SKIABLE

1080° propose une dizaine de pistes dont un half-pipe et un tremplin. Les pistes classiques sillonnent différents massifs aux décors somptueux. Leurs tracés font preuve d'une agréable diversité et de dénivellés très escarpés, et la qualité de la neige est variable (neige damée, soupe et verglas). On note par ailleurs la présence de champs de poudreuse ; une première dans un jeu de ski !

LES ACROBATIES

En comparaison avec les rotations, les chopes de planches sont très simples à réaliser. Chaque peut en effectuer jusqu'à huit différentes.



À deux joueurs, les pistes sont amputées d'une partie de leur décor et l'effet de flou est considérablement accentué.

C'est une toute autre paire de manche. Le mode Training est un tutorial au cours duquel s'affichent les manipulations pour chaque figure. Tout ce qui est relatif aux chopes de planche est d'une facilité enfantine. Mais dès qu'il s'agit d'effectuer des rotations, cela vire au cauchemar. Jusqu'au 540°, ça passe ; le 720°, à la limite, mais au-delà, c'est l'enfer ! La manip' d'un 1080° se traduit par un triple 360° avec le paddle analogique, rythmé de petits coups de R de Z et de B ! J'aurais qualifié cette figure d'irréalisable, si je n'avais pas vu Reyda en effectuer quasiment sur commande. Mais bon, tout le monde

n'a pas dix ans de Street Fighter dans les doigts ! D'un autre côté, cela reflète parfaitement l'aspect réaliste du jeu, car avant de sortir, ne serait qu'un 360°, le snowboarder débutant a du boulot. Mais c'est le prix à payer avant de pouvoir bénéficier des persos cachés !

Bref, il est clair que le véritable challenge de 1080° réside dans les figures plus que dans la course à proprement parlé. C'est un peu dommage car, ayant été incapable de dompter correctement les rotations, j'ai le sentiment d'être passé à côté du meilleur...

Wolfen

Nintendo 64 1080° SNOW BOARDING

développeur
NINTENDO
éditeur
NINTENDO
textes
FRANÇAIS
genre
SNOWBOARD
joueur(s)
1A2
sauvegarde
OUI
continue
3
difficulté
MOYENNE
durée de vie
ASSEZ MOYENNE
prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Le premier jeu de snowboard réaliste sur N64 est plutôt une réussite. On regrettera juste que l'aspect figure soit si complexe...

GRAPHISME

Décors très plaisants et boarders hyper-réalistes.

95%

ANIMATION

Pas grand-chose à redire, si ce n'est peut-être le mode Deux joueurs.

95%

SON

Une surprise plutôt agréable : musiques et bruitages excellents.

90%

JOUABILITÉ

Très bon en ce qui concerne le contrôle. Acrobaties un peu trop complexes.

85%



IMMORTEL. HUMAN. CHASSEUR.



W E S L E Y S N I P E S

B L A D E

S T E P H E N D O R F F

NEW LINE CINEMA PRESENTS UN FILM DE AMEN RA FILMS EN CO-PRODUCTION AVEC PETER FRANKFURT UN FILM DE STEPHEN NORRINGTON WESLEY SNIPES "BLADE" KRIS KRISTOFFERSON N'BUSHE WRIGHT DONAL LOGUE
MONTAGE ANDREW J. HORNE COSTUME DESIGNER JON DIVENS MUSIQUE SANJA MILKOVIC HAYS MONTAGE MARK ISHAM MONTAGE PAUL RUBELL, A.C.C. DIRECTEUR ARTISTIQUE KIRK M. PETRUCELLI
REDACTEUR EN CHEF THEO VAN DE SANDE, A.S.A. REDACTEUR EN CHEF STAN LEE AVE ARAD JOSEPH CALAMARI LYNN HARRIS PHOTOGRAPHE PETER FRANKFURT WESLEY SNIPES ROBERT ENGELMAN
"BLADE" "DEACON FROST" PERSONNAGES CREEZ PAR MARY WOLFFMAN ET GENE COLAN SCENARISTE DAVID S. GOYER REALISE PAR STEPHEN NORRINGTON

METROPOLITAN FILMEXPORT EXI www.etsi.com dds Retrouvez la bande de Blade en novembre chez votre marchand de journaux MARVEL FRANCE www.metrofilm.com BANDE ORIGINALE DU FILM DISPONIBLE SUR CD ET K7 CHEZ SONY MUSIC EDITE PAR JAZZ ELI SDDS NEW LINE CINEMA © 2002 New Line Productions Inc. Tous droits réservés.

La chaîne musicale MCM Le Magazine N°1 des Nouveautés **Player one** LE 18 NOVEMBRE SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

FORMULA ONE 98

PlayStation



À l'heure où le Championnat de F1 touche à sa fin, Psygnosis sort Formula One 98. Un titre graphiquement inférieur aux deux premiers, mais qui propose quelques bonnes nouveautés.

Bizzare Creations, l'équipe de développement responsable des deux premiers Formula One, a cédé sa place aux Écossais de Visual Sciences. Ça arrive parfois... Seulement, le moteur graphique a lui aussi changé, et dès qu'on se trouve en piste, on comprend que ce n'est pas vraiment une bonne nouvelle. Mais l'apparence d'un jeu n'est pas tout, et Formula One propose en contrepartie quelques nouveautés. À commencer par sa « fraîcheur », puisque le contenu est basé sur la saison en cours. Cela se traduit, dans la forme, par les trois rainures sur les pneus, et les nouvelles couleurs de certaines écuries (Williams

L'avis de Robby :
« Alors que Sony sponsorise avec sa PlayStation plusieurs écuries et pilotes de F1 (notamment Jordan et Prost GP), les jeux de F1 ne sont pas légion sur PlayStation justement. Les précédentes versions de Formula One ne m'avaient pas séduit ; je les trouvais trop orientées arcade. La mouture 98, même si certains la trouvent moins "belle", rectifie le tir côté simulation. Et le mode 4 joueurs en connexion est un must ! »

en rouge, Arrows en noir) ; et, dans le fond, par la supériorité flagrante des McLaren de Ron Dennis, qui dominent les débats, en dépit de l'immense talent de Michael Schumacher, qui parvient à tirer la quintessence d'une Ferrari imparfaite. De plus, le soft contient tout un tas d'infos et de statistiques sur les pilotes, écuries et circuits basées, elles, sur le début de cette saison.

Autre nouveauté : le pilotage. Il a été amélioré en mode Grand Prix, et est devenu un peu plus réaliste qu'auparavant. Ainsi un blocage des roues prolongé, ou un « demi-pneu » sur le bas-côté vous assurent un tête-à-queue si vous ne réagissez pas rapidement. Les raccourcis sont toujours valables,

COMPARATIF

Ces deux clichés, dans les rues de Monaco, mettent en évidence la régression des graphismes dans Formula One 98. Heureusement, le soft dispose d'autres atouts importants.



Formula One 97



Formula One 98

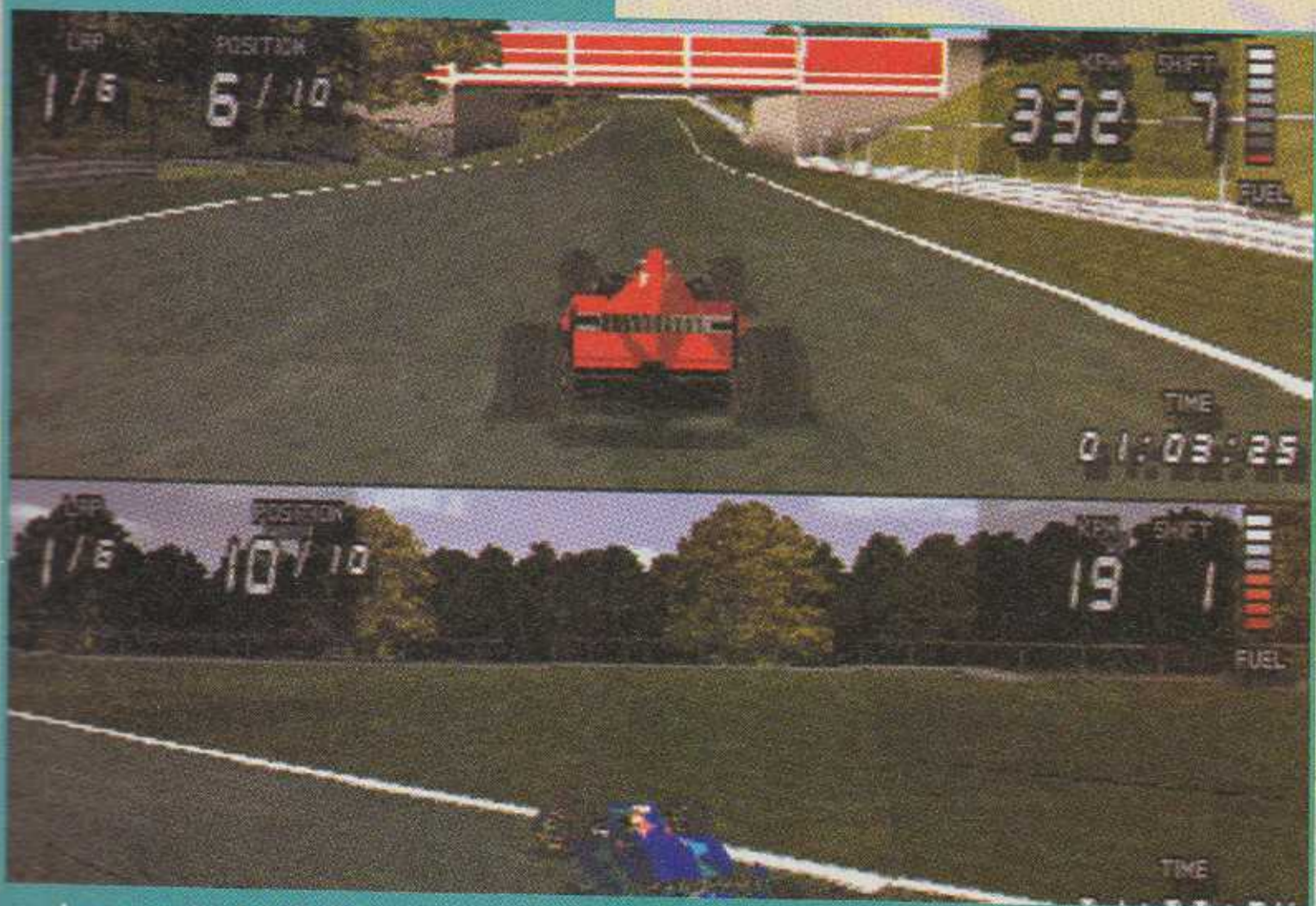
même si les excursions hors de la piste sont plus pénalisantes qu'avant. Mais dans l'ensemble, on n'atteint pas le réalisme de F-1 World Grand Prix sur N64, car, pour mieux braquer, il faut encore freiner tout en accélérant dans les courbes... Un défaut déjà présent dans les deux premiers opus.

LE MODE MULTIJOUEUR

Enfin, la dernière innovation — et pas la moindre — concerne l'option multijoueur, disponible dans tous les modes de jeu, excepté en championnat.



Durant les qualifs, après avoir établi un chrono, vous pouvez abrégé la séance pour voir la progression des autres pilotes.



Le mode Multijoueur est l'atout majeur de ce volet 98. Même en écran splitté, l'animation reste bonne.



McLaren-Mercedes



Ferrari



Benetton-Playlife



Jordan-Peugeot



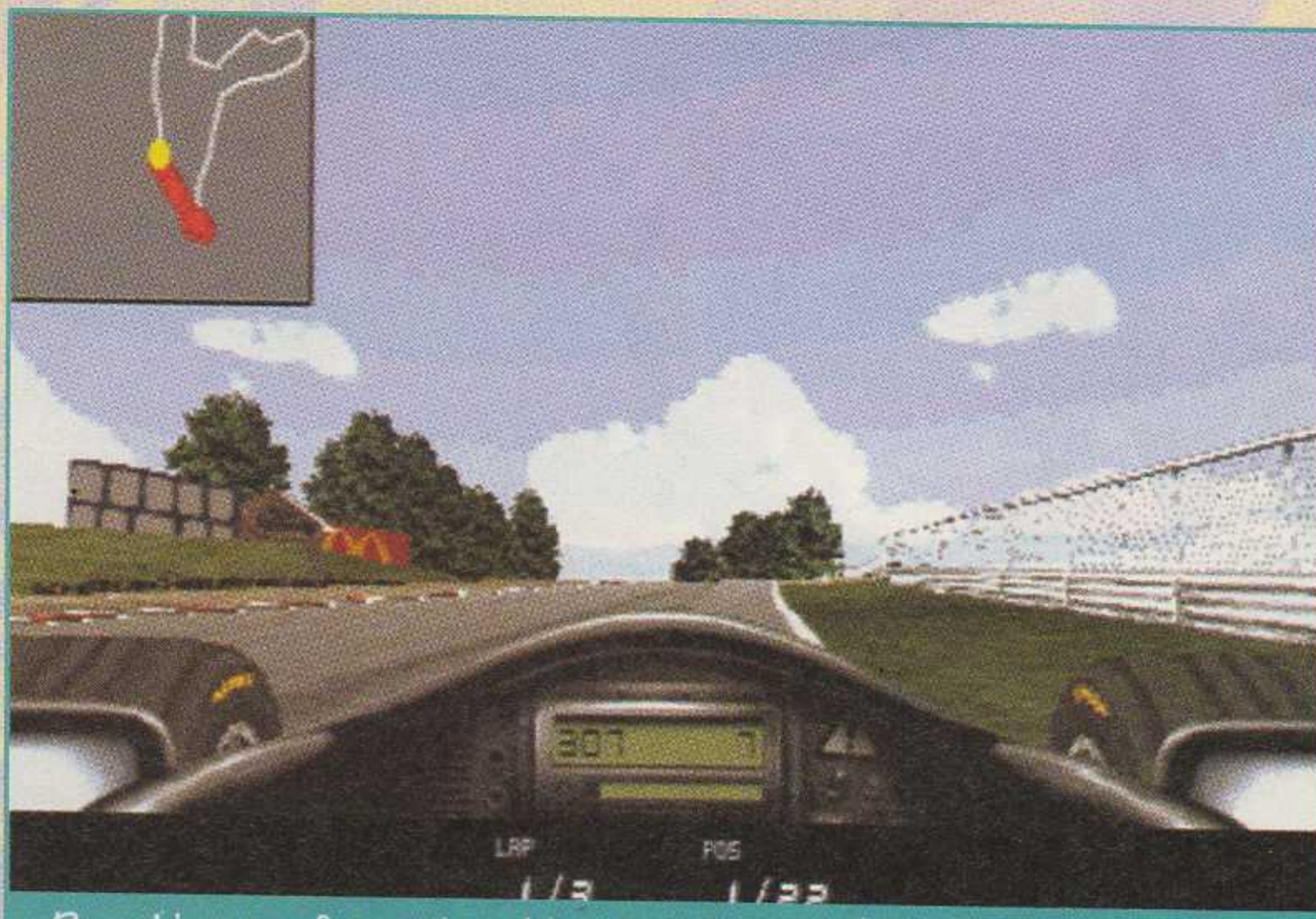
Williams-Mecachrome



Sauber-Petronas

LE TOP 6

Voici un petit classement qui reflète assez bien la compétitivité de chaque monoplace en cette fin de saison 98.



Parmi les neuf vues jouables, les deux intérieures, dont celle du cockpit, procurent une fois de plus les meilleures sensations.



L'un des trois circuits cachés est le Forum romain. Il s'agit d'un ovale antique pour courses de chars !

➔ Elle propose, au choix, le jeu à deux via un écran splitté ou en link, ou à quatre en utilisant les deux procédés simultanément. En link, les 22 monoplaces du championnat sont présentes, mais avec un split d'écran, leur nombre est réduit à 10.

Bref, Formula One 98 reste le seul et donc le meilleur des jeux de F1 sur PlayStation. Car la nouvelle référence sur console est à mes yeux le F-1 WGP de Nintendo, qui lui est supérieur dans tous les domaines, excepté



l'impression de vitesse et bien sûr le mode Quatre joueurs. Mais si vous ne possédez qu'une PlayStation, Formula One 98 est indispensable.

Chon

GRAPHISME

Sur ce point, le titre a pris une claque par rapport à ses aînés.

80%

ANIMATION

Correcte ; ça bouge plus vite que dans F-1 World Grand Prix.

91%

SON

Bruitages bien faits, mais comme d'hab', vous pouvez zapper les commentaires.

85%

JOUABILITÉ

Pas de problème, même si le pilotage est un peu plus réaliste qu'avant.

93%

PlayStation FORMULA ONE 98

développeur
VISUAL SCIENCES LTD.
éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS

genre
FORMULE 1
joueur(s)
1 A 4

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
92%

en résumé

Moins beau que ses prédécesseurs, ce volet 98 s'en tire grâce à une nouvelle jouabilité et surtout son mode Quatre joueurs.

100

95

90%

85

80

75

70

65

60

55

50

BUST A GROOVE



Bust A Groove a la couleur d'un jeu de baston, les manips d'un jeu de baston et la durée de vie d'un jeu de baston... et

Bust A Groove est un jeu de... danse ! Cela peut paraître surprenant pour nous, Européens, mais, au Japon, les genres sont nombreux, et l'on y sort facilement des titres un peu à part. Hélas trop souvent, la particularité de ces derniers est une barrière à l'expor-

tation vers l'Europe. Cette fois, nous sommes chanceux puisque Sony Europe a décidé de sortir Bust A Groove. Un challenge audacieux mais pas bête du tout. Seul ou à deux, Bust A Groove vous place dans la peau d'un danseur émérite. Toute la jouabilité se base sur le



SPÉCIAL!

En haut, les boss : deux jumeaux extraterrestres et un robot géant. En bas, le coup spécial d'Hiro : il balance sa propre photo pour perturber l'adversaire !



pourtant ce n'est pas un jeu de baston!



Chaque danseur possède sa propre zique, au rythme plus ou moins rapide. D'où la difficulté de se caler lors d'un premier affrontement.

rythme et les réflexes ; il suffit grossièrement d'appuyer sur la bonne touche dans le bon tempo. Cela semble facile de prime abord, mais croyez-moi, c'est tout sauf une partie de plaisir durant la première heure de jeu. Mais une fois que l'on a pigé le truc... c'est absolument délirant. Comme dans un jeu de baston, on affronte tous les danseurs et l'on retrouve en fin de parcours un boss (après un demi-boss à mi-chemin). S'affronter sans coup de poings ou de pieds, voilà quelque chose de vraiment « bon esprit ». Bien sûr, on peut

PLUS HAUT LA JAMBE

Pour bien comprendre le jeu, un petit tour en mode Practice est indispensable. Pour jouer, il faut enchaîner les manips de gauche, et finir avec la dernière touche sur le quatrième temps. Courage !



Après avoir terminé le jeu avec un perso, vous pourrez créer vos propres chorégraphies et les revoir sous tous les angles.

↳ L'adversaire de temps en temps, avec un coup spécial, pour lui faire rater un enchaînement. Mais le principal défi est de bien danser. Bust A Groove fait déjà un véritable carton ; tous ceux qui s'en approchent craquent pour l'esprit, l'animation et même pour certaines des ziques. La version française est quasiment la même que la japonaise (intitulée Bust A Move), excepté les voix (pas géniales). En clair, c'est un titre spécial, mais en béton armé. Tentez l'expérience, vous ne le regretterez pas !

El Didou

en résumé

Bust A Groove mérite sa note sans problème. C'est un titre original, fun et surtout extrêmement bien réalisé.

GRAPHISME

Des personnages variés et soignés, dans des univers particulièrement réussis.

95%

ANIMATION

Absolument brillante — heureusement d'ailleurs, vu le genre du jeu.

97%

SON

Toutes les chansons ne sont pas top, mais en version instrumentale tout passe !

89%

JOUABILITÉ

Elle est certes difficile (voire très difficile), mais c'est jouable.

95%

PlayStation

BUST A GROOVE

développeur

ENIX

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

genre

DANSE

joueur(s)

1A2

sauvegarde

MC

continue

INFINI

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F



98%

95

90

85

80

75

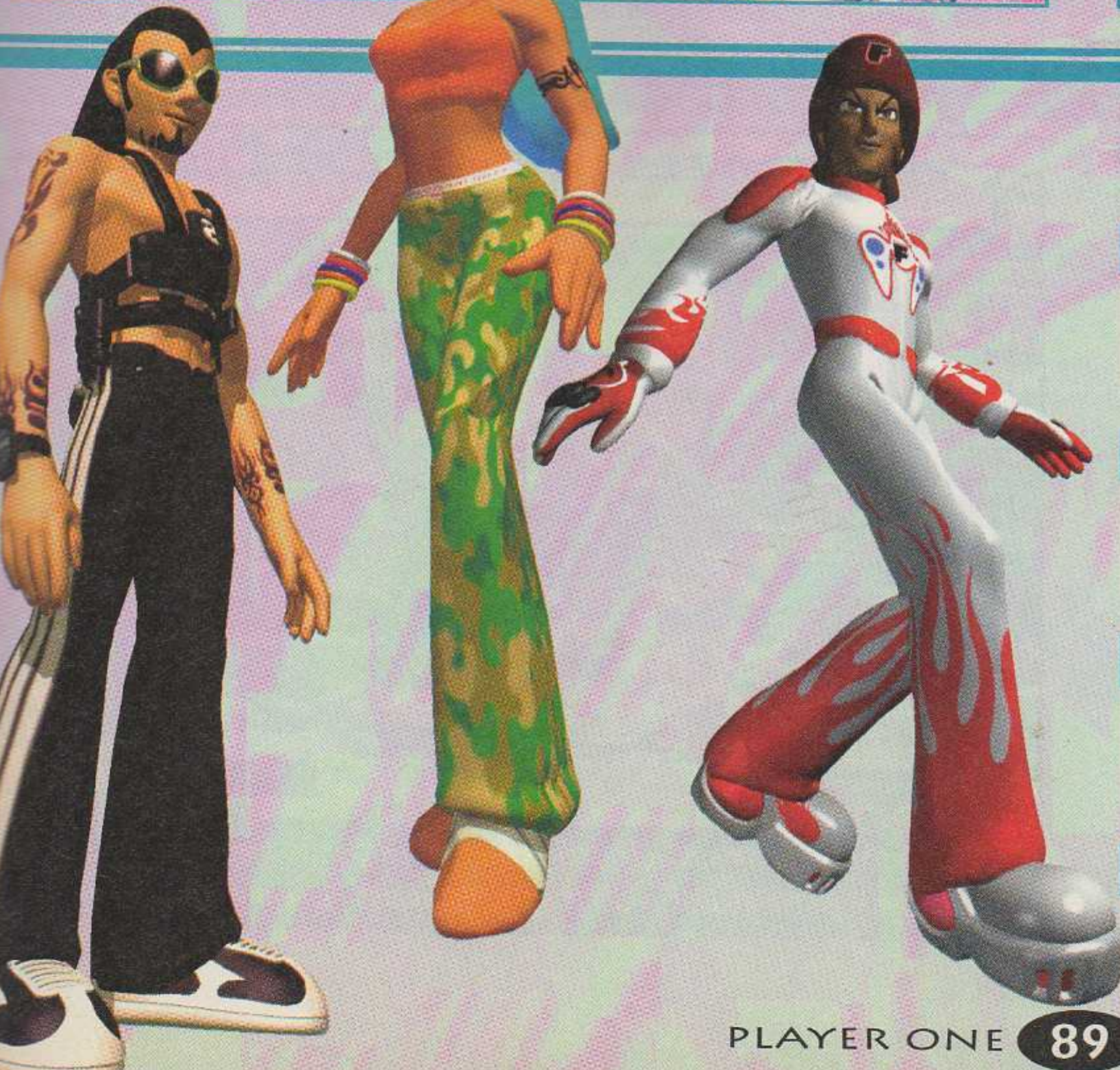
70

65

60

55

50



THE KING OF FIGHTERS '98

Neo-Geo

Moi c'est Shingo !

Le sous-fifre de Kyo revient avec un nouveau coup spécial surprenant : une chope qui permet de repêcher tranquille. Mine de rien, il commence à faire de l'ombre aux vrais héros !



Il revient chaque année plus beau, plus gros (683 mégas), avec plein de personnages prêts à tout pour se faire remarquer.

Il faut dire que c'est le jeu de combat le plus surpeuplé de la planète !



CLUB DU 3^E ÂGE

Les paternels veulent leur revanche ! Saishu, le père de Kyo, et Heidern, celui de Léona et Takuma, paternel autoritaire de Yuri et Ryo, forment la nouvelle équipe surprise de ce dernier volet des KOF. Et l'âge n'a pas entamé leur puissance puisqu'ils sont plus forts qu'avant... Eh oui, c'est possible ! Ils requièrent toutefois un peu d'entraînement pour être maîtrisés.

Enfin il débarque dans nos vertes contrées, le jeu de combat le plus fun, le plus rapide de la galaxie bitmap. Je vous en ai déjà parlé en long, en large et en travers cet été dans la rubrique Arcade, histoire de vous mettre l'eau à la bouche ; et paf ! en octobre, je repars au charbon pour le test Neo-Geo. Comme ce jeu n'est pas destiné aux petits joueurs, passons directement aux détails qui intéressent les puristes, ça nous changera !

ALORS, LA NOUVEAUTÉ ?

Au chapitre tout nouveau tout beau, le mode Extra a gagné des galons puisque la contre-attaque célèbre de



Le mode Extra, toujours présent, est plus exploitable car il permet enfin de frapper durant l'esquive A + B.

développeur

SNK

éditeur

SNK

genre

COMBAT

textes

ANGLAIS

joueurs

1A2

sauvegarde

CARTE MÉMOIRE

continue

3

difficulté

MOYENNE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

 PLAYER FUN
89%

en résumé

Fruit de longues années de maturation, KOF est destiné aux virtuoses du combat, qui le pratiquent en cercle fermé.



DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR ?

Bon, vous constatez à l'écran de sélection les retours des paternels, de l'équipe des USA disparue dès le deuxième volet, ainsi que de Rugal et ses deux secrétaires Vice et Mature. Cela porte le nombre de personnages à 38. De plus, 13 d'entre eux peuvent être sélectionnés en gardant Start enfoncé : Rugal, Andy, Yashiro et compagnie possèdent alors des coups bien différents et deviennent presque des persos à part entière. Ça pourrait faire 51 personnages, donc. De quoi assurer une durée de vie « annuelle », comme tous les King. Remarquez que l'animation des « revenants » a été nettement améliorée.

KOF 95 est de retour, et on peut bien sûr enchaîner sa petite Fury juste derrière. La provocation fait baisser la jauge de puissance comme autrefois si les deux combattants jouent en mode Extra. Au rayon charcuterie, les projections « à manipulations » sont devenues plus difficiles à utiliser. Si on les place dans le vide, le perso « brasse de l'air » un court instant, suffisant pour se faire cartonner. Clark, Shermie et Goro, pour ne citer qu'eux, sont durement touchés, surtout lorsqu'ils ont mis deux compteurs pour placer leur Fury au Power

Max ! En effet, effectuer désormais une Fury provoque immédiatement l'arrêt du Power Max s'il était enclenché. D'autre part, les graphismes ont été un peu revus, certains coups qui s'embrouillaient (coucou King !) ont maintenant des manipulations bien distinctes, et à part la relative puissance des coups C + D, la jouabilité est « nickel-chrome-ça-le-fait ». Cela aurait été cool de passer directement du 96 au 98, quoi !

Reyda,
barbare dans l'âme (?).

GRAPHISME

Du très bon graphisme en 2D.

88%

ANIMATION

Du bon boulot.

80%

SON

Beaucoup de thèmes différents. Digits exceptionnelles.

87%

JOUABILITÉ

On prend la manette et on s'amuse !

91%

Le choix et les prix - l'échange de vos jeux sans vous ruiner - les reprises



PLAYSTATION

**LE PACK
PLAYSTATION
1390 Francs
Playstation
DUALPACK
+ TEKKEN 3 +
Carte Mémoire**

**Console Playstation
DualPack 790 F
+ 30 F de Bon d'achat***

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOY OFF. ANALOG 2 VIBRANT	199 F
GRAN TURISMO	329 F
MEDIEVIL	329 F
SPYRO THE DRAGON	329 F
ALUNDRA	299 F
FORMULA ONE 98	329 F
V-RALLY 98	329 F
ISS PRO 98	329 F
COLLIN MAC RAE RALLY	329 F
BREATH OF FIRE 3	329 F
WILD 9	329 F
NINJA	329 F
BIO CREAKS	329 F
TEKKEN 3	329 F
COOLBOARDERS 3	329 F
CRASH BANDICOOT 3	329 F
TENCHU	329 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
POINT BLANK + PISTOLET	549 F

PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	699 F
JOYPAD PSX	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F

ACTUA SOCCER 2	149 F	FIFA SOCCER 98	199 F	ON-SIDE SOCCER	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F	POWER BOAT	199 F	ODD WORLD	149 F
ADIDAS POWER SOCCER 98	149 F	FORMULA ONE 97	199 F	OVERBOARD	149 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F	FINAL FANTASY VII	199 F	PARAPPA THE RAPPER	199 F
AGILE WARRIOR	99 F	FIRE STORM	99 F	PANDEMONIUM 2	199 F
ANDRETTI RACING	149 F	FIRE AND KRAW	149 F	POWER SERVE	149 F
AREA 51	199 F	FIGHTING FORCE	199 F	PRIMAL RAGE	149 F
ASSAULT RIGS	99 F	FINAL DOOM	149 F	PETE SAMPRAS	149 F
ALIEN TRILOGY	149 F	GEX	199 F	RALLY CROSS	199 F
A IV EVOLUTION	199 F	GEX 3D	149 F	RIDD	149 F
ALONE IN THE DARK	99 F	G POLICE	149 F	RISK	199 F
ASSAULT RIGS	99 F	GOAL STORM	99 F	RAPID RACER	199 F
BURNING ROAD	149 F	GUNSHIP	149 F	RASCAL	199 F
BATMAN FORERER	149 F	HERCULE	199 F	FORMULA ONE	99 F
BLOODY ROAR	199 F	HI-OCTANE	69 F	ROAD RASH 3D	249 F
BREAK POINT	149 F	HEXEN	199 F	RETURN FIRE	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F	INDEPENDANCE DAY	149 F	RESIDENT EVIL	149 F
BUBSY 3D	149 F	IRON AND BLOOD	149 F	RESIDENT EVIL 2	249 F
COMMAND 'N CONQUER	129 F	INT IN THE ZONE	99 F	RAGING SKIES	149 F
COLONY WARS	149 F	INT RALLY CHAMP	199 F	2XTREME GAMES	149 F
CYBERSLEED	99 F	JET RIDER	149 F	SHELL SHOCK	99 F
CASPER	149 F	JOHNNY BAZOOKATONE	99 F	SPACE HULK	149 F
CHEESY	149 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	STAR GLADIATOR	149 F
CONTRA	149 F	JURASSIC PARK 2	149 F	SENNA KART DUEL	149 F
COOLBOARDER	149 F	JUMPING FLASH	99 F	SUIKODEN	149 F
COOLBOARDER 2	199 F	JUMPING FLASH 2	199 F	STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
COUPE DU MONDE 98	199 F	KILEAK THE BLOOD	99 F	STREET FIGHTER EX	149 F
DEATHTRAP DUNGEON	199 F	KING'S FIELD 2	149 F	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	149 F
DEAD OR ALIVE	199 F	L' ODYSSEE D' ABE	199 F	STAR FIGHTER 3000	99 F
CRASH BANDICOOT	149 F	LUCKY LUKE	199 F	SAMOURAI SHODOWN	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	149 F	LOADED	99 F	SPACE JAM	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	129 F	RE-LOADED	149 F	SPACE HULK	149 F
DAVIS CUP	149 F	LEGACY OF KAIN	99 F	SPIDER	149 F
DESCENT	99 F	LONE SOLDIER	99 F	SNOW RACER 98	199 F
DARK STALKERS	199 F	LOST VIKING 2	199 F	TETRIS PLUS	199 F
DEFCON 5	99 F	MEN IN BLACK	199 F	TENKA	199 F
DISCWORLD	99 F	MICKEY WILD ADVENTURE	149 F	TOSHINDEN 2	149 F
DISRUPTOR	149 F	MARVEL SUPER HEROES	199 F	TEKKEN 2	149 F
DOOM	149 F	MORTAL KOMBAT 3	99 F	TOMB RAIDER 2	169 F
DIE HARD TRILOGY	129 F	MOTOR TOON 2	199 F	TOCA TOURING CAR	199 F
DARK FORCES	199 F	MDK	149 F	TIME CRISIS + PISTOLET	349 F
CASTLEVANIA	249 F	MOTORACER	149 F	THEME HOSPITAL	199 F
COURIER CRISIS	199 F	NBA LIVE 97	149 F	VANDAL HEARTS	149 F
EXHUMED	199 F	NEED FOR SPEED 2	99 F	VIGILANTE 8	199 F
EPIDEMIC	149 F	NEED FOR SPEED 3	199 F	WARHAMMER	149 F
EXPLOSIVE RACING	149 F	NIGHTMARE CREATURE	199 F	WARCRAFT 2	199 F
EXCALIBUR	149 F	NEWMAN HAAS	199 F	WORMS	149 F
EXTREME PINBALL	149 F	NBA JAM T.E	99 F	V RALLY	99 F
FIFA SOCCER 96	69 F	NOVA STORM	99 F		
FADE TO BLACK	99 F	NHL FACE OFF	99 F		
FIFA SOCCER 97	99 F	OVERBLOOD	149 F		

Pour d'autres titres, nous consulter



STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

**ACHAT DE VOS JEUX
ET CONSOLES EN CASH
ECHANGE DE JEUX
A PARTIR DE 30 F*
*Voir modalités en magasins.**

NOUVEAUX MAGASINS STOCK GAMES

- STOCK GAMES CHOISY LE ROI**
29 Rue Emile Zola
94600 Choisy le Roi
- STOCK GAMES SAINT DENIS**
10 Rue de L' Aqueduc
Ctre C St Denis Basilique
- STOCK GAMES AIX EN PROVENCE**
32 Rue Chabrier
13100 Aix en Provence
- STOCK GAMES MARTINIQUE**
13 Rue Lamartique
97200 Fort de France

Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :

- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 5 ans),
- d'une centrale d'achats performante,
- d'une notoriété nationale,

et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d'information,
contactez Sébastien au 01 44 07 04 61 con



de votre matériel aux meilleurs prix - les conseils - un service réparation

NINTENDO 64

NINTENDO 64 Les Jeux

- BUST A MOVE 2 349 F
- DOHJI'S STORY 369 F
- GANJO & KAZOOIE 369 F
- GOLDEN EYE 399 F
- BA COURTSIDE 399 F
- ERO GAUGE 449 F
- DRSAKEN 64 449 F
- LUKE 64 449 F
- ORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES 449 F
- DUPE DU MONDE 98 449 F
- S 98 369 F
- 1 WORLD GRAND PRIX 369 F

NINTENDO 64 Les News

- ARTH WORM JIM 3D 449 F
- OLY MAGIC CENTURY 449 F
- MISSION IMPOSSIBLE 369 F
- S 98 399 F
- TUROK 2 399 F
- 180° SNOWBOARDING 369 F
- RBOARDER 369 F
- ZERO X 399 F
- PIPE OUT 97 449 F
- A.S.P. 479 F

LE PACK NINTENDO : 1190 F

Console Nintendo 64
+ 180° SNOWBOARDING + CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Occasions

- CONSOLE NINTENDO 64 SEULE 599 F
- CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64 749 F
- JOYPAD N64 ORIGINE 149 F
- MARIO 64 199 F
- BLAST CORP 199 F
- WARGODS 199 F
- MARIO KART 64 199 F
- WAVE RACER 199 F
- DIDDY KONG RACING 199 F
- SHADOW OF THE EMPIRE 199 F
- PILOTWINGS 199 F
- TUROK 199 F
- HEXEN 199 F
- DOOM 199 F
- F1 POLE POSITION 199 F

- BOMBERMAN 64 199 F
 - MISCHIEF MAKERS 249 F
 - TOP GEAR RALLY 249 F
 - MULTI RACING CHAMP. 249 F
 - DUKE NUKEM 64 249 F
 - BUST A MOVE 3 249 F
 - SNOWBOW KIDS 249 F
 - FIFA 98 249 F
 - LYLATWARS + VIBREUR 249 F
 - AEROFIGHTER ASSAULT 249 F
 - FIGHTER DESTINY 249 F
 - KILLER INSTINCT GOLD 249 F
 - LAMBORGHINI 64 249 F
 - WAYNE 3D HOCKEY 249 F
 - NAGANO OLYMPIC 249 F
 - COUPE DU MONDE 98 299 F
 - GOLDEN EYE 299 F
 - WCW WORLD TOUR 349 F
- Pour d'autres titres, nous consulter



Console Nintendo 64
790 F
+ 30 F de Bon d'achat*



Airboarder 64



Reservez dès maintenant la nouvelle console 128 bits !!
Disponible dès le 23 novembre 98 en France (Vers. Japonaise),
livrée avec Adaptateur 220 V + adaptateur TV PAL.
Jeux prévus : Godzilla, Seventh Cross, Senkoku Turb,
Virtua Fighters 3, Fighting Vipers 2, Scud Race, D2...
Pour tout renseignement ou réservation,
tél au 01 46 33 07 83 ou contactez le magasin
STOCK GAMES le plus proche de chez vous.

Console Dreamcast



Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois.

AGENCE

PARIS Rue des Ecoles 75005 Paris RÉPUBLIQUE Bd Voltaire 75011 Paris	01 46 33 07 83 M° Cardinal Lemoine 01 43 55 76 45 M° République	JUSSIEU CD ROM NEO GEO NEC 13 Rue des Ecoles 75005 Paris	01 43 25 61 24 M° Cardinal Lemoine	MONT PARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris	01 43 35 32 10 M° Raspail
ANTONY Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30	01 46 740 300	CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M° Mairie de Clichy	01 47 56 08 64	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi	01 48 84 31 41
ST GERMAIN Rue de Paris 78100 St Germain en Laye RER St Germain en Laye	01 30 61 74 60	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux M°-RER La Défense	01 49 06 96 08	VERSAILLES Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours/7 RER C Versailles R.G	01 39 53 30 30
IVRY Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Selne Mairie d'Ivry	01 46 58 72 73	BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais (Près du DARTY)	03 44 11 48 10	CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7 jours/7	01 40 95 00 86
ST DENIS C C St Denis Basilique Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis	TEL A VENIR	EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux	TEL A VENIR	ENGHEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains	01 39 64 36 52
NANTES RAYON MANGA Rue des Halles 44000 Nantes	02 40 48 53 12	CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet	02 41 46 36 88	CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes	04 93 380 900
NANTES Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes	02 40 48 13 14	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille	04 91 48 27 48	NICE M° Castellane 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice	04 93 13 00 10
CARHAIX Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	02 98 93 74 64	AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence	04 42 23 84 84	MONTBELIARD 7 Rue des Fèbryes 25200 Montbellard	03 81 91 82 77
FORBACH Avenue de Spicheren 57600 Forbach	03 87 87 13 93	METZ 80 en Fournie 57000 Metz	03 87 37 37 47	MONTPELLIER 51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier	04 67 91 37 91
LE HAVRE Rue André Albert Huet 76600 Le Havre	02 35 21 40 47	METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz	03 87 36 63 63	REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims	03 26 47 77 78



Spécialiste du jeu vidéo
3615
STOCK GAMES
votre serveur sur
Internet !!
catalogue de jeux,
nouvelles...

BON DE COMMANDE a retourner à: **STOCK GAMES VPC** 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83

JEUX	CONSOLE	PRIX
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
 TEL : _____ Signature : _____
 JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
 CHEQUE BANCAIRE MANDAT LETTRE
 CB N° _____ Exp _____

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h
Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BOMBERMAN HERO

Le Bomberman sauce Mario 64 arrive enfin en version officielle !

Alors, si vous ne connaissez pas cette mouture atypique, lisez ce qui suit. À vos marques, prêt, bombeeeeeez !



SAVOIR BOMBER

Quand il est à pied, Bomberman peut utiliser ses bombes de trois façons. Les lancer en pressant B (1), les poser pour leur donner un coup de pied et les faire rouler au loin en appuyant deux fois de suite sur le bouton C-Bas (2). Il peut aussi faire tourner son bras pour en envoyer trois en même temps en concentrant le bouton B quelques secondes (3).

Tout commence lorsqu'un petit robot gris métallique débarque sur la planète de Bomberman. Il demande de l'aide car la Princesse Leïa... euh, Millian vient d'être capturée et emprisonnée par l'Empire Garaden. C'est bizarre, mais cette histoire me rappelle quelque chose, pas vous ?

L'ÉTOFFE DU HÉROS

N'écoutant que son grand cœur, notre héros part délivrer la belle. Ou du moins essaie car il doit traverser quatre planètes et une soixantaine de niveaux avant d'arriver enfin sur la planète de Garaden. Intégralement en 3D, la plupart des niveaux sont

LES VÉHICULES



L'avion



L'hélico



Le sous-marin



Le hors-bord



Certains personnages des anciens Bomberman font de temps à autre leur apparition. Ici, c'est Louis, le kangourou vert.

éditeur

HUDSON

éditeur

NINTENDO

textes

ANGLAIS

95

genre

PLATE-FORME 3D

joueur(s)

1

90

sauvegarde

CARTOUCHE

continue

OUI

difficulté

MOYENNE

durée de vie

MOYENNE

prix

A B C D E F

80%

PLAYER FUZ
90%

80

en résumé

75

Loin de notre bon vieux Bomberman convivial, ce nouvel opus 100% Bomber est une alternative à Banjo-Kazooïe, en moins beau.

70

65

GRAPHISME

Sans être laid, c'est loin d'égaliser ce qui se fait de mieux sur N64.

80%

60

ANIMATION

Elle n'est jamais mise en défaut, quel que soit le secteur du jeu.

90%

SON

Un peu répétitives, les musiques sont bonnes, à l'exception de quelques-unes.

75%

55

JOUABILITÉ

Un léger manque de précision dû au paddle analogique, mais on s'y fait.

80%

50



Planète 1 : Bombe



Planète 2 : Primus



Planète 3 : Kanatia



Planète 4 : Mazone



LES BOMBER PLANÈTES

Avant d'atteindre la planète finale (que je vous laisse le soin de découvrir), Bomberman devra passer par quatre mondes composés de trois parties, elles-mêmes séparées en plusieurs niveaux. Ce qui fait une soixantaine de niveaux... sans compter la planète finale !

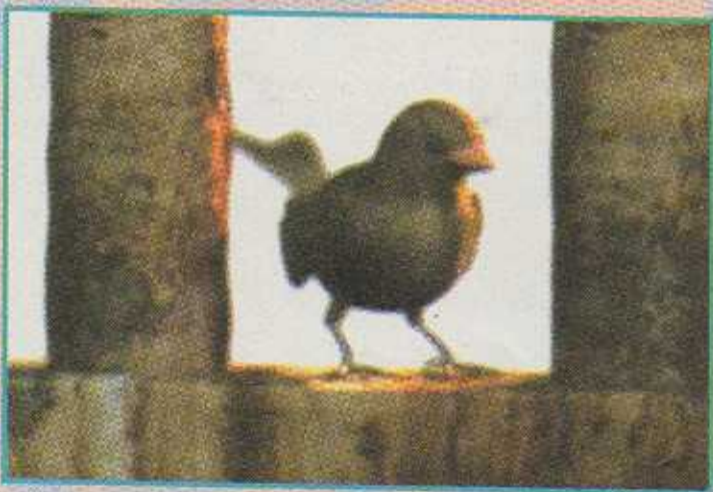
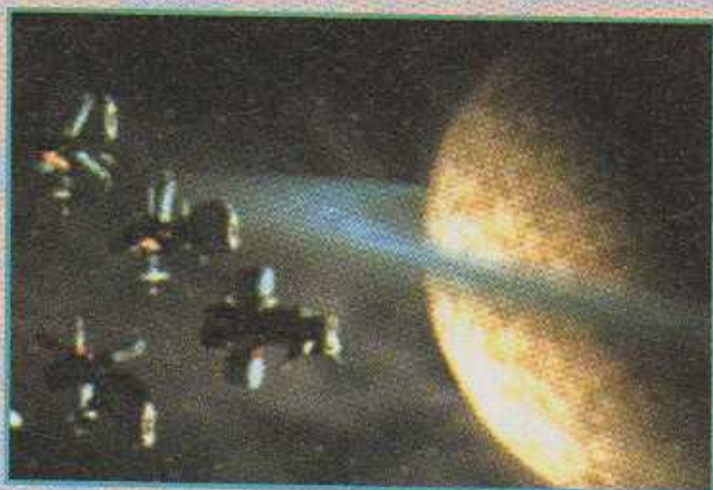
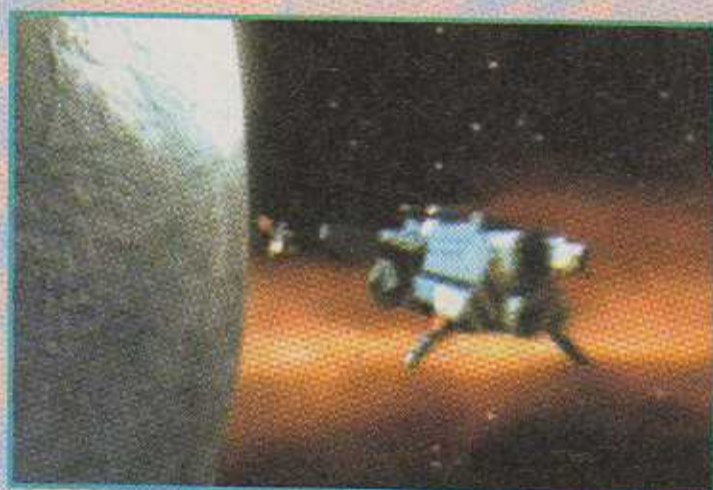
classiques : Bomberman doit « simplement » trouver la sortie pour passer au stage suivant. Mais parfois, il devra rechercher quatre cristaux pour ouvrir la sortie ou encore récupérer une carte actionnant la porte de fin de stage. Tout un tas de petites énigmes sillonnent ainsi le jeu, et certaines d'entre elles permettent d'accéder à des niveaux secrets. De même, après avoir vaincu le boss d'une planète, vous aurez accès à un stage bonus. D'autres niveaux sont effectués à bord d'engins (voir Les véhicules), ce qui apporte une grande variété à l'action.

Techniquement, le jeu tient bien la route même si les graphismes auraient pu être de meilleure qualité. Le héros se manie correctement, la caméra est bien placée et votre Bomber se retrouve rarement caché par un élément du décor (comme dans le mode Aventure du Bomberman 64). Sachez enfin que ce jeu brille par l'absence d'un mode Multijoueur. Bomberman Hero est un pur soft de plate-forme, loin des standards moult fois déclinés de la célèbre saga. Vous voilà prévenu !

Wonderman 2

COLONY WARS VENGEANCE

Après un somptueux Colony Wars, Psygnosis nous propose un second épisode basé sur un nouveau scénario. Ce shoot them up 3D, doublé d'un film interactif, s'avère au moins aussi passionnant que son prédécesseur, mais sa difficulté ne le met pas à la portée des néophytes.



LA CINÉMATIQUE

L'évolution du conflit est illustrée par des séquences cinématiques de superbe facture qui évoquent les grandes épopées spatiales telles que Star Wars. L'arborescence des missions répertorie plus de vingt-cinq scènes. Développant plusieurs cas de figures possibles, elles sont donc malheureusement assez courtes.



Il y a un an Psygnosis frappait très fort en commercialisant Colony Wars. La réalisation, en béton armé, de ce shoot them up 3D a littéralement jeté aux oubliettes celui qui était alors la référence en la matière : Wing Commander. Fort de ce succès, les développeurs n'ont donc pas hésité à remettre la main à la pâte. Ne vous attendez pas à de grands chambardements : Colony Wars Vengeance repose sur le même moteur 3D que son prédécesseur. Il faut dire que, contrairement à certains jeux, il n'y avait, à mon sens, rien à modifier.

Dans ce deuxième volet, les rôles

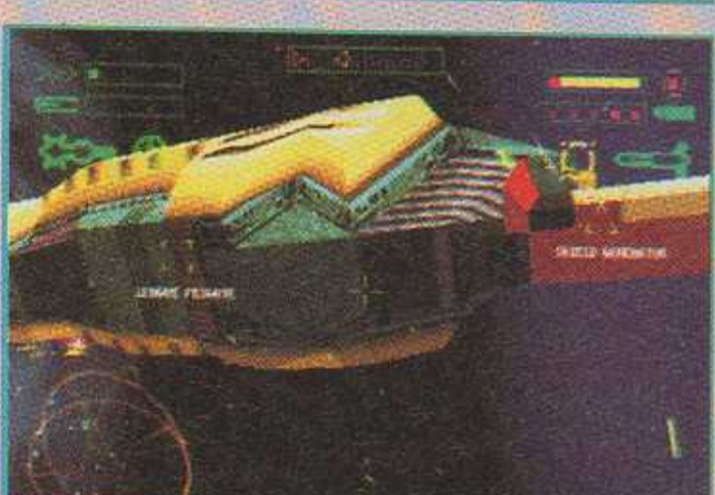
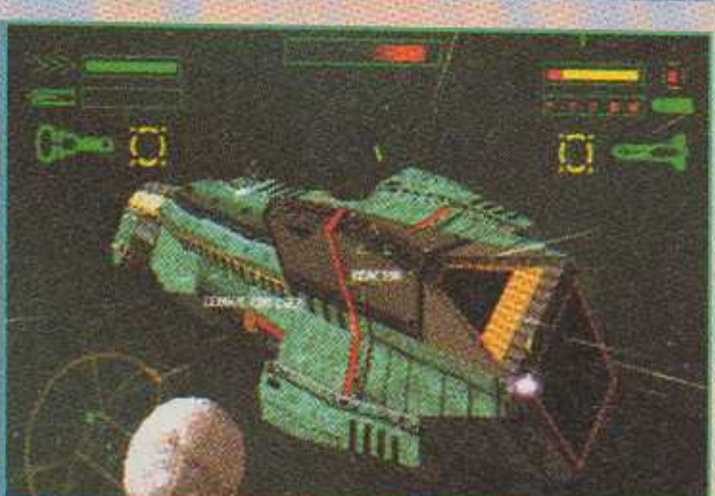
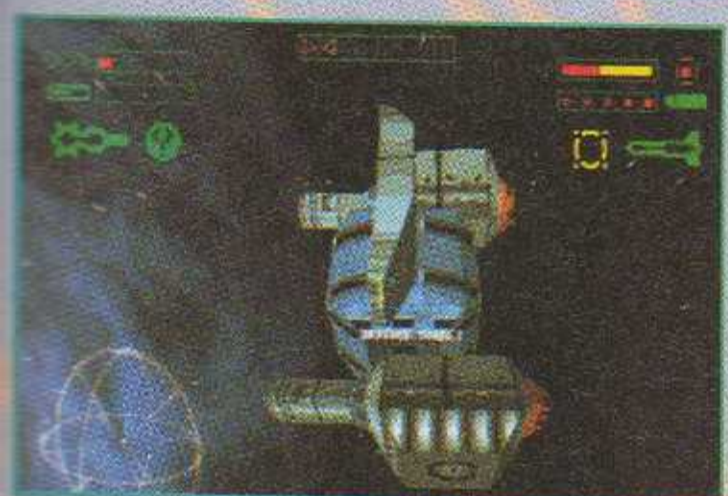
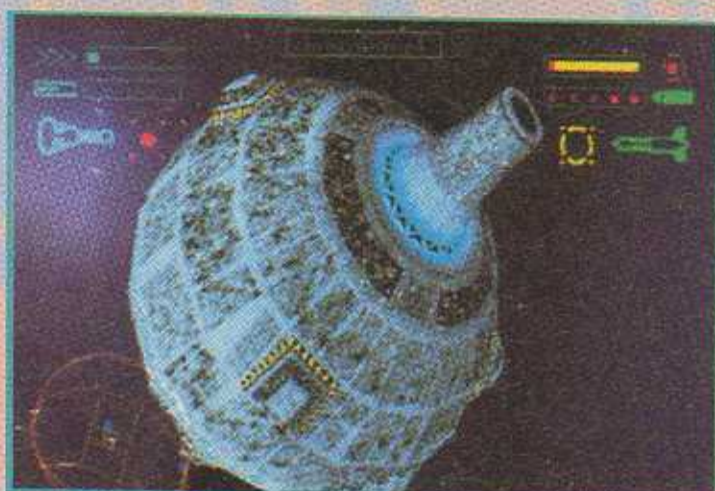
DÉCORS DE CLASSE

Les missions ont pour cadre des décors somptueux ; ils sont en majorité composés d'éléments graphiques en 2D. On note des rotations de planètes visibles à l'œil nu.



La nouveauté réside dans l'apparition de missions d'attaque au sol. L'effet de flou atténue nettement les problèmes de clipping.

L'INVINCIBLE ARMADA



développeur
PSYGNOSIS
éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS

genre
SHOOT 3D INTERACTIF
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
OUI

difficulté
BALÈZE
durée de vie
EXCELLENTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
95%

en résumé

Sans changement fondamental par rapport au premier volet, Colony Wars Vengeance confirme son statut de meilleur shoot them up 3D.

GRAPHISME

Décors grandioses et vaisseaux sympas. Gestion des sources de lumière excellente.

95%

ANIMATION

C'est fluide, rapide et classe. Que demande le peuple ?

95%

SON

Musiques symphoniques composées par Beethoven, Dvorak... Son excellent.

93%

JOUABILITÉ

Irréprochable ! Les développeurs n'ont touché à rien par rapport au premier épisode.

95%

sont inversés. Vous n'appartenez plus aux Mondes libres mais à une armée de fanatiques embrigadés par un leader charismatique. Plus qu'un simple shoot them up 3D, Colony Wars est un véritable film interactif évoluant au gré du résultat de certaines missions clefs. Les objectifs qui vous sont assignés sont, en règle générale, originaux et subtils. Citons l'assemblage d'un canon spatial, l'interception de missiles, l'extraction de minerais, qui s'ajoutent aux traditionnelles missions offensives. Parmi

ces dernières, on note l'apparition de missions d'attaques au sol.

La réalisation est vraiment somptueuse. Les duels spatiaux se déroulent dans des décors de grande classe et sont rythmés par des compositions classiques signées Dvorak, Mendelssohn, etc. Malheureusement, même si la jouabilité est très simple (avec assez peu d'inertie), Colony Wars reste difficile d'accès à cause de son arsenal complexe.

Wolfen II

94%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

EXTREME G2

Nintendo 64

Subtil, moi ?

Extreme G2 contre F-Zero X ! La prochaine guéguerre des joueurs fanatiques de courses futuristes portera sur ce duel épineux. D'un côté, nous avons un jeu très fortement inspiré du célèbre WipEout, bourré d'effets délirants et où la victoire repose autant sur un pilotage que sur la bonne utilisation des armes. Ce jeu s'appelle Extreme G2 (et très prochainement WipEout 64). De l'autre, nous avons un soft où les affrontements ne se font que carrosserie contre carrosserie. Impossible de suivre un adversaire, de l'ajuster et de l'exploser. En effet dans F-Zero X, il faut se mettre à sa hauteur puis tenter une agression sur le côté afin de l'exploser ou de le sortir de la piste. Personnellement, ma préférence va vers ce concept, à mon sens plus subtil. Tout ceci pour dire que les deux jeux proposent des sensations très différentes. À vous de savoir quel challenge vous préférez !



HABILLAGE

Mention spéciale pour l'habillage de Extreme G2 ! Clean, propre, sobre et futuriste, l'ensemble donne beaucoup plus de personnalité au jeu. Personnellement, j'aurais préféré plus de caractère et de nervosité pendant les courses, qu'avant ! M'enfin, comme on dit : « On ne peut pas tout avoir ».

Extreme G était speed, vraiment speed. Extreme G2 risque, lui, de vous surprendre par sa lenteur. N'exagérons rien, le jeu ne se traîne pas lamentablement, mais il est tout même largement moins rapide que son grand frère ou encore que F-Zero X (voir le test dans ce numéro). Et on comprend vite pourquoi, lorsque l'on s'attarde sur la qualité des graphismes et des textures. À l'inverse de Nintendo avec son F-Zero nouvelle génération, Probe a choisi de privilégier l'esthétisme au détriment de la rapidité. Le principe n'a pas changé : on pilote toujours des motos sur des circuits tortueux au possible. Le championnat « Extreme »



Tout comme dans le premier volet, en rentrant certains noms, on accède à des modes graphiques différents. Ici, le mode « Tron ».

Acclaim récidive en sortant ce deuxième volet, juste à temps pour devancer la sortie de WipEout 64. Un peu plus beau, un peu plus maniable, un peu mieux foutu que son prédécesseur, Extreme G2 aura tout de même du mal à s'imposer par manque de caractère. À essayer donc, avant d'acheter !

Nintendo 64 EXTREME G2

100

développeur
PROBE
éditeur
ACCLAIM
textes
ANGLAIS

95

genre
COURSE FUTURISTE
joueur(s)
1 A 2 SIMULT.

90

sauvegarde
MEMORY PACK
continue
NON

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
MOYENNE

85

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
80%

83%

en résumé

75

Plus abouti que le premier, **Extreme G2** est un titre accrocheur. Ça à la couleur et ça pétille comme **WipEout**, mais ça n'en a pas le goût.

70

65

GRAPHISME

Les décors sont soignés, mais l'ensemble fait parfois un peu fouillis.

89%

60

ANIMATION

Un peu lent et saccadé. De gros ralentissements de temps en temps.

65%

SON

Musique discrète, voire inexistante. Bruitages sympa.

80%

55

JOUABILITÉ

Un peu mieux que le premier, mais ce n'est pas encore parfait.

85%

50

UN PILOTAGE MOINS BOURRIN !

On sent une nette amélioration dans la conception des circuits, désormais plus « abordables ». Fini le bourrinage intensif contre les murs ! Maintenant, on s'amuse plus à piloter convenablement. Toutefois, il arrive encore que certaines collisions retournent la moto sur la piste, ce qui est particulièrement énervant, d'autant plus que c'est souvent long de la remettre dans le bon sens. À part ce petit détail, c'est du tout bon, et une fois les circuits bien maîtrisés, on se tape des petits coups de bourre bien agréable. Evitez tout de même d'envoyer missile sur missile, de tirer dans tous les coins ou encore d'utiliser la grosse artillerie, l'animation souffrant quelquefois de grosses saccades qui mettent vraiment dans l'embarras (surtout dans les virages !).

demande toujours autant d'endurance. On enchaîne quatre circuits dans la première league, huit dans la suivante, et enfin douze dans la troisième. Il est toujours possible, et même vivement conseillé, de ramasser des armes pour fritter les adversaires ; ces dernières se placent automatiquement au-dessus de votre moto. Au bout de quelques parties, on reconnaît tout de suite le type d'arme installé.

Finis le mode Quatre joueurs en simultané. Désormais, seul un mode Multi-

joueur en alternance nous est proposé. Il permet à quatre, voire huit joueurs de s'affronter, lors de courses en un contre un. Autre nouveauté : le mode Battle. À la place de motos, vous pilotez des espèces de chars, et les affrontements se font dans des arènes. Bref, Extreme G2 ne révolutionne pas le genre mais corrige les problèmes de maniabilité du premier volet. L'ensemble n'est certes pas transcendant, juste bon à jouer...

Leflou

YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS

PlayStation



Alors qu'il cartonnait sur 8 et 16 bits, le tennis est un genre qui semble quelque peu tomber en désuétude sur 32.

En règle générale, un jeu de sport qui porte le nom d'un champion est rarement un gage de qualité. Parrainé par Yannick Noah, All Star Tennis constitue l'une des rares exceptions qui confirme la règle. Ce parrainage étant propre à la version française, le champion

français ne figure pas dans le jeu... En revanche, vous y trouverez quelques-uns des meilleurs joueurs et joueuses du moment, représentés très fidèlement. Les courts et la qualité des textures des revêtements font de ce jeu l'un des plus beaux du genre sur console.



LES COURTS

La plupart sont en terre battue, gazon ou synthétique. On trouve également un revêtement en pierre en Grèce.



La sortie d'All Star Tennis constitue donc un petit événement à saluer comme il se doit.



Les coups spéciaux et les services-volées s'accompagnent d'effets spéciaux qui dynamisent l'action.

BEAU ET JOUABLE

C'est bien connu, l'habit ne fait pas le moine ; dans les jeux vidéo également, et, en particulier, dans les simulations sportives, où les principales qualités requises sont avant tout le réalisme et la jouabilité. Dans ces domaines, All Star Tennis fait très fort et permet de vivre de beaux échanges, d'autant plus que l'animation des joueurs est criante de réalisme. En plus de l'aspect simulation, le jeu propose un mode Arcade, dans lequel vous devez effectuer des coups spéciaux qui nécessitent un timing

ALL STAR
TENNIS

développeur
SMART DOG
éditeur
UBI SOFT
textes
FRANÇAIS

genre
SIMU. DE TENNIS
joueur(s)
1 A 8

sauvegarde
NON
continue
NON

difficulté
MOYENNE
durée de vie
CONVIVIALE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Cette simulation de tennis se distingue par sa réalisation et sa convivialité. Seul défaut : l'absence d'un challenge individuel.

GRAPHISME

Les joueurs et les courts sont d'excellente facture. Rien à dire.

94%

ANIMATION

L'animation des joueurs est très réaliste.

93%

SON

L'environnement sonore est assez concluant. Dommage que le public ne soit pas discipliné.

90%

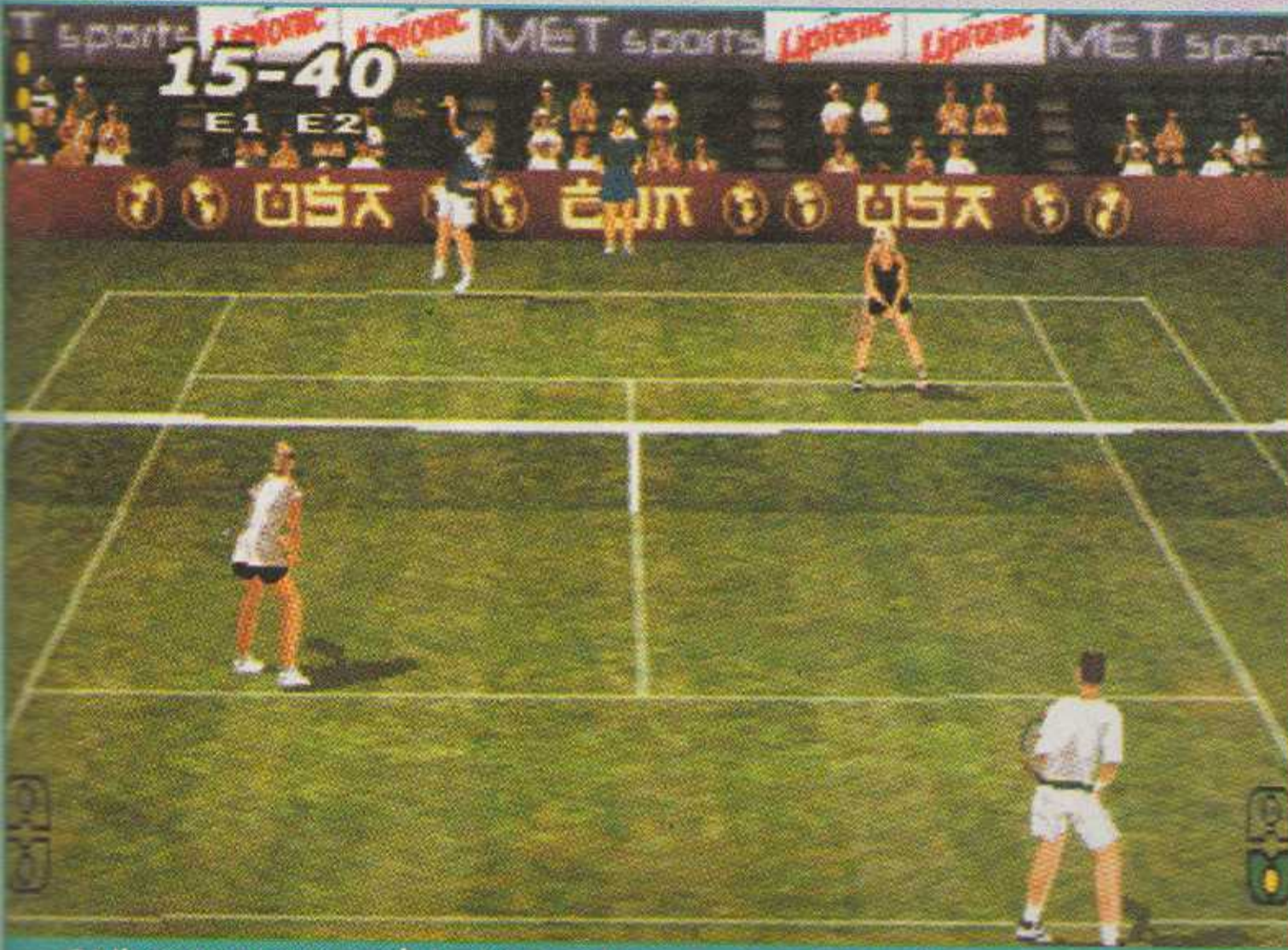
JOUABILITÉ

Globalement bon. Toutefois les coups spéciaux du mode Arcade sont durs à réaliser.

88%

LES JOUEURS

All Star Tennis propose quelques-uns des meilleurs joueurs aux classements ATP et WTA. Certains ne portent pas leur vrai nom, mais leur apparence est très évocatrice.



Si l'on peut jouer à huit en alternance, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter en simultané.

hyperpointu. Citons également l'anecdote mode « Tennis Bombe » dans lequel chaque impact de balle laisse apparaître une bombe qui explose au bout de quelques secondes... À vous de l'éviter à temps ! Seul gros regret de ce jeu : l'absence de challenge individuel comme des tournois, avec un système de classement sur une année, ou encore de joueurs cachés à découvrir.

Finalement, comme bon nombre de jeux de sport, c'est à plusieurs que All Star Tennis prend toute sa dimension.

Wolfen

LES MOUVEMENTS

Tout se joue sur le placement, et un coup bien exécuté se traduira par des mouvements très réalistes (principalement), même au niveau du changement des appuis.



Le mode « Tennis Bombe » n'a aucun intérêt. Il incite à rester au fond du court et à renvoyer la balle jusqu'à la faute.

VICTORY BOXING 2

LES BOXEURS



La boxe est un genre qui a tout à fait sa place sur console, pour peu que l'on y apporte une touche de fantaisie. C'est le cas

A l'instar du premier volet, Victory Boxing 2 est plus un jeu d'arcade qu'une simulation. Je dirai même que par certains côtés, et c'est plutôt flatteur, il évoque Punch Out qui a fait les beaux jours de la NES et de la SNES. Bien entendu, on note un certain



Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes !



de Victory Boxing 2 qui réussit, malgré tout, à rester dans les « normes » du réalisme.



Le combat en vue subjective est, pour une fois, jouable. On s'y croit vraiment.

nombre d'innovations. La plus flagrante touche à l'esthétique. La modélisation des boxeurs est désormais beaucoup plus fine ; ils perdent ainsi leur aspect « parking ». Le challenge est progressif. Les premiers combats se concluent assez facilement par un K.O. technique dans le premier round, dans un sens comme dans l'autre. Plus vous montez dans la hiérarchie, plus les adversaires se révèlent coriaces. Ils développent alors des styles de boxe personnels, et disposent d'enchaînements meurtriers. Comme dans

L'ENTRAÎNEMENT

Votre entraîneur est un vétéran des rings. Avant les matchs clefs, il vous apprendra des super coups à base de combinaisons de touches. Le L1 suivi de R1 est l'un des plus efficaces.



Les visages ne sont pas figés. On peut voir toute la détermination du frappeur qui achève sa victime déjà bien amochée.



L'avis de sparring partners

CHON : « Tout comme Victory Boxing, premier du nom, j'apprécie ce deuxième volet. Pour deux raisons : la palette des coups s'étoffe à mesure que l'on avance dans les combats, et l'aspect graphique a été amélioré. Alors, si vous aimez la boxe, n'hésitez pas car vous ne serez pas déçu ! »

ROBBY : « Simulation du sport que l'on dit noble, Victory Boxing 2 me réjouit à plus d'un titre. Il est

d'abord un authentique jeu de combat qui nous change des sempiternels titres de baston à combos et coups spéciaux. Car, moi, ça me gave d'être obligé d'apprendre par cœur des enchaînements de boutons pour vaincre à Tekken 3 ! L'atout majeur de ce jeu est sa jouabilité : très bonne, bien que rebutante de prime abord. Elle est, en fait, réglée sur les progrès de votre boxeur en technique et en condition physique. En un mot, j'achète ! »

➤ Punch Out, il faut repérer le petit geste qui prévient la combo assassine et anticiper en se mettant en parade. Il faut savoir que les adversaires ont tendance à se fatiguer au fil du match, aussi il convient de gérer le début du combat pour accélérer au bon moment, quitte à vous exposer un peu. Pour couronner le tout, le jeu propose un petit plus très en vogue en ce moment : les boxeurs cachés. Bref, avant d'obtenir le titre suprême, il y a du boulot.

Wolfen,

« le boucher de Menilmontant ».

LES PLUS BEAUX K.O. !

En combat, lorsque vous avez bien affaibli votre adversaire, vous pouvez lui asséner un coup fatal. Attention car ce qui est valable pour vous l'est aussi pour l'adversaire.

PlayStation VICTORY BOXING 2

développeur

JVC

éditeur

VIRGIN

textes

ANGLAIS

genre

BOXE

joueur(s)

1A2

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

PROGRESSIVE

durée de vie

EXCELLENTE

prix

A B C D E F



en résumé

Victory Boxing 2 est un jeu très bien réalisé et étonnamment prenant. À jouer d'urgence, même si l'on n'est pas un fan du genre.

GRAPHISME

Les boxeurs sont beaucoup plus fins que dans le volet précédent.

94%

ANIMATION

La panoplie des coups est bien rendue.

90%

SON

Ça se résume en gros à des « pan » et des « ouch », mais c'est pas mal.

75%

JOUABILITÉ

Déconcertant et un rien bourrin au début, ça devient nettement plus technique ensuite.

88%

STARSHOT: PANIQUE AU SPACE CIRCUS

Nintendo 64



De nombreuses secrétaires feront obstacle à votre progression. L'administration est votre ennemi n° 1.

Un jeu d'aventure qui ressemble à un jeu de plate-forme pour enfant, le tout avec un humour très second degré. Heuu... M'sieur Infogrames, vous avez pensé à tout, là ?

Contrairement à beaucoup de jeux de la « nouvelle génération », la présentation de Starshot : Panique au Space Circus est à suivre et à écouter de près. Il vous faudra d'ailleurs être attentif, durant tout le jeu, aux dialogues et éviter de les couper sous peine de n'y rien comprendre. Car Starshot, sous ses airs de remake de Mario, cache un véritable jeu d'aventure, riche, long et très drôle. On avait Resident Evil pour nous faire peur, Starshot arrive pour nous faire rire. Bon, ce n'est pas la grosse éclate mais les textes sont suffisamment bien écrits pour esquisser de temps en temps un petit rictus. L'histoire est simple :

C'est pour qui tout ce cirque ?

Non, vraiment, Starshot manque de maturation ! Pourquoi avoir choisi un style graphique tout mignon (à la Mario) quand on cherche à s'attirer les faveurs d'un public nourri à Resident Evil. Il est vrai que l'on est sur la Nintendo 64 et que les jeux graphiquement réalistes sont peu nombreux, mais tout de même. Le choix d'un univers « toon » pose forcément des problèmes de ce genre, et il est étonnant de voir qu'Infogrames ne s'est pas posé (ou si peu) la question. Starshot nous a été présenté comme un jeu d'aventure et d'enigmes, et à l'interrogation « les plus jeunes ne risquent-ils pas de baisser les bras devant l'aventure ? », on nous répond que le joueur n'est pas forcé de suivre l'histoire pour progresser dans le jeu. Le problème, en zappant les dialogues, c'est que l'on se retrouve face à un jeu de plate-forme largement en-dessous de la moyenne, tout ça à cause de cette maniabilité douteuse. Mais à qui est destiné ce Starshot ? Je me le demande encore...

vous faites partie d'un cirque itinérant en mauvaise posture. Il vous faut donc trouver des attractions pour éviter sa fermeture. Pour y parvenir, vous allez sillonner l'espace et capturer les espèces rares qui feront de votre cirque le plus fréquenté. Le joueur incarne Starshot, un petit crétin accompagné d'un robot très malin qui s'occupe de tous les dia-



Cette espèce de chute d'eau symbolise un checkpoint et sauvegarde automatiquement votre progression.

logues. En gros, vous manipulez les bras, et le cerveau vous aiguille pour prendre les bonnes directions.

MAIS POURQUOI ?

Starshot a manqué de peu le statut de jeu ultime. Car il a un gros défaut : sa maniabilité. Vous aurez souvent,



Voici le fier et fringant Space Circus, le vaisseau de l'espace le plus drôle de l'univers (et le plus fauché !)



Starshot, en bon crétin, subit sans rien comprendre à ce qui se passe. C'est à vous de le diriger !

développeur
INFOGRAMES
éditeur
INFOGRAMES
textes
FRANÇAIS

95

genre
AVENTURE/PLATE-FORME
joueur(s)
1

90

sauvegarde
PILE INTÉGRÉE
continue
INFINI

difficulté
TORDUE
durée de vie
BONNE

85

prix
A B C D E F

PLAYER FUNZ
85%

80

En résumé

Starshot serait un excellent produit si la maniabilité avait été meilleure. Et son côté enfantin risque de lui faire rater sa cible !

72%

70

65

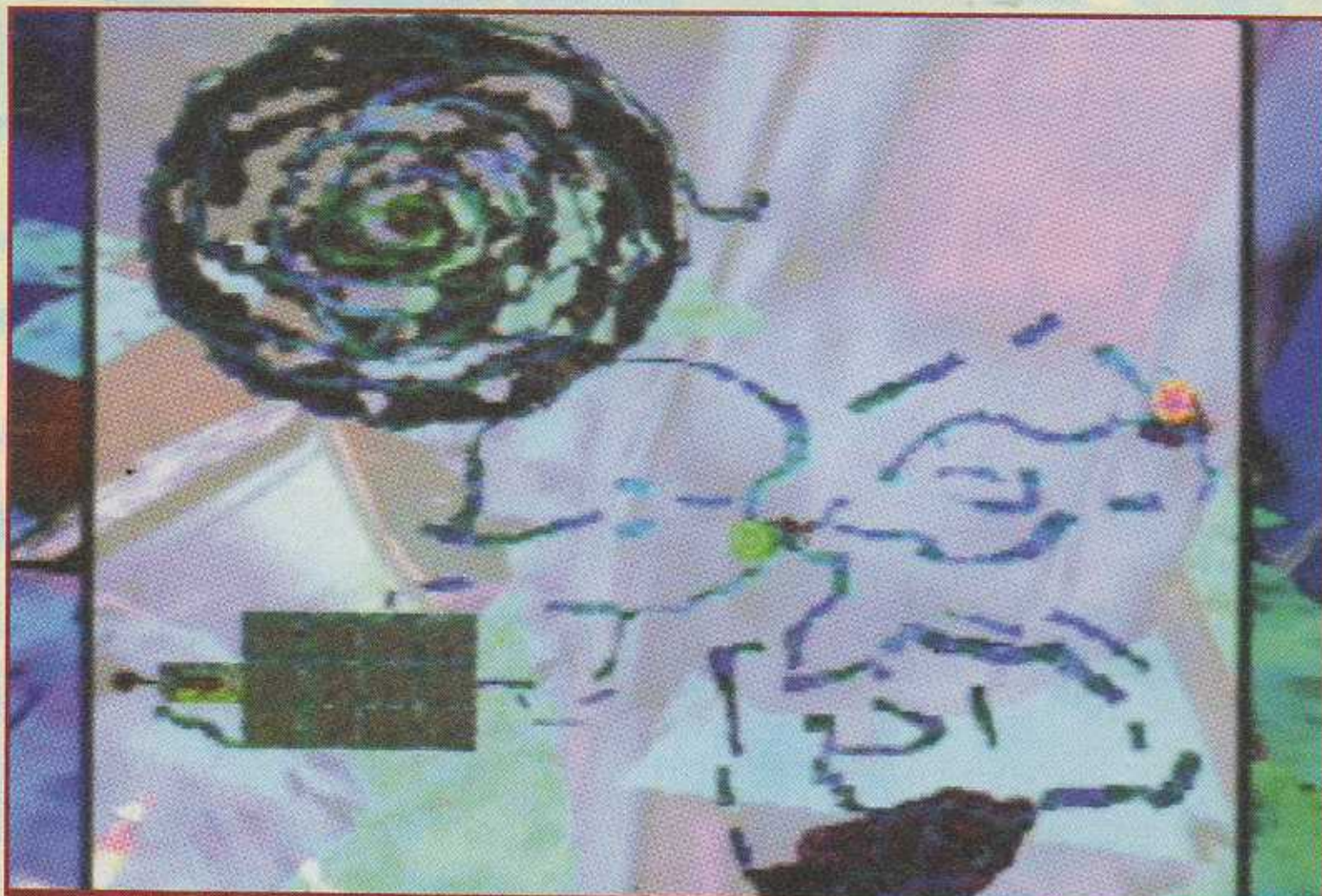
60

55

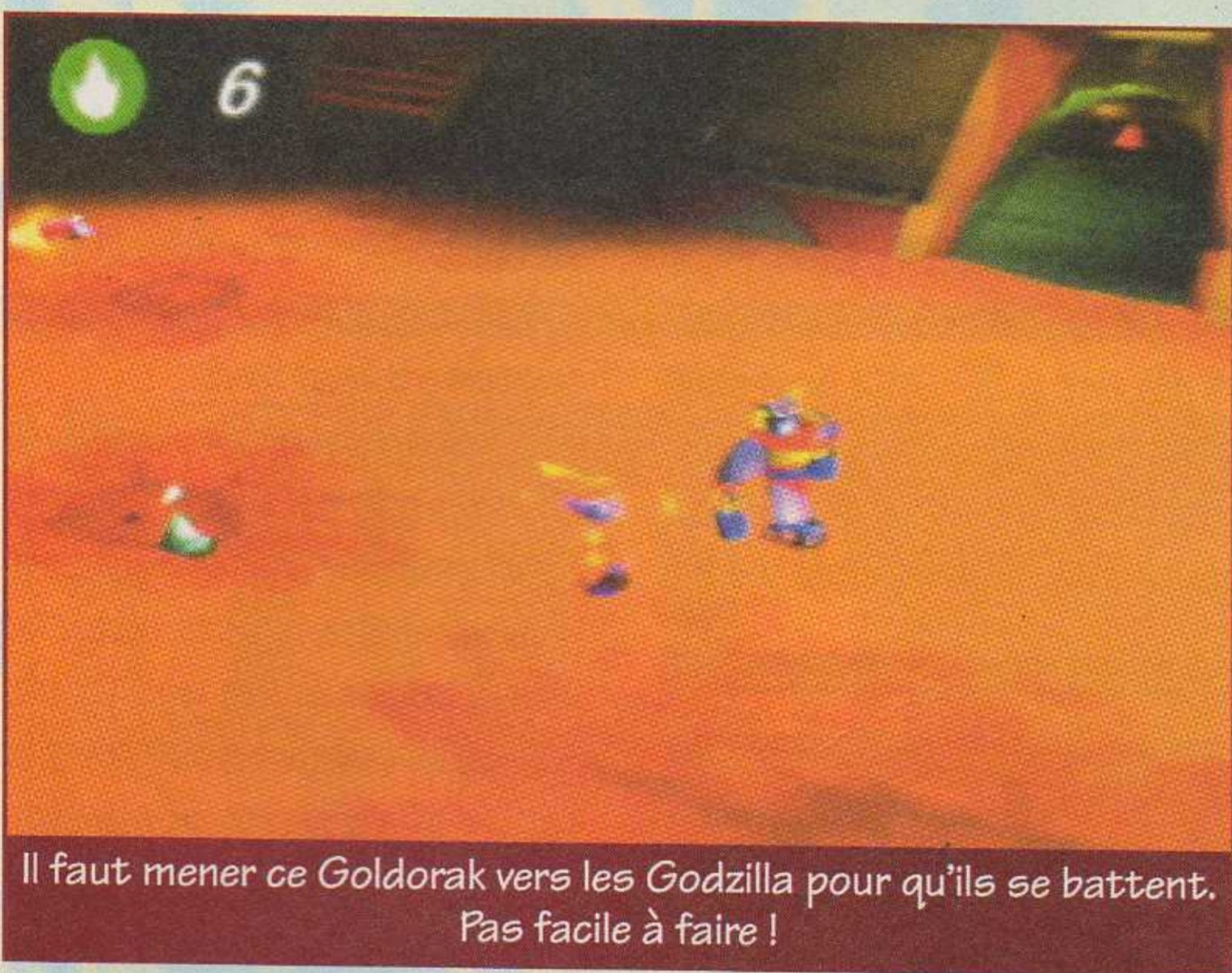
50

NE CONFONDONS PAS VITESSE ET PRÉCIPITATION!

L'expérience qui consiste à mêler aventure et plate-forme 3D n'est pas nouvelle. Il n'y a qu'à voir avec quelle impatience les possesseurs de N64 attendent le fameux Zelda. Avec Starshot, Infogrames coupe d'ailleurs l'herbe sous le pied de Nintendo. Malheureusement, en voulant faire vite, des problèmes de maniabilité et quelques bugs entravent la progression du joueur. Ainsi, en ratant un saut, il m'est arrivé de ne plus avoir accès à toute une partie d'un niveau. Impossible de continuer, il m'a fallu reprendre à ma dernière sauvegarde...



Sur les plans, la pustule verte est votre objectif à atteindre pour faire évoluer l'histoire. La rouge étoilée, c'est vous !



Il faut mener ce Goldorak vers les Godzilla pour qu'ils se battent. Pas facile à faire !



➔ après un dialogue, une action à accomplir ou un endroit à visiter. Et c'est là que les ennuis commencent ! La jouabilité est si délicate qu'il vous arrivera souvent de manquer une plate-forme ou d'avoir du mal à éviter les assauts des ennemis. Infogrames, conscient de ce problème, a pensé le résoudre en vous offrant des vies infinies (comme dans Heart of Darkness, édité par... Infogrames !) et des points de sauvegarde fréquents. L'idée peut sembler bonne, il n'empêche que c'est trop gonflant de passer une demi-heure sur un saut. Un autre problème vient de certaines actions très tordues à accomplir et pour lesquelles aucun indice n'est fourni. On bloque trop rapidement, soit par défaut de maniabilité, soit

par manque d'indices. C'est d'autant plus navrant que l'univers est bien là, vous offrant une liberté d'action vraiment sympathique.

Leflou

GRAPHISME

Certains univers sont fades, d'autres très jolis.

85%

ANIMATION

Très correcte, assez fluide et bon rendu des textures.

90%

SON

L'ambiance sonore est particulière, presque unique !

90%

JOUABILITÉ

Horreur ! Il est impossible d'utiliser la croix de direction. Vraiment dommage...

40%

MEGAMAN LEGENDS

PlayStation

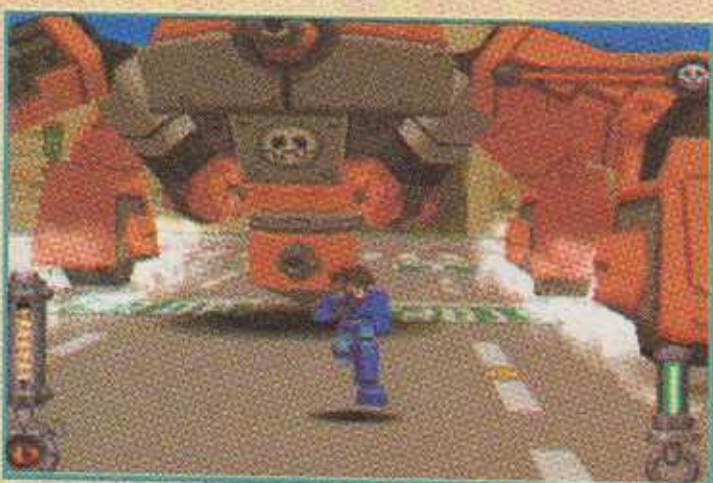
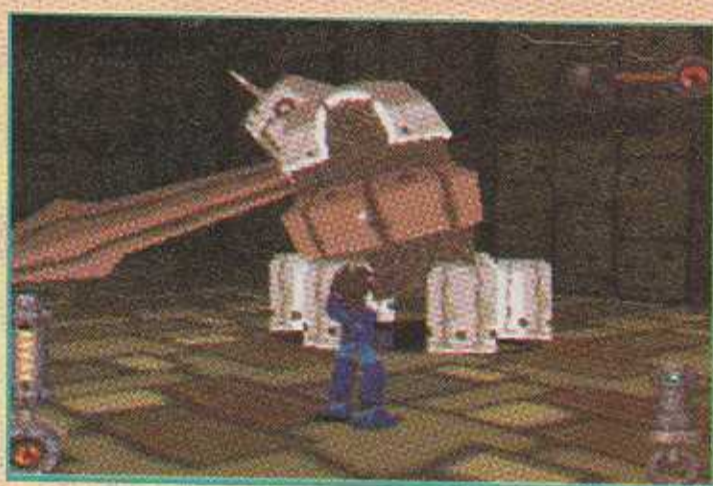
C'est le mois de Megaman ! Après les versions X4 et 8, j'ai le privilège de tester un troisième (et dernier) épisode : Megaman Legends. Tant mieux, c'est un Tomb Raider-like sauce Megaman !



Après une douzaine d'années d'existence, Megaman passe de l'enfance à l'adolescence et découvre la 3D. Cette saga étant avant tout réputée pour son fort côté plate-forme, il semblait logique que ce nouvel opus ne déroge pas à la

règle. Que nenni ! Les concepteurs de Capcom ont eu la riche idée de transformer leur hit en jeu d'action/aventure à la Tomb Raider.

Côté scénario, vous voilà plongé dans un monde composé uniquement d'archipels. Sur chacun d'eux sont disséminés des reliques technologiques du passé que les Diggers, groupes de chercheurs, s'emploient à trouver afin de créer de nouvelles armes destinées à équiper leurs robots. Megaman fait partie d'un de ces groupes dont le but est plus archéologique et scientifique que guerrier (normal, ce sont les héros). Après la découverte d'une relique et l'atterrissage en catastrophe de leur



ROBOTS ENNEMIS

Pour une fois, l'aventure l'emporte sur l'action, d'où des ennemis et des boss peu nombreux.

TOUT DANS LE MOUVEMENT



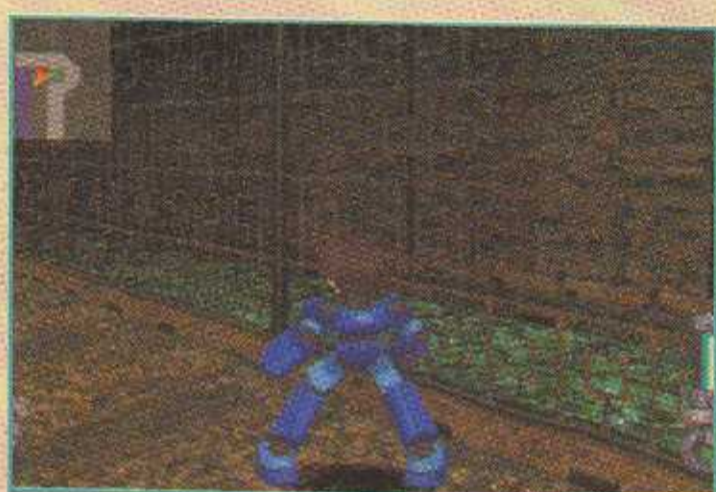
Coup de pied



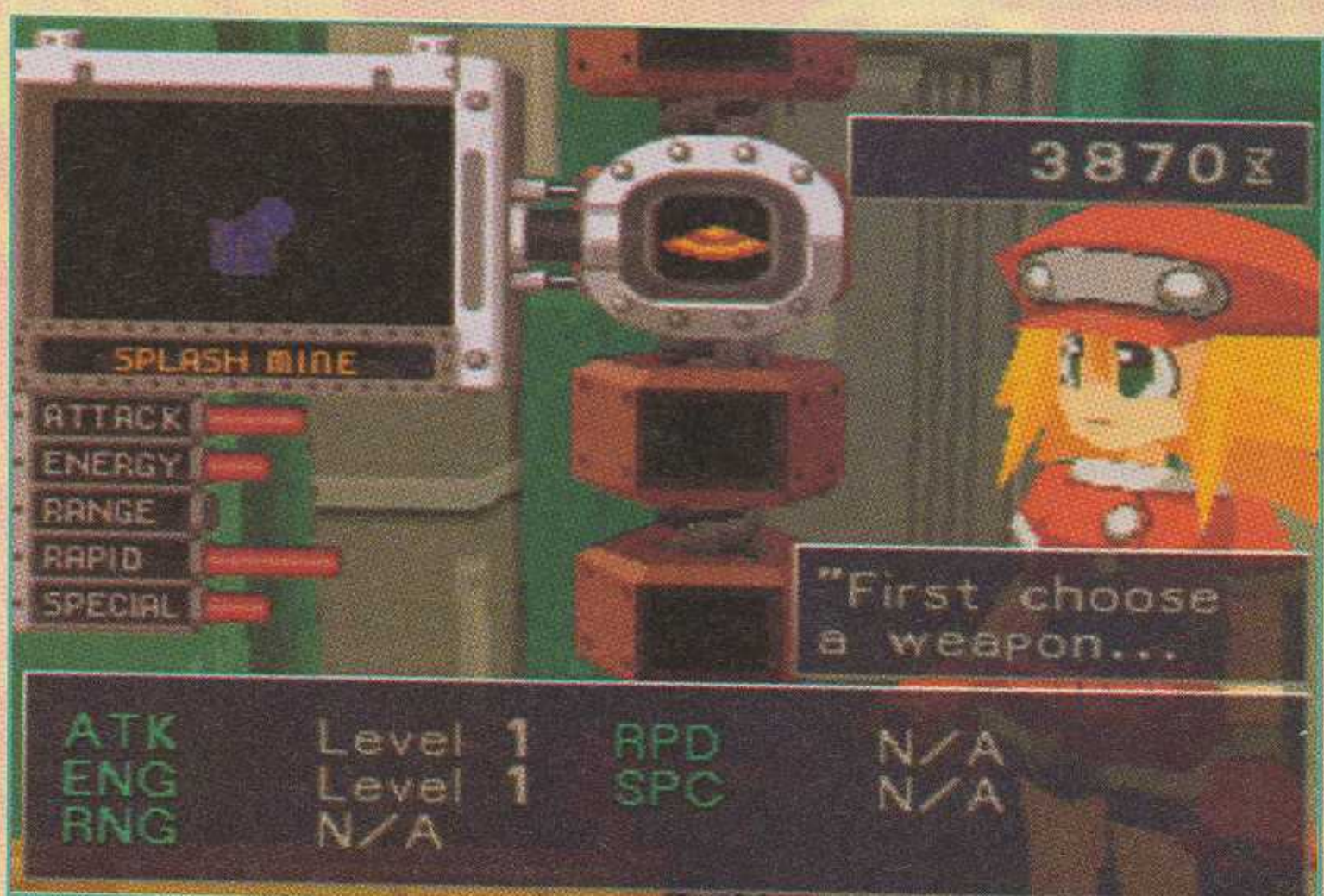
Rétablissement



Roulade



Petits pas



Dans le mobil-home, vous pouvez réparer vos armes, augmenter leur puissance, ou encore l'utiliser comme lieu de sauvegarde.

PlayStation
MEGAMAN LEGENDS

développeur
CAPCOM
éditeur
VIRGIN
textes
ANGLAIS

genre
ACTION/AVENTURE
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
NON

difficulté
MOYEN
durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

100

95

90

85

83%

75

70

65

60

55

50

PLAYER FUZ
90%

en résumé

Premier volet à changer de registre, Megaman Legends plaira aux fans de Megaman ainsi qu'aux amateurs d'aventure/action.

GRAPHISME

Point faible du jeu, les textures pixellisent mais l'ensemble reste mignon.

80%

ANIMATION

Quasiment parfaite, que ce soit pendant les dessins animés ou au cours de l'action.

92%

SON

Il est dommage que certains passages en anglais ne soient pas sous-titrés.

86%

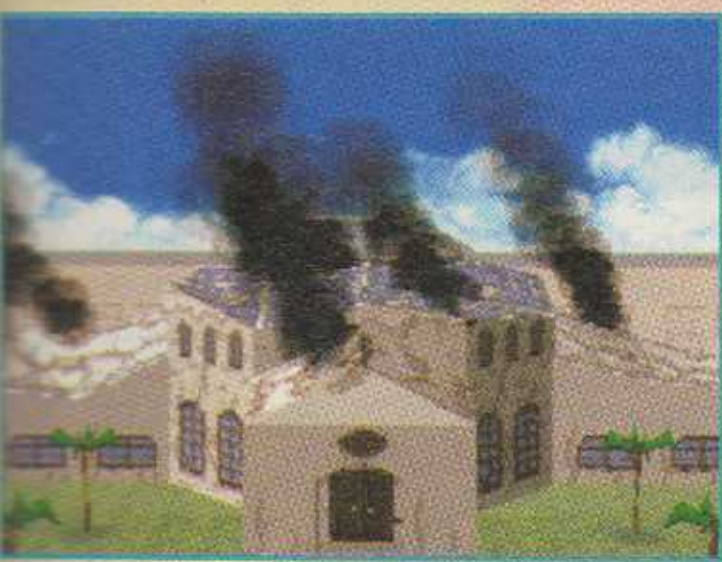
JOUABILITÉ

Aucun reproche, Capcom a fait ses preuves depuis longtemps dans ce secteur.

94%

MEGAMAN, LE DESSIN ANIMÉ!

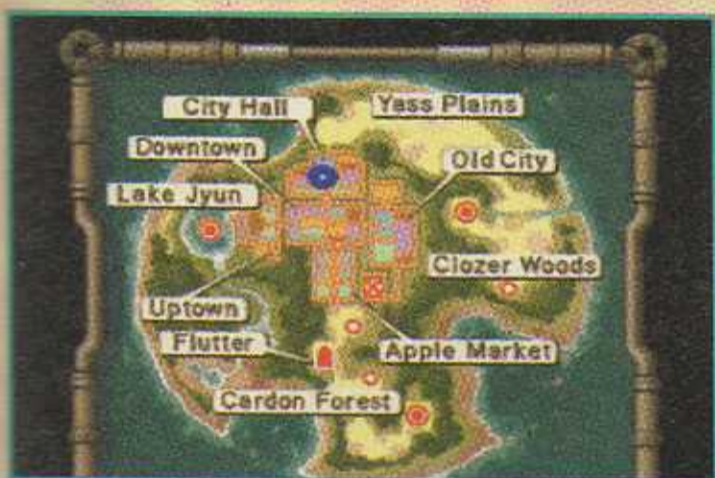
De nombreuses scènes cinématiques viennent entrecouper l'action de Megaman Legends. Avec leurs graphismes très manga, elles sont fort sympathiques, jugez plutôt.



dirigeable sur une île, loin d'être déserte, le jeu commence. La mission principale est de récupérer des éléments nécessaires à la réparation du dirigeable. Mais tout n'est pas simple, surtout lorsque des pirates



Malgré les apparences, cette jeune fille en mauvaise posture n'est pas l'héroïne de l'histoire, mais plutôt l'inverse.



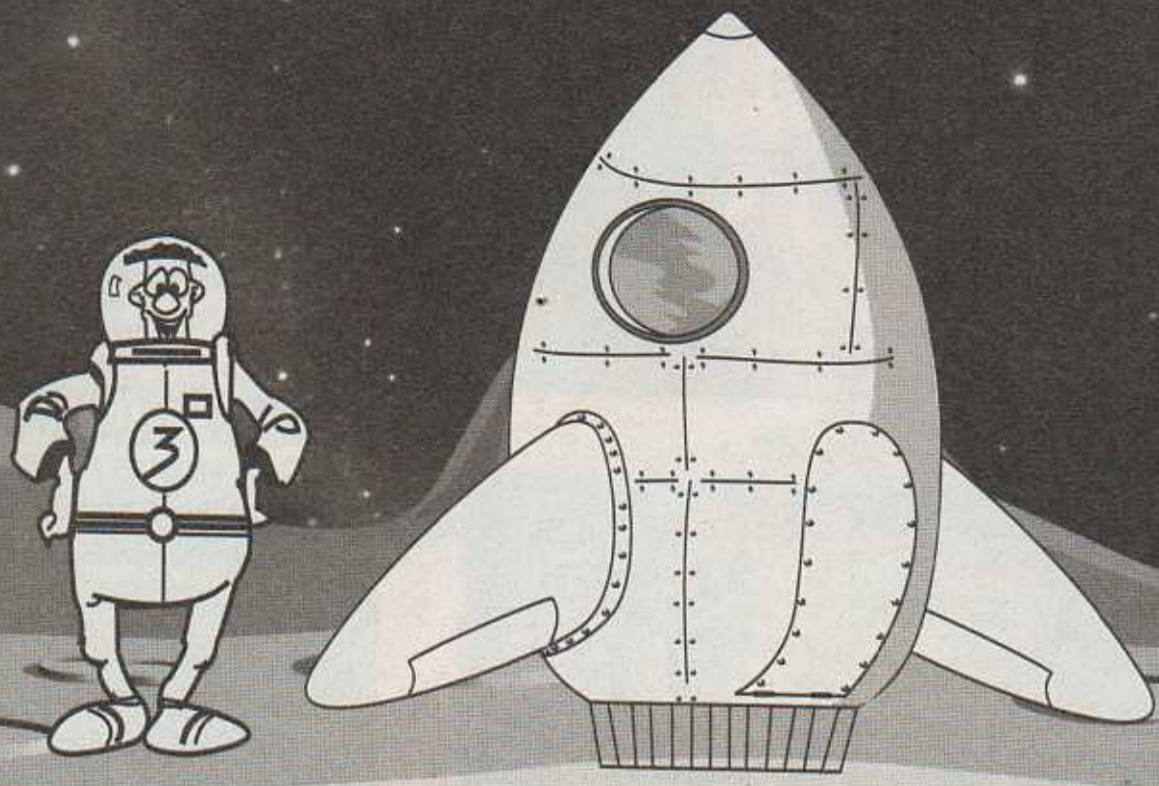
LA CARTE

Élément important de tout jeu d'aventure, nous la retrouvons, cette fois, en deux parties : une pour indiquer les différents endroits clés du secteur, l'autre pour les points d'accès des donjons.

viennent mettre l'île sens dessus dessous. Megaman devra alors utiliser ses dons d'acrobate et de tireur d'élite pour sortir indemne de tous les problèmes et rebondissements qui l'attendent. Tout ceci confère à ce Megaman Legends une bonne durée de vie et un challenge qui nous change radicalement des sempiternels combats contre le Dr Wily et ses Woodman, Snowman et autres Trucman. Et ce n'est pas pour nous déplaire!

Wonder

ESPACE 3 *Games*



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	MICRO MACHINE 97 (EUR)	149,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NBA LIVE 97 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	149,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00		
LOTUS II	99,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	POWER PIGGS	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	PREHISTORIK MAN	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
FIFA 98	149,00	REAL M	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMFIS 2	129,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	149,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	129,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SPIROU	99,00
SOCCER DE LUXE	149,00	STARTRECK DEEP	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	TETRIS ATTACK	149,00
JUDGE DREDD	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	TINTIN AU TIBET	149,00
LE ROI LION	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
LUCKY LUKE	169,00	TOYS STORY	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MYSTIC QUEST	99,00	WRESTLEMANIA	149,00
NBA LIVE 97	99,00	ZOOP	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00		
PLOK	99,00		

• MANETTE ASCII 99,00
 • ALIMENTATION SECTEUR 199,00
 • PRISE PERITEL 149,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00	RETURN OF FIRE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
BATTLE SPORT	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	99,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	
CRIME PATROL	99,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	99,00	SNOW JOB	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SPACE HULK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SPACE PIRATE	99,00
HELL	99,00	STAR BLADE	99,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	99,00	STRIKER	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SYNDICATE	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	99,00
QUARANTINE	99,00		

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
 • MANETTE TURBO 1 99,00
 • MANETTE PANASONIC 99,00
 • ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
 • FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	399 F
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR	499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	329 F
GAME BOY CAMERA	349 F
IMPRIMANTE	399 F

ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO ET YOSHI	129,00
ALLEWAY	149,00	MARIO LAND	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MARIO LAND 2	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MARIO PICROSS	169,00
BRAIN DRAIN	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BUST A MOVE 2	179,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
CASTELVANIA	199,00	NBA JAM	99,00
COUPE DU MONDE	199,00	PINOCCHIO	249,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DAFFY DUCK	199,00	RETURN OF THE JEDY	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DUCK TALES	169,00	TAMAGOSHI	199,00
DRAGON HEART	99,00	TARZAN	129,00
DR MARIO	129,00	TENNIS	129,00
DEARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	TETRIS ATTACK	199,00
F1 RACE	129,00	THE LITTLE MERMAID	169,00
FERRARI	129,00	TRACK N FIELD	169,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TUROK	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	V RALLY	229,00
GOLF	129,00	WARIO LAND	199,00
HERCULE	229,00	WARIO LAND 2	249,00
INDIANA JHONES	169,00	WAVE RACE	129,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WWF RAW	149,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF WARZONE	199,00
JURASSIK PARK 2	199,00	YOSHIES COOKIES	149,00
KILLER INSTINCT	169,00	ZELDA	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00		
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LE ROI LION	169,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		

ACCESSOIRES
 • ECRAN GB 35,00
 • LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
 • BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1890 F	KING OF FIGHTER 98	399,00
JOYSTICK ARCADE	399,00	METAL SLUG 2	399,00
AERO FIGHTER 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	399,00
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	149,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket TEL	BASEBALL STAR	TEL
	KING OF FIGHTER R1	TEL
	STORY OF MARY	TEL
	TENNIS	TEL
Néo Géo	ART OF FIGHTING	199,00
	FATAL FURY II	199,00
	KING OF FIGHTER 98	1690,00
	WORLD HEROES II	199,00
Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEU		790 F
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive		
Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE		
Jaguar TOUS LES JEUX À 99 F		

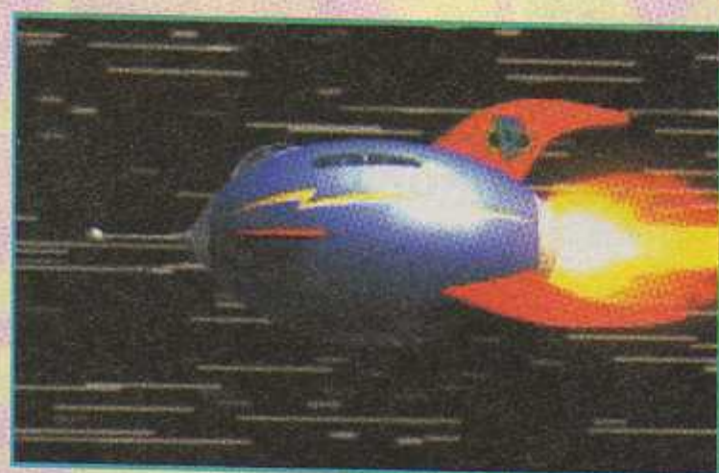
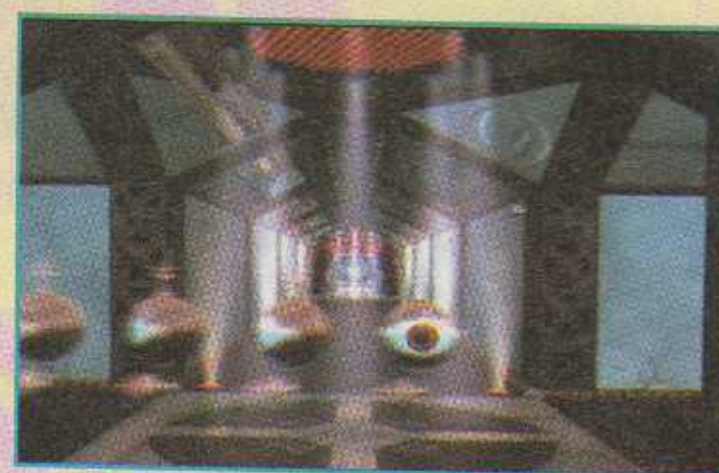
BLASTO

L'antidote d'Abe est arrivé sur PlayStation : il s'appelle Blasto et, lui, il a un sacré gros gun pour calmer les ennemis. Tire d'abord



Non ! Blasto n'est pas un hit. Ce n'est pas le meilleur jeu du mois, et sa réalisation est loin d'être au-dessus de tout soupçon. Et pourtant, malgré ses défauts (j'y viendrai plus tard), il possède un charme extraordinaire face auquel toute une caté-

gorie de joueurs succombera facilement. Ce charme s'exprime à travers son univers inspiré des comics des années 50 (pour le style graphique) et de grands dessins animés de la Warner. Le héros est d'une prétention à couper le souffle, le genre de personnage qui ne se remet jamais en



BLASTO, LE HÉROS

Une carrure d'athlète, une mèche rebelle et une grosse voix de séducteur, Blasto est un véritable héros de jeu vidéo.



et pense après : telle est sa devise !

Une méthode comme une autre pour sauver l'Univers.



Dans Blasto, on actionne des interrupteurs qui débloquent des passages. Classique !

question et qui se trouve beau, fort et supra-intelligent. Ce manque de recul le rend attachant, et l'on s'amuse rien qu'à l'entendre commenter l'action.

DES DÉFAUTS CRISPANTS

Mais Blasto cumule les petits défauts qui crispent. Ainsi, en permanence, le perso est attaqué de toutes parts. Il faut être patient et éliminer tous les ennemis pour avoir la paix. Ensuite, la maniabilité souffre d'une lenteur un peu gênante dans les commandes. Mieux vaut jouer

BLASTO

100

UNE SEULE SAUVEGARDE

Malheur ! Dans Blasto, il est impossible de sauver plus d'une partie à la fois. Résultat : vous n'aurez pas le droit à l'erreur !



développeur

SONY

éditeur

SONY

textes

FRANÇAIS

95

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1

90

sauvegarde

MEMORY CARD

continue

3

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

BONNE

85

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

80%

Leflou

en résumé

75

Malgré des tas de petits défauts, Blasto emporte le joueur dans un univers délirant. Mention spéciale pour les commentaires du héros.

70

65

Les Simpsons en deuil

Phil Hartman, la voix de Troy McClure dans Les Simpsons, est décédé à l'âge de 50 ans. Il est la voix américaine qui accompagne le joueur tout au long des parties de Blasto.

Acteur, Phil Hartman s'est également fait remarquer dans de nombreux films, et récemment encore dans Small Soldiers. Une nouvelle bien triste...



URANUS, LA PLANÈTE QUI PUE !

Sur Uranus, les Martiens ont déjà envahi une grande partie de la planète. Ils sont partout ! David Vincent avait donc raison...

GRAPHISME

Ce n'est pas laid à proprement parlé ; en revanche, c'est franchement dépouillé.

70%

60

ANIMATION

La 3D ne cache pas ses clippings. Pas très soigné !

75%

SON

Quelle que soit la langue (anglais, français, italiens...) les commentaires sont excellents !

90%

55

JOUABILITÉ

Préférez la croix de direction au paddle analogique.

67%

50

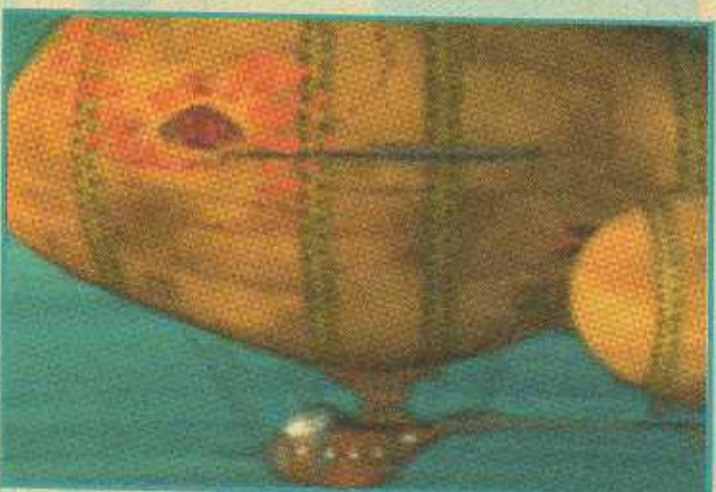
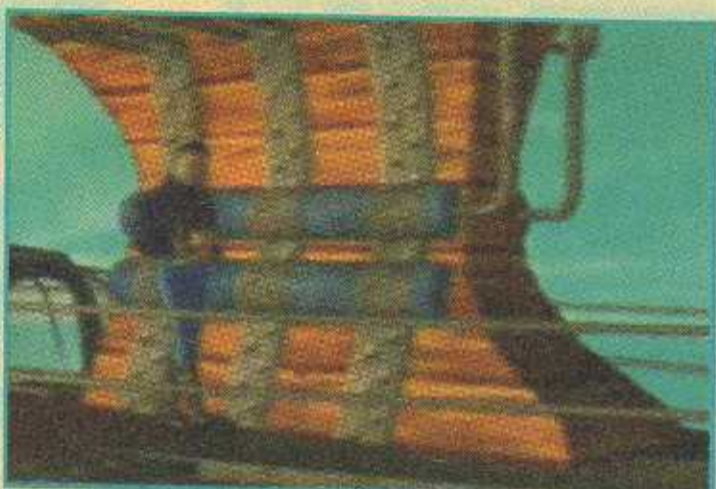
ODT

PlayStation

OH JULIA!

Parmi les personnages disponibles, on trouve la mignonne Julia — svelte, rapide mais peu résistante. À réserver aux pros du paddle.

Face à Tomb Raider, ODT ne tient pas la comparaison. Et pourtant, il s'en est fallu de peu pour que ce jeu devienne un véritable rival — le principe des personnages différents et évolutifs étant un plus indéniable.



ODT nous entraîne dans un univers futuriste, mélangeant la mode et le mobilier du XVI^e siècle à un futur quelque peu « rouillé » ! Un univers sombre et glauque, vraiment hostile et peu accueillant. Qu'à cela ne tienne, vous choisissez un des membres de l'équipage (un bourrin, une super meuf, un magicien ou un bel Apollon), pour partir en exploration sur les lieux où votre dirigeable s'est échoué. En explorant les alentours du crash, vous trouvez les autres membres de l'équipage... en train de se promener. Après quelques menues discussions, c'est enfin parti pour l'aventure ! ODT n'a finalement que peu de



ET HOP, UNE CINÉMATIQUE !

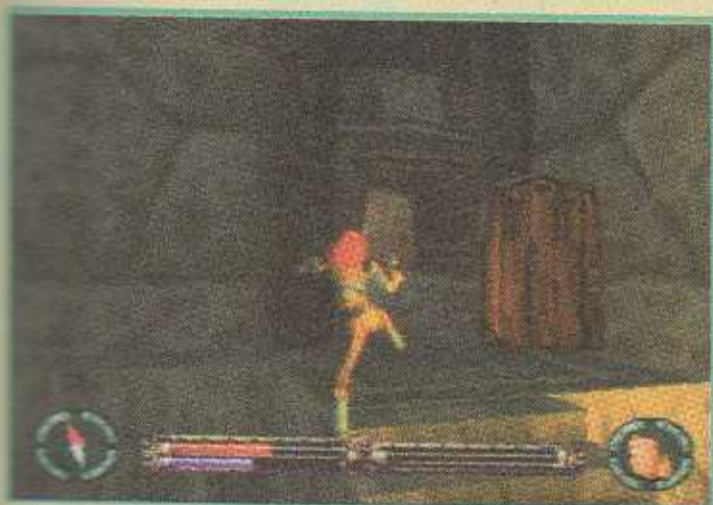
C'est original, mais on ne s'en lasse pas, d'autant plus que cette intro est parfaitement mise en scène. L'animation des personnages est criante de vérité. L'histoire est classique, mais on entre dedans sans problème. Seul bémol, la voix off, très bonne, mais un peu trop sérieuse dans le ton.



La première grosse confrontation. Ce monstre est impressionnant ; ça c'est pas du petit boss !

ODT

100



DES SECRETS À DÉCOUVRIR... OU PAS!

Des passages secrets, des leviers, des sorts cachés, des munitions planquées, des clés bien gardées... ODT fourmille de petites astuces en tout genre. La capacité d'action des personnages étant élevée, on peut se permettre de fouiner un peu partout dans les vastes niveaux. Il vous faudra ainsi quelques heures avant de bien connaître et d'avoir épuisé les ressources du premier niveau. Ce qui est sympa, c'est que l'on n'est pas obligé de tout découvrir pour progresser. Même si il est vivement conseillé de bien s'armer pour affronter certains ennemis, les joueurs qui n'ont peur de rien auront le choix. Et en général, j'aime bien les jeux qui nous laisse ce choix.

développeur
PSYGNOSIS
éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS

genre
ACTION/REFLEXION 3D
joueur(s)
1

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

difficulté
DIFFICILE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
87%

80%

en résumé

ODT est plein de bonnes idées et parvient presque à renouveler le genre Tomb Raider. Il manque néanmoins de finition.

75

70

65

GRAPHISME

Les textures sont grossières, mais l'ensemble bien mis en lumière.

89%

60

ANIMATION

Ce n'est pas ce qu'on fait de mieux. Personnages bien animés.

80%

SON

L'ambiance sonore est bonne, mais les coupures sont brusques.

89%

55

JOUABILITÉ

Un coup de main à prendre avant de tout maîtriser.

75%

50

défauts, mais comme souvent ils suffisent à crisper le joueur et à le démotiver dans son aventure. L'élément le plus énervant vient des chargements fréquents, qui cassent le rythme de l'action. C'est moins long que dans Resident Evil premier du nom, mais cela s'avère vite gavant. D'autre part, la maniabilité souffre de petits défauts dès que l'on se trouve en combat à mains nues. Un conseil, soyez prévoyant et ménagez vos munitions. Mis à part cela, ODT propose une option intéressante : la

possibilité de faire évoluer les personnages. Au cours des combats, votre expérience augmente (comme dans un RPG), et il est possible d'attribuer ces points à des caractéristiques particulières (constitution, magie...). Au final, ODT a l'avantage d'être long et intéressant. Son univers un peu glauque rebute certains joueurs. C'est sûr, l'ambiance est moins « jeune et fraîche » qu'un certain Tomb Raider... mais aussi moins neuneu.

Leflou

ROGUE TRIP

PlayStation



Singletrac, le studio de développement responsable de Twisted Metal, sort Rogue Trip, un titre qui reprend le même principe de destruction massive, en beaucoup plus drôle !

Trois ans après Twisted Metal premier du nom, et plus d'un an et demi après la deuxième mouture, le jeu « destroy » revient dans un troisième volet, et change de nom pour l'occasion. Si le principe est toujours le même — tatter ses adversaires dans un environnement en 3D, au volant de véhicules délirants bardés d'armes de destruction —, quelques changements ont été effectués. Tout d'abord, l'esprit trash qui caractérisait les précédentes versions s'est quelque peu estompé au profit d'un humour plus burlesque.

Vous avez désormais le choix entre trois modes de jeu : Vacation, Get

DRÔLES DE TOURISTES

Les différents touristes que vous rencontrerez sont plutôt marrants. Ainsi aurez-vous le plaisir de faire la connaissance de la créature de Roswell, d'un gros touriste américain, d'une sorte de Superman ou encore d'une petite vieille, sapée comme Mary Poppins, mais avec la tête de Carmen Crü !



En plus des armes communes comme les missiles ou le TNT, chaque véhicule possède des attaques qui lui sont propres.

away ou Challenge. Dans le premier, où vous enchaînez tous les niveaux à la suite, et le deuxième, qui est une simple partie sur une aire de combat définie, vous pouvez récupérer un touriste qui erre dans le niveau, en plus de blaster vos adversaires. Celui-ci est très important, car sa présence dans votre véhicule fait grimper votre compte en banque, et augmente



Le mode Multijoueur est l'un des atouts de cette nouvelle mouture. La qualité de l'animation n'en souffre pas.

donc votre espérance de vie. En effet, l'argent est indispensable pour retrouver une barre d'énergie pleine. De plus, vous devrez conduire le touriste sur des sites qu'il souhaite photographier (six par niveau). Techniquement, le soft s'est légèrement amélioré, notamment au niveau



Funtopia est un niveau bonus amusant. Vous êtes dans une fête foraine, et vous avez une minute pour ruiner les manèges !



Les bornes avec une croix rouge remontent votre barre d'énergie, mais en fonction de vos finances. Mieux vaut être riche.

PlayStation ROGUE TRIP

100

95

88%

85

80

75

70

65

60

55

50

développeur	SINGLETRAC
éditeur	GT
textes	ANGLAIS
genre	TWISTED METAL
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN
91%

en résumé

Héritier direct de Twisted Metal, Rogue Trip se distingue de son prédécesseur par son humour et son mode Multijoueur.

GRAPHISME

D'une qualité inégale suivant les niveaux. Certains effets de lumière sont sympa.

89%

ANIMATION

Pas de problème, ça bouge assez vite et plutôt bien.

90%

SON

Bruitages corrects et musiques amusantes.

89%

JOUABILITÉ

No Problemo.

93%



Dès que vous avez tiré un missile Prowler, vous le dirigez dans les airs, à la recherche de la cible de votre choix.



Après la tour Eiffel dans le deuxième volet, voici la tour de Pise, visible dans le niveau The Maul.

de l'animation. Mais l'atout majeur de cette version est sans conteste son mode Multijoueur. Vous pouvez jouer à deux grâce à un écran splitté, mais aussi à quatre en linkant deux PlayStation. Et cela dans tous les modes de jeu. Enfin, en Vacation, vous trouverez des niveaux bonus, comme Funtopia, qui vous permettront de

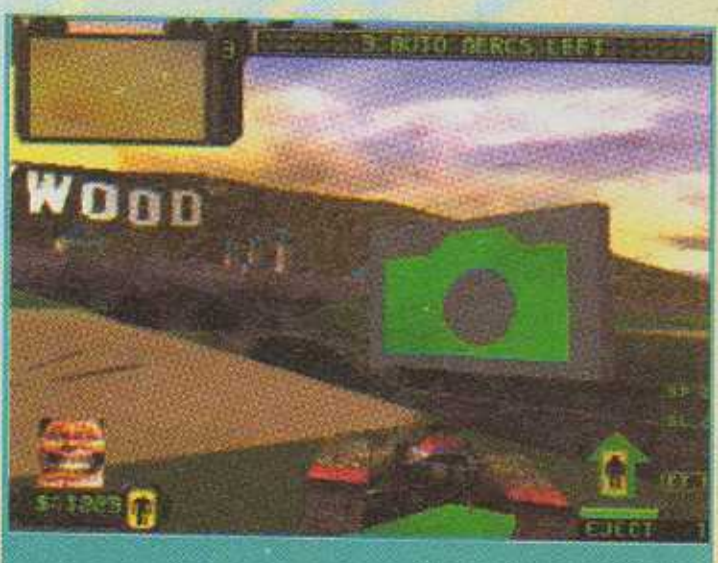
faire le plein de dollars. Bref, Rogue Trip est un bon petit jeu dans la lignée de Twisted Metal, en plus fun, un peu mieux réalisé, et surtout nettement plus convivial.

Chon



SUR TOUS LES FRONTS

Voici six des dix champs de bataille disponibles : X Lax, un aéroport ; Daddywood, parodie de Hollywood ; Area 51, une base militaire truffée d'aliens ; Neon Nightmare, sorte de Las Vegas ; So Cal, une station balnéaire ; et Quake-A-Ron 1, une ville qui ressemble à San Francisco.



Tâchez d'effectuer les six photos de chaque stage. Le radar vous sera d'un grand secours.

TEST DRIVE 5

Après Test Drive 4 sorti sur PlayStation en fin d'année dernière, Accolade nous propose un cinquième volet du même tonneau, mais bien plus complet et, par conséquent, supérieur.



VIPER G



LES VUES

Vous avez le choix entre sept vues différentes dont six extérieures et une intérieure. Cette dernière procure les meilleures sensations, pour peu qu'on y soit habitué. Pour des raisons de place, nous ne vous proposons (de haut en bas) que la plus éloignée, la plus proche, et enfin la vue intérieure.

Test Drive, l'ancêtre de Need For Speed avait fait une première apparition remarquée sur PlayStation à l'occasion du quatrième volet. Ce dernier opus conserve le même principe et le même moteur 3D. On se tire la bourre à bord de bolides anciens ou récents, sur des routes fréquentées ou non, en évitant soigneusement de se faire arrêter par les flics ; le tout dans un environnement graphique de bonne qualité. On retrouve les cinq tracés de Test Drive 4, auxquels ont été ajoutés quatorze nouveaux, ainsi que le Dragstrip 2, qui est une simple ligne droite. Celle-ci sert en mode Drag Course : un duel très court,



JAGUAR XKR



PONTIAC GTO



SHELBY SERIES 1



1/2 MUSTANG 428CJ



NISSAN R390 GT-1



Les crashes sont un peu surréalistes ; les voitures s'envolent très haut comme dans Destruction Derby 2.

1970 - Chevrolet
Chevelle SS 454 LS6

1998 - Dodge Viper

1968 - 1/2 Ford Mustang
428CJ

1998 - TVR Cerbera



1969 - Chevrolet Camaro ZL1



1998 - Aston Martin Vantage



1969 - Chevrolet Corvette ZL1

1997 - Chevrolet Camaro
Z28 SS LT4

1969 - Dodge Charger



1998 - Saleen Mustang S351



1971 - Plymouth Hemi Cuda



1998 - Jaguar XKR



1967 - Pontiac GTO



1998 - Nissan Skyline



1966 - Shelby Cobra 427SC

départ arrêté, où l'accélération est primordiale. Le nombre de voitures a aussi été augmenté, et les vieux monstres américains des années 60/70 (Chevrolet Camaro, Ford Mustang, etc.) côtoient les derniers modèles nippons anglais et américains (Dodge Viper, Nissan Skyline, TVR Cerbera...). De nouvelles coupes sont également disponibles, ainsi que le mode Cop Race. Comme son nom l'indique, vous incarnez cette fois les forces de l'ordre dont la mission est de serrer, sirène hurlante, des délin-

quants en les percutant. Enfin, autre nouveauté, le mode Deux joueurs via un écran splitté. Bien sûr, il était déjà présent dans Test Drive 4, mais en link — confortable mais contraignant. Bref, Test Drive 5 est un bon jeu de caisses, dans la lignée du précédent. Seulement, l'incontournable Gran Turismo a marqué les esprits pour un bon moment, et, face à lui, le soft d'Accolade ne peut pas lutter, en dépit de ses qualités évidentes.

Chon

GRAPHISME

Du même niveau de qualité que dans le précédent volet. Phases de jeu et replays soignés.

92%

ANIMATION

No problem. Ça bouge relativement bien.

91%

SON

Bruitages assez bons et musiques sympa.

89%

JOUABILITÉ

Différente selon la voiture choisie, mais dans l'ensemble c'est OK.

92%

développeur
PITBULL SYNDICATEéditeur
ACCOLADE
textes
ANGLAISgenre
COURSE
joueur(s)
1A2sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NONdifficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNEprix
A B C D E FPLAYER FUZ
93%

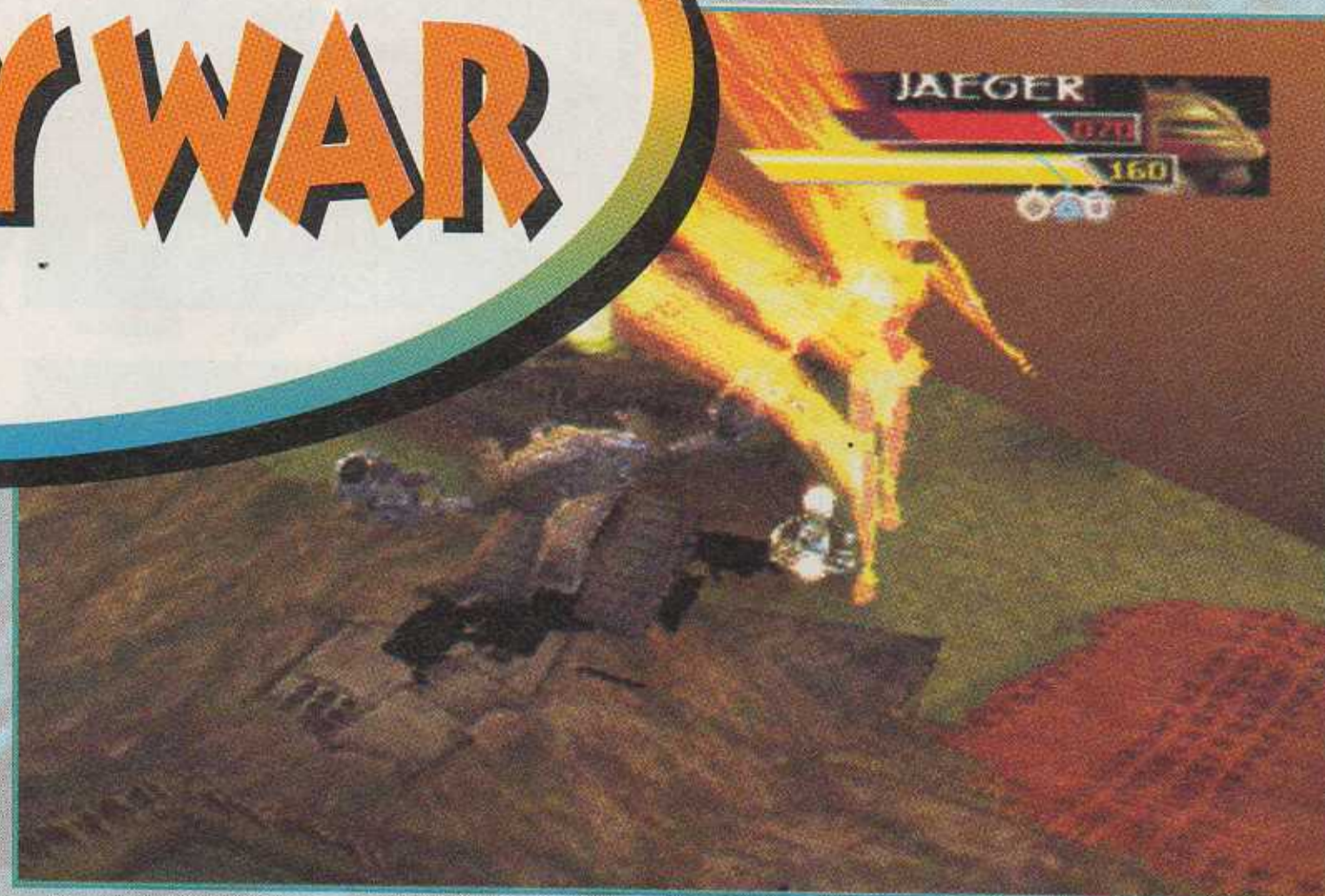
en résumé

Dans la lignée du précédent, Test Drive 5 est plus complet à tous points de vue. Un bon jeu de caisses, inférieur toutefois à Gran Turismo.

THE UNHOLY WAR

PlayStation

Unholy War est un jeu qui n'appartient à aucun style référencé à ce jour. Il convient donc de lui créer une nouvelle appellation. Et le terme le plus adapté est à mon sens « jeu de stratégie/action » ou, à la limite, « wargame arcade ».



LES CHAMPS DE BATAILLE



Si je m'étais fié à mes premières impressions, Unholy War aurait eu droit à un vol plané ! Il faut dire que j'ai horreur de perdre face à un pigiste oisif, alors que je m'entraîne depuis deux heures. Dans le cas d'un jeu aussi déroutant, où votre espérance de vie en combat ne dépasse pas la poignée de secondes, le mode Deux joueurs est idéal pour mieux comprendre l'aspect combat. Mais ce n'est qu'après un passage dans le menu Stratégie que j'ai enfin pris la pleine mesure d'Unholy War. L'aspect stratégique de ce jeu se déroule sur un champ de bataille 3D, quadrillé d'hexagones chers aux « wargamers ». Chose rare dans un ↘



LA CINÉMATIQUE

La cinématique d'intro est troublante au point qu'on se demande à quel type de jeu on a affaire. Shoot them up ? RPG ? Baston ? À aucun moment l'aspect wargame n'est suggéré.



Sur la vue d'ensemble des champs de bataille, les combattants sont animés en 3D temps réel.

PlayStation
THE UNHOLY WAR

éditeur
CRYSTAL DYNAMICS
éditeur
EIDOS
textes
ANGLAIS

genre
STRATÉGIE/ACTION
joueur(s)
1A2

sauvegarde
OUI
continue
NON

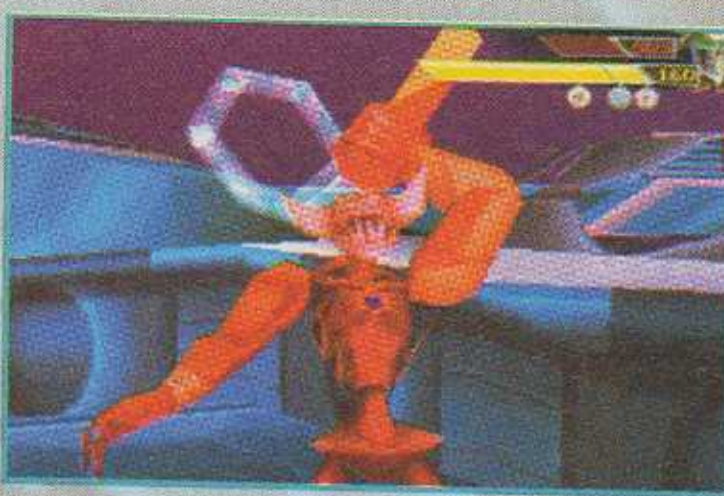
difficulté
3 NIVEAUX
durée de vie
INTÉRESSANTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN
95%

en résumé

Unholy War met le wargame à la portée de tous grâce à une résolution des combats arcade. Bien vu, mais le puriste se lassera vite.



LES BELLIGÉRANTS

Les deux camps antagonistes sont composés de sept races chacun. Si elles possèdent toutes des pouvoirs spéciaux, l'ensemble est homogène et bien équilibré.

GRAPHISME

La définition des personnages est excellente, tout comme les textures.

95%

ANIMATION

Cent pour cent 3D, l'animation des combats est de très bonne facture.

92%

SON

Sans être transcendantes, les musiques se laissent écouter.

80%

JOUABILITÉ

Déconcertante au début, mais une fois que l'on est rodé, ça tourne tout seul.

82%

100

95

90

85

83%

75

70

65

60

55

50



wargame à l'échelle individuelle, les combattants sont eux aussi à base de vraie 3D, et non en vulgaires sprites zoomés. Chaque personnage se révèle plus ou moins efficace contre un ou plusieurs ennemis, de même qu'il constituera une cible de choix pour d'autres adversaires. Il convient donc de bien cerner les points forts et les faiblesses de chacun pour s'attaquer au bon personnage. Un autre point à considérer concerne les terrains. Chacun d'eux est l'habitat naturel de l'un des protagonistes. À

« domicile », ces derniers disposent donc de bonus lors de la résolution des assauts, qui se traduit par des combats arcade en temps réel. Au cours de ces phases de jeu, on s'en prend plein les yeux : la définition des personnages, la qualité des décors ou encore l'animation des attaques sont de très bonne facture. C'est là une excellente idée qui contribuera à mettre le wargame à la portée de ceux que les résolutions sous forme d'animation précalculées ennuient.

Wolfen

NINJA

Amateurs d'action fine et subtile, passez votre chemin. Ce Ninja-là n'a rien à voir avec celui de Tenchu. Il est musclé comme un super héros américain et fait tout pour se faire remarquer. Ce jeu est tout sauf réaliste... et ça nous change un peu !



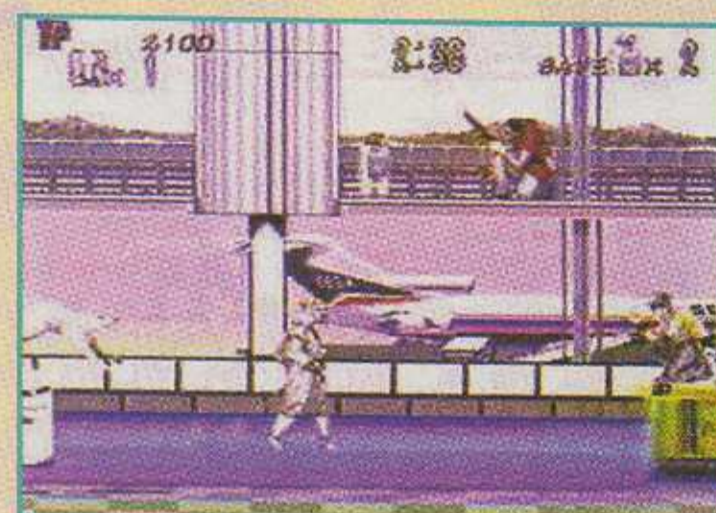
À VISAGE DÉCOUVERT

Si la séquence cinématique n'a rien d'extraordinaire dans sa conception, en revanche, on ne peut que s'incliner devant la qualité de la modélisation des visages. Une beauté à couper le souffle !

PlayStation

Les ninjas dans le temps

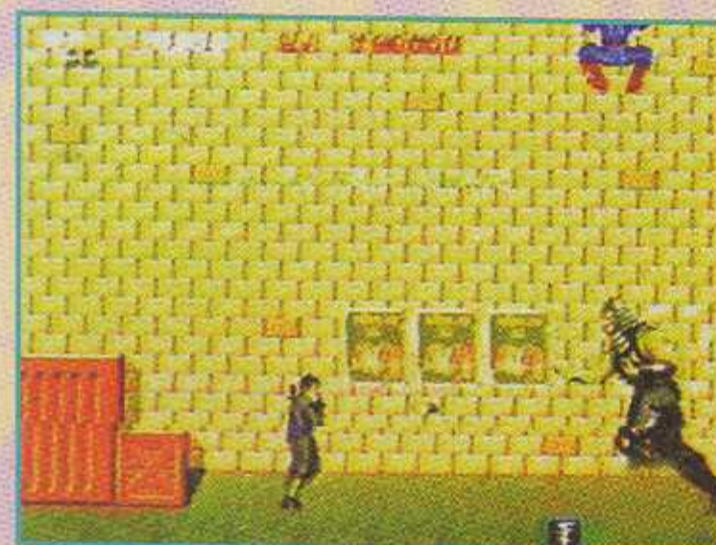
Voilà à quoi ressemblaient les ninjas dans les jeux d'arcade des années 80. C'était primaire, simpliste et bourrin, mais qu'est-ce que c'était bon. Aaah, ma bonne dame, on n'en fait plus des jeux comme ça, de nos jours. Enfin si, mais en 3D !



Shadow Dancer



Ninja Gaiden



Shinobi

Ninja est un beat'em up sauce « vieille école ». Qu'est-ce que ça veut dire ? Simplement que l'on dirige le ninja, que ce dernier rencontre plein de quidams et qu'il faut tous les aplatir pour progresser. Un principe simpliste, remixé version 3D parce qu'il faut bien se mettre à la mode ! Remarque, si ce concept n'a pas bougé depuis les ancêtres Shadow Warrior, Shinobi, Ninja Gaiden et consorts, l'habillage en 3D fait la différence et nous plonge dans une ambiance fantastique. Les niveaux sont peuplés de squelettes, de morts-vivants, de spectres, de dragons et de monstres bicéphales ↘



Armé de l'épée ultime (1 000 pièces d'or quand même) et gonflé à bloc, Ninja vous explose tous ! Arrière !

NINJA

développeur

CORE DESIGN

éditeur

EIDOS

textes

FRANÇAIS

genre

BEAT'EM UP

joueur(s)

1

sauvegarde

MEMORY CARD

continue

3

difficulté

TRÈS BALEZ

durée de vie

TRÈS LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUZ
85%

en résumé

Un excellent jeu d'arcade dont le seul défaut est la symétrie des niveaux, obligeant le joueur à répéter souvent les mêmes actions.



VARIÉ ET VASTE

Ninja, c'est une quinzaine de niveaux, très variés graphiquement et fréquentés par des ennemis, presque toujours, différents. Le plaisir de découvrir de nouveaux paysages et de se confronter à de monstres renouvelés est très motivant. On en oublierait presque l'extrême difficulté du jeu, son côté ultra-répétitif et le fait qu'on ne puisse sauvegarder qu'une partie par memory card... Eh oui, une seule, c'est peu et ça veut dire : pas le droit à l'erreur ! Un conseil : une fois votre ninja nanti de ses pleins pouvoirs et de l'épée « ultime », faites le maximum pour le garder, sans hésiter à recharger la partie dès que vous prenez une trempe. Sans cela, votre progression risque d'être fortement compromise.

prêts à vous déchirer la tête. Ninja ne souffre que d'un défaut, malheureusement de taille : son extrême répétitivité. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, elle ne vient pas des combats mais de l'agencement des niveaux. Dans chacun d'eux, il faut trouver des clés pour ouvrir des portes et poursuivre sa progression. Le problème, c'est que certains niveaux sont symétriques et qu'il faut sans cesse faire des allers-retours d'un point à un autre pour récupérer une clé, ouvrir une porte,

puis repartir en arrière pour trouver une autre clé qui ouvrira une seconde porte... Un détail qui vient fausser le rythme du jeu, pourtant bien speed. Pour une fois qu'on reproche à un jeu d'être trop long, c'est vraiment pas de bol ! Dommage car Ninja est beau et propose un vrai challenge de bon jeu d'arcade. Il faudra donc vous armer de patience pour vous atteler à la tâche, ce qui n'est pas toujours le propre des adeptes de ce style de jeu...

Leflou

GRAPHISME

Des décors variés et des effets bien travaillés.

80%

ANIMATION

La 3D n'est pas toujours fluide, mais il n'y a rien de bien grave.

87%

SON

La musique, un peu trop discrète, est couverte par de bons bruitages.

80%

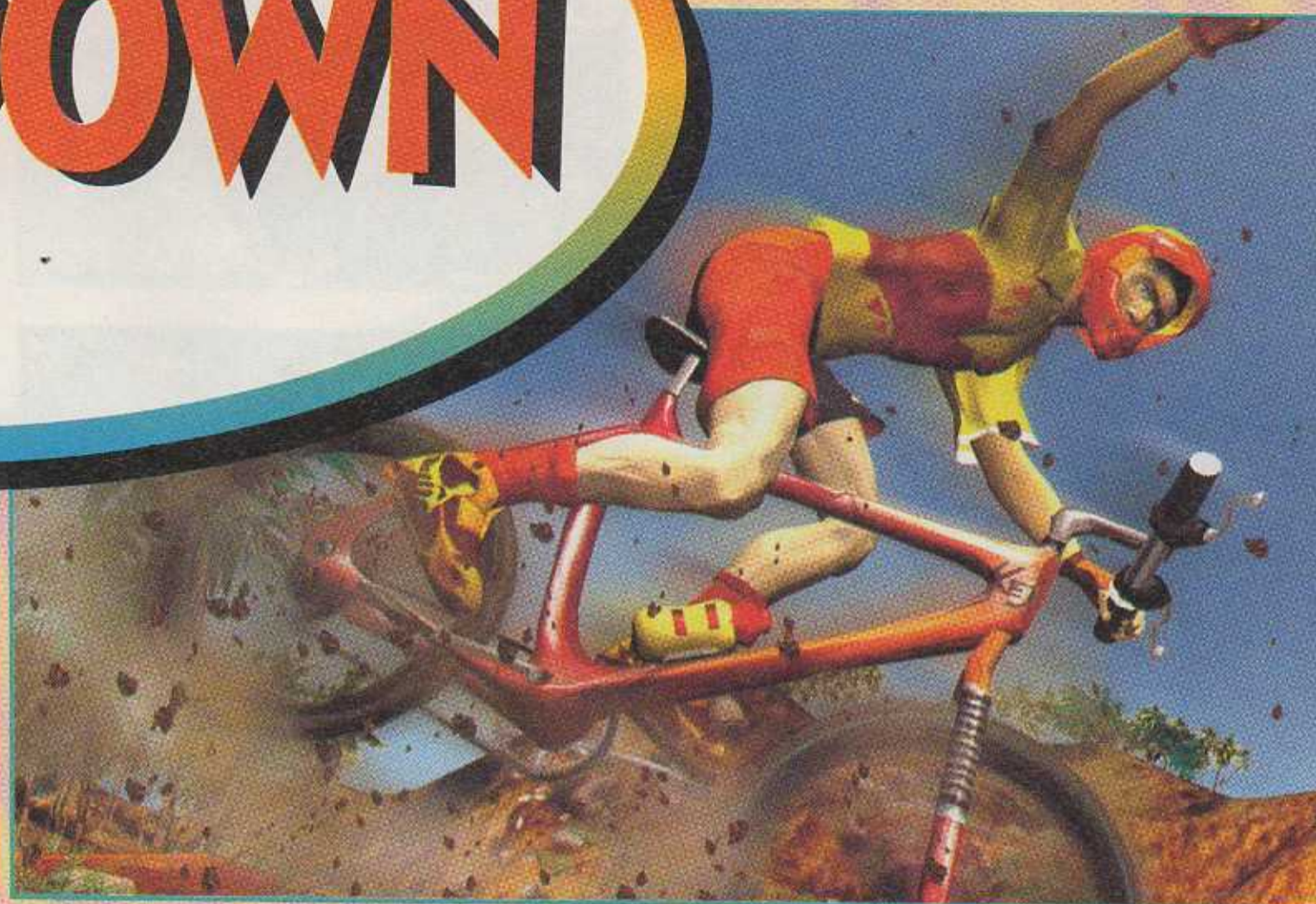
JOUABILITÉ

Certains sauts sont délicats à effectuer. Grrr... satanée 3D !

80%

RUSHDOWN

Canal+ Multimédia vous propose de vivre des sensations extrêmes, à travers la pratique de trois sports réunis sur un seul CD. Le snowboard, le canoë-kayak et le vélo tout-terrain sont au programme sur fond de rock-fusion et de jungle. Show devant !

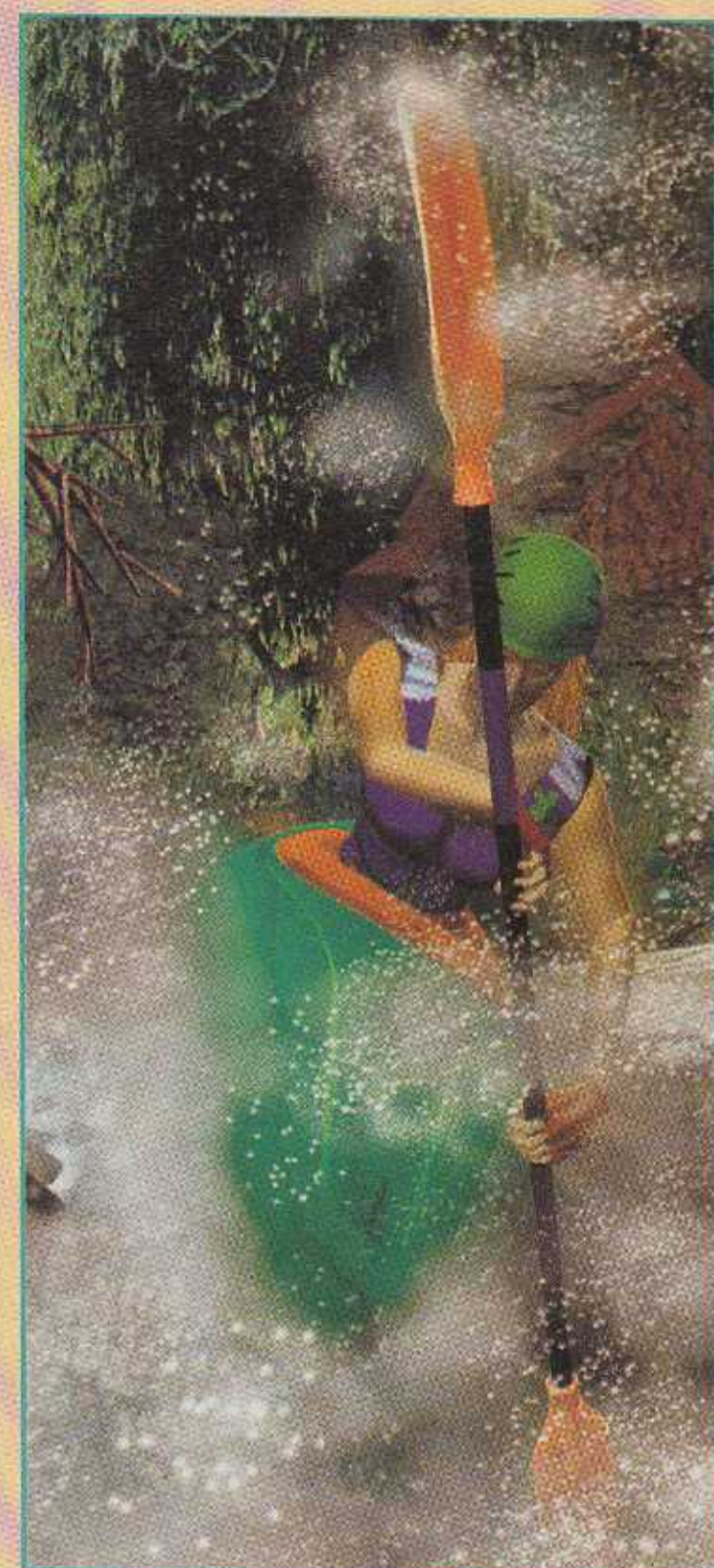


LES VUES

Trois vues sont disponibles : deux « extérieures » qui offrent un champ de vision confortable, et une vue subjective qui vous place à bord du kayak, sur votre vélo, ou votre snowboard. Cette dernière, justifiée dans les jeux de voitures, n'a pas vraiment sa place dans le cas présent, car elle n'offre pas plus de sensations.

Si le snowboard est bien représenté sur console, et qu'une tentative concernant le vélo a vu le jour avec Extreme Games (assez médiocre d'ailleurs), adapter une discipline comme le kayak est une première !

Commençons tout d'abord par le snowboard : il n'est pas aussi complet qu'un Cool Boarders 3, notamment au niveau des figures, mais procure de bonnes sensations et impressions de vitesse. Concernant le VTT, c'est plutôt bien fait, si l'on se réfère à Extreme Games 1 et 2. Le kayak, qui ne peut être comparé à aucun prédécesseur, est sans doute la discipline la plus intéressante des trois. Vous évoluez dans des tor-



rents plus ou moins pentus et tortueux, et devez gérer les courants contraires, tout en évitant les nombreux obstacles.

UN BON MODE DEUX JOUEURS

Deux modes sont disponibles : Arcade et Championnat. Dans le premier, vous enchaînez les cinq parcours d'une même épreuve, en vous battant contre le temps ; alors que dans le second, vous visitez des pays où vous enchaînez, dans chacun d'eux, les trois types d'épreuves contre le champion autochtone.

Quelle que soit l'épreuve choisie, la



Le jeu à deux est disponible alternativement ou simultanément. Dans ce dernier cas, le split d'écran peut être horizontal ou vertical.

RUSHDOWN

100

AFRIQUE



EUROPE



AMÉRIQUE DU SUD



ASIE MÉRIDIONALE



JAPON



développeur
VIRTUAL STUDIO
éditeur
CANAL+ MULTIMÉDIA
textes
FRANÇAIS

95

genre
SPORTS EXTRÊMES
joueur(s)
1A2

90

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI

difficulté
MOYENNE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

85%

PLAYER FUZ
91%

80

en résumé

75

Rushdown est un bon petit jeu qui permet de goûter à de nouvelles sensations, notamment en kayak. Bref, l'ensemble est assez réussi.

70

65

GRAPHISME

De la 3D de bonne facture ; les décors proches pixellent un peu.

89%

60

ANIMATION

Ça bouge bien et vite, surtout en snowboard ou VTT.

90%

SON

Les bruitages sont moyens et les musiques sympa, si on aime le genre.

85%

55

JOUABILITÉ

Aucun problème, c'est très jouable et instinctif.

90%

50

jouabilité est appréciable, et les sensations garanties. Le mode Deux joueurs est très bien fait, et disponible en Arcade ou Championnat, de manière alternative (contre la montre en plein écran) ou simultanée (mode Duel avec écran splitté). Chaque discipline propose cinq pistes différentes, situées dans les différents continents. Soit quinze pistes au total, ce qui n'est pas si mal. Techniquement, le soft s'en sort plutôt bien. Même si ça pixellise parfois, les graphismes en 3D sont de bonne

qualité. Les bruitages quant à eux sont assez moyens, et les musiques sont signées par six groupes français, dont Silmarils et Spicy Box. Les connaisseurs apprécieront. Bref, le bilan est plutôt positif pour Rushdown, et les amateurs de mountain bike ou de kayak y trouveront leur compte. Mais si seul le snowboard vous branche, il vaut mieux chercher ailleurs votre bonheur. Avec Cool Boarders 3 par exemple !

Chon

HOLY MAGIC CENTURY

Présenté en OTW dans notre numéro d'été, Quest 64 déboule en France sous le nom de Holy Magic Century, à un moment où les RPG brillent par leur absence sur N64.



Holy Magic Century est un RPG qui s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. À ce titre, il a fait l'objet d'une traduction intégrale en français qui le rend très accessible. Il met en scène un jeune héros très attachant plongé dans un monde médiéval-fantastique intégralement en 3D. Chose étonnante, le champ de vision, bien que très lointain, ne souffre d'aucun problème de clipping. Tout au plus, note-t-on une légère brume à l'horizon. L'interface est bien conçue avec une organisation de l'équipement très simple et des notions de magie reposant sur les quatre éléments. La gestion des combats est, quant à elle,

Nintendo 64

Nintendo 64 HOLY MAGIC CENTURY

développeur	IMAGINEER INTERACTIVE
éditeur	KONAMI
textes	FRANÇAIS
genre	RPG
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	GENTILE
prix	A B C D E F



originale au point qu'elle paraît déconcertante de prime abord. Elle intègre des notions tactiques simplistes et des menus d'icônes très explicites. Bref, on aurait presque pu qualifier ce soft d'« initiation au jeu de rôle » si son interface avait été plus conventionnelle. Cependant sa réalisation de qualité le hisse au rang des bons investissements... en attendant Zelda !

Wolfen

en résumé

Ce RPG mignon tout plein s'adresse surtout à un jeune public. Son interface un peu déconcertante risque toutefois de poser problème.



Déroutants au début, les combats, mi-arcade mi-tactique, sont gérés en 3D temps réel.

GRAPHISME

Les graphismes colorés sont de bonne facture et plairont aux petits.

91%

ANIMATION

Les déplacements sont très bien gérés, les combats un peu moins.

85%

SON

Sans être géniales, les musiques sont de circonstance.

84%

JOUABILITÉ

L'interface sort des sentiers battus, mais se révèle un peu déconcertante.

85%

A L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM **BLADE** LE 18 NOVEMBRE,
PLAYER ONE VOUS OFFRE UN TATOUAGE.

Il signifie que vous êtes membres d'une société secrète d'immortels,
 régie selon les lois d'un conseil très spécial, le conseil d'Erebus.

12 FAMILLES EN SONT LEUR DESCENDANCE



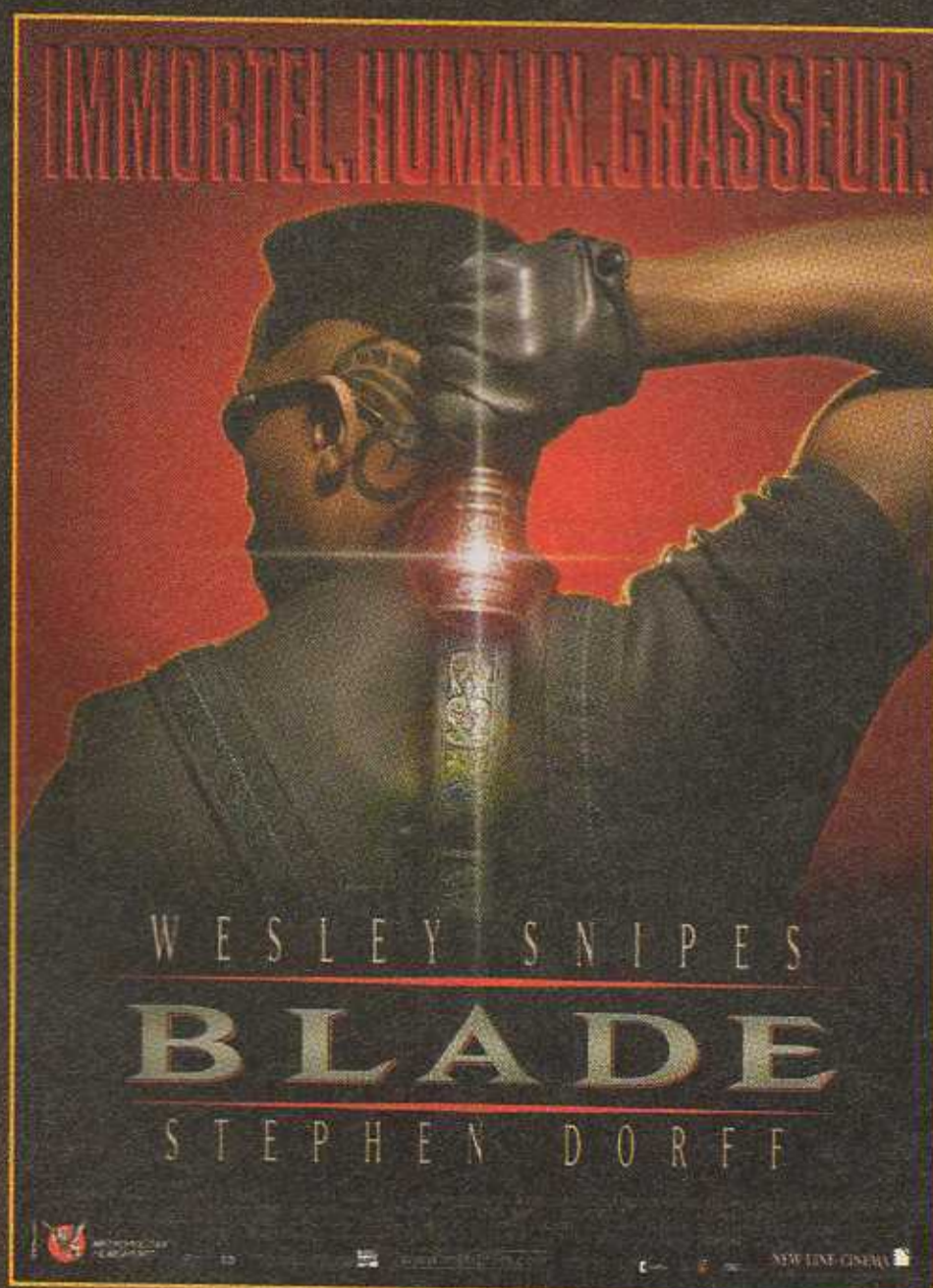
CADEAUX

Si vous avez le tatouage
 collector **BLADE**,



c'est que vous avez été élu
 pour combattre le plus assoiffé
 d'entre eux, **DEACON FROST.**

Renvoyez alors votre tatouage
BLADE comme preuve au journal*,
 nous vous le renverrons avec le
 tee-shirt et le CD-Rom du film.



Pour savoir ce que membre
 d'une famille veut dire :
www.metrofilm.com



LEMMINGS & OH NO! MORE LEMMINGS

Dans la série des compilations nostalgiques, Psygnosis nous propose sur PlayStation les deux premiers volets de Lemmings. Retour sur un titre qui a fait les beaux jours de la micro, puis de la SNES.



Pour ceux qui ne les connaissent pas encore, les Lemmings sont de petits rongeurs à la chevelure verte, qui se caractérisent par un manque de cervelle évident. La seule initiative dont ils sont capables est d'avancer droit devant eux, au mépris des nombreux pièges et dangers, et de faire demi-tour s'ils rencontrent un obstacle. Votre but est de les amener vers la porte de sortie, afin d'en sauver un pourcentage donné, qui varie selon le niveau choisi. Pour cela, vous devez diriger les Lemmings en leur attribuant des capacités temporaires (bâtir, creuser, etc.) ou permanentes (bloquer, grimper, parapluie, etc.).

Graphiquement, le soft n'a pas bougé d'un poil. Il conserve sa 2D et ses sprites rikikis, mais qu'importe, car l'intérêt du jeu n'est pas là. Le CD comprend les deux premiers volets : Lemmings et Oh no ! More Lemmings (à ne pas confondre avec Lemmings 2 sur SNES), soit 209 niveaux au total, pour le prix attractif de 169 francs. Les niveaux sont désormais disponibles dès le début, et vous les passez dans l'ordre que vous souhaitez. Seul petit reproche : il n'est plus possible de changer de compétence quand le jeu est en pause. Ce qui est très ennuyeux quand on joue des niveaux très difficiles, exigeants en termes de timing.

Chon



Les graphismes n'ont pas du tout évolué, mais ces petits crétiens de Lemmings sont tellement mignons qu'on leur pardonne.

PlayStation

PlayStation

LEMMINGS & OH NO!
MORE LEMMINGS

développeur
DISTINCTIVE DEV. LTD
éditeur
PSYGNOSIS
textes
FRANÇAIS

genre
REFLEXION
joueur(s)
1

sauvegarde
MEMORY CARD
continue
INFINI

difficulté
PROGRESSIVE
durée de vie
BONNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Les deux premiers volets sur un CD sont proposés à un prix si raisonnable que leur acquisition est indispensable !

GRAPHISME

Conversion fidèle avec une 2D rudimentaire. Un effort aurait pu être fait...

40%

ANIMATION

Pas de problème. Remarquez, il n'y a pas grand-chose à animer !

88%

SON

Bruitages moyens. On retrouve avec joie les musiques rigolotes.

85%

JOUABILITÉ

Pas de problème, si ce n'est l'impossibilité de changer de sélection lors d'une pause.

91%

complétez votre collection !



79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover...
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF III, Ganbare Goemon, Tetrisphere...
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark.
Cadeaux : la règle marque-page Fighting Force, Troc en Stock.



80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98...
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III...
Ultra Player One : Shining the Holy Ark.
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98.



81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98...
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga...
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.



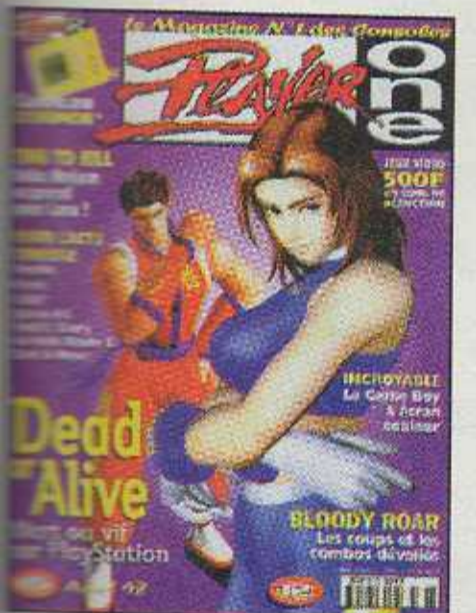
82 janvier 98
Dossier : spécial Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders...)
Tests : Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma...
OTW : X-Men VS Street Fighter, Chronoa of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2...
Guide : Les Boucliers de Quetzacoatl.
Cadeaux : CD audio Cool Boarders 2



83 février 98
Tests : Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race...
OTW : Gran Turismo, Yoshi's Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash...
Guide : Tomb Raider II
Cadeaux : Les lunettes spécial surf



84 mars 98
Tests : Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98...
OTW : Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade...
Guide : Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)



85 avril 98
Tests : Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas...
OTW : Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J. League, Wonder 3, R. Types...
Guide : Bloody Roar.



86 mai 98
Dossiers : Resident Evil 2, Gran Turismo.
Tests : Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98...
OTW : Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64...
Cadeau : poster géant Tekken 3.



87 juin 98
Dossiers : Foot (APS 98, Coupe du Monde 98, ISS...), les métiers du jeu vidéo.
Tests : Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98...
OTW : Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbike, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2...
Cadeau : les musiques Sentinel Returns.



88 juillet/août 98
Dossier : E3, tous les hits à venir.
Tests : Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64...
OTW : Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24...
Cadeau : la K7 vidéo intégrale de Tekken.



89 septembre 98
Dossier : Tekken 3
Tests : Banjo & Kazooie, Tombi, Bomberman World, Point Blank, ISS'98...
OTW : Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear, F_Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silhouette mirage, Kagero...
Cadeau : le Stick'n Play Medievil + le CD audio Wild 9.



90 octobre 98
Tests : Medievil, Wild 9, Deep Fear, F1-World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius...
OTW : Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphin's Dream, Radiant Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race...
Cadeau : le CD audio Psybadek.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - service anciens n° - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.**
 Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de Player One suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.
 Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

												Attention !					
												Les numéros					
												1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53		sont épuisés.			
25	26	28	29	30	32	33						Prix par exemplaire	Qté	Total			
36	37	38	39	40	41						35 F (28 F + 7 F)						
42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	37 F (30 F + 7 F)						
54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	39 F (32 F + 7 F)		
77	81	82	83	87	90						42 F (35 F + 7 F)						
88												46 F (39 F + 7 F)					
89												41 F (34 F + 7 F)					

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

Commandez aussi sur le 3615 Player One

Vite Vite



PLAYSTATION

Megaman X4



prix **80%**

éditeur
CAPCOM
textes
ANGLAIS
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
MEMORYCARD
continue
OUI

Comme Megaman 8, Megaman X4 arrive en même temps que Megaman Legend (le seul en 3D). C'est un peu curieux, mais c'est comme ça ! Ça ne veut pas dire qu'il faille boudier ce quatrième opus de la série, démarrée sur Super Nintendo. Loin de là. Ce Megaman X4 possède de bonnes qualités. Les graphismes, par exemple, tirent profit de la résolution de la Play et font de cet épisode, le plus beau sorti jusqu'à présent. L'animation n'est pas en reste et ne souffre d'aucun reproche. Il faut dire que Capcom constitue encore une référence en matière d'animation 2D. Les deux héros du jeu (Megaman et Zero) courent, sautent et s'accrochent à la perfection, comme s'ils étaient tirés d'un dessin animé. En revanche, côté jeu (comme pour Megaman 8), c'est toujours pareil. Il faut lasser les boss des niveaux (souvent faciles, les niveaux) dans le bon ordre, et récupérer leur arme afin de pouvoir détruire les suivants. D'où le défaut : se taper le niveau pour rien et se faire buter par le boss parce qu'on n'a pas la bonne arme. Vous me direz « normal, c'est du Megaman », mais je vous répondrai que la surprise est un atout majeur dans un jeu, et que ce n'est pas en modifiant au compte-gouttes un principe, aussi bon soit-il, qu'on allèche le joueur. C'est vrai que c'est actuellement une habitude chez Capcom... Mais bon, Megaman X4 reste quand même un bon jeu, sauvé par sa qualité technique et l'aura de son héros.

Wonderman



PLAYSTATION

NHL 99



prix **89%**

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
FRANÇAIS
genre
SIMU DE HOCKEY
nombre de joueurs
1A4
sauvegarde
OUI
continue
NON

Sur le front des patinoires, rien de neuf si ce n'est l'arrivée de l'édition 99 de NHL. Comme toujours, la mise à jour annuelle de la simulation de hockey d'Electronic Arts monopolise le haut du podium par l'excellence de sa réalisation. Si l'on excepte la banque de données, la seule véritable innovation est relative à l'intégration de notions tactiques qui feront le bonheur des puristes. Graphiquement, ce volet de NHL reste identique au précédent, et son achat ne s'impose sans doute pas, à moins d'être un vrai fondu de ce sport.

Wolfen

PLAYSTATION

Nascar 99



prix **50%**

éditeur
ELECTRONIC ARTS
textes
ANGLAIS
genre
COURSE DE NASCAR
nombre de joueurs
1A2
sauvegarde
MEMORYCARD
continue
NON

Après un premier volet relativement bon, le Nascar d'Electronic Arts arrive dans sa version 99. Et là, c'est pas franchement la joie. Tout d'abord, les graphismes semblent avoir perdu en richesse et en qualité. Ensuite, sur les 18 circuits disponibles, on dénombre pas moins de 16 ovales. Et même si la conduite varie légèrement d'un ovale à l'autre, ça fait quand même un peu beaucoup. Et pour couronner le tout, la jouabilité est loin d'être évidente ; les voitures ont du mal à braquer. Ce volet 99 ne vaut donc pas le coup, surtout si vous possédez la mouture précédente.

Chon



NHL 99 (PlayStation)

LE ZOOM DE VITE VU

La référence en matière de hockey dans sa mise à jour annuelle. Pas de révolution sur la glace...

PLAYSTATION

V 2000

prix **60%**

éditeur
GROLIER

textes
FRANÇAIS

genre
SHOOT'EM UP 3D

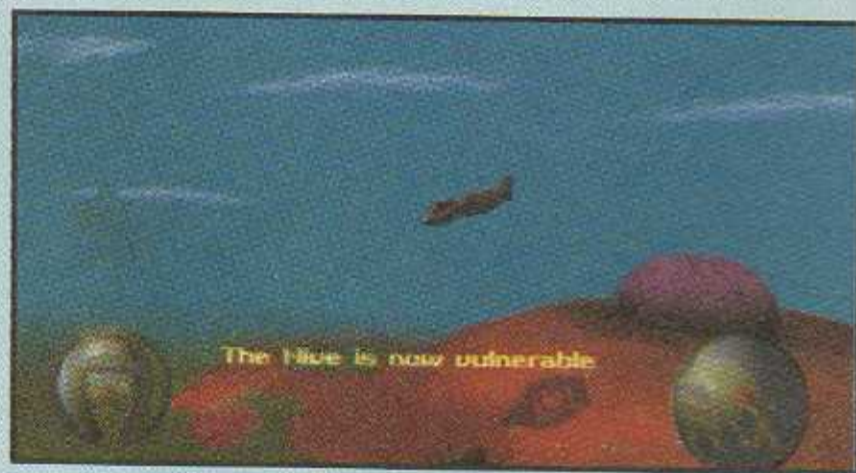
nombre de joueurs
1

sauvegarde
MEMORY CARD

continue
SI ON VEUT



V 2000 est la suite de Virus, un vieux jeu sorti il y a plus de dix ans sur Archimède, puis sur Amiga. Son auteur, David Braben, est surtout connu



pour Elite, un des meilleurs jeux de simulation stratégique spatiale de tous les temps. Dans V 2000, vous devez sauver le monde d'une invasion d'insectes extraterrestres, lesquels propagent un virus mortel. Par ailleurs, ce jeu développe un côté stratégique fort sympathique. Ainsi, pour augmenter la puissance de votre vaisseau, vous devez chercher les habitants de la planète et les ramener à votre base (genre Choplifter). En échange de quoi, ils créent de nouvelles armes.

En fait, V 2000 serait vraiment génial, s'il n'avait un défaut rédhibitoire, le pire qui puisse exister dans un jeu vidéo : le vaisseau n'est pas du tout maniable. Il possède une trop grande inertie qui vous fait quasiment rater à chaque fois l'endroit où vous voulez aller ! Qui plus est, la vue utilisée n'est pas la meilleure qui soit ; une vue arrière stable du vaisseau aurait été nettement plus agréable. Comble de tout, tirer fait reculer le vaisseau, et comme l'inertie est importante, vous perdez de vue la cible et mettez un temps fou à la retrouver ! Tout ça confère à V 2000 un aspect stressant et crispant, pas loin de vous donner envie d'attraper le paddle, de le mordre, de l'écraser, de le jeter avec violence par la fenêtre ou en-

core de sauter dessus à pieds joints. Dommage, vraiment dommage, Virus méritait mieux que cette suite... et David Braben aussi !



Wonder

PLAYSTATION

Megaman 8

prix **60%**

éditeur
CAPCOM

textes
ANGLAIS

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1

sauvegarde
MEMORY CARD

continue
OUI



Megaman, l'un des plus anciens héros de jeux vidéo, compte une bonne douzaine de titres. Ce Megaman 8 fait suite au seul opus de la Super Nes (Megaman X est une série à part entière). Ayant peu évolué, ce nouvel épisode n'apporte pas grand-chose. C'est le même principe que sur Nes, il faut trouver le bon ordre pour effectuer les niveaux et passer les boss plus facilement. Les graphismes bien jolis ont un genre pastel, mais on attend autre chose sur Play'.

Seuls les fans trouveront leur compte dans ce Megaman 8... et encore, Megaman X4 et Megaman Legend sortent en même temps !

Wonder

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA TRAYER

Dans le numéro de novembre,
4 séries :

- You're Under Arrest
- Ah! My Goddess.
- Dragon Head.
- (en sens japonais)
- Flag Fighter.

+ toute l'actualité sur la janimation

132
pages

En vente
le 28 octobre.

100%
mangas

Vite Vu

PLAYSTATION

Actua Tennis



prix **10%**

éditeur
GREMLIN
textes
ANGLAIS
genre
TENNIS
nombre de joueurs
1A2
sauvegarde
OUI
continue
NON

Actua Tennis fait partie de ces jeux que les éditeurs « oublient » de nous envoyer avant leur sortie. Et lorsque l'on se retrouve à tester la version finale déjà commercialisée, ce n'est jamais bon signe. Le menu laisse bien augurer le meilleur, mais la réalisation est déplorable ! C'est laid, l'animation est inqualifiable tant elle ne rime à rien. Enfin, au niveau de la jouabilité, c'est grotesque. Pour couronner le tout, il y a All Star Tennis qui sort quasiment au même moment. Bref, n'ayant rien pour lui, Actua Tennis remporte haut la main la palme de la plus grosse m... du mois, si ce n'est pas de l'année.

Wolfen Furax

PLAYSTATION

NFL Xtreme



prix **89%**

éditeur
SONY
textes
ANGLAIS
genre
FOOTUS
nombre de joueurs
1A2
sauvegarde
MEMORY CARD
continue
NON

NFL Xtreme est au foot US ce que NBA Jam fut au basket : un jeu très axé arcade, avec des effets de lumière et des coups spéciaux. Mais attention, comme tous les jeux de foot américain, NFL Xtreme s'adresse avant tout aux initiés. De ce fait, si vous souhaitez vous amuser malgré votre ignorance des règles, et des nombreuses combinaisons stratégiques, c'est raté. En revanche si vous êtes fan du genre, vous trouverez votre bonheur avec ce titre plus musclé que les simples simulations.

Chon

NINTENDO 64

SCARS 64



prix **80%**

éditeur
UBI SOFT
textes
FRANÇAIS
genre
COURSE
nombre de joueurs
1A4 SIMULT.
sauvegarde
MEMORY PACK
continue
OUI

Préésenté sur Playstation dans le n° 89 de Player One, SCARS fait son apparition sur la console de Nintendo. Le constat est hélas le même que sur PlayStation.



Rien à dire côté technique ; le jeu est plutôt bien gaulé graphiquement (effets de lumière et tout le toutim). Là où le bât blesse, c'est au niveau du fun qu'est censé procurer le jeu, et qui se transforme plutôt en crispation. Pourtant, on retrouve toutes les options qui ont fait le succès d'un jeu comme Mario Kart. Le problème vient d'un très mauvais réglage de la difficulté. Les adversaires vous collent toujours au train, que vous pilotiez bien ou mal. Difficile donc de faire l'effort pour apprendre à bien jouer, ça ne vous servira pas à grand-chose. Mieux vaut se concentrer sur la puissance des armes et leur utilisation, au bon moment et au bon endroit. On est loin du jeu de course fun et convivial désiré à la base par les développeurs. Un autre détail vient ternir le tableau : les véhicules proposés. Aucun d'entre eux n'adhère vraiment à la route. Il est vraiment désagréable d'avoir en permanence la sensation de piloter des savonnettes. SCARS 64 ne fait évidemment pas le poids face à Diddy Kong ou Mario Kart. Reste un mode de jeu à quatre, qui permet de s'amuser à peu près convenablement. Dans cette configuration, vous ne pourrez pas pes-



ter contre la machine, ni être victime d'une injustice. Si vous paumez, ce sera à votre voisin que vous le devrez et ça, c'est toujours plus marrant.

Leflou

PLAYSTATION

Legend

prix **30%**

éditeur	INFOGRAMES
textes	FRANÇAIS
genre	BEAT'EM UP
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	NON



Au secours ! Legend est une daube monstrueuse ! Certes le style est bourrin, mais ce n'est pas une raison pour attribuer seulement deux séries de coups par héros. Ensuite, Legend a un énorme problème de rythme : l'action est d'une lenteur affligeante. Et des tas de détails « réalistes » viennent la perturber ; ainsi votre héros perd son arme dès qu'il se fait toucher par un ennemi. On passe alors son temps à aller rechercher les armes perdues. Enfin, le jeu à deux est très confus, tout cela à cause d'une aire de jeu trop étroite. À quoi sert la 3D ?

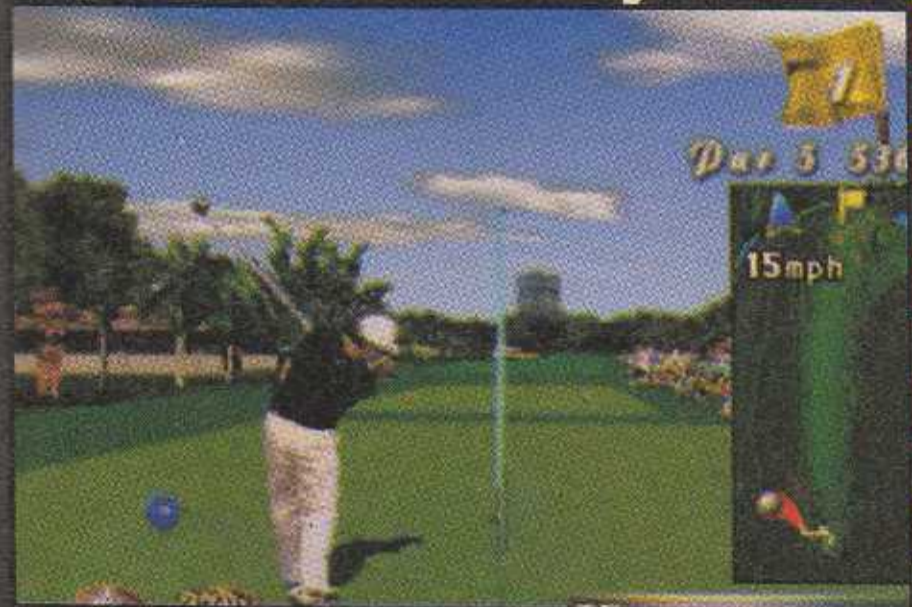
Leflou

NINTENDO 64

Waialae Country Club

prix **50%**

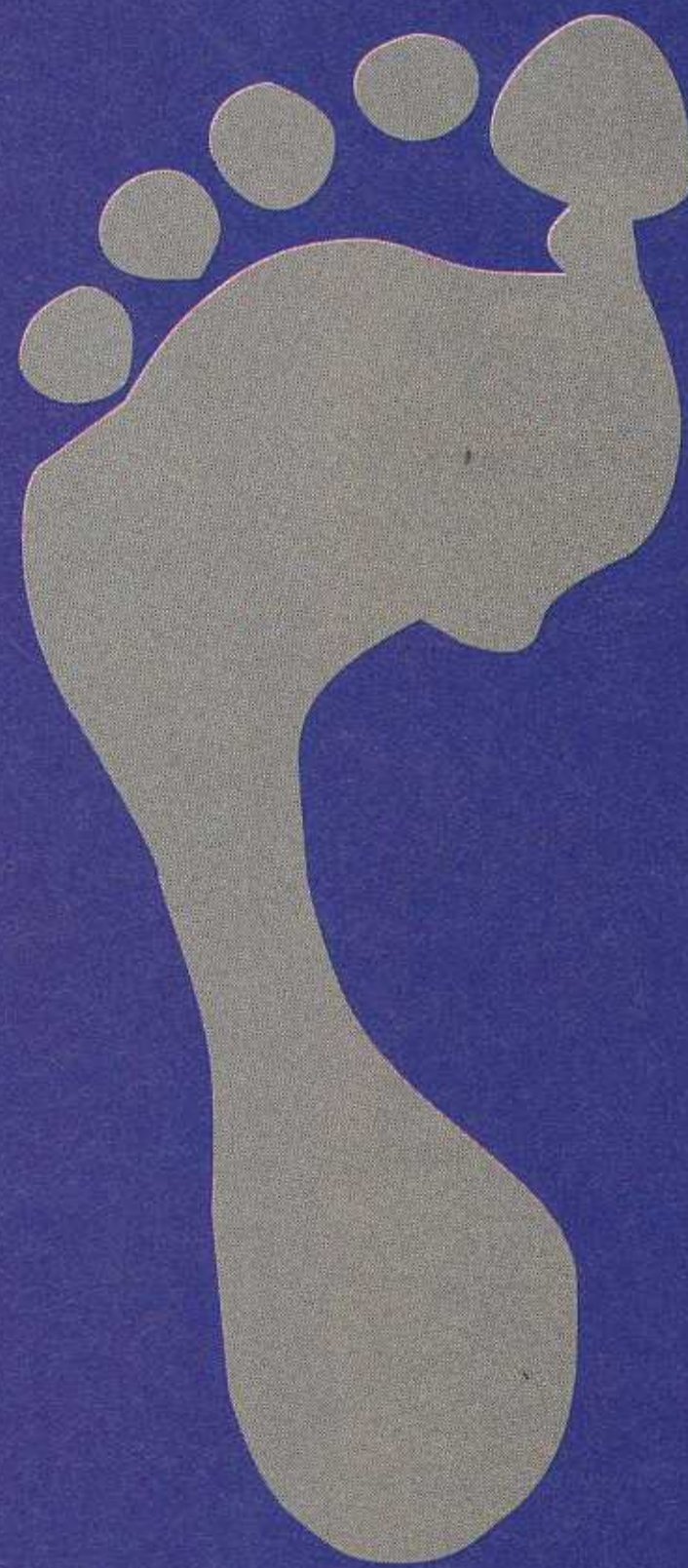
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	GOLF
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	NON



Si T&E Soft n'en est pas à son premier jeu de golf, il s'agit de sa première expérience sur N64. Disons le tout net, le bilan est catastrophique. Les graphismes évoquent ceux de Pebble Golf Links sur... Megadrive ! C'est flatteur pour la 16 bits. Il y a trop peu de nuances entre les verts pour permettre de juger clairement le parcours. Mais le pire de tout est incontestablement le putting. La grille censée vous indiquer la dénivellation du green est tellement floue qu'on ne peut rien évaluer. Bref, en matière de golf, tout reste à faire sur N64.

Wolfen

POUR ne plus jouer comme un

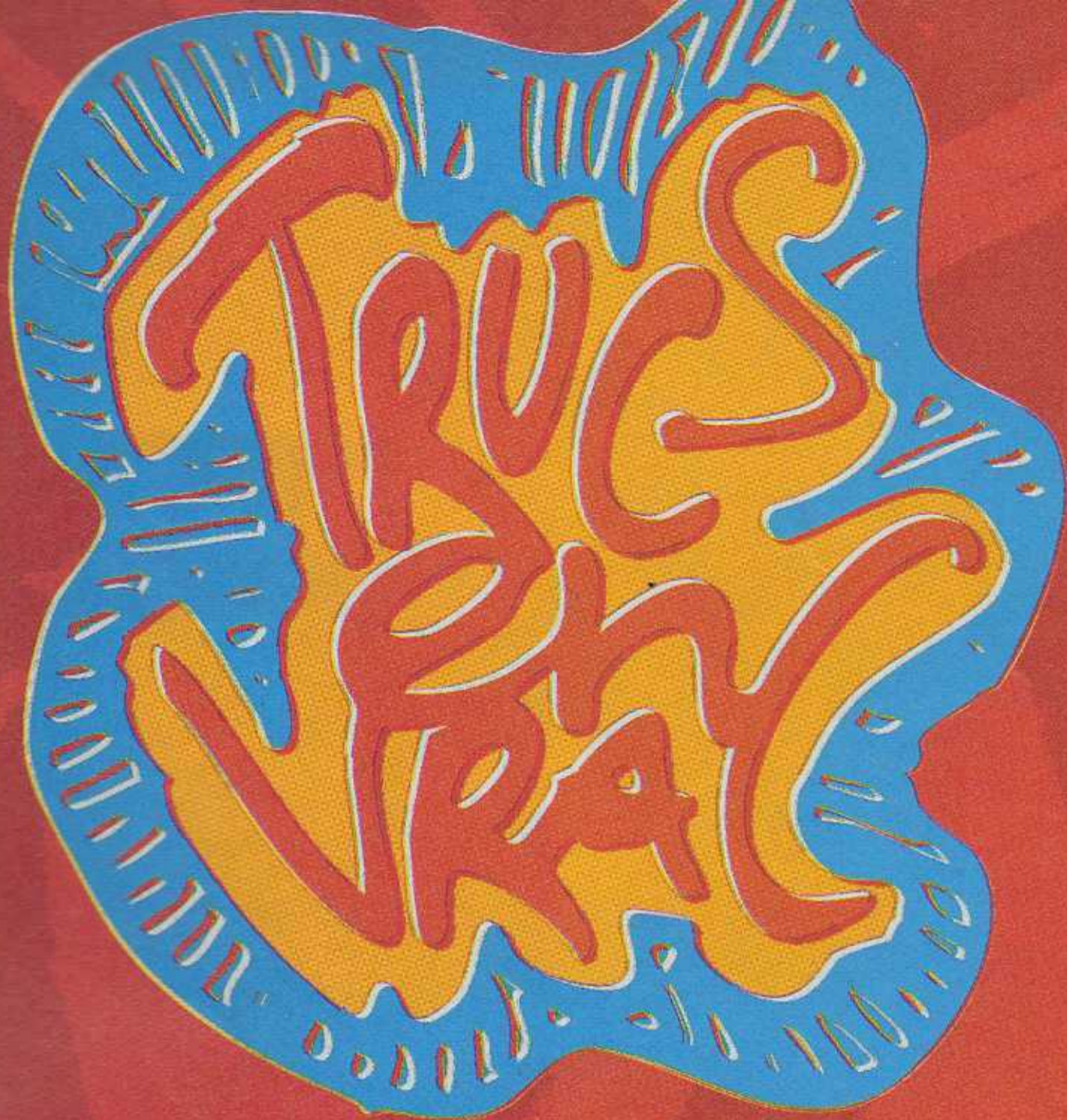


The game is not over*

* T'as pas fini de jouer

0 836 68 77 33

ASTUCES, SOLUCES ET NEWS



Tricheurs de France, de Navarre et d'ailleurs, hello ! Avec la fin d'année qui approche, les sorties se font de plus en plus pressantes et les astuces commencent à s'accumuler. À propos de celles que vous m'adressez, laissez tomber les cheat modes et concentrez-vous plutôt sur des aides de jeu bétons. Quant aux artistes qui m'envoient leur plan, réalisez-le sur un format A4 au maximum (pour des raisons techniques). Merci à tous. Salut !

Wonder, zombifié après trois nuits blanches.

Mots de passe

Pitfall 3D (PlayStation)

- Niveau 3 avec 57 vies : DISCOLIGHTS5

The Lost World (Saturn)

- Mode Easy + pas de Sang : XXXXXXXXXXXX
- Select Stage (la sélection se fait ensuite dans le menu Option) : XAXYYYYZXYY
- Galerie pour tout dinosaure : XZXYYYYYZXYY
- Galerie du chasseur : AXXYAYXXXXY

Bomberman World (PlayStation)

Eh tous les codes explosifs de Bomberman, tous !

- Niveau 1-1 : 8010
- Niveau 1-2 : 1180
- Niveau 1-3 : 8086
- Niveau 1-4 : 2919
- Niveau 1-5 : 1021
- Niveau 2-1 : 0127
- Niveau 2-2 : 1220
- Niveau 2-3 : 1018

Banjo-Kazooie

Transformations des héros, objets supplémentaires...

Clark Kent



Le nouveau hit de Nintendo/Rare à peine sorti, et voilà

déjà des codes pour le jeu des animaux mélomanes. Mais il va falloir jouer un petit peu pour mériter tous ces codes ! Ceux-ci se font dans le château de sable de la Baie du Trésor : il faut exécuter une attaque de Bec Assaut sur les lettres correspondantes. De plus, ces codes doivent être « débloqués » en réussissant les jeux de puzzle

dans la maison de Banjo (faire C-Haut devant le portrait de la taupe au-dessus de la cheminée).
- Banjo a une grosse tête : **BOTTLESBONUSONE**

- Banjo a des gros pieds et poings : **BOTTLESBONUSTWO**
- Kazooie a une grosse tête : **BOTTLESBONUSTHREE**
- Banjo maigre : **BOTTLESBONUSFOUR**
- Banjo maigre + gros poings et pieds : **BOTTLESBONUSFIVE**
- Combinaison des 5 codes précédents : **BIGBOTTLESBONUS**



LE CODE DU MOIS



- Machine à laver : **WISHYWASHYBANJO**

- Défaire un code : **NOBONUS**
Pour les codes suivants, il faut au préalable avoir obtenu les trois livres de sorts (au Pic Polaire, au

Manoir du Monstre Malsain et dans la Baie du Rusty Bucket).
- 200 œufs : **BLUEEGGS**
- 100 plumes rouges : **REDFEATHERS**
- 20 plumes d'or : **GOLDFEATHERS**
- 200 œufs et 100 plumes : **BRELDUFEATHERGGG**
- Restaure tous les objets : **BLUEREDGOLDFEATHERS**

Armored Core

Changer la vue

Alain Afleflou

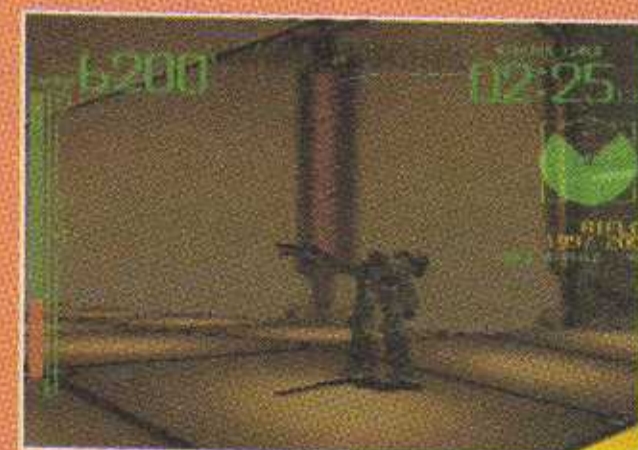


Pour obtenir la vue subjective maintenez

Start ; le jeu sera alors sur Pause. Revenez dans la partie



pour obtenir la vue désirée. En ce qui concerne la vue extérieure (caméra fixée dans le décor du niveau) maintenez



alors sur Pause. Revenez en jeu pour voir le résultat de la manip'. Pour repasser en vue classique, mettez-vous sur Pause puis retournez dans la partie.

Sonic R

Zoom

Olivier R.

Saturn

Dans n'importe quel écran de menu, appuyez sur L ou R pour zoomer ou « dézoomer » sur le logo qui se trouve en arrière-plan.



Castlevania X : Symphony Of Night

Déformation du texte

Comte von Sarovitch

PlayStation

Voilà un p'tit truc rigolo pour le dernier-né de la saga de Dracula. Pendant les pages de Loading, utilisez la croix de direction pour déformer le texte.



MDK

Accélération du jeu, gag et récupération de l'énergie

Steve Austin

PlayStation

Pour traverser tous les niveaux à la vitesse de l'éclair, faites une Pause puis appuyez sur Bas, L1, Haut et ; revenez en jeu et refaites Pause tout de



San Francisco Rush

Gros pneus, conduire une voiture en flammes, etc.

Maxime Le Forestier

Nintendo 64

Pour augmenter la taille des pneus arrière, allez à l'écran de sélection des voitures. Maintenez C-Droite puis C-Gauche, libérez-les et maintenez C-Gauche puis C-Droite. Pour les pneus avant, la manip' est inversée, C-Gauche puis C-Droite, libérez-les et C-Droite puis C-Gauche. Recommencez ces codes pour obtenir des pneus encore plus gros.



Pour conduire la voiture enflammée, maintenez C-Haut et appuyez quatre fois sur Z à l'écran de sélection des voitures. Refaites ce code pour avoir le choix entre deux voitures de ce type.



Pour inverser les commandes de direction, sélectionnez « Mirror » dans le menu d'options puis maintenez les quatre boutons C. Ensuite, appuyez sur Gauche ou Droite du paddle pour faire apparaître l'option « Extreme ». Enfin, pour flotter dans l'air,

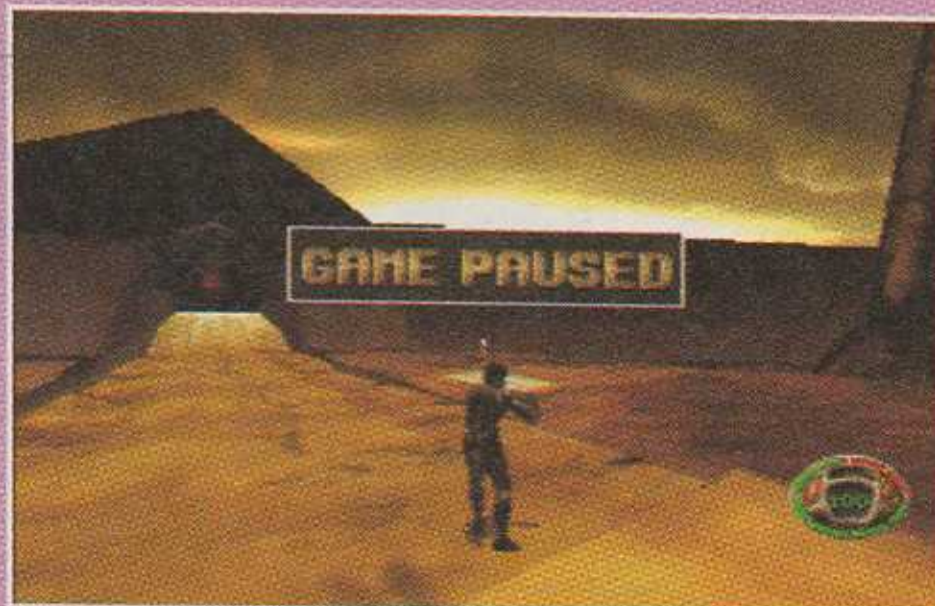


entrez d'abord le code qui vous ramène à l'endroit exact d'un accident (voir PO 83). Commencez à jouer, puis maintenez le bouton de frein et appuyez sur C-Haut ; votre voiture s'élèvera dans les airs. Attendez qu'elle finisse de clignoter pour refaire le code et aller encore plus haut.



suite. Ensuite, appuyez sur Droite, ●, ▲, ● et X. Retournez au jeu et appuyez sur R2 pour accélérer. Si vous voulez faire le plein d'énergie, allez sur Mars et vous repartirez... Euh, non ! Faites plutôt Pause, puis appuyez sur Bas, L1, Haut et ; revenez en jeu et refaites Pause tout de suite. Ensuite, appuyez sur Droite, L1, ▲, L1 et Bas. Quand vous reviendrez

en jeu, vous serez à fond la forme ! Enfin, pour recevoir la vache d'Earthworm Jim sur la tronche, faites Pause et appuyez sur Bas, L1, Haut et ; revenez en jeu et refaites Pause tout de suite. Ensuite, appuyez sur Haut, Bas, Bas, L1 et Droite. C'est en revenant dans le cours du jeu que le percutant bovidé vous tombera dessus.



Mots de passe

- Niveau 2-4 : 0804
- Niveau 2-5 : 0714
- Niveau 3-1 : 1027
- Niveau 3-2 : 2413
- Niveau 3-3 : 3009
- Niveau 3-4 : 6502
- Niveau 3-5 : 6809
- Niveau 4-1 : 0627
- Niveau 4-2 : 8808
- Niveau 4-3 : 3674
- Niveau 4-4 : 4891
- Niveau 4-5 : 0605
- Niveau 5-1 : 0730
- Niveau 5-2 : 2151
- Niveau 5-3 : 3562
- Niveau 5-4 : 3812
- Niveau 5-5 : 2203
- 2 niveaux Battle supplémentaires : 5656

Vigilante 8 (PlayStation)

Voici des mots de passe qui vous amèneront à différents endroits du jeu pour chacun des personnages.

- Chassey Blue : AOGIKYFGQQTWGA YMBEJEOPDHYHZV RIPJNYEPGFPJAI
- Slick Clyde : TNLCROHSQAZDMQ QDANNFHMSLBMWF FYLYRFKEAHGGAW OIRYEEBGDBNHB
- Shiela : EDAOHLJIOUEDBA HSDNTZSGVOGCLP NTWZYUQSPXMHMB
- John Torque : WSLZFBNQDTFDBF BXNJRYSTYACKE IBXGFDQBSNISJQ ZCTEAFJVMNDJUT
- Dave : PYQXPDMJNBOUP OULIUZTJHPKWTQ QYDJBUBYBZTEUQC WMNNWLHTSCCUCLH
- Convoy : AIHJZNIFPZNFWA UKXCXCOAIGOKYH KHREIWIYZREYHK VSNKJVRSUNRWX
- Loki :

Mots de passe

THLOHJWURONKLQ
VIBWYIVGOPAUWX
CEJMWLWPCYYAVS
PGGOVIUNUQEIVU

- Houston 3 :

BDPTGXUBXOCCKE
GCTPCXCCIWXVUJ
NXJFNPZXRAAGMB
DTQQSKTRYIHGEN

- Boogie :

FOJGCRHLWMUQZY
DRFIQVOUYIHGEN
WCHPZDGBCYEDBF

- Beezwax :

YUYFNKTAQGLNYW
TXXKKGWURONKLQ
KHUSNNWJXORZHK

- Molo :

EDDNXIAPNTRDBA
ITAHZJRMVTLJSJQ
NPRJUYRYAAGMB
AKFQPUISMWAHWA

- Sid Burn :

LPHPMMDNMPPEMYB
PEONQGUNUQEIVU
XOKIXDXBKQRFOJ
OYROHGBDNLJSJSI

The Lost World (PlayStation)

Ces mots de passe vous « déposeront » au niveau désiré avec la bagatelle de 99 vies.

- Compy : X, X, ●, ▲, ■

X, ■, X, ●, ■, ▲, ■

- Chasseur : ■, ■, ▲, ●, ■

X, ■, ■, ■, X, ●, ▲

- Velociraptor : X, X, ●, ▲, ■, X, ■, X, ■, ■, ▲, ●

■, X, ▲, ■, ▲, ■

- T.Rex : X, X, ●, ▲, ■, ■, ■, X, ▲, ■, ▲, ■

■, X, ▲, ■, ▲, ■

- Chasseresse : ■, ■, ▲, ●, X, X, ■, ■, ▲, X, ●, ▲

●, X, X, ■, ■, ▲, X, ●, ▲

Nascar '98

Conduire avec une dépanneuse

Stéphane Terub



Lors de la sélection des véhicules, placez-vous sur Bobby Labonte ou Kenny Wallace. Maintenez C et appuyez sur Haut puis Bas pour avoir une dépanneuse.

Killer Instinct Gold

Page des scores

Cho Yun Fat



Il faut être vicié pour cacher la page des High Scores ! Enfin, il suffit d'appuyer sur Z à l'écran principal des menus pour l'obtenir.

Auto Destruct

Cheat Menu, invulnérabilité, fuel infini...

Otto Mobil



Les fous du volant vont pouvoir s'éclater sans risque grâce au Cheat Menu d'Auto Destruct. Faites une Pause pendant une partie, et appuyez sur Haut, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, L1, R1, R1. Les mots « Cheat Menu » apparaîtront à l'écran. Sélectionnez ce menu et appuyez sur X pour entrer dans le menu. Vous pourrez activer le mode Caméra et les voitures infinies. Entrez ensuite les combinaisons suivantes



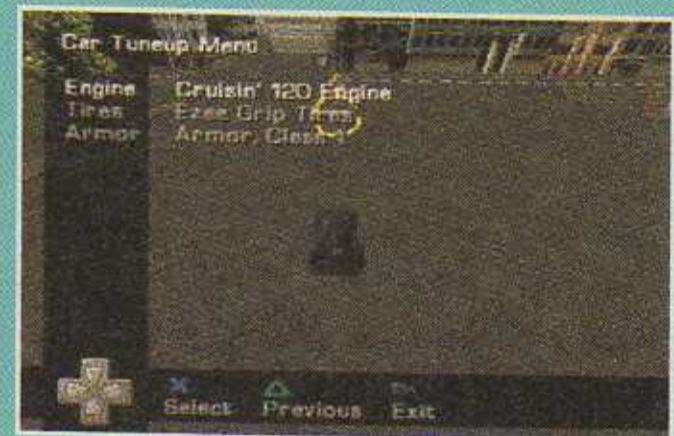
pour activer d'autres modes.

- Extra Nitros : L1, ●, Bas L1, Haut, ■, ● et R1 dans le Cheat Menu.

- Extra Money : L1, R1, Haut, ●, Bas, ■, Droite, R1 et L1 dans le Cheat Menu.

- Ajoute 1 minute au temps : Bas, L1, L1, ■, ■, R1, Haut, ■ et L1 dans le Cheat Menu.

- Invulnérabilité : L1, L1, L1, L1, Gauche, ●, ●, ■ et L1 dans le Cheat Menu.



- Fuel infini : L1, ●, Gauche, L1, ●, R1, L1, Haut, R1 et Bas dans le Cheat Menu.

- Active tous les Time Trial : R1, L1, ●, Gauche, ●, ●, Gauche, L1 et ● dans le Cheat Menu.

- Menu de réglage du moteur : L1, R1, L1, Haut, Bas, ●, Bas Droite, Gauche, ■ et R1 dans le Cheat Menu.

Kobe Bryant In The NBA Courtside

Nouvelles équipes, Mode Disco et grosses têtes

Philippe Boulevard



Pour obtenir les deux équipes de Nintendo (Nintendo Gamers et Nintendo Plumbers), ainsi que celle de Left Fields Lefties (l'équipe de développement du jeu), placez-vous sur « Pre Saison » dans le menu principal. Maintenez L et pressez A ; appuyez ensuite sur Droite



pour jouer avec les trois équipes. Yo ! Si tu veux le mode Disco, tu pauses le jeu et t'appuies un peu :



et A et C-Haut et Bas et Haut et C-Bas et R et R et B et C-Droit et C-Droit et Z. T'as vu un peu, j't'aide !



Si vous voulez, comme Didou, avoir la grosse tête (aïe Didou, pas les p'tits doigts !), faites Pause pendant une partie et appuyez sur Droite, Droite, Gauche, R, Z, Start, A, Start, A, Start et Z. Tous les joueurs seront « megacéphales ».

La hot-line la plus complète !

3615 PLAYER ONE

Tapez *HL

Winter Heat

Nouvelles tenues,
nouveaux persos

Herminator

Saturn

Tout d'abord, vous pouvez sans problème arborer

un nouveau look dans n'importe quel mode de jeu. Pour ce faire, appuyez sur **Bas** pendant l'écran de sélection des personnages. Et voilà le travail !

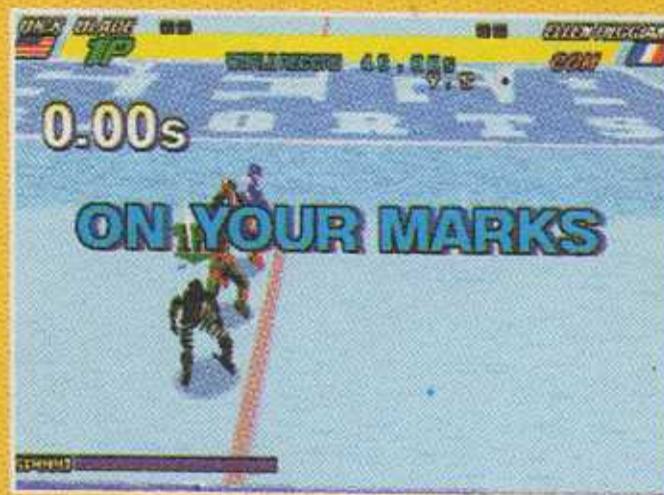


Ensuite, vous pouvez jouer avec les trois personnages au style purement « Bibendum » qui vous expliquent comment jouer aux diverses épreuves. Pour les obtenir, respectez les procédures suivantes pendant l'écran de chargement où le nom de l'épreuve est inscrit. Ces codes fonctionnent en modes « Arcade » et « 11 épreuves », mais ils sont à refaire avant chaque épreuve.

- Pour avoir le bonhomme jaune, appuyez sur **Haut, Haut, B, Bas, Bas** et **B** pendant ledit écran.



- Pour obtenir le bonhomme noir, appuyez sur **Haut, Haut, Haut, Haut, B, Bas, Bas, Bas** et **B** pendant le même écran.



- Pour avoir le bonhomme rose (pour Didou), appuyez sur **Haut, Haut, Haut, Haut, B, Bas, Bas, Bas, Bas** et **B** toujours pendant le même écran.



Coupe du Monde 98

Bruits pendant un but

Zizou, Yuri & C^{ie}



B, C-Gauche et C-Bas.

Après avoir marqué un but, vous pouvez faire divers bruits de tambour et autres sonorités avec les boutons A,

Diddy Kong Racing

Départ Rapide

El Diddy



appuyant sur l'accélérateur quand les mots « Get Ready » disparaissent de l'écran.

Et hop ! Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, le départ rapide s'effectue en

Courier Crisis

Autres musiques

Nicolas Poste



Pour changer de musique pendant

une partie, faites Pause et appuyez sur **R1, ▲, R1, L1, ●, X, R2, L2** et **□**. Refaites le code pour switcher parmi quatre musiques.



WCW Nitro

Trois catcheurs sur le ring

Hulk Hogan



Un troisième catcheur peut être

appelé sur le ring et interférer dans le combat. Pour qu'il intervienne, il faut appuyer sur **Select** pendant un match.



Gex 3D

Mode Debug

Alice Saglisse



Mettez la Pause, allez sur « Quitter », maintenez **L2** et faites **Gauche, ●, Haut, Bas, Droite, Droite, Gauche, ▲, Haut** et **Bas** (bruit). Faites **Start** puis **Select** pour afficher le Mode Debug.



Mots de passe

Rapid Racer (PlayStation)

Les mots ci-dessous sont à entrer en tant que nom de joueur. Quand « numéro » est inscrit, cela signifie qu'il faut entrer le numéro du circuit (de 1 à 6), tandis que « _ » symbolise un espace.

- Turbo illimité : rush
- Sélection du niveau de jour : d__numéro
- Sélection du niveau de nuit : n__numéro
- Sélection du niveau miroir : m__numéro

Courier Crisis (PlayStation)

Pour avoir quelques vélos en plus, tapez les mots de passe suivants :

- Vélo Zaskar : FDFKFKHCJK
- Vélo Pantera : KFKFKFOEKJ
- Vélo STS-1 : IFKFKFKGKJ

G-Police (PlayStation)

Il y a quelques mois, nous vous avons proposé les passwords des niveaux ; malheureusement ils ne vous permettaient pas de terminer les niveaux et, par conséquent, le jeu...

Pour réparer cette faute, voici une nouvelle liste de mots de passe pour jouer jusqu'au bout !

- Niveau 1 : SXYLAAAA
- Niveau 2 : KJOXAAAA
- Niveau 3 : UIXZAAAA
- Niveau 4 : MKFHRFAA
- Niveau 5 : WHLTMIAA
- Niveau 6 : YITSRFAA
- Niveau 7 : UWCQAAAA
- Niveau 8 : MYKXQFAA
- Niveau 9 : YIOQMIAA
- Niveau 10 : CJWGRFAA
- Niveau 12 : GYFSAAAA

Mots de passe

- Niveau 13 : MGIZAAAA
- Niveau 14 : EIQGRFAA
- Niveau 15 : QSTZMIAA
- Niveau 16 : EEIQRFAA
- Niveau 17 : CHYRAAAA
- Niveau 18 : UGZKAAAA
- Niveau 19 : KFPGRFAA
- Niveau 20 : YCQGNIAA
- Niveau 21 : ICZINIAA
- Niveau 22 : WHCIAAAA
- Niveau 23 : KTUWQFAA
- Niveau 24 : YQVWMIAA
- Niveau 25 : IQEZMIAA
- Niveau 26 : EGXTVCAA
- Niveau 27 : SRPIMIAA
- Niveau 28 : CRAUVCAA
- Niveau 29 : ODHDW-CAA
- Niveau 30 : CPZRMIAA
- Niveau 31 : YOYYMIAA
- Niveau 32 : YAXTRFAA
- Niveau 33 : CRZOVCAA
- Niveau 34 : QOAPRFAA
- Niveau 35 : OPLRMIAA

GTA (PlayStation)

Voici encore quelques mots à entrer comme nom de joueur pour obtenir tout plein de joyeusetés.

- Toutes les armures, armes et une carte de sortie de prison : PEC-KINPAH
- Toutes les armes, villes et un max' d'argent : HANG-THEDJ
- 99 Vies : SATAN-LIVES
- Multiplicateur (x 5) : EXCREMENT
- Level Select : SKYBABIES

ISS 64

Nouvelles équipes, grosses têtes

Jaïme Jaquet



Faites le code suivant à la page titre pour obtenir les

équipes All Stars : Haut, L, Haut, L, Bas, L, Bas, L, Gauche, R, Droite, R, Gauche, R, Droite, R, B, A ; maintenez Z puis appuyez sur Start. Vous devez alors entendre « What an incredible come-back ! ».

Pour voir les joueurs avec une grosse tête, appuyez à l'écran titre sur C-Haut, C-Haut, C-Bas, C-Bas, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, B, A, maintenez Z puis appuyez sur Start. Vous devez entendre alors « Goaaal ! ».



NFL Quarterback Club

Message caché
Amédée Crypte



N'hésitez pas à regarder un peu partout dans le

mode « Instant Replay » ; vous pourriez trouver des messages cachés sur les écrans situés derrière les « buts ».



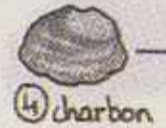
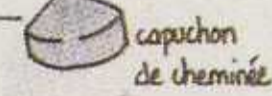
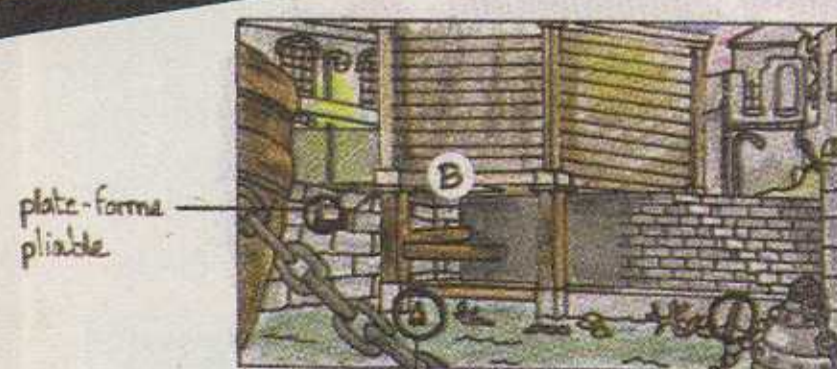
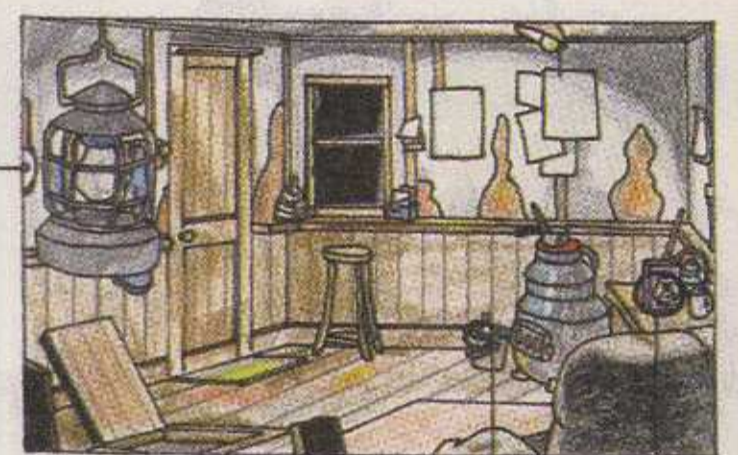
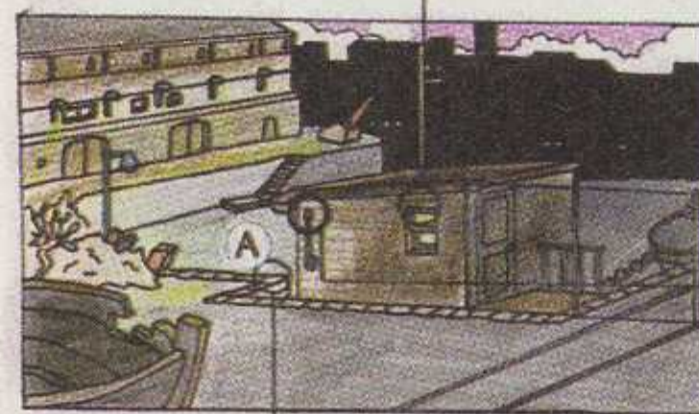
LE PLAN DU MOIS

Bravo à Gabriel Feliciano de Pont-à-Vendin ! Il nous a créé une petite merveille sur Les Boucliers de Quetzalcoatl, un jeu plutôt délaissé par les artistes que vous êtes. Pour son originalité, il gagne le jeu Felony 11/79 offert par ASCII. Et encore un heureux, un !



Les Boucliers de Quetzalcoatl

MARSEILLE



1. Discutez avec le gardien par la fenêtre pour avoir quelques informations.
2. Passez derrière la cabane par l'escalier (A). Vous apercevrez près des marches un bâton (1). Prenez le et servez-vous en pour attraper la bouillotte que le gardien a jeté auparavant (2).
3. Remontez et tentez d'ôter le capuchon de la cheminée. Ensuite, versez le contenu de la bouteille sur ce capuchon, de manière à le refroidir.

4. Entrez dans la cabane par en dessous (B). Emparez-vous de la boîte de biscuits pour chiens (3), et d'un morceau de charbon (4).
5. A nouveau sous la cabane, sur le mur de Gauche, il y a une sorte

de plate-forme pliable. Jetez-y un biscuit pour attirer le chien des -sus, emparez-vous de votre bâton et servez-vous en pour plier la plate-forme. Le chien tombe à l'eau, et enfin, le chemin est libre. Vous pouvez à présent escalader le grillage et continuer votre aventure.

FELICIANO

Ecrivez à la redac !

3615 PLAYER ONE

Tapez *Q

Reçois chez toi ton magazine Player One + le jeu

ODDWORLD L'EXODE D'ABE

pour 389 F seulement* !



 et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation © 1997.1998 Sony Computer Entertainment Inc. 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 :

3 numéros + le jeu «L'exode d'Abe» sur PlayStation* : **389 F**

Offre valable sur la France métropolitaine uniquement.

3 numéros : **79 F** 6 numéros : **179 F** 11 numéros : **299 F**

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



joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Rue :
Date de naissance :

Signature obligatoire *
*** des parents pour les mineurs**

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives.
* au lieu de 471 F : 3 n° de Player One + le jeu «L'exode d'Abe» sur PlayStation 379 F.
* Réception 4 semaines après le magazine.
ABE/PO 91

Top

Bienvenue dans le nouveau Top ! Désormais, nous compilerons sur ces deux pages vos Top PlayStation et N64, ainsi que les « charts » des ventes US, japonaises et anglaises sur ces deux consoles. De plus, vous retrouverez chaque mois votre défi Champions dans ces colonnes. Nous attendons vos suggestions et commentaires avec impatience !

Matt, le ouf

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top



- ↑ Progresse par rapport au Top précédent
- ↔ Reste à la même place par rapport au Top précédent
- ↓ Chute par rapport au Top précédent
- ← Nouvelle entrée
- ↔ Retour dans le Top



← → **1 BANJO-KAZOOIE**
(1) (1) (3) 2 354 pts

Banjo cartonne aussi bien parmi les lecteurs de *Player* que chez les autres. Un hit qui a toutes les chances de s'accrocher à cette première place jusqu'à la sortie attendue de *Zelda*.



- ↑ **2 GOLDENEYÉ 007**
(4) (1) (11) 2 022 pts
- ↓ **3 SUPER MARIO 64**
(2) (1) (13) 1 947 pts
- ↑ **4 ISS 98**
(16) (4) (2) 1 661 pts
- ↔ **5 DIDDY KONG RACING**
(5) (3) (9) 1 600 pts
- ↑ **6 MISSION IMPOSSIBLE**
(17) (6) (2) 1 426 pts
- ↓ **7 WAVE RACE**
(6) (2) (14) 1 389 pts
- ↓ **8 YOSHI'S STORY**
(7) (8) (6) 1 247 pts
- ↑ **9 TUROK DINOSAUR HUNTER**
(10) (3) (14) 1 065 pts

Meilleure entrée

← **10 FI WORLD GRAND PRIX**
(-) (10) (1) 1 062 pts

Après avoir courtisé les plus jeunes, Nintendo s'attaque maintenant à ce que l'on appelle dans le jargon publicitaire la cible « jeune adulte ». Du coup, les jeux de courses débarquent sur N64. Alors, avant le nouveau *F-Zero*, voilà enfin un vrai jeu de Formule 1, noté 95 % dans *Player One*...



- ↓ **11 LYLAT WARS**
(8) (3) (12) 960 pts
- ↓ **11^{bis} MARIO KART 64**
(3) (2) (14) 960 pts
- ↓ **13 ISS 64**
(9) (2) (13) 875 pts
- ← **14 MORTAL KOMBAT 4**
(-) (14) (1) 741 pts
- ↓ **15 COUPE DU MONDE 98**
(14) (12) (4) 736 pts
- ↓ **16 FIFA 98**
(13) (9) (9) 724 pts
- ↓ **17 PILOTWINGS 64**
(11) (5) (11) 629 pts
- ← **18 GOEMON MYSTICAL NINJA**
(-) (18) (1) 582 pts
- ← **19 FORSAKEN**
(-) (19) (1) 543 pts
- ↓ **20 EXTREME G**
(12) (9) (10) 540 pts



1 **TEKKEN 3**
(12) (1) (2) 3 665 pts

Schlac ! Dans la tête ! Eddy se jette à terre pour exploser tous les autres jeux Play' ! Tekken 3 est la nouvelle référence en matière de baston. Même si certains puristes le trouvent un peu trop « abordable », difficile de ne pas reconnaître ses qualités, non ?



- 2** **RESIDENT EVIL 2**
(2) (1) (5) 3 042 pts
- 3** **GRAN TURISMO**
(4) (1) (5) 2 994 pts
- 4** **FINAL FANTASY VII**
(1) (1) (11) 2 727 pts
- 5** **COLIN McRAE RALLY**
(11) (5) (2) 1 971 pts
- 6** **TOMB RAIDER 2**
(5) (1) (8) 1 728 pts
- 7** **COUPE DU MONDE 98**
(19) (5) (3) 1 585 pts
- 8** **FIFA 98**
(8) (6) (8) 1 469 pts
- 9** **ROAD RASH 3D**
(17) (9) (2) 1 319 pts
- 10** **V-RALLY**
(10) (1) (13) 1 154 pts
- 11** **BLOODY ROAR**
(13) (5) (7) 1 062 pts
- 12** **HEART OF DARKNESS**
(14) (12) (2) 1 036 pts
- 13** **ALUNDRA**
(20) (13) (2) 947 pts
- 14** **COOL BOARDERS 2**
(6) (4) (9) 900 pts
- 15** **L'ODYSSÉE D'ABE**
(16) (6) (11) 763 pts
- 16** **SOUL BLADE**
(7) (3) (13) 684 pts
- 17** **WIPEOUT 2097**
(18) (2) (17) 643 pts
- 18** **LUCKY LUKE**
(-) (18) (2) 555 pts
- 19** **TEKKEN 2**
(6) (2) (21) 586 pts

Meilleure entrée

20 **MOTO RACER 2**
(-) (20) (1) 426 pts

Tout chaud ! Moto Racer 2 vient tout juste de sortir, ce qui explique cette entrée en fin de classement. Ce jeu français (développé par Delphine Software) est en tout cas une excellente suite, qui devrait rapidement monter dans les mois à venir...



Top Japon

Semaine du 14 au 20 septembre (source Famitsu).

- 1** **POCKET MONSTER PIKACHU (GB)**
- 2** **METAL GEAR SOLID (PS)**
- 3** **SIMULATION RPG TSUKURU (PS)**
- 4** **MAX 2 (PS)**
- 5** **SD GUNDAM G GENERATION (PS)**
- 6** **OKAGURA SHOJO TANTEIDAN (PS)**
- 7** **HOSHIN ENGI (PS)**
- 8** **XI SAI (PS)**
- 9** **STAR OCEAN 2ND STORY (PS)**
- 10** **JIKKYO POWERFUL PRO BASEBALL 98 (PS)**

Top États-Unis

Semaine du 17 au 23 septembre (source Famitsu).

- 1** **PARASITE EVE (PS)**
- 2** **TENCHU (PS)**
- 3** **MADDEN 99 (PS)**
- 4** **NFL BLITZ (PS)**
- 5** **NFL BLITZ (N64)**
- 6** **NFL GAMEDAY 99 (PS)**
- 7** **SPYRO THE DRAGON (PS)**
- 8** **GOLDENEYE 007 (N64)**
- 9** **MEGAMAN LEGENDS (PS)**
- 10** **WWF WARZONE (PS)**

Top Angleterre

Semaine du 21 au 28 septembre (source CTW).

- 1** **TEKKEN 3 (PS)**
- 2** **FI WORLD GRAND PRIX (N64)**
- 3** **MISSION IMPOSSIBLE (N64)**
- 4** **TOCA TOURING CAR (PS)**
- 5** **WWF WARZONE (N64/PS)**
- 6** **COLIN MCRAE RALLY (PS)**
- 7** **ALERTE ROUGE MISSIONS TESLA (PS)**
- 8** **TOMB RAIDER II (PS)**
- 9** **PREMIER MANAGER 98 (PS)**
- 10** **V RALLY (PS)**

RÉSULTATS DU DÉFI TEKKEN 3

Eh oui, fini Champions ! Vos lettres de dépit, d'insultes et de menaces n'y feront rien. Voici toutefois les résultats du défi Tekken 3 qui portait sur le nombre de victoires en mode Survival. Victoire écrasante de Mickaël Perrin. Lui, ainsi que ses dauphins Alain et Stanislas, se verront offrir l'excellent Duke Nukem Time to Kill sur PlayStation.

Wolfen

1 - Mickaël PERRIN :	428
2 - Alain PIRES :	261
3 - Stanislas QUESADA :	244
4 - David GENTY :	217
5 - Sébastien COSSON :	214
6 - Lionel VILLEMEN :	209
7 - Karim BENDOUMA :	208
9 - Julien BOISIAUD :	177
9 - Eric HUGUIER :	153
10 - Guillaume BERTRAND :	147
11 - Jordan TAHRAOUI :	136
12 - Geamal TAHRAOUI :	131
13 - Julien MORLIER :	128
14 - Denis ZIZIC :	125
15 - Stéphane MINNE :	120
16 - Thomas BERNERON :	95
17 - Rémy MACQUIN :	94
18 - Rémi BENTO :	92
* - Véronique PARISOT :	92
20 - Guillaume VAYSSE :	86
... 100 - WOLFEN :	2

ZOOM Comics

« Mister Miracle »

de Jack Kirby (textes et dessins)
Apparu au début des années 1970, Mister Miracle se rattache à la saga des *New Gods* (voir le dernier PO). Scott Free, alias Mister Miracle, est une sorte de « super Houdini », un magicien capable de s'échapper des pièges les plus insensés. Accompagné de son fidèle assistant, le nabot Oberon, Mister Miracle se fout sur la gueule avec toute une



« The Essential Silver Surfer »

de Stan Lee (textes), John Buscema et Jack Kirby (dessins)
Les Américains deviendraient-ils enfin intelligents ? Ils rééditent à tour de bras les classiques du comics de super héros ! Pour preuve, cette émouvante compilation intégrale de la première série du héros connu chez nous sous le nom de *Surfer d'Argent* (18 numéros !). Apparu, il y a fort longtemps (Pédro était petit, c'est dire !), dans un épisode des *4 Fantastiques* signé Lee



et Kirby, le Surfer connaît la consécration en 1968, avec la création de sa propre série. Ce comics deviendra par la suite un des plus beaux classiques de l'âge d'or des Marvel Comics. Rappelons que le Surfer est le héros révolté de Galactus, le dévoreur de planète. Au moment où le « planétophage » débarque sur Terre, le Surfer, touché par la race humaine, se révolte et réussit (avec un coup de main des *4 Fantastiques*) à sauver notre planète. Depuis ce jour, le Surfer, sorte de Jésus spatial, sillonne indéfiniment l'espace dans son chemin de croix galactique. Dans le bouquin qui

« Lobo »

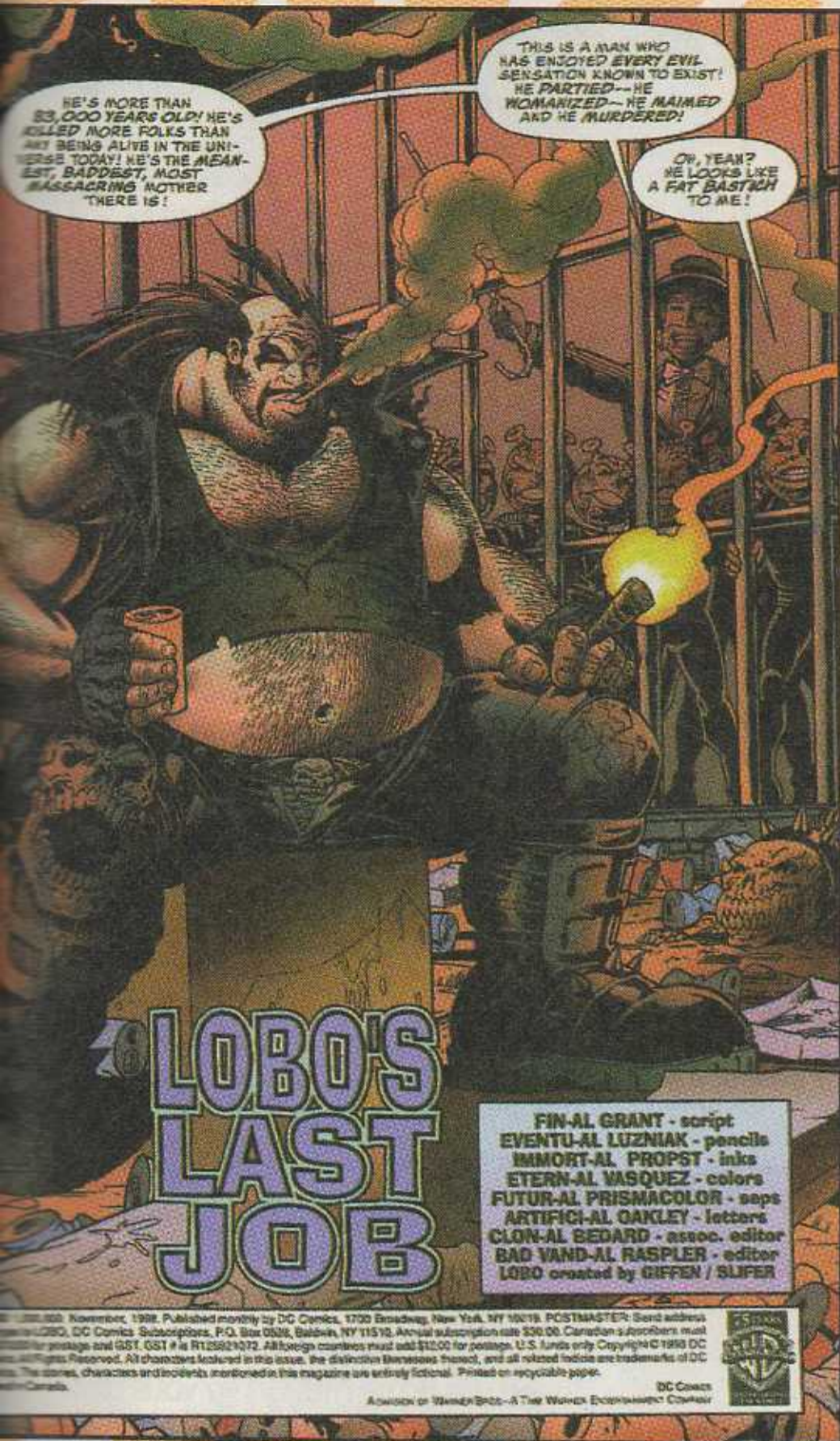
(Le millionième numéro.)
de Al Grant (textes) et Al Luzniak & Al Propst (dessins)
Fruit d'un brainstorming que l'on imagine d'une intensité sans nom, ce millionième numéro de *Lobo* fait partie d'une série de comics où le lecteur est invité à découvrir à quoi ressemblera l'univers DC au 853^e siècle ! Pas de panique, ce genre de ruse est courant chez DC et Marvel, où les créatifs (hem...) sont régulièrement sollicités pour trouver de nouveaux concepts qui devraient permettre de remonter un peu les ventes. On retrouve donc notre homme, Lobo, à l'âge de 83 000 ans. Évidemment, sa vie dissolue a fait des



ménagerie de killers surgis d'Apokolips, le monde du terrible Darkseid, l'ennemi juré des « nouveaux Dieux ». Mister Miracle relève du même calibre que les *New Gods* : Jack Kirby (le roi du comics !), qui vient de se libérer du carcan Marvel, se lâche complètement et nous balance à la face des cohortes de robots incroyables, d'amazones plantureuses et de méchants baroques et vicieux. Un comics primal, jouissif et ultra-efficace, en un mot destroy ! Bande de petits veinards, le bouquin qui nous intéresse rassemble l'intégralité (dix épisodes !) de l'épopée de Monsieur Miracle !
Éditions DC Comics



ravages, et Lobo a désormais l'look d'un vieux Hell's bedonnant, sorte d'Obélix de l'espace dégarni qui s'exhibe dans un cirque comme un vieux fossile sans boules, buveur de Tourterelle qui plus est ! Heureusement une jolie touffe, qui sent pulser la bête en dessous de la brioche, resuscite littéralement l'animal qui recommence à exterminer l'espace... Bon, tout cela est évidemment aussi bourrin qu'aneedotique ; on passe donc à autre chose sans aucun scrupule !
Éditions DC Comics



à savoir : le portrait tendre mais ultra-réaliste de la société française, « versant cités ». Comme toujours, l'artiste nous présente une galerie de personnages aussi crédibles qu'attachants, en l'occurrence des adolescents de 17/18 ans tels que Julien, Mo', Hocine, Sonia, etc. Dans *Bonne année*, Baru dépeint un futur malheureusement probable où le « taré », un gros blond, est devenu président de la République (voyez à qui je pense ?). Un de ses premiers décrets

production à qui il réclame des millions de dollars !), les vieux complices retrouvent le Transylvanien pour une série « comme au bon vieux temps ». Comme prévu, Wolfman fait le minimum syndical ; son scénario n'apporte

strictement rien au mythe de Dracula. À sa décharge, on lui accordera qu'il permet au très classe Gene Colan de s'éclater comme une bête (à 72 ans, est-ce raisonnable ?) ; le vieux pirate ayant même exigé que ses planches soient publiées en crayonné ! La couleur et l'impression étant à la hauteur, on ne s'en plaindra pas ; l'ensemble est dynamique, élégant et beau. Seul problème : à un moment Colan des-

sine une caméra de télé avec un char-geur de pellicules, système utilisé dans les années 60/70 et abandonné à l'arrivée de la vidéo... S'il vous plaît, est-ce que quelqu'un peut lui dire qu'on est en 1998 ?

« Bonne année »

de Baru (textes et dessins)
 Situé dans un avenir très proche, le nouvel album de l'auteur de *Quéquette Blues* et de *L'autoroute du Soleil* renoue avec les thèmes de prédilection de l'artiste,

consiste à ceinturer les cités de fils barbelés, transformant chaque banlieue un tantinet chaude en camp de concentration qui ne dit pas son nom. Le soir du nouvel An, les garçons partent « chasser les filles »... et une denrée rare dans la cité, les capotes ! Comme d'hab' chez Baru, le boulot est impeccable. Une BD humaniste et utile en plus. Conseillée. Éditions Casterman



« The Curse Of Dracula »

de Marv Wolfman (textes) et Gene Colan (dessins)

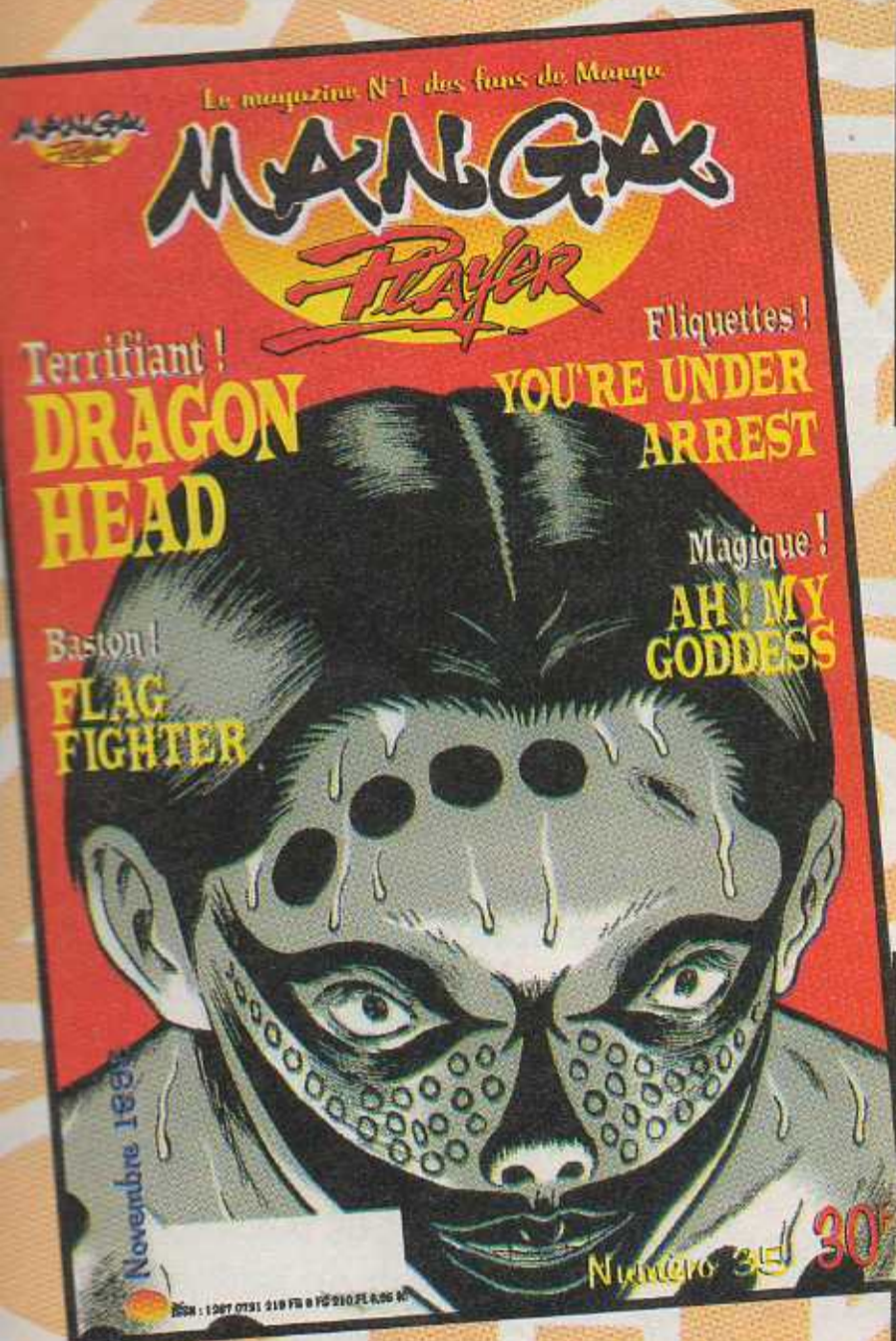
Vieilles ganaches du comics, le scénariste Marv Wolfman et l'excellent dessinateur Gene Colan ont connu leur heure de gloire dans les années 70, avec un excellent *Dracula* publié chez Marvel. À l'heure où leur création cinématographique, *Blade*, triomphe sur les écrans US (Wolfman, s'estimant lésé, attaque la



production à qui il réclame des millions de dollars !), les vieux complices retrouvent le Transylvanien pour une série « comme au bon vieux temps ». Comme prévu, Wolfman fait le minimum syndical ; son scénario n'apporte strictement rien au mythe de Dracula. À sa décharge, on lui accordera qu'il permet au très classe Gene Colan de s'éclater comme une bête (à 72 ans, est-ce raisonnable ?) ; le vieux pirate ayant même exigé que ses planches soient publiées en crayonné ! La couleur et l'impression étant à la hauteur, on ne s'en plaindra pas ; l'ensemble est dynamique, élégant et beau. Seul problème : à un moment Colan des-



« Dragon Head » La peur aux trousses



Depuis deux mois déjà, le magazine *Manga Player* publie « Dragon Head », un manga de Minetaro Mochizuki, dont Katsuhiro Otomo, le créateur d'*Akira* a dit « qu'il était le plus novateur de sa génération ».



L'histoire démarre par le déraillement d'un train dans un tunnel. Têru, le héros, est complètement sonné ; petit à petit, il retrouve ses esprits et constate avec effroi que tous les passagers sont morts, à l'exception d'une jeune fille blessée et inconsciente qu'il tente de soigner,



et d'un autre adolescent au comportement étrange... La survie à l'intérieur du train devient de plus en plus difficile : il n'y a plus de lumière, l'eau et les vivres commencent à manquer, les blessures de la jeune fille ne cessent de saigner et Nobuo, l'autre survivant, commen-

ce à avoir des visions surréalistes et adopte une attitude violente et incontrôlable. Comble de l'horreur, après une brève exploration du tunnel, Têru se rend compte que les deux

extrémités du tunnel sont bouchées par des éboulements. Il est bel et bien prisonnier et coupé du monde extérieur dans un univers effrayant, peuplé de morts. On ne va pas vous tartiner des pages et des pages sur le style graphique de ce manga. Un simple coup d'œil



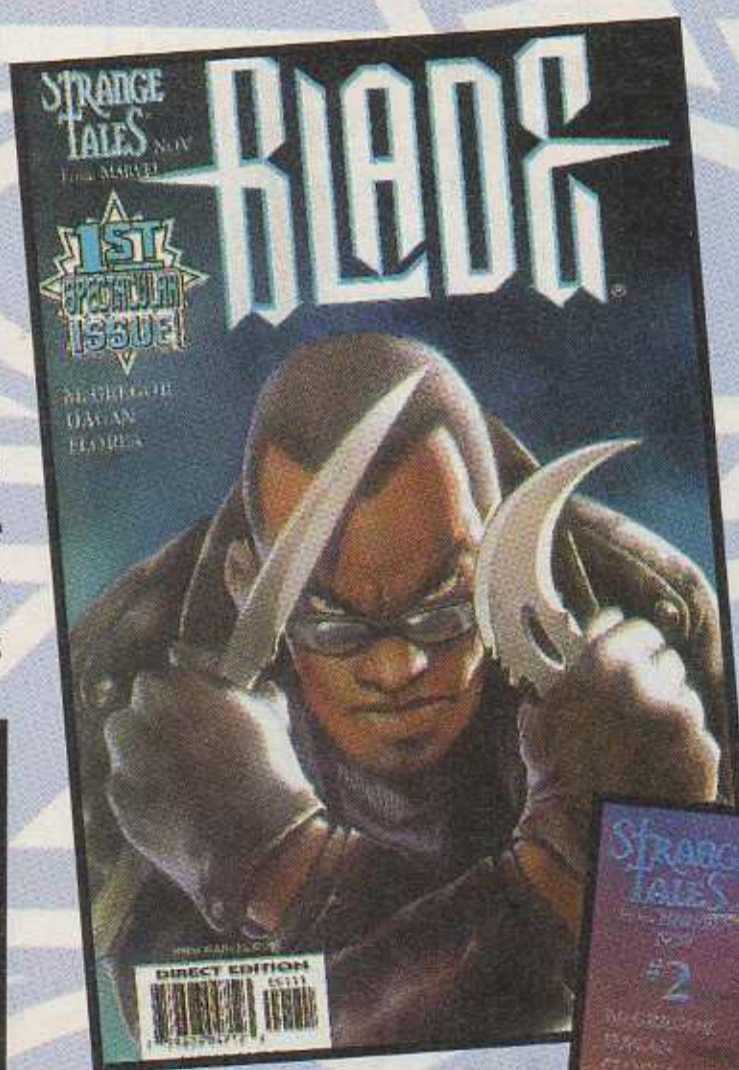
aux illustrations de cet article devrait vous convaincre. Relevons juste que la lecture de ce manga va vous changer radicalement. Jamais encore une bande dessinée n'avait suscité un tel sentiment de peur, une émotion forte mêlant angoisse et terreur. C'est une expérience rare ! Cœurs sensibles s'abstenir ; pour les autres, n'hésitez pas : lisez « Dragon Head » !

« Blade »

Retour sur ce film (présenté longuement dans notre dernier numéro) qui s'inspire d'un personnage né dans les pages



du comics « Dracula » de la Marvel, dans les années 1970. Interprété par Wesley Snipes, Blade est une sorte de super chasseur de vampires, qui a voué sa vie à l'extermination des monstres. Cette haine farouche s'explique par le fait que la mère de notre ami a été sucée à mort par un vampire alors qu'elle attendait celui qui deviendrait Blade ; lequel porte désormais en lui les germes



de la malédiction. Il doit donc ingurgiter des tas de remèdes pour combattre le fléau, faute de quoi il finira lui aussi en vampire... Le film se déroule sur fond de tueries sans nom, dans une ambiance « vaudouesque » de qualité, à savoir bonne bourre de quali-



té, du genre série B pleine d'action avec gore et tout. Signalons également l'apparition d'une nouvelle série de comics « Blade », malheureusement très moyenne — le genre de produit dérivé bas du front. Complètement facultatif. Le film, lui, devrait plaire...
Sortie nationale : le 18 novembre

Les meilleurs mangas en version française

Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)

Belle Starr

BT'X
vol.1 et 2



3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6

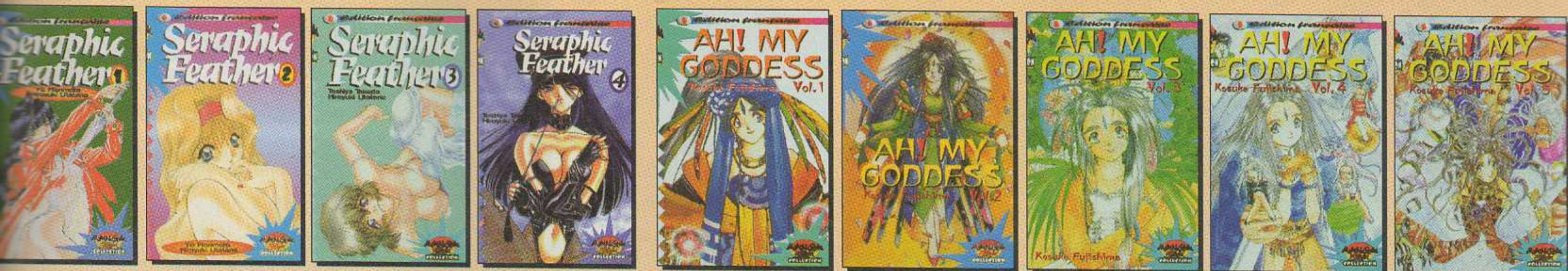
Rampou
vol. 1, 2 et 3



WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6

**Possession
Tracer**

Flag fighter
vol.1 et 2



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4 et 5



Chirality
vol.1 et 2
(Collection Manga Player Senpai)

Plastic Little
vol.1
(Collection Manga Player Senpai)

Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4

« Snake Eyes »

Bien évidemment, ce film n'a rien à voir avec celui, homonyme, d'Abel Ferrara dans lequel jouent Harvey Keitel et Madonna ! Ce « nouveau » *Snake Eyes* est le dernier film de Brian De Palma, le réalisateur baroque de *Phantom Of The Paradise*, *Body Double*, *Scarface* et *Mission : Impossible* (entre autres films mammouths). Après *Mission : Impossible* et tous les problèmes engendrés par ce genre de méga-entreprise, De Palma, certainement désireux d'être un peu plus au calme, revient au thriller.

Se déroulant à Atlantic City, une sorte de Las Vegas de la côte est, *Snake Eyes* plonge un flic magouilleur (Nicolas Cage) dans une grosse embrouille politico-industrielle. Le film débute par l'assassinat, en plein match de boxe, d'un gros ponte de la Maison Blanche. Rapidement Cage et le responsable de la sécurité du site (Gary Sinise, lieutenant Dan dans *Forrest Gump*) tombent dans un imbroglio bien complexe où, évidemment, les apparences volent en éclats...

De Palma (qui a écrit le film avec son ami David Koepp) débute *Snake Eyes* par une scène littéralement stupéfiante de maîtrise technique. Un plan-séquence de douze minutes (!) où le

cameraman suit les faits et gestes de Nicolas Cage dans les moindres recoins de la salle de boxe, évidemment bondée. Absolument sidérante, cette prouesse (réalisée à la Steadicam) vous tétanisera ! Malheureusement après ce début à couper le souffle, le film s'enlise d'une manière surprenante dans un scénario complètement liquide, voire grotesque ; l'horreur culminant dans la dernière bobine : franchement ridicule ! Dommage donc que ce *Snake Eyes*, si prometteur, se finisse en eau de boudin...

Sortie : le 11 novembre



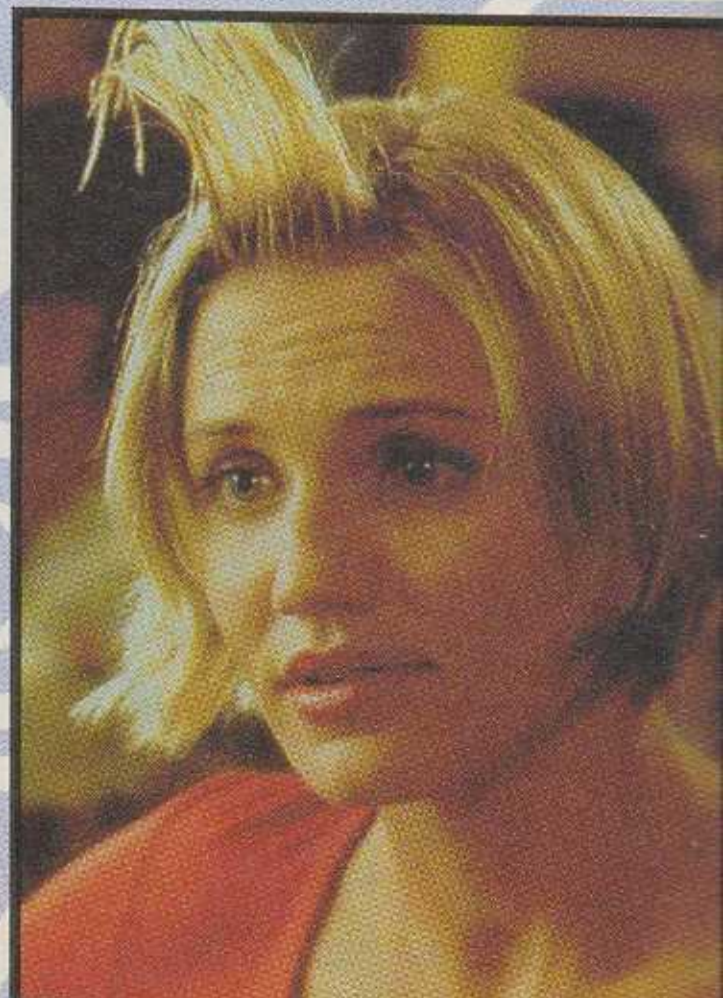
LUCASFILM MAGAZINE

Alors que l'on n'en peut plus d'attendre le prochain « Star Wars » (automne 1999 en France), et que George Lucas vient de faire monter la pression en révélant son titre (« Star Wars : The Phantom Menace »), il est utile de rappeler l'existence de ce chouette magazine entièrement consacré à l'univers du créateur. Les dernières infos sur la production de la nouvelle trilogie y sont distillées en exclusivité, avec force interviews (celle du comédien Samuel L. Jackson, par exemple), clichés et dessins inédits. Vital pour tout aspirant Jedi ou adorateur de la Force.



« Mary à tout prix »

Nouveau film des frères Farrelly, coupables de l'inexpiable *Dumb And Dumber* (peut-être le film le plus crétin de tous les temps !), *Mary à tout prix* est une nouvelle comédie qui a cassé la baraque aux États-Unis, cet été. Le film s'inté-



resse à un certain Ted Stroehmann, un loser total : il se fait planter par son psy, son taulier l'exploite et, côté filles, c'est évidemment nul.

Pourtant, et aussi surprenant que cela puisse paraître, Ted a eu une vraie love story, avec un vrai canon (Cameron Diaz !), qui l'avait invité à la fête de fin d'année au bahut. Manque de bol (c'est bien Ted) : au moment de passer à l'acte, il s'est coincé gravement les testicules dans sa braguette ! Direct l'hosto. Le temps de sortir, Mary a déménagé ! Traumatisé (on le comprend) par cet échec, Ted engage un détective privé pour retrouver Mary. Bien que persuadé que son employeur est un dangereux maniaque, le détective se lance quand même aux trousses de Mary, qu'il finit par dénicher à Miami. La belle est toujours célibataire et s'occupe d'enfants handicapés mentaux. Le détective



se fait alors passer pour un riche milliardaire, afin de draguer Mary. Histoire de se débarrasser de Ted, il lui fait croire que Mary est devenue obèse, paralytique, avec quatre gniards de surcroît... Histoire de faire court : on précisera que *Mary à tout prix* vise carrément sous la ceinture. Le film n'épargne personne et sa méchanceté destroy devrait (comme aux US) emporter l'adhésion d'un public que le comique au vitriol n'effraie pas. **Sortie : le 11 novembre**

« Fourmitz »

Énorme carton au box-office américain, *Fourmitz* est la dernière production de DreamWorks, la société de Steven Spielberg. C'est aussi le deuxième long-métrage de l'histoire (après *Toy Story*)



entièrement réalisé en images de synthèse. S'intéressant à une colonie de fourmis et à ses différents membres, *Fourmitz* est un véritable festival de prouesses digitales. Le film est complètement dépaysant et donc vivement recommandé.

Sortie : le 11 novembre

Inoshiro

FUTURAMA

Dément ! Matt Groening, l'auteur génial des « Simpsons », lance une nouvelle série télé animée au début de l'année prochaine aux États-Unis. Son nom : « Futurama » ! Il s'agit d'une sorte d'hybride entre les « Simpsons » et « Star Wars » dont le personnage principal risque bien d'être une pulpeuse cyclope ! J'en bave comme un porc impatient !

Y SONT MIGNONS, Y SONT GENTILS.



"Incontestablement l'un des jeux les plus réussis cette année"

CONSOLES + 96%

"En un mot le jeu est BRILLANT"

X 64 92%

"Richesse, profondeur, beauté et un intérêt sans cesse renouvelé !"

PLAYER ONE 98%

"Une réalisation hors du commun"

CD CONSOLES HIT

"A l'avenir, de nombreux développeurs devront s'inspirer de sa jouabilité"

NINTENDO MAGAZINE 95%

"LE chef d'oeuvre en matière de 3D"

JOYPAD 8/10



BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX
PAS LES CHAUFFER.



CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT !
VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER,
QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE.
NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES,
DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÔTÉES
QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES.
FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.



Il ne boit pas, il ne drague pas, il ne cause pas,
mais qu'est ce qu'il fume.



Spyro le dragon, sur PlayStation.



<http://www.playstation-europe.com>

P POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).

P 3615 PlayStation
Le service Minut officiel de la PlayStation®

