

Playeur **online**



SEGA RALLY 2



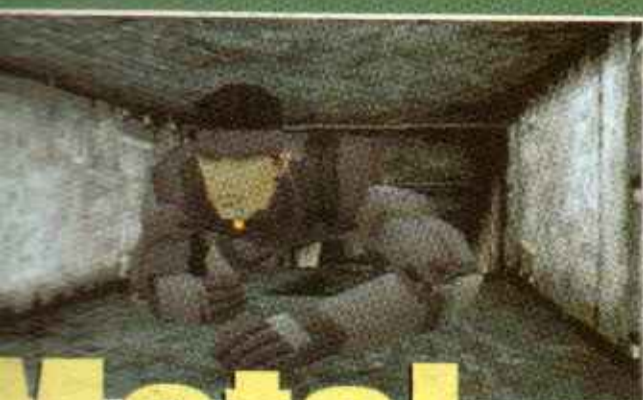
Deux bombes pour vos consoles

GT 2



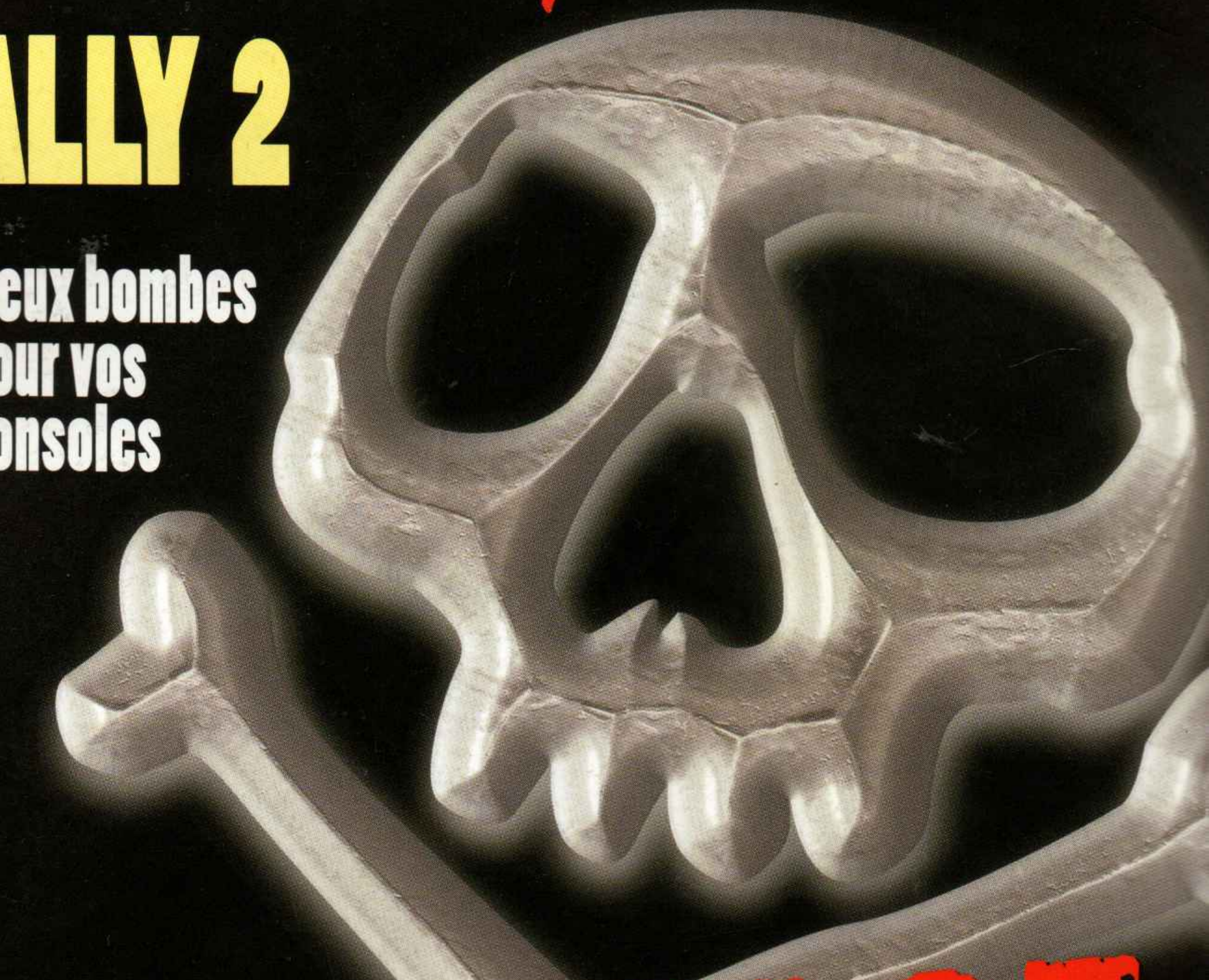
FF VIII

toute l'actu en direct du Japon



Metal Gear Solid

le meilleur jeu sur PlayStation ?



PIRATAGE

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR

Quizz jeux vidéo
T'es bon ou t'es naze !

95 Mars 99

ISSN : 1153 4451 - 240 BEF - 1 0030 PTE-CONT - 55 MAD - DOM 37 FFR - 7,25 CAD

M 4413 - 95 - 33,00 F



33F

Breath of Fire III

il va vous mettre le Feu !

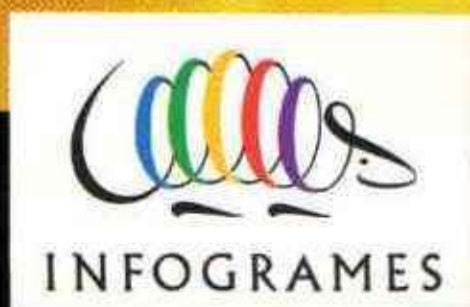


"Un des meilleurs RPG"
8/10 Total Play

"Méga Hit, un
RPG très innovant"
90% Console +

"Rien à reprocher"
95% Player one

"Une durée de
vie gigantesque"
5 étoiles
CD Consoles



CAPCOM

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 : pvals@playerone.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Directeur de la rédaction :

Pierre VALLS (pvals@playerone.fr)

Rédacteur en chef :

Pierre VALLS (pvals@playerone.fr)

Rédacteur en chef adjoint :

Lionel GEY

Secrétaires de rédaction :

Françoise GUILAVOGUI, Babeth LÉ, Linette GUÉRON,
Laurence ABRAULT, Michèle AGUIGNIER

Rédacteurs : Yasmine ABOUDIAJ (MacYas), Denis ADLOFF

(Don), François DANIEL (Wonder),

Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume

LASSALLE (El Didou), Barbara LE BRETON (Clara Loft),

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, VOTO

Infographiste : Gilles RENOULT

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER

Assistante de la fabrication : Céline CECILLE

Photogravure : P-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 MOLLIGNIER

Service abonnement

Distri abonnements

BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex

Tél. : 05 61 43 49 69

Fax : 05 61 43 49 66

Service des ventes : DISTRI MEDIAS

(réservé uniquement aux dépositaires de presse)

Contact : Denis ROZES

Tél. : 05 61 43 49 53

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 1999. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN

Illustration de couverture : Jean-Marc GASNOT

Ce numéro comporte en supplément un stick'n'play Metal Gear
Solid posé sur la quatrième de couverture et ne pouvant être
vendu 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 Vrac, adressez
votre courrier à Wonder.



EDITORIAL



Le piratage est devenu une véritable mode. Depuis environ six mois, un nombre croissant de copies circule et les éditeurs de jeux vidéo commencent à s'inquiéter. Il était temps que Player One fasse le point et vous dévoile tout ce qu'il faut savoir sur le piratage. Nous avons mené notre enquête et recueilli des témoignages étonnants qui montrent bien l'ampleur du phénomène. Une affaire à suivre... En attendant, l'actualité du mois est marquée par des jeux de gros calibre. Après quelques mois au ralenti, le turbo est de nouveau enclenché et le rythme des parutions va aller en s'accélération. On commence par les previews avec, en vedette, Gran Turismo 2 et Final Fantasy VIII (qui, malheureusement, ne sera peut-être jamais traduit en français !). Côté tests, l'événement du mois est, bien sûr, la sortie de Metal Gear Solid, auquel nous consacrons pas moins de huit pages, tant la qualité de sa réalisation et sa quasi-perfection nous ont bluffés. Un pur joyau ! Enfin, vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles, avec en prime un petit quizz qui vous permettra d'évaluer vos connaissances en matière de jeux vidéo. Si vous lisez régulièrement Player One, vous ne devriez pas avoir de mal à y répondre. Ciao à tous, bonne lecture et rendez-vous le mois prochain.

La rédaction

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

SOMMAIRE

CONCOURS

Concours Canal Jimmy : 9
 Concours Acclaim : 33
 Concours Bandai : 91
 Concours Rollage : 61



Gran Turismo, FF VIII, Tai Fu, Unjammer Rami, Mario Party...
 Que de hits en perspective !

6

Courrier

10

Stop Info

36

Dossier piratage

44

Over the World

62

Arcade

72

Micro Attitude

75

Tests

114

Trucs en Vrac

124

C'est arrivé près de chez toi

126

Top

128

Quizz

132

Zoom



Dossier piratage : tout ce qu'il faut savoir. Musique ou jeu vidéo, ça pirate à tour de bras !

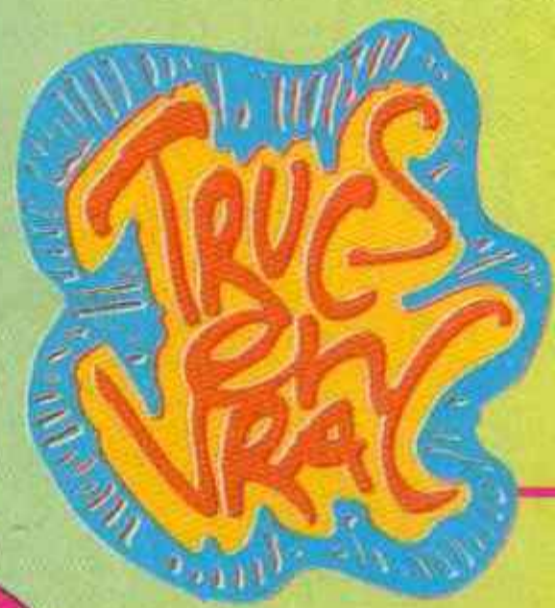
Il se faisait attendre, il est enfin là. *Sega Rally 2* sur Dreamcast donne encore un peu plus de crédibilité à la toute nouvelle ludothèque de Sega. Mais aussi : *Castlevania 64*, *Nectaris*, *Zero Pilot*...



Wonder en direct de Londres pour le salon de l'ATEL. Tout sur les nouvelles sorties arcade.

micro @ttitude

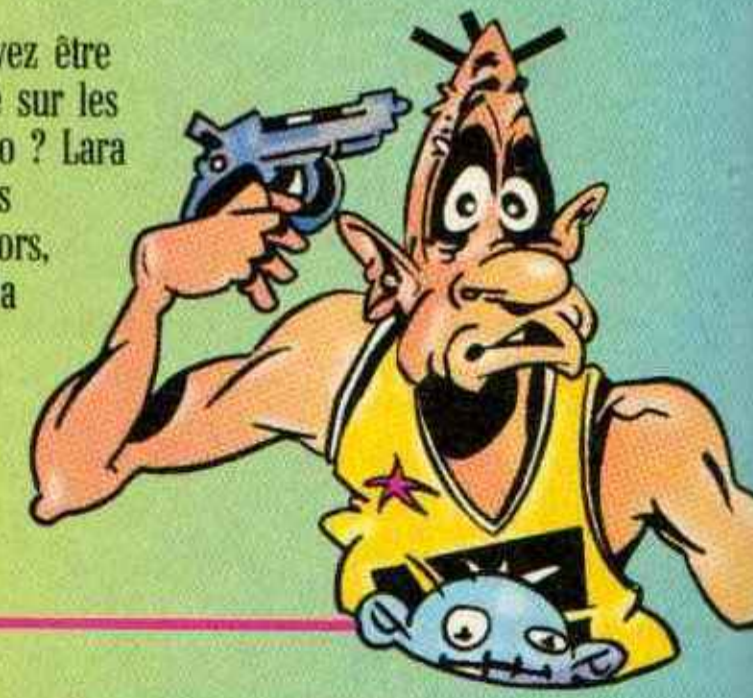
Des problèmes pour terminer un jeu ? Wonder vous dépanne avec des cheats 100 % vérifiés !



Metal Gear Solid sur la sellette. *Zelda* sur Game Boy Couleur, *Micromachines* sur N64, *Civilization* enfin sur Play... Toutes les sorties passées au crible par nos intraitables testeurs.



Vous croyez être incollable sur les jeux vidéo ? Lara Croft vous teste ! Alors, soyez à la hauteur.



Pour tout abonnement :
 Micromachines 64 sur Nintendo 64 (p. 145) ou un pocket de la collection
 Trucs et Astuces
 Page 141



Comme tous les mois, retrouvez les actus du cinéma, de la musique et de la BD, concoctées avec amour par l'ami Ino.

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL
DE **DATTEL**
GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU <http://www.datel.co.uk>

UN NOUVEAU
LOOK !
POUR PLUS
DE PUISSANCE



DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES



NOUVEAU !

**L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL
ARRIVE EN MARS, ENCORE PLUS
PERFORMANT !! Il vous permet :**

- **ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.**
- **D'explorer l'intégralité du jeu**
- **De vous guider à travers les niveaux cachés**
- **De vous aider à surmonter tous les obstacles**
- **De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets,...**
- **De vous protéger des nombreux pièges dans l'univers du jeu vidéo.**

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l'action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l'Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l'action.

Différentes possibilités :

- * **Sélectionner parmi l'immense choix d'astuces préprogrammées**
- * **Trouver, créer vos propres codes**
- * **Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo**

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.

Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.

Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

Salut à toutes et à tous ! Bon, la nouvelle maquette ne plaît pas à tout le monde, mais, je le répète, c'est TOUS ensemble que nous ferons le nouveau *Player* ! Donc, continuez à nous donner votre avis et vous pourrez affirmer haut et fort, dès le numéro 100, que vous êtes un maillon de la chaîne *Player*. Allez, au revoir et à la prochaine !

64

Sam, me conseilles-tu d'acheter la Dreamcast en import à 5 000 balles ?

Nicus de Belfort

Nicus, je n'aurais qu'un mot à dire. Non ! Vu les quelques jeux disponibles en ce moment, c'est un achat que je ne conseillerais qu'aux fils de Crésus. Les autres feraient mieux d'attendre de nouvelles sorties avant de dépenser autant d'argent !

Est-ce que, pour être testeur, il faut avoir son bac ? Car, pour moi, c'est mal parti !

Anthony D.

En faisant le tour des testeurs de la redac, je ne trouve que très peu de bacheliers... Comme quoi, on peut travailler dans la presse sans diplôme ! En revanche, les places sont chères et rares. Un conseil, continue de bosser en cours et ne mise pas tout sur notre profession.

Player One n'est pas anti-Nintendo !

Je vois difficilement comment un magazine comme « *Player* » pourrait consacrer autant de pages à Nintendo qu'à Sony, puisque Nintendo sort moins de jeux que Sony, à moins, bien sûr, de faire des tests N64 de 10 pages et de rallonger les textes avec des infos inutiles. Comme on dit chez nous : « Si t'as rien à dire, ferme-la ! » Je ne suis pas, moi-même, anti-Nintendo. J'aime cette console et ses jeux, mais, apparemment, Nintendo n'est plus le maître en matière de jeux. Deuxième chose, arrêtez les solutions, et je dis ça aussi bien à « *Player* » qu'aux lecteurs. Je conçois tout à fait que l'on puisse aimer les cheats et les petites astuces, mais les solutions ?... Ce n'est pas la peine d'acheter un jeu si on veut utiliser un livre pour le terminer. Où est le plaisir ? PS1 : Dis à monsieur Loft que je veux des photos de Lara dans des poses sexy. PS2 : Jeune homme cherche gardes du corps, de préférence gros baraqués et équipés au moins d'un 357 Magnum (rapport au PS1).

Sky-Play-Boy

Quel dommage, Sky, tu semblais si sympathique... Monsieur Loft passait juste derrière moi lorsque je lisais la fin de ta lettre ! A l'heure qu'il est, il se trouve déjà sur la route pour t'apprendre le respect. Avant que tu ne puisses plus jamais lire, ni même écrire, je te remercie d'avoir pris ta plume pour nous défendre. Tes remarques sur la N64 sont simples mais justes. En ce qui concerne ton dégoût pour les solutions, je te rappelle que beaucoup de joueurs n'aiment pas chercher des heures durant et préfèrent avancer rapidement. Cela paraît peut-être dingue aux puristes, mais c'est comme ça ! Et compte sur nous pour toujours les satisfaire. Au passage, un petit coup de pub pour *64 Player*, qui a réalisé deux très beaux dossiers Zelda 64 avec les



Mathias Ninot

plans de tous les mondes, la carte des mélodies... Allez, ciao Sky-Play-Boy, et fais gaffe, t'as un Loft dans le dos !

Salut les Players, étant un vieux de la vieille (je vous suis depuis le numéro 1), je me décide enfin à écrire. Auteur d'un test paru dans la rubrique C'est arrivé près de chez toi, dans le « Player » de juin 98 (le numéro 87), qui était une parodie de test, puisque j'avais testé « la réalité », et auquel j'avais mis 100 %, j'ai été surpris par la pub télé Gran Turismo qui laisse entendre que ce jeu est meilleur que la réalité. Je pense que cette pub n'a pas de raison d'être, outre l'extrême laideur des deux cyberconducteurs. Qui décide des notes que vous donnez dans les tests ?

Yugo

C'est le testeur qui décide de toutes les notes (graphisme, jouabilité...), en son âme et conscience. Comme vous l'avez remarqué



Hello Sam, puisque tu as affirmé, dans le numéro de janvier, qu'à *Player One* vous n'étiez pas anti-Nintendo, on va devoir vous croire. C'est sûr que c'est plus facile de dire qu'on aime la N64, une fois *Zelda* sorti, que face à un jeu comme *Chameleon Twist*. Les vrais amoureux de la N64 supportent cette console depuis le début, pas depuis le 11 décembre seulement. Voilà ce que je tenais à dire. D'autre part, je voudrais donner un contravis sur *Zelda 64*. Enfin, ce n'est pas un contravis (qui pourrait dire que ce jeu est une daube ?) mais une remarque sur votre notation. Comme je te l'ai déjà écrit, je trouve que l'abaissement des notes est une très bonne chose. J'en ai rêvé : *Player* l'a fait. Dommage que cette réforme ait impliqué le départ d'Elwood, mais bon... Le vrai problème est que, malgré tout, 95 % pour un soft de la trempe de *Zelda 64*, ça fait mesquin. Des magazines comme *Edge* ou *Famitsu*, qui ne sont pourtant pas réputés pour surnoter les jeux, lui ont mis la note maximale (10/10 et 40/40). Ainsi, puisqu'il s'agit du « jeu du siècle », j'en déduis qu'aucun soft à venir n'aura plus de 95 % (à moins d'un hypothétique *Zelda* sur la N2000 !). Comment allez-vous noter *Perfect Dark*, *Metal Gear Solid* ou *Banjo-Kazooie*, sinon en ne leur mettant que 92 ou 93 %, ce qui fait franchement pitié ? Selon moi, et conformément au vrai *Player One*,

c'est-à-dire le mag que je lisais en 1992-1993 et qui s'enflammait pour des jeux comme *Super Mario World*, *F-Zero* et *Zelda III* en leur mettant 99 %, *Zelda 64* méritait un 100 % bien senti. En réalité, il faudrait considérer ce jeu comme une espèce d'étalon-or, c'est-à-dire LA référence universelle. Ainsi, tous les futurs titres seraient notés en comparaison implicite avec *Zelda 64*, que ce soit au niveau de l'intérêt global ou de la réalisation technique. Si, un jour, un jeu surpassait *Zelda 64*, il récolterait alors, à son tour, un 100 % et deviendrait la nouvelle référence. Ceux qui me liront estimeront peut-être que j'intellectualise tout. En réalité, j'aime vraiment ce jeu et je regrette profondément le fait que, parce que vous avez décidé de devenir sévères, *Zelda 64* n'ait obtenu que ces 95 %, qui ne correspondent en rien au travail fourni par les développeurs, à leur souci de perfection, au tour de force réalisé, et, surtout, au plaisir énorme ressenti par les joueurs. Franchement, je crois bien que c'est la première fois qu'un jeu tant attendu ne me déçoit pas.

En conclusion, redevenez les players des débuts. Enflammez-vous à nouveau pour les jeux qui le méritent, quel qu'en soit le support, et soyez sans pitié pour les jeux médiocres ou pitoyables. Depuis *Ultraman* sur Super Nintendo, combien de fois avez-vous mis 9 % à un titre ? A plus,

Matthieu Berguig

En règle générale, nous ne répondons pas à la lettre du mois, mais je souhaite juste glisser un petit quelque chose pour rassurer tout le monde : le départ d'Elwood n'a rien à voir avec la nouvelle notation de *Player*. J'en profite, au passage, pour lui faire un gros poutou et lui souhaiter une longue vie dans le monde des K7 vidéo... et ailleurs !



depuis quelques mois, *Player* est redevenu plus sensé en ce qui concerne la notation. Cela fait grincer des dents de toutes parts, mais nous continuons de penser que c'est la meilleure solution et, surtout, la plus juste vis-à-vis des consommateurs de jeux, c'est-à-dire vous !

C'est la première fois que j'écris à un mag. Si je ne suis pas publié (ce qui est probable), faut-il que je persiste encore et encore ? Ciao !
Rémy B.

Tu vois, tout est possible ! J'en profite pour vous dire à tous que, si vous n'êtes pas publié, c'est que vos questions étaient soit déjà traitées ou bien pas vraiment intéressantes. Alors, O.K. ! Parfois, je publie des lettres complètement débiles, mais un petit délire de temps en temps ne fait pas de mal !

Salut Sam, sur tous les jeux PlayStation qui ont participé à la guerre des hits, un seul a gagné. Pourquoi ?
Anthony

Je suis persuadé que la réponse est dans le dossier. Lis-le !

Sam, y'en a marre de voir tout le temps les mêmes lecteurs publiés. Du coup, on a toujours le même genre de lettres, toujours le même genre de points de vue.
Le Vantard

Ben, tu vois, tout arrive ! Et, franchement, ton point de vue va nettement faire avancer le problème ! Allez, à la prochaine !

VOS AVIS EN VRAC sur la nouvelle formule de « Player One »

« Il serait quand même judicieux d'agrandir un peu l'espace destiné à la notation, car il fait un peu cheveux sur la soupe dans le petit cadre en bas de la page. »
Emil'

« L'idée des deux petits graphiques à la fin des tests est top, mais je pense qu'une note sur 10 serait préférable. »
Vincent dit « la Touffe »

« ... Dans un test, je trouve que nous balancer les photos, les avis et les encadrés sur un même fond blanc n'est pas très habile. Le test nous apparaît en un seul bloc, et on sent que, même pour se faire un bref avis, on est obligé de lire tout l'article. Du coup, on zappe ! »
Romain Morlot

« Le blanc, c'est vide... c'est moche ! »
Brice

« La maquette est très claire, très lisible, elle est également très sobre, ce qui rend à mon sens le mag plus mature. »
Alex

« Je pense qu'il est important de connaître la note personnelle de celui qui nous présente le jeu ! En clair, je veux le retour du « Player » fun et de toutes les couleurs de l'ancien « Player » ! »
Jacques G.

« Vous avez demandé notre avis sur la nouvelle maquette, et bien je vous le donne : c'est de la merde ! »
Leon

« Je trouve que la nouvelle notation est beaucoup trop sévère ! C'est abominable !!! Sinon, votre nouvelle maquette est superbe ! »
Thibaut Ferry

« Dans la nouvelle formule, j'apprécie tout particulièrement le nom du genre indiqué en haut de la page du test. »
Clémence

« Félicitations à tous les maquettistes pour la nouvelle maquette qui est trop démente ! »
Le Player Maniac Fou

« Je trouve que le relookage de la rubrique Arcade est le bienvenu. [...] Pour les tests, je trouve que le fond blanc est nul. »
Marco

« Tout se ressemble trop, les tests, les Over The World... Il faut des couleurs. »
Buzut

« Je trouve la nouvelle formule de « PO » extra et j'apprécie beaucoup votre nouveau système de notation, au moins là, encore plus qu'avant, on est sûr de ne pas se tromper. »
Guillaume

« La couv du « Player » 93 était splendide ! Par contre, la maquette de vos nouveaux tests est nul ! »
Chris Bandicoot.

« Contrairement à ce qu'ont l'air de penser beaucoup de grincheux, je trouve que votre nouvelle maquette est tout simplement bonne : je la trouve plus mûre, plus moderne, plus clean. »
L'hirsute

« Le « Player » nouveau est arrivé, il a su muter. Dans la jungle actuelle des magazines de jeux vidéo, un mag qui fait preuve d'autant de professionnalisme est un très grand mag. »
Happy Buster

« Hyper, méga, giga déçu... »
Kaz, l'ancien Big Boss

PS

Emil', tente Metal Gear Solid ! Tu auras sûrement le temps de l'exploser avant la sortie de FF VIII. Flipper le Têtard, tu es tellement drôle que je me demande si tu n'es pas le fils de Popeck. M. Maladroit, c'est bien le « nôtre » que tu as vu dans level one. Merci, merci et merci encore à Alex pour sa lettre franchement cool. Ça fait chaud au palpitant ! Pas de Player d'or cette année ! Oh ! Gaët Ze RPG, il n'y a pas de place en ce moment... désolé ! Qui suis-je, Pilou ? Salut à Ty quelque chose tout court. Louis, Samus masculin, merci pour tes remarques et ton soutien. Santa Claus passe le « wouarf wouarf » à ton toutou. Merci, Happy Buster, pour ta petite carte et je suis désolé pour le retard du mag. Player Maniac Fou, tu voulais savoir ce que je pense du chaud lapin du rap français ? Je le trouve drôle, car caricatural, et pas mauvais niveau zique. Mais, si je devais choisir entre lui et d'autres groupes comme FF, 3^e œil, il n'y aurait pas photo : direction planète Mars ! Napluquencouille, merci pour tes remarques, mais je ne souhaite pas m'étendre sur le sujet 1080° et Cool 3, ou alors juste un peu : d'un côté, il y a l'avis de Wolfen et, de l'autre, celui de Reyda ! Kai, merci pour ta lettre que j'ai beaucoup appréciée. La Fnac vend plus de jeux, donc peut se permettre de pratiquer des prix plus bas qu'un petit magazine. Happy anniversaire au Père Cepteur ou Rémi ! Happy Buster, je viens de trouver ta nouvelle lettre (celle du 25 01 99), alors merci encore et, au passage, sache que tu ne nous ennues jamais ! Eric, je suis un peu de ton avis en ce qui concerne la Dreamcast, mais attendons encore un peu avant de juger ! Je te conseille également de choisir Tekken 3 plutôt que Rival Schools... mais cela n'engage que moi ! Maxence, nous ne t'écrivons pas, mais nous te répondons dans cette rubrique. Ton idée n'est pas mauvaise, cependant tu as, hélas !, peu de chance de la voir aboutir. Mickaël, merci pour ta lettre, mais tes questions restent vagues ! Viper, tu rêves, mais merci pour tout ! Salut, Goldberg ! Je suis ravi du retour de Laurent Camite ! Sébastien, merci pour ton mot et, pas d'angoisse, ton écriture est O.K. ! Salut à toi, Gohan. Bon voyage à Laurent Scarciello, qui pense que nous sommes des pourris et qu'ailleurs c'est mieux. Va, mon grand, je suis certain que là-bas tu seras dans ton élément. Nico, entre Akuji, Metal Gear Solid, Soul Reaver, je te conseille MGS. L'hirsute, je passerai ta lettre à l'équipe de « Game One », ils seront sûrement fous de joie ! Oui, Marcel, je veux des choux et des carottes ! Wellros, je dois maintenir le silence radio, dossier top secret ! David tout court : j'aime tous les lecteurs et lorsque je suis un peu dur, il y a toujours une bonne raison, Akira Chji m'a d'ailleurs écrit de nouveau et il n'y a plus de problème. Ensuite, je voudrais te dire que, depuis le test de Bust a Groove, le système de notation a changé. Du coup, comparer les notes de Zelda et Bust a Groove ne veut absolument plus rien dire ! En tout cas, merci beaucoup pour tes remarques et le sauvetage de Didou !

Avec

CANAL
TIMMY



PLAYER
ONE

GAGNEZ

**2 ABONNEMENTS
À CANAL SATELLITE**

**parabole et pose
comprises**



4 PLAYSTATION



**40 JEUX
LE CINQUIÈME
ÉLÉMENT**

**Chaque semaine,
une nouvelle
chance de gagner !**

**POUR PARTICIPER :
36.15 PLAYER ONE**

Stop info

Le RPG de l'année ? FINAL FA

**PlayStation
a le vent
en poupe**



Après avoir investi les stades, les pontons des FI de Prost, le caleçon long de mon grand-père, etc., le logo PlayStation s'en va désormais défier les océans. Sony a, en effet, décidé de construire un multicoque baptisé PlayStation, afin de participer à des courses au large. La barre de ce catamaran a été confiée à Steve Fossett, navigateur, milliardaire, mais aussi héros malheureux de la tentative de tour du monde en ballon, sans escale, l'été dernier. Avec un marin de cette envergure, autant dire que PlayStation veut faire plus que de la figuration. Bourgnon, Auguin et compagnie ont du mouron à se faire !



FF VII avait donné au grand public le goût des RPG. FF VIII, testé le mois prochain, pourrait bien les empêcher de jouer à autre chose. Eclairage sur un grand œuvre.



Petite déception, sachez qu'il n'y aura que 6 personnages dans votre groupe en même temps, et trois d'entre eux participeront aux combats. Les vétérans de Final Fantasy regretteront que le nombre de compagnons décroisse au fil des épisodes. Les matériels, d'un usage compliqué et qui se substituaient aux caractéristiques propres de chaque personnage, ne sont plus de la partie. Désormais, les magies se volent au monstre. Une fois en possession de sorts, on peut les partager avec ses compagnons comme s'il s'agissait d'objets. Les limites sont toujours là. Les pouvoirs comme le vol de monstres s'apprennent en s'équipant d'un guardian force (un monstre qu'on invoque, par exemple Efrif). Ce dernier fait progresser vos caractéristiques de façon sensible, comme ce fut le cas dans FF VI. Les chocobos sont toujours présents, mais il existe d'autres



moyens de transport : les voitures de location, le train et même un vaisseau spatial ! Le scénario semble nous réserver de bonnes surprises, notamment le concept des villes-académies d'où nos héros sont originaires. Mais on veut pas déflorer le sujet, alors patience !



FINAL FANTASY VIII

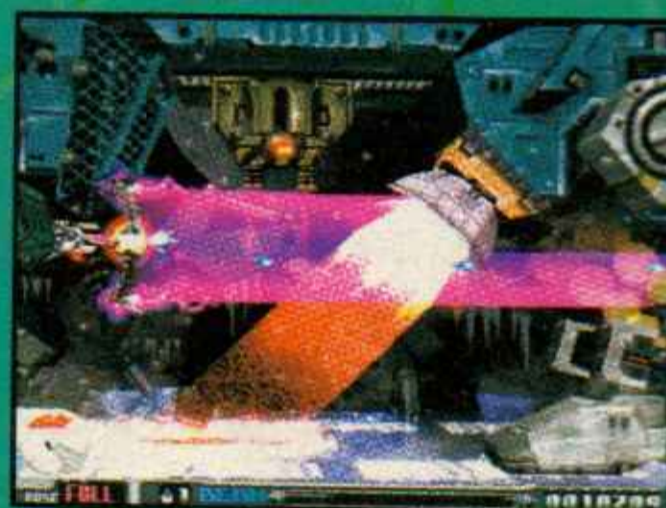


Stop info

R-Type Delta

Revoici R-Type Delta, officiellement cette fois ! Deux mois après sa sortie japonaise, le nouvel opus de la célèbre saga de shoot'em up d'Irem est annoncé dans l'Hexagone pour très bientôt. Il devient difficile de tenir Wonder, maintenant !

Console : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : avril



Les personnages de FF VIII qui se joindront à vous



Squall Leonhart : c'est notre héros, les cheveux au vent et la cicatrice apparente. C'est un militaire doué mais peu bavard, doté toutefois d'un certain sens de l'honneur qui va l'amener à se rebeller contre son supérieur, Seifer. C'est un peu le cousin de Cloud de FF VII. Il manie une épée spéciale montée, sur une crosse, et un barillet de revolver.

Rinoa Heartilly : une jeune fille timide, mais toujours pleine d'entrain. Squall l'a rencontrée au cours d'un bal, mais ne sait pas vraiment dans quel but elle l'accompagne... Elle combat à l'aide d'une sorte de disque tranchant fixé sur son brassard.



Laguna Loire : héros en second, très différent de Squall. Autrefois soldat, il a décidé de renoncer aux combats pour devenir journaliste. Enfin, il a toujours sa mitrailleuse à portée de main...



Quistis Trepe : jeune, froide et très douée pour la théologie, Quistis a toujours vécu dans le luxe et a toujours été admirée de tous. C'est avec un fouet métallique qu'elle se bat.



Selphie Tilmitt : une gamine à peine sortie de l'université, qui préfère l'aventure aux études. Elle met un peu d'ambiance dans le groupe. Selphie utilise pour se défendre un gros nunchaku.



Et aussi **Zell Dincht** : un petit fighter, très nerveux, ami de Squall de longue date. Il se bat à mains nues, ce qui correspond à son caractère intrépide.

Et dans le rôle du méchant, **Seifer Almassi**, le supérieur de Squall. Il ne vit que pour la guerre et semble capable d'utiliser tous les moyens pour obtenir la victoire. Suite à sa rencontre avec la sorcière Edea, il va en, quelque sorte, rejoindre le côté obscur...

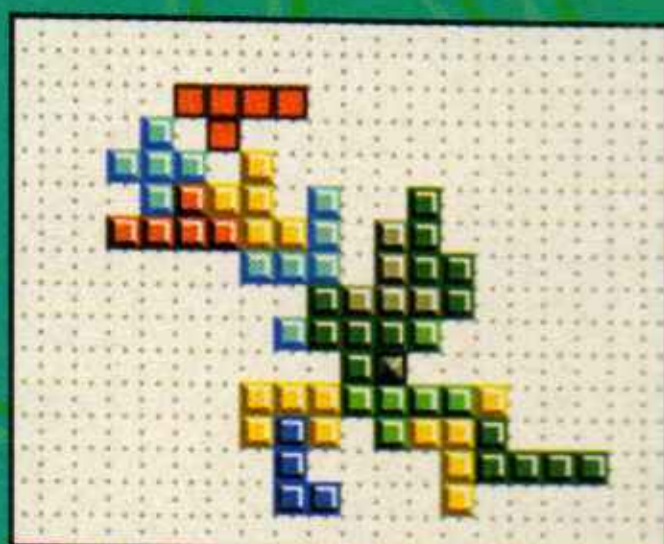
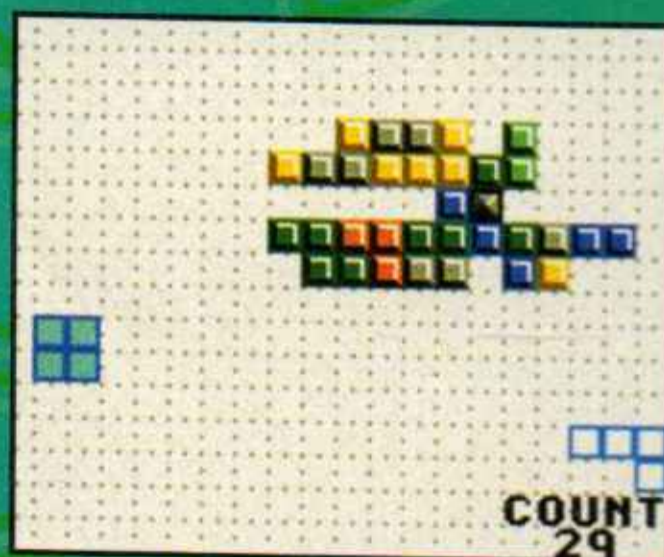
Irvine Kinneas : ce cow-boy du futur est aussi un dragueur impénitent. Tireur d'élite, il est très efficace avec un fusil entre les mains.



Kluster

Et un jeu de plus pour la Game Boy Color ! Kluster, d'Infogrames, s'annonce comme un puzzle game à la Tetris. Là où Kluster se démarque de Tetris, c'est que les briques arrivent de tous les côtés de l'écran. Autant dire que vos nerfs seront mis à rude épreuve.

Console : PlayStation
Editeur : Infogrames
Sortie France : avril



Carmageddon

Alors que la troisième version s'apprête à sortir sur PC, un mix des deux premières devrait voir



le jour sur PlayStation et Nintendo 64. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu de caisses pour le moins destroy, dans lequel il est de bon ton de buter les piétons et de casser tout ce qui peut l'être. Un soft qui risque bien de relancer la polémique sur le caractère violent des jeux vidéo. Bien sûr, on vous tient au courant.

Console : PlayStation/
Nintendo 64
Editeur : SCI
Sortie France : avril

Need for Speed 4

Le célèbre jeu de caisses d'Electronic Arts semble s'essouffler un peu plus à chaque nouvelle version.

Ainsi, ce quatrième opus ne



propose rien de très nouveau, mis à part quelques détails, comme la possibilité de réparer sa voiture lorsque celle-ci est endommagée, et on devrait retrouver les courses-poursuites avec les keufs.

Console : PlayStation
Editeur : Electronic Arts
Sortie France :
fin mars

Tendez l'autre joue GRAN TURISMO 2

Prévu de longue date, le second volet du meilleur jeu de caisses jamais créé sur console est toujours en préparation, bien à l'abri des regards indiscrets. Néanmoins, voici les premières infos sur l'un des jeux les plus attendus de cette année. Du futur TNT.

A peine digéré l'énorme succès rencontré par le premier volet, qui s'est vendu à 6,2 millions d'exemplaires, dont 2,33 millions pour l'Europe, Polyphony Digital, le studio chargé du développement du jeu, qui s'était déjà occupé du premier volet, s'apprête déjà à sortir la deuxième mouture, qui, on s'en doute, est très largement attendue. A en croire les déclarations de



Kazunori Yamauchi, le responsable du développement, Gran Turismo premier du nom n'exploitait que 75 % des capacités de la PlayStation. Et, en toute modestie, l'objectif pour GT 2 est bien sûr, d'exploiter les 25 % restants et de pousser la console de Sony dans ses derniers retranchements. Pourtant, vous en conviendrez, le premier volet de Gran Turismo avait déjà laissé tout le monde sur le cul ! Pour parvenir à ses fins, Sony ne lésine pas sur les moyens et serait en pleine négociations avec des firmes qui n'apparaissent pas dans GT, de manière à offrir avec GT 2 un nombre de modèles et de marques



nettement supérieur au précédent. Ainsi, on parle de 400 voitures, au total, qui seraient aussi bien des véhicules de grand tourisme que des voitures de rallye, ayant toutes, évidemment, un comportement spécifique, qui se rapprocherait le plus possible de la réalité. Car le réalisme et le souci du détail sont, une fois de plus, les plus importants aux yeux de Yamauchi, et nul doute que son équipe travaillera dans ce sens. Concernant les graphismes de cette nouvelle mouture, la méthode du gouraud shading, absente dans le premier volet, serait envisagée, mais sans excès, car cette technique, même si elle offre de bons résultats, est plutôt gourmande en mémoire. Le nombre de circuits, quant



finalément déclaré un peu déçu lorsqu'il l'a lui-même essayé. Mais, comme à « Player » on a trouvé l'engin plutôt intéressant, on est ravi de cette nouvelle. Selon les dernières infos que nous avons pu obtenir, le jeu sortira cet été au Japon et en septembre en France.

Console : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : septembre



à lui, devrait tout simplement doubler et comporter en plus des circuits en boucle, des tracés allant d'un point à un autre, à l'image des spéciales qui composent les rallyes. Autre point important, le jeu à plusieurs en link semble, hélas, une nouvelle fois écarté, tant pour des raisons techniques que pour son manque de popularité au pays du Soleil-Levant. Enfin, le jeu pourrait être compatible avec le Jog Con, le paddle original (avec retour de force) qu'a sorti Namco en même temps que Ridge Racer Type 4, même si Yamauchi, pourtant emballé par l'arrivée du Jog Con, s'est

V-Rally

Après la PlayStation et la Nintendo 64, plus récemment, le célèbre jeu de caisses d'Infogrames devrait débarquer sur Game Boy Color. Comme on n'a pas encore vu la bête, on ne peut pas se prononcer sur la qualité de ce soft. Ce qui est sûr, c'est que la course auto n'est pas le genre idéal pour une portable. Wait and see...



Console : Game Boy
Couleur
Editeur : Infogrames
Sortie France : mars

Racing Lagoon

Square, le king des RPG, s'est décidé à attaquer un nouveau genre en mixant Parasite Eve et Gran Turismo ! Racing Lagoon vous invite, en effet, à incarner un fou de vitesse qui désire participer à des courses urbaines. La partie aventure se déroule à Yokohama, comme un RPG, avec des pièces à récupérer et des sponsors à convaincre, et la partie course comme un jeu de caisses classique. Peut-être une bonne surprise pour les fans des deux genres ?

Console : PlayStation
Editeur : Square
Sortie Japon : printemps



Stop info

Pop'n Music

Adapté d'une borne d'arcade musicale à succès (déjà le genre est dans l'air du temps),

Pop'n Music est une sorte de Parappa où

l'on joue d'un instrument pour accompagner la musique qui



défile. Un pad spécial sera mis en vente, pour l'occasion, sur PS et DC, et le jeu contiendra plus de morceaux que l'arcade. Destiné aux plus jeunes, il pourrait être un bon moyen d'éveiller des vocations chez les petits frères !

Consoles : PlayStation, Dreamcast

Editeur : Konami

Sortie Japon : 25 février

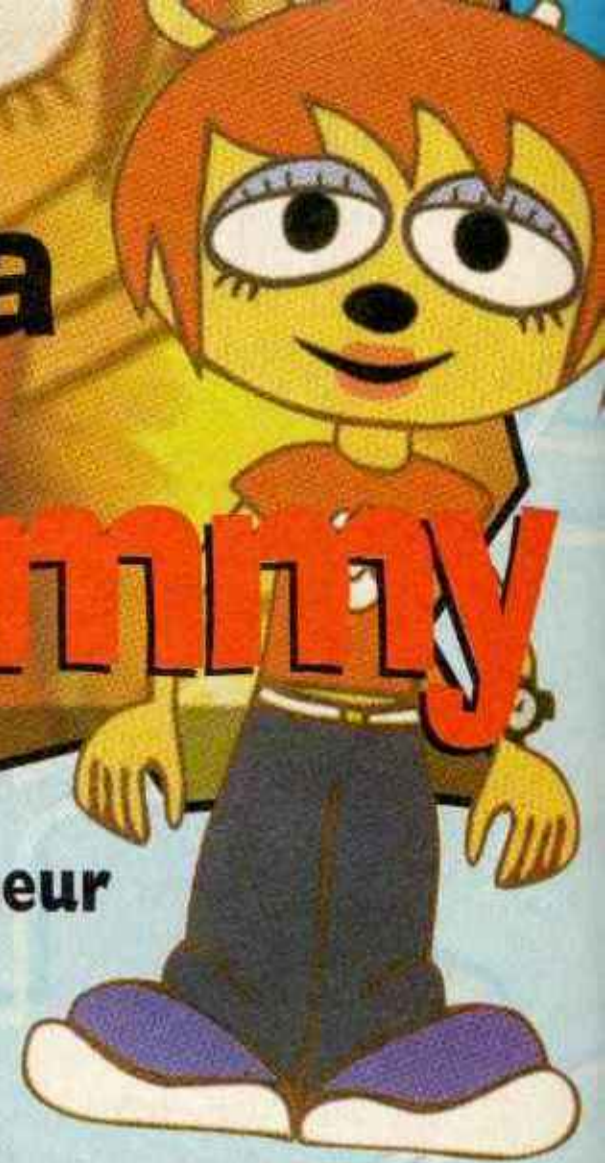


Le cadeau du mois

Ce mois-ci, « Player One » vous offre un Stick'n Play aux couleurs du jeu tant attendu de ce début d'année : Metal Gear Solid. Vous pourrez ainsi compléter votre collection et personnaliser votre PlayStation à souhait. A noter : si vous devez faire appel au service après-vente Sony, il est impératif de retirer toute trace d'auto-collant sur votre PlayStation, sans quoi votre demande ne pourra pas être prise en compte !

Le retour de Parappa

Umjammer Lammy



Changement de programme, puisque le toutou rappeur fait place à une génisse qui joue de la « gratte ».

Exit le hip hop en solo, on se la joue groupe de rock. Lammy, l'héroïne, est en effet guitariste dans un groupe de rock féminin, les Milk Can, aux côtés de Katy, une copine de Parappa, et

d'autres personnages, comme le prof de karaté à tête d'oignon. Le design est toujours de Rodney Greenblat. Au niveau du principe, on retrouve les marques de Parappa : il faut presser les bons boutons

en rythme, en suivant les indications de la machine, jusqu'à satisfaction du public. Le petit plus, c'est la possibilité de jouer à deux simultanément. Notre Didou, qui a eu le temps de faire le tour du jeu, affirme même qu'on peut jouer avec Parappa ! Régalez-vous, avec ce que vous avez sous les yeux, en attendant la suite du premier et du plus sympa des jeux musicaux.

Console : PlayStation

Editeur : Sony

Sortie Japon : mars



Dance Dance Revolution



Eh oui, encore un titre de Konami où l'on remue dans tous les sens pour suivre la musique, avec force écrans psychédéliques en toile de fond. Egalement adapté d'une borne d'arcade maison, ce jeu, inspiré de Bust a Groove, proposera un accessoire des plus singuliers puisqu'il s'agira d'un grand tapis de sol sur lequel on gigote pour faire danser son perso à l'écran. A deux c'est encore mieux. Espérons que vos proches ne tenteront pas de vous placer dans un centre spécialisé...

Console : PlayStation ; Editeur : Konami

Sortie : printemps



BUST A GROOVE 2



Ce jeu magique, qui a séduit notre Didou national, se voit enfin doté d'une suite. Musique !



de sortir une borne d'arcade Bust a Groove, proposant des graphismes encore plus beaux...

Console : PlayStation
Editeur : Enix
Sortie Japon : printemps

Avec bien sûr des tas de nouveautés : des personnages supplémentaires, comme la ravissante Comet qui danse en roller blade, des décors animés qui changent en fonction de vos succès, et un système de jeu offrant plus de libertés. Selon votre timing, le danseur pourra bifurquer vers d'autres pas de danse d'un niveau plus ou moins élevé. Les pros enchaîneront ainsi des passages plus difficiles. L'équipe qui s'est chargée de Bust a Groove reste inchangée, mis à part le responsable musical. Tant mieux, car on pourra désormais se déhancher sur des ziques de meilleure qualité, avec, par exemple, des compositions de Morris White d'Earth Wind and Fire. Et, pour satisfaire les mordus, Enix a prévu



Les Razmoket

Dans ce jeu, tiré de la série qui passe sur France 3, vous dirigez les bambins à travers de multiples activités. Vous devrez aider Hubert le Chien à récupérer ses os ou arriver avant Couette Couette à la cuisine pour avoir des cookies. Il y a aussi des minijeux sympas comme le minigolf, etc. C'est simple et facile d'accès et avant tout accessible pour les tout-petits.

Console : PlayStation
Editeur : THQ
Sortie : avril



Tomb Raider III © Eidos/Core Design.

Lara sous toutes ses formes...

Stop info

La C-Watch qui tchatche

Yo ! il est 14 h 20 ! Des montres qui parlent ? Ce sont les C-Watch. Des petits personnages rigolos (Doc Rap, Prout-Prout, Gros Ronchon et Marie-Chantal) vous indiqueront, par des messages sonores, l'heure, le chronomètre, le compte à



rebours jusqu'à l'an 2000 et le réveil. Ces montres existent sous deux formes et quatorze couleurs. C'est bête, mais, nous, ça nous fait marrer !

Prix public conseillé : 160 F.

Du plastique très plastique

Lara Croft en tenue de plongée moulante et sexy, ça vous dit ? A défaut de l'avoir en chair et en os, vous devrez vous contenter d'une figurine en plastique, articulée, de 21 cm. Vous trouverez ce petit nid à poussière dans les magasins de jeux vidéo au prix public de 249 F.



Mario en jeu de plateau MARIO PARTY

Vous aimez Mario et les jeux de société style Monopoly ou jeu de l'oie ? Alors, vous serez ravi d'apprendre l'arrivée de Mario Party. Un jeu Nintendo 64, avec Mario, sous la forme d'un jeu de plateau.

Mario Party est le dernier-né de la famille Mario. Bientôt disponible sur Nintendo 64, ce jeu met en scène les différents protagonistes de l'univers de Mario (Mario, Luigi, Donkey, Princesse Daisy, Yoshi et Wario), dans un mélange de jeu de l'oie et



de Talisman (jeu de plateau célèbre dans le milieu du jeu de rôle). Le but est de montrer à tous qui est le meilleur héros. En clair, il faut récupérer un maximum d'étoiles, dans la myriade de minijeux qui compose Mario Party, afin de

Super Mario Bros 1 sur Game Boy Couleur !

Eh oui ! Vous ne rêvez pas ! L'un des jeux cultes de la Nes 8 bits arrive sur Game Boy, et en couleurs. Gageons que nombre d'entre vous (d'entre nous) sortiront leur Game Boy Couleur, dans le métro, pour jouer à l'une des plus dures aventures du plombier moustachu.
Console : Game Boy Couleur
Editeur : Nintendo
Disponible : US



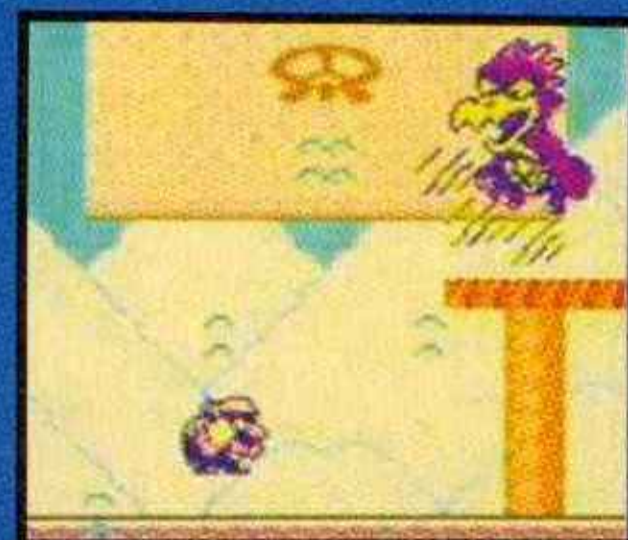
devenir la... star. Ces minijeux se présentent sous la forme de petits jeux d'action/plate-forme, de réflexion ou encore de pêche. Le tout dans une ambiance très conviviale, où les fous rires l'emportent sur la rivalité. Alors, dégustez ces quelques photos en attendant le test !

**Console : Nintendo 64
Editeur : Nintendo
Disponible : US**



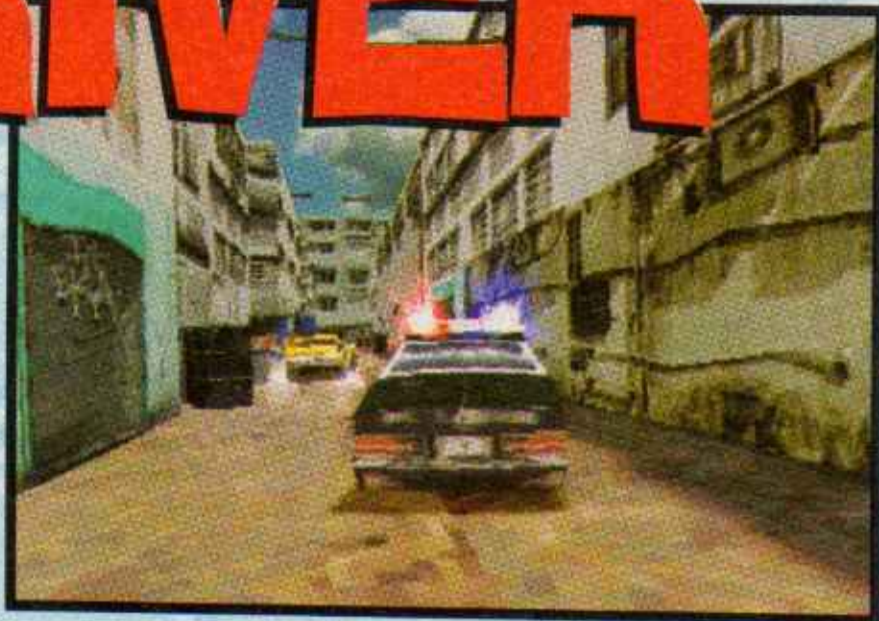
Wario Land 2

Après Tetris et Zelda, c'est au tour de l'ennemi intime de Mario de retrouver une nouvelle jeunesse sur Game Boy Couleur. C'est dans son deuxième épisode que vous retrouverez Wario. Le titre est inchangé, mais le fait de jouer en couleurs transforme tout.
Console : Game Boy Couleur
Editeur : Nintendo ; Disponible : US



Course-poursuite **DRIVER**

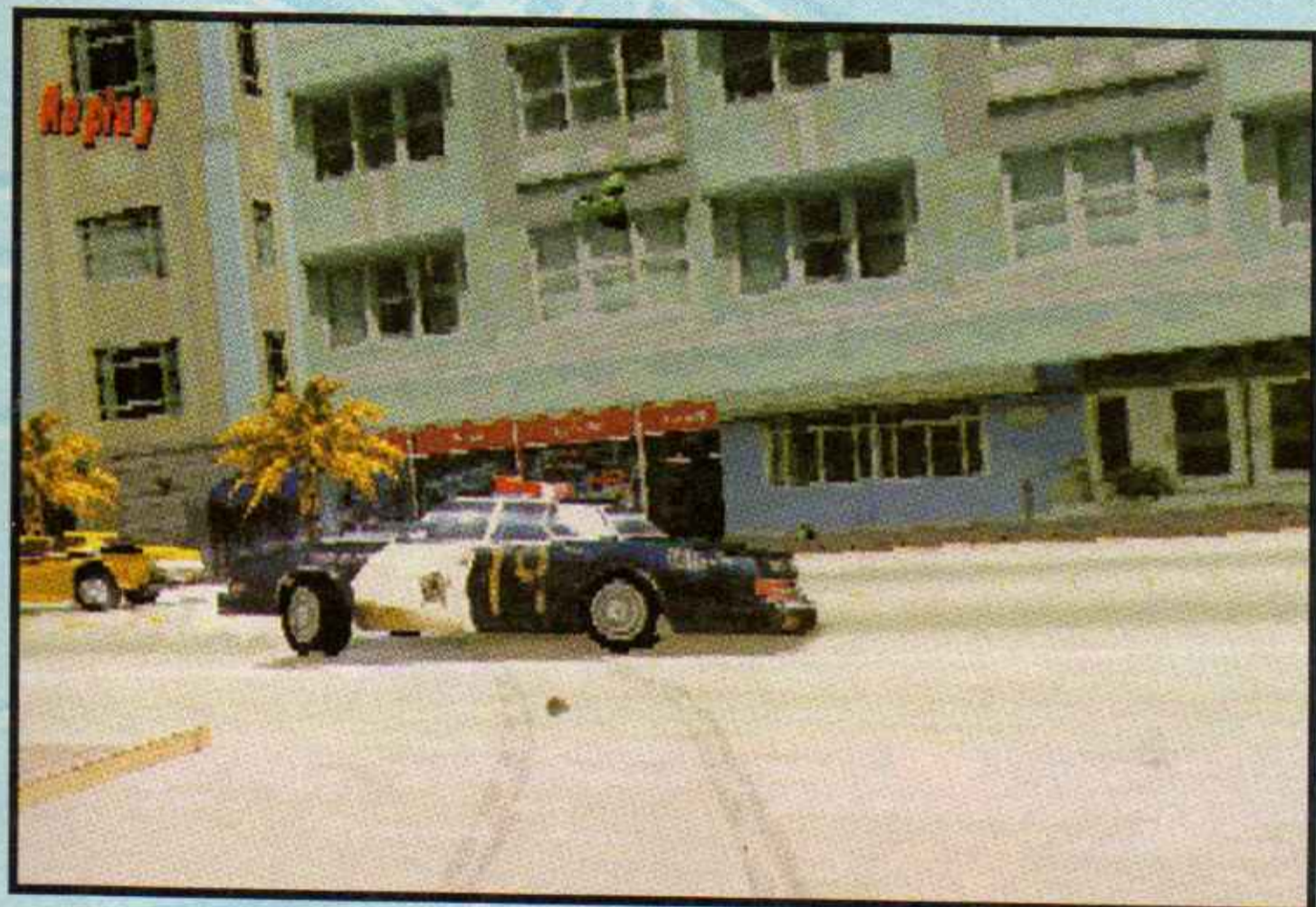
Un jeu de caisses d'un genre nouveau devrait voir le jour sur PlayStation pour le printemps prochain. Les pneus fument déjà.



luer dans des quartiers de Miami, San Francisco, Los Angeles et New York, fidèlement reconstitués pour l'occasion. Le principe du jeu semble être les courses-poursuites, qu'on a tous vues un jour dans les films américains, ou plus simplement dans *Starsky et Hutch* ! Au programme, de la vitesse, des gyrophares, pas mal de feux grillés, et une musique seventies qui devrait coller à l'action.

Console : PlayStation
Editeur : GT Interactive
Sortie France : mai

GT Interactive vient de se doter d'un sixième studio de développement. L'heureux élu s'appelle Reflections, et n'est pas ce qu'on pourrait appeler un débutant, puisqu'on lui doit les deux volets de Destruction Derby. Les p'tits gars de Reflections bossent depuis deux ans sur un nouveau jeu de caisses, qui permettra aux joueurs d'évo-



PlayStation Station
Les plans et solutions sur PlayStation

SPÉCIAL TOMB RAIDER III

Les plans complets + le poster de Lara Croft
**GRANDEUR
NATURE**

En kiosque

Ridge Racer Type 4

Nous vous l'avons présenté en OTW le mois dernier, aussi on ne va pas s'étendre : Namco



reprend la recette qui a fait le succès de ses prédécesseurs, à savoir plein de voitures et une conduite arcade simple à prendre en main, mais sans grande subtilité. C'est surtout graphiquement qu'il peut impressionner. La VF arrive, et nous la testerons dans le prochain « Player ».

Machine : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : avril

La voie du tigre

TAI FU



Depuis l'E3 de l'année dernière, nous avons peu de nouvelles de Tai Fu. Et si le matou retournait l'assistance ?

Et finalement, alors qu'il est quasiment achevé, nous obtenons une version jouable. Ce n'est pas tout à fait le jeu que nous attendions, mais il s'avère tout de même au-dessus de la moyenne. Rappelons qu'il s'agit d'un beat'em all classique, aux personnages anthropomorphiques. Vous incarnez un tigre sur la voie du kung-fu et devez combattre des hordes de serpents et guépards pour affronter le dragon qui tyrannise votre Chine natale. Vous apprenez des coups spéciaux à chaque



fois que vous délivrez un village en abattant un boss, et c'est une grande panoplie que vous devrez gérer à la fin du jeu. L'idée est intéressante, mais, pour l'instant, Tai Fu manque un peu de fun. Certes, les décors sont beaux, mais ils sont un peu vides et contiennent peu d'ennemis. Un des points forts du jeu, le fait de pouvoir empoigner librement ses adversaires pour les balancer hors du terrain, semble desservir la jouabilité puisque, au lieu de se battre, on peut se contenter de jouer les déménageurs. Néanmoins, il ne s'agit pas de la version définitive, et on aura peut-être une très bonne surprise d'ici sa sortie.

Machine : PlayStation
Editeur : Activision
Sortie France : mars



La Hot-line la plus complète !

36 15 PLAYER ONE

Tapez *HL

PLUS JAMAIS COINCÉS NE RESTEREZ!

(SURTOUT QUE NOUS METTONS DE NOUVEAUX TIPS ET SOLUTIONS TOUS LES MARDI ET VENDREDI SOIR)

Qualitativement
TIPS (6)

LA RAPIDITÉ

J'entends dire, ici ou là: "Le minitel, c'est lent". Eh bien, pas de ça chez Tips: tout est conçu pour un **accès rapide à l'information**. • Les pages ou messages sont **interruptibles**: inutile d'attendre la fin pour taper un choix! • Les articles (tips, solutions) sont rédigés dans un **langage concis** et clair. • Les écrans ou messages intermédiaires sont **réduits au minimum**. Les graphismes sont **allégés**. C'est un régal et c'est sur **3615/3617 TIPS** et **0836683264**.

Exclusivement
TIPS (2)

LA PAUSE

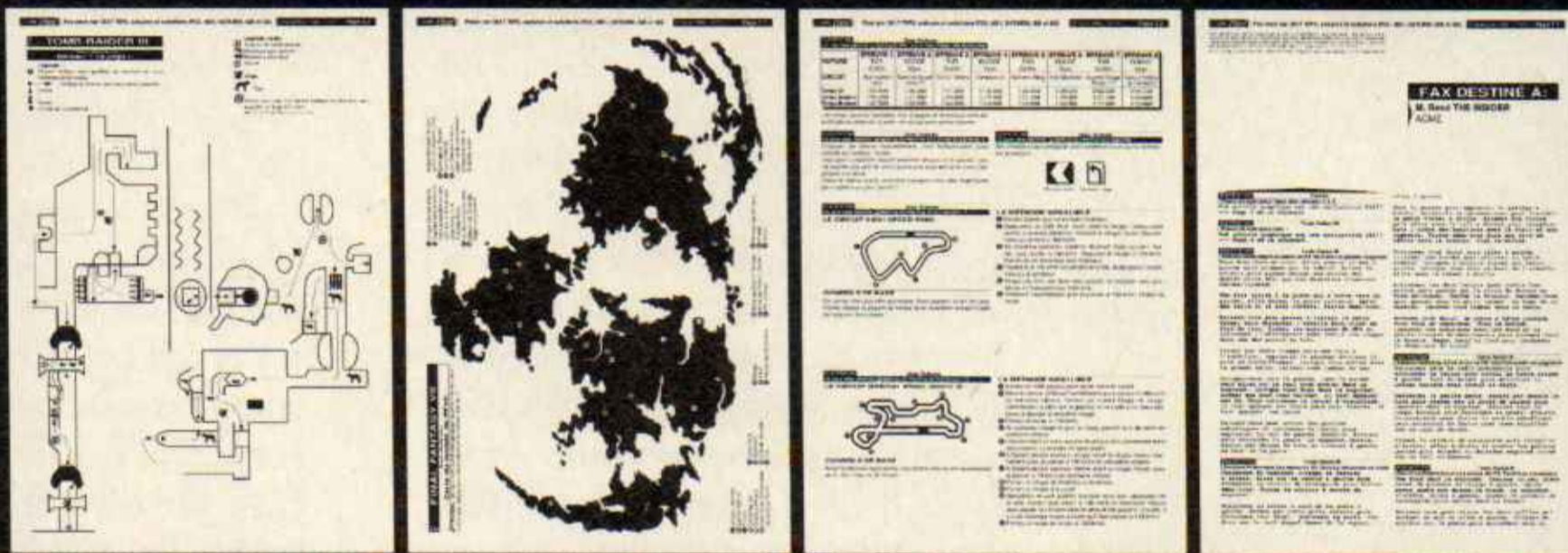
Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8 vous permet de stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **0836683264**.



Exclusivement
TIPS (4)

FAX OU COURRIER

Recevoir une **copie** par courrier ou fax des astuces et solutions consultées, c'est simple: **3617 TIPS!** Nos journalistes et dessinateurs créent même les **plans exclusifs de vos jeux préférés** (exemples ci-contre). Les courriers demandés avant 14h sont postés le jour même. Les fax sont bien sûr envoyés immédiatement. Exclusivement sur **3617 TIPS**.



L'**officiel** des **Tips*** par **téléphone**.

L'**officiel** des **Tips*** par **minitel**.

083668 3264

3615 TIPS®

Astuces et solutions de 1500 jeux PC/CONSOLES

Pixtel 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.

TIPS® RECRUTE!

- **POURQUOI AGRANDIR L'ÉQUIPE DE TIPS?** Pour offrir un contenu encore plus riche, plus original, plus exhaustif sur Minitel, Téléphone... et Internet (chuuut!). Les postes sont (réellement!) évolutifs.
- **VOS TALENTS:** Vous êtes de préférence excellent(e) dans un domaine (jeux de simulation, aventure, plateau, arcade, réseau... sur console et/ou PC) que moyen(ne) partout. Pour les postes d'infographie, vous connaissez, mais surtout vous êtes créatif(ve) et rigoureux(se). Indispensable: une bonne orthographe et un bon niveau de langage. L'humour est un plus appréciable! Nous recherchons par ailleurs un journaliste spécialisé dans la téléphonie mobile.

- **POSTES À POURVOIR:** Journalistes (testeurs, rédacteurs de solutions et guides, Dieu du tips et de la bidouille...), infographistes (presse, Internet).
- **CONDITIONS DE TRAVAIL:** Région Parisienne ou travail à domicile. Contrats salariés de temps partiel à temps plein selon vos disponibilités et compétences. Plusieurs postes à pourvoir.
- **ENVOYEZ** votre CV et une lettre de motivation (dactylographiée de préférence, nous abhorrons graphologues et autres gou'ous) à:
Pixtel - Ressources humaines - BP 249 - 94102 SAINT-MAUR Cedex.

G-Police, Weapon of Justice

Annoncée pour mars, la suite de G-Police ne débarquera sur nos consoles qu'en avril. L'action se situe quelques jours après la destruction du Nanosoft. La guerre est à peine terminée que l'équipe des G-Police est à



nouveau sur la brèche pour combattre l'émergence d'un groupe de résistants... Psygnosis relance donc la machine G-Police avec, pour but, de gommer les points négatifs et d'augmenter le potentiel du premier épisode. A commencer par la prise en main, jugée trop compliquée sur le premier volet. Elle devrait être beaucoup plus instinctive pour permettre au joueur de s'adapter plus facilement à la conduite des différents véhicules. Les armes en votre possession seront au nombre de 25 et non plus de 14. Autre changement de taille, en plus des deux hélicoptères de base, pour certaines missions, vous aurez accès à un vaisseau spatial (Corsair) et à deux véhicules « terrestres » : une voiture et le Raptor, sorte de robot à la « Star Wars ». Le Raptor constitue certainement le véhicule le plus intéressant, compte tenu de ses possibilités. Quelques fausses notes subsistent, mais, lorsque nous l'avons vu, le jeu était loin d'être fini. Aussi nous attendons la version définitive pour le disséquer à l'occasion du test.

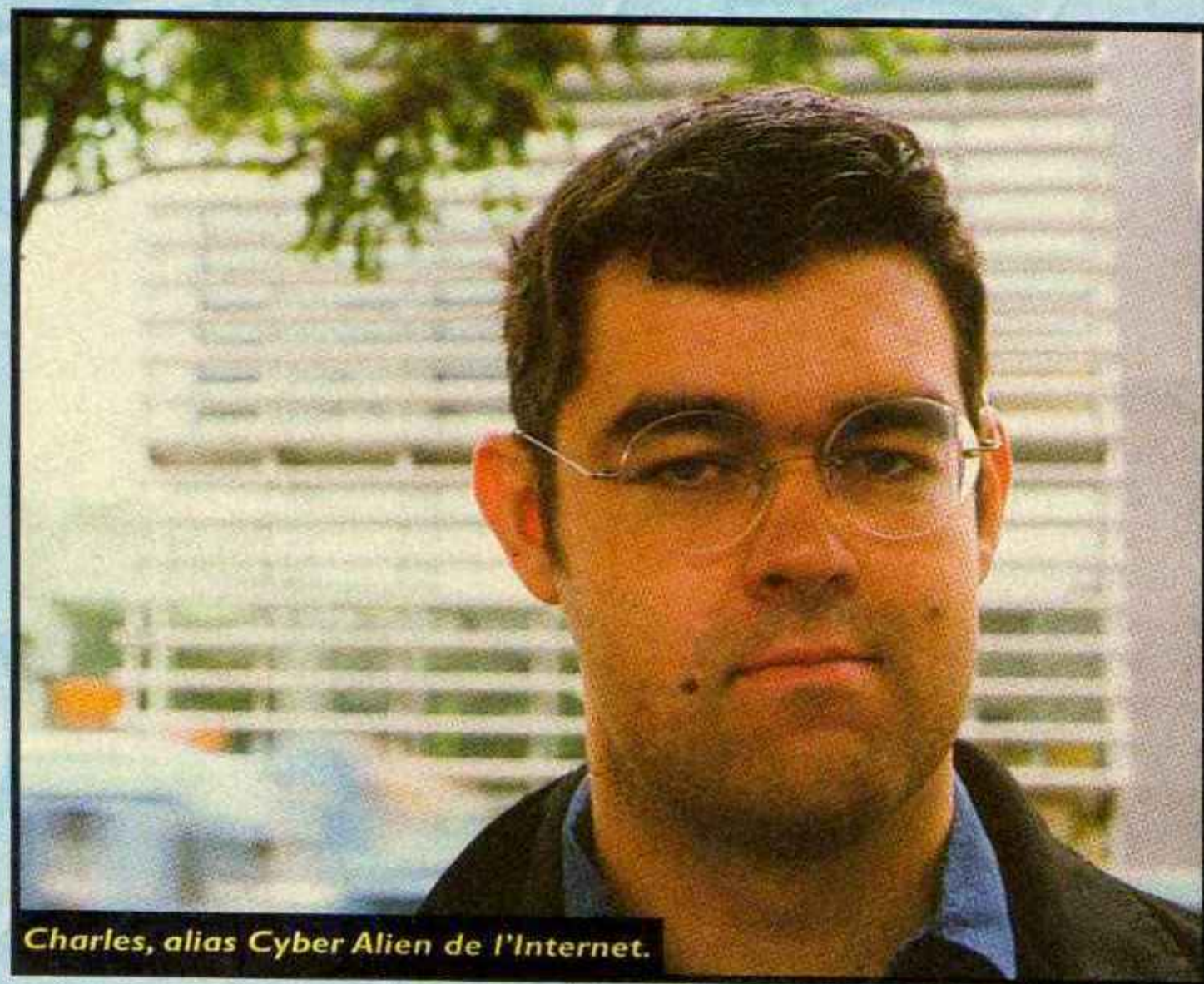
Console : PlayStation
Editeur : Psygnosis
Sortie France : avril

Interview

CHARLES ET ALEX

Replay est une des rares émissions consacrées aux jeux vidéo. Nous avons rencontré les deux protagonistes. Entretien avec deux passionnés.

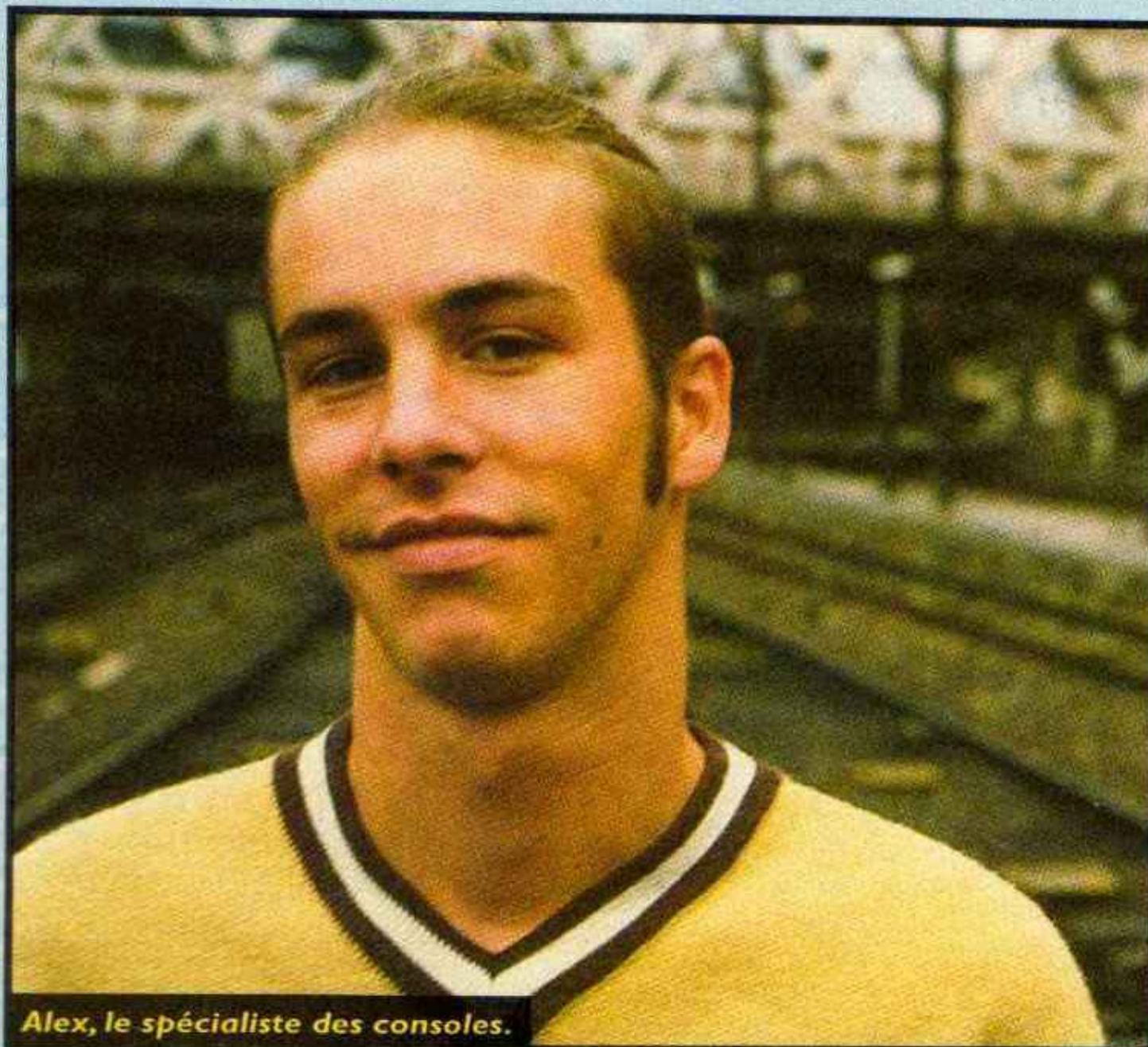
Depuis le mois d'octobre 1998, Charles et Alex animent une nouvelle émission consacrée aux jeux vidéo et à Internet sur MCM. Son nom de code : *Replay*. Commençons par l'emballage, c'est-à-dire décors, habillage et générique. Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est cheap. « C'est une volonté de notre part, nous dit Charles, on voulait que ce soit décalé. On voulait pouvoir prendre du recul par rapport au côté cyber, hi-tech. L'important était de montrer des trucs intéressants et de pouvoir se moquer du matériel. » « C'est comme pour les jeux, ajoute Alex, ce n'est pas parce qu'un soft est beau qu'il est



Charles, alias Cyber Alien de l'Internet.

bon. J'espère que c'est fun et que nos papiers sont plus intéressants que si les décors étaient hypermodernes. » D'accord pour le second degré du second degré, mais, au niveau de l'animation en plateau, ce petit côté « je débute, ce n'est pas mon métier », c'est voulu aussi ? « J'ai fait un bac G plus quatre... mais quatre heures de fac seulement, nous informe Alex. J'ai trouvé un stage il y a trois ans à MCM et, depuis, je n'ai pas bougé. » « Quant à moi, explique Charles, j'ai 33 ans et je suis depuis quelque temps consultant télé pour cer-

taines chaînes hertziennes et câblées. Comme je suis un fou d'Internet, les dirigeants de MCM m'ont demandé si ça m'intéressait de coanimer l'émission et j'ai accepté. » Passons maintenant au plus important : le contenu. Sans être très originale, la ligne éditoriale se tient (tests de jeux consoles et visites de sites Internet) et les tests sont relativement bien faits, quoique parfois un peu longs. Comment travailles-tu Alex ? « Je teste les jeux pendant une ou deux heures maximum pour les softs que je n'aime pas, comme Tomb Raider III, et, pour les autres, ça dure beaucoup plus longtemps parce que je ne vois pas le temps passer. De toute façon, j'ai carte blanche pour dire tout ce que je veux. Pour les présentations en plateau, j'arrive les mains dans les poches. » « Moi, par contre, précise Charles, j'écris tous mes lancements, même si parfois je change un ou deux mots parce que ça sonne faux. » O.K. ! les gars, vous voulez ajouter quelque chose ? « Je voulais juste dire qu'on se marre pas mal et j'espère que les gens prennent autant de plaisir à regarder l'émission que nous à la faire... » O.K. ! les mecs, il suffit de demander. La balle est maintenant dans le camp des lecteurs de *Player*. A vous de nous dire ce que vous pensez de *Replay*, les meilleures lettres seront publiées...



Alex, le spécialiste des consoles.

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toutes les news aux meilleurs prix !!!



Superproduction KONAMI
chez STOCK GAMES
en Version Française
Intégrale
dipso le 26 février !!!



Console PSX DualPack
790 Francs
(livrée avec 1 Joypad)



99F



Console N 64 + Mario 64
790 Francs
(avec 1 Joypad)



99F



1500 Frs de jeux achetés = 200 Frs de jeux gratuits*
* Jeux d'occasions

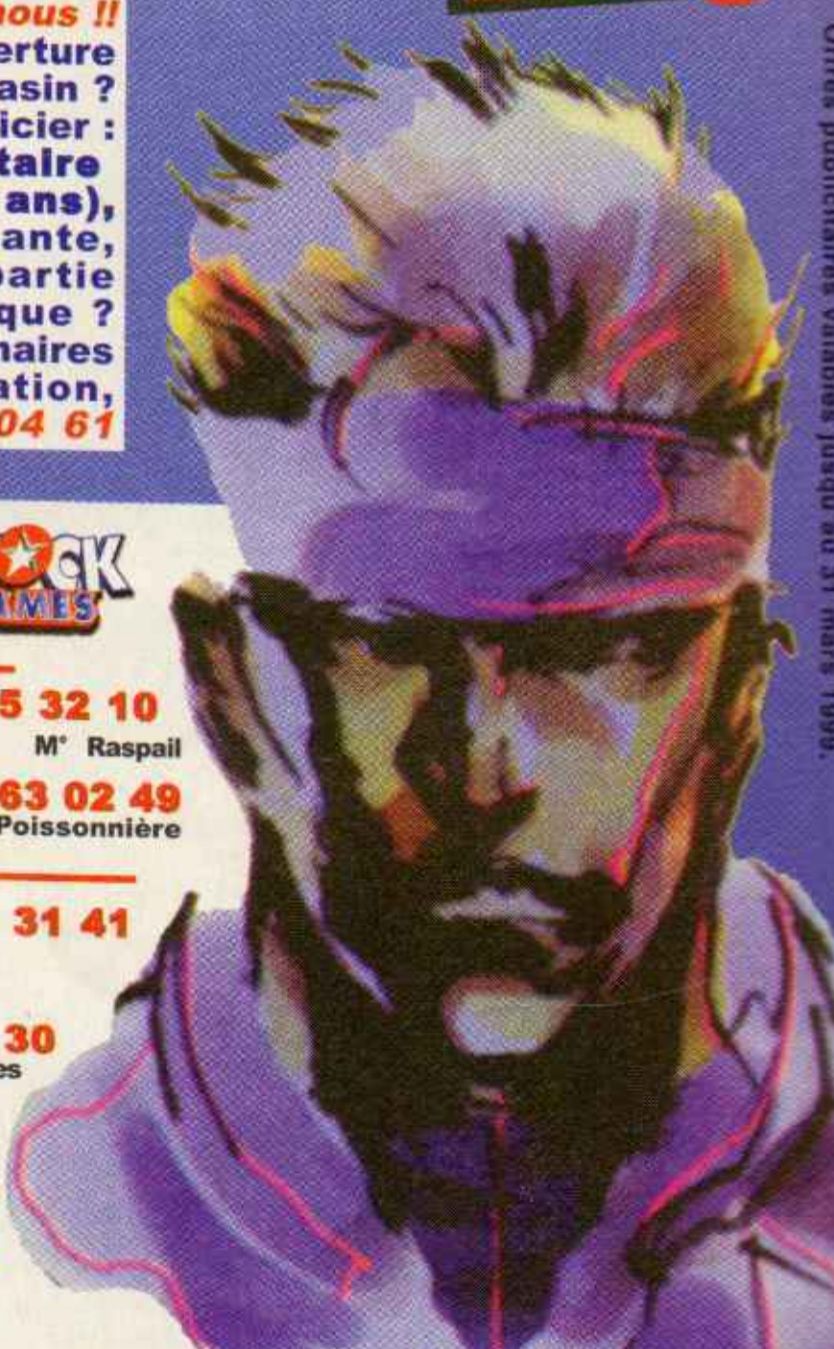


Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans),
- d'une centrale d'achats performante,
- d'une notoriété nationale, et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d'information, contactez Sébastien au 01 44 07 04 61

38 MAGASINS EN FRANCE

Paris	JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris REPUBLIQUE 13 Bd Voltaire 75011 Paris	01 46 33 07 83	JUSSIEU CD ROM NEO GEO 13 Rue des Ecoles 75005 Paris	01 43 25 61 24	MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris	01 43 35 32 10
	Banlieue					
	ANTONY 29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony RER B ouvert 7jours/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 M° Choisy Le Roi	01 48 84 31 41
	SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye M° RER St Germain en Laye	01 30 61 74 60	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense	01 49 06 96 08	VERSAILLES Centre Commercial Les Manéges 78000 Versailles ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G	01 39 53 30 30
	IVRY 2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine M° Mairie d'Ivry	01 46 58 72 73	BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY) 60000 Beauvais	03 44 11 48 10	CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart ouvert 7jours/7	01 40 95 00 86
	SAINT DENIS 10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis	01 48 20 1999	CHAMPIGNY S SEINE 36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny s marne	01 48 82 2000	ENGHIEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains	01 39 64 36 52
Province						
	NANTES RAYON MANGA 6 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 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	02 40 48 13 14	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane	04 91 48 27 48	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice	04 93 13 00 10
	CARHAIX 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	02 98 93 74 64	MARSEILLE 98 Rue Montaigne 13012 Marseille	04 91 49 50 42	AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence	04 42 23 84 84
	FORBACH 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach	03 87 87 13 93	METZ 80 en Fournirue 57000 Metz	03 87 37 37 47	REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims	03 26 47 77 78
	LE HAVRE 6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre	02 35 21 40 47	METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz	03 87 36 63 63	BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux	05 56 79 00 51
	MARTINIQUE 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France	05 96 61 65 32	EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux	02 32 31 39 86	RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes	02 99 67 53 10
	BAYONNE 65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne	05 59 46 13 37	PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau	05 59 83 88 22		

PROCHAINEMENT A FIRMINY



5%
DE REDUCTION EN MAGASIN
SUR PRESENTATION
DE CE COUPON
Valable jusqu'au 31 mars 1999.
Non cummulable sur carte de fidélité.
Hors console de jeu.

Offres publicitaires variables jusqu'au mars 1999.

Stop info

Marvel Superheroe vs Capcom

En parallèle à la création de Power Stone, la firme au « Ryu dans le vent » annonce qu'elle portera ses derniers titres d'arcade sur Dreamcast. On pense d'abord à Street EX 2, mais on a droit à Marvel vs Capcom. Remarquez, de toute la série des cross-over



« Comics contre karatékas », c'est de loin le meilleur. Capcom espère aussi faire un max d'argent lors de la sortie américaine de la Dreamcast.

Espérons toutefois que tous les éditeurs ne se cantonneront pas à de simples conversions sur cette nouvelle machine...

Console : DC

Editeur : Capcom

Sortie Japon : mars

Mucho

Joli jeu d'arcade, Mucho est destiné au plus jeune public (qui, décidément, n'est pas oublié ces temps-ci).

Plusieurs personnages sont à votre disposition pour délivrer Misha des griffes de Boultox. Un mode Deux joueurs est également disponible, alors rendez-vous le mois prochain pour le test.

Console : PlayStation

Editeur : Titus

Sortie France : 9 avril



Pierre, Paul et les autres...

TEKKEN FRENCH FORCE

Au terme d'un âpre combat, c'est un Anglais, Ryan Heart, qui a remporté la finale mondiale de Tekken 3 qui s'est déroulée le 27 janvier dernier au Namco Station de Londres.

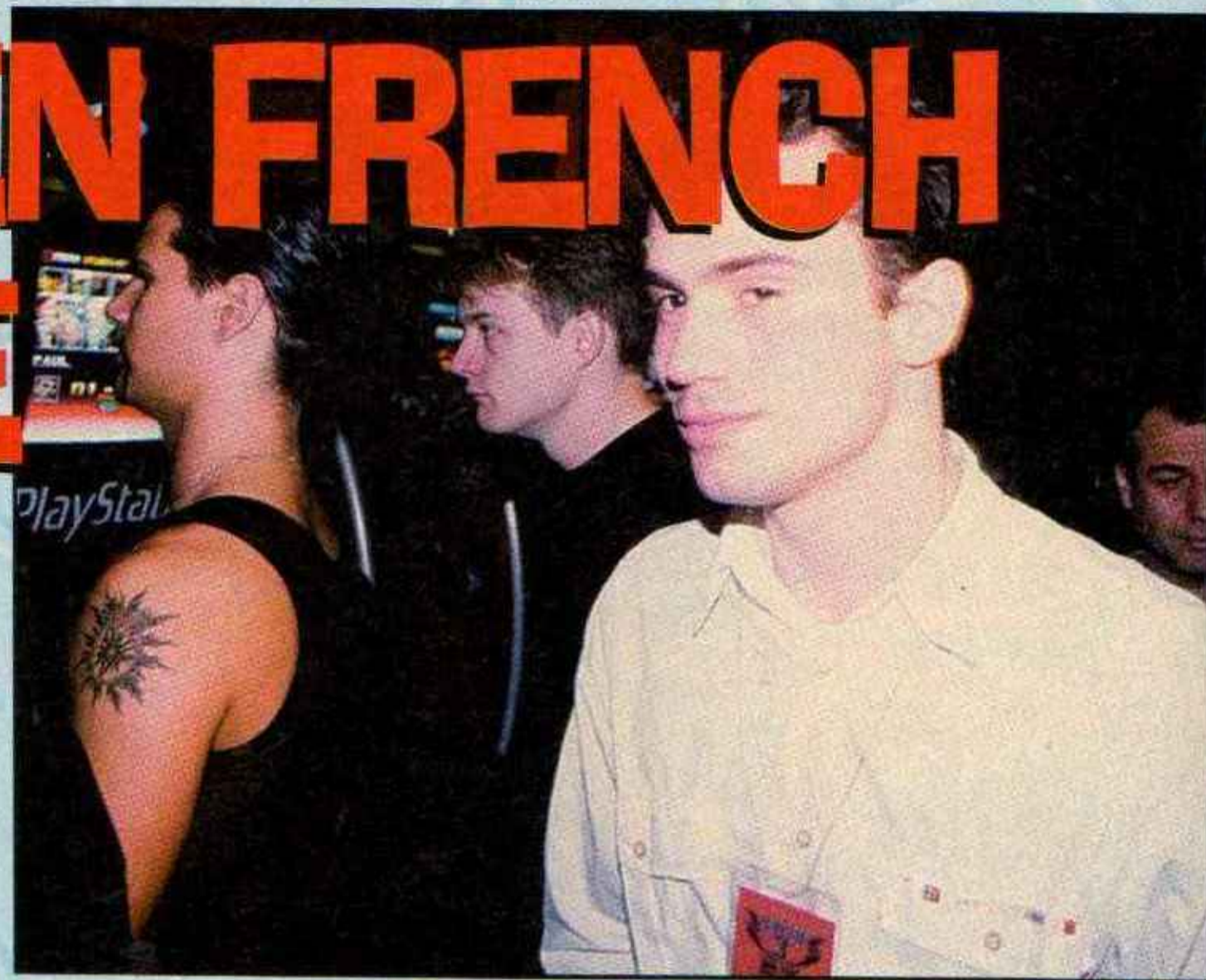
Pierre Landouzy, qui portait les couleurs de la France, a malheureusement quitté le tournoi en quart de finale.

Coup de rétro sur le Iron Fist World Tournament et entretien...

Ambiance électrique, visages tendus, mains moites, le tout sur la BO de Rocky... on pense alors voir débouler Muhammad Ali, mais c'est Pierre Landouzy... Pierre, le phénomène aux trois trophées (vainqueur du tournoi Porsche Challenge, Gran Turismo et Tekken 3 France), l'extraterrestre des jeux vidéo. Il est là, comme 31 autres concurrents, pour défendre les couleurs de son pays à l'Ultimate Fight sur console. Bien stressé durant les heures précédant la compétition, c'est

déterminé et hyper concentré qu'il se présente pour le premier combat. Avec Paul, son personnage, sa progression sera stoppée en quart de finale où il perdra contre Carl Maxwell, le candidat australien. Grosse grosse déception, d'autant plus que Pierre menait 2 rounds à zéro avant un retournement de situation inexplicable. Dommage ! En tout cas, à l'applaudimètre, Pierre est arrivé largement en tête.

Quant au vainqueur, Ryan Heart l'Anglais, il repart avec sa coupe et un chèque de 5 000 \$.



Rencontre avec Pierre Landouzy, Tekken French One

PO : Sur quelle machine as-tu commencé à jouer ?

PIERRE : J'ai commencé sur le Commodore 64. Il y avait eu le concours Eureka mais qu'un vainqueur en Angleterre. Puis je suis passé à la Master System, qui était vraiment bien. Meilleure que la NES. Même si je la trouve moins bonne que la SNES, j'ai tout de même eu la Megadrive avec Monaco GP. Ce jeu m'a d'ailleurs beaucoup appris sur les simus de course. Après, la SNES. C'était le top. Et aujourd'hui, je suis pro PlayStation.

PO : Tu as remporté trois concours. Le plus éprouvant ?

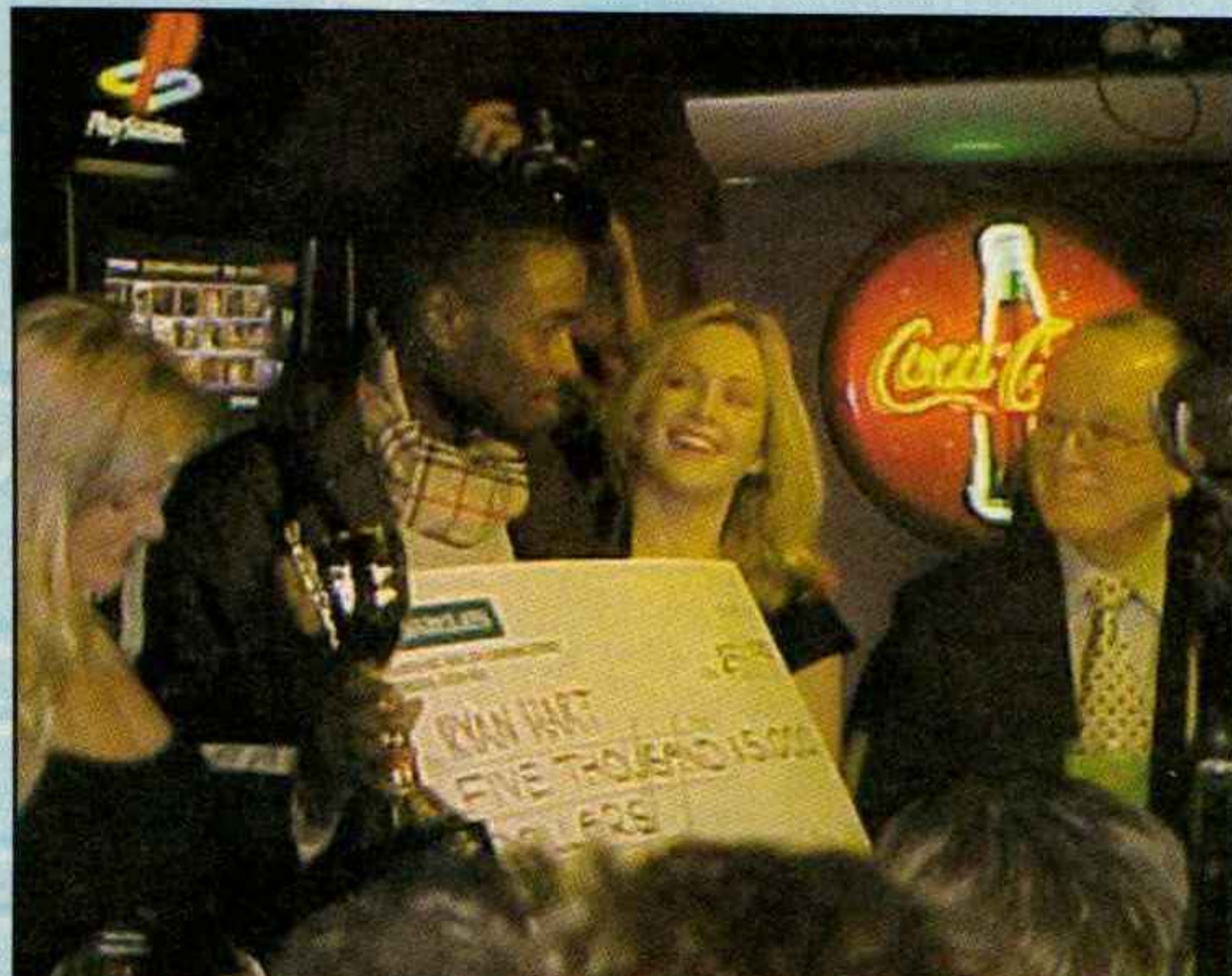
PIERRE : Porsche Challenge.

PO : Pour la finale de Tekken, à Marseille, tu avais l'air très à l'aise...

PIERRE : Je ne m'attendais pas à gagner parce que je n'étais pas hyper bien préparé. Du coup, je suis arrivé un peu en me disant que je n'avais rien à perdre.

PO : Tu t'es entraîné combien de temps à Tekken 3 ?

PIERRE : Quand j'ai su qu'il allait y avoir le concours j'ai commencé à m'y intéresser. Mais, en même temps, il y avait le



Ryan Heart, champion du monde de Tekken 3

concours GT. Entre la Harley et la Viper, je me suis concentré sur le plus gros lot. J'ai attaqué Tekken ensuite. Je ne me suis pas vraiment entraîné à fond, je me reposais un peu sur mes acquis de Tekken 1. Au début, j'ai joué contre d'autres mecs, qui m'ont humilié d'ailleurs (ils m'ont conseillé d'acheter la Bible). J'ai recommencé à bosser et à la fin ils ne gagnaient plus. Comme je ne trouvais plus personne pour me battre, j'ai tenté le concours français. J'ai bossé deux mois mais pas intensément. Je l'ai remporté, mais j'avais vraiment des choses à apprendre. Alors, à l'annonce du concours mondial, j'ai cherché des gens pour m'entraîner. Mais bon, je bossais, alors je ne pouvais pas y passer tout mon temps.

PO : Avec ton personnage Paul, qui a souvent été choisi, avais-tu une technique qui se démarquait ?

PIERRE : Dans les combats debout, nous avions à peu près tous la même technique. Pour mettre le gars à terre, on fai-

En revanche, je n'aurais pas remporté le tournoi, car je pense que l'Anglais m'aurait viré.

PO : Pas trop déçu ?

PIERRE : J'ai quand même fait carton plein avec les concours français. Je n'ai pas gagné le tournoi des meilleurs mais je pense avoir raflé les plus beaux lots. Malgré tout, je suis quand même déçu, parce que je pense que j'avais ma place en demi-finale. Quand j'ai commencé à jouer, j'étais grisé. J'ai explosé les deux premiers candidats. Mais, à un moment, je me sentais tellement bien que je me suis surestimé et j'ai fait n'importe quoi. Je n'en revenais pas parce que je m'attendais vraiment à galérer à chaque tour. Même l'Anglais sur certains points avait une moins bonne technique que la mienne (Ndlr : après le concours, Ryan Heart l'a battu 6-2).

PO : L'aspect gain a l'air important pour toi.

PIERRE : Oui, c'est lié. S'il n'y avait pas eu une voiture à gagner pour le concours Porsche Challenge

CARTE D'IDENTITÉ

AGE : 25 ans

PROFESSION :

Formation ingénieur du contrôle de la navigation aérienne.

PASSIONS :

Pratique le football en dilettante, les jeux vidéo bien sûr.



sait fauchage, coup de coude. Par contre, dans le « Wake Up Game » (c'est-à-dire empêcher l'adversaire de se relever), j'estime que ma technique est la meilleure. Le problème, c'est que je ne l'ai pas du tout exploitée avec l'Australien (Ndlr : victoire de Karl Maxwell, 3 rounds à 2). Pour ce match, j'ai vraiment de gros regrets parce que j'ai perdu par excès de confiance.

je ne l'aurais jamais fait. Même chose pour Tekken. J'ai beau adorer le jeu, s'il n'y avait pas eu de Harley à gagner, je n'aurais pas participé. De plus, les tournois Sony, il est clair que ce n'est pas pour déterminer le meilleur joueur. C'est du marketing. Evidemment, quand ils ont organisé les trois concours, ils ne pensaient pas que ce serait la même personne qui gagnerait.

PlayStation 2

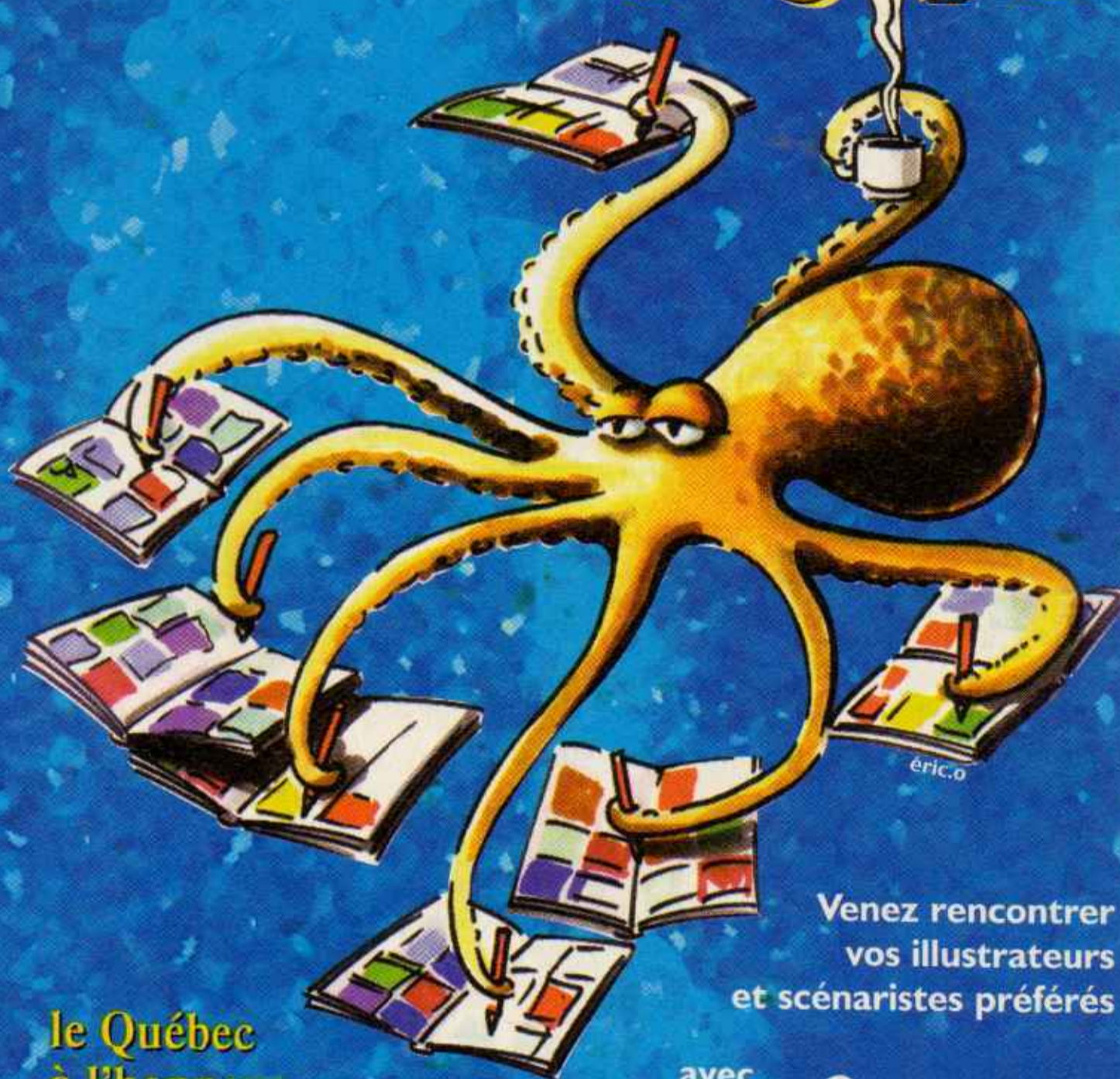
On en parlait depuis 1 an ou 2, mais rien n'avait encore filtré. C'est Ken Kutaragi, le créateur de la Play, qui a lâché le morceau, pendant une interview avec un journaliste japonais. L'annonce officielle du lancement de la Play 2 sera faite au printemps (parions pour le mois de mai). En attendant cette date, aucune annonce ne sera faite et les rumeurs vont courir...

19^e Salon du Livre

Livres - Revues - Multimédia

19-24 mars 1999

ESPACE DÉDICACES BD



Venez rencontrer vos illustrateurs et scénaristes préférés

le Québec à l'honneur

avec

STAEDTLER®

Paris expo · Porte de Versailles

Journées grand public

du vendredi 19 au mercredi 24 mars de 10h à 19h

Nocturne : mardi 23 jusqu'à 22h

Journée professionnelle

Lundi 22 mars de 9h30 à 19h

Prix d'entrée : 30 Frs

Entrée gratuite pour les libraires, bibliothécaires, les enfants de moins de 12 ans et les groupes scolaires accompagnés.

Renseignements : 08 36 68 00 51 (2,23 F/mn)

<http://salondulivre.reed-oip.fr>

Le programme exhaustif de 48 pages «les dédicaces, les auteurs, les conférences» se trouve dans **Télérama PARIS** en kiosque le 17 mars 1999.

Le Salon du Livre est organisé sous l'égide du SYNDICAT NATIONAL DE L'ÉDITION



OIP

Reed OIP

Reed-OIP · 11, rue du Colonel Pierre Avia · BP 571 · 75726 Paris Cedex 15

Stop info

Alien Resurrection

Encore en chantier, nous n'avons vu d'Alien Resurrection qu'une cinématique et une démo tournante. Il nous est donc difficile de nous prononcer pour l'instant. Alien Resurrection est un jeu d'action dans lequel



vous jouez Ripley (Sigourney Weaver) avec, comme but principal, de rester en vie. Sans aller jusqu'au bourrinage bête et méchant, Alien Resurrection se veut un jeu d'action avec un minimum de réflexion.

Console : PlayStation
Editeur : Electronic Art
Sortie France : NC

Guy Roux Football Manager

Nous ne vous en avons pas parlé, puisqu'il n'est jamais parvenu à la rédac. Et pourtant, Guy Roux Football Manager est sorti depuis quelques mois déjà. Il semblerait qu'Anco, le développeur, ait sorti directement le produit en magasin sans même prendre la peine d'en informer Ubi Soft – pourtant chargé de le distribuer – et encore moins la presse ! C'est une simulation de gestion sportive, comme Premier Manager ou Player Manager (également d'Anco). Il comprend les championnats français (une première !) et quelques coupes européennes pour la saison 97-98.

La saison 98-99 devrait sortir d'ici à deux mois. Mais, cette fois, on suit l'affaire.

Console :
PlayStation
Editeur : Ubi Soft
Sortie France : dispo.



Piaf qui roule CHOCOBO RACING

Fort du succès du zoziau auprès des gamins, Square rempile avec une production bon enfant.

A l'origine simple figurant dans la série Final Fantasy, le chocobo est un volatile devenu célèbre avec un jeu simple et destiné aux petits : Chocobo Dungeon. Le voici désormais promu



mascotte des jeunes joueurs sur PlayStation. Square profite de sa cote et décide, pour l'occasion, de créer un type de jeu qui manque sur PlayStation : le Mario Kart-like.

Regroupant plein de personnages mignons, il propose une course de kart où des magies peuvent être lancées si l'on possède les bons matériaux. Il est possible, pour les Chon en herbe, de régler son bolide et on peut jouer à deux en grand prix, comme dans Mario Kart premier du nom. Un jeu qui risque de faire du bruit !
Console : PlayStation
Editeur : Square
Sortie Japon : 18 mars



Quitte ou double NEO-GEO POCKET COLOR

Ça ne va pas très fort pour la firme d'Osaka...

La Neo Pocket n'a pas obtenu le succès escompté : à peine 40 000 exemplaires vendus, ce qui a suspendu le développement de plusieurs jeux en cours. Il est vrai que les premiers titres n'étaient pas inoubliables, mais c'est plutôt à la sortie quasi simultanée de la Game Boy Couleur, bien plus attendue, qu'on peut imputer ce flop regrettable. SNK, loin de baisser les bras, vient d'annoncer la commercialisation prochaine de la Neo-Pocket Color, répondant ainsi à l'attente du consommateur. De nouveaux titres sont annoncés, avec cette

fois Taito, Data East et Capcom sur les rangs. Il s'agit peut-être de la dernière chance de SNK sur le marché des consoles, car c'est le genre d'investissement qu'il ne faut pas rater deux fois...
Constructeur : SNK



Wonder Swann

Nous vous avons déjà parlé de cette portable, conçue par le créateur de la Game Boy, Yokoi Gumpei (décédé dans un accident de la route, peu après avoir été « remercié » par Nintendo). Sa date de sortie est enfin annoncée pour le 4 mars. Cinq titres seront disponibles le jour de sa sortie, mais de nombreux éditeurs comme Capcom, Enix, Konami, Atlus et Game Arts ont confirmé ce support et ont prévu des titres comme Chocobo Dungeon ou Densha de Go. Souhaitons bonne chance à cette nouvelle venue.
Fabricant : Bandai
Sortie Japon : 4 mars



En avril, osez les combos habiles...

DES FIGHTERS PARTOUT

Virgin a décidé de se lâcher, pour le printemps, en éditant pas moins de trois jeux de baston Capcom.

En vrac, on pourra trouver Darkstalker 3, le titre qui met en scène vampire, loup-garou, succube et momie dans un jeu de combat très cartoon et très dis-



trayant. Son seul défaut vient de la zique un peu bâclée. Mais on ne peut pas tout avoir. Vient ensuite Marvel Superheroes vs Street Fighter, le deuxième volet des crossover infernaux, qui permet à Ryu et Ken de faire équipe avec Serval et Cyclope. Vous pourrez vous fritter à coups de superpouvoirs contre Hulk, Spiderman, et plein d'autres persos. Un peu moins bon que l'arcade, mais pas à jeter tout



de même. Le meilleur pour la fin, bien sûr, avec Street Fighter Alpha 3, récemment sorti au Japon, qui vous offre trente fighters à vous mettre sous la dent : y'a plus qu'à rameuter les voisins



pour s'infliger des combos jusqu'à plus soif. Je préviens tout de même les nerveux : y'a des repêchages et des coups tellement abusifs qu'il vaut mieux investir tout de suite dans des paddles blindés - les murs en plâtre ne vous diront pas merci. De la baston pour tous les goûts, donc, dans le prochain Player. Merci Virgin !

Console : PlayStation
Editeur : Virgin
Sortie : toute la smala en avril

SYPHON FILTER



Sans nouvelles depuis l'E3, nous étions impatients de voir ce qu'allait donner Siphon Filter. Nous avons enfin pu y jouer et, comme on vous l'avait dit, Siphon Filter s'avère un bon jeu d'action 3D. Vous incarnez Gabriel Logan, des forces spéciales, plongé dans un scénario plein de

rebondissements. Seul ou presque contre les vilains méchants terroristes, vous évoluez dans un décor urbain très réaliste : immeubles, métro, ruelles... pour sauver le monde d'un attentat biologique. Une journée trépidante en perspective. On pense à Die Hard (Piège de cristal) ou aux autres



épisodes de la série. Un petit plus technique : vous pouvez locker un ennemi et poursuivre vos actions tout en flinguant à tout-va. On a hâte de recevoir une version déf' à la rédac.

Editeur : Sony
Console : PlayStation
Sortie France : NC

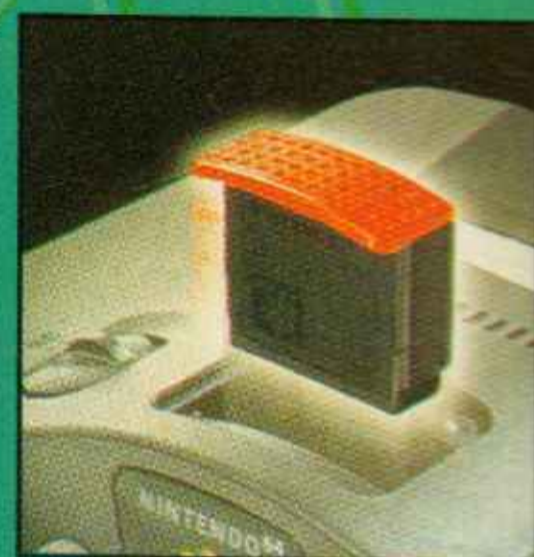
UNE NOUVELLE CONSOLE NINTENDO ?

Selon des rumeurs persistantes, Shigeru Miyamoto, le célèbre créateur des Mario, Zelda et autres Donkey Kong, serait actuellement aux E.U. pour tester les performances des nouveaux composants qui devraient équiper la prochaine console Nintendo... Pas de stress. Quand on connaît la prudence de Nintendo en matière de nouveautés, on n'est pas près de voir cette nouvelle console arriver.

Stop info

Expansion pack

Voici enfin la petite extension qui va donner un second souffle à la Nintendo 64. Ce boîtier se loge à l'avant de la console, sous le clapet, en remplacement de celui fourni avec la console. Ce supplément de mémoire vive apporte plus d'espace pour stocker les textures et gérer les calculs nécessaires à la 3D - très pratique pour le Mip Mapping, procédé qui gomme les zébrures et les effets d'escalier.



Les jeux qui se servent de cet add on (pour l'instant, Turok 2 et Rogue Squadron) offrent des graphismes plus détaillés et beaucoup moins flous qu'à l'accoutumée. Gageons que d'autres titres seront bientôt concernés. Ah, vous ne savez pas quoi faire de l'ancien pack mémoire ? Nous non plus...

Constructeur : Nintendo

Nightmare Creatures

Présentée, il y a peu, en Over The World, la version Nintendo 64 de Nightmare Creatures arrive, officiellement, incessamment sous peu. L'aventure étant la même que sur PlayStation, on espère que la réalisation made in N64 sauvera cette nouvelle version. Qui vivra verra...

Console : Nintendo 64
Editeur : Activision
Sortie en France : avril



DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions



NEW

La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante dans un monde gothique à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers inquiétant du pays de Nosgoth.



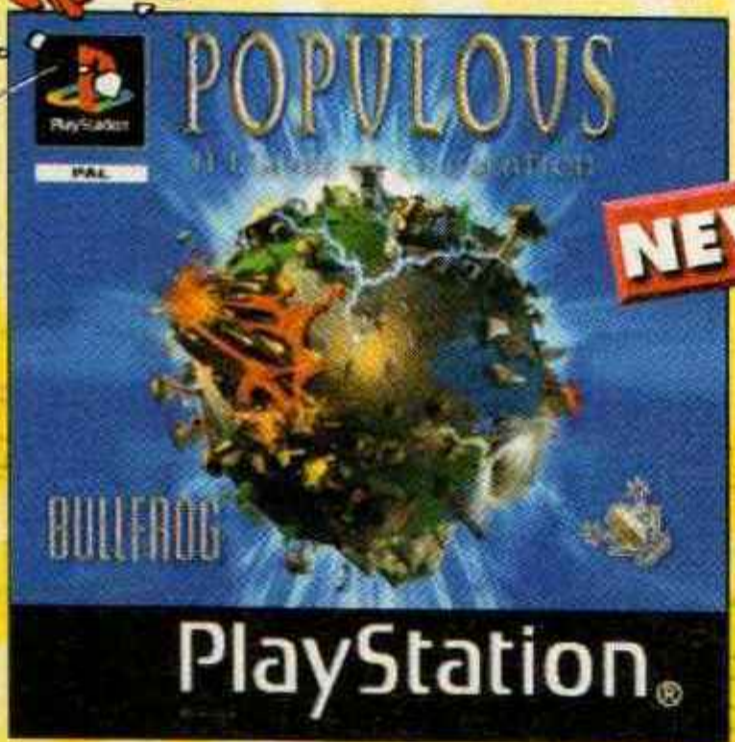
NEW



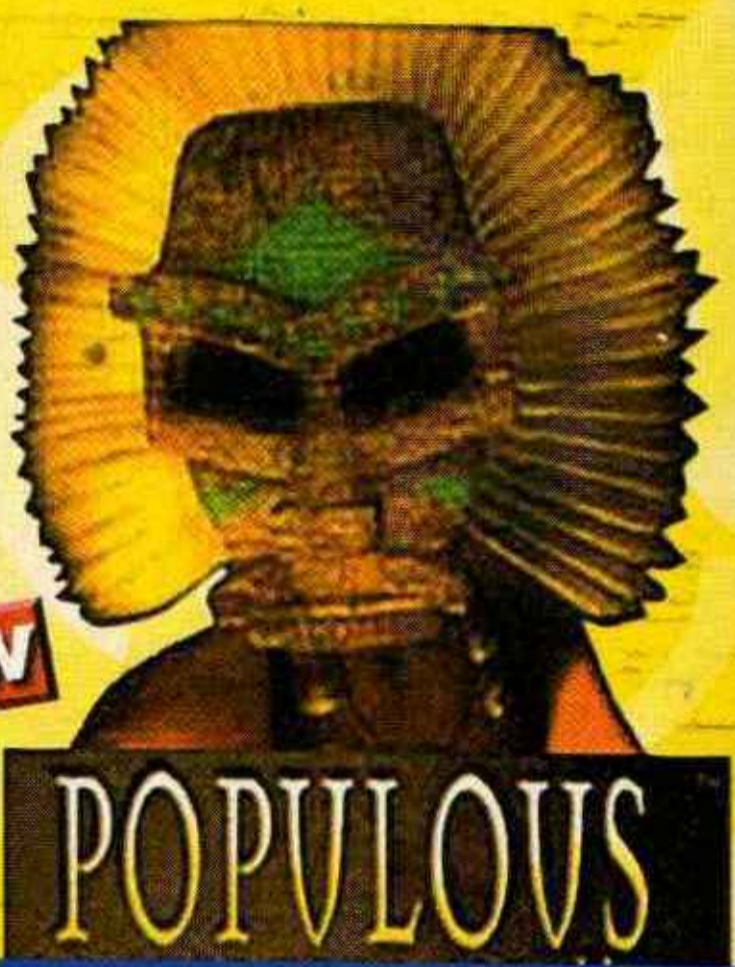
Si ton trip c'est de t'éclater en freeride, Proboarder est la seule simulation de snowboard où tu peux dévaler dans les pistes de poudreuse, sur des montagnes et un environnement entièrement en 3D.



NEW



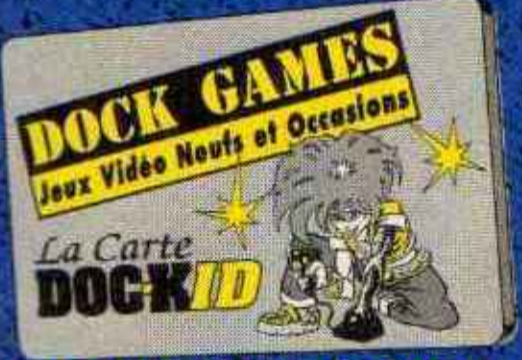
PlayStation



Vous naissez Chamane et à l'aide de vos pouvoirs divins, vous affrontez les divinités rivales dans le but de conquérir six mondes et de recevoir ainsi la plus grande des récompenses : la consécration de votre Chamane en déesse

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM



LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
(voir minitel)

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
(voir minitel)

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
(voir minitel)

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
(voir minitel)

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

NEVERS CENTER
Galerie de Rémigny
03.86.61.23.32

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52

AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53

SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73

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

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

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
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
ANGLLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
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 NOUVEAU	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
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.84
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00

EUROPE

FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 NOUVEAU	(consulter le minitel)
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTLIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX	Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.86.61.23.32
NIMES	Tél : 0 4.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
ROUEN CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
SENLIS CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11

SAINTE

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

CORNERS

CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT VIDEO	Tél : 04.76.85.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37
--------------------------	---------------------

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
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
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

DOCK GAMES RACHETE CASH VOS ANCIENS JEUX

Présent au Salon
de la Franchise du
19 au 22 mars 99
(stand C2-D1)



DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE
VIBRANTE **790^F**



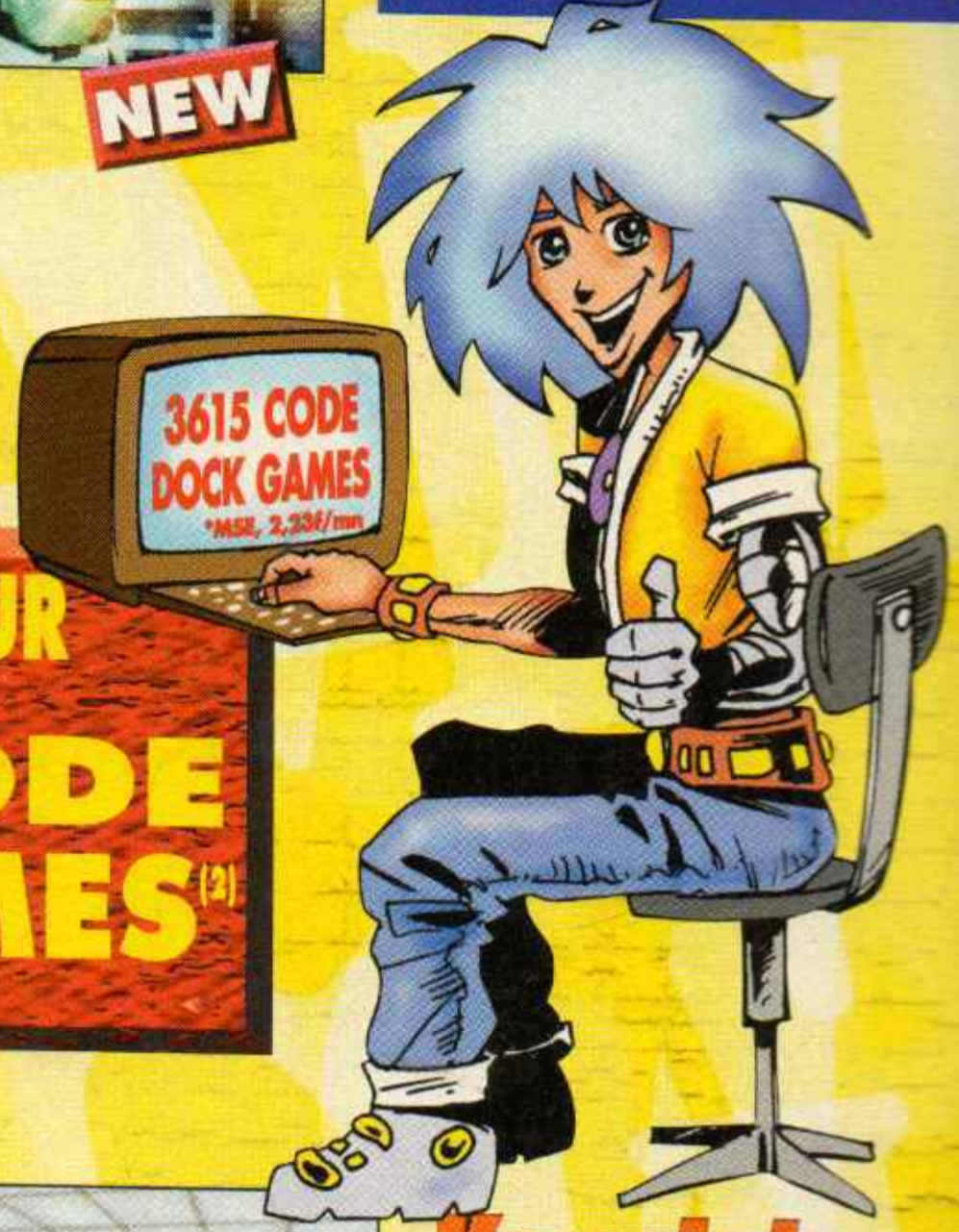
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID



NEW

Incarnez Solid Snake, un espion hors norme, dans un univers en 3D et en haute résolution. Action, stratégie et tactique seront les clés de votre réussite !

TRUCS ET ASTUCES SUR
3615 CODE DOCK GAMES (2)
(2) MSE, 2,23f/mn



Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie Star War et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi, Luke !!! N64



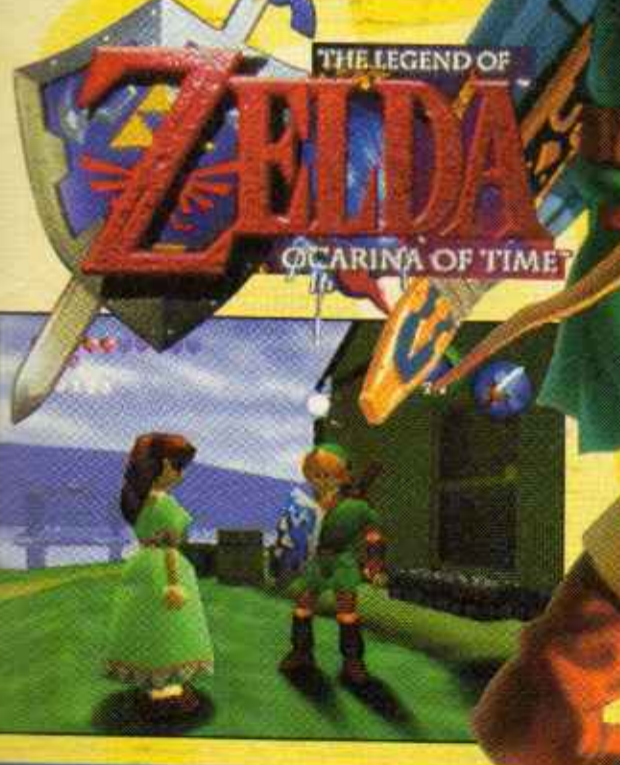
STAR WARS
ROGUE SQUADRON



NEW

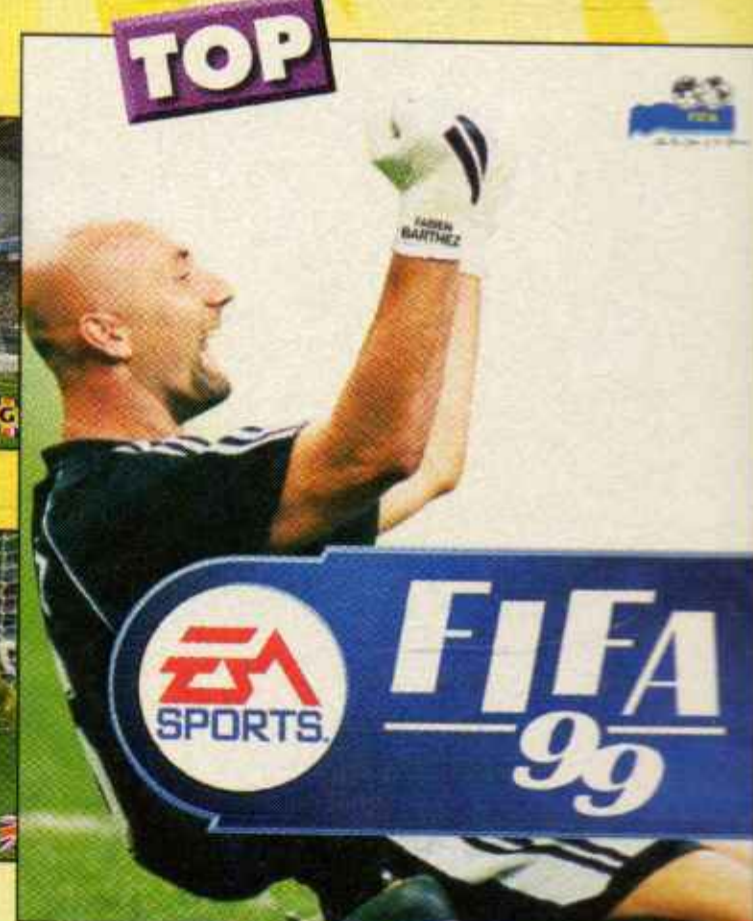
Yannick NOAH
All Star Tennis '99

Cette nouvelle simulation au réalisme étonnant vous permet d'incarner l'un des 8 meilleurs joueurs mondiaux PSX/N64



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 N64

MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64
+ MARIO 64 **790^F**



Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! N64

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
(1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.



Stop info

Ascii RPG Tsukuru Contest

On vous a déjà parlé de ces jeux nippons en kit, c'est-à-dire contenant des outils pour créer ses propres jeux comme Dezaemon ou Tactical RPG Tsukuru. Les boîtes qui éditent ce genre de jeux organisent régulièrement des concours visant à récompenser les meilleures créations, ce qui, du même coup, incite les acheteurs à se procurer le jeu dans l'espoir de remporter le pactole. Cette année, c'est un employé de 27 ans qui a gagné le grand prix de 5 millions de yens, soit 250 000 francs en espèces. Avis aux amateurs, la somme est doublée pour le prochain RPG Tsukuru !

Redline Racer

Les concepteurs de ce titre, ayant déjà Incoming à leur actif, ont décidé de faire de Redline Racer un jeu d'arcade très beau, très rapide et simple à jouer. RR devrait exploiter une bonne partie du potentiel technique de la Dreamcast, mais



sera-t-il finalement un bon jeu ? Même si les écrans sont alléchants, mieux vaut attendre l'OTW avant de se prononcer.
Console : Dreamcast
Editeur : Imagineer
Sortie France : printemps

Prometteur RPG GUARDIAN'S CRUSADE

Ces derniers temps, les sorties de RPG se sont faites plutôt rares. L'arrivée de Guardian's Crusade marque donc la fin du jeûne pour les amateurs du genre.

Même si le soft est intégralement réalisé en 3D, Guardian's Crusade apparaît assez moyen d'un point de vue esthétique. Cependant, le dosage équilibré entre la recherche et les combats ravira les joueurs que les batailles à répétition exaspèrent. Par ailleurs, on dispose d'une option appréciable permettant de doubler la vitesse d'animation des combats. Enfin, le titre repose sur une interface de conception classique, qui a le mérite d'être assez simple. Au finish, Guardian's Crusade propose un pedigree susceptible de s'attirer les faveurs du public.

Console : PlayStation
Editeur : Activision
Sortie France : avril



TANK RACER

Le challenge de Tank Racer est simple : gagner des courses à bord d'un char en blastant tout ce qui bouge. Pour ce faire, vous avez le choix entre douze tanks customisés, ayant chacun leurs propres caractéristiques (vitesse, maniabilité ou adhérence) et ce, sur une quinzaine de circuits. Pour accéder à toutes les courses, il faudra vous qualifier face à sept autres tanks, gérés par l'ordinateur, selon le système classique des coupes : bronze, argent et or. Chaque coupe remportée vous permettra d'obtenir de nouveaux tanks, de nouvelles armes ou de

nouveaux bruitages. La convivialité est également de mise, puisque deux modes Multi-joueur en écran splitté (Versus ou Battle) sont présents. Malheureusement, Tank Racer pêche encore par un manque de sensations de vitesse, des circuits de nuit pour nyctalopes et une bande-son techno/jungle,



qui, depuis WipEout, se retrouve presque systématiquement sur tous les jeux de course. Dommage, car il ne manquait pas grand-chose pour que le jeu soit vraiment réussi.
Console : PlayStation
Editeur : Grolier Interactive
Sortie France : avril

Enfin un vrai simulateur de vol **WING OVER 2**

Wing Over 2 n'a pas grand-chose en commun avec le premier volet du même nom. Ce titre prometteur prend une orientation résolument plus axée sur la simulation de vol. Un événement sur console !

Les titres subissant une régression graphique d'un volet à l'autre sont rares, mais ils existent. C'est le cas de Wing Over 2, dont les décors laissent vraiment à désirer. C'est donc ailleurs qu'il faut

chercher la justification de ce second volet. Wing Over 2 est l'un des rares jeux pouvant revendiquer l'étiquette de simulateur de vol, tout en s'offrant le luxe d'être très accessible. Son concept fait penser à celui

qui avait été inauguré avec Pilotwings sur une autre console. Mais, avant de se retrouver aux commandes de chasseurs, il convient de passer son brevet de pilote sur un petit avion de tourisme. Cet apprentissage est assez prenant,



même si certains aspects secondaires, à l'état d'esprit typiquement nippon, sont hors sujet (de nombreux dialogues sont totalement futiles). En dépit de ses lacunes visuelles, Wing Over 2 nous apparaît d'ores et déjà très prometteur.

Console : PlayStation
Editeur : JVC
Sortie France : mars

Stop info

Quake 2

Quake 2 semble être une fidèle reconversion de la version PC. 24 niveaux et une vingtaine d'ennemis seront là pour vous accueillir en enfer ! Nous nous sommes essayés à une version très peu avancée du soft, mais les sensations devront être au rendez-vous, fixé pour mai prochain. Sortez le canon scié !

Console : PlayStation
Editeur : Activision
Sortie France : mai



CONSOLES ET PC !

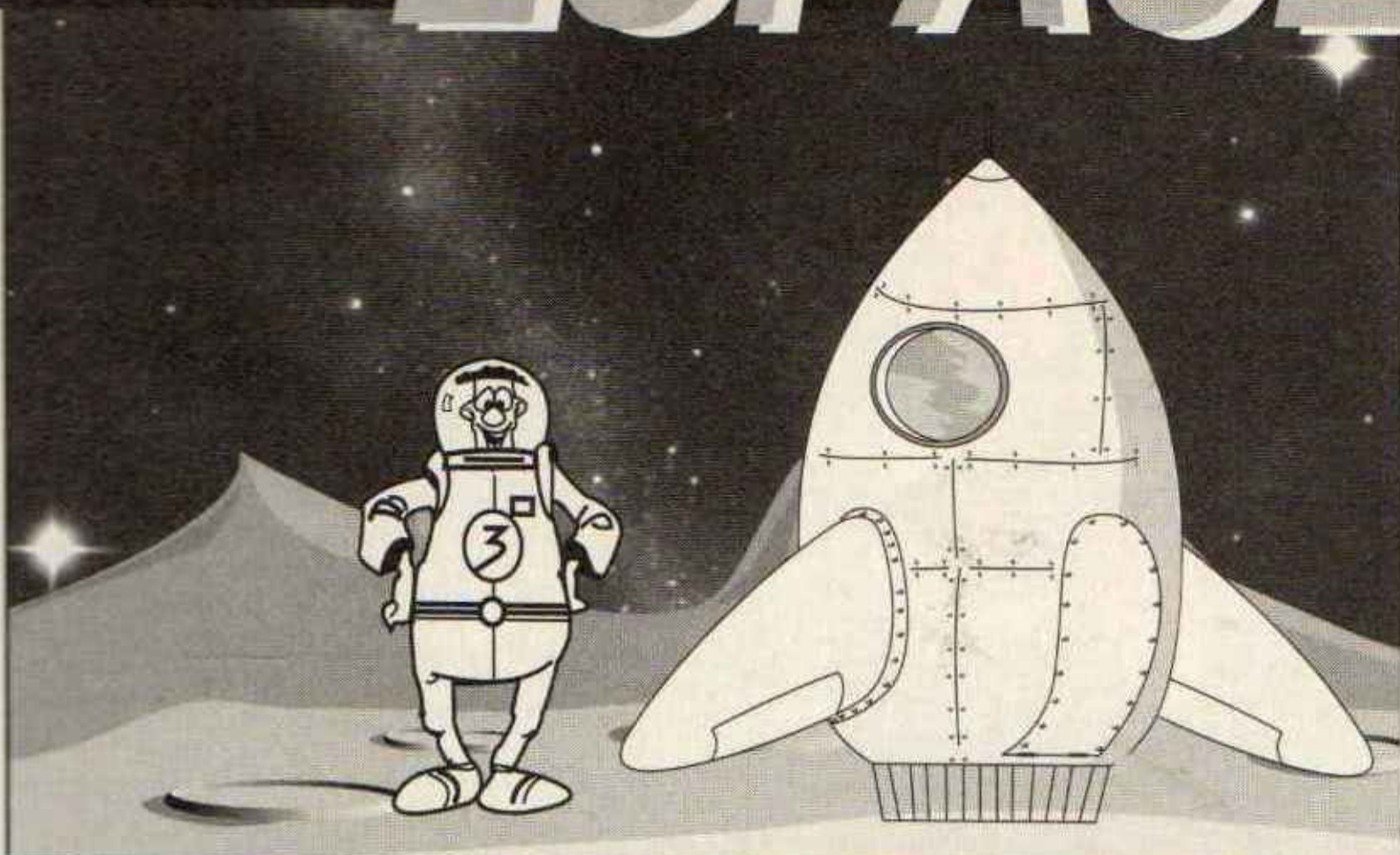
36.15 PLAYER ONE

LES ASTUCES

ET SOLUTIONS

QUE VOUS RECHERCHEZ

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

- 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

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	99,00	SCHTROUMPFS	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
LE ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
LUCKY LUKE	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
NBA LIVE 97	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
NHL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
OSCAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
POWER PIGGS	99,00		
PREHISTORIC MAN	99,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 199,00
- PRISE PERITEL 149,00

3DO

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

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

ALLEWAY	149,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM	99,00
BUGS BUNNY	169,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
BUGS BUNNY (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
BUST A MOVE 3	199,00	POP UP	99,00
CASTELVANIA	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
COUPE DU MONDE	199,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	ROGER RABBIT	169,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DISNEY MULAN	229,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	99,00
DUCK TALES	169,00	TARZAN	129,00
FERRARI	129,00	TETRIS	199,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
GAME & WATCH GALLERY		TUROK	149,00
(COULEUR)	169,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
HERCULE	199,00	V-RALLY	229,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
KILLER INSTINCT	169,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	WWF WARZONE	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
LE ROI LION	169,00		
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00		
MARIO LAND	169,00		
MARIO LAND 2	199,00		
MONOPOLY	229,00		

- ACCESSOIRES**
- ECRAN GB 35,00
 - LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
 - BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F	OF DARK COMBAT	199,00
JOYSTICK ARCADE	399,00	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	TWINCLES TALES	199,00
NGCD AGRESSOR		VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F		TENNIS	249,00
BASEBALL STAR	249,00	PUZZLE	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
STORY OF MARY	249,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
		CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
Néo Géo		KING OF FIGHTER 98	1690,00
CONSOLE 1990F		LAST BLADE 2	1690,00
Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX		WORLD HEROES II	199,00

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449 F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

Stop info

Rainbow Six

Ce soft a le privilège d'être parrainé par Tom Clancy, romancier célèbre, auteur de nombreux ouvrages d'espionnage tels que, entre autres, « A la poursuite d'octobre rouge » ou bien « Tempête rouge ». Rainbow



Six vous glisse donc dans la peau d'espions devant accomplir de multiples missions. Parmi celles-ci, vous devrez, par exemple, libérer un ambassadeur pris en otage par un groupuscule néo-nazi britannique, ou encore retrouver



des membres d'une équipe de recherche à Kinshasa dont l'installation a été saisie par les Hutus. Si l'action se déroule en 3D, le soft n'a pas l'air au point, techniquement. Mais, si les développeurs daignent combler ces lacunes, Rainbow Six pourrait constituer une belle surprise.

Console : PlayStation
Editeur : Take 2
Sortie France : avril



Ça chauffe

BLOOD LINES

Complètement immoral, Blood Lines est un soft au concept très simple : sur une surface déterminée, vous devez prendre possession d'un nombre défini de bornes pour gagner le round. Seulement voilà, un seul des deux personnages a le contrôle et peut, par conséquent, prendre possession des bornes. Si vous voulez reprendre la main, il vous faudra alors vous

bagarrer avec votre adversaire. Là où on rit, c'est quand les héros balancent à tout-va des « va te faire foutre ! » et autres « putain, tu crains ! ». C'est drôle, mais on attendra le test avant de savoir si son talent va brûler les autres concurrents.



Console : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : avril



Bubble-like

YOYO'S PUZZLE PARK



Irem sort un titre à la Bubble Bobble. Cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu ce genre de jeux. Place aux réjouissances.

Sorti il y a plus d'un an au Japon sous le nom de Gusun Oyoyo, Yoyo's Puzzle Park est un petit jeu d'action/plate-forme traditionnel comme les bons vieux Bubble Bobble ou Snow Bros. C'est avec ce jeu qu'Irem avait signé son retour dans le monde du jeu vidéo. Vous devez aider les sympathiques Gusun et Oyoyo à délivrer le Gusun Park de

l'emprise de l'infâme Yoyo, le tout sous la forme de multiples niveaux dans lesquels vous devez envoyer des bombes à la tronche de vos ennemis (un petit côté Bomberman). C'est très rafraîchissant. Les plus jeunes d'entre vous, ainsi que les filles, devraient s'éclater. Rendez-vous, fin mars, dans toutes les bonnes boucheries.

Console : PlayStation
Editeur : Virgin
Sortie France : fin mars



Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

MSE/3615 : 2,23 F la minute

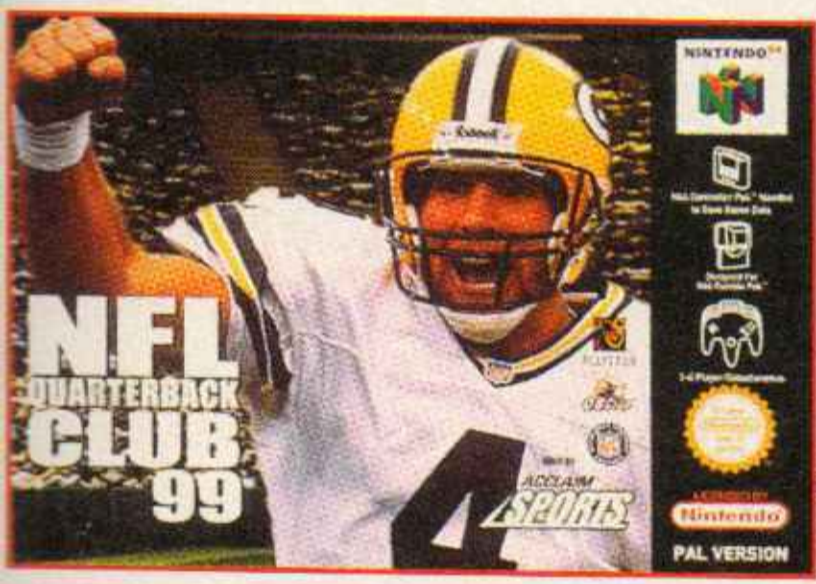
HOCKEY SUR GLACE, FOOTBALL AMÉRICAIN OU BASKET VOUS N'AUREZ PLUS À CHOISIR

AVEC

ACCLAIM®

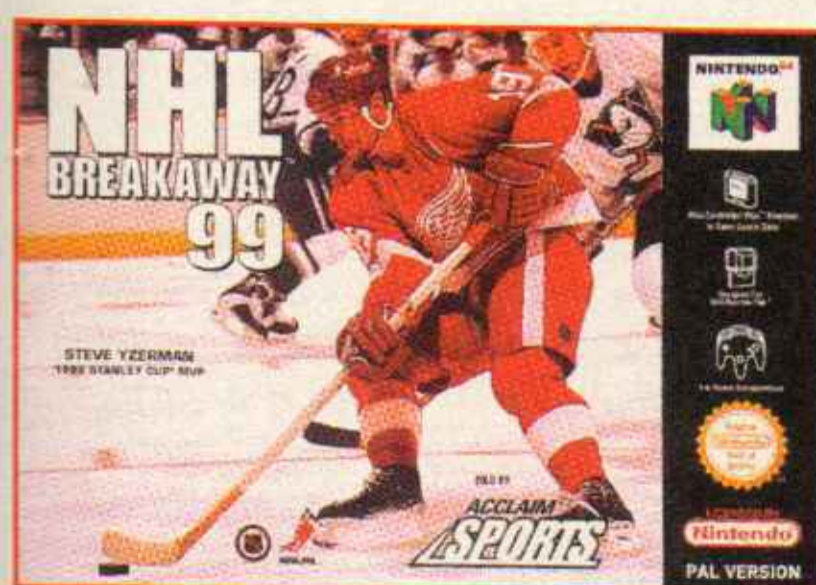
SPORTS™

gagnez des jeux



**NFL
QBC 99**
sur N64

**NBA
Jam 99**
sur N64



**NHL
Breakaway 99**
sur N64

**NBA
Jam 99**
sur GameBoy!



GAME BOY® COLOR

Tous droits réservés. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. Nintendo, Nintendo 64 and «N» are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

Emulateur Play sur Mac ?

Vous en avez rêvé mais ce n'est pas Sony qui l'a fait... Une société nommée Connectix Corporation vient de sortir un émulateur, la Virtual Game Station, permettant de jouer à pratiquement tous les softs de la PlayStation. Si, chez Apple, on est plutôt satisfait, les dents grincent chez Sony. Ils ont donc intenté un procès, le 27 janvier, contre Connectix « pour atteinte à leurs droits d'auteur ainsi qu'à la propriété intellectuelle ». Entre autres arguments avancés par la société nipponne, ce logiciel déjouerait entièrement le système antipiratage qu'ils ont élaboré. Pour l'instant, il est donc impossible de trouver ce software en France (sauf par des moyens illicites...). On attend avec impatience l'issue de ce procès.

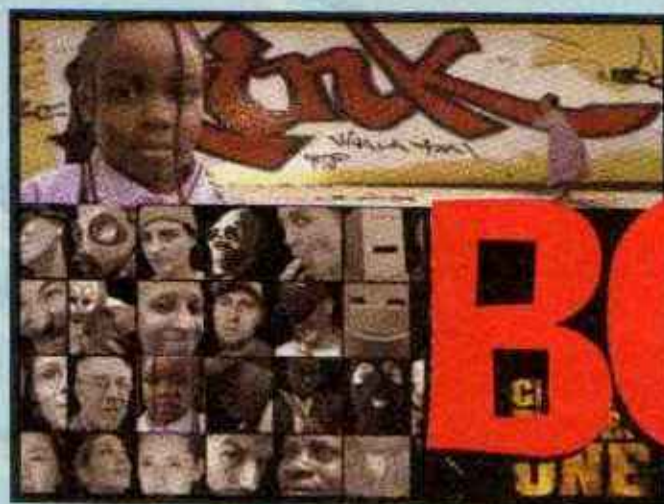


Bloody Roar en pleine rage sur un PowerMac G3. Yaouhouhou !!!

La Hot-line la plus complète !

36 15 PLAYER ONE

Tapez *HL



Baston d'enfer

BORDERLAND

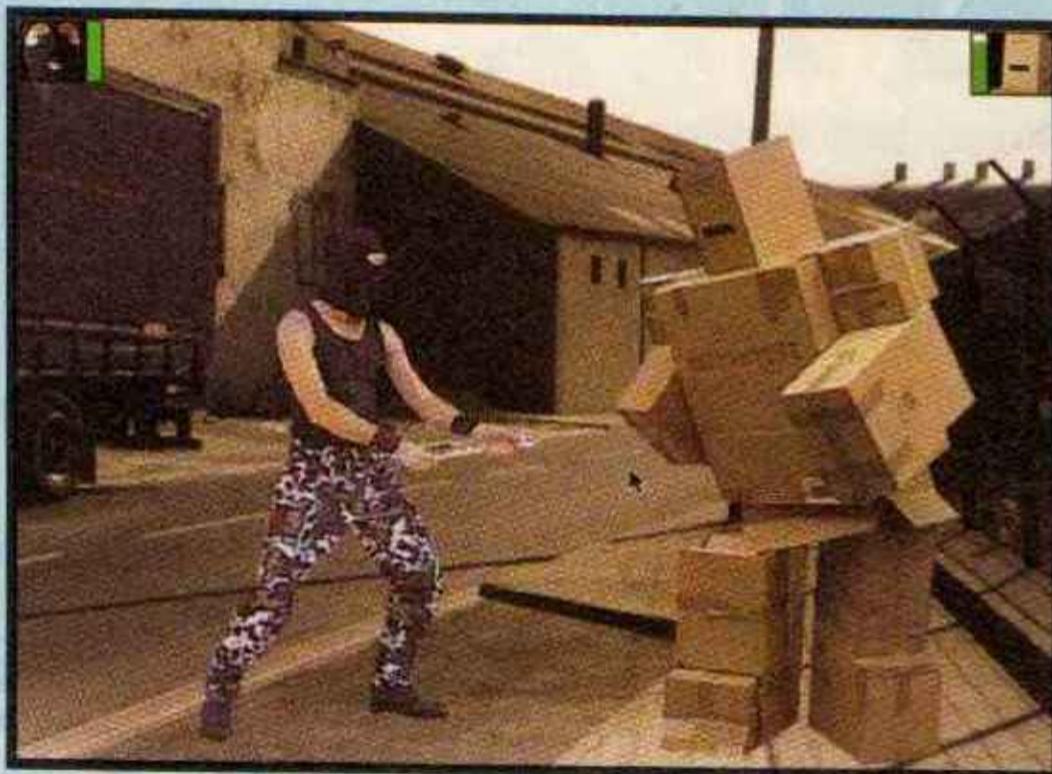
**Ce n'est pas un jeu console. Et alors ?
On a le droit de se faire plaisir !**

Sorti sur PC et Mac, Borderland est un jeu de baston artisanal créé entre Paris et sa banlieue par de jeunes auteurs, sous le label Plokker. Proposant 55 personnages et 280 décors (!), il compile tous les clichés du genre dans un univers urbain pas très gai, pour un résultat surprenant. Malgré sa réalisation ultracheap, en par-

venant à parodier les jeux de combat jusqu'à l'overdose, il amène pas mal d'interrogations sur le jeu et ses implications inconscientes. Voici ce qu'en disent ses auteurs : « Borderland est avant tout un jeu façon artisanale que nous avons développé entre amis. Borderland caricature la fascination qu'exerce cet univers (des jeux de com-

bat) sur les joueurs (...). L'idée est née de l'observation des gens autour de nous et des enfants qui s'identifient parfois totalement à des personnages ou à des actions de jeu vidéo. » Tu m'étonnes, j'ai même reconnu une copine de fac ! Si cela vous intéresse, faites un tour à www.plokker.com pour retrouver « mousseman » et ses potes !

Machine : Mac/PC
Editeur : Plokker
Sortie France : disponible



Ça va jogger !

Running Wild

On vous le présentait en Over The World dans le Player One n° 92 ? Eh bien, désormais, le drôle de jeu de Sony devrait arriver prochainement dans nos contrées.

Derrière ce titre se cache un jeu de course pour le moins original, puisque vous dirigez des personnages à tête d'animal, qui participent à une course à pied. Pas de bouton d'accélération, car les bestiaux avancent tout

seuls, mais, en revanche, un bouton de saut, pour éviter les nombreux obstacles, et beaucoup d'options offrant des pouvoirs temporaires, que vous devez récupérer, sont au programme. Nombreux sont également les raccourcis. Par

ailleurs, le soft pourrait séduire les amateurs de jeux à plusieurs. Ainsi quatre joueurs peuvent participer simultanément, grâce à un écran divisé en quatre parties. C'est une bonne initiative, mais il vaut mieux disposer d'un écran de taille suffisante pour voir vraiment quelque chose. Bref, à première vue, Running Wild est un jeu de course un peu décalé, plutôt fun, mais dont la durée de vie ne semble pas exponentielle, tant au niveau du nombre de circuits que de l'intérêt, qui risque de diminuer assez rapidement. Réponse le mois prochain pour le test complet.

Console : PlayStation
Editeur : Sony
Sortie France : avril



VIBREZ



REPLAY

Jeux vidéo et internet, Replay est le magazine des branchés multimédia sur MCM.

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

La réalité télévirtuelle !

INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 3615 MCM (2,23 F LA MINUTE)

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Piratage

tout ce qu'il faut savoir

C'est le paradoxe de l'année. L'industrie du disque et des jeux vidéo serait en danger alors même que ses bénéfices n'ont jamais été aussi élevés. Les journaux, la télé, la radio, tout le monde en parle. « Player » se devait d'aller plus loin et de vous révéler tout ce qu'il faut savoir sur le piratage.

Depuis que les jeux vidéo existent, le piratage se développe. C'est un couple indissociable. Autrefois cantonné dans les arrière-salles de boutiques de quartier et réservé à quelques branchés prêts à s'encanailler pour jouer aux dernières nouveautés venues d'Extrême-Orient, le piratage suit maintenant l'évolution du marché du jeu vidéo et se démocratise. Il touche désormais un large public et prend de l'ampleur en se banalisant. L'évolution de la technologie aidant, graveurs, ordinateurs, Internet... tous les ingrédients se trouvent aujourd'hui réunis pour en faire un nouveau phénomène de société.

L'alarme a été lancée par les maisons de disques qui estiment que 10 % du marché français de la musique passent dans le trafic de CD audio pirates. Selon nos estimations, cela représenterait un

Dossier
réalisé par
Mahalia, Reyda, Didou et Pedro



Alors que nous étions en train de boucler notre dossier, nous avons appris que l'excellente émission « Capital », présentée par Emmanuel Chain sur M6 était, elle aussi, consacrée au piratage. Diffusée le 7 février, nous avons pu en extraire quelques images qui complètent étonnamment notre dossier. Comme d'habitude, les reportages de l'émission se sont avérés très informatifs et complets. Bravo messieurs.

manque à gagner d'environ 760 millions de francs. Les grands pontes des maisons de disques se frottent la tête : « Comment faire pour enrayer le phénomène ? » Le CD, le format qui leur a permis d'enregistrer d'énormes bénéfices, ces dix dernières années, ne

serait-il pas en train de causer leur perte ? Le problème est encore pire dans les jeux vidéo où le préjudice est estimé à 4,5 milliards de francs, selon le chiffre communiqué par le SELL (Syndicat de l'édition des logiciels de loisirs). C'est aussi le chiffre



Pascal Drouot, directeur du magasin, explique devant les caméras de M6, pour l'émission « Capital », sa position sur les copies de sauvegarde. Au cours de l'émission, il nous apprendra même qu'il compte ouvrir une dizaine de magasins sous licence à travers la France. A suivre...

Des copies en libre service

Ça se passe à Valence. Un petit malin a monté sa boîte. Il vend des copies de sauvegarde pour jeux vidéo. Il propose ainsi, de façon tout à fait ouverte, de vous faire des copies de sauvegarde de vos jeux. C'est légal. La copie de sauvegarde est autorisée par la loi (voir encadré page 39). Le fin du fin, c'est que les machines sont mises à la disposition du public, en libre-service. Résultat, le gérant de la boutique n'a rien à craindre. Ce n'est pas à lui de surveiller qui copie quoi... N'est-ce pas sur la confiance que repose tout l'art du commerce ?

d'affaires du marché des logiciels de loisirs, autrement dit il y aurait un jeu copié pour un jeu vendu.

Le déclencheur de cette déferlante du piratage est essentiellement dû à la baisse des prix du matériel informatique, qui permet la copie parfaite de tout support numérique. Pour moins

de 10 000 francs, n'importe qui peut désormais faire ses copies pirates. Evidemment, c'est illégal, et les peines encourues peuvent être dissuasives. Toutefois, il semblerait que le piratage soit passé dans les mœurs. Dans les pages qui suivent, nous allons essayer de vous en présenter quelques exemples saisissants.

HISTOIRES VRAIES

PLEIN LES OREILLES POUR PAS UN ROND !

M. et J. ont 26 et 30 ans. Ils sont mariés et ont un enfant. A l'occasion d'une fête qu'ils donnent chez eux, ils vont à la Fnac, achètent 50 CD audio, les copient grâce à leur nouveau I-Mac et leur graveur, puis ramènent les originaux à la Fnac, qui les reprend sans discuter... Juste avant de partir, ils achètent quand même un CD single à 40 francs.

DRÔLE DE DÉCOUVERTE !

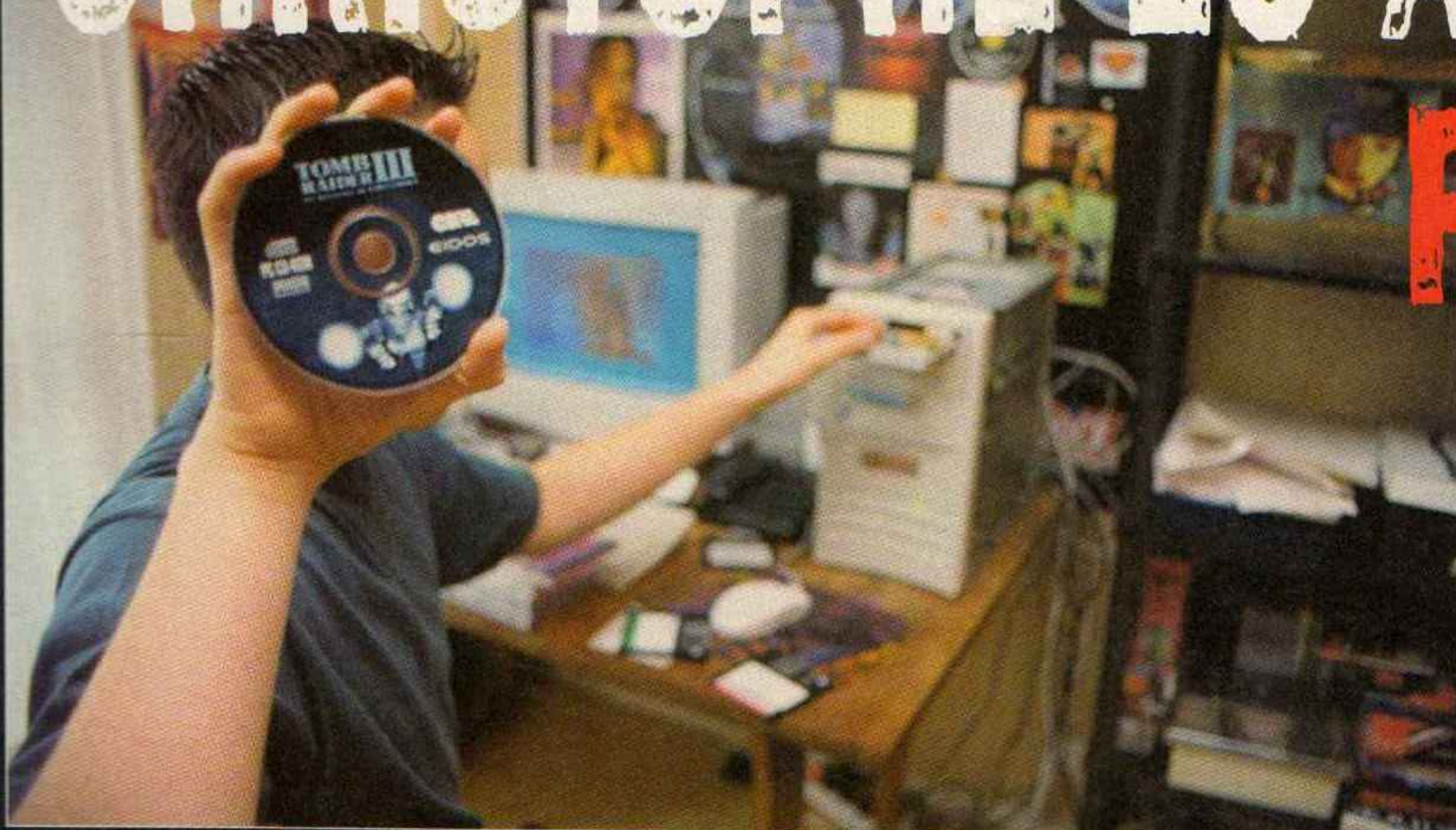
Au comité d'entreprise d'une grande société nationale, on est bienveillant envers ses adhérents. Bienveillant et naïf. Afin d'offrir, à un prix moindre, des jeux à tout le monde, le comité avait décidé de les copier. Avec un original, tout le monde était servi. Des graveurs achetés par le comité permettaient de pirater les jeux. Le pot aux roses a été découvert quand un de ces heureux adhérents s'est retrouvé avec une copie défectueuse. Il a appelé une boutique à côté de chez lui pour savoir quoi faire. Le commerçant lui a demandé de passer et s'est aperçu que c'était un disque pirate. Le type était très étonné, il ne se doutait de rien...

LA VIE DE NWASH

Nwash a toujours été fan de jeux vidéo. Lorsque la Saturn et la PlayStation déboulent en Europe, seule une fraction de titres est importée officiellement. Pour obtenir les autres, qui font envie justement, il faut ruser ! Le piratage, grâce au PC, vint à point nommé pour contenter les cinquante joueurs qui désiraient un jeu diffusé en douze exemplaires par les petites boutiques d'import de Paris. Nwash piratait, il proposait des jeux qui étaient introuvables par un autre moyen. Puis, l'habitude aidant, tout devint une histoire d'argent. Après tout, les CD copiés, ça se revendait vite et bien, et cela devint une source de revenus importante pour Nwash. Vint la grande ère des bons jeux PC, et le graveur n'arrêtait pas de tourner pour un format ou un autre. Mais bon... Depuis, les graveurs sont disponibles pour moins de 2 000 francs. Monsieur Tout-le-monde peut, avec un budget raisonnable, copier le Gran Turismo du copain, le Tekken du voisin. Ça ne rapporte plus vraiment. Et puis Nwash a décidé de moins pirater, après avoir senti le vent tourner : il a sans doute évité de gros problèmes. Maintenant, il bosse dans une boutique de jeux. Ça ne l'empêche pas de faire tourner le graveur, juste un petit peu, pour les potes...

CHRISTOPHE 15 ANS

PIRATE



Christophe, 15 ans, fait partie de ces étudiants qui copient pour eux et leurs copains. Conscient de l'illégalité de ses actes, il nous explique, devant son PC, dans sa chambre en banlieue parisienne, pourquoi il pirate et comment il procède.

PO : Pourquoi pirates-tu ?

CHRISTOPHE : Je copie des CD, PC ou PlayStation pour mes copains. En général, je ne les leur vends pas. Parfois, si c'est un pote qui est pressé et qui a une demande bien précise, je le lui vends 40 francs. Je fais ça pour rembourser les jeux que j'achète et, en même temps, je rends service.

PO : En général, combien en graves-tu par semaine ?

CHRISTOPHE : Ça dépend. En moyenne, j'en grave une dizaine.

PO : Comment as-tu commencé ?

CHRISTOPHE : J'avais un copain qui copiait des CD de musique. Si je le fais,

PO : Combien cela te rapporte-t-il ?
CHRISTOPHE : En fait, je ne fais pas ça pour gagner de l'argent. Je ne fais pas de bénéfices à titre personnel, puisque ça profite à tout le monde. Ça me permet d'acheter de nouveaux jeux originaux, de payer mon matos et mes CD vierges. Je n'envoie certains jeux qu'à un seul mec par correspondance. Je lui mets les CD dans une boîte emballée dans du papier cadeau pour que la douane ne l'ouvre pas. Il me renvoie alors un chèque.

PO : Tu n'es pas tenté de vendre plus ?
CHRISTOPHE : Non, c'est trop risqué.

PO : Quels sont les titres qui se vendent le mieux ?

CHRISTOPHE : En ce moment, c'est

Christophe, évidemment c'est son pseudo, nous montre en gros plan le CD qu'il a le plus piraté ces dernières semaines.

c'est parce que ça coûte moins cher de pirater. Pour les jeux en réseau, par exemple, on achète un seul logiciel qu'on copie. Comme ça, on peut jouer à plusieurs.

Tomb Raider III, Medieval et Cool Boarders 3. Je connais même des mecs qui se sont acheté une PlayStation tout simplement parce qu'ils savaient qu'ils pouvaient avoir des CD pirates pas cher.

PO : Est-ce que tu achètes certains jeux en fonction de la demande ?

CHRISTOPHE : Oui, je le fais. Même si le jeu ne me branche pas trop, mais que ça intéresse tout le monde. A ce moment-là, je calcule ce que ça peut

me rapporter si j'en vends quelques-uns. Si je suis remboursé, je l'achète. De toute façon, dans l'histoire, je ne perds rien.

PO : Depuis combien de temps copies-tu des jeux ?

CHRISTOPHE : Je fais ça depuis à peu près cinq mois.

PO : Qu'est-ce qui se vend le mieux ?

CHRISTOPHE : Ce sont les jeux PC. Pour la PlayStation, il n'y en a pas



Voilà à quoi ressemble la table de travail d'un pirate. Ce pourrait être le bureau de n'importe quel étudiant.



LA COPIE DE SAUVEGARDE

On appelle copie de sauvegarde une copie fidèle au programme original. Légalement, vous avez le droit de faire une copie de tout programme informatique que vous avez acheté, si c'est nécessaire. Néanmoins, c'est autour du terme « nécessaire » que réside l'ambiguïté de la loi. En principe, les jeux vidéo ne nécessitent pas de copie de sauvegarde, puisque tous les éléments du jeu sont inscrits dans l'original et que le fabricant s'engage à le remplacer en cas de mauvais fonctionnement. Cependant, à l'heure actuelle, il n'existe pas de jurisprudence et la question reste posée : « A-t-on vraiment le droit de faire une copie de sauvegarde d'un jeu vidéo ? »

beaucoup parce qu'il faut chipper la console. Depuis que Sony a stipulé qu'il attaquerait en justice toute personne qui le ferait, beaucoup ont arrêté de trafiquer les consoles. En plus, si ça se sait, je connais la sanction : 1 million de francs d'amende et un an de taule. Je fais vraiment attention, et c'est pour ça aussi que je ne le fais qu'avec mon cercle d'amis.

PO : Donc, tu es conscient que tu es dans l'illégalité...

CHRISTOPHE : Oui, bien sûr. Par précaution, je ne vends par correspondance qu'à une seule personne. Si jamais un de nos copains se fait avoir, il niera, dira que c'est un pote qui le lui a prêté et qui a un graveur chez lui. Comme celui qui copie a toujours les originaux, ça n'ira jamais bien loin.

PO : Qu'est-ce que tu as comme matériel ?

CHRISTOPHE : Je possède un lecteur

de CD-Rom, un graveur que j'ai acheté 1 500 F. C'est un graveur deux vitesses. Je sais qu'il y a des appareils plus performants, mais on se contente de celui-là. Je mets à peu près 1 h 45 pour chaque copie. Il faut aussi les câbles nécessaires.

PO : Qu'est-ce qui te ferait arrêter ?

CHRISTOPHE : Je sais déjà qu'avec les émulateurs PlayStation pour Mac, je vais en vendre moins. En ce qui concerne les jeux PC, je n'ai aucune raison d'arrêter, puisque ça rend service à tout le monde et qu'il y aura toujours de la demande. A la limite, j'arrêterai quand les jeux seront gratuits (rires).



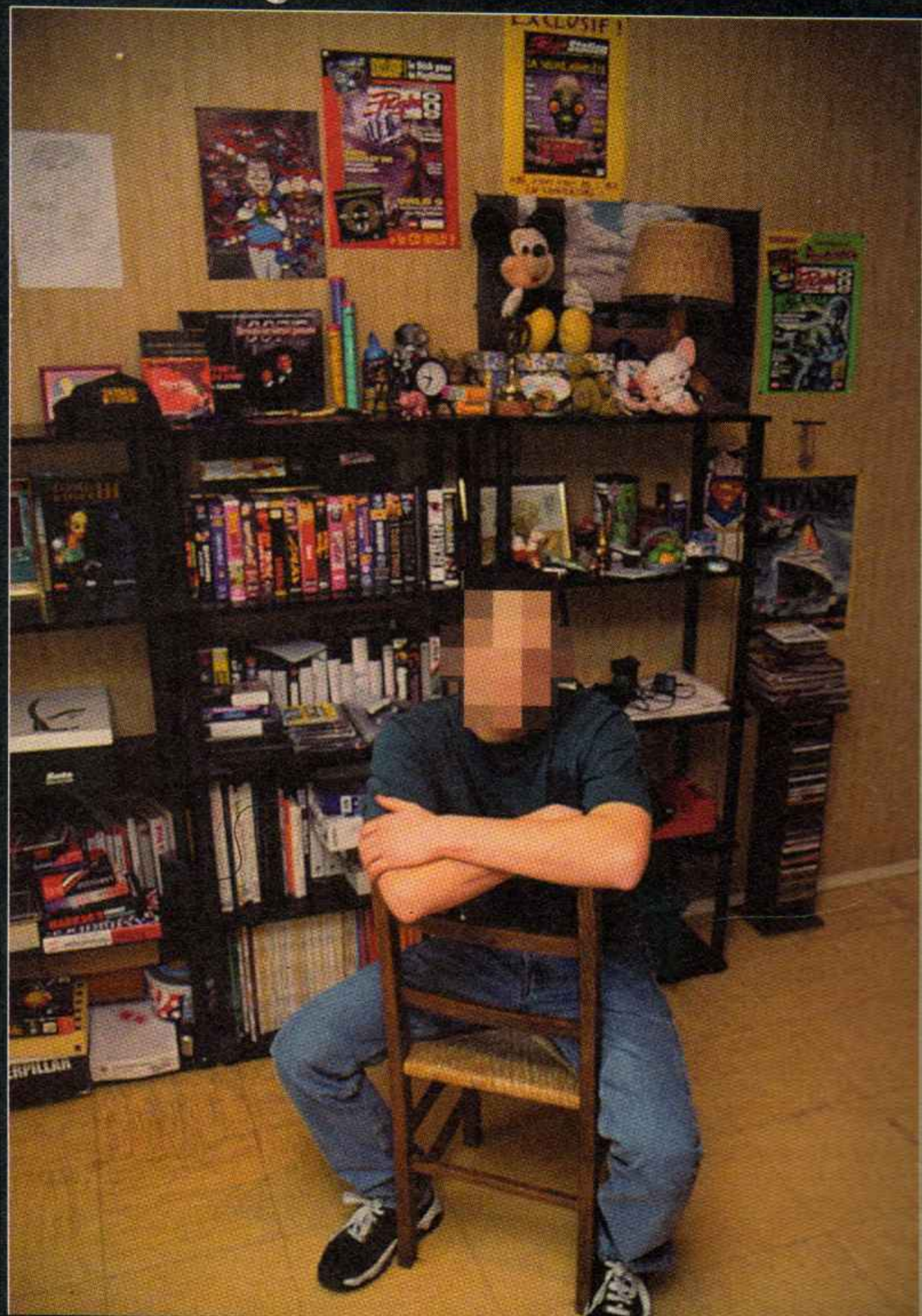
LES JEUX VIDEO EN DANGER ?

Les jeux les plus piratés sont les jeux très populaires.

Il faut savoir que 5 % des titres représentent 50 % du chiffre

d'affaires du marché. C'est avec ces gros hits que les sociétés de jeux gagnent de l'argent. Si le piratage vient grignoter les bénéfices des éditeurs, ils vont se trouver en difficulté financière :

leurs investissements pour la création de nouveaux jeux vont diminuer et la qualité des jeux risque donc de baisser.



Christophe pose devant son armoire où sont disposés tous ses jeux, les pirates comme les originaux.

UN PIRATE AU TRAVAIL



Nous avons rencontré Maxime, 27 ans, sur son lieu de travail. Il est infographiste et s'intéresse aux jeux vidéo. Par commodité et parce qu'il a à portée de main tout le matériel nécessaire, il s'est mis à copier des CD PlayStation. Entretien.

PO : Pourquoi pirates-tu ?

M : Parce que je trouve que les CD PlayStation sont trop chers. Quand on est plusieurs à jouer sur PlayStation, autant se les dupliquer. Ce n'est pas du tout pour vendre. Par contre, je connais beaucoup de gens, surtout dans le milieu étudiant, qui vendent leurs copies pour 50 F. C'est courant. Il est vrai que faire ses propres copies ce n'est pas bien, mais ce n'est pas trop préjudiciable. Par contre, revendre des copies à plusieurs copains ça l'est beaucoup plus, et c'est dangereux, car c'est du recel.

PO : Comment fais-tu ?

M : La première étape, c'est déjà de faire débrider sa PlayStation. C'est, en fait, souder une petite puce qui permet de lire des CD NTSC. C'est une manip' qui

coûte environ 150 F. Il faut le faire, parce que les CD européens sont noirs, donc la vitesse de la diode n'est pas faite pour lire des CD gravés qui sont dorés. Or, il se trouve que les CD NTSC qui sont japonais sont dorés et donc, avec cette petite modification, on peut lire tous les types de CD dorés donc les gravés (Ndlr : l'explication de M est fautive. Mais, il est vrai qu'il faut faire débrider la PS pour lire les CD piratés). Ça peut se faire dans n'importe quel magasin ou sur Internet. On peut commander cette puce via les Etats-Unis et on trouve aussi sur le Net tous les plans qui expliquent comment souder cette puce. Après, il faut avoir un PC de préférence en SCSI (norme du disque dur et de l'interface), parce que les vitesses sont plus rapides et plus fiables. La deuxième étape, c'est de trouver un soft qui permette de graver des CD sur PC. C'est un gravage bit à bit, c'est-à-

dire que ça prend le CD de l'octet n° 1 jusqu'au dernier, et ça grave tout le long. Ces softs peuvent aussi se trouver sur Internet. Ce sont des softs courants. Il faut aussi faire ça sur des CD de bonne qualité, parce que c'est tout de même de la copie sensible.

PO : Comment te procures-tu tes CD originaux ?

M : J'en achète certains ou alors je me les fais prêter. J'ai aussi copié à partir de CD déjà piratés.

PO : Il est aussi possible de trouver des jeux sur Internet ?

M : Je ne l'ai jamais fait, parce qu'un CD PlayStation ça fait 650 mégas, et télécharger un programme si lourd prendrait des heures et coûterait presque aussi cher que d'acheter le jeu. Au contraire, on peut télécharger sans problème les Rom de N64, car ils ne font que 30 ou 40 mégas. Par contre, on ne peut les utiliser que sur des émulateurs PC.

PO : Est-ce que tu te sers de l'opération de la Fnac « satisfait ou remboursé » pour te procurer les jeux originaux ?

M : Non, ce n'est pas mon truc. Déjà, je n'ose pas et je préfère récupérer les CD par connaissances et non pas jouer l'industrie genre aller à la Fnac, prendre 10 CD, les ramener, etc.

PO : La notice et la jaquette des jeux ne te manquent pas ?

M : Non. Si vraiment ça me manquait, je pourrais les trouver sur Internet... Il y a aussi des sites où l'on peut se procurer des jaquettes en couleurs, ainsi que les ronds à coller sur le CD lui-même. Donc, si on a une imprimante couleur, là encore c'est très facile.

PO : Le fais-tu aussi pour des CD audio ?

M : Oui, bien sûr, mais ça n'a rien à voir. C'est plus standard, c'est comme copier une cassette audio. Ça se fait depuis très longtemps. C'est normal quoi, je ne devrais pas dire ça (rires).

PO : Tu n'achètes plus de disques, alors ?

M : Non, mais, de toute façon, je n'en ai jamais acheté.

OPERATION FNAC : SATISFAIT OU REMBOURSE

La Fnac est l'unique magasin à proposer une opération satisfait ou remboursé. C'est-à-dire que vous pouvez choisir autant de CD audio ou de jeux que vous voulez et les ramener si vous n'êtes pas contents du produit ou si vous avez fait le mauvais choix. Ils vous rembourseront sans discuter. Il est possible d'en profiter autant de fois qu'on le veut. Evidemment, les éditeurs de musique et de logiciels sont assez énervés et estiment que c'est un pont d'or pour les pirates. La Fnac rétorque en avançant les chiffres suivants : il n'y a que 0,5 % de personnes qui viennent échanger leurs produits. Même s'il y a eu, naturellement, une augmentation des ventes des CD enregistrables.



Internet et tous les sites consacrés au piratage sont une véritable mine d'or pour ceux qui copient.



Le graveur est posé sur le scanner. Avec ces deux outils de travail, il est possible de reproduire un original à l'identique, jaquette comprise.

QUE FAIT LA POLICE ?

INTERVIEW EXPRESS

Nous avons contacté, par téléphone, le commissaire Padoin, du service des enquêtes sur les fraudes aux technologies de l'information. Il est chargé d'enquêter et d'arrêter les pirates... Nul n'est censé ignorer la loi. Procédures, peines, lois... il nous explique en quoi consistent ses fonctions.

PO : Comment procédez-vous pour arrêter les personnes qui font des copies de CD ?

CP : Toute personne qui fait une copie pour la vendre ou la donner est un pirate. Nous travaillons à partir des informations que nous donnent les

éditeurs ou des syndicats comme le SELL, ou magasins. A charge pour nous d'enquêter. On se penche aussi sur Internet pour essayer de trouver des annonces de gens qui vendent des compilations, des packs de jeux ou qui discutent sur des sites un peu pirates. Après cela, nous arrivons à une phase plus classique. On se rend chez ces gens pour voir ce qu'ils ont chez eux, pour contrôler leurs logiciels, leurs disques dur, voir s'ils possèdent des graveurs de CD. On présente alors ces auteurs de contrefaçons devant les tribunaux.

PO : Depuis que les graveurs sont à bas prix, il doit y avoir une recrudescence de contrefacteurs ?

CP : C'est vrai. Mais, il y a déjà cinq à six ans, alors que les graveurs coûtaient entre 5 000 et 8 000 F, les gens qui pirataient nous disaient qu'en une semaine ils amortissaient complètement leur investissement. Par ailleurs, ces individus ne font pas que du logiciel, ils font aussi de la musique via le MP3 et de la vidéo.

PO : Que faites-vous des contrefacteurs qui restent à une petite échelle ?

CP : On essaie d'abord de faire de la prévention. Je fais souvent des conférences dans des universités et des écoles en indi-

quant les lois qui existent, les peines qui les accompagnent. Je leur explique aussi qu'il y a un côté économique derrière tout ça, avec des gens qui vivent de ce marché, et que leur futur boulot est peut-être en jeu.

PO : Les peines encourues sont-elles sévères ?

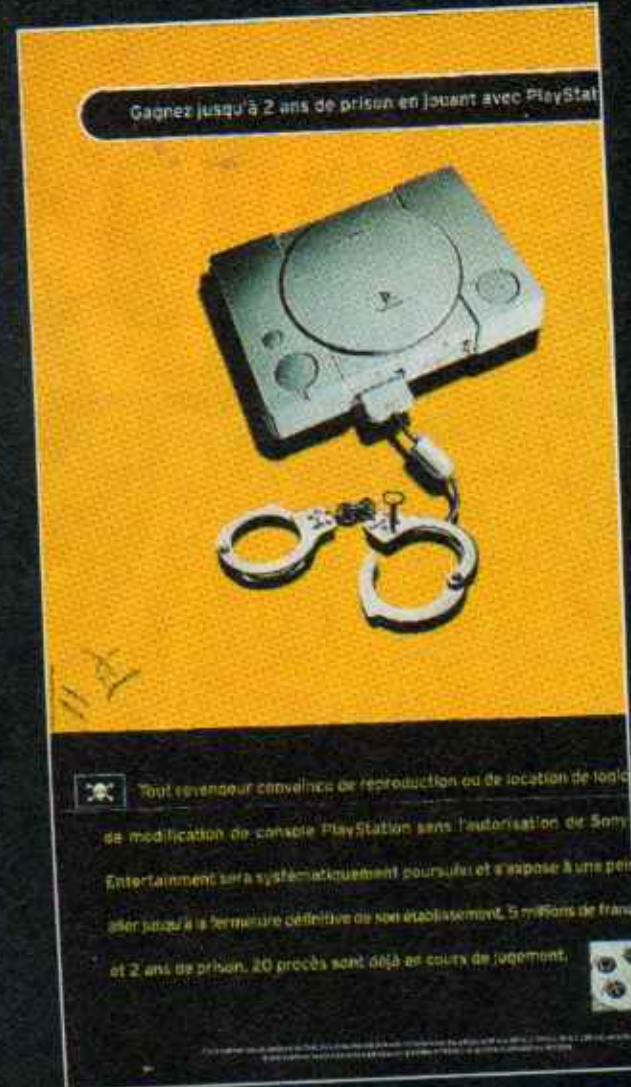
CP : Il faut savoir que, pour les petits comme pour les grands contrefacteurs, la peine est la même. En revanche, la condamnation est différente. Le maximum est de deux ans d'emprisonnement et de 1 million de francs d'amende. Il est vrai que c'est la peine maxi et qu'on ne va jamais jusque-là. Mais, les tribunaux prononcent des condamnations qui sont de plus en plus sévères. En ce qui concerne les mineurs, ce sont évidemment les parents qui prennent ces condamnations. C'est la même

EXPLOSION DES VENTES DE CD-ROM VIERGES

Le nombre de CD-Rom vierges vendus en France, en 1998, est estimé entre 30 et 35 millions. C'est dix fois plus qu'en 1997. Toujours selon la même estimation, environ 70 % de ces CD-Rom sont destinés à la copie pirate. Nous avons reçu des chiffres étonnants. Une chaîne de magasins de ventes de jeux vidéo, spécialisée dans les consoles, nous a communiqué le top 10 de ses meilleures ventes, tous produits confondus. La première place est tenue par celle des CD-Rom vierges ! Sony estime que 40 000 copies pirates de Tekken 3 auraient été faites en France...

CHIPPER N'EST PAS JOUE

Pour jouer avec un jeu pirate sur PlayStation, il faut faire mettre une puce à l'intérieur de la console. Comme le confirme le commissaire Padoin (voir interview), cette opération est illégale.



Les éditeurs commencent à réagir face au piratage et lancent des campagnes d'information destinées au grand public.

chose pour la personne qui achète et qui devient donc un receleur. Quand on démantèle un réseau et que l'on tombe sur une personne qui a plusieurs centaines de clients, comme cette dernière garde des listings, des chèques, on s'intéresse aussi à ses acheteurs. On descend, en fin de compte, toute la chaîne.

PO : C'est la même chose pour celui qui fait quelques copies pour les donner à ses copains ?

CP : Oui, tout à fait. Si on voulait mettre à feu et à sang les trois quarts du pays sur cet aspect-là, on pourrait le faire. L'important, c'est de chercher les plus actifs et de faire des exemples afin qu'on le sache dans le milieu.

PO : Est-ce qu'il est autorisé de switcher sa PlayStation ?

CP : Non, et vous encourez les mêmes peines. En réalité, il y a une modification sans l'autorisation de l'auteur du logiciel ou du matériel. C'est comme celui qui fait ses propres décodeurs Canal+.

PO : Pourtant, tous les magasins le font...

CP : Oui, je sais bien, mais nous ne sommes que vingt, et il nous est difficile d'être partout à la fois. Les constructeurs devraient aussi s'attaquer à ce problème. Pendant des années, ils ont un peu laissé faire. Ça permettait d'installer des logiciels, que les gens deviennent dépendants de ces installations. Finalement, ils se réveillent en se disant que ça coûte cher. Il faut savoir ce que l'on veut. Il est vrai que maintenant ils ont la volonté de s'y attaquer plus sérieusement. Mais ça doit faire seulement un ou deux ans.

FAT FREDDY : PIRATE !

Dans le cadre de notre dossier, nous ne pouvions pas faire l'impasse sur le marché de la musique qui, chaque année, souffre un peu plus des copies pirates. Nous avons donc demandé à un véritable fan de musique de nous expliquer les raisons qui le poussent à sortir « du droit chemin ».

Nous avons, ensuite, fait part de ce témoignage à un représentant du SNEP (Syndicat national de l'édition phonographique), pour qu'il nous donne sa vision des choses et qu'il remette, si besoin est, les pendules à l'heure.

« D'une escroquerie ne peut naître qu'une autre escroquerie. »

LE CD, C'EST UNE ARNAQUE !

Quand le CD est sorti, on nous a promis une avancée technologique : le CD n'est pas rayable et possède une durée de vie supérieure au vinyle ! Ensuite, on nous avait promis une baisse des prix si le CD avait du succès. Ça fait dix ans que le CD est sorti, et aucune de ces promesses n'est tenue. Le disque ne s'avère pas inusable et je ne constate aucune baisse des prix ! J'ai acheté beaucoup de disques, mais, quand le CD est apparu, j'ai vu le prix des disques doubler et, franchement, ça m'a refroidi. On s'est bien fait avoir ! Ajoutons que le boîtier du CD est dégueulasse, les pochettes cartonnées du vinyle, c'était un putain de boulot ! Dans les années 1970, c'était de beaux objets. Là, on te vend un boîtier plastique, avec deux bouts de papier minables, tiré à des milliards

d'exemplaires et qui ne coûte rien à faire. 130 balles pour un disque, c'est bien trop onéreux ! Les maisons de disques doivent descendre le prix à 70 balles !

UNE CULTURE NON ACCESSIBLE À TOUS

Aujourd'hui, le particulier a la possibilité de graver le CD lui-même et se rend compte, à son échelle, que cela ne coûte rien.

Avec des prix aussi élevés, on empêche la démocratisation de la culture ! Les radios sont toutes standardisées, on entend partout la même chose. A une personne qui souhaiterait écouter quelque chose de différent, avoir une discographie originale et variée, on ne donne pas accès à ça. Le prix d'un CD est complètement prohibitif par rapport à un salaire moyen ou au budget d'un jeune qui ne gagne pas d'argent. La seule solution pour combler sa soif de musique, c'est de pirater. Pirater c'est quoi ? S'inscrire à une phonothèque, échanger les disques avec ses potes, emprunter les disques à la Fnac... Mais ce n'est rien comparé à Internet... D'ailleurs, l'avenir est sur le Net. Le consommateur et l'artiste seront directement en contact et un certain nombre d'intermédiaires disparaîtront et,



franchement, ça ne me fait pas de peine !

Que l'on brandisse la défense de l'artiste, oui !

Mais que les grandes

maisons de disques

se pètent la gueule,

j'en ai rien à faire. Ce n'est pas par

leur nombre de découvertes

qu'on peut avancer qu'ils

ont un rôle de découvreurs. En plus, ils ont coulé les

petites maisons de disques. Les producteurs « balancent », pour contrer le

piratage, que cela empêche les artistes de vivre. Si on fait le calcul sur le prix

d'un CD, la part qui revient à l'artiste est très faible. Qui prend le plus

d'argent ? L'Etat, le producteur et les

différents intermédiaires. Moi, je suis contre le fait que le public paye les dépenses folles des producteurs (clips, pubs télé, enregistrements au bout du monde...).

C'est bien de défendre les producteurs, mais il

faut aussi défendre les clients. Et personne ne le fait. On fait

jouer l'histoire de l'offre et de

la demande, et puis c'est tout.

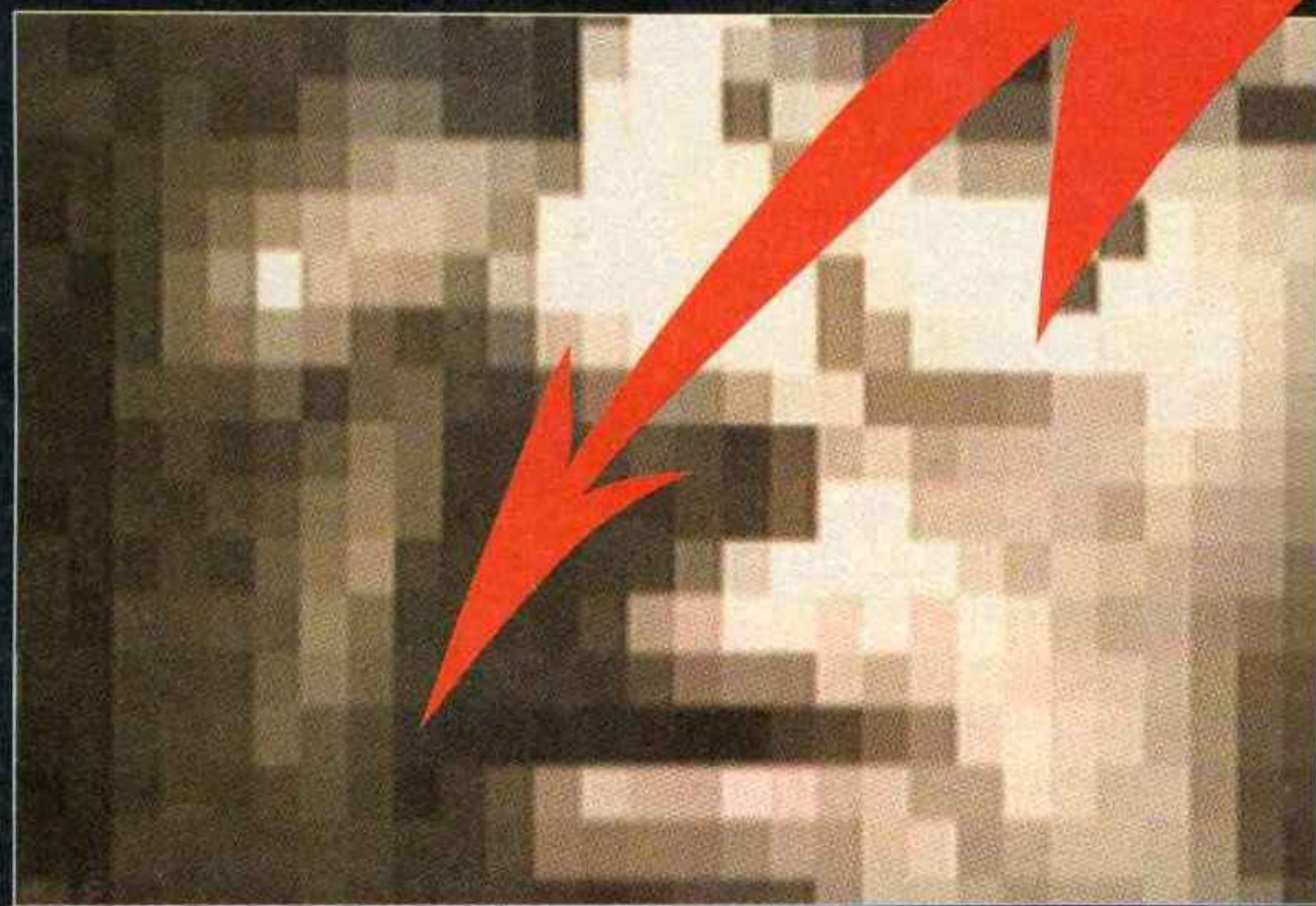
L'histoire du CD c'est

pour moi une escroquerie, et d'une escroquerie ne peut naître qu'une

autre escroquerie. Aujourd'hui, je n'ai pas de matos pour graver. N'empêche, dans le futur, je

compte m'en procurer ! En revanche, je suis résolument contre le commerce

des disques pirates.



INTERVIEW FRÉDÉRIC GOLDSMITH



Frédéric Goldsmith, directeur juridique du SNEP (Syndicat national de l'édition phonographique), répond à Fat Freddy et nous livre le point de vue des éditeurs de musique.

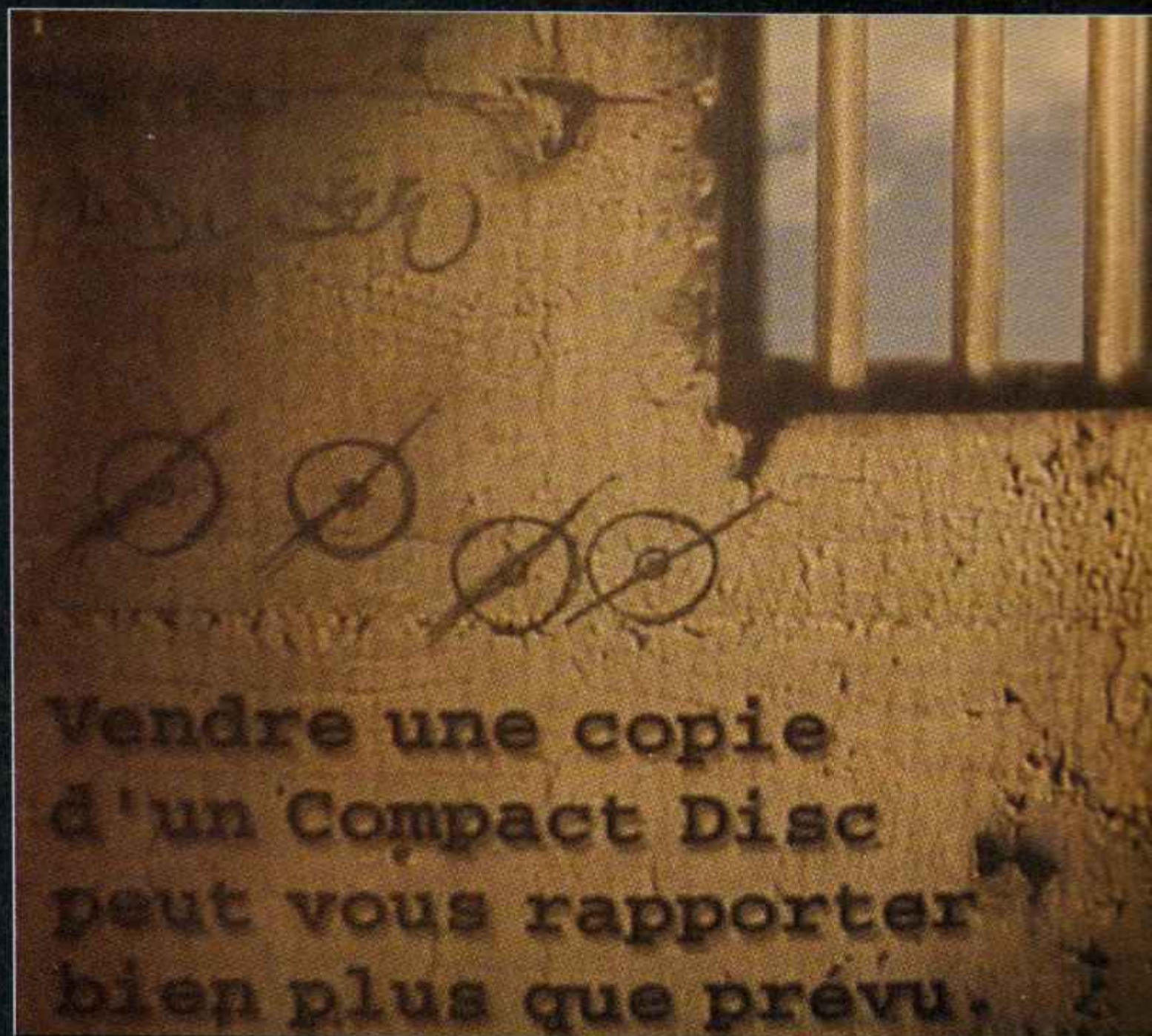
Il ne faut pas se faire d'illusions : pirater la musique (c'est-à-dire copier un disque pour le vendre), c'est la tuer. Il s'agit d'un véritable vol qui retire aux compositeurs, artistes et

producteur d'aligner ses prix sur celui des voleurs. Sinon, il y a belle lurette que, par exemple, les voitures seraient gratuites, ce qui aurait tué l'industrie automobile... et aurait fait disparaître



producteurs tout moyen de vivre et d'investir dans d'autres enregistrements. Les copies pirates remplacent les achats de disques licites et donc suppriment le revenu des créateurs et des autres intervenants. A grande échelle, comme cela se produit actuellement, c'est tout simplement la mise à mort de toute forme de musique et, de façon paradoxale, tout spécialement celle qu'aiment les pirates, puisque c'est celle qu'ils vont voler, précisément, qu'ils soient « graveurs » ou acheteurs de copies pirates. L'argument du prix du CD n'a pas de sens. On ne peut pas demander à un

les voitures ! Le discours du pirate est totalement démagogique. Pour justifier son activité illicite, le pirate tente de se créer une bonne conscience en prenant un bouc émissaire : en l'occurrence, le producteur. L'année dernière, les producteurs ont investi environ 200 millions de francs dans la promotion des nouveaux talents francophones, et au moins 400 nouveaux albums ou singles de ces nouveaux artistes sont sortis dans le commerce. Contrairement à ce qu'affirme le pirate, les producteurs, petits ou grands, ont fait leur travail de découverte et ont permis au public de connaître de nouveaux



Tout comme les éditeurs de jeux vidéo, les éditeurs de musique tentent de sensibiliser le grand public. Le message est clair. Il y a de la répression dans l'air.

artistes. Cela a été possible parce qu'ils ont investi des sommes très importantes qui provenaient des ventes de disques français ou étrangers.

Pour que le public ait envie d'acheter un disque ou de se rendre à un concert, il faut qu'il en soit informé et qu'il ait eu l'occasion d'entendre la musique en question. C'est le rôle de la promotion. La publicité à la radio et à la télévision pour le disque coûte cher aux producteurs. A la différence de la publicité en général, elle est considérée par un tiers des Français comme moyen d'information sur les sorties de disques (sondage IFOP - octobre 1998). Il faut dire que, sur les trois grandes chaînes de télévision nationales, il n'existe plus aucune émission consacrée aux nouveautés musicales. Les producteurs réclament depuis plusieurs années le rétablissement de telles émissions et le pirate pourrait envoyer un e-mail à France Télévision sur le sujet...! Quant aux

clips, chacun sait qu'ils permettent de faire connaître un artiste ou une chanson à travers le monde.

En conclusion, les pirates sont des voleurs. Plus une musique est appréciée, plus ils la détruisent. Les nouvelles technologies permettront, avec l'accord des créateurs et producteurs, de nouvelles formes de création et de nouvelles possibilités d'accès à la musique (écoute en ligne ou téléchargement), mais la piraterie restera hors la loi et sera poursuivie.



Dreamcast

course arcade



SEGA RALLY 2

Comme son prédécesseur, disponible sur la Saturn, Sega Rally 2 a rencontré un succès considérable dans les salles d'arcade. C'est donc en toute logique qu'il est le premier jeu de course à sortir sur la Dreamcast japonaise.

Voilà trois ans, Sega Rally premier du nom, débarquait sur Saturn, la console 32 bits du constructeur nippon. Il faut bien avouer qu'à l'époque, cette sortie avait fait l'effet d'une bombe, un peu à l'image de Gran Turismo lors de son arrivée sur PlayStation. Tout ce qui avait pu exister auparavant, comme jeu de

course auto, nous paraissait d'un coup désuet. Aujourd'hui, c'est la Dreamcast qui accueille le second volet de la célèbre borne d'arcade de Sega, qui est aussi le premier jeu de caisses à sortir sur ce support. Dès les premiers tours de piste, on a l'étrange impression de se trouver devant un jeu PC. En raison des graphismes en haute



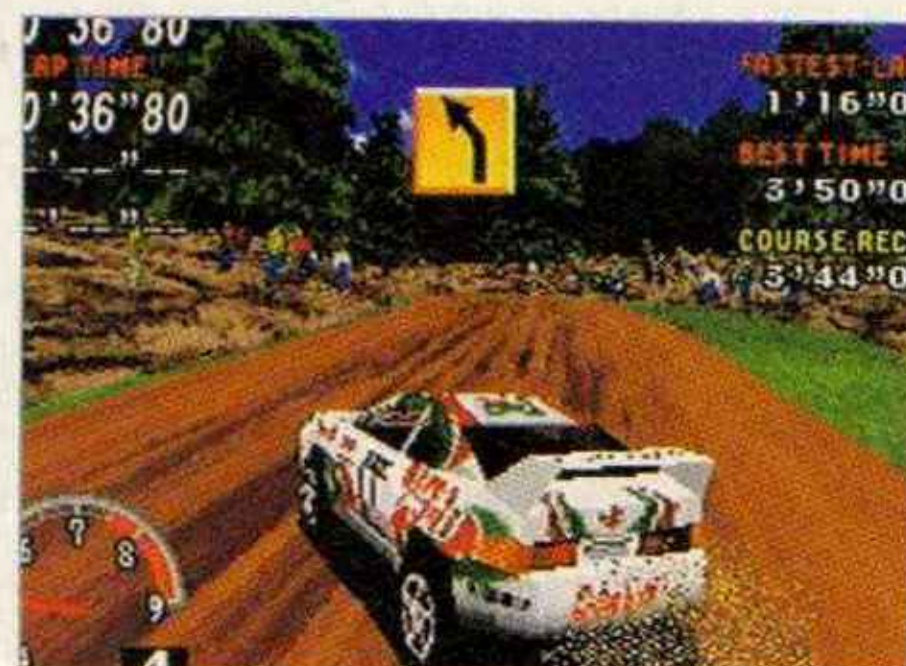
La maîtrise du dérapage n'est plus aussi capitale, mais on fait encore de belles glissades.



Sur le circuit du Désert, on voit des animaux. Ici, des éléphants. Vous apercevrez même des autruches traversant la piste.

LA VERSION SATURN

L'arrivée de Sega Rally sur Saturn avait constitué une véritable révolution. Le pilotage, qui s'effectuait à coups de dérapages et de contre-braquages, avait séduit tout le monde. On pouvait déjà jouer à deux avec un écran splitté, et les graphismes étaient ce qui se faisait de mieux à l'époque. Pourtant, quand on regarde les photos maintenant, on ne peut s'empêcher de sourire. Et dire qu'on fera probablement la même chose en regardant Sega Rally 2, quand arrivera le 3, sur une console encore plus avancée !





La Stratos était une voiture cachée dans le premier volet. Elle est désormais disponible dès le début du jeu.



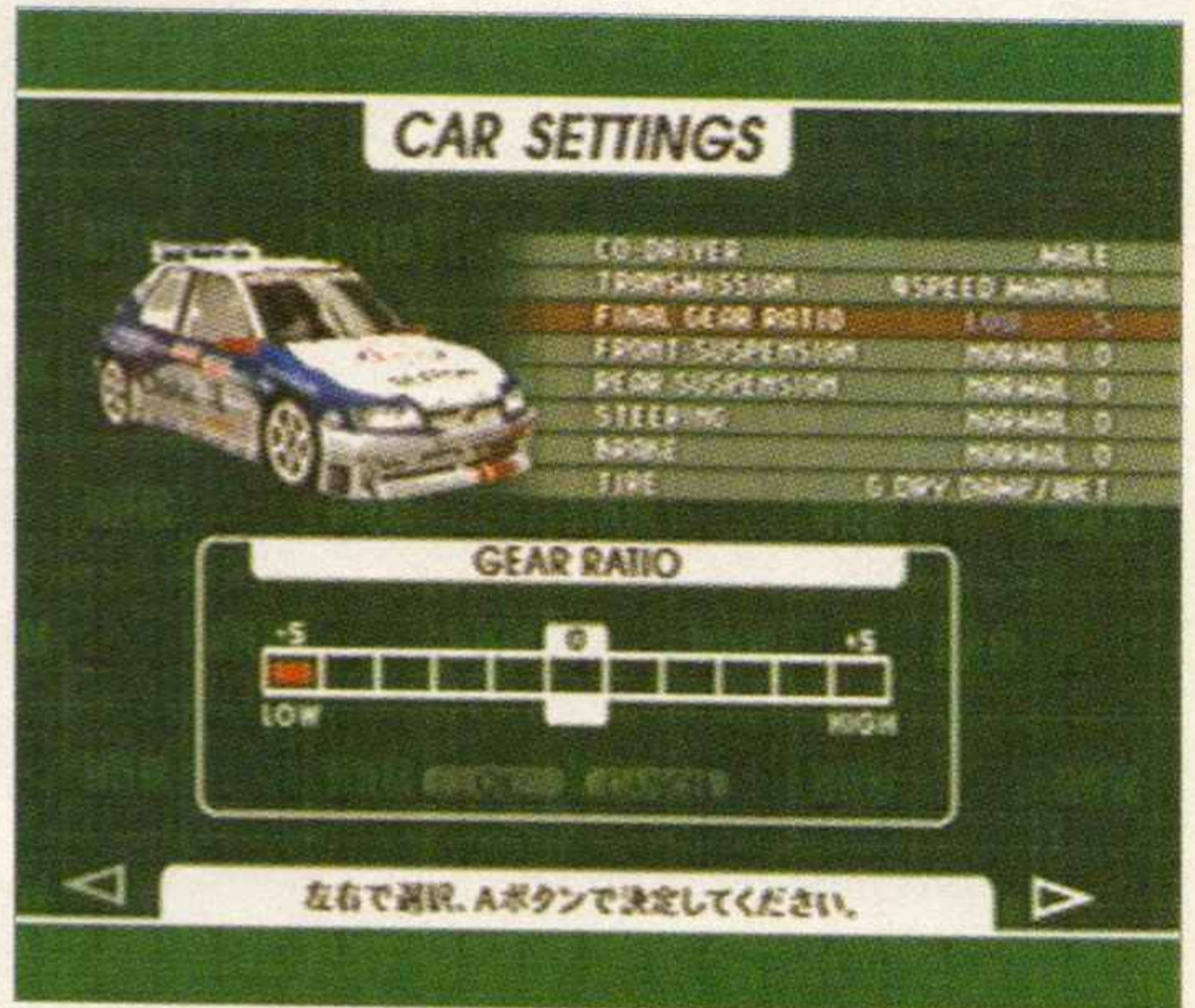
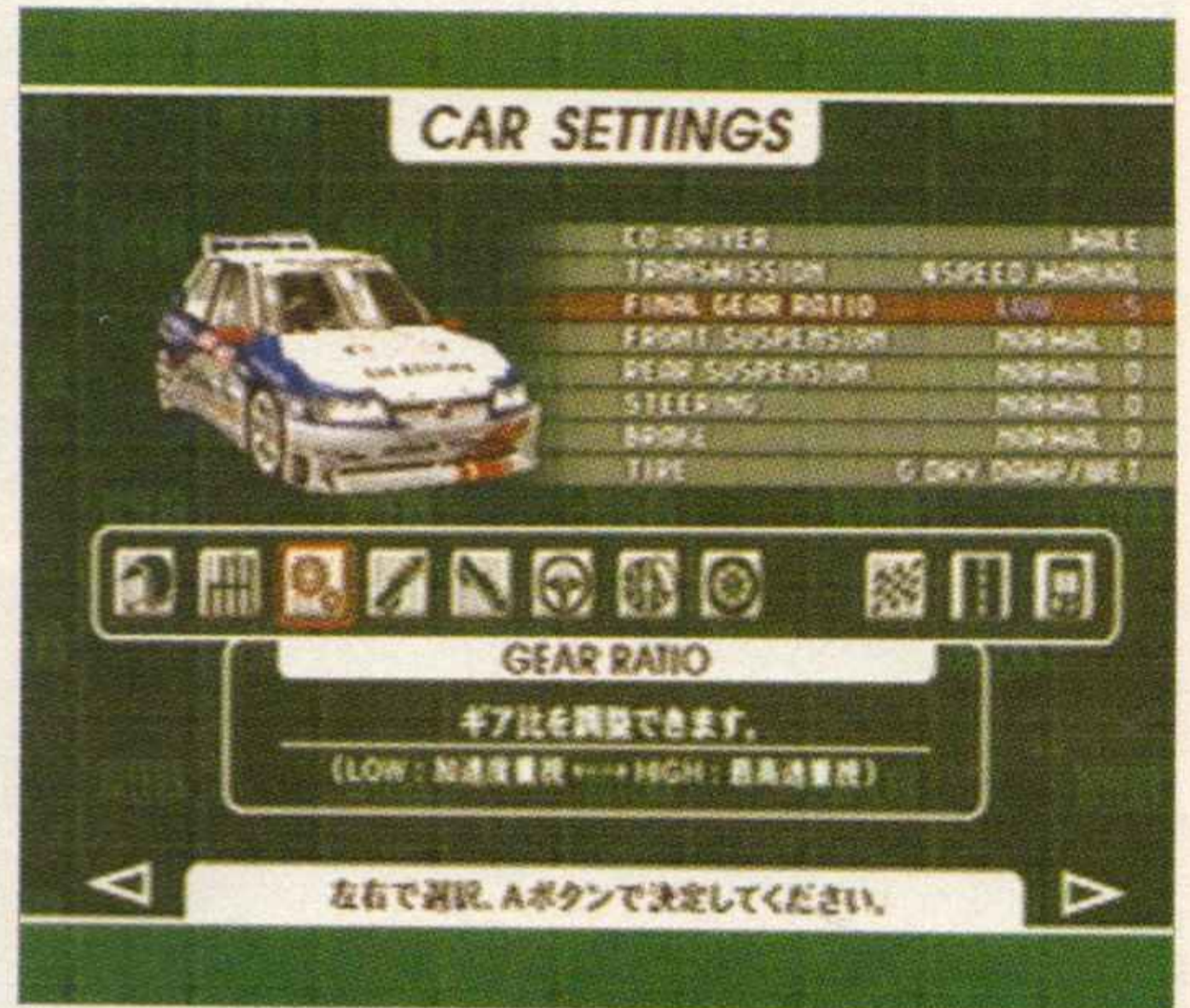
Le jeu à deux s'effectue grâce à un écran splitté. Notez que l'animation n'en souffre pas du tout et reste très agréable.

résolution, bien sûr, mais aussi parce que la voiture semble posée sur le circuit, comme c'est souvent le cas dans les jeux sur ordinateur. On n'a pas vraiment la sensation que les roues épousent le revêtement, surtout quand celui-ci

est bosselé. La voiture saute, retombe, mais on ne sent pas franchement le jeu des suspensions, comme c'est le cas dans Gran Turismo. En clair, ça manque un peu d'inertie, de réalisme. Passée cette première

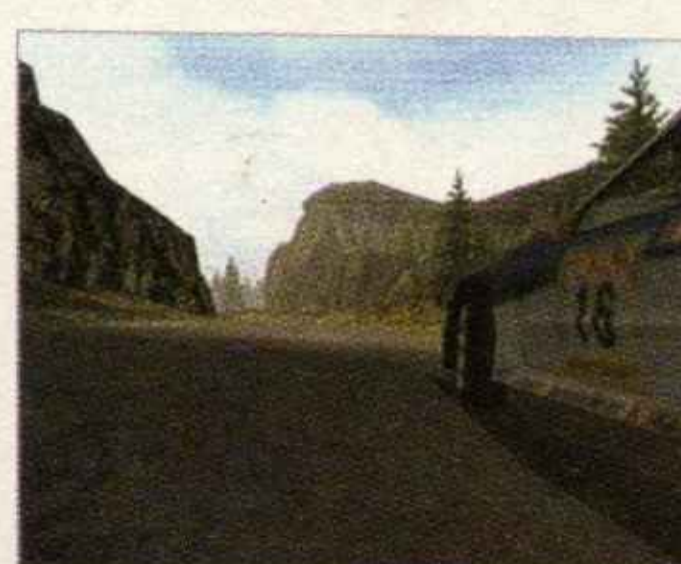
LES REGLAGES

Bien qu'axé arcade, le soft est très complet au niveau des réglages, et ceux-ci influent vraiment sur le comportement des voitures. Voici un petit réglage perso qui vous permettra d'obtenir l'or, au moins sur les huit premières années, avec la Peugeot 306 boîte manuelle 4 vitesses. Il suffit simplement d'aller dans le menu Gear Ratio, pour modifier les rapports de boîte. Allongez-les au maximum, de manière à gagner en vitesse de pointe. De plus, vous ne perdrez pas grand-chose en accélération.



LES VUES

En cours de jeu, vous n'avez le choix qu'entre deux vues, une intérieure et une extérieure. Lors du replay, deux autres vues sont disponibles. Une latérale (comme si la caméra était fixée sur la portière gauche) et une autre libre avec des plans larges, comme dans Gran Turismo. Paradoxalement, la vue intérieure semble moins rapide que l'extérieure et procure, de ce fait, moins de sensations. Dans les autres jeux, c'est habituellement l'inverse.

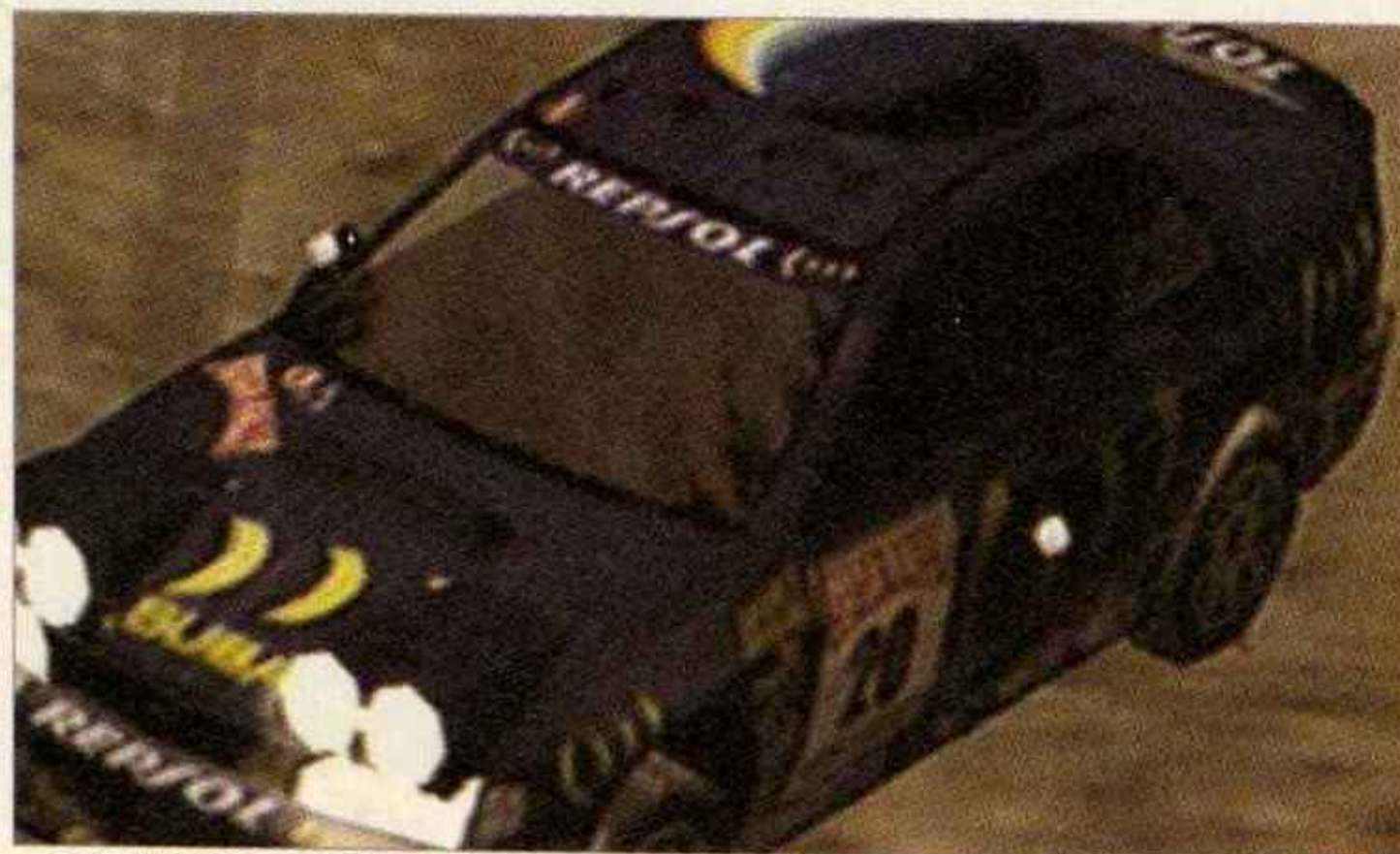


QUELQUES CAISSES

Voici seize voitures sur la vingtaine que compte le jeu. Chaque fois que vous terminez premier à une année du championnat 10 Years, vous gagnez une nouvelle caisse (il ne s'agit pas de cinématiques, mais d'images tirées du jeu).



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION III



SUBARU IMPREZA 555



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION IV



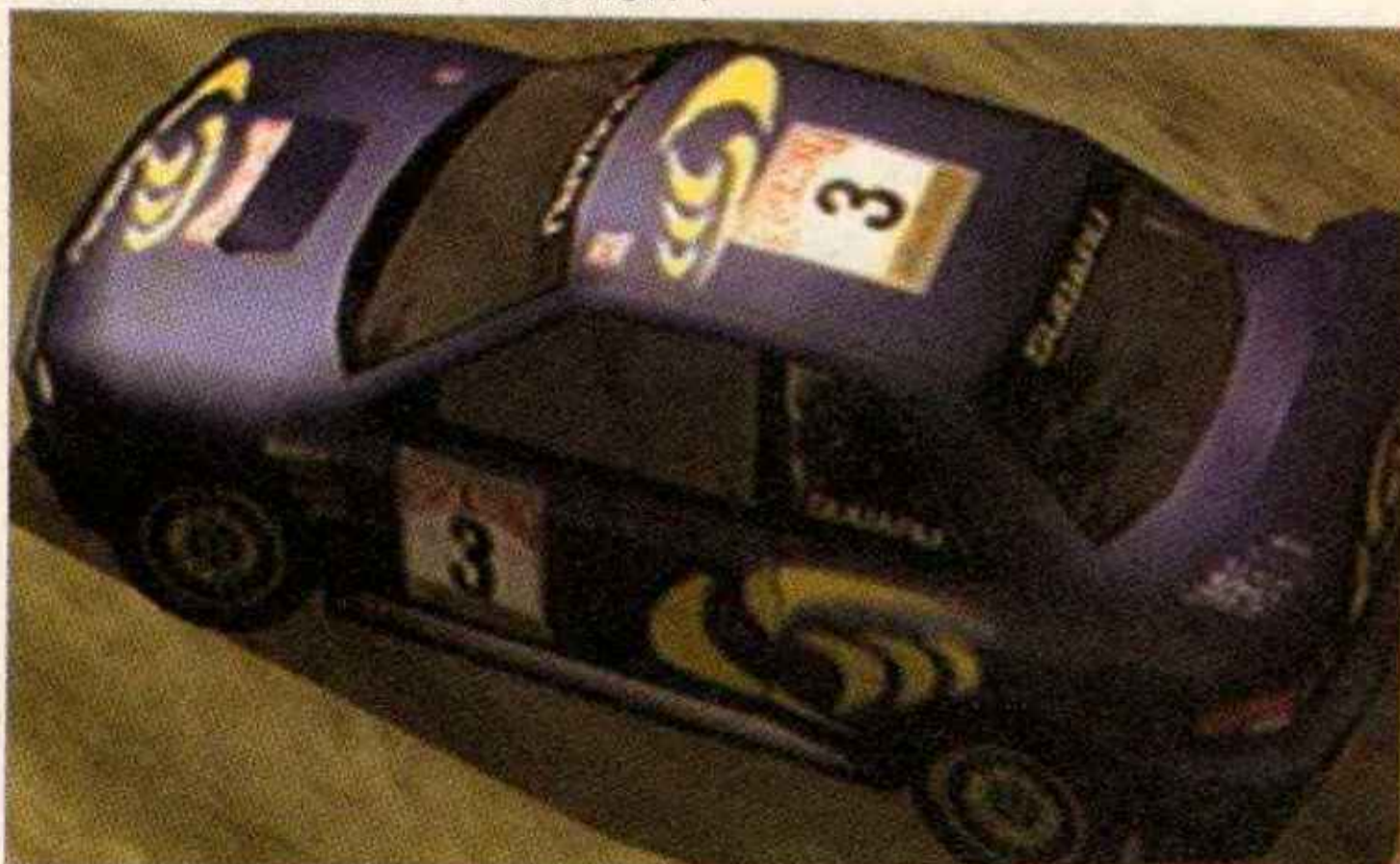
PEUGEOT 306 MAXI



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V



PEUGEOT 106 MAXI



SUBARU IMPREZA WRC'98



RENAULT MAXI MEGANE



LANCIA DELTA INTEGRALE 16V



FORD ESCORT WRC



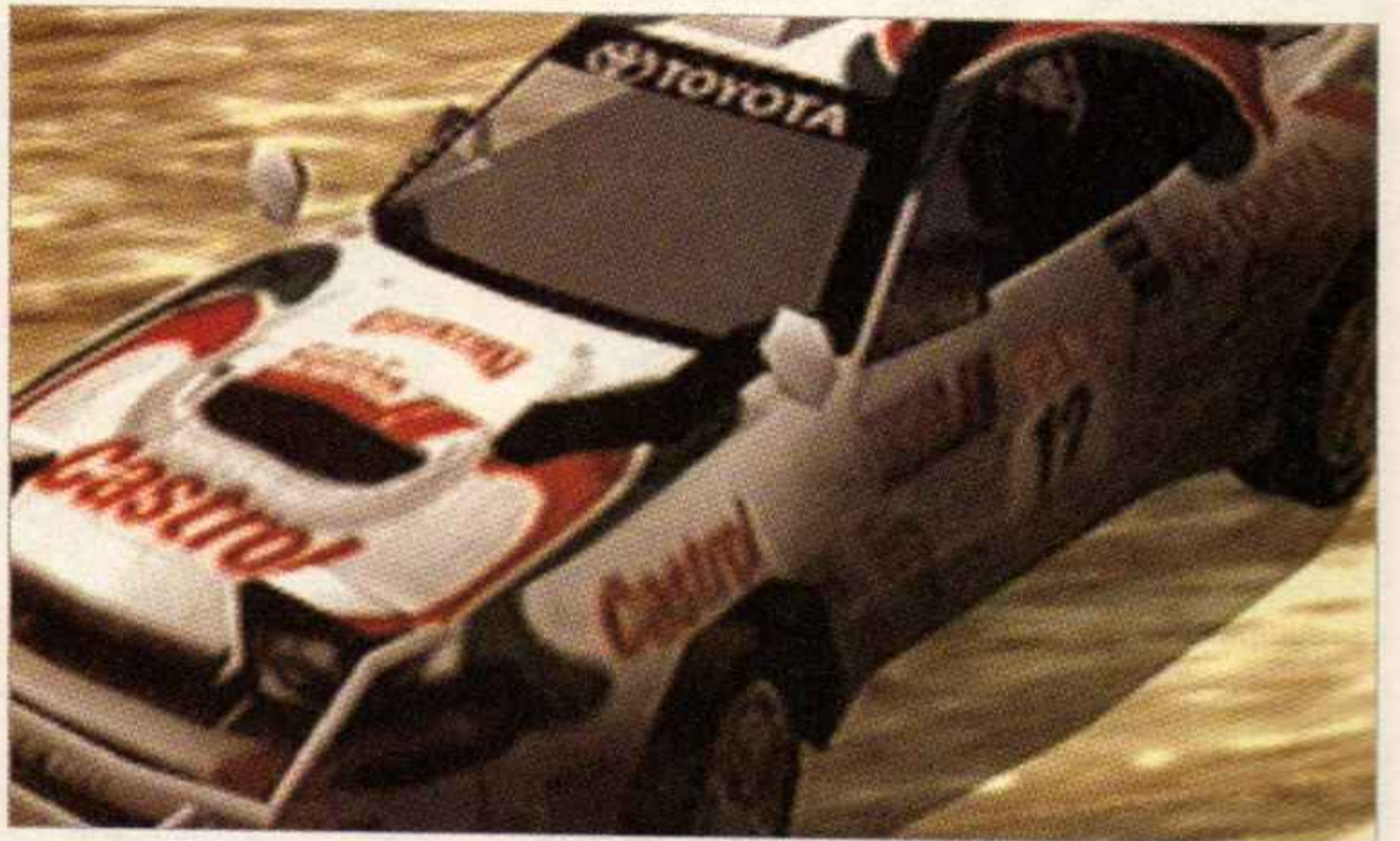
LANCIA DELTA HF INTEGRALE



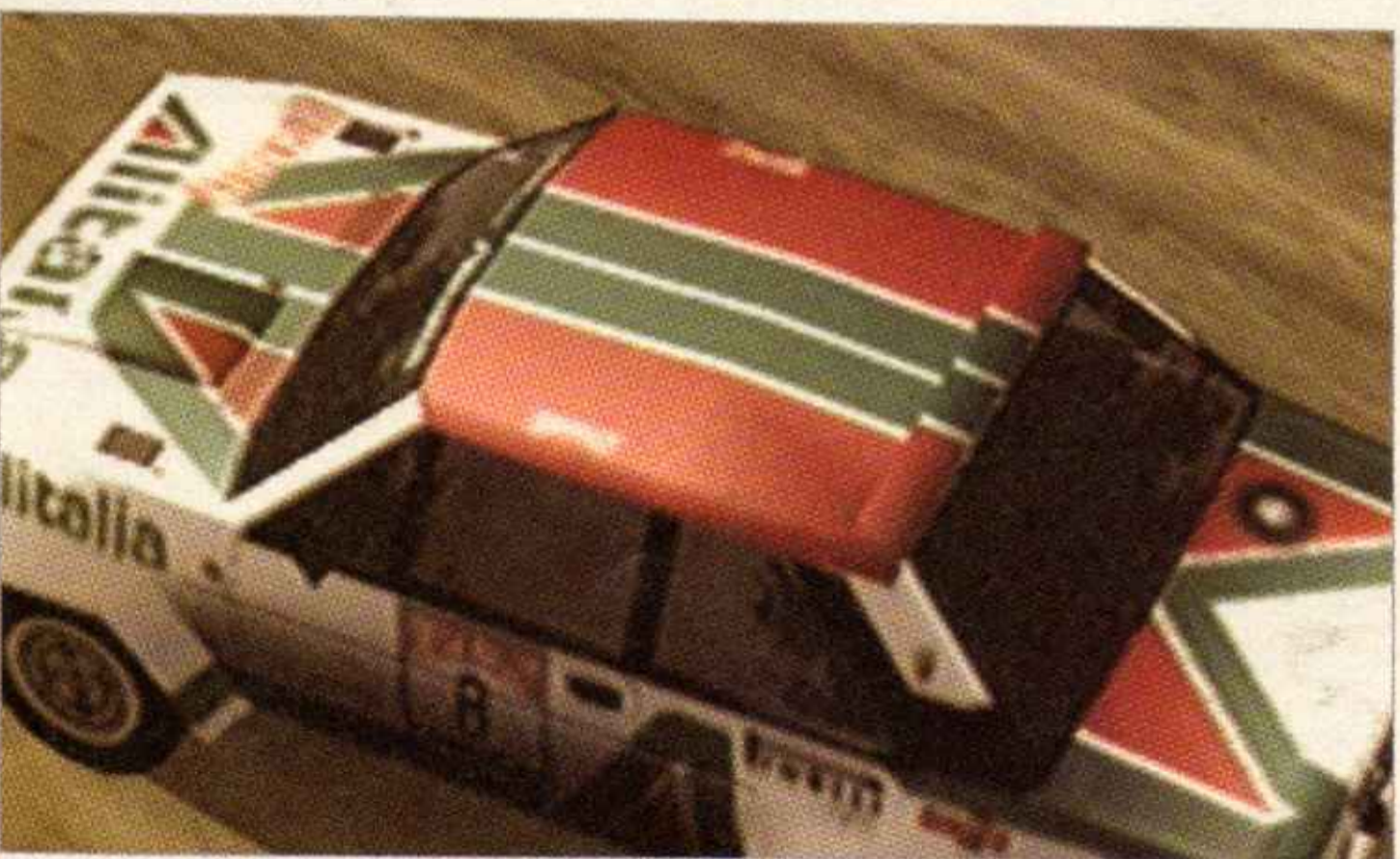
TOYOTA COROLLA WRC



LANCIA STRATOS HF



GT-FOUR ST 205



FIAT 131 ABARTH RALLY



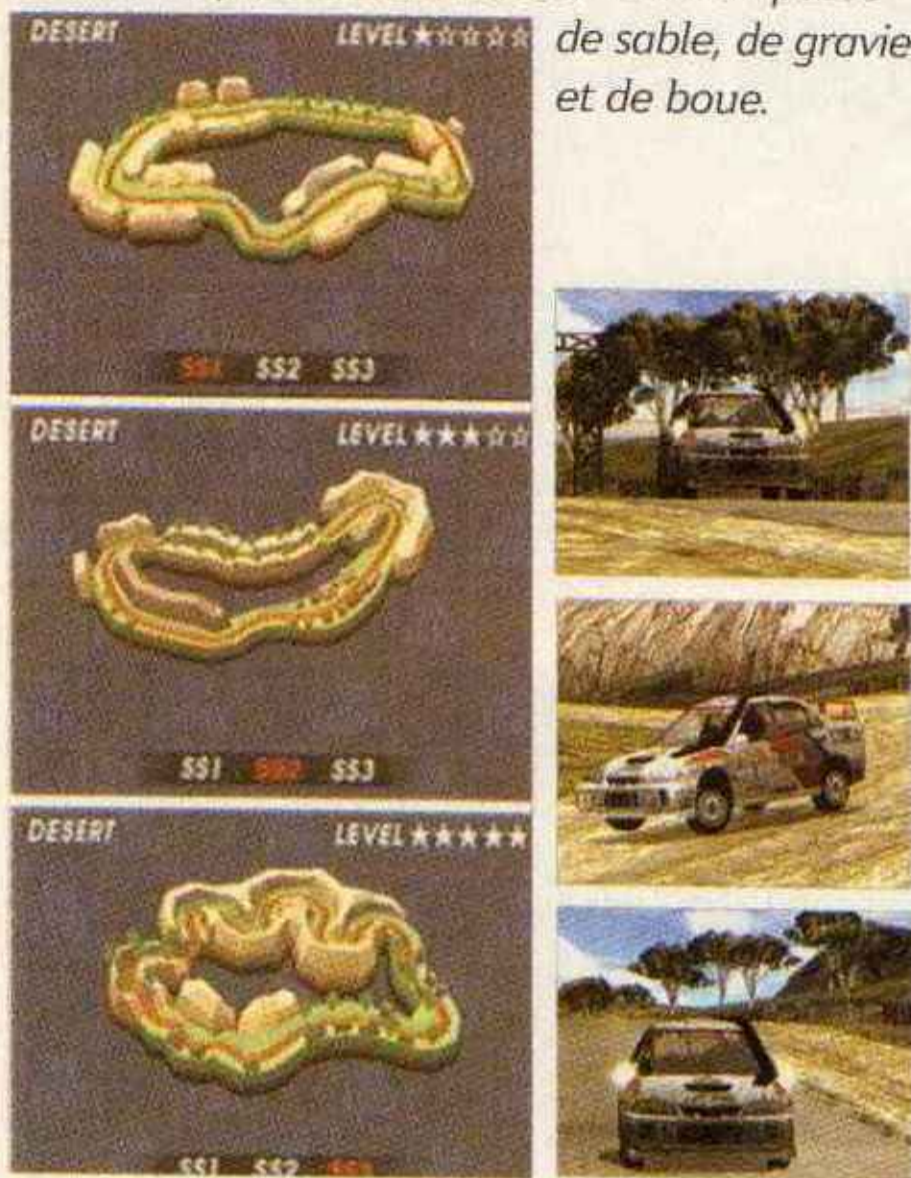
TOYOTA CELICA GT-FOUR ST 185

LES CIRCUITS

Les quinze circuits de base sont répartis dans quatre mondes différents, avec des décors qui leur sont propres. A part Riviera, les autres comptent trois tracés chacun, qui sont souvent des variantes d'un même circuit.

DESERT

On retrouve le tracé dans le désert présent dans le premier Sega Rally, plus deux autres tracés inédits. La piste est essentiellement composée de sable, de gravier et de boue.



ISLE

L'isle est composée d'asphalte en majorité, ce qui offre une très bonne adhérence, à part les jours de pluie. Les trois tracés appartiennent au même domaine et empruntent des tronçons communs.



MOUNTAIN

Malgré son nom, il ne s'agit pas du circuit du premier volet. Sur ce circuit composé de graviers et d'asphalte, l'adhérence varie d'un tronçon à l'autre. Les premier et troisième secteurs ont des parties communes.



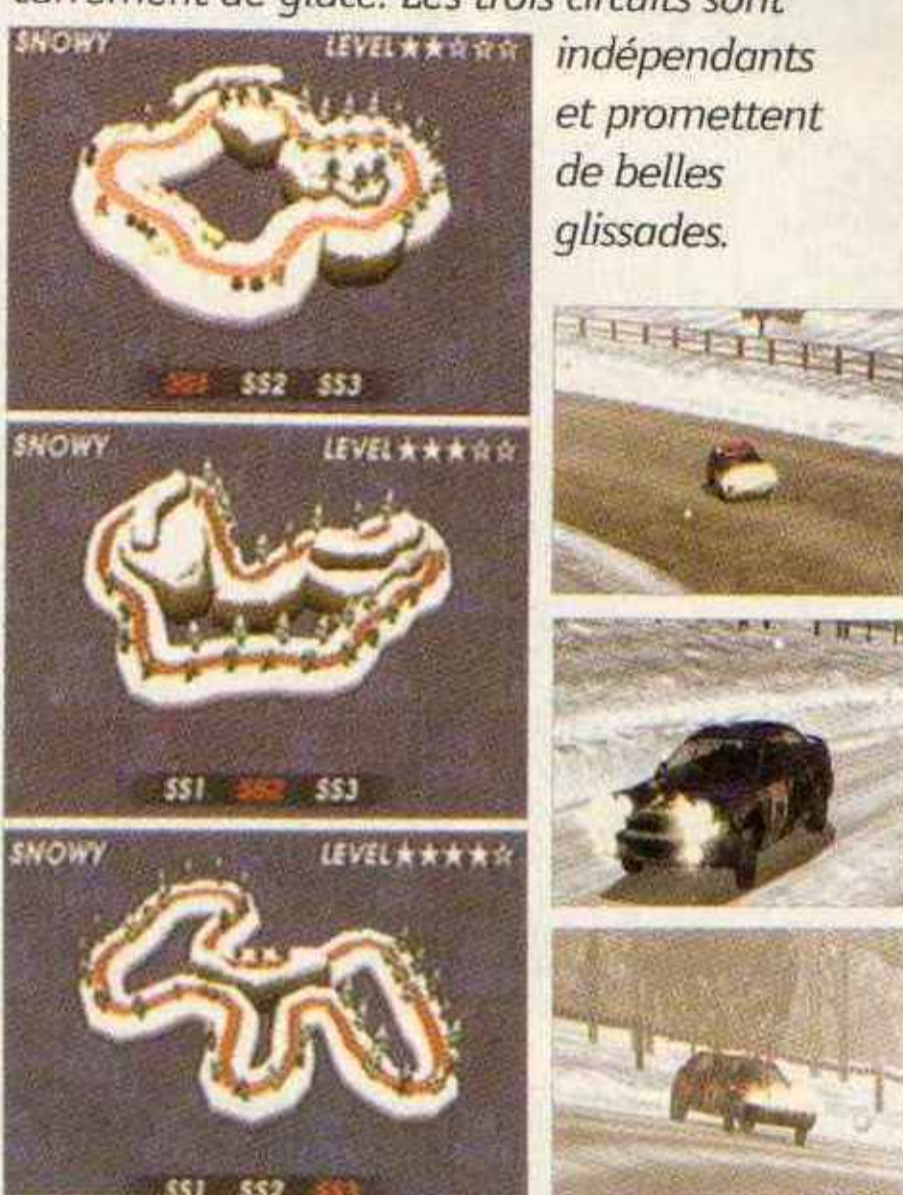
MUDDY

Il s'agit d'une sorte de forêt, sans rapport avec celle présente dans SR 1. Le revêtement est constitué de terre et de boue pour une large part, avec de très rares parties bitumées. Les trois tracés ne sont que des variantes.



SNOWY

Vous pilotez des routes bitumées, mais constamment recouvertes de neige ou carrément de glace. Les trois circuits sont indépendants et promettent de belles glissades.

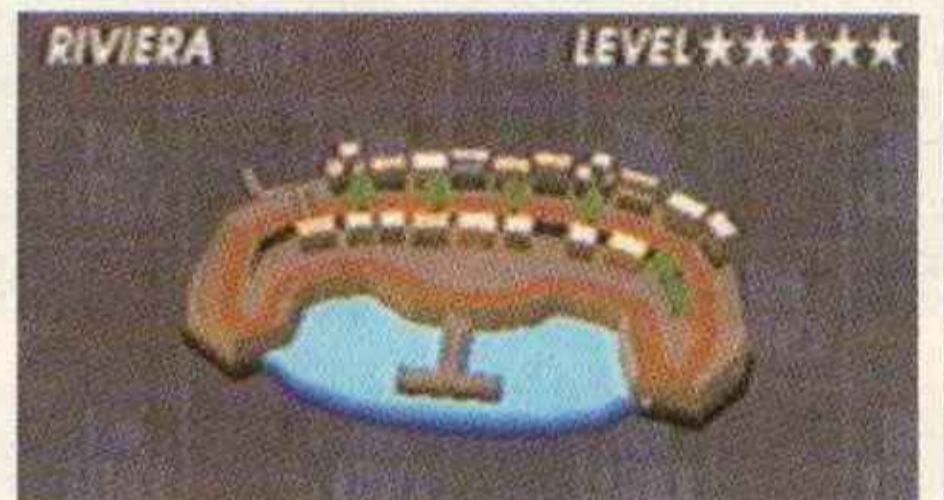


RIVIERA

Ce monde ne comprend qu'un seul circuit, pas très compliqué, mais qui compte quand même



deux épingles serrées. Vous êtes en ville, et le revêtement n'est donc qu'en asphalte.



impression, on se rend compte que la jouabilité n'est plus tout à fait la même que dans le premier volet. Dans ce dernier, il s'agissait, la plupart du temps, de mettre le véhicule en travers à l'aide du frein, avant d'entrer dans la courbe, comme dans une course sur glace. Désormais, non seulement il faut déjà avoir la bonne voiture, car certaines sont quasiment impossibles à mettre en travers, mais, en plus, le contre-braquage

n'est plus aussi nécessaire qu'avant, l'arrière de la voiture ne partant pas excessivement en survirage. Bref, je trouve le pilotage moins subtil que dans le premier Sega Rally, plus bourrin, plus arcade. De même, on peut percuter des éléments du décor ou des véhicules sans être aussi pénalisé qu'avant. Pourtant, la difficulté est au rendez-vous, notamment dans le mode Arcade. Pour accentuer la durée de vie,

le championnat 10 Years a été ajouté, chaque année étant composée de quatre courses qui s'enchaînent selon le même principe qu'en arcade. C'est-à-dire que vous partez bon dernier, pour la première course, et devez remonter progressivement dans le classement, l'essentiel étant simplement de terminer la quatrième course. Huit voitures de base sont disponibles, mais vous pourrez en gagner d'autres

et en totaliser une vingtaine, qui ont toutes un comportement différent. Du côté des circuits, là encore, un effort a été fait, puisque le soft en compte 16 de base, plus un caché. C'est bien plus confortable que les quatre tracés de la version Saturn ! Enfin, les Japonais ont la chance de pouvoir jouer jusqu'à quatre en réseau, via Internet. On ignore encore si la Dreamcast européenne permettra de se

Dispo : Japon

Editeur : Sega

Texte : anglais



Admirez la qualité du rendu de l'eau lorsque vous roulez sur une piste en bitume détrempee.



Pour arriver premier, vous devrez vous déchirer, car la difficulté est plutôt relevée, surtout en mode Arcade.

LES PLUS

Les graphismes, la jouabilité, le nombre de circuits.

LES MOINS

Le manque de réalisme.

connecter et comment cela se passera concrètement, mais c'est un plus non négligeable. Bref, Sega Rally 2 est évidemment beaucoup plus complet et riche que son prédécesseur. Il propose une jouabilité plus simple, plus accessible. Il n'empêche que les fans de jeux de course, y compris les puristes qui préfèrent les simulations plus réalistes, s'amuseront certainement eux aussi. Je suis de ceux-là, mais, néanmoins, tout comme Wolfen, je préfère attendre la

version française avant d'envisager l'achat. Dans l'immédiat, je m'en vais taper le chrono...

Chon



Les infos sur la nature des virages à venir, que vous donne votre copilote, sont matérialisées par des icônes qui apparaissent.



Le mode Car Profile permet de voir tourner la voiture de votre choix. Les commentaires, hélas en japonais, vous informent sur l'historique du modèle choisi.

LES AVIS DE COPILOTES

Wolfen : Sega Rally reste fidèle à sa réputation de jeu d'arcade. Pourtant, moi qui préfère les simulations de conduite réalistes, je dois reconnaître que les longues glissades caractérisant le jeu ne m'ont pas laissé indifférent. Certes, ces dérapages peu académiques évoquent plus le trophée Andros que le rallye, mais, à l'usage, on s'aperçoit que Sega Rally 2 est un excellent challenge pour amateurs de courses automobiles. Toutefois, même si je suis emballé, je préfère attendre la sortie officielle de la Dreamcast avant d'envisager son achat.

Reyda : Première impression : les graphismes sont excellents, la dynamique des voitures est très bien rendue, et chacun des nombreux bolides propose un comportement radicalement différent, 4 x 4, traction et propulsion avant, arrière sont pris en compte... La conduite est vraiment au poil, surtout au pad analogique. Le challenge du mode Arcade est intéressant (pas de continues et c'est tant mieux), tout comme le sont voitures et circuits cachés du mode Scénario. Franchement, même moi qui n'accroche pas tellement aux jeux de conduite trop réalistes (comprenez : Gran Turismo et Toca 2), j'ai passé un mémorable moment avec ce Sega Rally. Quel plaisir de conduire cette bonne vieille Fiat 131 ! C'est, à mon humble avis, le meilleur jeu de caisses de la décennie. Vite, vite, la Dreamcast officielle en septembre !

Tintin : On ne pouvait, bien évidemment, pas se satisfaire de VF3 comme seul hit de la Dreamcast. Heureusement, Sega Rally arrive et il est tout simplement superbe ! La modélisation des caisses est à couper le souffle et l'animation est impressionnante. De plus, oh joie, on y trouve un circuit sous la neige (des rumeurs insistantes affirmaient qu'il y en avait déjà un sur le premier volet, mais je continue de demander à voir !). Côté déception, le plus désagréable vient de l'impression que les voitures « glissent » sur la piste au lieu de mordre le bitume. Un peu dommage. Mais bon, honnêtement, je ne m'arrêterai pas à ça.

McYas : Lorsque Sega Rally est arrivé à la rédaction, je suis resté perplexe. Comme Tintin, l'impression que les voitures glissent me restait en travers de la gorge. Cependant, quand on s'y essaie, cette sensation s'estompe et laisse place à de véritables courses endiablées (j'aurai ma revanche Chon !).

Nintendo 64

Plate-forme 3D



CASTLEVANIA

Après Zelda et F-Zero, Castlevania était l'autre jeu attendu de la N64. Le voici enfin. Délicieusement diabolique.

Après trois Castlevania sur Nes et sur Game Boy, deux sur Super Nes, un sur Nec, sur Mega Drive, sur PlayStation et sur Saturn, sans parler d'une version arcade, c'est maintenant au tour de la N64 d'accueillir un opus de la célèbre saga de Konami. Une fois encore, un membre de la famille Belmont (Reinhardt) part affronter, armé de son seul fouet, la Némésis de son clan : Dracula. Nintendo 64 oblige, ce volet est entièrement en 3D. A vrai dire, j'avais quelques doutes sur la faculté de Konami à transformer en 3D leur hit 2D. Eh bien, j'avais tort, car, après quelques heures de jeu, il s'avère que ce Castlevania est un excellent cru. Tout d'abord, vous avez le choix entre deux personnages : Reinhardt et Carrie, une petite fille. Elle ne fait pas partie du clan Belmont, mais est née avec des pouvoirs magiques très utiles. Ces deux personnages sont très différents : Carrie envoie des boules d'énergie, tandis que Reinhardt est au prise avec son fouet...

ENTRETIEN AVEC UN VAMPIRE

Le jeu commence aux abords du château de Dracula et suit un ordre classique pour les habitués de la série : l'extérieur du château, les remparts, le jardin intérieur, une maison, de nouveau les

CASTLEVANIA : LE FILM



LA GALERIE DE L'HORREUR



Dispo : US

Editeur : Konami

Texte : anglais



Les cachettes secrètes recèlent d'abondantes provisions. A trouver en priorité.



Sympa de retrouver en 3D les pièges récurrents des anciennes versions.



Dès le début, le ton est donné : un arbre s'enflamme, abattu par la foudre...



Certains angles de vue sont particuliers, un peu comme dans FF VII ou Tomb Raider.

LES PLUS

L'ambiance lugubre.
La bande-son.

LES MOINS

Les persos trop pâles.
Le fouet ne s'accroche pas.



Il vaut mieux ne pas se presser, certains monstres sont très chaleureux !



Le bouton de vue rapprochée permet de bouger la tête dans toutes les directions.

jardins, etc. En fait, le point fort du jeu réside dans son ambiance qui immerge complètement le joueur dans cet univers lugubre, ponctué de scènes cinématiques de très bonne facture (voir encadré). L'ambiance, largement due à l'excellente bande sonore (l'un des points forts de

UNE VILLA DE REVE

Le stage de la villa propose des graphismes époustouffants. Jugez par vous-même.

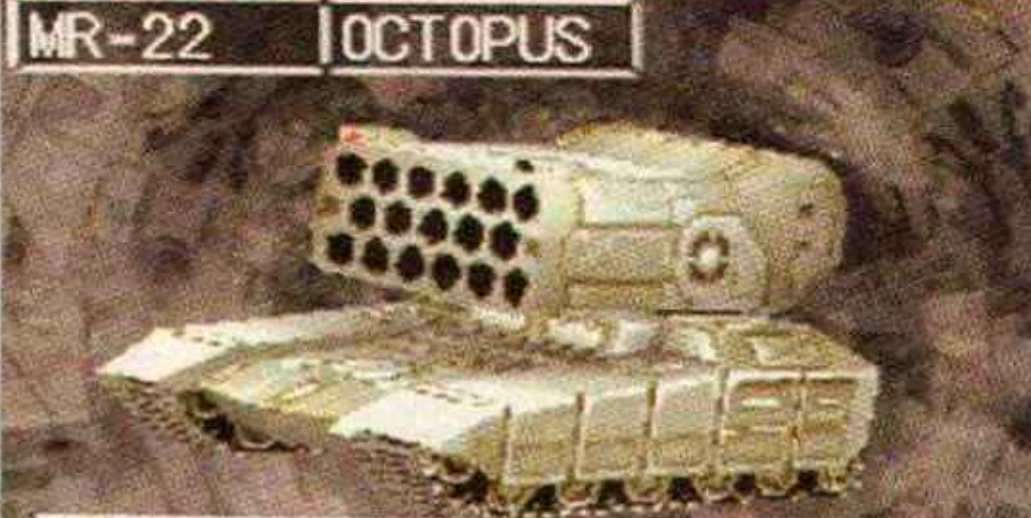


Konami depuis toujours) et aux graphismes, reste certes en deçà d'un Zelda, mais s'améliore grandement, notamment lors de l'exploration de la villa. Malgré tout, quelques légers points noirs sont à relever. Reinhardt et Carrie ont une palette de couleurs trop pâles et choquantes à l'œil. De même, le fouet ne peut pas s'accrocher, ce qui était le point fort de Castlevania 4. Par ailleurs, la maniabilité, dans les passages de plates-formes, laisse un peu à désirer. Mais, le pli est vite pris. Au final, ce Castlevania est aussi envoûtant que ses prédécesseurs et, pour nous autres joueurs, c'est vraiment ce qui importe !

PlayStation

Wargame

MR-22 | OCTOPUS



G:Atk	60
G:Rng	4
A:Atk	--
A:Rng	--
Mov	4
Def	30

Mobile artillery with 17-bank 6cm multiple launch rocket system. Less accurate than the SG-4 but packs a stronger punch.

NECTARIS MILITARY MADNESS

3 heures du mat, et je suis toujours planté devant ce fichu Wargame !! Suis-je simplement nostalgique ou est-ce que Nectaris est décidément le jeu génial et indémodable qui m'a donné goût aux wargames classiques ?



Des séquences cinématiques ont été ajoutées pour faire actuel.

Nectaris, sorti à l'époque parmi les premiers jeux PC-Engine, se voit converti sur PlayStation, et n'a pas pris une ride. Le concept est inchangé, c'est-à-dire que le jeu reste un wargame au tour par tour où l'on affronte les troupes dirigées par la machine. Il

n'y a que deux camps antagonistes, ce qui, théoriquement, devrait limiter l'aspect tactique. Mais ce n'est pas le cas, car, même à un contre un, le jeu est très riche sans être surchargé d'options inutiles. L'histoire se passe sur la Lune, où une lutte sans merci s'engage entre

une puissante armée, jusque-là inconnue, et un groupe de réservistes qui prennent le relais de l'armée régulière, vaincue en quelques heures. Des tas de véhicules, tous disposant de caractéristiques différentes et complémentaires, sont disponibles, disséminés dans des usines qu'il faut investir au plus vite. En capturant une usine, on rafle toutes les unités qu'elle contenait. Quand on sait que le seul moyen de réparer des véhicules abîmés est de les parquer à l'usine, on comprend l'intérêt du procédé. De plus, les conditions de victoire sont immuables. Mais, curieusement, cela n'engendre pas

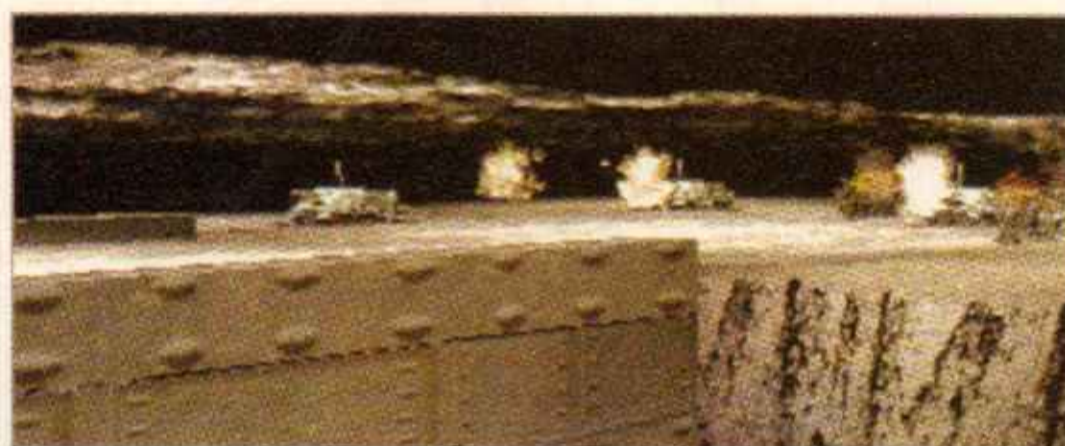
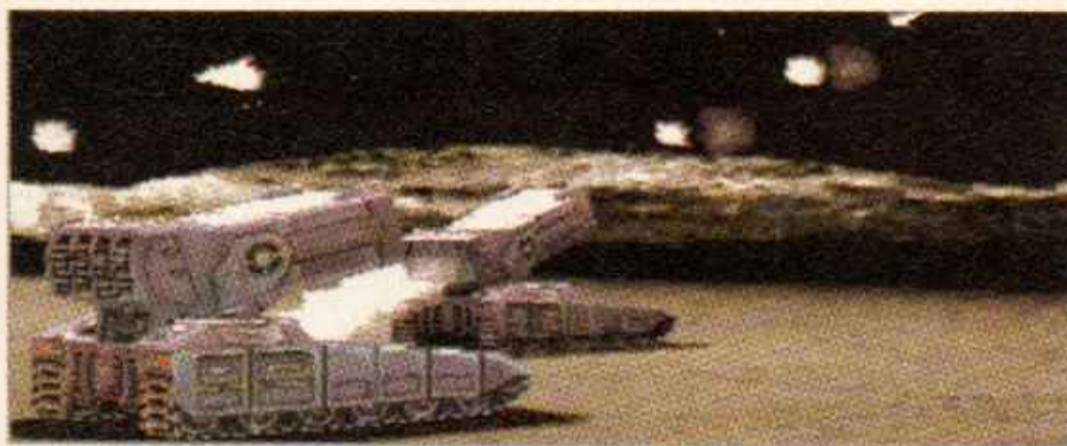
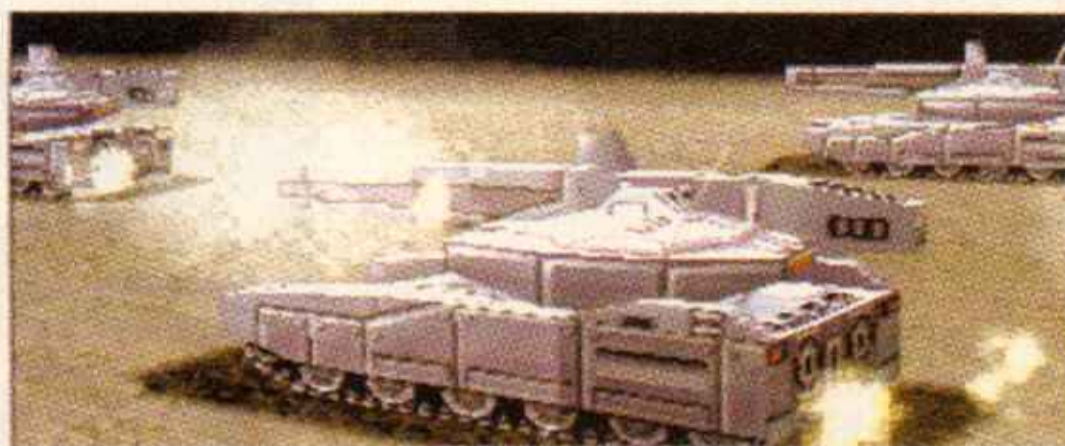
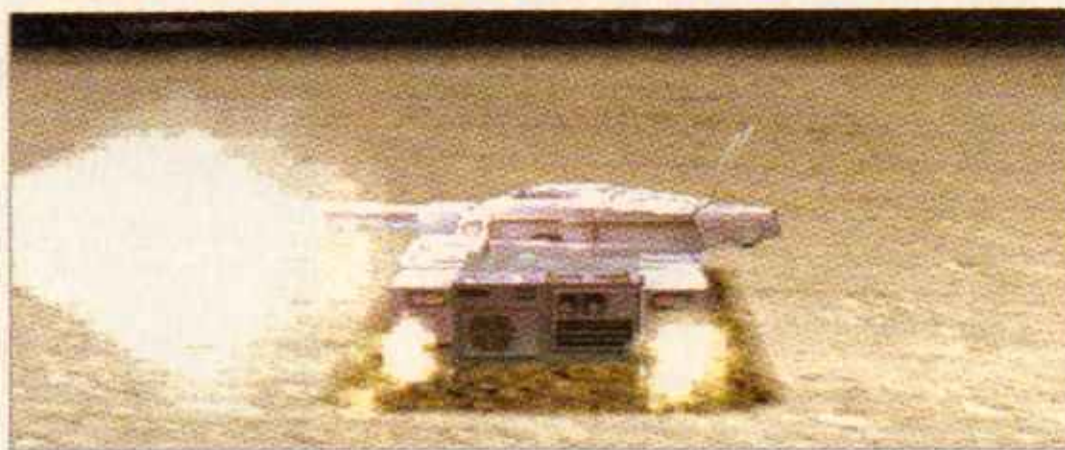
la monotonie. On passe d'une carte à l'autre soit en éliminant toutes les forces adverses, soit en capturant son avant-poste, subtilité qui manque souvent au genre. Il ne s'agit donc pas de tuer tout le monde, mais savoir frayer un chemin à son infanterie, pour qu'elle parvienne sans encombre à l'avant-poste adverse, garantit une victoire sans bavure. Les cartes, à la topographie mouvementée, contiennent des points de contrôle qu'il faut tenter de gagner le plus vite possible afin de prendre l'ascendant sur la partie. On passe, en moyenne, une bonne demi-heure sur les premières cartes, et plus d'une heure pour finir les



La carte cache un jeu d'une profondeur rare.

ESCARMOUCHES

C'est sûr, les combats en 3D ont de la gueule ! On peut même s'amuser à compter chaque missile lancé pour voir si les chances de toucher, annoncées au début du combat, sont respectées. Les puristes du wargame préféreront désactiver ces scènes, un tantinet trop longues, pour se concentrer sur l'aspect réflexion.



NECTARIS

Dispo : US

Editeur : Jaleco

Texte : anglais

LES PLUS

Indémorable, plus de 100 niveaux.

LES MOINS

Chronophage. On aurait aimé des musiques provenant du CD. La surface lunaire est un peu monotone...



L'éditeur de campagne permet de créer ses scénarios en quelques minutes, puis de les sauvegarder sur Memory card. Regrettons, toutefois, que les possibilités soient un peu limitées : on ne peut pas créer ses propres cartes. Une bénédiction pour les débutants, une plaie pour les vétérans...



Les fantassins permettent d'investir usines et avant-postes. Parfois motorisés, ils peuvent être transportés dans des blindés ou des convoyeurs aériens. Occupez les forces ennemies pendant que vos soldats envahissent leur base...

dernières. Nectaris peut pourtant parfaitement convenir aux joueurs pressés, puisque j'y joue moi-même. Ce jeu possède une durée de vie monstrueuse et, comme si la centaine de niveaux de campagne ne suffisait pas, un éditeur de missions a été ajouté ! De nouvelles cartes, issues d'un concours organisé sur la version micro de Nectaris, sont également disponibles. On peut créer ses propres campagnes. Il semble également possible de jouer à deux (c'est du moins ce que prétend la notice, mais je n'ai toujours pas trouvé l'option adéquate - peut-être fait-il finir le jeu une fois ?) et ainsi d'initier des amis à ce grand jeu. Loin des titres actuels, comme



On peut aussi les visionner à l'ancienne façon 2D.

Command & Conquer, qui font plus appel aux réflexes qu'à la réflexion, Nectaris fera, à coup sûr, fonctionner votre matière grise mise en veille par vos séances de Tekken 3. Jetez-vous dessus si le genre vous intéresse un tant soit peu !

Reydo



PlayStation

Combat aérien



Les séquences de décollage vous mettent à fond dans l'ambiance.

ZERO PILOT

Amateurs de vieux coucous, lâchez vos modèles réduits et empoignez votre pad pour un trip au-dessus du Pacifique.



Torpiller des croiseurs, une épreuve des plus excitantes...

Yamato et Garland, deux pays imaginaires, sont en guerre dans un archipel perdu au milieu de l'océan. Vous êtes une jeune recrue qui doit participer à la campagne et peut-

être, ainsi, changer le cours de l'histoire. Car, les deux pays ne sont pas tout à fait imaginaires : il s'agit du Japon et des Etats-Unis de la dernière guerre. Le jeune pilote que vous incarnez,



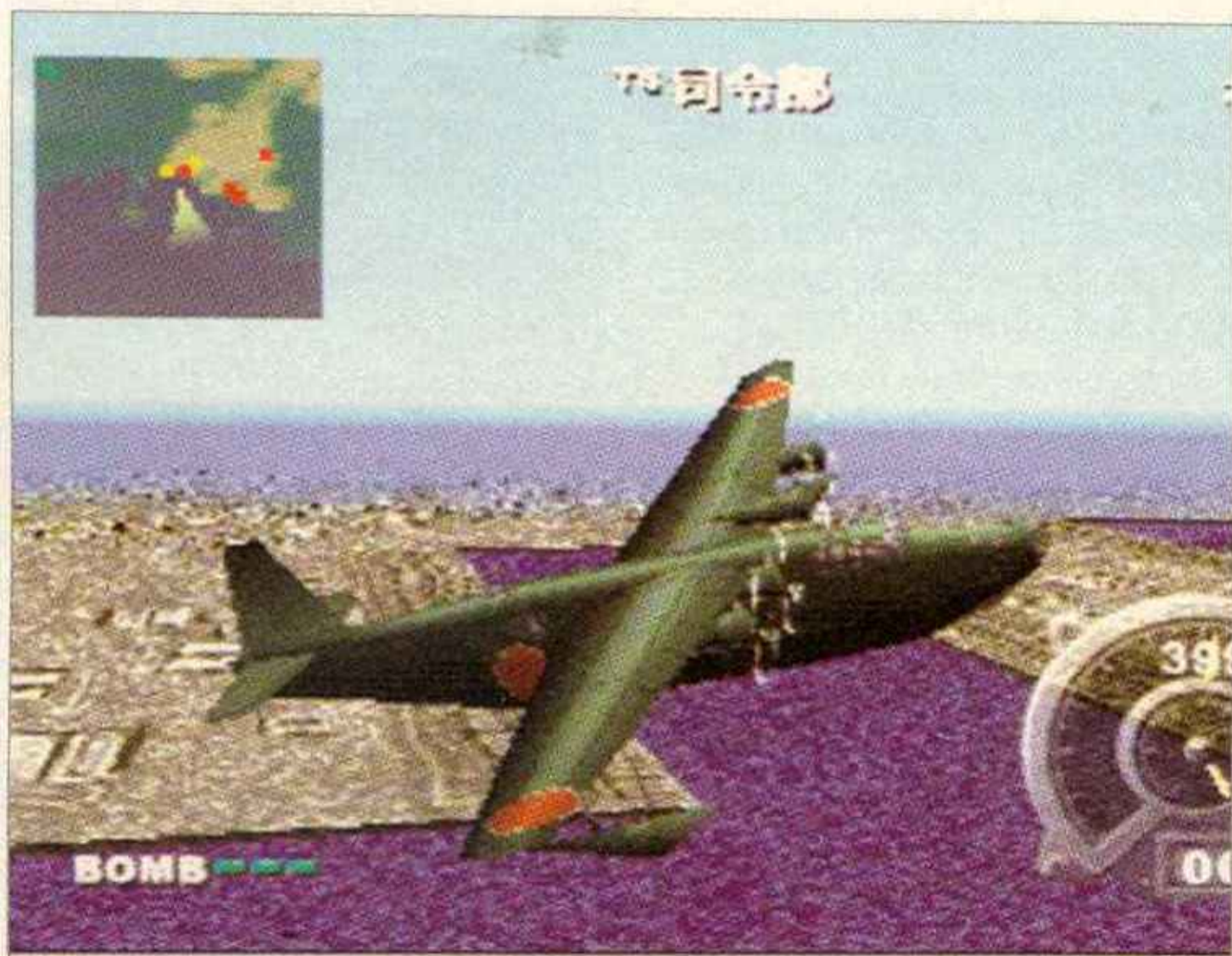
Vous devrez compter sur vos coéquipiers pour vous couvrir lorsque vous approchez des cibles au sol.



Pas de missile téléguidé. Il faut piloter avec acharnement pour endommager l'engin de l'adversaire.

après quelques missions d'échauffement, quitte son poste à terre, pour embarquer sur un porte-avions, et jouer un rôle prépondérant dans cette guerre

qui semble partie pour durer. Ce sera l'occasion de démontrer vos talents de pilote, en apprenant à maîtriser tous les avions de la bataille du Pacifique, y compris



C'est en pilotant ces horribles bombardiers qu'on se rend compte de l'exceptionnelle maniabilité du Zero.

Dispo : Japon

Editeur : Sony

Texte : japonais

côté des méchants ! On va enfin pouvoir dégommer ces sacrés Ricains, les pourchasser et les faire plonger dans le Pacifique ! Et, rien que pour ça, Zero Pilot vaut le détour ! Le pilotage est assez agréable, surtout au pad analogique, et le plaisir de manœuvrer un vieux coucou, qui dispose comme seul arsenal d'une mitrailleuse, vaut son pesant d'or dans un monde moderne où les chasseurs verrouillent leurs cibles, à trois kilomètres de distance, ou s'équipent de missiles cinétiques pour contrer le bardage de contre-mesures électroniques qui équipent le moindre objet volant. Les cockpits sont fidèles à la réalité – on peut même lire les indications sur les cadrans – mais vous pouvez les désactiver s'ils gênent votre champ de vision. Les missions sont vraiment nombreuses et vont du simple engagement aérien au bombardement intensif de porte-avions mouillant encore au port. C'est la guerre, quoi. J'espère, quand même, que les dernières missions ne me mettront pas dans la peau d'un kamikaze... Un jeu certes beaucoup moins bien

LES PLUS

Bonne ambiance, cinématiques agréables.

LES MOINS

Réalisation juste correcte.

fichu que le futur Ace Combat 3 – Faut pas rêver ! – mais, sans doute, plus magique et destiné à un public de connaisseurs. Une des bonnes surprises de ce mois de février.

Reyda



Les nombreuses caméras permettent d'admirer les machines sous toutes les coutures.

les nombreuses variantes du célèbre chasseur de Mitsubishi, le Rei-shiki, plus connu sous le nom de « Zero ». Ce jeu, dans l'esprit de Wing Commander (puisque vous

êtes épaulé par des coéquipiers qu'il vous faudra parfois défendre), vous fera vivre des moments dignes de la série télé *les Têtes brûlées*, sauf que... vous serez du



Un de mes avions préférés : le Shinden, avec l'hélice placée en queue de fuselage.

MISSIONS SUR MESURE !



On peut se jeter au cœur de l'action en choisissant l'option « duel ». Elle permet d'affronter un deuxième joueur via le câble link (une option un peu difficile à mettre en place), mais surtout de se concocter un



petit duel entre deux machines : on pilote la première, et la console se charge de la seconde. On peut ainsi mitter des duels de type Mustang contre Wildcat, Shinden contre B29 Super Fortress, et une multitude d'autres



qu'on n'a pas pu voir dans les films sur la guerre du Pacifique. Et toujours le classique Hellcat contre Zero, où vous pouvez choisir de cartonner Pappy Bowington. Excellent !



第一機動部隊の戦力は、先の攻撃でほぼ半減した。この勢いで、

Des briefings comme à l'ancienne, tableau noir et craie colorée.



コントローラ
アナログジョイスティック
アナコン (DUAL SHOCK)

Il est possible de profiter du double manche à balai spécial qui traîne au fond de l'armoire. Pas si pratique que ça, d'ailleurs !

Dreamcast

RPG

EVOLUTION



Nos héros aux prises avec un amiral ambitieux. Tojo is back ?

Treasure Hunter G, disponible à l'époque sur Super Famicom, m'avait laissé un souvenir bien agréable. ESP récidive avec ce RPG mignon tout plein. Bons baisers des héros en culottes courtes.

Vous êtes un petit héros de RPG - 16 ans, quand même, mais une frimousse de SD, malgré votre look treillis + lunettes d'aviateur. Mag Launcher, c'est votre nom. Vous êtes équipé d'un artefact très sophistiqué, une sorte de gros poing automatisé, que votre père a ramené au cours d'une

de ses nombreuses expéditions dans les ruines d'anciennes civilisations. Malheureusement, un jour, plus de nouvelles du paternel. Une jeune fille muette débarque chez vous, avec un message signé de sa main : « Protège cette jeune fille nommée Linia, je me débrouille. » Cette attitude est



Le comptoir où vous choisissez les ruines à explorer.

LES COMBATS



Les donjons sont sympas, mais on n'en garde pas un souvenir impérissable.



En avançant sans faire de bruit, il est possible de surprendre les monstres.

Dispo : Japon

Editeur : Sega

Texte : japonais

LES PLUS

Simplicité des menus,
humour bon enfant.

LES MOINS

Les donjons
manquent de cachet.
Ziques pas au top.

Les petits lancent leur grande offensive. Il a bien mérité son dragon punch en pleine poire !



Quel bric-à-brac dans le camping-car de Chain Gun !



Lorsque vous avez l'opportunité d'apprendre un nouveau coup, n'hésitez pas !

un prix conséquent tout de même. Une fois le trio soudé, en route pour l'aventure.

ACTION ET HUMOUR

Les donjons sont créés de manière aléatoire : la machine construit chaque niveau au hasard, lorsque vous y entrez. On ne peut donc pas faire de plans, contrairement aux



Elle est vraiment trop avec sa poêle à frire !

décidément héréditaire : comme Grey votre majordome vous le signale, votre famille est criblée de dettes. Un super prétexte pour devenir chasseur de trésors et rembourser vos créances du même coup. Dans votre village, Panam Town (!); un bureau de la Society recherche justement des gros bras pour débarrasser les ruines des monstres et boss encombrants. C'est cool, vous pouvez choisir dans quel ordre vous allez attaquer les donjons. En plus, on vous paie pour ça ! Il vous suffit, après avoir confirmé quelle mission vous acceptez, de rejoindre votre aérodrome privé et de décoller en direction des ruines à nettoyer. Fastoche ! Mais bon, plus on est de fous, moins on a de chances de succomber sous les assauts des monstres. Ça ne coûte rien de

demander un peu d'aide ici ou là ! D'abord, le majordome, il fait partie de la famille, c'est naturel qu'il accepte de vous accompagner ! Ensuite, Chain, votre rivale, acceptera que vous fassiez la paix un petit peu, le temps d'explorer un donjon. Elle possède également un dispositif technologique dédié à l'attaque. Ça peut servir ! Enfin, Pepper Box, nouvelle dans le secteur (elle apparaît dès votre première mission, au comptoir de la Society), semble avoir assez d'expérience. En plus d'être très sexy, elle manipule un dispositif offensif au moins aussi classe que le vôtre. Il va falloir penser à améliorer votre armement avec toute cette concurrence ! Un rapide passage, chez le bricoleur du drugstore, et on peut ajouter des options à son dispositif, pour

catacombes (hein Wolfen !). L'avantage, c'est que chaque partie diffère de la précédente. Le défaut, c'est que les donjons ne sont pas toujours bien agencés... Les monstres qu'on y rencontre sont évitables, avec un peu d'entraînement. On peut les surprendre dans le dos et ainsi attaquer le premier. Les combats, humoristiques et très entraînants, constituent le principal intérêt du jeu. Techniquement, on ne peut rien reprocher à Evolution. Nickel chrome. La bande-son est un peu négligée. Dommage. Mais, les autres paramètres sont motivants. C'est sûr, la réalisation magnifie le jeu. Maintenant, est-ce vraiment un grand titre ? Non, mais c'est un bon divertissement. Un bon achat pour ceux qui se sont déjà procurés une Dreamcast.

Reyda

PlayStation

Aventure/action



Le choix du coéquipier est amusant.

DEEP FREEZE

Dispo : Japon
 Editeur : Sammy
 Texte : japonais

LES PLUS

Des décors réussis,
 un coéquipier
 vraiment utile.

LES MOINS

Sans grande personnalité.

DEEP FREEZE

Encore et toujours ces maudits terroristes...

Pour les concepteurs de jeux, les terroristes sont à l'époque contemporaine ce que les dragons et gobelins sont à l'heroic-fantasy : l'incarnation des forces du chaos. Ce titre d'aventure s'inspirant de notre siècle, ce sont donc les

sempiternelles factions armées, organisées et dangereuses, qui vous feront face. Vous êtes le héros du groupe d'intervention supermusclé qui opère lors des prises d'otages complexes. Comme de coutume, serait-on tenté de dire. Votre mission est d'infiltrer la maternité... Heu ! le building où sont retenus, par les méchants, vilains et pas beaux terroristes, un vice-président et les convives d'une cérémonie de



La cinématique se veut hollywoodienne.



Parfois, des innocents sont pris entre vous et les terroristes : visez juste !



Fusillade dans les couloirs, mais vous n'êtes pas seul !

mariage. Cependant, vous n'êtes pas seul. Vous emmenez un compagnon qui vous couvrira lors des fusillades ! C'est la petite idée sympa qui permet de prendre le jeu plus facilement en main, tout en le dédouanant un peu de son côté croisement entre Resident Evil et Metal Gear en moins bien. Le jeu manque vraiment d'envergure, mais n'en est pas mauvais pour autant. Les cinématiques, correctes, s'en sortent bien pour nous mettre dans l'ambiance cinématographique de Piège de cristal ou 58 Minutes pour vivre. Les différents lieux que vous traversez se révèlent plutôt beaux, et les combats contre les boss valent le détour. Mais, dommage que le jeu soit aussi fade : on sent



que l'idée, les potentialités sont là, mais qu'il manque le talent, l'impulsion créatrice nécessaire qui lui aurait permis de faire de l'ombre aux géants du genre. Coup de grisou sur les terroristes.

Reyda



Vous pouvez exécuter des acrobaties pour éviter les tirs.

Sans CB ni Chèque

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés Nintendo 64 et Playstation de votre choix, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

Playstation



Rival Schools - Yannick Noch All Star Tennis '99 - Wild Arms

Devil Dice - Egypte, l'Enigme de la Tombe Royale - Breath of Fire 3

C3 Racing Car Constructor Championship - Knockout Kings 99

Apocalypse - Small Soldiers - Rally 99 - Megaman Battle & Chase

Invasion - Crash Bandicoot 3 - Bust A Groove - Tomb Raider III

Colony Wars Vengeance - Duke Nukem, Time to Kill

Oddworld, l'Exode d'Abe - Ninja, l'Ombre des Ténèbres - S.c.a.r.s.

CoolBoarders 3 - Tekken 3 - Shadow Gunner - G. Darius - Spyro

Buck Bumble Center Court Tennis - Wipeout 64 - NBA Jam 99

Topgear Overdrive - Body Harvest - NFL Quarterback Club 99

The Legend of Zelda, Ocarina of Time - Turok 2

XG2 - Bust-A-Move 3DX - G.A.S.P. !! - 1080° Snowboarding

Spacestation Silicon Valley - Superstar Soccer 98 - Banjo et Kazooie

Mission Impossible - F-1 World Grand Prix - Virtual Chess 64

Forsaken - GT 64 Championship Edition Wetrix - Goldeneye 007

Star Wars Rogue Squadron - WCW vs nWo World Tour

Nintendo 64



H3L - RC 393307855

* la durée de la communication dépend de l'article

3617

STORE

ERETZVAJU

PlayStation

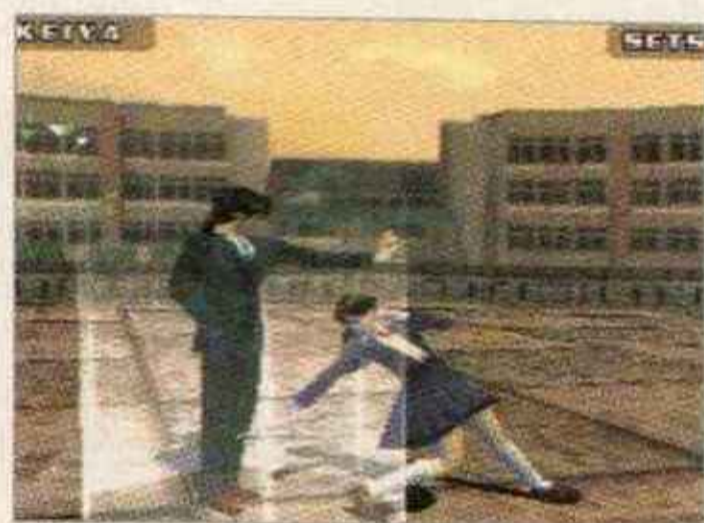
Combat onikite

Eretvaju est un petit jeu de combat qui ne passionnera pas les foules. Jugez donc : un minimum de personnages, seulement deux boutons mis à contribution – frappe et garde – et un éventail très limité de coups. Une carte de visite plutôt mince, qui le place d'emblée sur la



liste des jeux « bof bof ». Cependant, il a un atout intéressant, qui le rend indispensable aux fans d'animation nipponne : l'univers met en scène un cross-over épique entre divers dessins animés de style très éloigné. Le jeu reprend même les génériques et petites séquences de coupures de pub entre les différents rounds. Grandiose ! Fans de Wingman, Tokyo Babylon ou Slayers, voici un jeu taillé à votre mesure.

Reyda



Dispo : Japon

Editeur : Sony

Texte : japonais

SIDEWINDER 2

PlayStation

Combat aérien



Graphiquement assez convaincant, proposant une maniabilité intuitive et réaliste, Sidewinder 2 est plutôt bien parti pour conquérir le cœur des accros du genre. Seulement voilà, il y a deux ombres au tableau : son côté arcade trop prononcé, qui permet presque d'atterrir sur le flanc, et ses replays tout simplement horribles, dont on est gratifié en fin de mission. Ce titre a de quoi combler les amateurs. Mais, dommage pour lui, il sort à quelques semaines seulement d'Ace Combat 3,



qui promet d'être d'une qualité bien supérieure. Mieux vaut garder ses deniers pour la valeur sûre de Namco...

Reyda



Dispo : Japon

Editeur : Asmik Ace

Texte : anglais



GOEMON 7 KURU NARA KOI !

PlayStation

Action/plates-formes

Ce dernier volet en date de la prolifique série des Goemon est, hélas, le plus décevant qu'il m'ait été donné de voir. Malgré son aspect 3D très « clean », les graphismes et l'action apparaissent simplifiés à l'extrême et n'offrent qu'un challenge limité aux vétérans de la première heure. On ne se donne même plus la peine de

parcourir le monde à la recherche de ses compagnons, ceux-ci venant tout seuls au chevet de Goemon, en petite forme sur ce coup-là. Ce changement de cap tient peut-être au fait que le brigand au grand cœur est désormais la vedette d'une série télé destinée aux tout-petits qui veulent simplement s'amuser à manipuler leur héros



sans se soucier de la profondeur de jeu. Dommage pour nous, pionniers de la première heure. Adieu aux armes.

Reyda



Dispo : Japon

Editeur : Konami

Texte : japonais

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

MSE / 36.15 - 36 68 : 2.23 F la minute

Recevez

rollage

sur PlayStation



et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
 © 1990-8 Psygnosis Ltd / Attention to Detail. Développé par Attention to Detail. Psygnosis et le logo
 Psygnosis sont TM ou © de Psygnosis Ltd. Tous droits réservés.



L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

ATEI '99

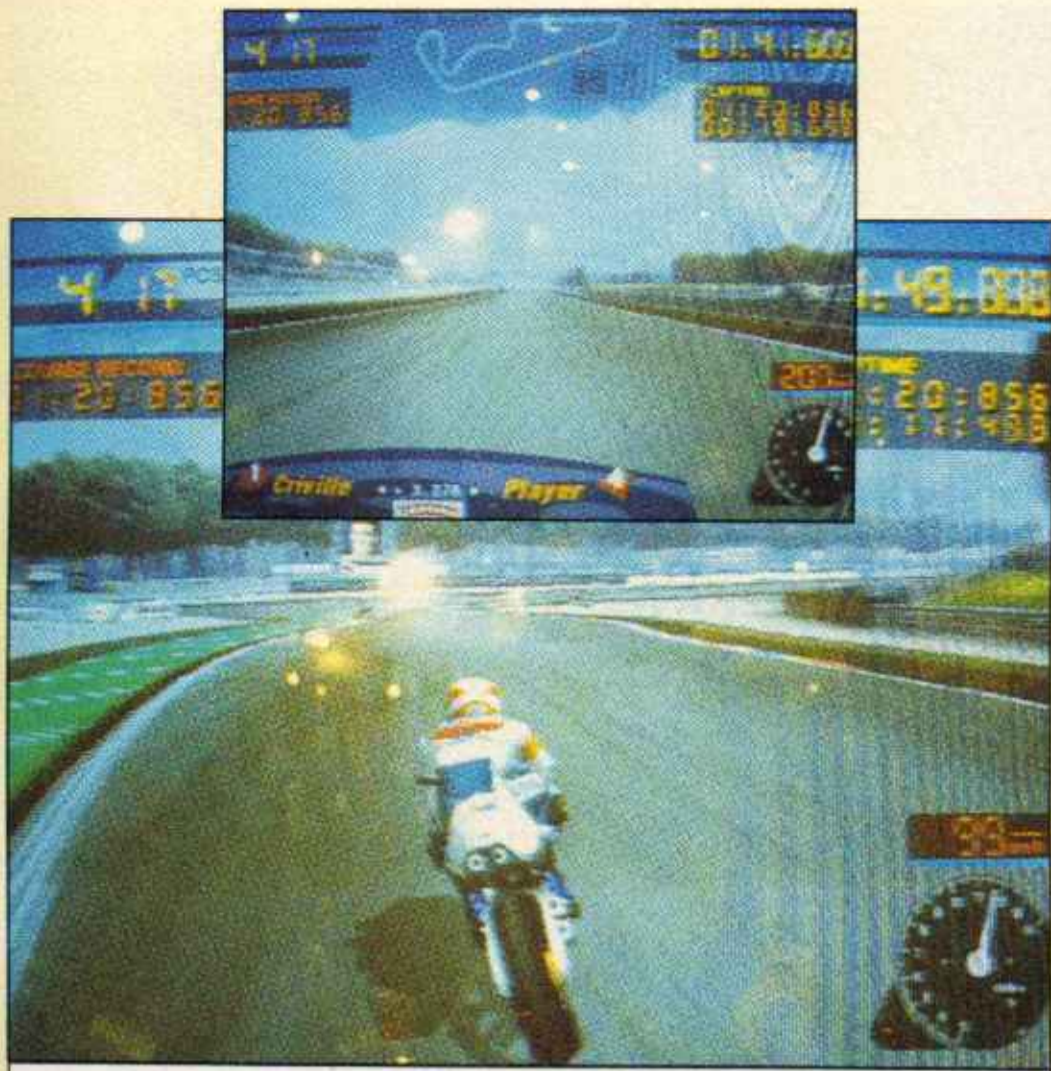
Rubrique exceptionnelle ! Pas moins de 8 pages d'arcade vous sont proposées pour ce mois de mars. Actualité oblige, le salon de l'ATEI, avec sa vingtaine de nouveautés, prend la plus grosse part du gâteau. Le tout est complété par Jojo's Bizarre Adventure, la seule sortie française du mois qui vous est contée avec amour par notre Reyda national. En avant toute !

Fin janvier, du 26 au 28, s'est déroulé l'Amusement Trades Exhibitions International de Londres, le troisième plus grand salon du monde d'arcade après les JAMMA et AOU japonais et devant l'AMOA américain. Une fois n'est pas coutume, les éditeurs se sont donné le mot pour présenter un maximum de nouveautés. En effet, on pouvait découvrir pas moins de 27 nouvelles bornes dans les nombreuses allées de l'ATEI. Et encore, quelques grands noms comme Capcom ou Taito étaient absents, même si certains distributeurs anglais présentaient des jeux de ces marques. Tout d'abord, l'ATEI a confirmé l'impression que nous avions eue, il y a 2 mois, lors de l'Amusexpo française : les jeux de combat n'ont plus l'air de faire recette. Seul Jojo's Bizarre Adventure, de Capcom, était présenté, mais comme il était sorti quelques jours plus tôt dans les salles françaises... Bref, voici toutes ces nouveautés, classées, pour changer, par type de jeux.

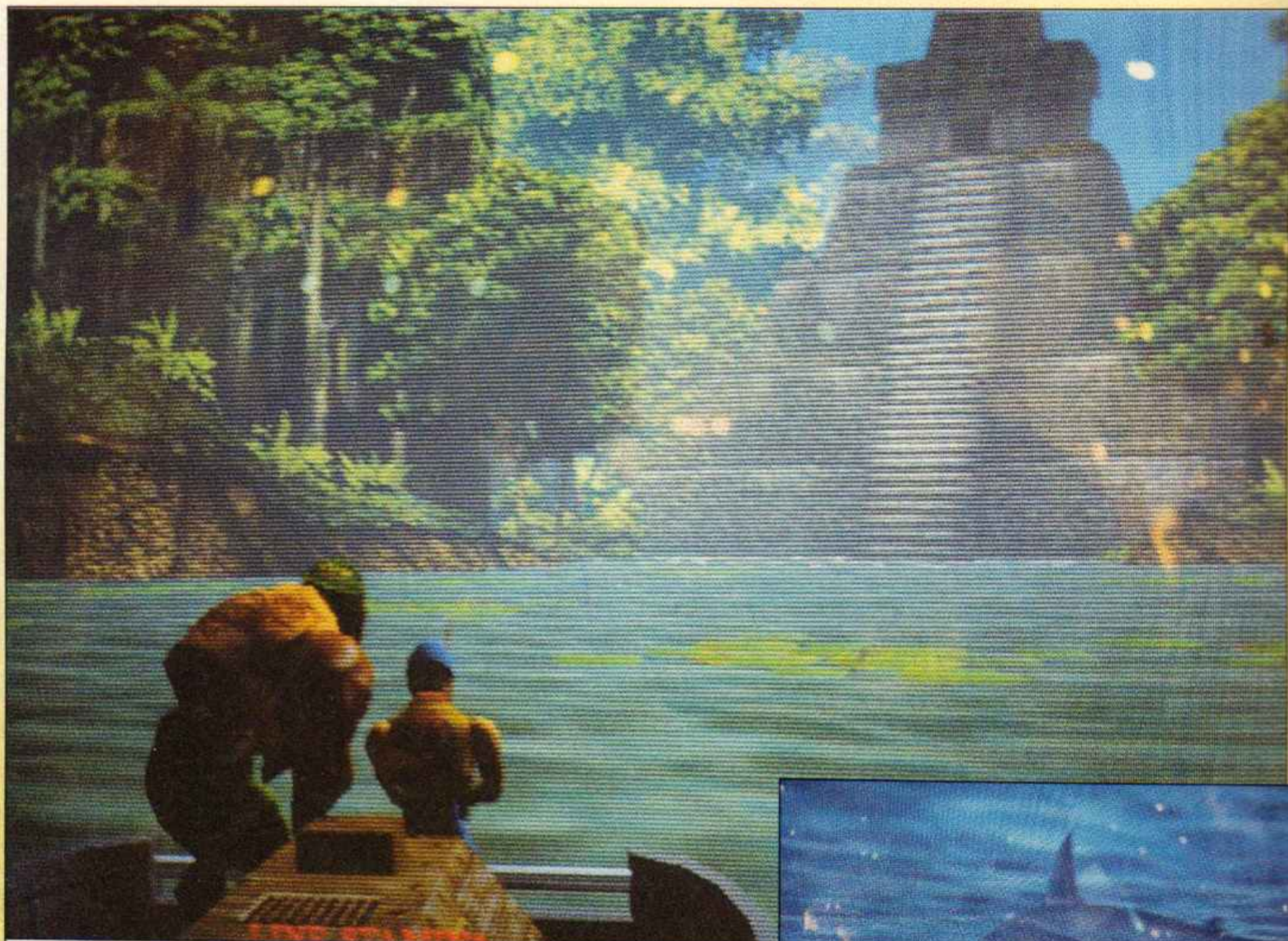
L'ère des simulations

Une fois de plus, ce sont les grosses simulations (de course ou autres) qui se sont taillées la part du lion. Bien sûr, les rivaux de toujours, Sega et Namco, sont présents et proposent chacun une nouvelle simulation de course. **500 GP**, pour Namco, est une simulation de grand prix motocycliste, qui possède le label officiel des grands prix 500 cm³, ce qui permet de concourir avec Mike Doohan, Alex Creville et les autres stars du championnat. En ce qui concerne le réalisme, c'est pratiquement parfait, mais un ton en dessous du fameux **Man X TT Superbike** de Sega. Autre simulation, mais d'un tout autre genre, **Final Furlong 2**. C'est la suite de la célèbre course de chevaux qui rend ridicule tout joueur qui s'y attèle. A proprement parler, je n'ai pas perçu de changements importants dans cette version, si ce n'est qu'il est beaucoup plus éreintant que le premier opus, à tel point que Final Furlong 2 peut briguer le titre du jeu le plus physique devant **Rapid River** et **Prop Cycle**. Enfin, **Angler King** est le premier simulateur de pêche de Namco, histoire d'entrer à nouveau en concurrence avec Sega. La seule chose que je puisse en dire est que Angler King est le premier

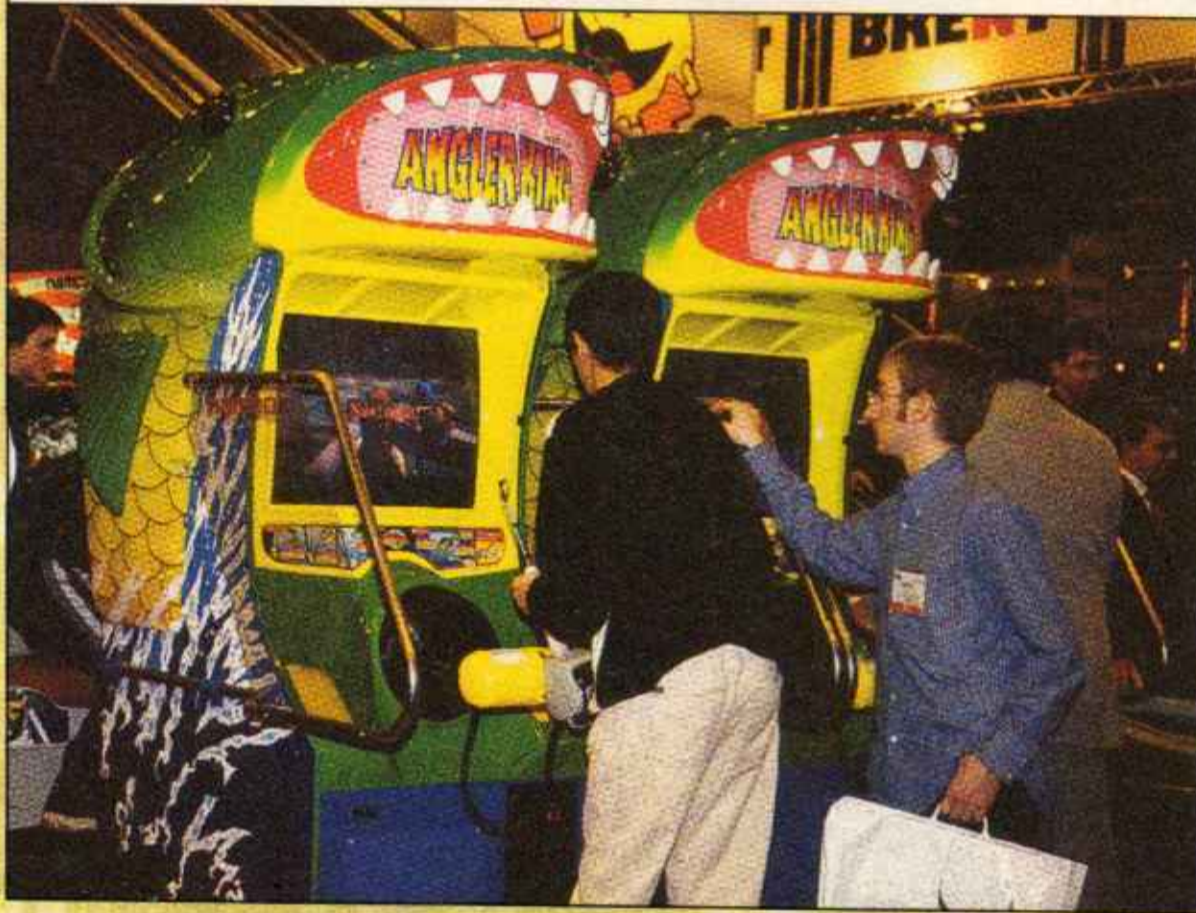
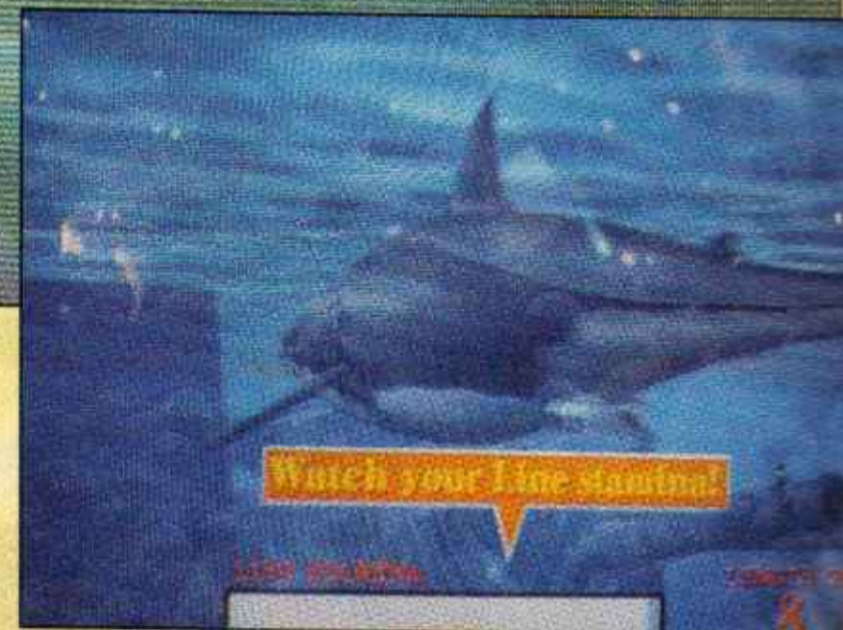




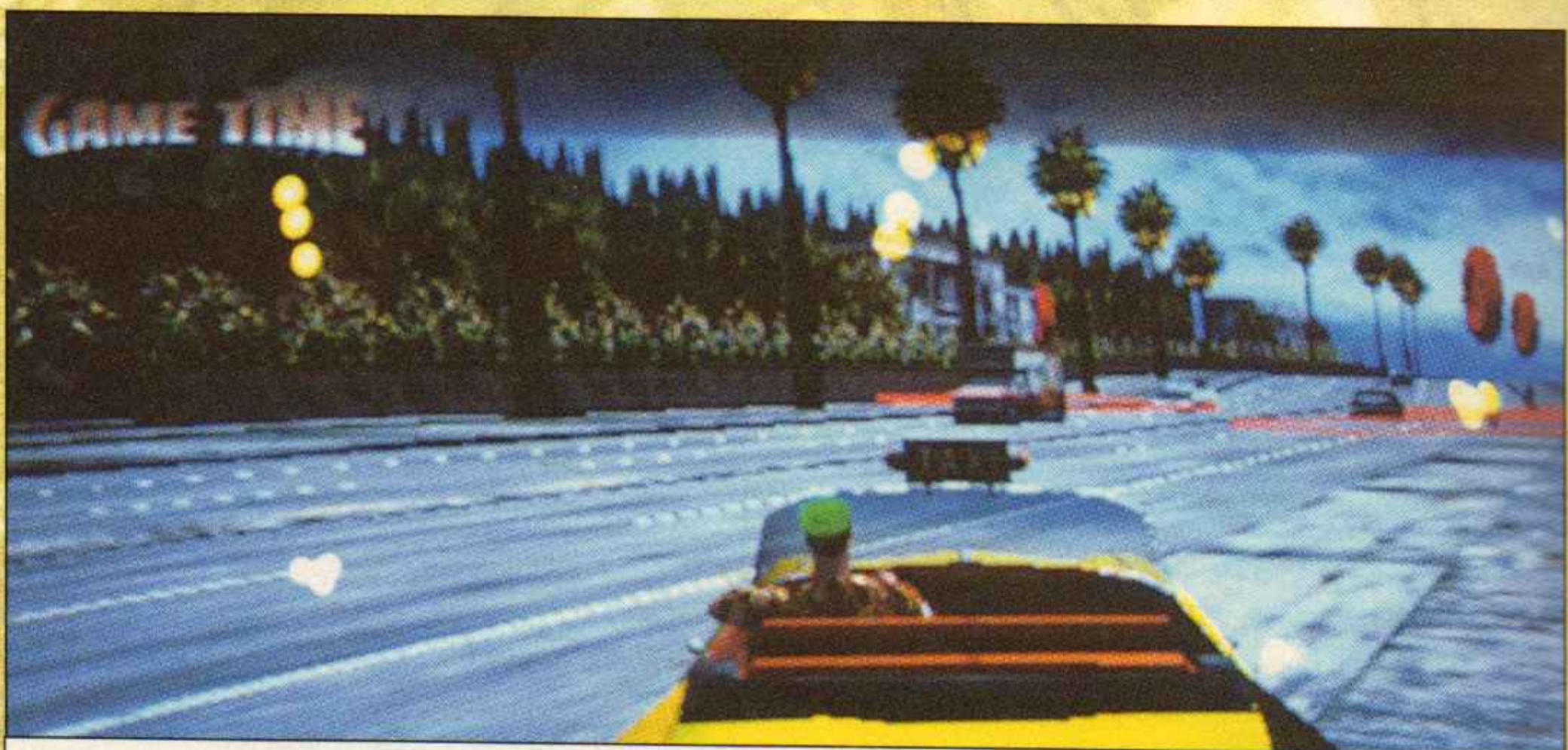
500 GP



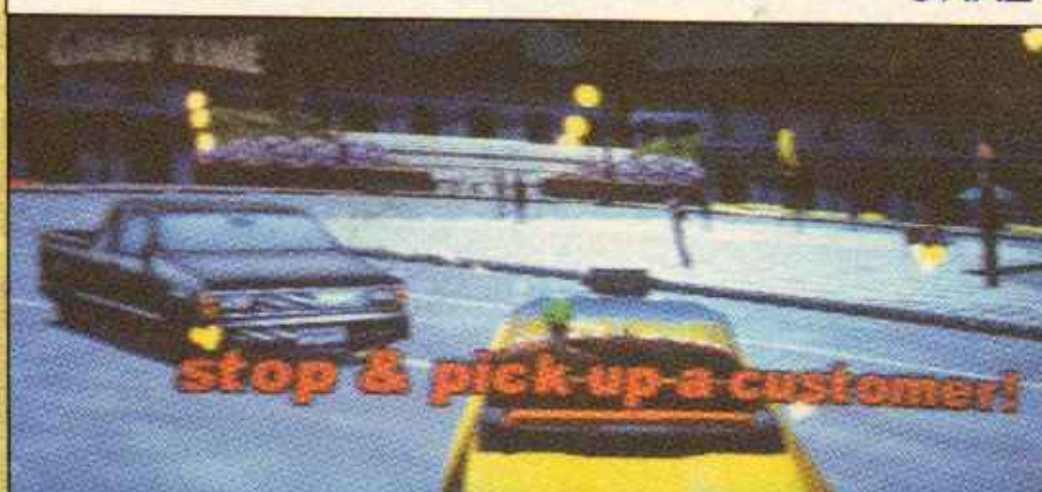
ANGLER KING



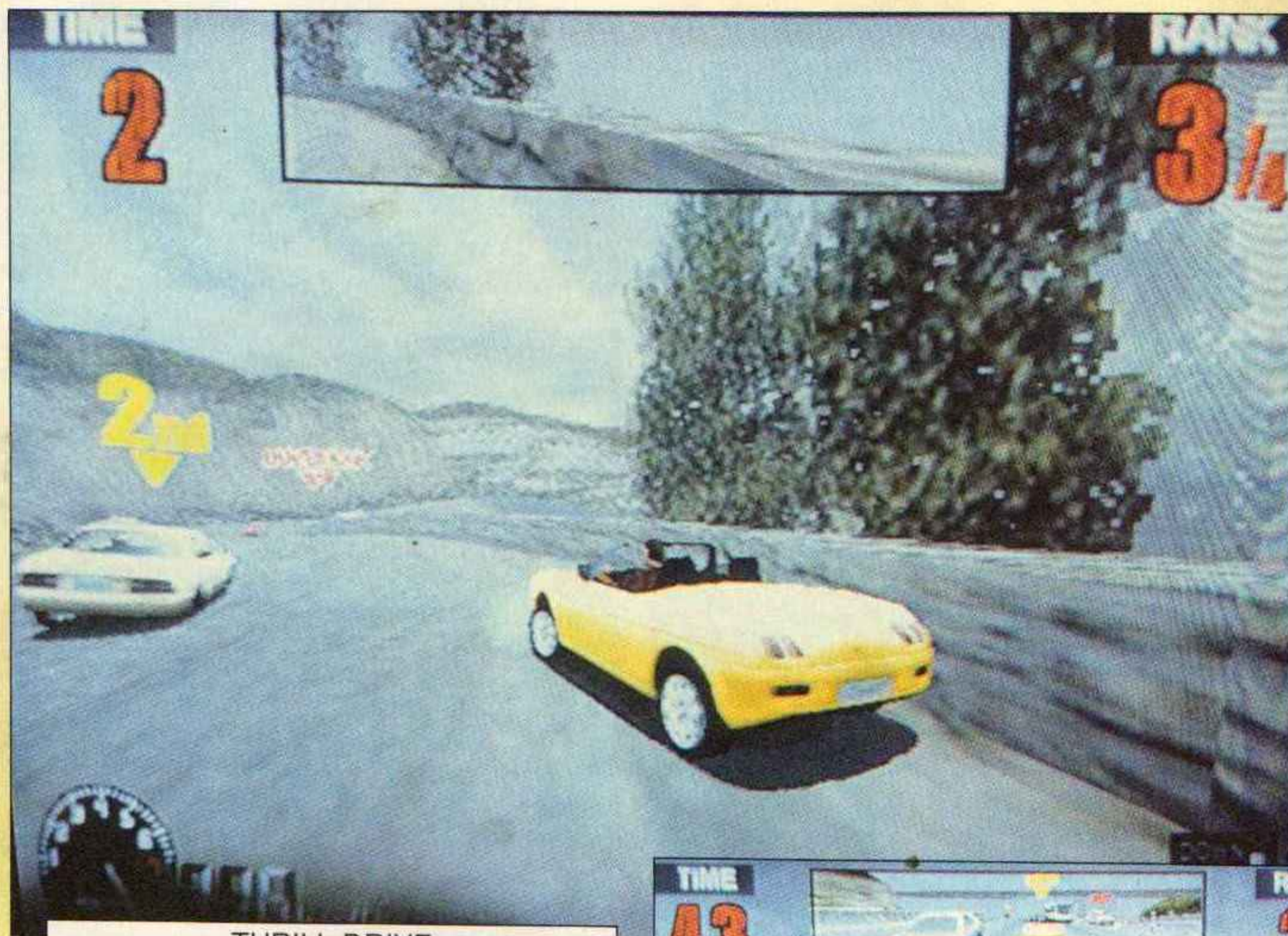
FINAL FURLONG 2



CRAZY TAXI



jeu du genre en arcade où j'ai réussi à attraper un poisson, mais je ne suis pas un grand spécialiste des jeux de pêche, comme Wolfen. Quant à Sega, le géant nippon, c'est une simulation de taxis qu'il propose. Ainsi, **Crazy Taxi** vous met dans la peau d'un chauffeur de taxi qui doit s'arrêter pour prendre des clients et les amener à bon port en un minimum de temps. Satisfait, le client vous donne de l'argent, sinon il vous insulte et finit même par vous récompenser en donnant un grand coup de pied dans votre voiture. Le jeu reprend le principe de **Harley Davidson**. Vous pouvez vous rendre partout dans la ville. Mais, l'important est de rallier le point désiré le plus rapidement possible. Les raccourcis se révèlent nombreux et le fun omniprésent. L'autre simulation présentée par Sega est vraiment particulière et franchement originale. Dans **Magical Truck Adventure**, vous êtes aux commandes de cette sorte de wagonnets, que l'on pouvait rencontrer sur les rails des chemins de fer, à l'époque du Far West. Deux personnes se mettaient de chaque côté – à l'avant et à l'arrière – et actionnaient une espèce de pompe afin de faire avancer l'engin. Dans **Magical Truck**, chaque joueur doit actionner sa pompe en un temps record. Une pédale permet de sauter au-dessus des obstacles, ou de se mettre en équilibre, sur un seul rail, pour en éviter d'autres. En fait, ce titre prend tout son charme en mode Deux joueurs, car, alors, la coordination est impérative pour progresser. Ainsi, pour sauter, les deux joueurs doivent appuyer en même temps sur la pédale. De même, pour esquiver, c'est au joueur de gauche d'appuyer sur sa pédale, pour se mettre en équilibre sur le rail de gauche, et réciproquement. L'ensemble se déroule dans un univers féérique et devrait connaître un vif succès auprès des enfants, voire des couples. Evidemment, Sega et Namco ne sont pas les seuls à présenter des simulations. Ainsi, le **Thrill Drive** de Konami et l'**Hydro Thunder** de Midway se sont imposés. **Thrill Drive** est le nouveau titre créé à partir de la fameuse carte Cobra (**Racing Jam**, **Fighting Wu Shu**). C'est un jeu de course, très proche de **Midnight Run**, dans le principe. Vous évoluez sur des autoroutes et devez éviter les nombreux véhicules présents (voitures, camions, motos). Le bonus, dans **Thrill Drive**, est de proposer une gestion des





HYDRO THUNDER



L.A. MACHINE GUNS



ROAD BURNERS



ROLLING XTREME



accidents particulièrement originale : une jauge se remplit au fur et à mesure des accidents et, quand elle est pleine, on assiste au game over. Hydro Thunder, quant à lui, est une course de hors-bord qui s'avère excellente. Les circuits suivent les circonvolutions de fleuves et de rivières et de nombreuses options et tremplins enrichissent le parcours. On retrouve, en quelque sorte, un **F-Zero** avec des hors-bord. Autre type de simulation, **Rolling Xtreme**, de Gaelco, est une course de street luge, façon fun, dans des décors proches du parc d'attraction. Il paraît très agréable, cependant il se révèle un peu lent. Le **Road Burners** d'Atari est une course de motos qui aurait pu être intéressante, mais qui souffre largement de la présence du **500 GP** de Namco. Enfin, le **Battle Gear** de Taito, qui est la suite de **Side by Side**, semble pourtant moins brillant que ce dernier, excellent, par ailleurs, en arcade.

Ça flingue à tout-va!

Les guns shooting fleurissent actuellement et il n'y a pas que Sega et Namco qui se font la guerre à ce propos. Quand même, les duettistes ont chacun sorti un jeu du genre. **L.A. Machine Guns**, de Sega, succède à **Gunblade NY**. Comme pour ce dernier, la borne possède deux guns mastoc que la plupart des gamins normalement constitués auront du mal à manipuler. L'objectif est de détruire un maximum d'ennemis humains ou non humains, ainsi que leur véhicule, un système de combos permettant de marquer davantage de points. En clair, cela ressemble à **Gunblade**, mais en encore plus bourrin. De son côté, Namco propose **Point Blank 2** ! Étrangement, me direz-vous, ce titre est sorti il y a quelques mois au Japon, sur PlayStation, sous le nom de **Gun Barrel**. Bon, ce n'est pas grave. **Point Blank** est toujours très sympathique à découvrir et ce deuxième opus ravira les fans. Allant du tir aux canards aux ninjas en passant par toutes les parodies des jeux du genre, rappelons qu'il s'agit d'un gun shoot délirant dans lequel de nombreuses phases permettent de se défouler, seul ou à deux, sur vos ennemis. Chez Atari (toujours là !), il était possible de trouver deux jeux. **Area 51 site 4** est, bien sûr, la suite de **Area 51**. De nouveau, la différence

entre eux n'est pas flagrante. Vous devez toujours éliminer des aliens dans le site de Roswell. Classique ! En revanche, **War Final Assault** se distingue de la production. C'est un Doom-like dans lequel on peut se mettre en vue subjective ou dans une vue du type **Tomb Raider**. L'originalité vient de la manette, laquelle se trouve à droite avec des boutons sur la gauche. Le tout pour rendre les mêmes sensations que celles qu'éprouve un joueur sur son ordinateur. Le problème est que cette position est troublante, même pour un droitier. Plus personne n'a l'habitude de jouer avec une manette de ce côté, alors ne parlons pas d'un joueur gaucher... Ceci mis à part, War semble très agréable avec ses multiples niveaux à explorer et ses nombreuses armes à utiliser. Par ailleurs, les machines pouvant se linker, il devient encore plus fun à plusieurs. Passons à Konami et son **Terra Burst**, sorti depuis déjà près d'un an au Japon. Certes, il est dommage que ce titre ne sorte que maintenant en Europe, mais bon... Terra Burst reste dans le même esprit que L.A. Machine Guns, avec deux énormes guns sur la borne et une ambiance très bourrin à l'écran. Légèrement moins spectaculaire que le titre de Sega, Terra Burst gagne en lisibilité. On a plus de temps pour aligner les ennemis, et le jeu en est donc un peu plus jouable. En revanche, les boss sont dotés d'une force extraordinaire et ne se font éliminer qu'au bout de plusieurs longues minutes. Enfin, l'**Operation Tiger**, de Taito, est le dernier-né de la célèbre série des **Operation Wolf** et autres **Thunderbolt**. Je vois déjà les fans se lever d'un bond. Qu'ils ne se pressent pas. Ce titre est très décevant, avec des graphismes qui datent d'au moins cinq ans et une action d'au moins dix. A éviter !

Thés les classiques

Evidemment, les guns shooting et les simulations diverses et variées n'étaient pas les seuls types de jeux que l'on pouvait trouver à l'ATEI. Et même si les jeux de combat n'étaient pas vraiment présents, il était quand même possible de se castagner grâce au **Zombie Zone** de Sega. C'est le deuxième jeu créé grâce à la fameuse technologie Naomi de Sega, à laquelle on doit déjà **House**



POINT BLANK 2



TERRA BURST



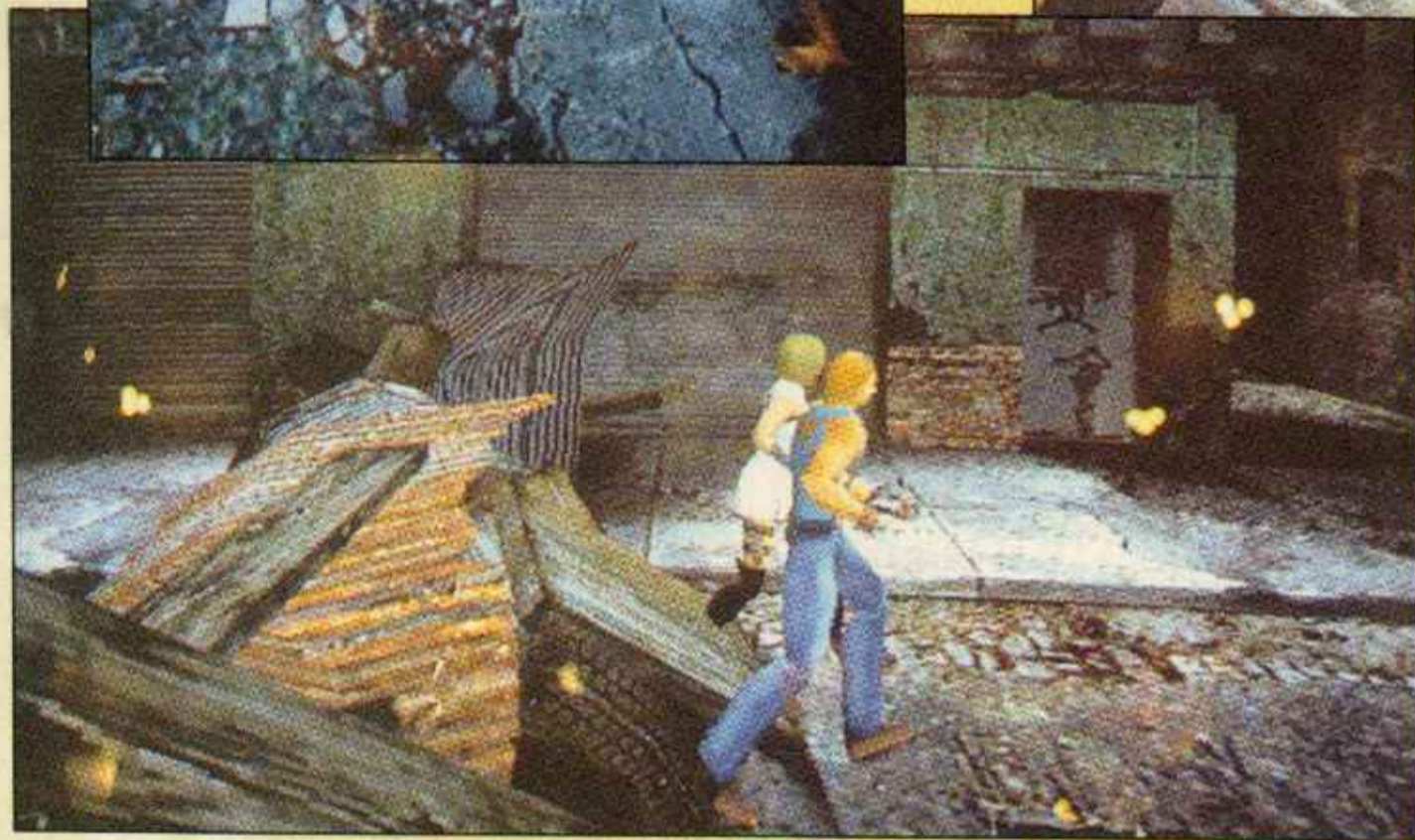
OPERATION TIGER



VIRTUA STRIKER 99



ZOMBIE ZONE



RAY CRISIS



SUPER PUZZLE BOBBLE



of Dead 2. D'ailleurs, Zombi Zone est ce qu'on appelle une side story de **House of Dead**, c'est-à-dire une histoire parallèle. Contrairement à HOD, Zombi Zone n'est pas un gun shoot, mais bien un beat'em up à la **Final Fight** ou plutôt à la **Spike Out**. En effet, ZZ reprend le mode de jeu de Spike Out, mais avec la technologie Naomi. Ce qui en fait un jeu de toute beauté, où il s'avère possible de se balader partout dans les bas-fonds d'une ville remplie de zombis. Les boss sont spectaculaires et l'action digne de tous les bons beat'em up. Dans un genre complètement différent, **Virtua Striker** version 99 est le nouvel opus de la série footballistique de Sega. Il va ravir tous les fans de Virtua Striker. Toujours côté sport, **Dynamite Baseball** est aussi un jeu Naomi, donc de Sega. Il paraît agréable, mais risque d'avoir peu de succès dans nos contrées. Dans les shoot'em up classiques, **Ray Crisis** est le seul jeu présenté. C'est évidemment le troisième volet de la série **Ray Force/Ray Storm**. Il reprend toutes les ficelles du précédent : action 2D pour un jeu en 3D. Ça scrolle toujours verticalement. Cependant, cette fois, les graphismes bénéficient de la technologie du G Net, la nouvelle carte 3D de Taito, ce qui donne un jeu encore plus beau que Ray Storm. Le système de lock est toujours présent. En revanche, les différents stages sont atteints en fonction du niveau du joueur. Un bon joueur n'effectuera pas les mêmes niveaux qu'un mauvais, sachant qu'il existe 42 stages différents. C'est un nouveau concept qui a le bon ton de s'adapter au niveau du joueur. Enfin, **Super Puzzle Bobble** est le dernier-né des célèbres puzzles games de Taito. Une nouvelle fois, les concepteurs ont réussi à innover. Il est désormais possible, dans le jeu à deux, d'envoyer directement sa bulle dans le tableau de l'adversaire pour lui pourrir la vie, la séparation du milieu ayant disparu. L'idée est tellement simple et géniale qu'on se demande comment elle n'a pas été trouvée avant. J'en connais qui vont attendre la version PlayStation avec impatience !

Des jeux sans vidéo

L'ATEI permettait aussi de découvrir toute une gamme de jeux qui commencent à faire fureur dans le monde de l'arcade. Parmi eux se

trouvent les **Beatmania** ou autres **Parappa**, qui ont besoin d'un écran vidéo uniquement pour dicter ce que doit faire le joueur. **Guitar Freak**, de Konami (grand spécialiste du genre), est le plus délirant d'entre eux. Vous devez, à l'aide d'une guitare que vous tenez entre vos petites mains potelées, placer les accords qui défilent à l'écran au bon moment. C'est simple, au niveau du concept, mais pas vraiment pour le joueur, d'autant que les accords défilent de plus en plus rapidement. C'est fun, défoulant, et cela devrait rendre encore plus fou notre Matt Murdock national. Autre titre, mais plus connu celui-là, **Bust A Groove**, d'Atlus, est la conversion arcade du hit de la PlayStation. Il reprend exactement le même principe que sur Play, sauf que le mouvement « bas » est effectué à l'aide d'une pédale. C'est une bonne idée. Pourtant, l'habitude est telle qu'on a tendance à chercher ce mouvement sur les boutons. Pour finir, voici trois petits titres rigolos, qui n'ont pas d'écran vidéo, mais que vous verrez peut-être dans votre salle de jeux près de chez vous. **Cool Gunman**, de Namco, est une sorte de jeu de foot dans lequel il faut tirer avec un flingue sur une canette pour l'envoyer dans le but adverse. En fait, il faut tirer sur des capteurs sur l'aire de jeu, lesquels font valdinguer la canette. C'est cool, mais plutôt lent, au niveau de l'action. **Pin Point Shot**, toujours de Namco, est un jeu de tir à la carabine, sur cible électronique, plutôt classique. Quant à **Flash Beat**, de Sega, c'est un Ping-Pong électronique dans lequel il faut envoyer des flashes lumineux vers l'adversaire. Les flashes sont dans quatre tubes – un flash par tube –, et il faut les envoyer en pressant sur les boutons qui correspondent. C'est là aussi amusant, cependant, il vaut mieux avoir quatre mains pour y jouer.

C'est fini!

Voilà ! L'ATEI 99 et son millésime exceptionnel, du même tonneau que celui de la fin des années 80, s'achève. On espère, bien sûr, qu'une grande partie de ces jeux vont arriver en France, même si, selon les dires d'une patronne connue de salle de jeux parisienne et du directeur marketing d'un grand centre familial parisien, il n'y avait rien d'intéressant à l'ATEI cette année !



BUST A GROOVE



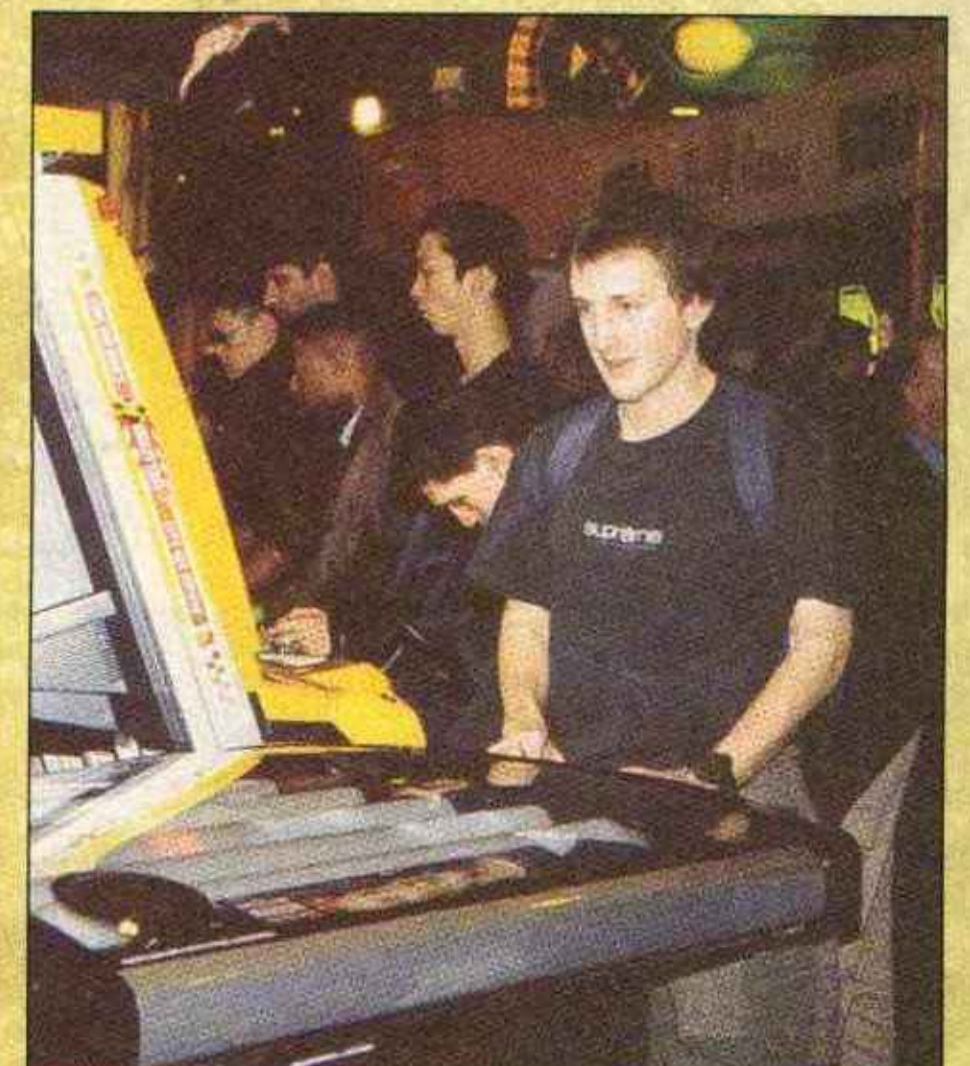
COOL GUNMAN



GUITAR FREAKS



PIN POINT SHOT



FLASH BEAT

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République

PlayStation

Jeux NBEUFS

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALUNDRA	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
BUG'S LIFE	349 F
BUST A GROOVE PACK	329 F
BUST A MOVE 4	329 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG.	329 F
COOL BOARDER 3	299 F
COUPE DU MONDE 98	269 F
DUKE NUK. TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 98	329 F
GRAN STREAM SAGA	329 F
GRAN TOURISMO	269 F
LEGACY OF KAIN 2	349 F
ISS PRO 98	299 F
KNOCK OUT KINGS	329 F
MEDIEVIL	299 F
MORTAL KOMBAT 4	299 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
O.D.T	329 F
ODDWORLD EXODUS	329 F
PARASITE EVE (US)	399 F
POINT BLANK	299 F
PRINCE NASSEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	349 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS 2	329 F
SPORT CAR GT	349 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 F
TIGER WOODS	349 F
TOCA TOURING CAR 2	329 F
TOMB RAIDER 3	329 F
WARGAMES	299 F
WILD ARMS	349 F
X-MEN VS ST. FIGHTER	299 F
XENGEAR (US)	399 F
YANNICK NOAH	329 F

Jeux OKAZ

BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	169 F
COOL BOARDERS 2	169 F
CRASH BANDICOOT 2	219 F
DIABLO	219 F
DUKE NUKEM 3D	169 F
EXPLOSIVE RACING	169 F
FIGHTING FORCE	169 F
FINAL FANTASY 7	219 F
FORMULA KARTS	169 F
FORSAKEN	219 F
G-POLICE	169 F
HEART OF DARKNESS	219 F
HERCS ADVENTURE	219 F
KLONOA	219 F
MEN IN BLACK	219 F
MOTO RACER	169 F
MOTO RACER 2	269 F
NAGANO	169 F
NBA LIVE 98	169 F
NBA PRO 98	169 F
NIGHTMARE CREATURE	169 F
NUCLEAR STRIKE	169 F
PITFALL 3D	169 F
POWER SOCCER 98	169 F
POWERBOAT RACING	169 F
RAGE RACER	169 F
RALLY CHAMPIONSHIP	219 F
RESIDENT EVIL 2	219 F
SNOW RACER 98	169 F
STREET FIGHTER 3D	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY	169 F
MEMORY CARD SONY	99 F
MEMORY CARD NON OFF.	79 F
CABLE RGB + RCA	79 F
DUAL SHOCK	199 F
GUN VIBRANT SCORPION	299 F

PlayStation PLATINUM

COMMAND & CONQUER	149 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CROC	149 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
FORMULA ONE	149 F
GTA	149 F
HERCULE	149 F
ODDWORLD	149 F
PANDEMONIUM	149 F
RAYMAN	149 F
RESIDENT EVIL	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F

NINTENDO 64

Jeux Neufs

1080° SNOWBOARD	369 F
AIR BOARDERS 64	399 F
ALL STAR TENNIS	399 F
BANJO & KAZOOIE	369 F
BODY HARVEST	399 F
BOMBERMAN HERO	399 F
CONKER'S QUEST	399 F
DUKE TIME TO KILL	399 F
EARTH WORM JIM 3D	399 F
EXTREME G2	369 F
F ZERO X	399 F
F1 WORLD 6D PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GEX 64	369 F
GOLDENEYES	399 F
HOLY MAGIC CENTURY	369 F
ISS PRO 98	399 F
JOHN MADDEN 99	399 F
MARIO PARTY	399 F
MICRO MACHINES	399 F
MISSION IMPOSSIBLE	399 F
NASCAR RACING 99	399 F
NBA LIVE 99	399 F
NHL HOCKEY 99	369 F
SCARS	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD.	399 F
SOUTH PARK	399 F
TONIC TROUBLE	399 F
TOP GEAR OVERDRIVE	399 F
TUROK 2	399 F
V-RALLY 99	399 F
WCW VS NWO REVENGE	399 F
WIPEOUT 64	449 F
ZELDA 64	449 F

Jeux OKAZ

BLAST CORPS	169 F
BOMBERMAN 64	219 F
COUPE DU MONDE	319 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUATERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F

ACCESSOIRES

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

La bombe de Konami débarque enfin dans sa version française !



Le jeu seul **349F**



Le pack collector **Tél.**



Maxxi-Promo
 > 1 jeu neuf
 + 1 Memory Card

379F

Magasins MAXXI-GAMES

18, Rue de Jouy
75004 Paris
01 42 76 91 92

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

175, Rue de Crimée **Nouveau**
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnole
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris **Nouveau**
94220 Charenton Le Port
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00

6, rue de la Coquille **Nouveau**
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny **Nouveau**
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar **Nouveau**
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri **Nouveau**
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

Boutique VPC :

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

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors rejoignez-nous !

- Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
 - nos livraisons chronopost
 - notre service de livraison par voiture
 - un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
 - un important budget publicitaire

Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : **01 48 05 88 68**

Demandez votre Carte Avantages !

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



Faites le calcul !

Bon de commande

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

Produits	Console	Qté	Prix

Mode de paiement (cachez les cases correspondantes)

Chèque bancaire ou postal

Mandat-lettre

Carte bancaire*

N° carte

Expire fin

Signature

Jeux** Frais de port 39F

Console** Frais de port 50F

Total

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

Nom/Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Tél :

On y a joué

Jojo's

Adventure

Capcom

70%

Ceux d'entre vous qui sont tombés dans le manga, quand ils étaient petits, ont sans doute feuilleté Jojo's Bizarre Adventure de Hirohiko Araki. Ce manga d'aventure et de baston met en scène, depuis une bonne soixantaine de volumes, le combat entre les descendants de Georges Joestar – rien à voir avec un rappeur célèbre – et une engance démoniaque nommée Dio.

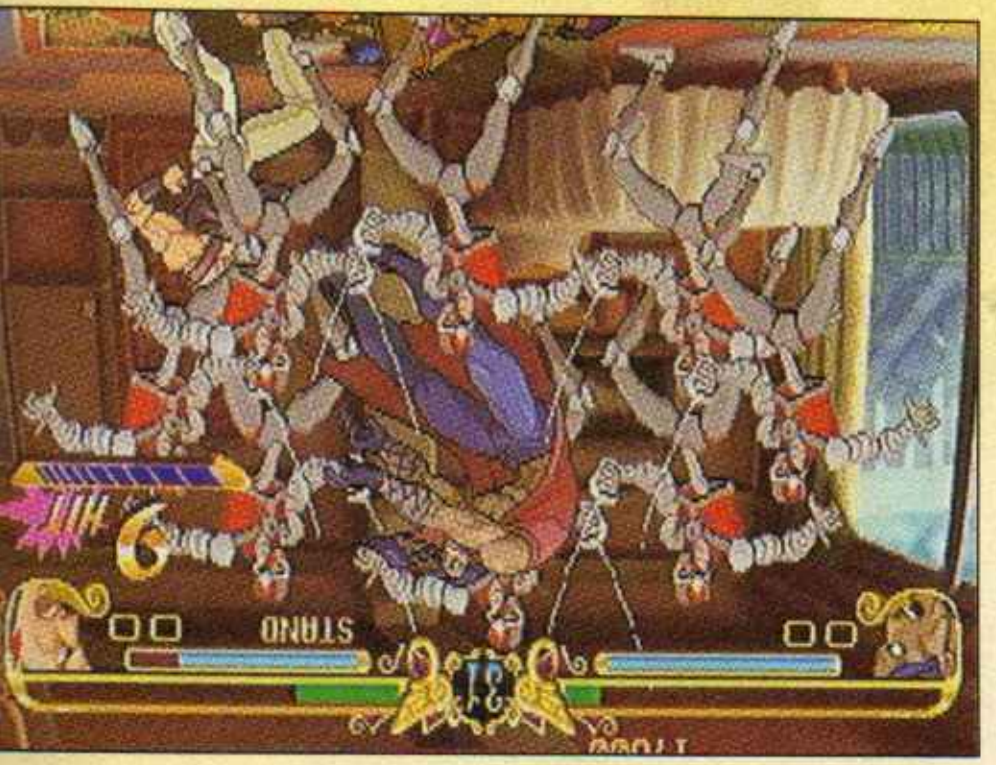
Les descendants de Joestar maîtrisent une technique mystique, nommée Hamon, qui leur permet



d'invoquer une créature spirituelle aux pouvoirs impressionnants. Le Stand, puisque c'est ainsi qu'on l'appelle, est un être original, qui sommeille dans l'individu, et peut être appelé à tout moment pour lui prêter main-forte, particulièrement en combat. Ce manga est plutôt une curiosité pour nous autres Occidentaux.

Le rapport, avec ce nouveau Capcom, fidèlement basés sur le manga, spécialement la période où Jotaro était le héros, car le personnage principal change au fil des volumes. Les fans retrouveront donc le Français Polnareff (i), Iggy le bulldog et le papy Joestar, pour ne citer qu'eux. Basiquement, il s'agit d'un jeu de combat qui utilise quatre boutons : trois attaques, de niveau différent, et un bouton destiné à faire se matérialiser le Stand afin qu'il se batte à vos côtés. Les supercoups s'effectuent qu'il agit, votre perso est libre et peut passer dans le dos de l'adversaire pour rajouter une dose. Le système est un peu compliqué, surtout lorsqu'il s'agit de programmer les attaques de son Stand, en gardant un bouton enfoncé, tout en pianotant les autres.

Les supercoups ont un petit air de déjà-vu, mais suffiront à combler les puristes de la 3D. Ça manque aussi un peu de personnages, malgré les combattants cachés. Côté réalisation, on a vu plus beau et mieux animé. Malgré quelques coups amusants et un côté technique qui plaira à certains, Jojo's fait penser à un banal croisement entre X-Men vs Capcom (pour la folie des effets) et



Street Fighter Alpha (pour la sobriété et le nombre de personnages), Personnellement, je n'ai pas accroché plus que ça. Mais votre jugement sera peut-être plus clément.

Nouvelles du Japon

Vous l'avez constaté, le salon de l'ATEI constitue l'essentiel de l'actualité arcade. Profitons de l'absence du père Wonder pour vous passer quelques clichés du prochain Fatal Fury qui sera entièrement en 3D ! Il propose dix persos et garde le même système que le précédent opus. Seul l'aspect graphique devrait bouleverser la donne. Signalement, pour les fans, le retour de Big Bear le catcheur, avec son costume de Raiden.

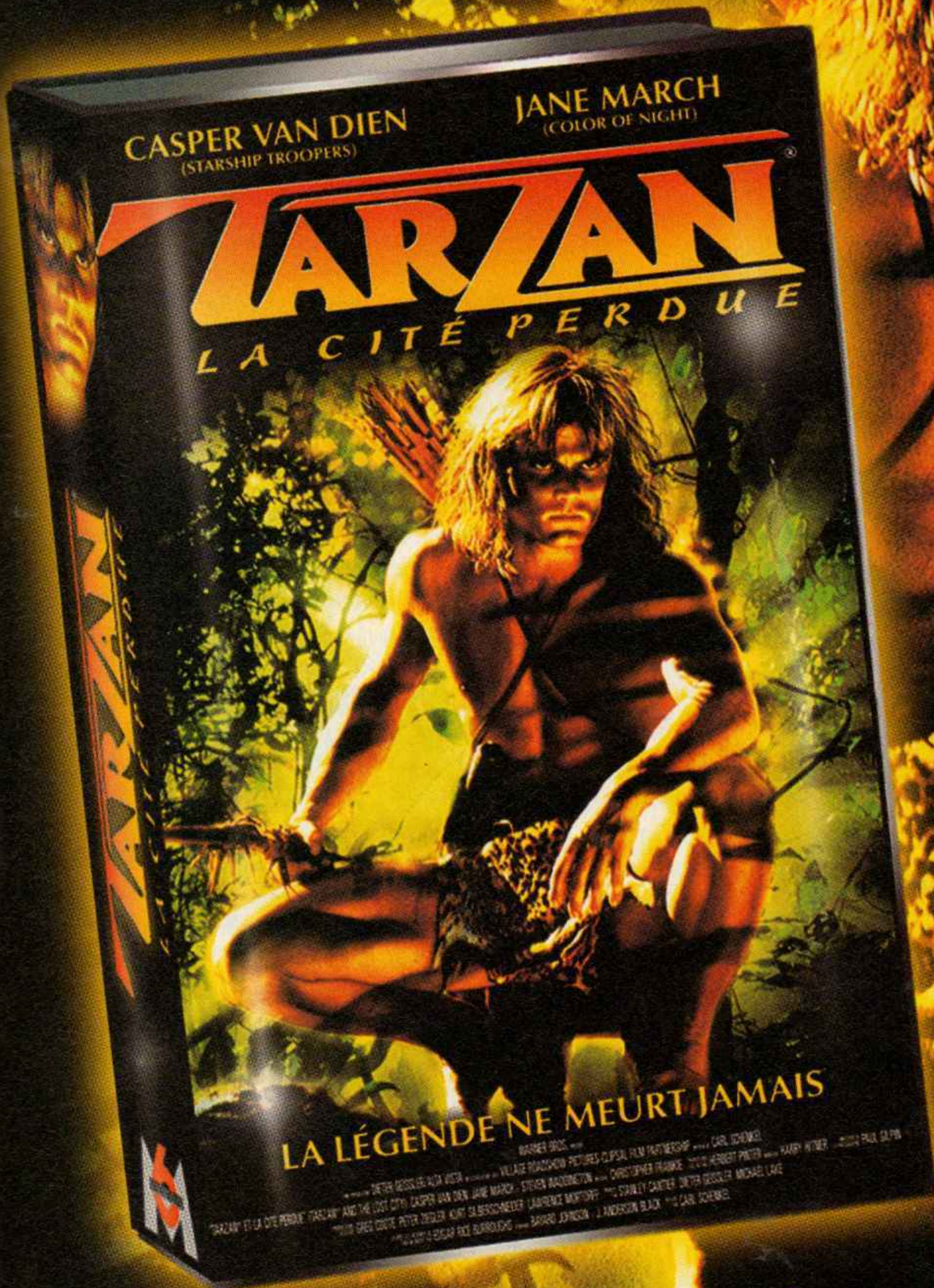


CASPER VAN DIEN
(STARSHIP TROOPERS)

JANE MARCH
(COLOR OF NIGHT)

TARZAN[®]

LA CITÉ PERDUE



DU PUR
CINÉMA
D'AVENTURES.
SAVOUREUX !

★★★★★ LE PARISIEN

EN VIDÉO

DISTRIBUÉ PAR
FILM OFFICE[®]

© 1998 DIETER GEISSLER / ALTA VISTA PRODUCTION. All Rights reserved. Conception graphique © 1999 M6 Video
Trademark « Tarzan » propriété d'Edgard Rice Burroughs, Inc. utilisé par le producteur avec autorisation.



micro @ ttitude

Ce mois-ci, quatre nouveaux titres, dont un hit pour les fans de jeux de rôle ! N'oubliez pas que la rubrique PC est ouverte à toutes vos suggestions. Si vous souhaitez aborder un thème ou un jeu en particulier, votre courrier sera le bienvenu.

Clara Loft

NFK

(The Gameplay Company)

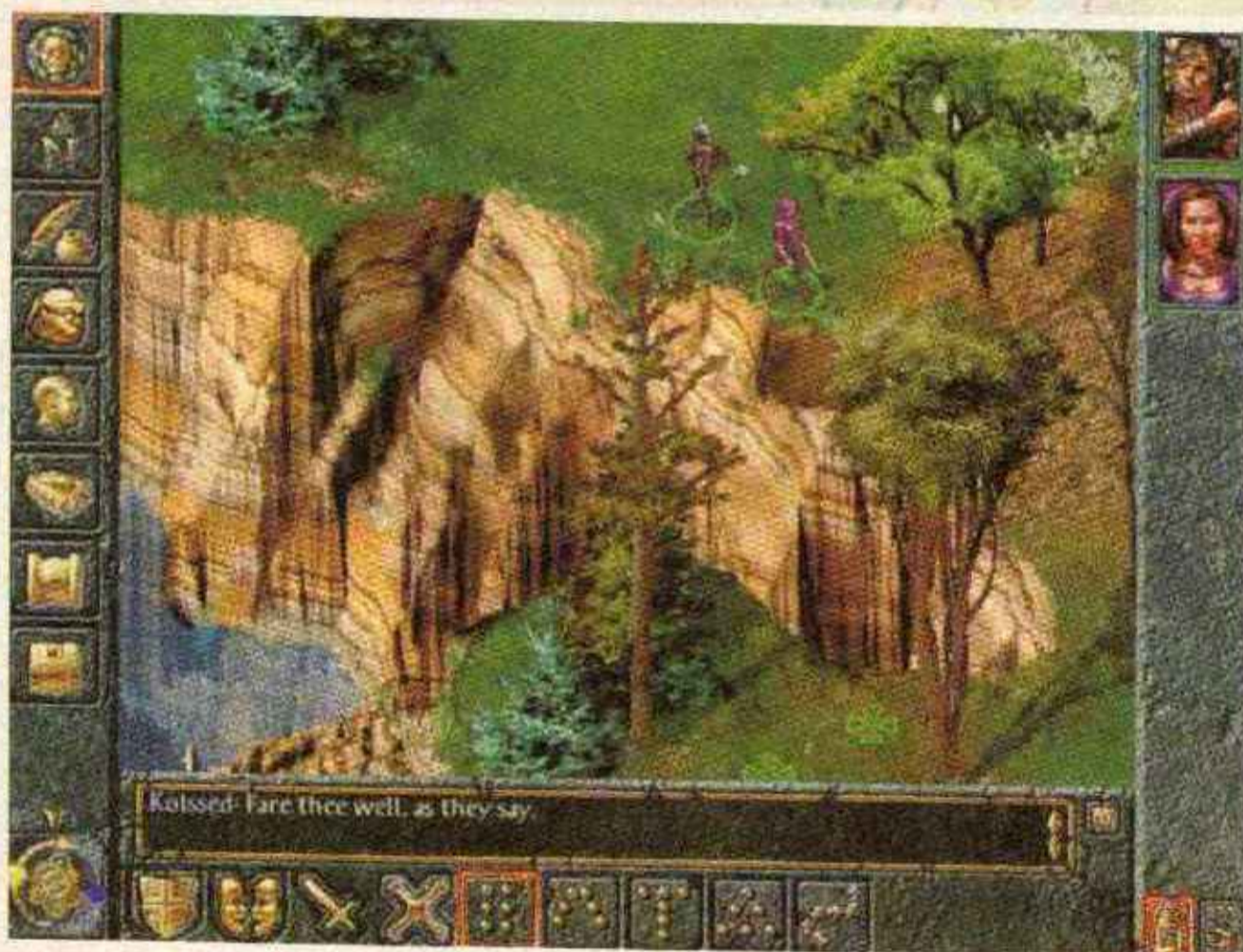
Natural Fawn Killer est un jeu dont il vaut mieux rire que pleurer. C'est d'ailleurs l'intention des développeurs qui, par cette simulation de chasse, cherchent ouvertement à se moquer des chasseurs. Le principe est simple. Vous vous retrouvez dans un



BALDUR'S GATE

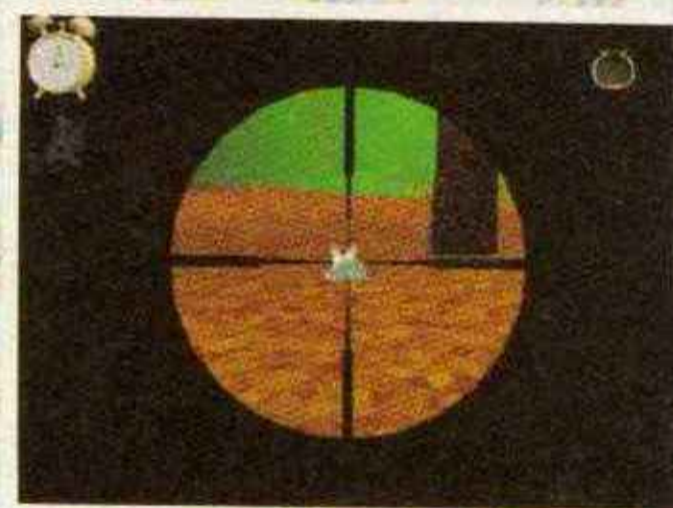
(Interplay)

Si de plus en plus de jeux PC tendent à se rapprocher des vrais jeux de rôle sur table, Baldur's Gate franchit aujourd'hui une nouvelle étape en renouant totalement avec la tradition de Donjon & Dragon. Aucun détail n'a été oublié, jusqu'au choix de la race des personnages (ex. : demi-elfe), de la classe (ex. : mage), de l'alignement (ex. : chaotique mauvais) et des nombreuses caractéristiques de magie et de combat. Ce qui apparaîtrait comme du charabia, au commun des mortels, n'est rien d'autre qu'un petit bijou pour les fins rôlistes. Avec une durée de vie



excellente, un monde vaste et une quantité astronomique de sous-quêtes, Baldur's Gate s'est doté, en outre, d'une jouabilité très honorable, vu la complexité du jeu. L'aventure se déroule en temps réel, dans des décors en 3D isométriques, et le système de combat bénéficie d'une fonction « pause » indispensable pour donner les ordres à toute l'équipe. Ce principe fonctionne très bien, car il autorise la réflexion, tout en échappant au manque de rythme des séquences tour à tour imposées dans d'autres jeux (ex. : Fallout). Quant à l'interface, malgré quelques défauts rapidement pardonnés, elle permet de jongler efficacement entre les écrans du jeu. Si vous aimez les jeux de rôle, il n'y a donc pas d'hésitation à avoir. Baldur's Gate est un titre excellent, qui saura vous régaler et vous surprendre du début à la fin.



décor en 3D dépouillé – à part quelques arbres et un vague relief –, un fusil à lunettes sur l'épaule, prêt à vous faire une séquence sniper à la GoldenEye. Sauf que votre première proie n'a rien d'un méchant espion et a toutes les apparences d'un adorable petit lapin blanc, en train de brouter l'herbe, ou d'un faon aux grands yeux écarquillés, façon cartoon. Résigné, vous appuyez sur la gâchette et là, c'est l'horreur ! Selon le point d'impact, le sang gicle, la tête explose. Au mieux, la victime meurt sur le coup, au pire, elle se traîne, en essayant de vous échapper, le tout étant couronné par des exclamations cruelles du genre : « Tiens, prends ça ! », ou « Ah, tu fais moins le malin, maintenant ! » Heureusement, la





petite touche de morale fait son apparition quand, malgré un lance-grenades efficace,

le chasseur se fait déchiqueter par un ours blessé ou un lézard géant. Il est évident que les développeurs ont voulu délirer en réalisant ce jeu d'arcade teinté de ridicule. NFK n'en reste pas moins un titre cruel, dont l'humour mal maîtrisé devient vite insupportable. À éviter.



-  **L'univers authentique de Donjon & Dragon**
-  **Pas de mode accéléré pour les déplacements**

-  **On se laisserait presque prendre au jeu...**
-  **Pendant trente minutes maximum (sinon c'est du sadisme !)**

ANNO 1602

(Sunflowers)

Numéro un des ventes en Allemagne... Voilà de quoi attiser notre curiosité, surtout lorsqu'il s'agit d'une simulation économique, un genre généralement difficile à exploiter. Et, effectivement, Anno 1602 s'avère un très bon



jeu. A la tête d'une flotte marine, vous débarquez aux Amériques dans l'idée de coloniser les îles d'un archipel et de développer entièrement une ville et une économie. Comme d'habitude, le plus stimulant est de voir la progression de son empire. Le nombre d'options tient parfaitement la route. La variété des ressources naturelles, d'une île à une autre, permet de construire des villes différentes. Equipé d'une interface loin d'être parfaite, mais dans l'ensemble efficace et facile à prendre en main, Anno 1602 est, avant tout, un jeu très accessible pour le grand public. Les fans de simulation économique tels que César III ou Civilization II lui reprocheront, quant à eux, une trop grande linéarité. L'attente des combats est très longue. L'ensemble manque de dimension stratégique, un joueur pouvant passer des heures à développer une ville sans que rien ne se passe. En dehors de ces défauts, Anno 1602 reste une simulation riche, agrémentée de graphismes agréables et d'un gameplay très amusant.



Une simulation économique pour tous

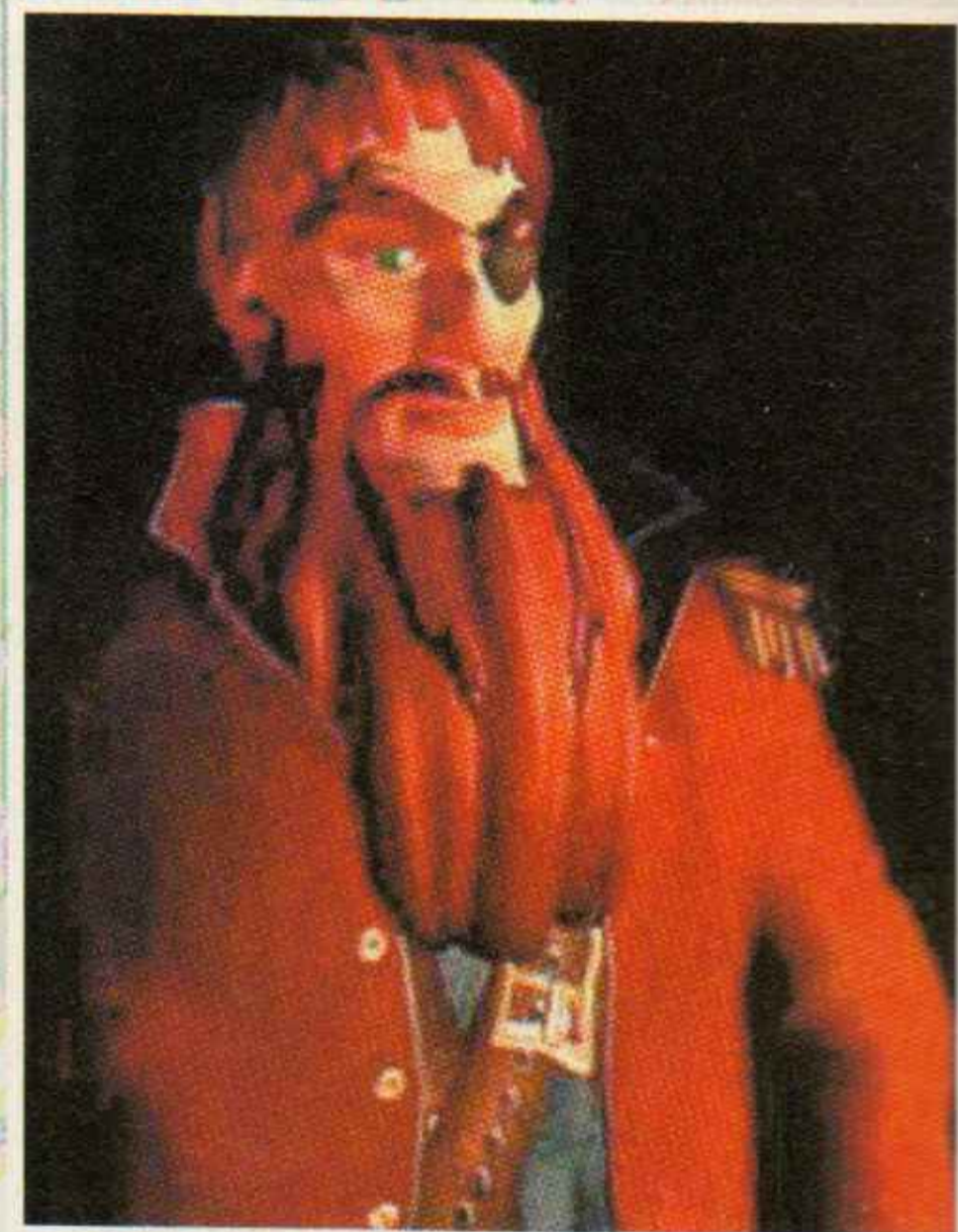
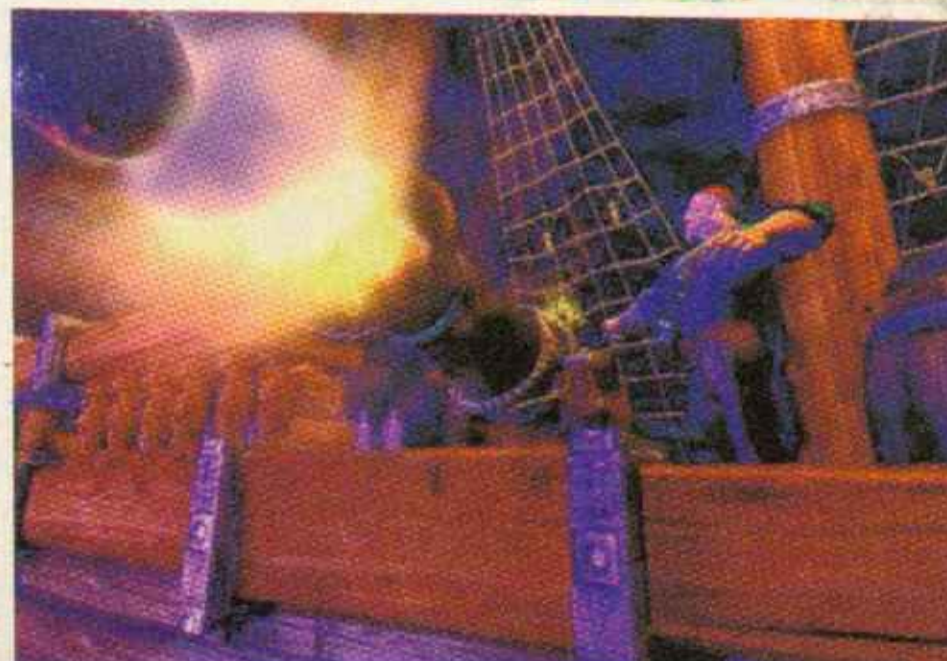


Manque de piment pour les pros

REDJACK

(Cyberflix, Infogrames)

A la croisée de plusieurs genres, RedJack est un jeu d'aventure original, qui part de quelques bonnes idées. Il se présente, au début, comme un jeu d'énigmes classique dans un environnement 3D où l'on se déplace avec des flèches : personnages à rencontrer, objets à ramasser... La recette habituelle ! Puis, sans s'y attendre, le joueur doit faire face à des scènes de combat en temps réel au cours desquelles il manie ses armes avec la souris. Si ces actions n'ont rien à



voir avec celles des shoots 3D, elles ont au moins le mérite de rythmer l'aventure dans des jeux d'énigmes où on a l'habitude de se laisser entraîner écran par écran. Dommage que la jouabilité soit parfois douteuse. Le scénario, quant à lui, ne manque pas d'intérêt et vous entraîne dans une histoire de pirates et de trésors cachés fort sympathique. Néanmoins, la facilité des énigmes et la durée de vie courte risquent d'ennuyer les amateurs de jeux d'aventure. RedJack n'est à conseiller qu'aux novices du genre ou aux fans de Barbe Rouge.



Action et réflexion mélangées



Durée de vie courte

JAMAIS VU !

Plus de

10.000

Astuces, solutions, tests
pour PC & consoles
en français

GAME UP
www.GameUp.com

Tests

TOUS LES JEUX TESTÉS

Wolfen trépignait d'impatience dans l'attente du test de Metal Gear Solid. Bravo à toute la rédac', qui malgré les hurlements du fauve, a réussi à remplir sa mission, en vous livrant, comme tous les mois, la crème du jeu vidéo. Jugez par vous-même...



▲ Link prend des couleurs sur Game Boy, et vous en met plein les mirettes !



◀ Que dire ?!! Sinon d'aller dévorer les huit pages de test (Metal Gear Solid).



▲ Micromachines, toujours aussi convivial, déboute sur N64. Invitez des potes et commandez une pizz'.

Enfin sur PlayStation, Civilization II se pose comme l'une des références du genre. ▼



Absolute Football vous propose de réécrire l'histoire. Par exemple : Mondial 1982, ça vous dit quelque chose ? En tout cas, Battiston s'en rappelle encore. ▼



▲ Tiré de la superproduction de Disney, A Bug's Life vous fera très vite acheter une bombe insecticide ou adorer le monde des petits insectes !

PLAYSTATION

Metal Gear Solid	76
A Bug's Life	84
Granstream Saga	92
Civilization II	96
Absolute Football	98
Populous	102
Rally Cross 2	103
Monkey Hero	106
Actua Pool	110
NHL Face off 99	112
KKND Krossfire	112

NINTENDO 64

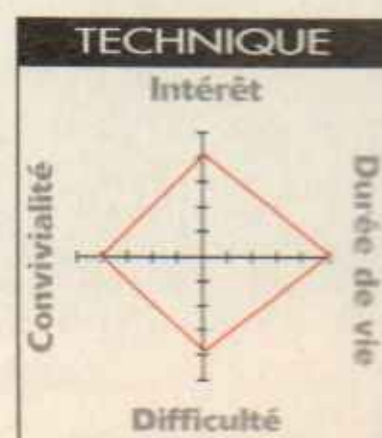
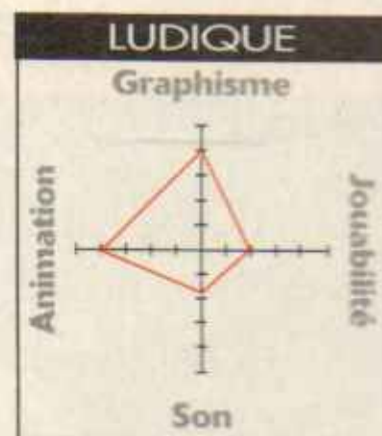
Micromachines Turbo 64	88
Rogue Squadron	94
All Star Tennis '99	104
FIFA 99	108

GAME BOY COLOR

Zelda GB Dx	100
Mortal Kombat	112
Bugs Bunny & Lola Bunny	112

LES GRAPHIQUES DÉCODÉS

Gradués sur une échelle de 0 à 5, les graphiques de notation ont pour but de vous donner un « instantané » visuel des notes ludiques et techniques. Ils vous permettent de jauger, d'un seul coup d'œil, les points forts ou les lacunes de chaque jeu testé.



Metal Gear Solid

Le jeu de cette fin de siècle ?

A la veille de la sortie officielle de Metal Gear Solid en Europe, faisons le point et voyons ce que ce jeu a vraiment dans les tripes.

Après avoir fait un carton au Japon (1 million d'exemplaires), puis aux Etats-Unis (1,3 million d'unités), Metal Gear Solid s'apprête à prendre d'assaut l'Europe. Et vous apprendrez bien vite que l'on résiste assez difficilement à un assaut mené par Snake, le héros de cette aventure « d'espionnage tactique ». Un tel succès peut s'expliquer de plusieurs façons. Pour commencer, Metal Gear est une saga dont les premiers volets remontent maintenant à près de dix ans. Déjà à cette époque, Metal Gear avait rencontré un énorme succès auprès du public grâce à

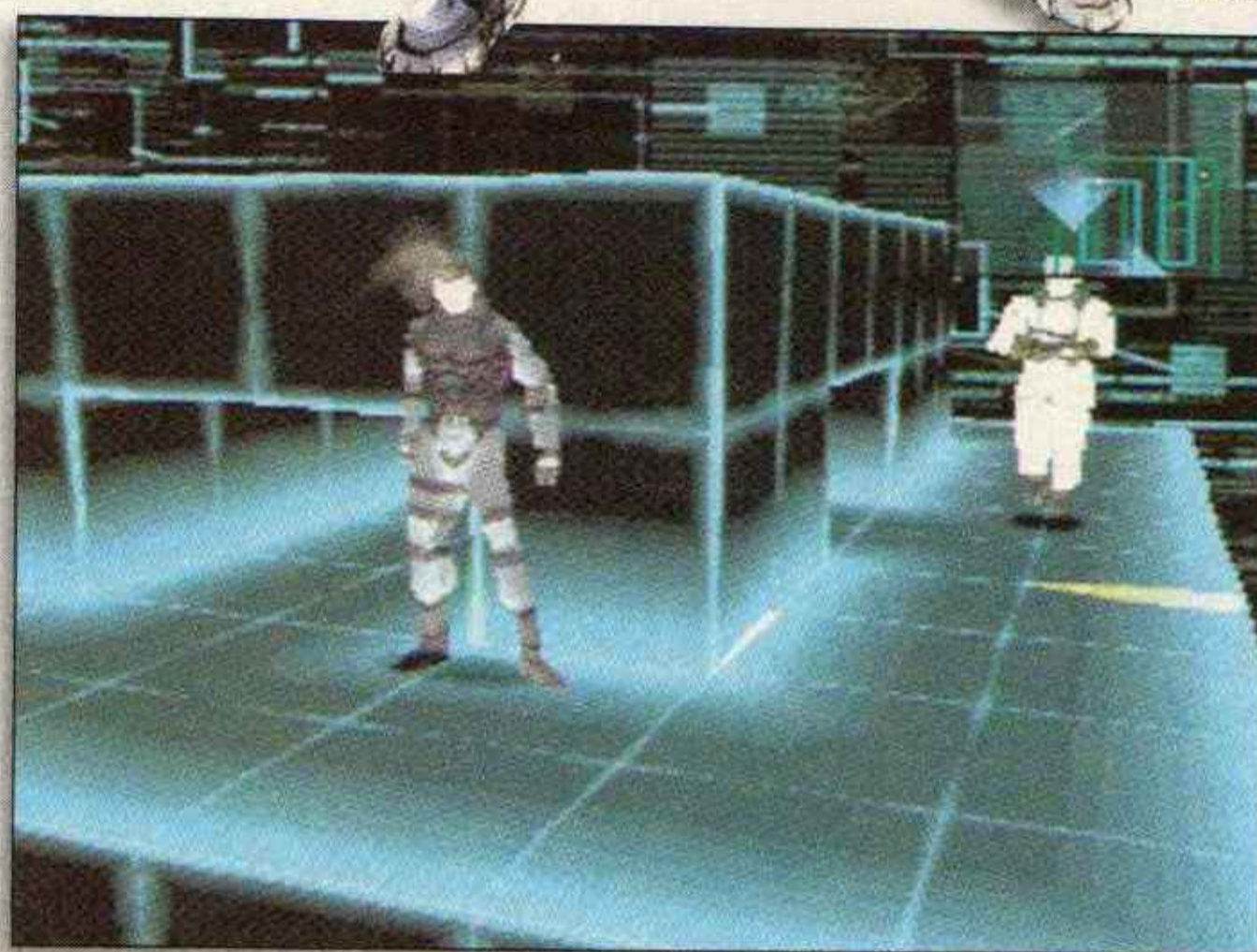


▲ En mode Extrême, où la moindre balle compte, optez pour l'embuscade. Après le passage d'un garde isolé, sortez furtivement de votre cache pour lui briser les cervicales.

l'aspect technique et à l'intérêt de la réalisation de ces deux épisodes. Avec les moyens technologiques dont on dispose à l'heure actuelle, beaucoup se demandaient, à juste titre d'ailleurs, de quoi seraient capables les développeurs de Konami. Deuxième point, Hideo Kojima, le chef du projet Metal Gear Solid, a commencé à réfléchir à son concept dès 1993, mais son développement n'a été entrepris que trois ans plus tard, en 1996. Durant ce délai, l'idée a eu le temps de mûrir dans la tête des développeurs et ceux-ci ont pu en profiter pour enrichir leurs connaissances en matière de développement sur PlayStation. Deux ans de travail acharné ont encore été nécessaires afin de faire aboutir un projet que d'aucuns n'hésitent pas à qualifier de « jeu de cette fin de siècle ».

Il faut re-la-ti-vi-ser

Affirmer que les développeurs ont tiré la quintessence de la machine n'est pas faux. Il suffit de voir la remarquable qualité du moteur 3D, qui relègue celui



Avant de vous lancer dans cette aventure, ▲ un petit conseil : prenez le temps de faire un peu d'entraînement virtuel.



▲ Le complexe est doté d'un important dispositif de surveillance vidéo déclenchant l'alarme si vous êtes repéré.

Zoom Une V.F. de grande classe

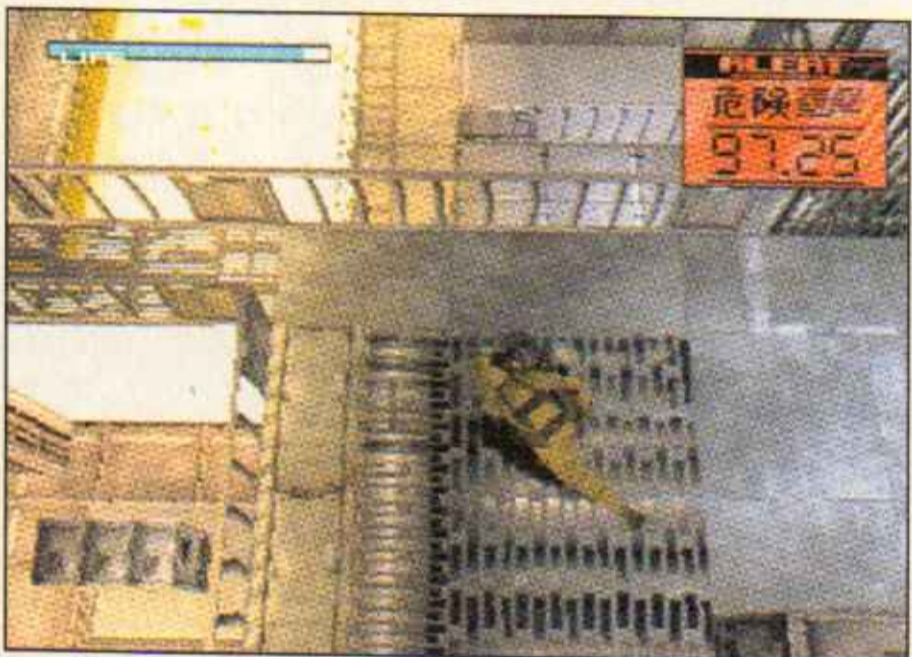
Metal Gear est un jeu dans lequel les dialogues revêtent une importance capitale pour la bonne compréhension d'une intrigue vraiment captivante. Si vous y avez joué en japonais, c'est bien dommage ! Konami a donc décidé de mettre le paquet en faisant traduire intégralement ces dialogues par des doubleurs qui n'en sont pas à leur coup d'essai. Et vu les heures de causette, mieux valait que le doublage soit convaincant. Il convient donc de rendre un vibrant hommage à ces femmes et hommes qui œuvrent dans l'ombre pour nous permettre de profiter des jeux en V.F. Ce doublage est si réussi que l'on ne peut passer à côté de certains clichés, comme le héros affublé d'une voix à la Rambo. Mais bon, dans l'ensemble, ça le fait carrément bien !

Les contorsions du serpent

Pour mener à bien sa mission, Snake devra faire preuve de la plus extrême prudence, en particulier dans les deux niveaux de difficulté les plus élevés.

Dans la mesure du possible, le héros devra éviter de se faire repérer en se dissimulant à l'approche d'une patrouille. En cas de faux pas, il faudra réagir au plus vite en effectuant une petite prise d'aïkido ou, plus radical, en brisant les cervicales des curieux.

On note que Snake peut également ramper ou grimper à des échelles, mais pas faire un saut ou escalader une caisse. Mais ceci est certainement une volonté des développeurs pour qu'on ne puisse faire aucune analogie entre Snake et la ringarde Miss Double Airbag.



de Tomb Raider au rang de simple antiquité bugée. Ici, il n'y a pas un bug dans la gestion de l'environnement et les textures sont d'une rare finesse sur 32 bits et elles feraient presque pâlir de jalousie les 64 bits ! Vous incarnez Solid Snake, un héros traumatisé par la vie et qui, avant même sa naissance, comptait déjà six morts à son actif. Donc, lorsque des terroristes (des mercenaires génétiquement modifiés) s'emparent d'une base nucléaire secrète, Snake est le genre d'homme qui est désigné volontaire d'office. Il y a urgence, car

l'ultimatum expire dans dix-huit heures, mais que cela ne vous empêche pas de prendre le temps pour effectuer l'entraînement virtuel. Vous serez initié aux techniques commando dont le fondement repose sur le déplacement et l'action furtifs. Une fois les bases assimilées, il faudra travailler la vitesse, puis enfin le tir, qui reste encore une valeur sûre en ces temps troublés. Pour comprendre l'esprit du jeu et mettre en pratique les techniques apprises au cours de l'entraînement, vous débutez votre assaut les mains dans les poches, sans la

AVIS

■ **MCYAS** : Avec Metal Gear Solid, Konami touche en plein dans le mille. Tous les ingrédients sont réunis pour que le joueur soit dans l'action. Les dialogues en français sont classieux, les graphismes détonnants et les scènes cinématiques ont vraiment de la gueule. C'est simple, on se croirait en train de regarder un film (enfin presque) ! Même la bande son est digne des grosses productions cinématographiques. Bon, c'est vrai, la jouabilité n'est pas au top mais, personnellement, je suis rapidement à l'aise aux commandes de l'espion. Un petit conseil : si vous pouvez relier votre console à une chaîne hi-fi, n'hésitez pas une seconde ! Vous allez faire un looonnnng voyage...



▲ L'utilisation des mines est très efficace. Les mines à déclenchement manuel sont celles que je préfère.



▲ Pour neutraliser les mitrailleuses automatiques et les caméras, rien ne vaut une petite Grande Chaff.



▲ Snake doit affronter un bien étrange personnage : le Cyborg-Ninja. Ami ou ennemi ? A vous d'en tirer les conclusions.



▲ Le jeu est loin d'être aussi gore que Resident Evil. Et, bien que différentes, les ambiances se valent.

moindre arme, pas même un bon vieux couteau suisse. Voilà le genre de challenge subtil dont je suis particulièrement friand. L'entrée dans l'entrepôt maritime vous met tout de suite dans le bain. Il faut se déplacer silencieusement en évitant le champ de vision des gardes en patrouille, ce qui m'amène tout naturellement à aborder le thème sensible de la jouabilité. En effet, je dois avouer que je ne suis pas complètement emballé. Certes, je fais peut-



▲ A l'issue du jeu, vous récoltez des objets spéciaux qui se révéleront très utiles pour une nouvelle partie.

La vidéo

De rares séquences vidéo de piètre qualité sont dispatchées durant la partie. Il s'agit d'images d'archives tirées d'essais nucléaires. Fort heureusement, la séquence de fin se termine par une note optimiste.



Un peu de fun

Lors de vos affrontements avec Sniper Wolf, vous devrez utiliser le PSG1 (c'est le nom d'une arme et non un fantôme de ma part). Cette arme permet le tir de précision à longue distance. Pour éviter les tremblements inhérents à votre rythme cardiaque, il faut vous doper au diazépam (à l'insu de votre plein gré, cela s'entend).



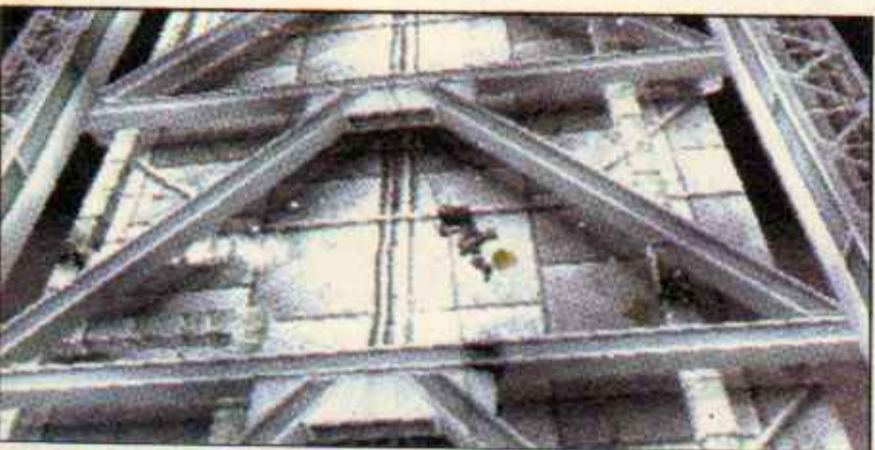
▲ Duel de snipers.

Après votre capture par l'ennemi (un événement incontournable), vous serez confié aux bons soins de Revolver Ocelot. Lorsqu'il vous soumettra à la question, vous devrez faire preuve de volonté pour ne pas avouer en martyrisant le bouton « O » à la Track & Field. Ce passage constitue le seul et unique nœud dans la trame du scénario vous aiguillant sur deux fins différentes.



▲ La chambre de torture.

Au sommet de l'une des deux tours jumelles de communication, Liquid Snake (le frère du héros) fait une arrivée remarquée aux commandes d'un hélicoptère. A l'issue de ce duel fratricide et pas franchement équitable, vous devrez vous lancer dans une descente en rappel en slalomant entre les jets de vapeur.

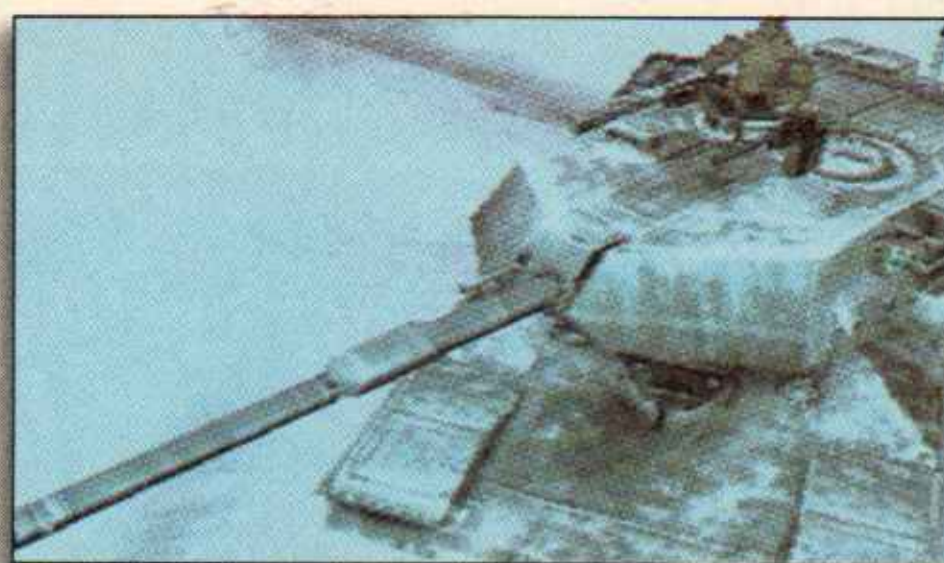


▲ Descente en rappel.

Arrivé (presque) au terme de cette épopée, Snake prend la fuite à bord d'une automitrailleuse en compagnie d'une ou d'un pilote (cela dépend de la fin qui vous attend). Aux commandes de la mitrailleuse, vous devez massacrer tous les empêcheurs de s'évader en paix. Cette phase du jeu fait vraiment du bien après l'épique combat contre Metal Gear, d'autant plus que vous disposez de munitions illimitées.



▲ La fuite.



▲ Lors du premier affrontement avec Vulcan Raven, il est aux commandes d'un char. Bien plus tard, vous le rencontrerez à pied...



▲ Une fusillade éclate. Qui peut bien être le soldat qui se bat à vos côtés ?



▲ Le bureau du commandant contraste avec les décors à tendances industrielles qui caractérisent Metal Gear.

être ma tête de lard, mais certains mouvements, tels que le déplacement dos au mur, sont d'une maniabilité sujette à caution. Cela se traduit par un changement de caméra vous donnant un angle de vue pratique. Mais, dès lors que vous tentez une action, Snake a tendance à rester parfois scotché au mur, quand ce n'est pas le changement d'angle de vue qui vous désoriente au point de foncer sur l'ennemi. Bref, ce n'est pas grave en soi, car le jeu est globalement très jouable, mais cet aspect des choses interdit à Metal Gear Solid de revendiquer, à lui seul, le titre de jeu de cette fin de siècle.

Coup de théâtre

On remarque que l'intelligence artificielle est pour une fois assez bien gérée, car courir dans une flaque d'eau ou des traces de pas dans la neige peuvent trahir votre présence. De même, si vous êtes repéré tandis que vous vous planquez dans un camion, les gardes délaisseront leur FA-Mas pour utiliser des moyens plus radicaux, par exemple une imparable grenade. Toutefois, cette intelligence montre quand même ses limites lorsque l'on constate que les gardes ne vont pas jusqu'à franchir certaines portes, sans parler de



La cinématique

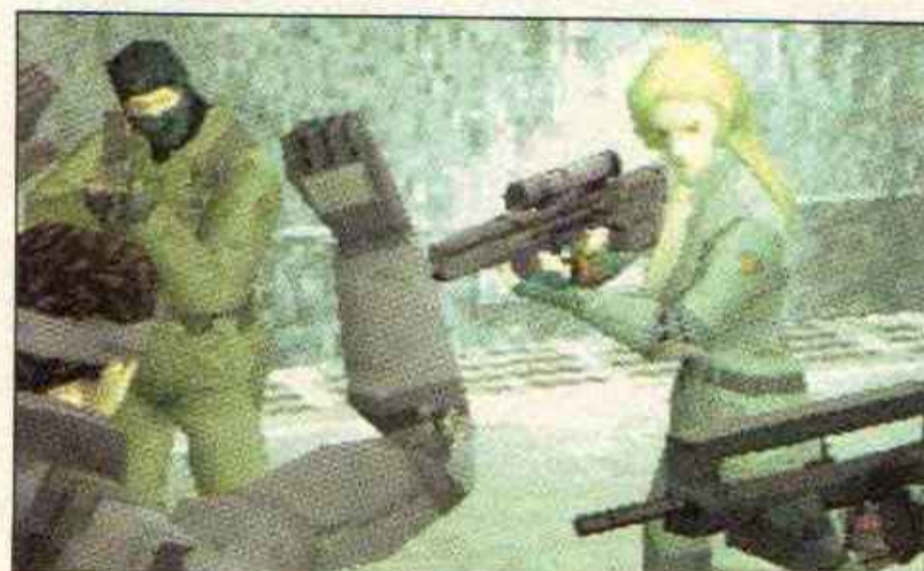
Zoom

Metal Gear est construit autour d'un scénario solide et bien ficelé reposant sur un chantage nucléaire. D'innombrables séquences cinématiques, qui viennent compléter les phases d'action, font progresser une intrigue magistralement orchestrée. Toutefois, en matière de cinématique, il faut bien admettre que l'on a vu mieux. Compte tenu des heures de dialogue réunies sur les deux CD, les développeurs ont dû se résoudre à faire un sacrifice sur la qualité des vidéos. Mais une fois que l'on est envoûté par l'intrigue et ses incessants rebondissements, on leur pardonne bien volontiers cette lacune.



▲ Si vous êtes repéré alors que vous êtes embusqué, vous bénéficiez d'un bref avantage dû à la surprise.

prendre l'ascenseur. De même, les puristes pourront arguer du fait que le champ de vision des gardes est limité. A cela, je dis : essayez le mode Extrême et vous comprendrez votre douleur ! La version européenne de Metal Gear dispose d'un petit plus par rapport à la version japonaise : proposer quatre niveaux de difficulté. Le jeu est doté d'un background d'une grande richesse. On retrouve des éléments, des personnages et même des flash-back des épisodes précédents, qui font littéralement plonger les amateurs d'histoires bien construites. Ajoutez à cela un scénario



ALLIES ET IMPOSTEURS



▲ Donald Anderson



▲ Kenneth Baker



▲ Al Emmerich dit Otakon



▲ Meryl Silverburg

LES LEADERS ADVERSES



▲ Revolver Ocelot



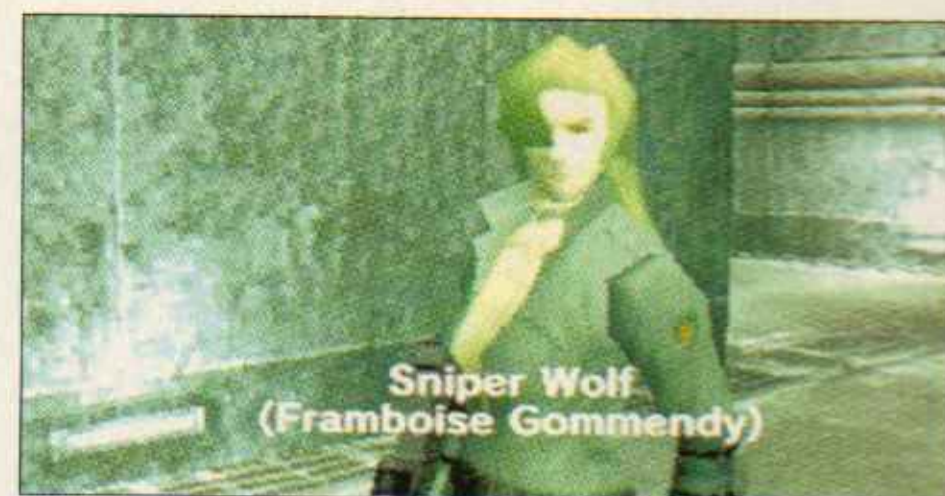
▲ Ninja



▲ Sniper Wolf



▲ Liquid Snake



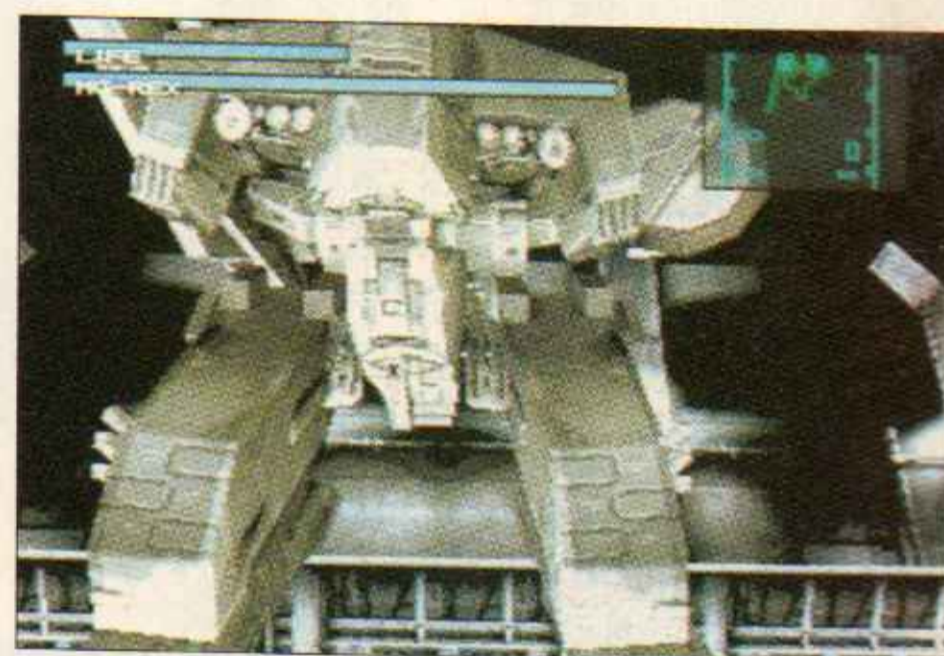
▲ Tank



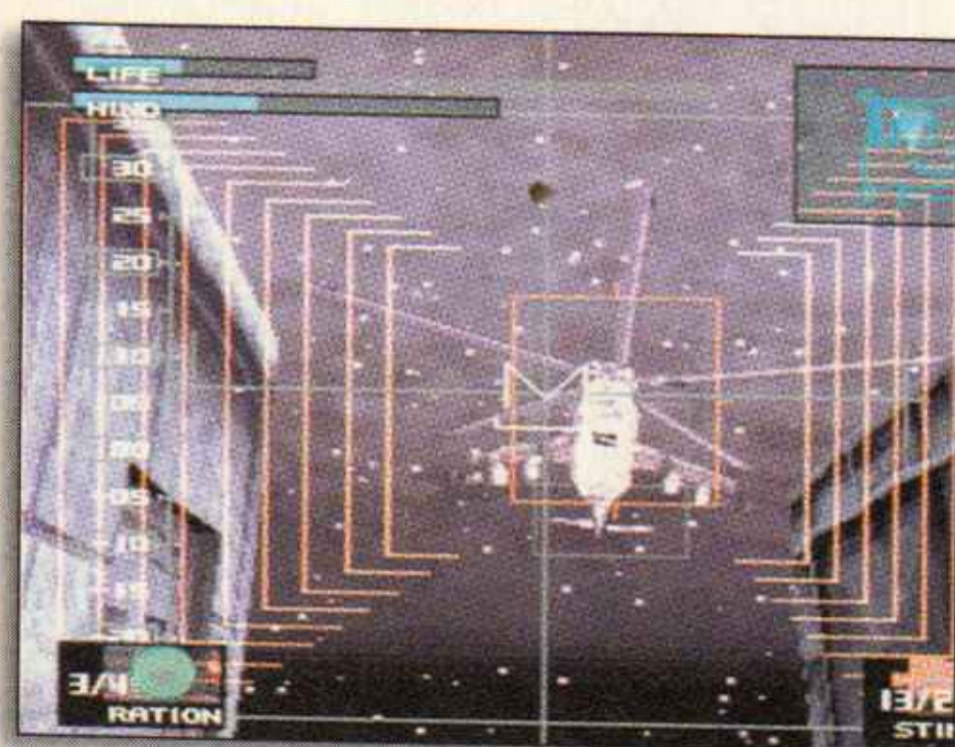
▲ Psycho Mantis



▲ Vulcan Raven



▲ Metal Gear



▲ Le lance-missiles Stinger est l'arme la plus efficace du jeu, grâce à un système de verrouillage sur la cible.

d'une impitoyable logique, avec des personnages dotés d'une forte personnalité. Il faut dire que la qualité des doublages en français n'est pas étrangère à la fidélité des caractères originaux. Le suspense est soutenu tout au long du jeu avec des retournements de situations et des coups de théâtre au moment où l'on s'y attend le moins. Bref, à l'instar d'un

Resident Evil, Metal Gear Solid est doté d'une ambiance pesante, renforcée par un environnement sonore sans faille.

Peace and love

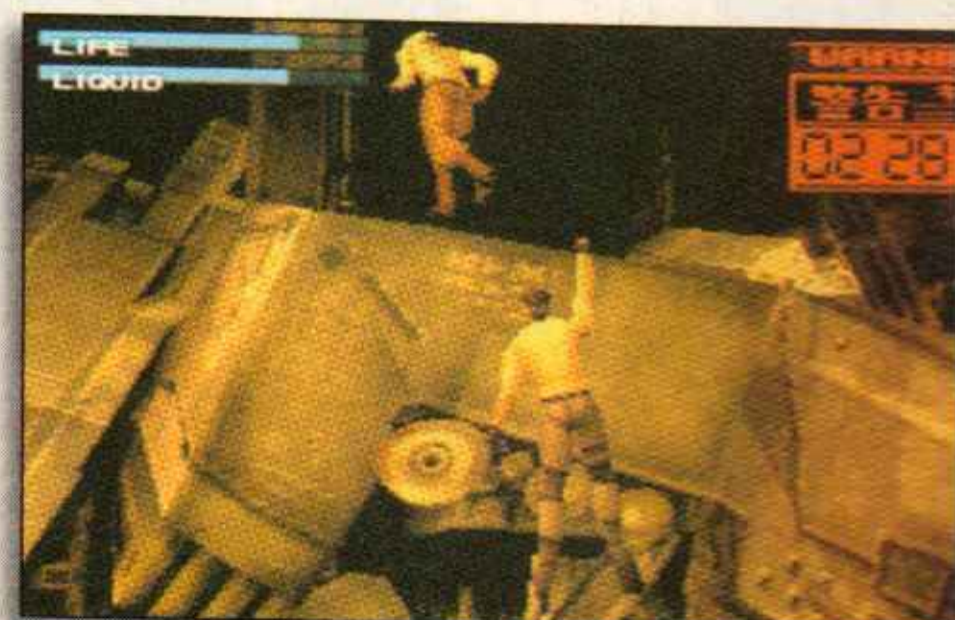
Il faut garder à l'esprit que Metal Gear Solid ne reste qu'un jeu. C'est une fiction qui aborde



▲ Les duels avec Sniper Wolf constituent une phase de jeu bien agréable... à condition de ne pas tomber en rade de munitions.



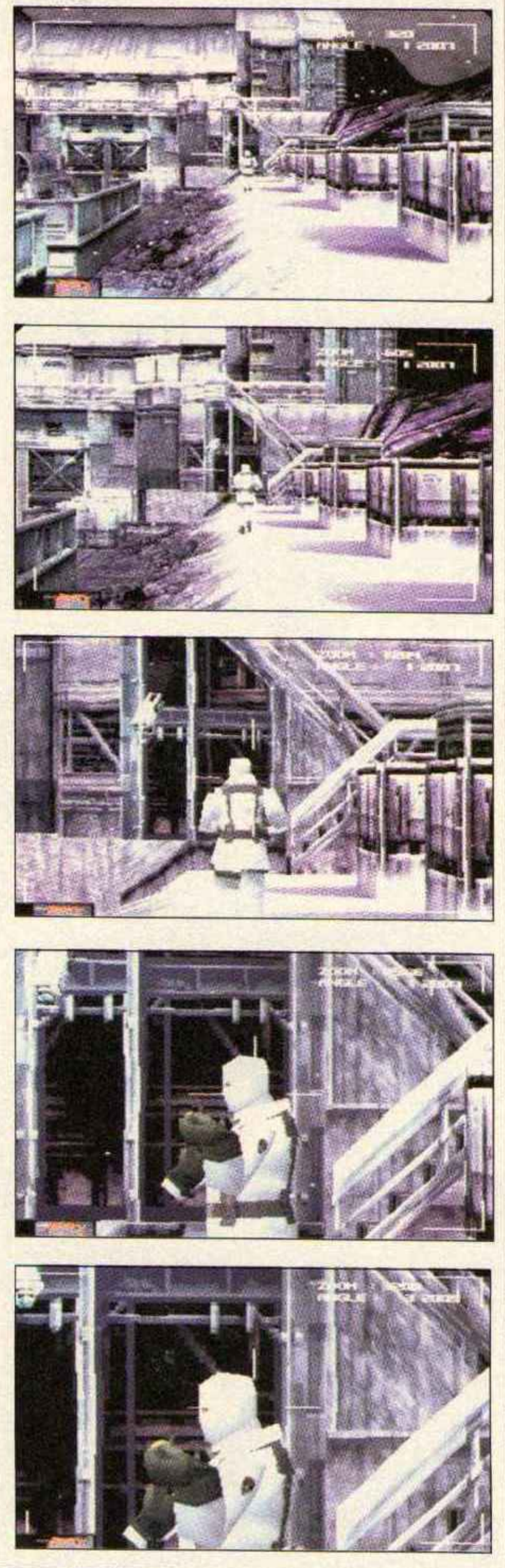
▲ Une périlleuse acrobatie au-dessus de hauts fourneaux.



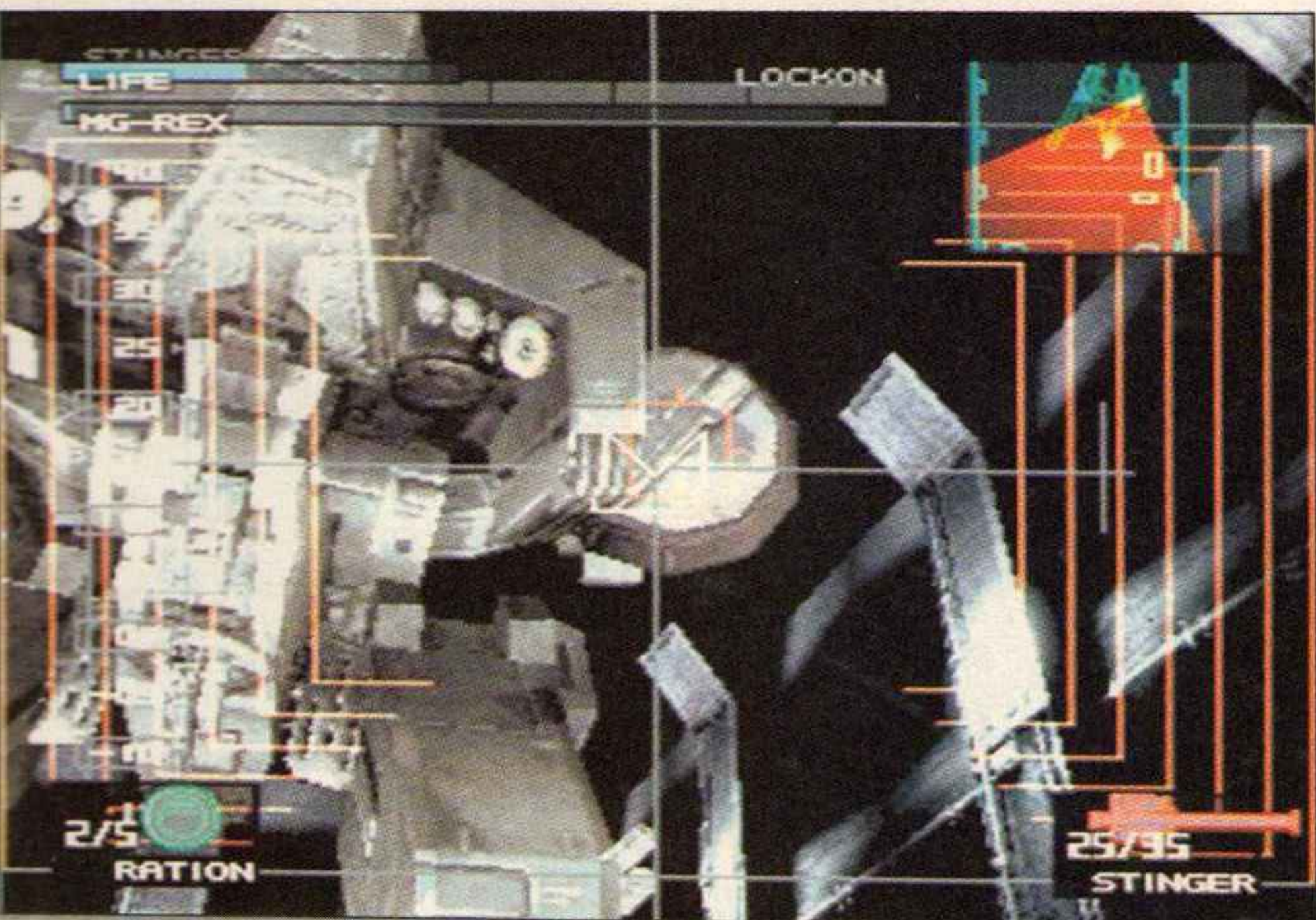
▲ L'une de vos nombreuses confrontations avec Liquid Snake donnera lieu à un combat à mains nues sur la carcasse de Metal Gear.

Zoom **Le scope**

Lors de votre pénétration clandestine dans la base, vous ne disposez que d'une paire de jumelles télescopiques (scope) et d'un paquet de clopes (dont le descriptif rappelle que fumer nuit gravement à la santé). Le scope permet d'effectuer des zooms particulièrement saisissants sur le décor. Jugez vous-même.



pourrait bien être le thème principal d'un éventuel, voire probable, prochain volet. C'est le genre de jeu à rendre baba le moins cool des militaristes. Enfin, avec deux fins possibles, la durée de vie semble légèrement comparable à un Resident Evil ; ce qui est plus qu'honnête pour un jeu d'action. Mais on est encore bien loin des quatre-vingts heures que peuvent engendrer des jeux de rôle tels que FF VIII ou Breath of Fire III. Toutefois, le jeu est bourré de petits secrets tels que des objets spéciaux



▲ Metal Gear dans toute sa splendeur. Il s'agit du combat le plus difficile !



Psycho-Mantis le télépathe lit vos intentions dans votre esprit. Faites le vide, ne pensez à rien et changez de port manettes...



▲ N'oubliez pas que Snake aime les huskies et les loups. Utilisez la manière douce ou vous aurez affaire à moi.

cependant des thèmes d'actualité, comme les dangers que font peser des milliers de têtes nucléaires non encore démantelées ou bien certaines manipulations génétiques telles que le clonage. Mais, toute fiction qu'il est, ce jeu est terrifiant, tant tout semble plausible à très court terme. D'ailleurs, quelques petits détails, de-ci de-là, laissent sous-entendre que le clonage





▲ On ne saura jamais si ce garde en a une grosse ou une petite. Konami protège l'intimité des protagonistes par un effet de flou.

AVIS

■ **REYDA** : Okay, pas de problème, Metal Gear a tout d'un grand jeu. Il est plutôt beau (quoiqu'un peu terne) et distille une ambiance très particulière. Le scénario, où tout le monde trahit tout le monde, est plein de rebondissements. Il y a des tas de détails ici et là qui prouvent que les auteurs se sont documentés pour faire un jeu réaliste : la drogue qui empêche les tremblements, les missiles téléguidés, l'injection d'antigel contre le froid polaire... Toutefois, on peut regretter certains poncifs lassants : les terroristes qui veulent faire péter la Maison Blanche, déjà vu, et la méchante qui tombe finalement amoureuse du héros beau gosse. Mais bon, Yabonjeu.

Zoom

La chasse aux fantômes

La base tombée aux mains des terroristes de Fox-Hound est hantée.

Eh oui ! aussi surprenant que cela puisse paraître, ce sont plus de quarante fantômes qui sont disséminés un peu partout. Ils n'ont pas de réelle incidence sur le déroulement du jeu et sont, de surcroît, invisibles à l'œil nu !

En revanche, ils apparaissent assez nettement sur les photos que vous prenez. Il va de soi qu'ils ne deviennent visibles qu'après le développement de la pellicule, autrement dit, lorsque vous aurez sacrifié un ou deux blocs de votre Memory Card pour la sauvegarder. Qui sont-ils ? Tout simplement les développeurs du jeu qui se sont fait un petit plaisir.



▲ Gros plan sur un terroriste.

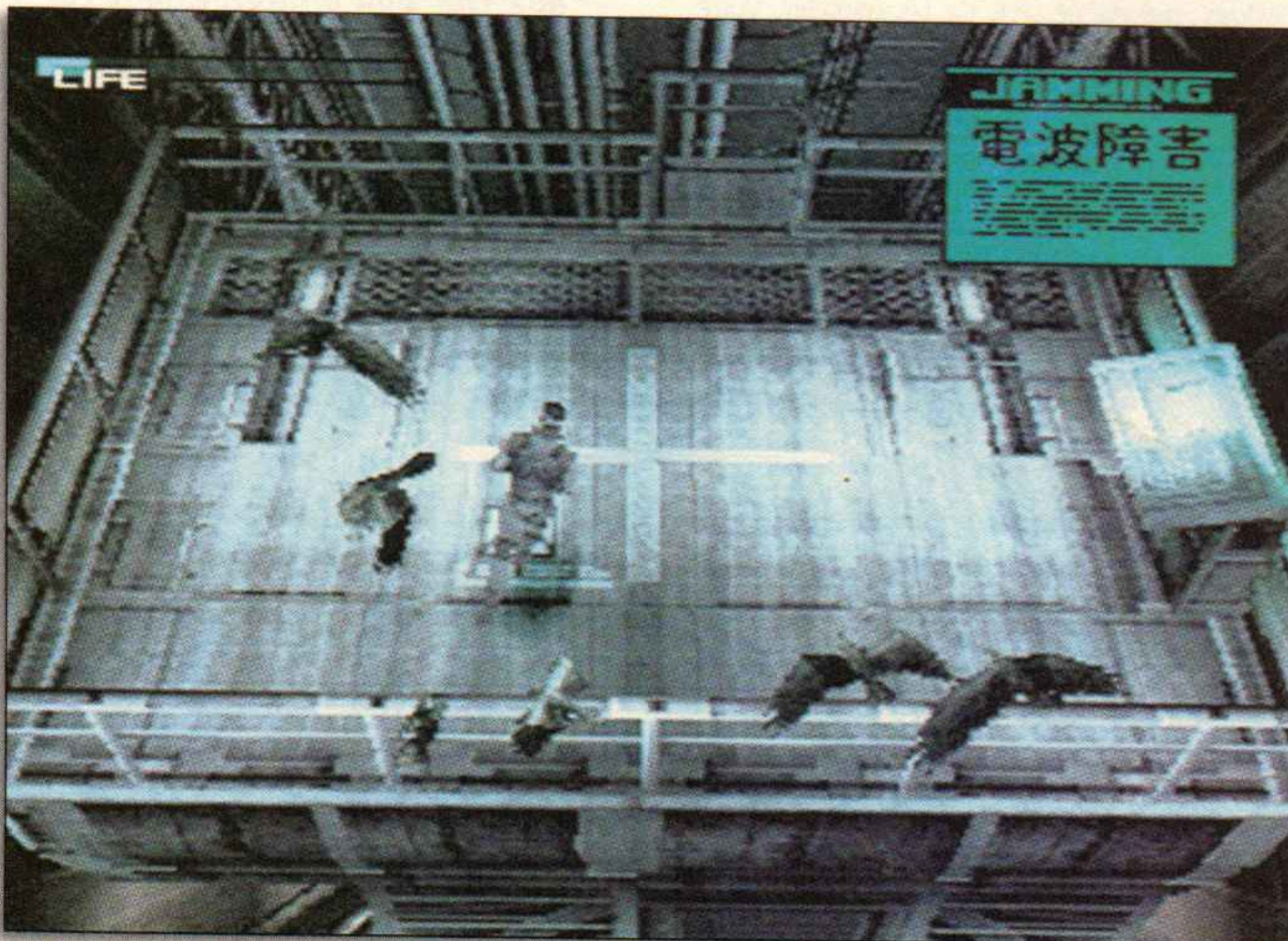
attribués à la fin de l'aventure (munitions illimitées, combinaison furtive, etc.) et qui sont utilisables au cours d'une nouvelle partie. Bref, à part deux ou trois bricoles relatives

notamment à la jouabilité, Metal Gear est indiscutablement l'un des meilleurs jeux sur PlayStation. Les fans de la série ou les collectionneurs pourront même bénéficier d'un Premium pack limité à 10 000 exemplaires le jour de la sortie du jeu, arrêtée officiellement pour le 26 février.



Liquid Wolf

85%



▲ Des corbeaux ? Vulcan Raven n'est pas loin.

Résumé

Metal Gear Solid est un excellent jeu d'action. Mais de là à le considérer comme le jeu de cette fin de siècle... Faut pas pousser mémé dans les orties !

DEVELOPPEUR

Konami

EDITEUR

Konami

TEXTES/VOIX

Français

JOUEUR

1

SAUVEGARDE

Oui

ACCESSOIRES

Dual Shock, Memory Card

PRIX

349 F

Graphisme 5

Animation 5

Son 5

Jouabilité 5

Intérêt 5

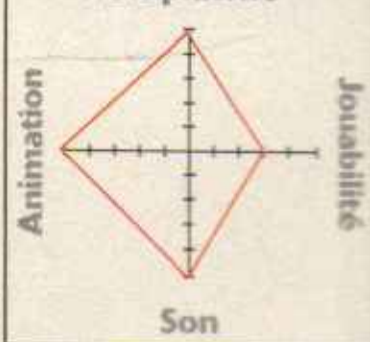
Convivialité 4

Difficulté 3

Durée de vie 3

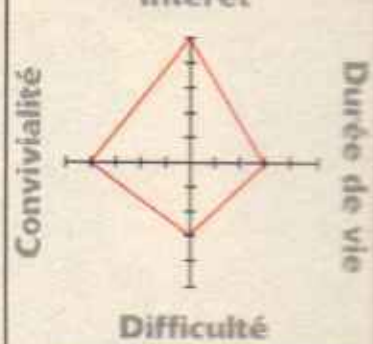
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



A Bug's Life

Attention aux 1001 pattes

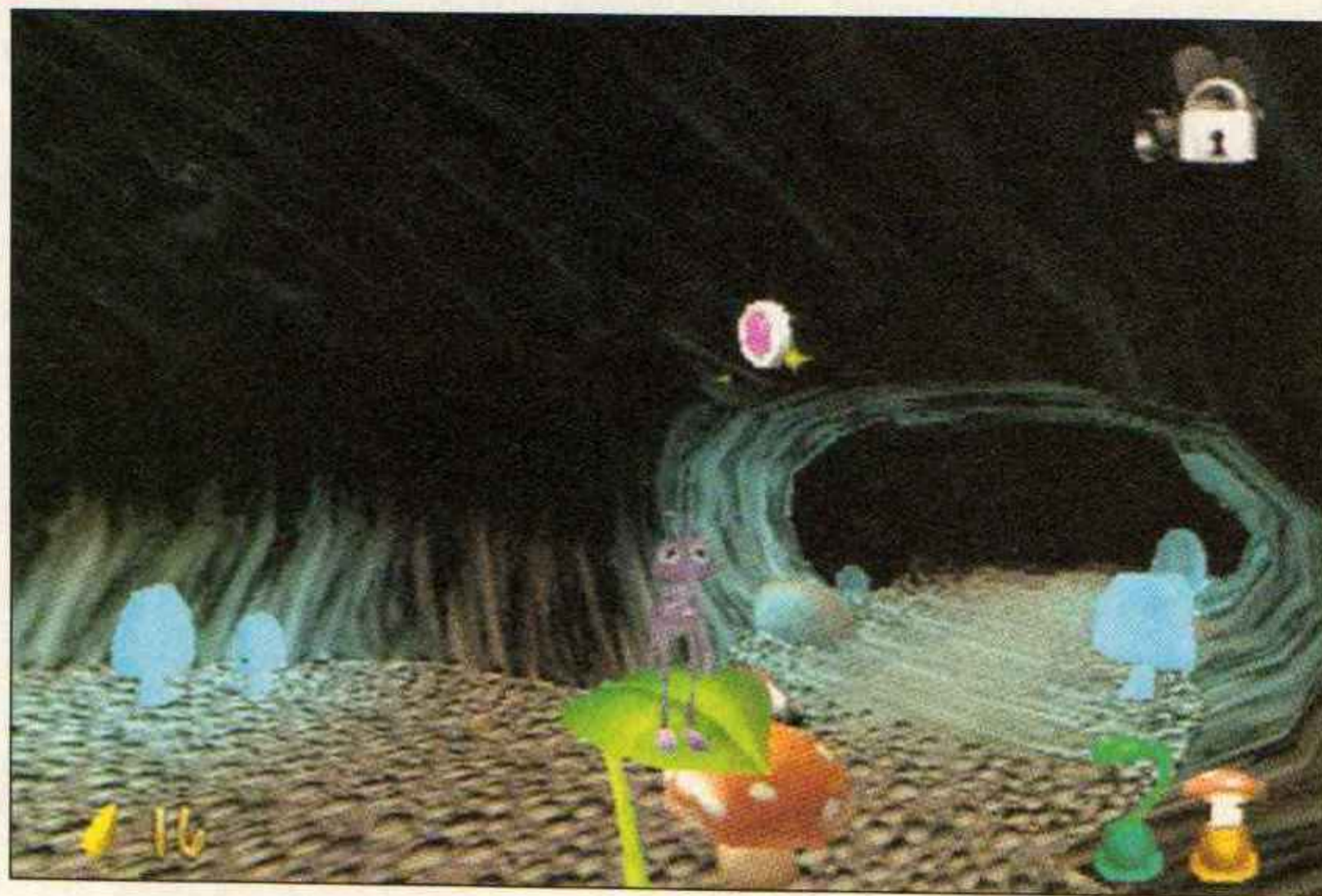
A Bug's Life est une grosse production Disney. Le film a été commercialisé en France sous le doux nom de « 1001 pattes ». Petit insecte deviendra grand.

Les bons jeux de plate-forme ne sont pas légion sur PlayStation. Il y a bien Crash Bandicoot 3, Croc, Spyro et autre Pandemonium. Mais j'ai bien peur que cela s'arrête là, au grand dam des amateurs de ce style de jeu. A Bug's Life n'a pas la prétention de détrôner notre bon vieux Bandicoot. Néanmoins, il possède de bonnes qualités, à commencer par les graphismes, assez naïfs,



▲ Ces gros vers de terre sont non seulement dangereux, mais aussi invincibles.

qui laissent présager une cible plutôt jeune. Pourtant, le contenu du soft est très riche, ne s'adressant pas seulement aux petits. Reprenant le scénario du film, vous devez aider nos fourmis à se délivrer de l'emprise des crickets, qui ne cessent de les harceler. Votre seule arme, contre ces oppresseurs, ce sont des petites graines, que vous lancez à tout-va – leur puissance augmente en récupérant des pick-up – et votre ingéniosité pour passer les



différents obstacles que vous rencontrerez. Les niveaux se déroulent comme dans Crash, c'est-à-dire que vous pouvez les « expédier » et les finir d'une seule traite. Et, à chaque fin de niveau, vous obtenez une scène cinématique tirée du film (il y en a approximativement une

Avis

■ **El Didou :** La roue tourne. C'est maintenant Yas qui me demande de lui faire des avis ! Bon, je vais être clair. A Bug's Life s'adresse aux jeunes joueurs – la nouvelle cible de Sony – et ils ne seront pas déçus. En revanche, les plus grands, même s'ils apprécient le long-métrage, ne trouveront que très peu d'intérêt dans ce soft. Mais, n'allez pas me faire dire ce que je n'ai pas dit : A Bug's Life n'est pas nul. Il est parfait pour les kids !



▲ Grâce aux lianes, vous pourrez récupérer des items localisés dans les airs.



▲ Cet engin, pour le moins bizarre, permet de ramasser les petites graines et d'être invulnérable. Le problème, c'est qu'on ne peut pas sauter avec.

Tout le monde en place. Moteur ! Des scènes cinématographiques tirées du film. Avec pas moins d'une trentaine d'extraits, on se croirait au cinéma !



▲ Pour atteindre des plates-formes inaccessibles, vous devrez, par exemple, faire pousser un champignon et une plante côte à côte. On saute sur le champignon pour rebondir... Et hop !



▲ Le deuxième boss est un petit oiseau, qui a l'air immense, aux yeux de la fourmi. Malheureusement, les boss sont trop faciles à abattre.

trentaine). En revenant dans le menu principal, vous pourrez alors les revoir à loisir. Par contre, si vous vous imposez le challenge de récupérer tous les bonus afin de terminer les niveaux à 100 %, ça devient nettement plus difficile. Car, à partir d'un certain stade d'évolution dans le jeu vous serez, de toute façon, obligé de revenir sur vos pas et de compléter les levels, ne serait-ce que pour récupérer quelques vies. En effet, ici, c'est une denrée très rare. Il n'y a pas de continue, d'autant que le jeu ne propose qu'un unique niveau de difficulté. D'ailleurs, je pense que cet aspect limitatif est une erreur qui pourrait



▲ La ville est, en réalité, un magma de cartons et de babioles enchevêtrés. On y retrouve toutes sortes d'insectes.



rebuter les jeunes joueurs dans leurs aventures.

Qui vivra verra !

L'équipe de développement de Disney a quand même fait, techniquement, un remarquable travail. La prise en main est rapide. On n'a aucun mal à diriger la fourmi, surtout si l'on possède la manette Dual Shock. La gestion des caméras est sans lacune quoique, à certains moments, celle-ci prend du temps à se repositionner en

vue de dos. C'est quelque peu fâcheux lorsque, par exemple, vous devez shooter un ennemi de face, autrement dit à l'aveuglette. Sinon, au niveau de l'animation, prix d'excellence. Maintenant, la question est de savoir à qui se destine A Bug's Life ? Aux plus jeunes ? Je pense que ceux-ci se retrouveront rapidement bloqués. Alors, aux joueurs expérimentés ? Eux le délaisseront sans doute trop vite à cause de son côté « gentil ».

Maintenant, c'est une pure question de goût. Si vous mettez la manette entre les mains de



▲ Il vous arrivera de rencontrer plusieurs autres insectes lors de votre périple, comme Marcel, la bête de scène.



▲ Les graphismes, hyperdépouillés, sont parfois limite, limite.



▲ La fleur de pissenlit semble être un moyen efficace pour traverser le canyon.



▲ Des espèces de coquillages jouent le rôle de retransmission caméra. Elles vous donnent un aperçu de vos objectifs.

Reyda, il gesticulera dans tous les sens en criant « c'est nul, d'la daube ! ». Personnellement, je crois avoir apprécié A Bug's Life à sa juste valeur. Une chose est sûre, A Bug's Life reste un bon jeu de plate-forme 3D. Il devrait se vendre sans difficulté, notamment grâce à la campagne de publicité judicieusement orchestrée par Sony. A vous la parole.

O'Yas, ça se passe de commentaires

73%

Résumé

C'est un bon jeu. En revanche, il ne plaira pas à tout le monde. C'est pour cette raison que je recommande d'essayer A Bug's Life avant de l'acheter.

DEVELOPPEUR
Disney Interactive

EDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

PRIX
349 F

Graphisme 3

Animation 3

Son 3

Jouabilité 3

Intérêt 3

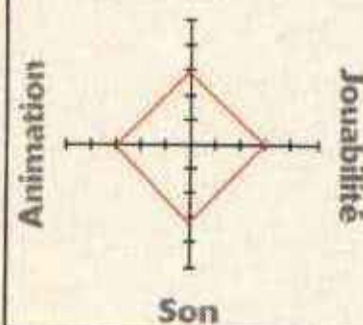
Convivialité 2

Difficulté 3

Durée de vie 4

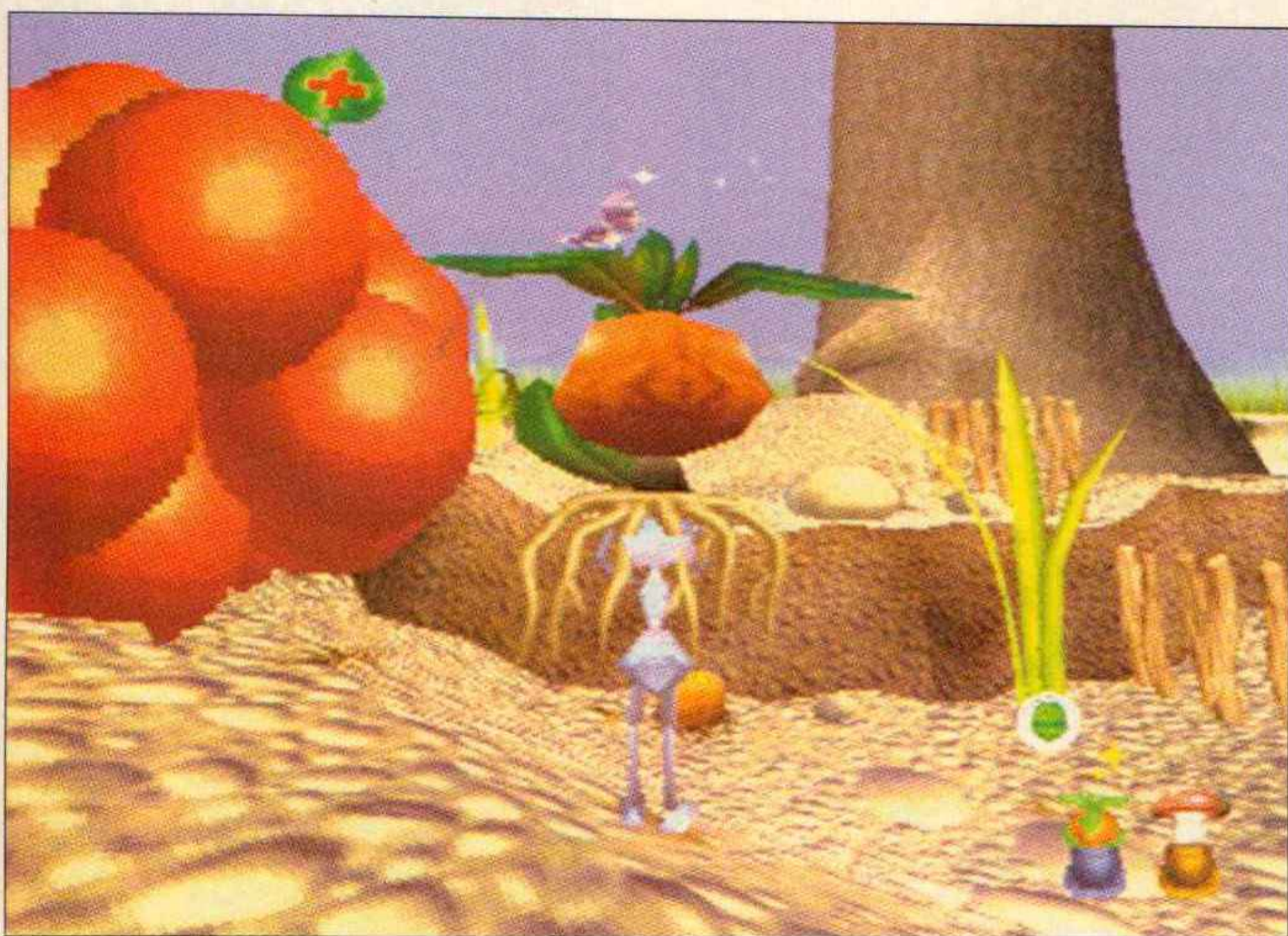
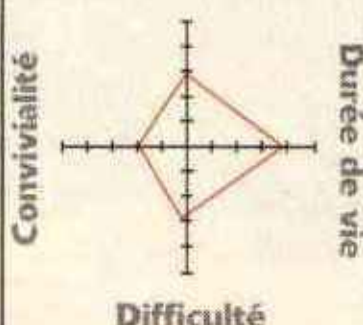
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



▲ Il est nécessaire de transporter avec vous des grappes, ou des grosses graines, pour avancer dans les stages.

SUNRISE

IMPORT

Standard :
 Du lundi au vendredi 10 h 00 / 19 h 00
 14, rue des Messageries - 75010 PARIS
 TEL : 01. 47 70 27 04 FAX : 01. 47 70 27 06

WEB : sunrise-import.com
 E-mail : sunrise@magic.fr

SOYEZ LIBRE !

JEUX D'IMPORT UNIQUEMENT !
 Version Japonaise et Américaines

SUITE AUX DECLARATIONS D'INTERDICTION
 DE LA CONSOLE JAPONAISE EN FRANCE,
 NOUS SOMMES CONTRAINTS DE RETIRER
 TOUS LES PRODUITS DE MARQUE
 " DREAMCAST " DE NOS PUBLICITES.

PEUT-ON INTERDIRE VOTRE PASSION?

PLAYSTATION JAP :

- FINAL FANTASY VIII 599 F
- ROCKET RIDER 489 F
- FINAL FANTASY COLLECTION (IV, V, VI) TEL
- CHOCOBO RACING 489 F
- SONATA 489 F
- OPTION TUNING CAR BATTLE 2 489 F
- MARVEL VS STREET FIGHTER 489 F
- LAST BLADE 2 (BEKKA NO KENSHI) 499 F
- FAVORITE DEAR 489 F
- AIR RACE CHAMPIONSHIP 489 F
- SILENT HILL 499 F
- ATHENA (SNK) 489 F
- MYSTIC ARK (ENIX) 489 F
- KING OF FIGHTERS 98 489 F
- MACROSS (2D) 489 F
- SOUL HACKERS 489 F
- THE ADVENTURE OF LITTLE RALF 489 F
- SAGA FRONTIER 2 499 F
- DEEP FREEZE 489 F
- ERETZVAYU 489 F
- ETC...



Final FANTASY VIII



ATHENA (SNK)



SAGA FRONTIER 2



KOF'98



POCKET STATION TEL

PLAYSTATION US :

- MONKEY HEROE 399 F
- SYPHON FILTER 399 F
- MARVEL VS STREET FIGHTER 399 F
- AMERICAN DEER HUNTER 399 F
- SILENT HILL 399 F
- ELIMINATOR 399 F
- DEAD IN THE WATER 399 F
- GUARDIAN'S CRUSADE 399 F
- LEGEND OF LEGAIA 399 F
- SOUL REAVER 399 F
- LUNAR SILVER STAR STORY 399 F
- STREET SKATER TEL
- BLAST RADIUS ETC... TEL



NEO GEO

- KOF'98 Ver. CD - 399 F
(Inclu un calendrier)
- FATAL FURY REAL BOUT 2 - 329 F
- LAST BLADE 2 cart. - 1690 F
- KOF'98 Cart. - 1690 F
- NEO GEO CUP 98 - 1690 F
- KOF'94, 95, 96, 97 - Tel
- SUPER TAG BATTLE - sur commande
- DOUBLE DRAGON - sur commande
- AERO FIGHTERS 2 - 1250 F neuf



NEO GEO POCKET couleur

- CONSOLE - TEL
- KOF R-2
- POCKET TENNIS 2
- LINK PUZZLE 2
- THE CHAMPION BASEBALL
- NEO CHERY MASTER
- MASTER OF SHOUGI
- BASEBALL STAR
- DRAGON WILDS
- CRASH ROLLER POCKET
- NEO GEO CUP 98 +
- POCKET FISHING
- ETC...

KOF R-2 POCKET TENNIS 2



SHOPPING

- GUIDE US 149 F
- Brave fencer musashiden
- Metal gear
- Parasite eve
- Xenogears
- Tekken 3
- Breath of fire 3
- Megaman legend
- Resident evil 2
- Etc...



- Calendrier KOF format CD - 99 F
- Calendrier Samouraï shodown 2 64 - 99 F
- Tapis de souris Samouraï - 99 F
- Postcard Samouraï - 69 F
- Figurines King Of Fighters (Mai, Iori, Ta)
- Goodies POCKET PICKATCHU - Tel
- Porte clef - 129 F le paquet
(KOF Tekken 3 Virtua Sega girl)
- Porte clef GODZILLA - 29 F
- Etc...



VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL : 01. 47 70 27 04

SATURN

- DUNGEONS&DRAGONS COLLECTION - Tel
- LANGRISSER TRIBUTE - Tel
- SHINNING FORCE 3 vol 1, 2, 3 - 349 F
- THUNDER FORCE V collection - 299 F
- PRINCESS CROWN - 379 F
- COTTON 2 - 349 F
- MARVEL VS STREET FIGHTER - 399 F
- NADESICO 2 - 449 F
- RADIANT SILVERGUN - 399 F
- GRANDIA MEMORIAL PACK - 399 F
- CAPCOM GEN. VOL 1, 2, 3, 4, 5 - 399 F
- ACTION REPLAY PLUS - 199 F
- RAM 4 MEGA - 159 F
- CABLE RGB - 100 F ETC...



Toutes les images, noms et logos utilisés sont COPYRIGHT par leurs propriétaires respectifs. Tous les prix sont révisables sans préavis.

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 75010 PARIS

Mode de paiement :	DESIGNATION ARTICLE	QUANTITE	MONTANT
- CHEQUE à l'ordre de SUNRISE			
- CB n°			
exp : / /			
- MANDAT POSTAL			
		TOTAL	

Frais de port :
 - 35 F 48 H Collissimo
 - 80 F 24 H Chronopost

NOM, PRENOM :
 ADRESSE :

CODE POSTAL :
 TEL :
 Obligatoire pour les CB

VILLE :
 Signature des parents :
 (pour les personnes mineures)

N'hésitez pas à nous demander d'anciens titres !
 Nous les recommandons sans problème !

Micromachines 64 Turbo



L'une des nouveautés de ce volet 64 bits concerne l'explosion des véhicules. ▼

La loi du vice

Micromachines, le célèbre soft de Codemasters, arrive enfin sur Nintendo 64. Une bonne nouvelle pour tous ceux qui apprécient le jeu à plusieurs.

Sorti sur à peu près tous les supports des générations 8 et 16 bits, Micromachines est devenu, comme quelques autres titres mythiques, un genre à part entière. Le principe est simple et replonge la plupart des mecs dans leur enfance. Quel mioche n'a pas joué avec des petites voitures, aussi bien sur la table de la cuisine que dans le jardin ? Avec Micromachines, on retrouve cette magie de l'enfance où, l'imagination aidant, le moindre objet devient obstacle ou tremplin. Ainsi, les petits bolides se faufilent entre les bouteilles de ketchup, les petites cuillères, évitant soigneusement les flaques de lait, les taches de miel ou encore les petites cuillères pour rester dans la cuisine. Mais le soft va plus loin puisqu'il vous permet également de faire des courses dans des salles de cours, entre règles et bouquins, sur des billards, ou encore dans des bassins de jardin,

En mode Contre-la-montre, vous gagnez des voitures bonus quand vous battez des records. Un petit conseil, n'y allez pas trop fort dès le début, comme Bubka, c'est plus lucratif ! ▼

encore les petites cuillères pour rester dans la cuisine. Mais le soft va plus loin puisqu'il vous permet également de faire des courses dans des salles de cours, entre règles et bouquins, sur des billards, ou encore dans des bassins de jardin,



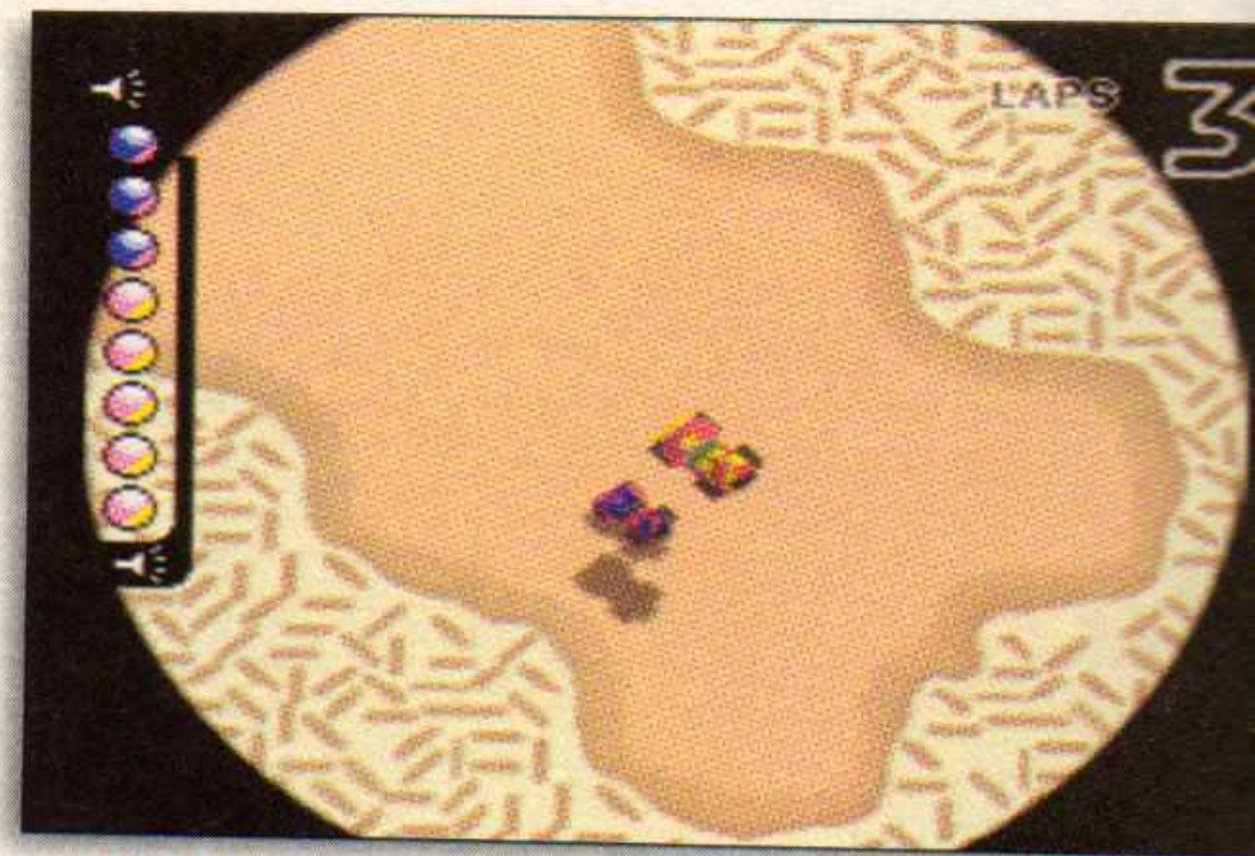
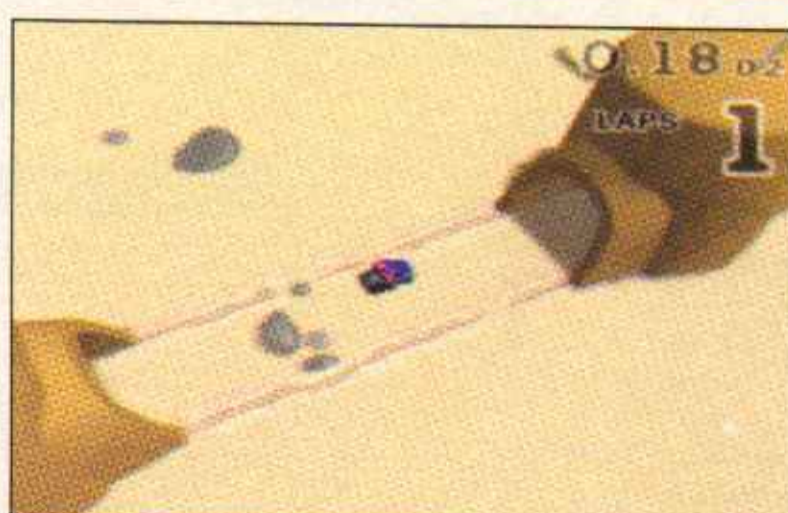
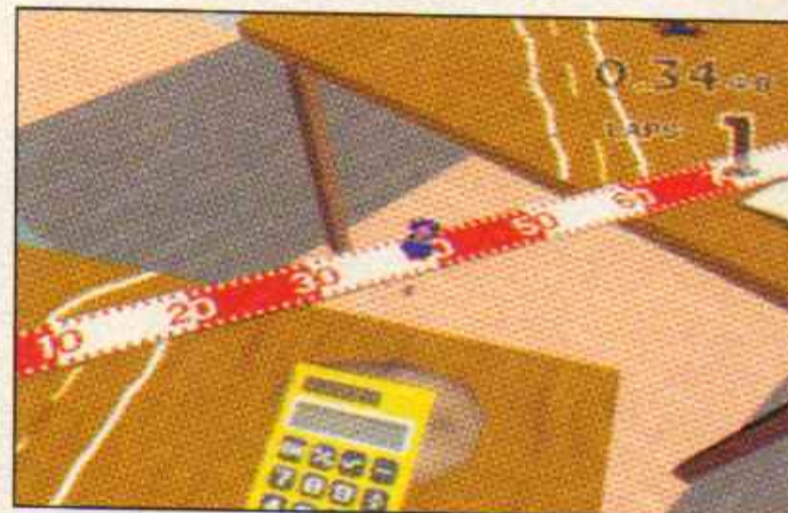
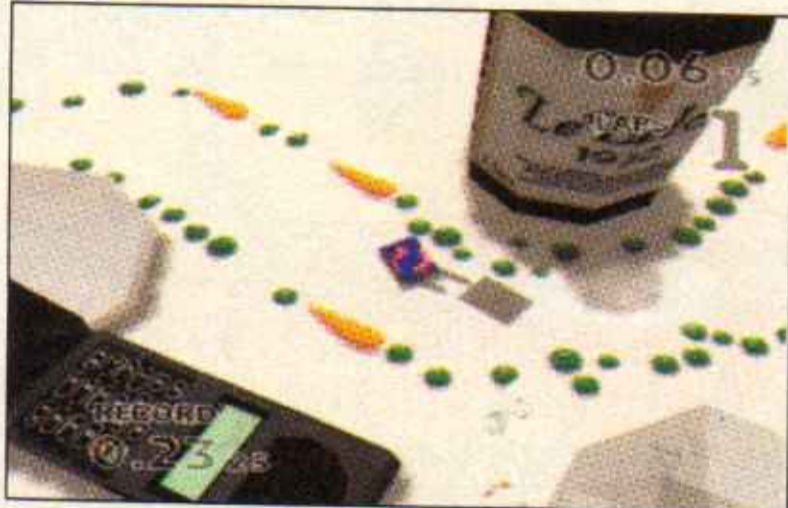
Zoom Les armes

Voici quelques-unes des armes qui se révèlent bien utiles pour ralentir ou éliminer ses adversaires : la pince, qui permet de faire passer le concurrent qui vous précède derrière vous, la torpille, le marteau géant (grand classique) et le bumper, radical quand il est utilisé près d'un précipice.



Les environnements

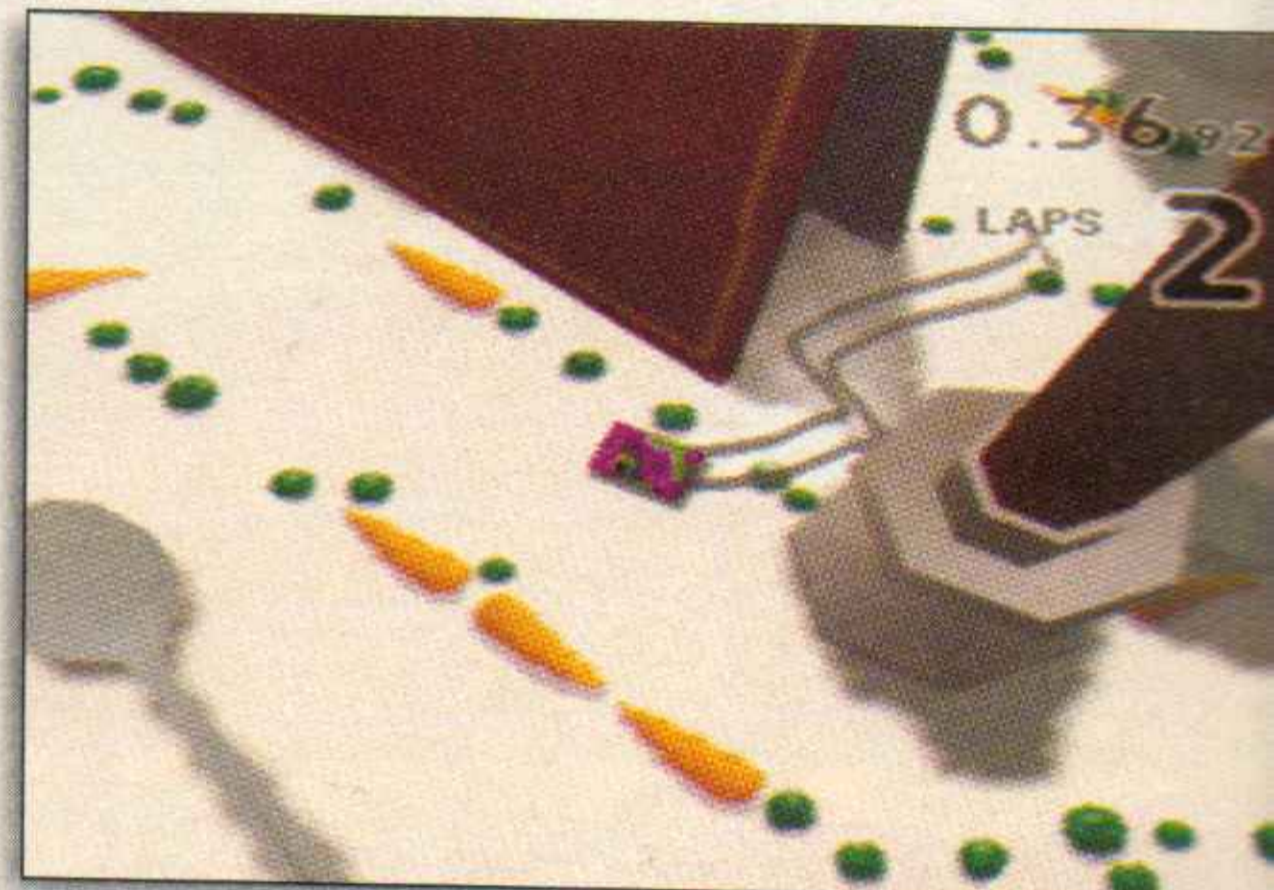
Un aperçu des décors dans lesquels les petits bolides évoluent : la cuisine, le restaurant, les salles de chimie et de maths, le jardin et son bassin, le billard et enfin la plage. Des itinéraires qui nous replongent dans l'enfance.



▲ Quand vous êtes en boule de feu, vous pouvez éclater vos adversaires, mais votre bolide est légèrement moins maniable.



▲ Les traces que vous laissez désormais ne restent pas apparentes d'un tour à l'autre, mais c'est sympa quand même !



▲ On ne peut pas couper partout impunément, mais il existe quand même des raccourcis qu'il vous faudra découvrir.

etc. Et de diriger différents modèles de voitures mais également des véhicules militaires et des petits bateaux. C'est irrésistible.

Coups de vice

Mais, plus que ce principe de base original, Micromachines est avant tout réputé pour son mode Multijoueur qui, à l'instar d'un Bomberman, est largement supérieur au mode Solo. De manière alternative, en mode Contre-la-montre, mais aussi simultanément. Dans ce dernier, jusqu'à huit joueurs peuvent s'affronter grâce à un système de partage des paddles. Là encore le principe est simple et ne nécessite pas de splits d'écran, car tous les concurrents sont visibles en même temps. Le scrolling suit celui qui est en tête, et ceux qui sont trop à la traîne disparaissent de l'écran et sont, de ce fait, éliminés. Au final, il n'en reste qu'un qui marque alors un point. Pour mettre ses adversaires hors

Le bestiaire

Dans les environnements familiers que vous parcourez, vous croiserez parfois quelques animaux, comme des bourdons et des escargots dans le jardin, des libellules et des grenouilles dans le bassin, ou encore des animaux domestiques comme le chat et le chien dans la maison.



course, les concurrents peuvent récupérer des options comme des mines, des torpilles, mais également faire preuve de ruse. Tous les coups sont permis, et les plus bas d'entre eux sont même fortement recommandés pour s'imposer. La course s'arrête même parfois complètement, surtout quand il ne reste que deux protagonistes. Ces derniers s'observent et s'affrontent dans une guerre des nerfs plus subtile qu'il n'y paraît. Pourtant, parfois, la console n'est pas logique en ce qui concerne l'attribution des points, éliminant celui qui est le mieux placé par rapport au tracé. Mais bon, malgré ce petit défaut, l'ensemble reste très amusant et extrêmement convivial. Les vanes vont bon train et les joueurs se succèdent derrière les paddles.

Speed up

En ce qui concerne le contenu du jeu, ceux qui connaissent la version PlayStation, nommée Micromachines V3, ne seront pas dépayés, puisqu'il s'agit de sa stricte conversion agrémentée de quelques petits changements. On retrouve exactement la même grosse trentaine de circuits, tout comme les différents véhicules. En clair, c'est pratiquement le même jeu à trois détails près : l'explosion des véhicules avec les roues qui volent, la marque laissée quand on roule dans du lait ou du ketchup, et même lors de dérapages, et enfin la vitesse supérieure. Si les deux premiers points relèvent de l'anecdote, le troisième a son importance. Ainsi, vous pouvez choisir la vitesse des bolides sur une échelle de cinq degrés, d'où l'appellation Turbo. Sous trois degrés, c'est assez lent, mais au-dessus c'est nettement plus rapide que dans la version PlayStation. Ça speed parfois même trop ! Bref, pour conclure, je ne saurais trop conseiller ce soft à tous ceux qui aiment jouer à plusieurs et se taper de bonnes parties de rigolade entre potes.

Chon

83%

Résumé

Cette conversion de la PlayStation à la Nintendo 64 du hit de Codemasters est une aubaine pour les Nintendomaniaques amateurs de jeux à plusieurs.

DEVELOPPEUR

Codemasters

EDITEUR

Codemasters

TEXTES/VOIX

Français

JOUEURS

1 à 8

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Kit Vibration

PRIX CONSEILLE

429 F

Graphisme 4

Animation 5

Son 3

Jouabilité 4

Intérêt 4

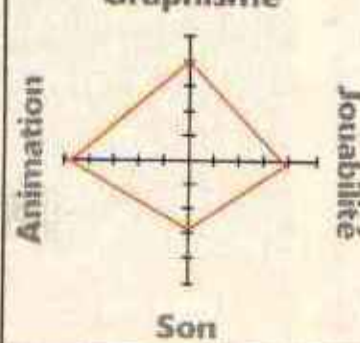
Convivialité 5

Difficulté 4

Durée de vie 4

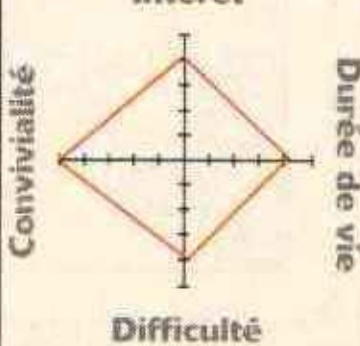
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



Concours

Jouez et gagnez

36.15 **Player One**

3615 - 36 68 : 2,23 F la minute

ou **08 36 68 77 33**

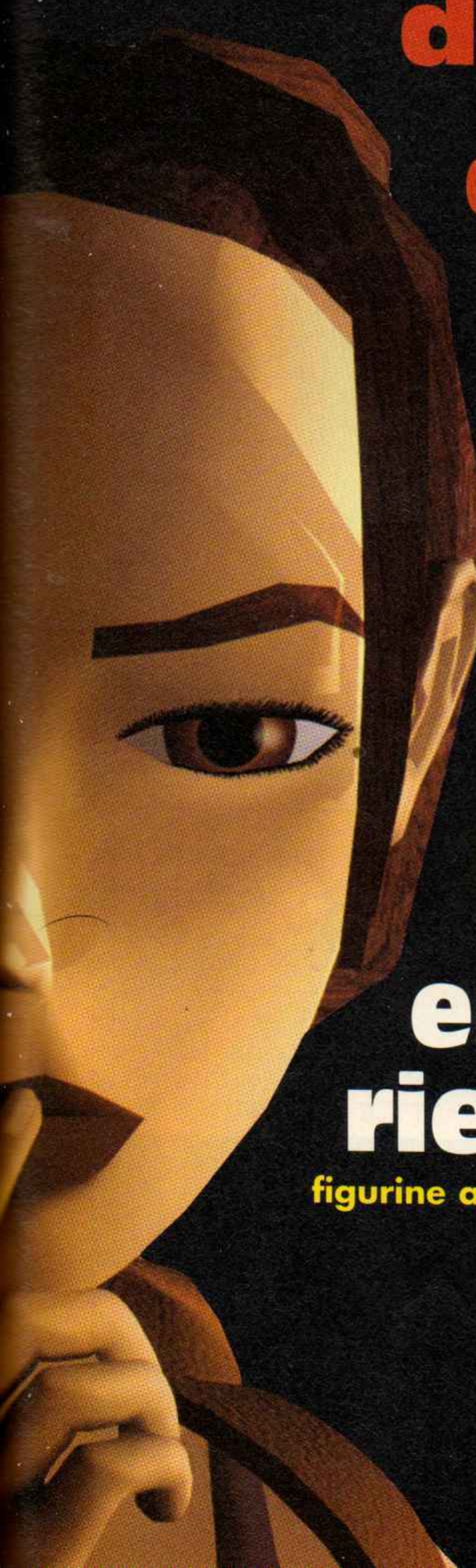
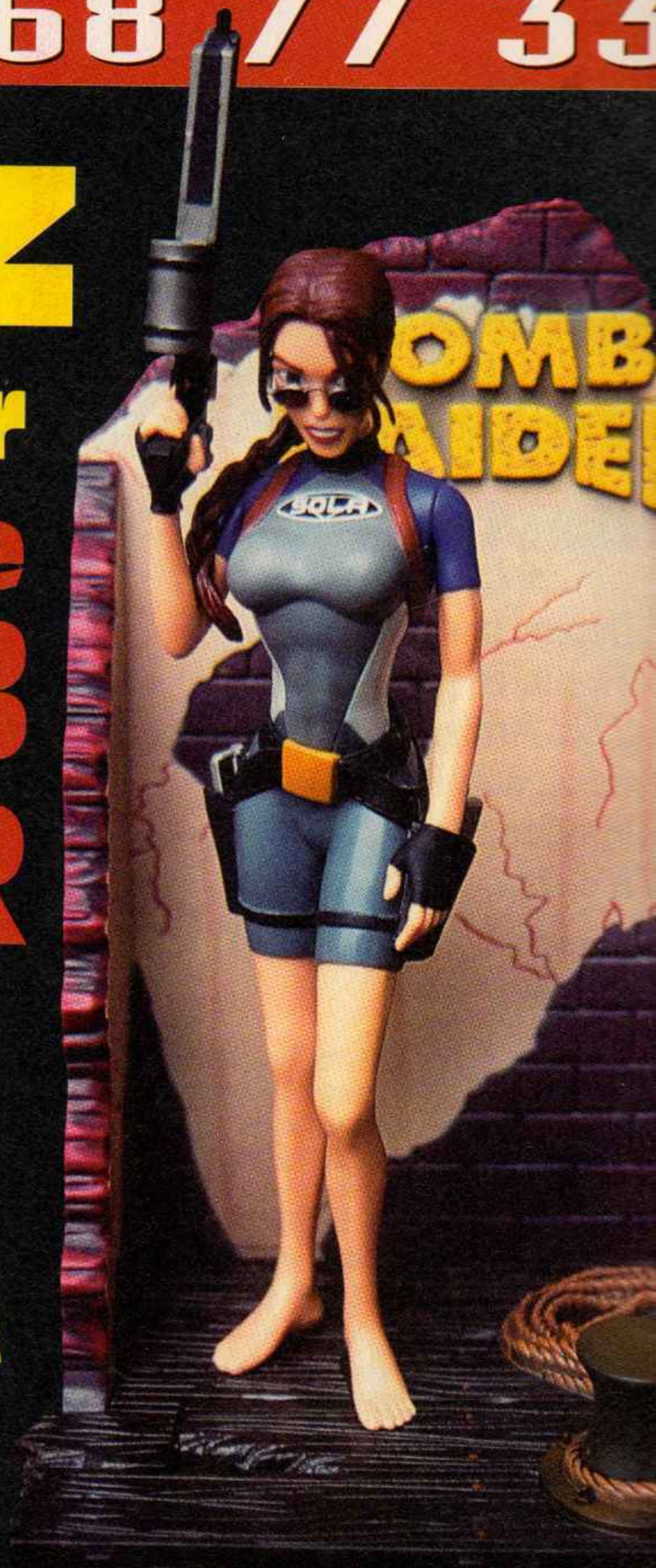
Gagnez

la figurine collector
de l'héroïne
de **TOMB
RAIDER**

LARA CROFT

en tenue de plongée
rien que pour vous !

figurine articulée, mesurant 21 cm et fixée sur un ponton amovible.



**BAN
DAI**

EIDOS
INTERACTIVE

CORE

Granstream Saga

C'est ton destin !

Depuis la sortie de Breath of Fire 3, et plus récemment de Wild Arms, aucun RPG digne de ce nom n'est venu hanter la PlayStation. Granstream Saga n'y changera pas grand-chose.

Quand Granstream Saga est sorti au Japon, il y a quand même plus d'un an, il n'a pas déchaîné les foules, surtout face à l'indétrônable FF VII. Durant les premières minutes de jeu, on est d'abord frappé par ses décors tout en 3D et des textures de bonne qualité. Hélas ! les persos restent statiques comme des robots. Par ailleurs,



▲ Le continent Shilf, qui symbolise le vent, est le premier que vous serez amené à visiter.

leurs visages sont « vides » et ne laissent transparaître aucune émotion, c'est plutôt frustrant pour le joueur ! Mais bon, à ce qu'il paraît, ce n'est pas l'habit qui fait le moine... Passons au scénario qui est plutôt intéressant : vous êtes un petit paysan porteur d'étranges pouvoirs, et vous devez empêcher les quatre continents flottants, symbolisés par le vent, le feu,



▲ Le prêtre vous demande de retrouver Arcia et de lui remettre le joyau du vent. Malheureusement, celle-ci est retenue prisonnière sur le Vangel.

Cinématique

Zoom

De nombreuses scènes cinématiques ponctuent votre aventure. Par ailleurs, les dialogues sont entièrement doublés en français. Ceux-ci ne sont pas extraordinaires, mais on ne s'en plaint pas.



Les combats

Les combats sont axés arcade. Il n'y a donc aucun temps mort. Pour affronter vos adversaires, vous disposez d'un bouton pour frapper, d'un bouton pour esquiver, d'un autre pour la garde et enfin d'un dernier qui est utilisé pour la magie. C'est très instinctif.



▲ La lumière qui brille à votre poignet vous donne un pouvoir mystérieux...

◀ Au cours de certains dialogues, les visages des protagonistes apparaissent. C'est un procédé typiquement japonais.



Korky, que vous rencontrerez sur le vaisseau pirate, est un drôle d'oiseau. N'empêche qu'il vous sera bien utile par la suite ! ▼

Mc Yas, jure de ne plus jamais perdre ses « textos crados » avant le bouclage.

68%

l'eau et la terre, de sombrer dans les océans. C'est classique, mais ça fait impression ! D'autant que, régulièrement, des scènes cinématiques entièrement doublées en français interviennent lors des moments clés. Et je vous avoue que ça donne un peu plus de vie aux différents personnages !

Il était une fois dans l'Ouest...

La réelle spécificité de Granstream Saga se situe au niveau des combats. Ceux-ci sont purement arcade : on se bat en tête à tête et sans aucun temps mort. Libre à vous d'asséner à votre adversaire des coups de hache et de magie en tout genre, ou bien de rester en garde et d'attendre le bon moment pour contre-attaquer. Si le système a le mérite d'être original, personnellement, je trouve ces combats trop faciles et un peu pesants à la longue. De même, les donjons sont si labyrinthiques qu'ils vous font perdre la tête et les énigmes sont énervantes. Par conséquent, Granstream Saga est loin d'être le jeu du siècle, mais si vous êtes en mal de RPG, je vous conseille de l'acquérir en occasion. Ce choix semble beaucoup plus raisonnable.



▲ Laramee est une fille très coriace. Elle vous demande de lui rapporter un gros joyau en échange de votre anonymat sur le vaisseau pirate. Rien que ça !

Résumé

Un bon scénario et un système de combat original sont les atouts de ce titre. Achat pas impératif. Si vous tenez à y jouer, achetez-le d'occase.

DEVELOPPEUR
SCEI

EDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

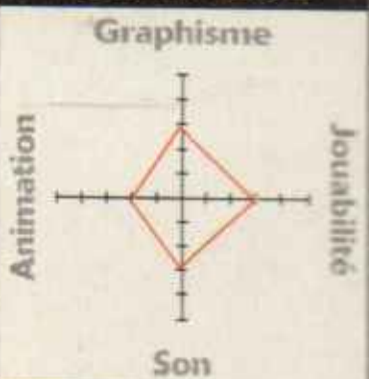
SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

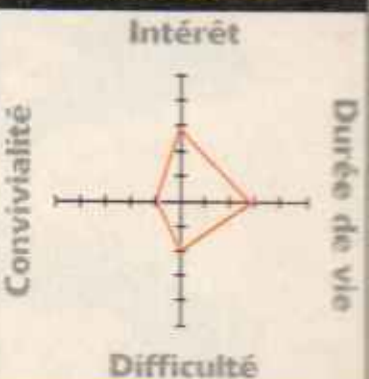
PRIX CONSEILLÉ
299 F

Graphisme **3**
Animation **2**
Son **3**
Jouabilité **3**
Intérêt **3**
Convivialité **1**
Difficulté **2**
Durée de vie **3**

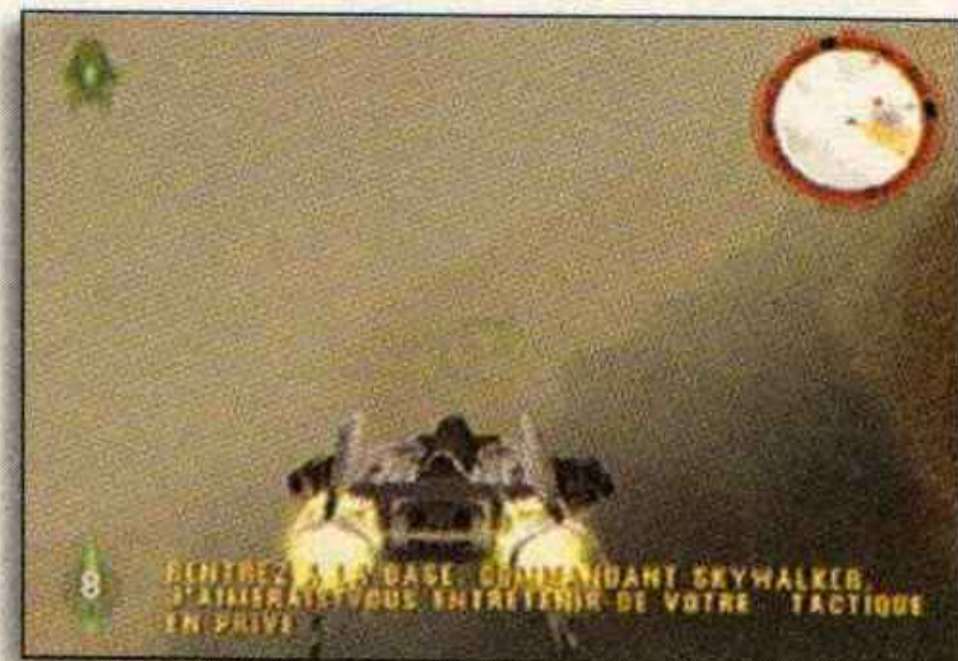
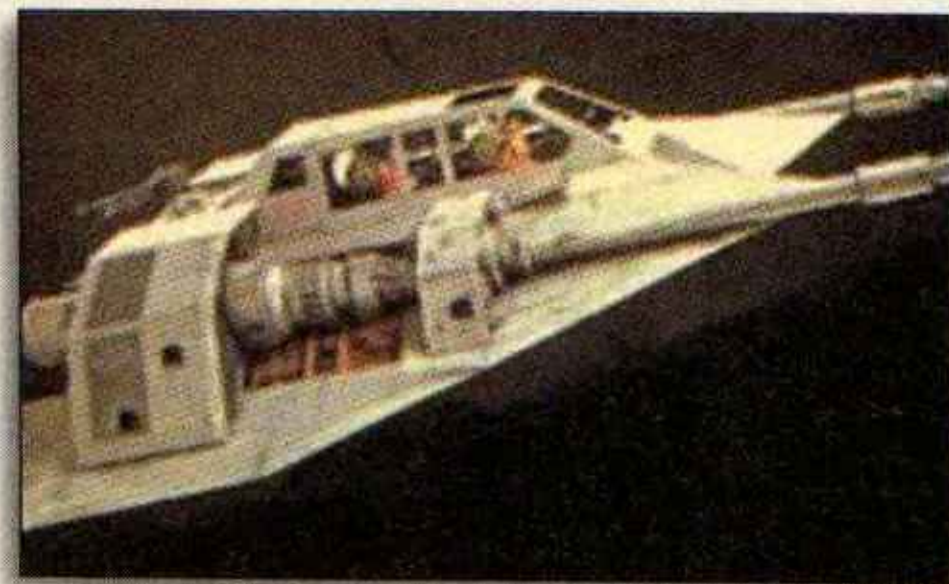
TECHNIQUE



LUDIQUE



Rogue Squadron



Star Wars, acte 2

Lucas Arts, en association avec Nintendo, accouche de Rogue Squadron. C'est le second jeu inspiré de « la Guerre des étoiles » depuis Shadows of the Empire. Un coup gagnant ?

Shadows of the Empire a été le premier jeu de la célèbre trilogie de George Lucas à être commercialisé sur Nintendo 64. L'action, variée, comportait du shoot aérien, mais aussi des phases de beat'em all empruntant même à la plate-forme. Ce n'est pas le cas de Rogue Squadron, qui, pour sa part, est un concentré de combats aériens. A l'ordre du jour,



Les explosions sont assez fidèles à la réalité, dans l'ensemble. Une fois explosée, la carcasse de votre ennemi reste parfois figée. ▼

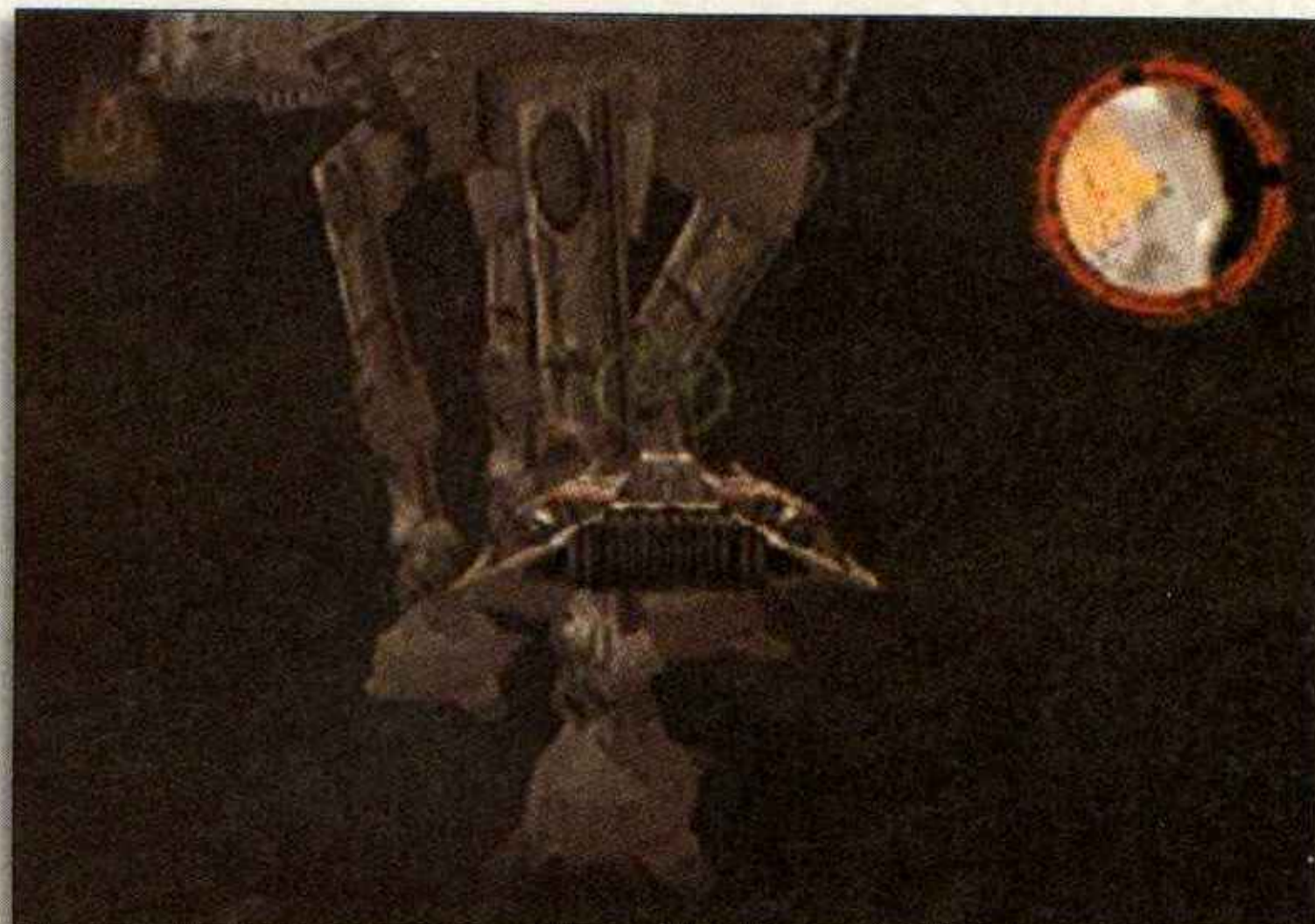
Les quadripodes sont, bien sûr, toujours présents. Comme dans Shadows of the Empire, vous devez leur ficeler les pattes. Bon courage ! ▼

▲ *Quand on vous tient ce genre de discours, c'est que vous avez été particulièrement mauvais !*

◀ *Un chasseur impérial qui ne fera plus de mal à personne !*

un peu plus de seize missions qui vont de la destruction pure et simple de l'ennemi jusqu'à l'escorte rapprochée de convois. Si les premières missions se finissent sans trop de problèmes, les suivantes ont un

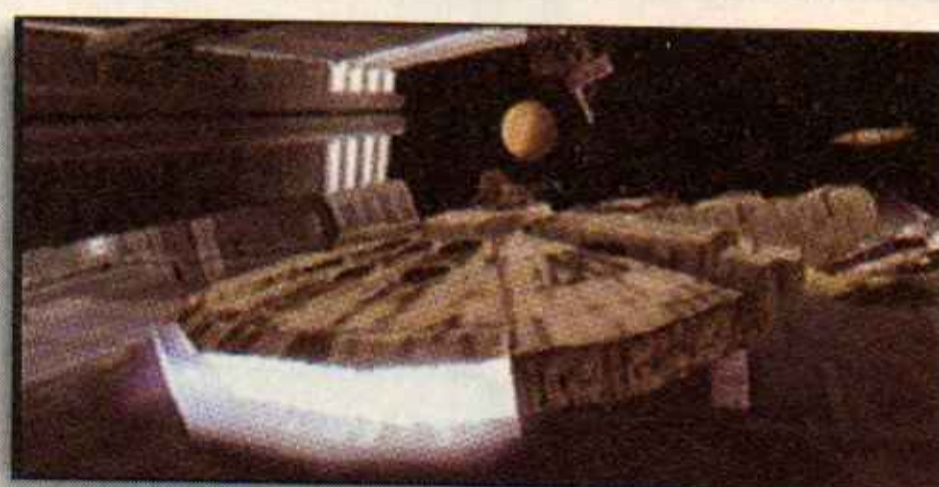
niveau de difficulté trop élevé. Ainsi, certaines opérations sont franchement décourageantes. L'autre défaut de Rogue, c'est le manque de sensations que l'on éprouve à piloter les différents vaisseaux de la flotte rebelle.



Graphismes améliorés

Zoom

A la base, les graphismes de *Rogue Squadron* sont plutôt moyens. Mais heureusement, à l'instar de *Turok 2*, le soft peut se jouer en haute résolution, grâce à l'Expansion pack, qui vous coûtera néanmoins dans les 200 F. Un investissement excessif pour un seul jeu. En compensation, d'autres softs utilisant ce procédé devraient sortir bientôt. Quoi qu'il en soit, le résultat est assez frappant, même si ce n'est pas très flagrant sur les photos.



▲ *Le Faucon millenium est sans conteste le vaisseau le plus puissant de la flotte rebelle. Mais, il n'est pas disponible au début du jeu.*

Ce qui frappe immédiatement, c'est la lenteur incroyable des vaisseaux ! Autant durant les phases de combats ce n'est pas trop gênant, car il faut même freiner pour chasser les adversaires, autant ça devient flagrant et même carrément énervant lorsqu'on se déplace simplement d'un point A à un point B. Il y a bien un bouton de boost. Mais, rien à faire, on a toujours l'impression de faire du sur place. Sinon, le pilotage est assez agréable. La jouabilité ne pose pas de problèmes. Vous n'avez pas à vous soucier des paramètres propres aux simulations de vol comme l'altitude ou le niveau de carburant. Vous vous déplacez et vous shootez. Point barre.

A propos des tirs d'ailleurs, ceux de base sont vraiment chips, quel que soit le vaisseau utilisé. Dommage. On aurait aimé qu'ils soient plus percutants, plus convaincants. Tous s'effectuent en dogfight, autrement dit sans aucun lock pour

vous venir en aide. A vous d'être le plus précis possible. Les graphismes, plutôt moyens à l'origine, sont disponibles en haute résolution pour ceux qui possèdent l'Expansion pack (voir encadré). Avec, le soft est clairement plus attrayant. La réussite de chaque mission est sanctionnée par une médaille de bronze, d'argent ou d'or, suivant vos performances dans divers paramètres comme le temps, la précision des tirs, le nombre d'ennemis abattus... ce qui apporte un aspect challenge assez stimulant. *Rogue Squadron* est un shoot 3D pas trop mal réalisé, mais qui manque un peu de variété pour drainer véritablement un large public. Quant aux amateurs de shoots, ils l'apprécieront sans doute, mais peut-être pas autant que *Lylat Wars*, par exemple.

▲ Outre le rapide briefing en début de mission, vous êtes régulièrement informé de la conduite à tenir.

Chon

65%

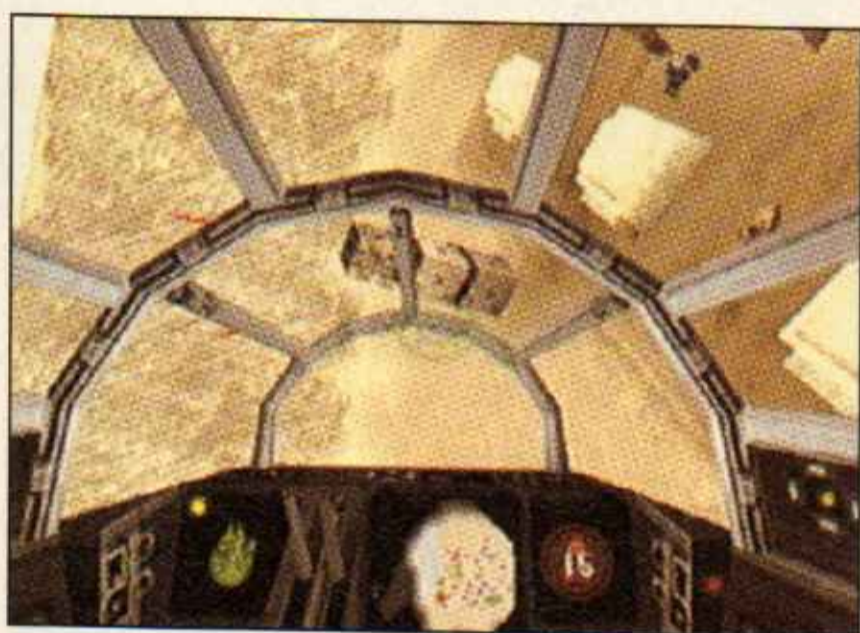
Résumé

Rogue Squadron est moins complet que son aîné. Il conviendra aux amateurs de shoots qui n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent depuis *Lylat Wars*.

Les vues

Zoom

Trois des cinq vues différentes qui sont à votre disposition. D'une manière générale, on retrouve la vue intérieure (du cockpit), assez réaliste mais moins évidente, et des vues extérieures, à diverses distances.



AVIS

■ **MCYAS** : Etant amateur de jeu de shoots, *Rogue Squadron* m'a tout de suite attiré. Les graphismes sont séduisants, les missions auxquelles je me suis essayé sont vraiment captivantes. J'ai aussi aimé le challenge pour obtenir les médailles. Il me rappelle *Lylat Wars*. Néanmoins, je pense que le soft n'est appréciable qu'avec le Rampack. Mais, j'aurais du mal à foutre 200 balles dans un accessoire alors qu'un jeu en coûte déjà 500. Faites vos choix, camarades !

DEVELOPPEUR
Lucas Arts

EDITEUR
Nintendo

TEXTES/VOIX
Français/anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Pile intégrée

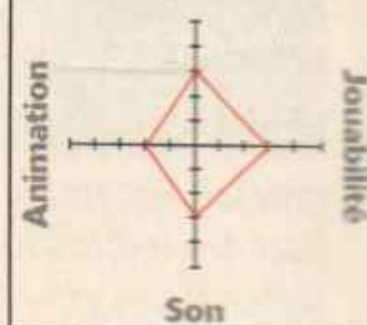
ACCESSOIRES
Kit Vibration

PRIX CONSEILLE
429 F

Graphisme 3
Animation 2
Son 2
Jouabilité 3
Intérêt 3
Convivialité 2
Difficulté 2
Durée de vie 2

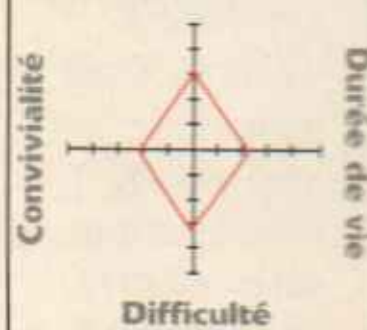
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



Civilization II

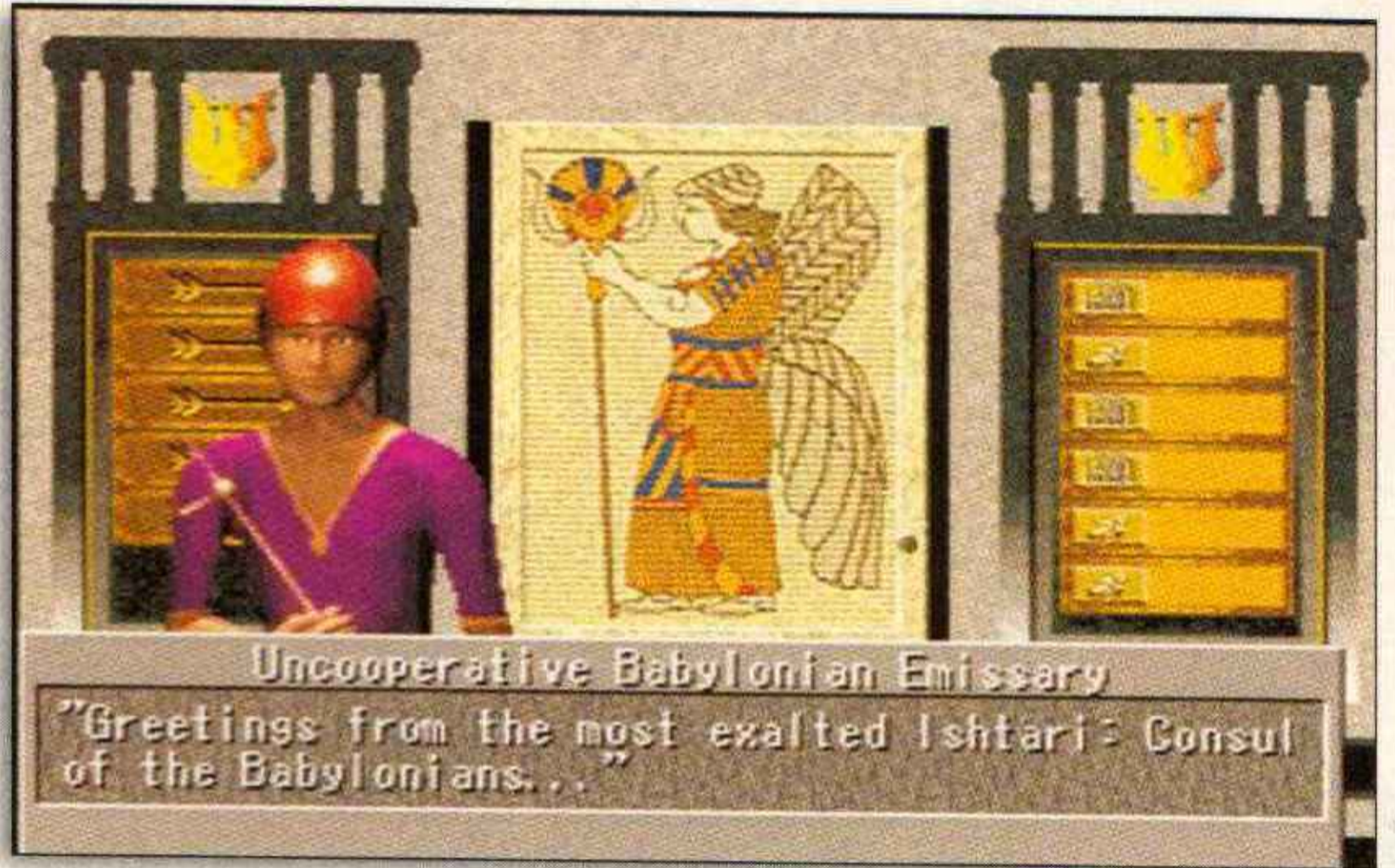


▲ Le bon développement d'une civilisation passe par l'aménagement du territoire par des ingénieurs.

Comment devenir maître du monde, par Sitting Bull !

Civilization n'est plus de toute première jeunesse. Mais, son concept original, son intérêt et la rareté de ce type de jeu sur PlayStation méritent d'être salués. Standing ovation.

L'aspect diplomatique est essentiel. Faites la paix avec les puissants et écrasez les faibles. ▶



J'ai découvert Civilization, il y a de ça plusieurs années, sur micro. Je ne compte plus les heures passées à réécrire des pages d'histoire où les Sioux envahissent l'Amérique et les Vikings se rendaient maîtres de Babylone ! Ce jeu extraordinaire avait d'ailleurs fait l'objet d'une adaptation remarquée sur... Super Nintendo. Les possesseurs de PlayStation vont avoir l'occasion de découvrir directement le second volet de ce titre, alliant stratégie et gestion, sur leur console fétiche.

N'attendez pas de prouesses techniques de la part de Civilization II. Il s'agit d'un jeu doté de graphismes qui peuvent paraître rébarbatifs. Mais, comme beaucoup de jeu de stratégie, il faut savoir faire fi de l'aspect esthétique pour le juger uniquement sur l'intérêt qu'il procure. Et, dans le cas de Civilization II, c'est du grandiose. Je me lance. Nous sommes 4000 ans avant J.-C. Après une centaine d'années d'errance, Little Bighorn est fondé. Commence alors une phase de développement de la capitale, qui doit produire



▲ La conquête des villes ennemies peut s'effectuer de trois façons : par la victoire militaire, par un travail de sape des espions ou, comble de la perfidie, par son achat pur et simple.

Le Conseil des ministres

Le Conseil, représenté par cinq ministres, se réunit régulièrement. Il est illustré par des séquences vidéo dont les acteurs revêtent différents costumes en fonction des époques. Le ministre de la Guerre réclame sans cesse de nouvelles unités, tandis que celui de l'Economie insiste sur le



développement du commerce extérieur. Le ministre de la Science exige que plus de crédits soient alloués à la recherche, alors qu'Elvis veille au bonheur des citoyens en insistant sur la qualité de vie.

En clair, ils ne sont jamais d'accord. Seule madame le ministre des Affaires étrangères tempère un peu le tout.



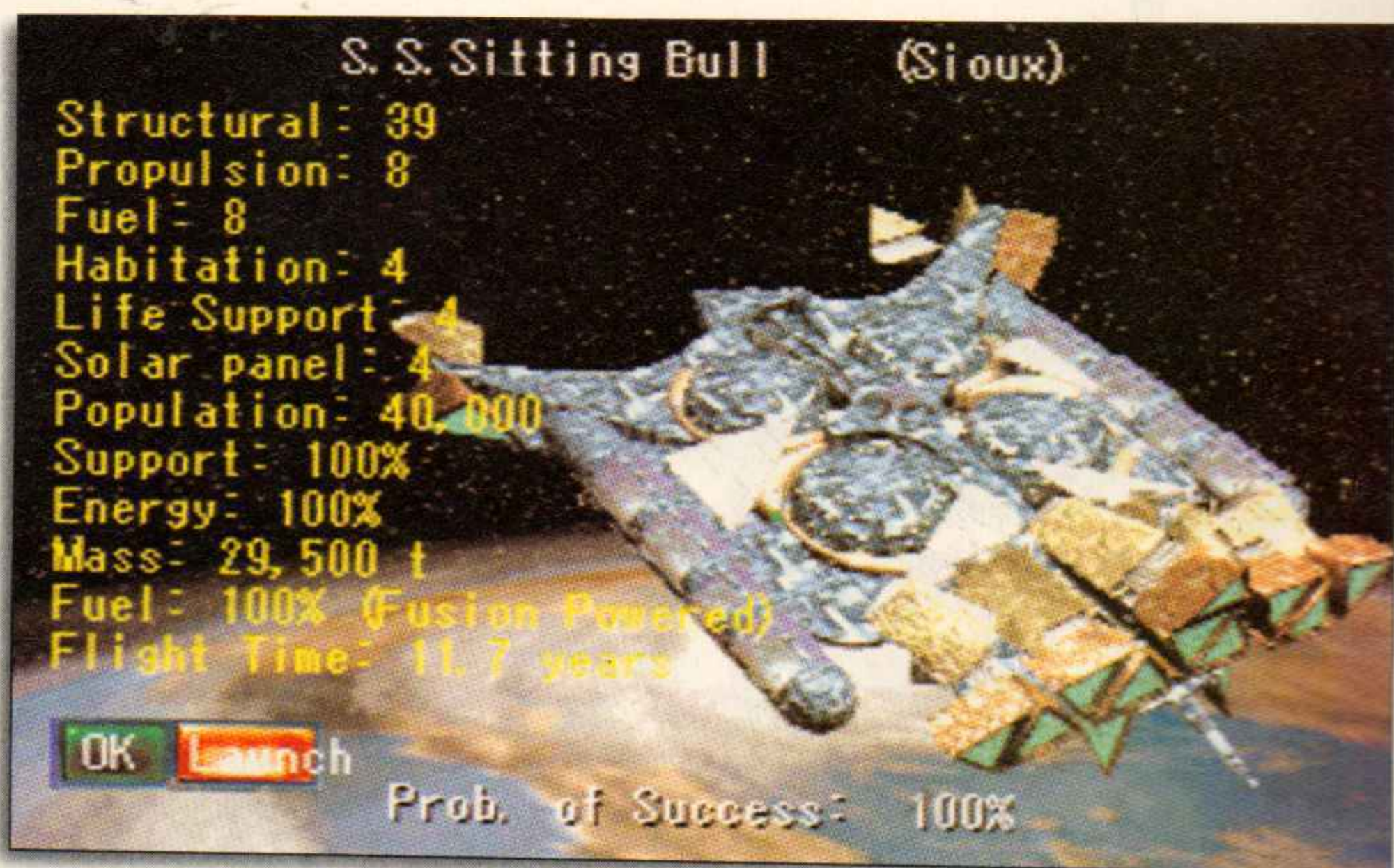
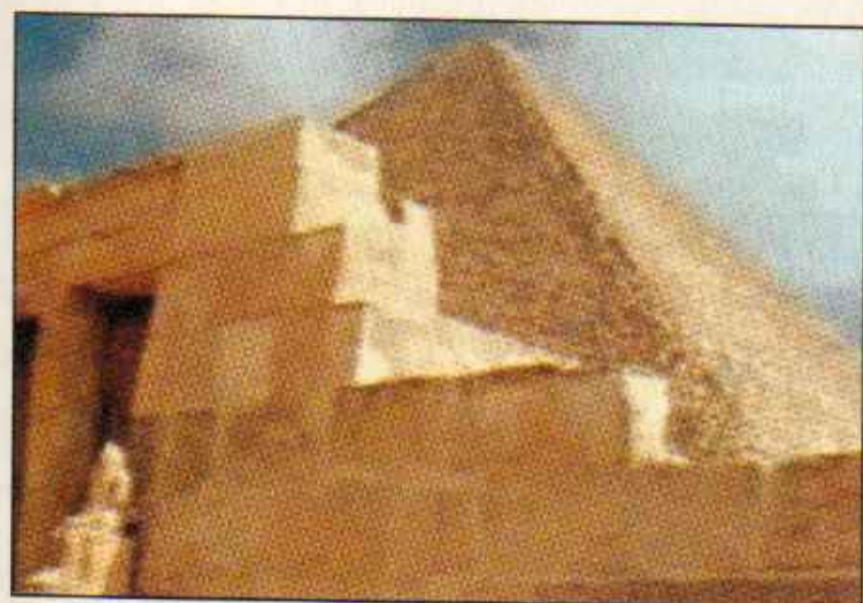
L'amélioration des villes

Voici Little Bighorn, capitale des Sioux, à 140 ans d'écart. En 1828, la glorieuse civilisation indienne existe depuis 5800 ans et sa capitale est prospère. 140 ans plus tard, en 1968, la progression exponentielle de la technologie a été telle que les infrastructures de la ville ont quasiment doublé et se sont nettement améliorées. Dans ce même laps de temps, en 1930 exactement, plusieurs divisions de blindés, menées par Sitting Bull en personne, sont entrées dans Washington !



Quelques merveilles

L'évolution des civilisations passe par des découvertes de base qui, une fois combinées, engendrent la construction de merveilles (la maçonnerie et la construction permettent, par exemple, de bâtir les pyramides). Les merveilles ne sont pas limitées à celles de l'Antiquité, car de grandes réalisations de la Renaissance et de l'ère moderne sont également considérées comme telles. Ainsi, le Colosse de Rhodes, les Jardins suspendus sont des merveilles au même titre que le théâtre de Shakespeare, les expéditions de Magellan et de Marco Polo ou encore le voyage de Darwin et le programme Apollo. Ces découvertes font l'objet d'une petite cinématique.



▲ *Votre empire est florissant. Les citoyens heureux viennent enrichir spontanément l'intérieur de votre palais.*

des ressources alimentaires pour accroître sa population, des matières premières pour construire des unités, et, plus généralement, des infrastructures.

Immédiatement la magie opère, m'envoûtant corps et âme, au point de perdre toute notion de temps.

UNE DUREE DE VIE RECORD

J'envoie des unités militaires explorer le monde et des colons pour fonder de nouvelles villes. Pendant ce temps, les savants s'échinent à découvrir la roue, le travail du fer ou la poterie. Les siècles passent. La carte du monde commence à se dessiner petit à petit, la science et le commerce avancent, des civilisations naissent, sont à leur apogée ou alors s'effondrent. Elles tournent, comme dirait Galilée. Les siècles passent, la démographie augmente et la résolution des tours de

L'invention de la navigation a définitivement contribué à la découverte géographique du monde. ▼

l'adversaire commence à durée. Mais, cela reste dans le domaine du supportable. Outre les lacunes sonores, le seul véritable défaut de ce jeu, de conception américaine, réside dans le fait qu'il faut s'inspirer



du système capitaliste pour gagner. En aucun cas, une monarchie, encore moins une dictature, n'est en mesure de gagner sur le long terme. Néanmoins, il est possible de modifier tellement d'autres paramètres, dans ce jeu, que l'on peut varier les parties à l'infini. J'attends avec impatience le bouclage pour replonger dans une nouvelle partie, et ce, six ans après avoir découvert ce jeu ! Ça c'est de la durée de vie !

▲ *L'objectif final est la colonisation des étoiles, ce qui représente une vingtaine d'heures de jeu en mode Facile.*

**Wolfen,
le Conquérant,
le Grand, le Sage, le Divin**

80%

Résumé

Le jeu permet de réécrire des pages de l'histoire du monde, mais pas de changer le cours de l'évolution du modèle politico-économique américain.

DEVELOPPEUR
Microprose

EDITEUR
Activision

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

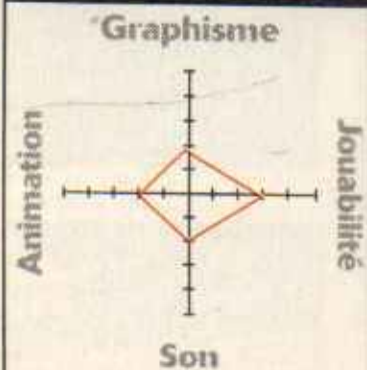
SAUVEGARDE
Oui

ACCESSOIRES
Memory Card

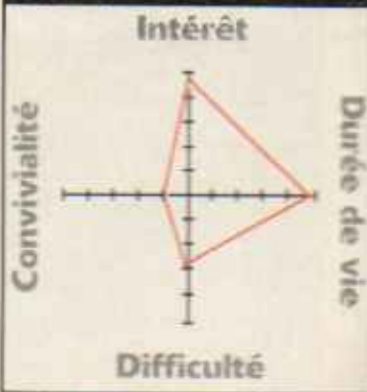
PRIX CONSEILLE
NC

Graphisme 2
 Animation 2
 Son 2
 Jouabilité 3
 Intérêt 5
 Convivialité 1
 Difficulté 3
 Durée de vie 5

TECHNIQUE



LUDIQUE



Absolute Football



La mémoire du foot

Face au Brésil du roi Pelé, l'équipe de France des Zidane et Deschamps n'aurait peut-être pas été aussi dominatrice. ►

Depuis le temps qu'on l'attendait. Le voici enfin ! Absolute Football, le jeu de foot signé Virgin, est maintenant disponible sur PlayStation. Un ballon en or massif.



A première vue, Absolute Football est un jeu de foot comme il en existe beaucoup sur PlayStation. A première vue, seulement... Car, en observant un peu, on se rend compte qu'il est, en fait, basé sur un concept original qu'aucun autre soft n'avait exploité. Il vous propose, ni plus ni moins, de revivre toutes les Coupes du monde depuis – tenez-vous

bien – 1958 ! A l'époque, l'équipe de France, emmenée par le trio Kopa-Fontaine-Piantoni, avait terminé à la troisième place, derrière le Brésil et la Suède. La France entière ne se doutait pas qu'elle devrait patienter encore quarante longues années avant d'être à son tour couronnée. Mais, avec le soft de Virgin, vous pouvez réécrire

l'histoire, et même gagner toutes les Coupes du monde, si ça vous chante. Toutes les dates et lieux des matchs (qualifications et tournois) sont fidèles à la réalité. Les règlements sont évidemment différents en

Zoom **Un but type**

Marquer sur un corner n'est pas trop difficile. Il suffit de marteler le bouton de tir dès que le coup est tiré. Mais, c'est toujours très agréable de revoir l'ensemble de l'action au ralenti.



Légendes vivantes

Après un rapide sondage à la rédaction, destiné à élire six joueurs de légende, de nationalités et d'époques différentes, voici le Top 6 des vedettes les plus citées, avec leur nationalité, les Coupes du monde auxquelles ils ont participé (même comme remplaçants) et les caractéristiques que les développeurs leur ont attribuées.

1 Pelé

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

PELÉ (BRÉSIL 58/62/66/70)
Incontournable ! Le roi Pelé est, aujourd'hui encore, considéré par beaucoup comme le plus grand footballeur du siècle. Même son jeune compatriote Ronaldo est encore loin du compte...

4 D Maradona

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

DIEGO MARADONA (ARGENTINE 78/82/86/90/94)
L'attaquant le plus doué qu'ait connu l'Argentine. Court sur pattes, très rapide et extrêmement doué. A vu sa carrière un peu ternie par un but marqué de la main, au Mondial 90, et ses nombreux déboires avec la cocaïne.

2 J Cruyff

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

JOHAN CRUYFF (HOLLANDE 74/78)
Autre personnage ayant laissé une empreinte de géant dans les surfaces de réparation, Cruyff. Bien que n'ayant disputé que deux Coupes du monde, il fut la figure emblématique de la redoutable école hollandaise.

5 Z Zidane

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

ZINEDINE ZIDANE (98)
Cela aurait pu être Fontaine ou Platini. Mais, en raflant toutes les récompenses cette année, Zizou s'est logiquement imposé à nous comme LE joueur français. Ses deux buts, en finale, ont achevé de le rendre définitivement populaire.

3 F Beckenbauer

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

FRANZ BECKENBAÜER (RFA 66/70/74)
Celui que l'on surnommait le kaiser est l'Allemand qui a marqué le plus les esprits, même si le souvenir de Seeler (58/62/66/70) reste encore très vivace outre-Rhin.

6 R Baggio

Vitesse	██████████
Endurance	██████████
Précision	██████████
Puissance	██████████
Têtes	██████████
Passes	██████████
Contrôle	██████████
Créativité	██████████
Vigilance	██████████
Tacles	██████████

ROBERTO BAGGIO (ITALIE 90/94/98)
Impossible d'établir un Top 6 sans présenter d'Italien ! Là encore, le choix était large. C'est finalement Roberto Baggio - à ne pas confondre avec Dino -, l'un des attaquants les plus percutants de cette décennie, avec Alessandro Del Piero.



sement, Absolute Football est également agréable à jouer. On peut réaliser de belles actions, sans être un pro du paddle, et les commandes ne sont ni trop simplistes, ni trop complexes. Juste comme il faut. Un système de jauges, proche de celui utilisé dans les jeux de golf, permet, lors des coups de pied arrêtés, de doser la puissance des tirs, et de mettre de l'effet de manière précise. Avec un entraînement patient, on peut même réussir des corners rentrants. Pourtant, le soft de Virgin contient un petit défaut : on ne peut pas nommer des tireurs de coups francs, comme dans ISS, par exemple. Ce n'est qu'un détail, certes, mais qui devient gênant pour les puristes qui jouent la France millésime 82 (par exemple) et que ce n'est pas Platini qui assure les coups francs (expert en la matière). Mais bon, Absolute Football reste un bon titre, dont l'intérêt majeur réside dans son côté historique, très intéressant. Cet aspect, à lui seul, motive l'achat du jeu pour tous les mordus de ballon rond. Ils ne le regretteront pas un instant, réalisant tous les matches dont ils ont pu rêver, en faisant, par exemple, s'affronter des équipes séparées par plusieurs générations. Le rêve devient enfin réalité.

▲ Pour les Coupes de 58 et 62, l'image est en noir et blanc. Ici, on voit Just Fontaine, le meilleur buteur de l'histoire en une Coupe du monde (13 buts).



◀ Avec tout le respect que j'ai pour Marius Trésor, au temps de l'ère Platini, aucun autre joueur n'aurait, même en pensée, tiré un coup franc à sa place !

Tous ces noms ne disent sans doute pas grand-chose aux plus jeunes d'entre vous. Mais, moi, ça me rappelle de grands souvenirs. Sniff ! ▼

fonction de l'époque choisie. Mais, les bases de données, énormes, ne s'arrêtent pas là, puisque le jeu comprend plus de 1 000 équipes avec les véritables noms des 16 000 joueurs ! Oui, Absolute Football est une vraie mine d'informations pour tous les fans de foot qui souhaiteraient connaître une date précise, recouvrant cette période, ou retrouver le nom d'un joueur qu'ils appréciaient étant gamins. Néanmoins, cet aspect didactique, tout appréciable qu'il soit, n'est pas suffisant pour créer un bon jeu. Fort heureu-



Chon **80%**

Résumé
Basé sur un principe inédit, ce jeu comprend une foule de données et dispose d'une bonne jouabilité. Les vrais fans du ballon rond ne pourront pas y résister !

DEVELOPPEUR Crimson	TECHNIQUE Graphisme Animation Son Jouabilité	
EDITEUR Virgin Interactive		
TEXTES/VOIX Français		
JOUEURS 1 à 4		
SAUVEGARDE Memory Card		
ACCESSOIRES Dual Shock	LUDIQUE Intérêt Convivialité Durée de vie Difficulté	
PRIX CONSEILLE NC		
Graphisme		4
Animation		3
Son		3
Jouabilité	3	
Intérêt	5	
Convivialité	3	
Difficulté	3	
Durée de vie	5	

Zelda GB Dx



Link rêve en couleurs

Le voici enfin, le Zelda Game Boy en couleurs ! Alors, vous êtes prêt à vous replonger dans le meilleur épisode des aventures de Link ?



▲ Le troc existait déjà dans Zelda GB, il permettait d'obtenir la meilleure épée.



▲ Parmi la multitude d'objets, les bottes de vitesse sont un grand classique que j'apprécie particulièrement.

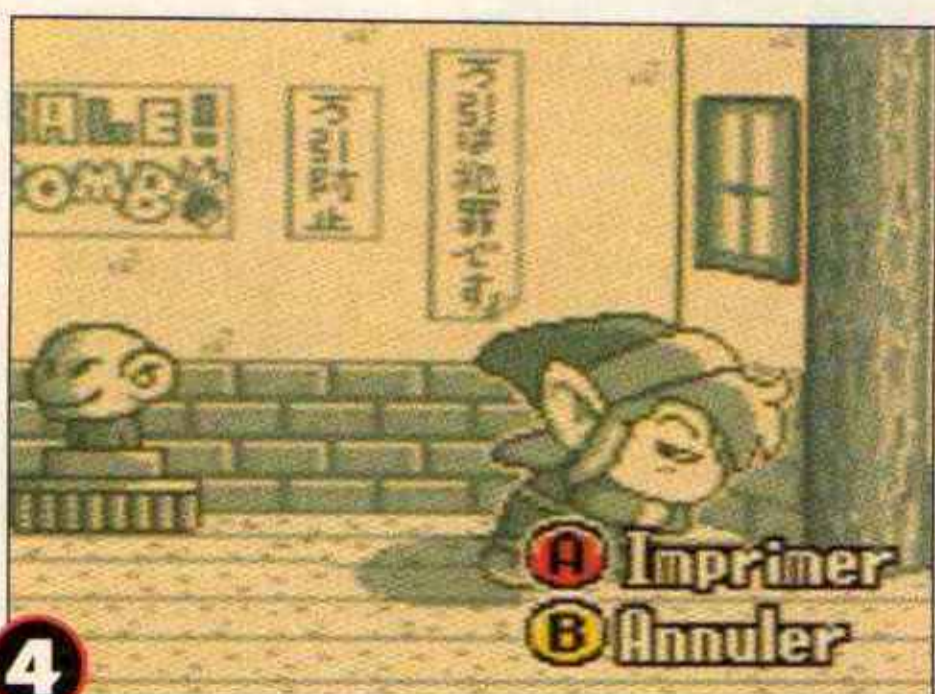
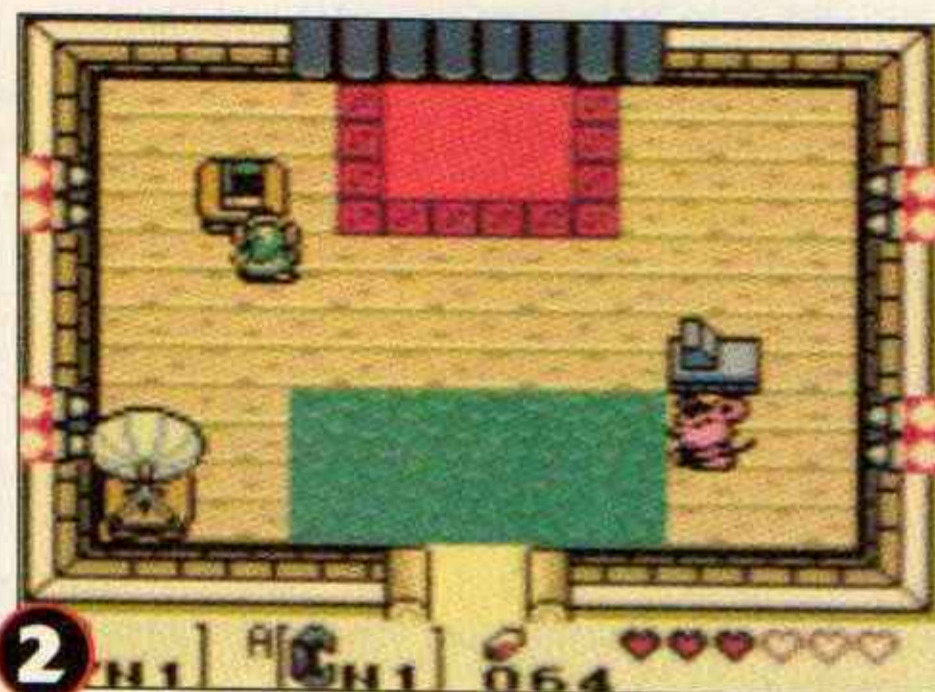
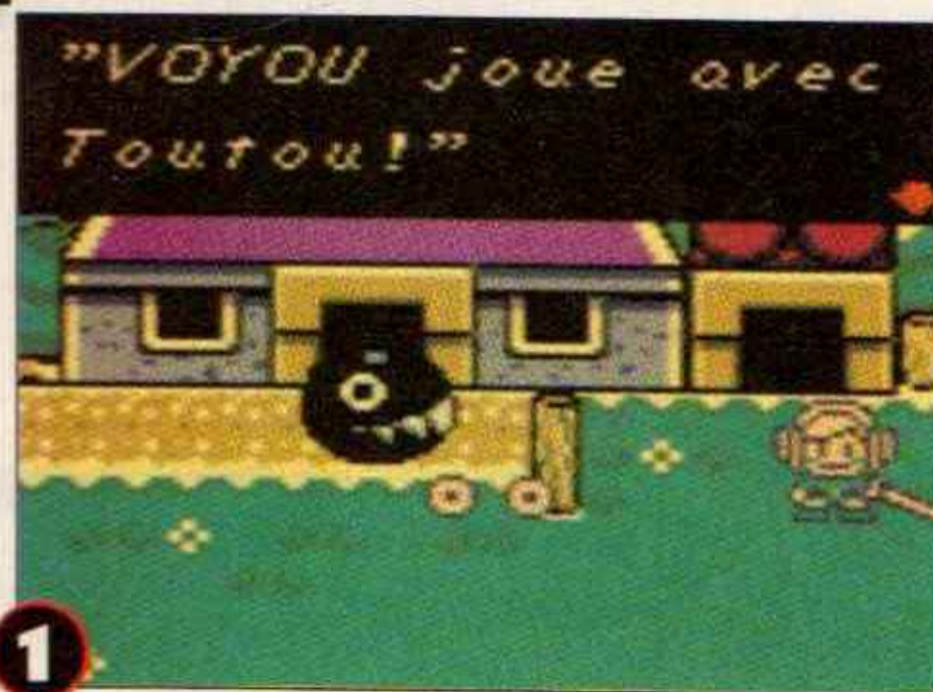
C'était en 95, une bombe de Nintendo explosait dans le monde du jeu vidéo. C'était encore une fois grâce à Zelda que l'éditeur japonais imposait son savoir-faire à l'ensemble des joueurs de la planète. Pour pallier les faiblesses graphiques de la Game Boy (par rapport à une console de salon), la bande de Miyamoto avait misé sur un scénario excellent et original. Link s'échoue sur une île inconnue après un long voyage en mer, tout le jeu consistant à récupérer les instruments du rêve afin de réveiller le Poisson Rêve, et par là même, le

héros. Les rebondissements et les nombreuses sous-quêtes ont très largement contribué à sa longue durée de vie. Voici donc la version couleur de Link Awakening, et c'est avec passion que je me suis replongé dans cette aventure. Premier constat, la finesse des graphismes saute aux yeux, mais les musiques ont mal vieilli, la puce sonore n'ayant pas été améliorée. Au fur et à mesure de ma progression, les différents détails de l'aventure me sont revenus à l'esprit : le sauvetage de Toutou, la quête des coquillages ou encore la

recherche des cinq feuilles d'or, ce qui m'a permis de confirmer ce que je ressentais après avoir terminé la version N64. Ce Zelda est bien le plus riche et le plus intéressant de toute la série. Alors, si vous ne le connaissez pas encore, courez vite vous le procurer. Dans le cas contraire, redécouvrez-le avec plaisir, surtout qu'un donjon supplémentaire et une quête de 12 photos (imprimable sur le Game Boy Printer) ont été ajoutés. Cool, non ?

Souris, t'es sur la photo !

La quête des photos est l'un des plus de cette version. Après qu'une scène a été photographiée (1), il faut retourner chez le photographe (2) et admirer les photos dans l'album souvenir (3 et 4).



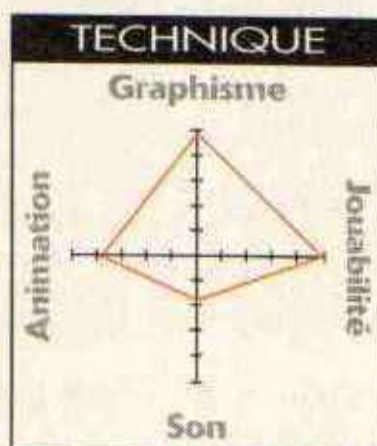
Wonder, jamais réveillé

90%

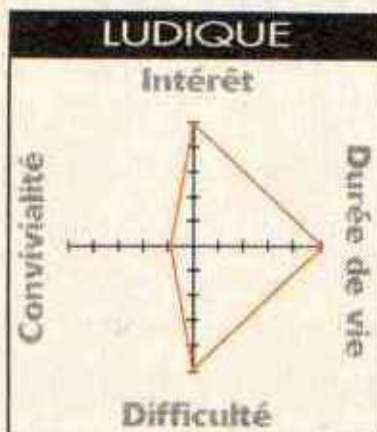
Résumé

Basé sur un scénario original pour un Zelda, Link Awakening est, à mon avis, le meilleur jeu réalisé sur Game Boy. A découvrir ou redécouvrir.

DEVELOPPEUR
Nintendo
EDITEUR
Nintendo
TEXTES/VOIX
Français
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Pile
ACCESSOIRES
Game Boy Printer
PRIX CONSEILLE
249 F



Graphisme 5
Animation 4
Son 2
Jouabilité 5
Intérêt 5
Convivialité 1
Difficulté 5
Durée de vie 5



Spécial ZELDA

dans

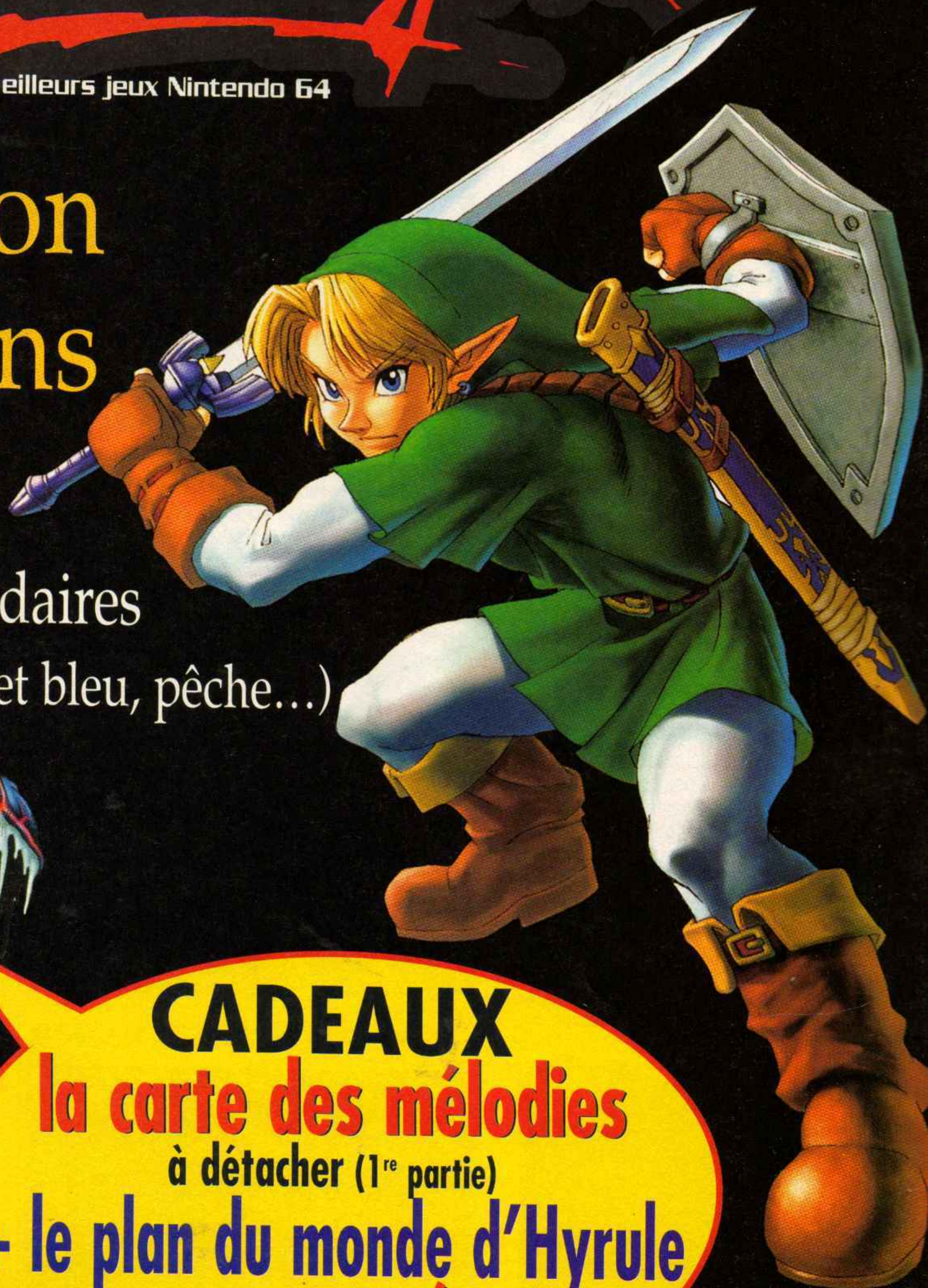
64 FEVER

Les plans et astuces des meilleurs jeux Nintendo 64

La solution
et les plans
complets

+ les quêtes secondaires

(Skulltulas d'or, poulet bleu, pêche...)



CADEAUX

la carte des mélodies

à détacher (1^{re} partie)

**+ le plan du monde d'Hyrule
en poster géant**

(2^e partie)

1^{re} partie
et 2^e partie :
chez tous les
marchands de journaux

Populous



▲ L'une des meilleures stratégies : créer des prêtres et des guerriers, puis... A L'ATTAQUE !

Ou comment devenir dieu

Sorti il y a près de dix ans, Populous nous revient dans une nouvelle version PlayStation. Alors, les dieux vieillissent-ils bien ?

Cette fois, fini les aplanissements de terrain et la mégalomanie divine. Vous endossez le rôle d'une chamane (une sorcière-vaudou) dans le but d'atteindre le statut de divinité. Pour cela, vous devrez conquérir les différentes lunes et planètes qui composent le système solaire. La chamane a la faculté d'utiliser la « mana » en adorant, ainsi que son peuple, les diverses idoles disséminées dans le monde. Ces idoles sont de trois types : les totems, les têtes de mort (!) et les pyramides. Sachant qu'en face l'ennemi fourbit ses armes, vous devrez commencer sagement, en créant d'abord des emplacements pour les huttes de vos hommes ; puis en construisant un camp d'entraînement pour les transformer en guerriers. Plus tard, d'autres édifices seront disponibles, comme les tours de guet ou un temple pour multiplier les prêtres. Vous voyez, Populous est loin de renouveler le genre. Malgré cela, on trouve de très bonnes idées comme les prêtres, qui peuvent convertir les guerriers des autres tribus, la création d'aréostats, la possibilité d'utiliser des magiciens et bien d'autres. De plus, comme pour l'ancien Populous, cette version est



très scotchante et les heures passent sans que l'on s'en aperçoive. Il est dommage que tous ces atouts soient desservis par une réalisation médiocre et des graphismes tramés et laids. De plus, les 15 blocs que la sauvegarde prend n'arrangent pas les choses, sans compter que la souris n'est pas gérée. Quand on observe la version PC, on est

▲ Il n'y a vraiment que dans l'intro ou dans les images de chargement que les graphismes sont beaux.

en droit de se dire que celle de la Play a été prise légèrement par-dessus la jambe, ce qui est bien regrettable !

Wonder, appelez-moi dieu !

70%

L'un des premiers sorts récupérés permet de construire des bandes de terre formant un pont entre deux terrains. ▼



L'invocation de dragons donne une option importante sur la victoire finale. ▼



▲ Certaines idoles sont bien cachées. Alors, fouillez-bien pour les découvrir.

Résumé

Ressemblant de loin à ses ancêtres, ce Populous reste très captivant. Cependant, il est dommage que les graphismes et l'animation ne suivent pas.

DEVELOPPEUR

Bullfrog

EDITEUR

Electronic Arts

TEXTES/VOIX

Français

JOUEUR

1

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Dual Shock

PRIX CONSEILLE

369 F

Graphisme 2

Animation 2

Son 4

Jouabilité 5

Intérêt 4

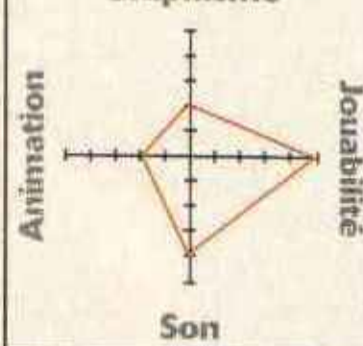
Convivialité 1

Difficulté 4

Durée de vie 3

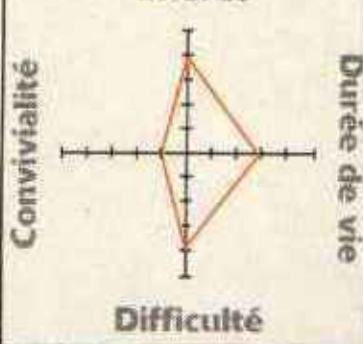
TECHNIQUE

Graphisme

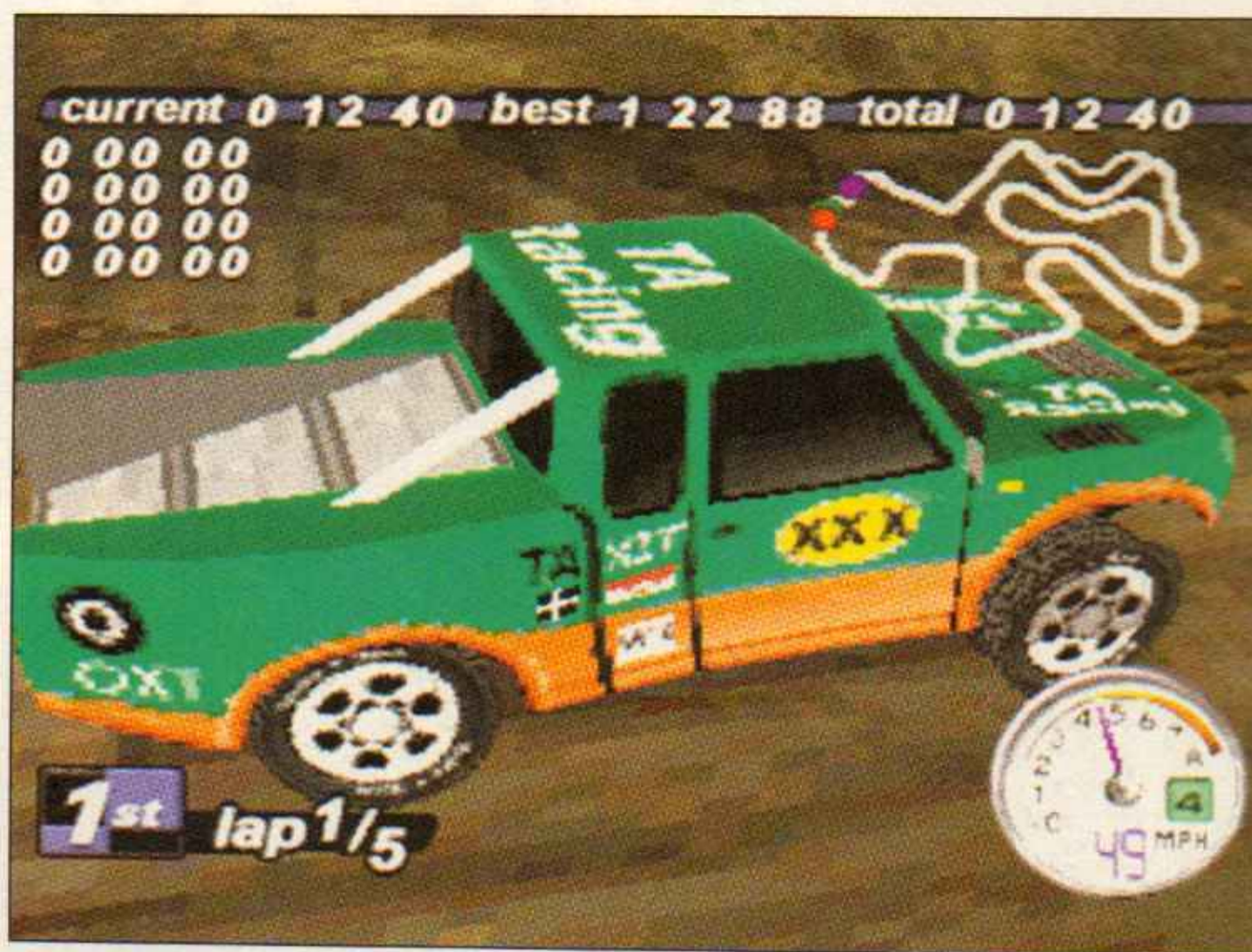


LUDIQUE

Intérêt



Rally Cross 2



Rodéo mécanique

Commercialisé dans le courant de l'été 97, Rally Cross avait surpris son monde par son aspect arcade et spectaculaire. Le second volet semble conserver le même esprit. Un chrono moyen.

Dans Rally Cross premier du nom, comme dans ce deuxième opus, ce qui est vraiment fun, c'est l'élasticité des voitures. D'accord, vous pouvez toujours durcir les suspensions dans le menu réglage, qui est simple et complet à la fois. N'empêche, les petits bolides conservent toujours une fâcheuse tendance à rebondir de manière exagérée, et effectuent surtout un nombre impressionnant de tonneaux. Résultat, la prise en main n'est pas instantanée. On galère pas mal, au début. Mais, après une période d'entraînement, on commence vraiment à s'amuser. Les tonneaux et autres cascades



▲ En mode Suicide, les trois autres concurrents roulent en sens inverse. Tâchez de les éviter si vous ne voulez pas subir des ralentissements.

abondent dans un concert métallique. Heureusement, une touche permet de remettre rapidement la voiture d'aplomb, si celle-ci vient à



▲ Le menu qui permet d'éditer ses propres circuits augmente la durée de vie. Toutefois, il aurait pu être plus complet.



▲ Pour éviter certains obstacles, il faut parfois rouler au ralenti.

s'immobiliser sur le toit, ce qui est plutôt monnaie courante. Le jeu comprend une dizaine de circuits, que l'on peut prendre dans les deux sens, mais également un éditeur permettant de se fabriquer des tracés sur mesure. Un mode très intéressant, mais hélas un peu limité, notamment en matière de virages. Question voitures, vous avez le choix entre une dizaine de véhicules, répartis en deux catégories : course et 4 x 4. Bilan, Rally Cross 2 est un petit jeu de caisses, axé

arcade, plutôt sympa, qui permettra de passer un bon moment et qui n'a pas la prétention de damer le pion aux spécialistes du genre. De plus, il ne propose pas de gros changements par rapport à la première version.

60%

Chon

Résumé

Comme son prédécesseur, Rally Cross 2 est un jeu de course assez fun, plutôt arcade, mais qui n'apporte rien de novateur. Ce n'est pas Gran Turismo mais c'est quand même rigolo !

DEVELOPPEUR

Idol Minds

EDITEUR

Sony

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

1 ou 2

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Aucun

RIX

299 F

Graphisme

3

Animation

3

Son

3

Jouabilité

3

Intérêt

3

Convivialité

4

Difficulté

2

Durée de vie

3

TECHNIQUE

Graphisme

3

Jouabilité

3

Son

3

Intérêt

3

Durée de vie

4

Difficulté

2

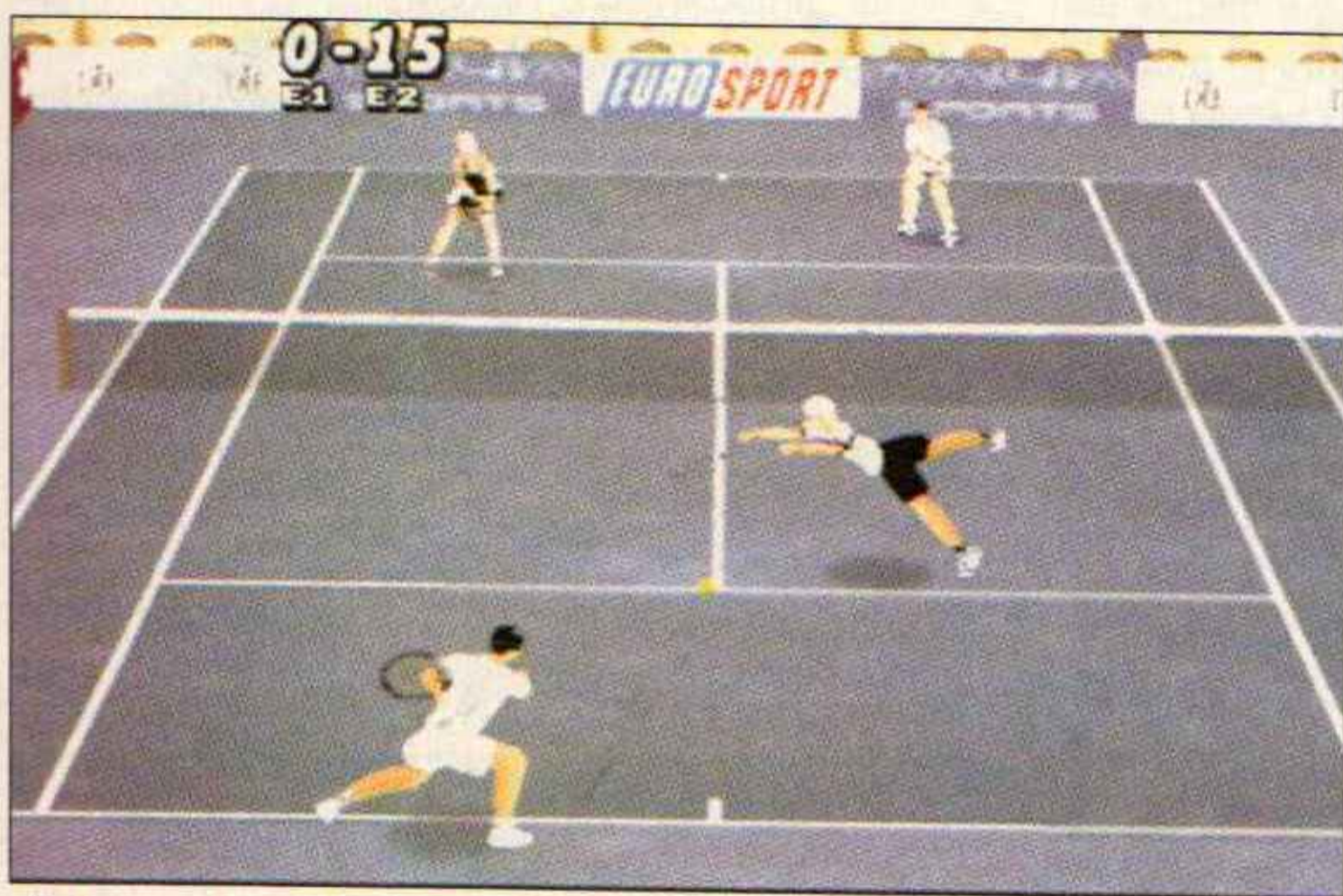


▲ Dans le mode Deux joueurs on peut affronter un adversaire qui roule en sens inverse. Très fun.

All Star Tennis '99

Jeu, set et match

Aucun jeu de tennis n'est sorti officiellement sur Nintendo 64. Ubi Soft s'empare du court vide avec All Star Tennis '99. Saisissez la balle au bond.



▲ Les matchs en double sont plutôt bien gérés.



► Le court, qui se situe en Grèce, vous propose de jouer sur le bitume brûlant. Sortez les pommades !

Dans le genre tennis, AST '99 s'oriente dans le classique. Les persos ne sont pas particulièrement nombreux, mais reprennent quelques personnalités du tournoi ATP tels que Chang, Krajicek ou encore Novotna. Une fois sur le terrain, on se rend compte que l'animation a été spécialement soignée, même si par moments les coups sont anormalement longs à sortir. On s'habitue rapidement au timing imposé. Les courts, quant à eux, vous feront voyager de la Californie jusqu'en France (salle omnisports de Bercy et non Roland Garros) en passant

par le soleil torride de l'Arabie saoudite. Unique innovation au tableau un mode Bombe : à chaque fois que la balle touche le sol, une bombe apparaît et explose dans les cinq secondes qui suivent. Ce mode est lamentable. Heureusement qu'il ne nuit pas à l'intérêt général du soft qui reste, dans l'ensemble, convenable. Si vous ne possédez



► Le mode Bombe est lamentable. On en demeure médusé. Que rajouter de plus ?



► Ouille, ça fait mal ! J'ai l'horrible impression qu'il y a un long moment de réaction entre l'instant où j'appuie sur le bouton et celui où le perso plonge. C'est énervant !



► La traditionnelle poignée de main, en fin de match, symbolise le fair-play. Sauf que là on ne s'échange pas les maillots !

qu'une Nintendo 64 et que vous aimez les jeux de tennis, AST '99 saura vous satisfaire. A vous de monter au filet.

McYas

Je t'ai déjà dit, Flo, arrête de m'appeler « mon chou »... Ça fait vinch !



Résumé

All Star Tennis '99 est un soft bien réalisé, qui ne manquera pas de faire le bonheur des tennismen en herbe, d'autant que c'est le seul qui figure sur la console de Nintendo.

DEVELOPPEUR

Smart Dog

EDITEUR

Ubi Soft

TEXTES/VOIX

Français

JOUEURS

1 à 4

SAUVEGARDE

Rumble pack

ACCESSOIRES

Aucun

PRIX CONSEILLE

NC

Graphisme

3

4

3

3

3

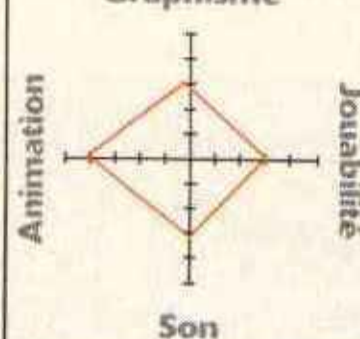
3

3

3

TECHNIQUE

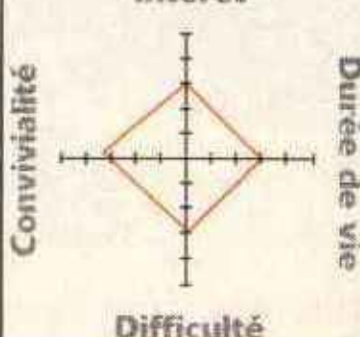
Graphisme



Son

LUDIQUE

Intérêt



Difficulté

**Où tu veux,
Quand tu veux,
Si t'as le téléphone, t'as l'astuce.**

08 36 68 77 33

**Chez toi ou sur ton mobile,
toutes les astuces et soluces de jeux
PlayStation, N64, Saturn, PC, Game Boy...**

et aussi par minitel

36.15 Player One

Monkey Hero



La scène cinématique d'introduction est de bonne qualité. Elle est présentée comme un générique de dessin animé. ▶

Le livre dont vous êtes le héros

Monkey Hero, de Take 2, ose défier les RPG mastodontes sur Play. Au fait, on l'attend depuis combien de temps celui-là ? Oh, quelques années lumière, sinon plus !

Au royaume des rêves, le monde est menacé par le roi des cauchemars. Vous jouez le personnage de Monkey, et vous devez retrouver les pages d'un livre magique, afin d'anéantir le méchant. Eh bien, ça ne nous mène pas très loin toute cette



▲ Seize donjons parsèment l'aventure. Un long voyage en perspective.

« Sorry, I don't speak english. » OK, le jeu met du temps à sortir, mais ils auraient pu le traduire ! ▼



▲ La carte du royaume possède un style graphique très BD.



▲ Votre bâton ne sert pas qu'à taper sur les ennemis. Avec celui-ci, vous pourrez aussi voler un court instant, ce qui vous permettra d'atteindre des plateformes inaccessibles.

histoire ! Généralement, les RPG se forment une magie toute particulière grâce à leur scénario. Or, celui de Monkey Hero est vraiment en deçà de ce que l'on pouvait espérer. Par ailleurs, les textes sont intégralement en anglais, ce qui est loin de pousser les joueurs à s'immerger totalement dans l'ambiance. Malgré tout, ce jeu possède de bonnes qualités techniques. Même si l'animation n'est pas exempte de tous reproches, les graphismes, très colorés, sont bons et le perso se manie très bien. En fait, ce qui fait le plus d'ombre à Monkey Hero, ce sont les autres RPG sur PlayStation. Wild Arms ou Breath of Fire 3, par exemple, sont nettement meilleurs. De plus, Monkey Hero aurait dû sortir il y a déjà un bon moment, ce qui lui aurait donné un intérêt, mais ce n'est pas le cas. Dommage !

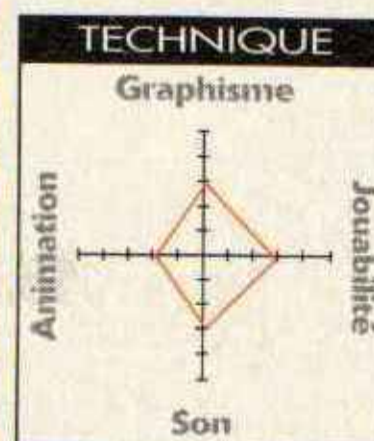
McYas,
le scélérot

48%

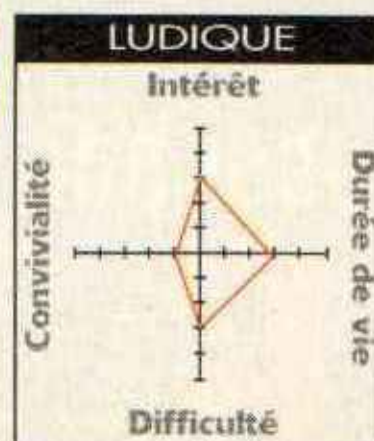
Résumé

L'ensemble reste très moyen. Si vous êtes un fanatique de RPG, achetez plutôt Breath of Fire 3, qui le surclasse. Sinon, veillez à l'essayer avant de l'acheter.

DEVELOPPEUR Blam !
EDITEUR Take 2
TEXTES/VOIX Anglais
JOUEUR 1
SAUVEGARDE Memory Card
ACCESSOIRES Dual Shock
PRIX CONSEILLE 349 F



Graphisme	3
Animation	2
Son	3
Jouabilité	3
Intérêt	3
Convivialité	1
Difficulté	3
Durée de vie	3

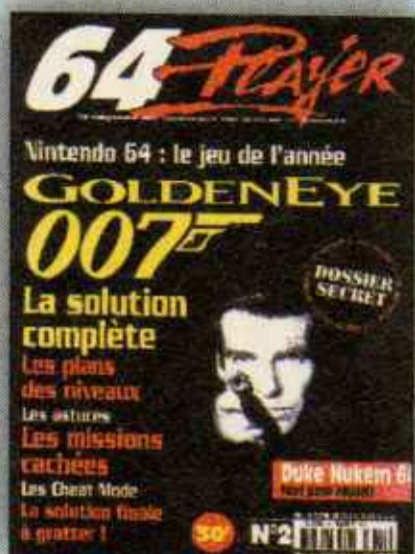


commandez les anciens numéros

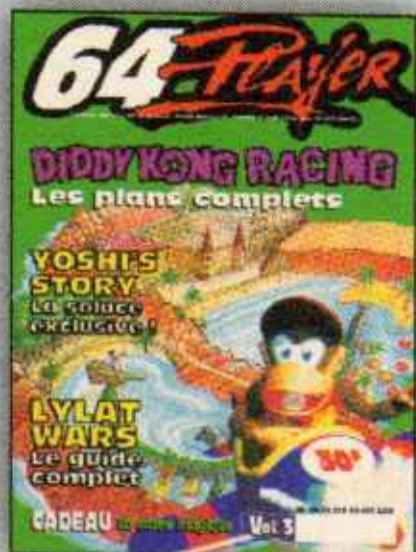
64 Player



64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player
Les plans complets de Banjo Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64.
Exclusif: les calques magiques à placer sur vos plans!

Player Station

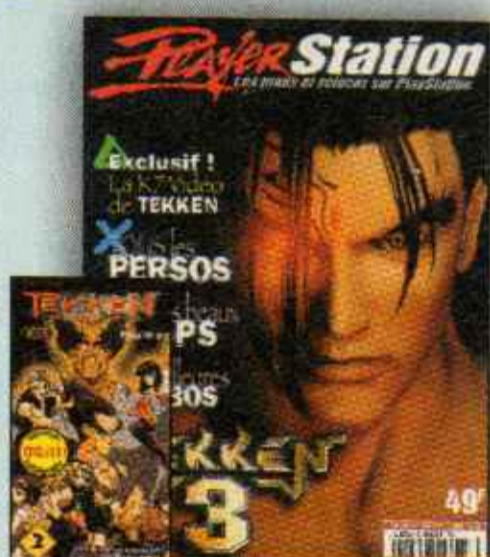
Les plans et soluces sur PlayStation



Player Station 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.
Exclusif: la démo jouable Gran Turismo.



Player Station 2
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation
Cadeaux: la BD Lucky Luke + le Stick'n Tekken 3.



Player Station 3
septembre / octobre 98
Spécial Tekken
Le guide des meilleurs coups Tekken 3 + toute l'actualité PlayStation.
Cadeau: la K7 inédite Tekken!



Player Station 4
décembre / janvier 99
Spécial L'Exode d'Abe
La soluce complète + toute l'actualité PlayStation
Attention: Abe vous fait de l'oeil en couverture!



Player Station Hors-série
Spécial Spyro le Dragon
Les plans complets
Cadeau: la démo jouable



Hors-série Player d'Or 97
Le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine: les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC
La K7 vidéo: l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers: Spécial Japon.
Tests: Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo: extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine: consoles et PC: les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min): l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or...

Generation PlayStation



Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.



Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoes.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à: **Player One** - service anciens n° HS - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél: 05 61 43 49 6

Oui! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi

MAGAZINES

- Player Station 1 Player Station 3 Spyro
 Player Station 2
 64 Player 1 64 P. 2 64 P. 3
 64 P. 4 Player Station 4
 HS n° 5
 HS n° 6 HS n° 7 HS n° 8
 HS OR 97

Prix/exemplaire	Qté	Total
56 F (49 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
40 F (33 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
37 F (30 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
41 F (34 F + 7 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
51 F (35 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
55 F (39 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
58 F (42 F + 16 F)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs



Fifa 99



Vraie-fausse nouvelle version

Trois mois seulement après la version PlayStation, sans forcer son talent, Electronic Arts propose une nouvelle mouture Nintendo 64 de son jeu de foot fétiche.



Cette fois, l'effet Coupe du monde est bel et bien retombé, et Fifa nous revient sur Nintendo 64, dans une version 99 qui, à l'instar de la mouture PlayStation, n'apporte rien de nouveau. Le soft n'a guère évolué graphiquement, même si l'ensemble reste relativement soigné et sans effet de flou. S'agissant du contenu du jeu, là encore, rien n'a bougé : on retrouve les différents championnats européens qui font tout le charme et la richesse de Fifa. La licence officielle est toujours présente, même si elle n'est plus aussi complète qu'avant. En effet, Ronaldo ayant signé un contrat d'exclusivité avec Gremlin, pour Premier Manager 99, son nom n'apparaît nulle part !

De plus, les têtes des joueurs sont toujours aussi éloignées de la réalité que dans les précédentes versions. Du côté de la jouabilité, elle reste dans l'esprit de Fifa, c'est-à-dire arcade. En effet, il suffit, la plupart du temps, de se présenter devant le gardien et de boulander pour marquer, sans avoir à construire de véritables actions. Enfin,



▲ Comme dans les autres versions, les visages des joueurs ne sont pas du tout ressemblants. Ici, on voit bien qu'il ne s'agit pas de Lama !

quatre joueurs peuvent évidemment jouer simultanément, comme c'est le cas dans la grande majorité des jeux de foot. La cartouche ne contient

toujours pas de pile intégrée permettant de sauvegarder. C'est plutôt lourd. En substance, cette version Nintendo 64 de Fifa 99 ressemble en tous points à celle disponible sur PlayStation. Elle

▲ Incroyable ! Le PSG a réussi à marquer un but, et sans l'aide de la défense adverse. Mais, il ne s'agit que d'un jeu vidéo...

n'apporte pas, par conséquent, de changements par rapport à la livraison précédente.

Chon



Résumé

La version 99 de Fifa sur Nintendo 64 n'apporte rien de nouveau par rapport au cru 98. Elle n'est donc pas indispensable si vous possédez cette dernière.

DEVELOPPEUR
Electronic Arts

EDITEUR
Electronic Arts

TEXTES/VOIX
Français

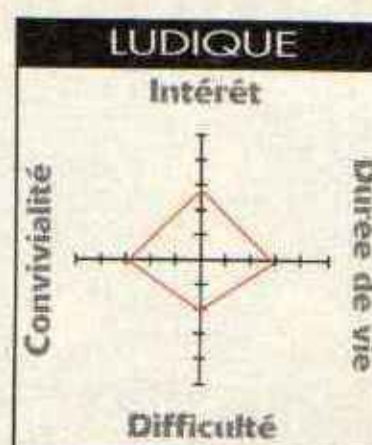
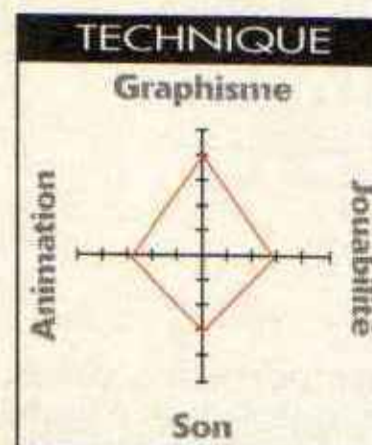
JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Kit Vibration

PRIX CONSEILLE
449 F

Graphisme 4
Animation 3
Son 3
Jouabilité 3
Intérêt 3
Convivialité 3
Difficulté 2
Durée de vie 3



▲ Le mode Replay permet de revoir les actions décisives au ralenti.



▲ Le gardien a beau protesté, ce but est parfaitement valable. De plus, l'arbitre n'est pas influençable.



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)



Belle Starr



B'TX
vol.1, 2 et 3



3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5, 6 et 7



Rampou
vol. 1, 2 et 3



WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6



Possession Tracer



Flag fighter
vol.1, 2 et 3



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4



Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3, 4, 5 et 6



Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4



You're Under Arrest
vol. 1 et 2



Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1 et 2



Plastic Little
(Collection Manga Player Senpai)



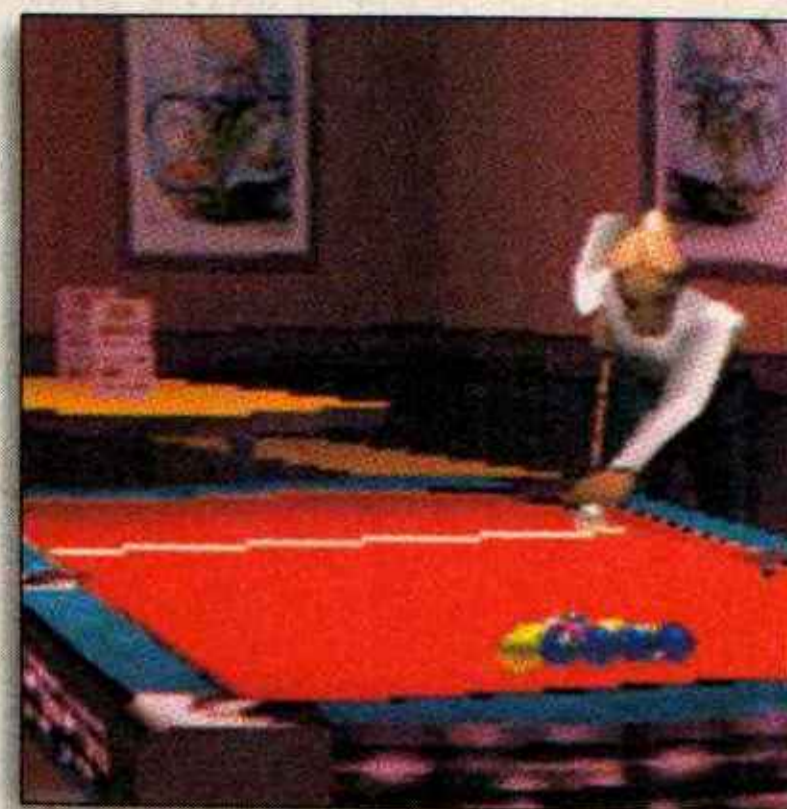
Chirality
vol.1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)



Dragon Head
vol.1

Pour connaître la liste des revendeurs
Manga Player Collection
3615 Player One.

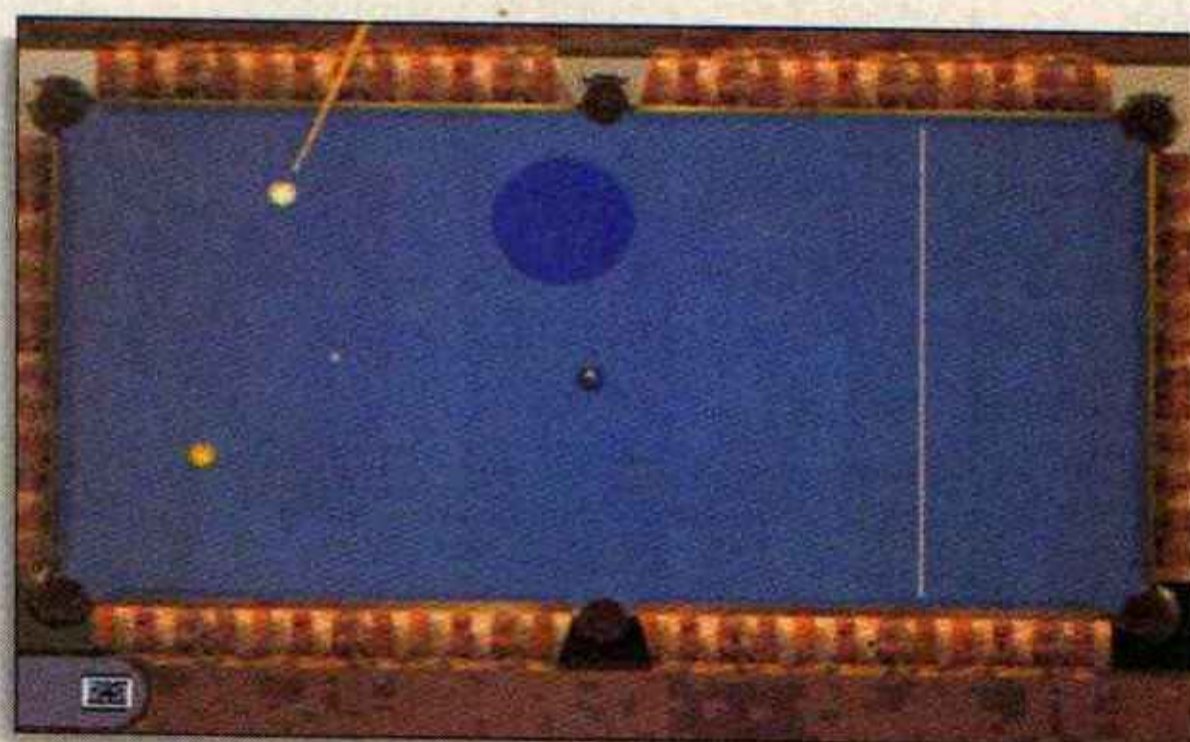
Actua Pool



▲ Parmi les adversaires gérés par la console, deux sont de séduisantes jeunes femmes qu'il ne faut pas sous-estimer.

Moyen, peut mieux faire

La sortie d'un jeu de billard sur PlayStation est un événement à marquer d'une pierre blanche. Si ce n'est pas le jeu ultime, il est cependant ludiquement correct.



où les grosses bêtes sont capables de commettre la faute fatale qu'un nourrisson éviterait. C'est franchement l'aspect crispant de ce jeu. Le joueur confirmé et tatillon remarquera également que les billes ont une

légère tendance à rouler un peu plus que les lois de la physique ne l'autorisent sur un tapis de velours. C'est un coup à perdre le peu de repères qu'un joueur de huitième zone, tel que moi, peut posséder. Mais il n'y a pas non plus de quoi crier au loup, l'ensemble restant acceptable. Un autre aspect intéressant réside dans le mode Tutorial qui vous permet non seulement d'appréhender l'interface, mais aussi d'apprendre le B.A.-BA du billard. Mais une chose est sûre, plusieurs points peuvent encore être améliorés. Dans un Actua Pool 2 ? A moins qu'un autre développeur s'empare du créneau...

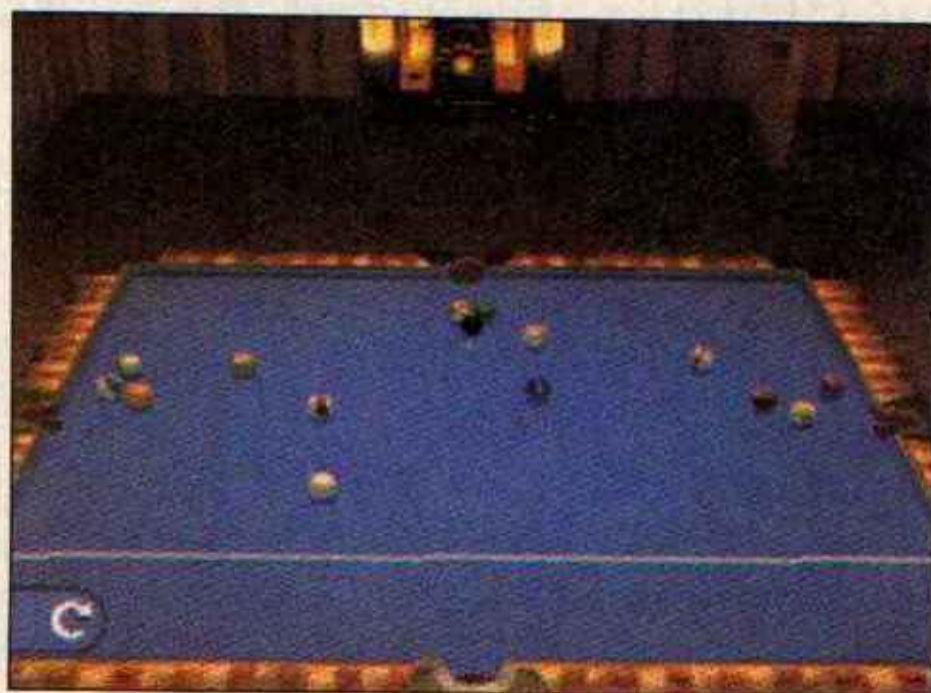
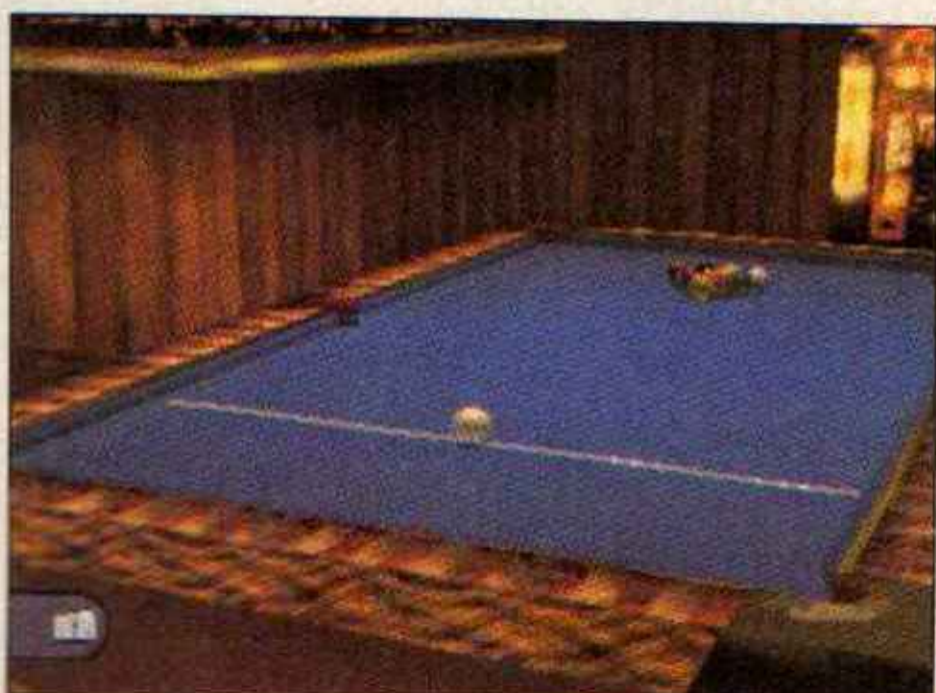


Wolfen

variantes les plus techniques : le billard français et le snooker. Si le jeu se révèle intéressant entre joueurs humains, il l'est nettement moins face à un adversaire de niveau débutant géré par la console. Ou il joue comme un pied, ou, trop fréquemment, il vous sort des coups de génie en trois bandes que n'oserait pas tenter Steve Davis lui-même. L'inverse est aussi vrai dans la mesure

Le choix des armes

Actua Pool propose pas moins d'une bonne dizaine de variantes de billards. Vous pouvez jouer sur un billard au revêtement traditionnel ou sur une table kitsch transparente. Enfin, pour l'anecdote, vous pourrez également vous essayer à des parties sur des tables de forme carrée ou hexagonale. Sur cette dernière, la prévision des trajectoires est vraiment aléatoire. Déjà que ce n'est pas facile sur une table à angle droit normale...



Résumé

Ce soft, à la réalisation moyenne, ne suscitera peut-être pas des vocations, mais il fera le bonheur des amateurs de billard.

DEVELOPPEUR

Gremlin

EDITEUR

Infogrames

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

2

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Dual Shock

PRIX CONSEILLE

NC

Graphisme 4

Animation 3

Son 1

Jouabilité 3

Intérêt 3

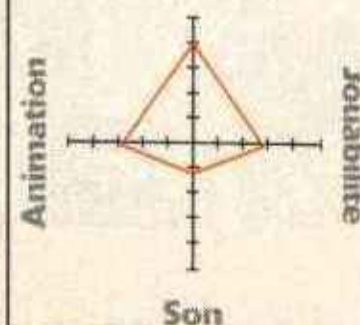
Convivialité 2

Difficulté 3

Durée de vie 3

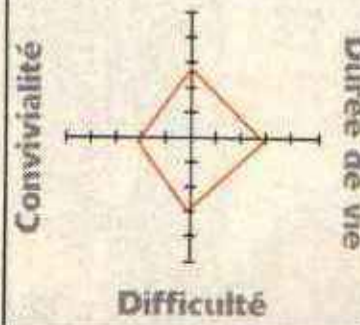
TECHNIQUE

Graphisme



LUDIQUE

Intérêt



Sophie et Jean-François DAVY
présentent

GRAND PRIX SPÉCIAL DU JURY

FESTIVAL DU FILM FANTASTIQUE / GÉRARDMER 1999



LA FIANCÉE DE
CHUCKY

UNIVERSAL PICTURES PRÉSENTE UNE PRODUCTION DAVID KIRSCHNER UN FILM DE RONNY YU LA FIANCÉE DE CHUCKY "BRIDE OF CHUCKY"

JENNIFER TILLY BRAD DOURIF KATHERINE HEIGL NICK STABILE ET JOHN RITTER CO-PRODUCTEUR LAURA MOSKOWITZ MUSIQUE GRAEME REVELL POUPEES CHUCKY ET TIFFANY CRÉES PAR DAVID KIRSCHNER

INSPIRÉ SUR DES PERSONNAGES CRÉÉS PAR DON MANCINI ANIMATION CHUCKY ET TIFFANY CRÉÉE PAR KEVIN YAGHER MONTAGE DAVID WU RANDOLPH K. BRICKER DÉCORS ALICIA KEYWAN DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE PETER PA

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS DON MANCINI COREY SIENEGA PRODUIT PAR DAVID KIRSCHNER GRACE GILROY SCÉNARIO DON MANCINI RÉALISÉ PAR RONNY YU



www.brideofchucky.com

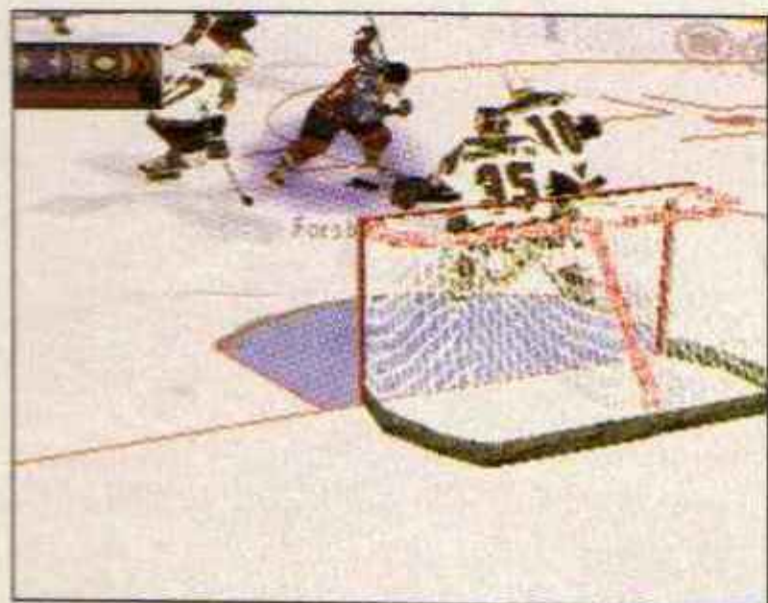


LE 10 MARS



PlayStation Simulation de hockey
NHL Face off 99

55%



- EDITEUR Sony
- DEVELOPPEUR 989 Sports
- TEXTE/VOIX Anglais
- JOUEURS 8
- SAUVEGARDE Memory Card
- ACCESSOIRES Quadrupleurs
- PRIX 299 F

Il faut se rendre à l'évidence, les simulations de hockey développées sous le label NHL sont toutes identiques. Que l'on se réfère à la réalisation, aux menus, aux options... Rien ne les différencie vraiment. C'est agaçant, à force, d'autant plus que, la plupart du temps, les mises à jour annuelles ne concernent que les données des équipes. Tous ces titres étant dotés d'un réalisme tactique et visuel très poussé, il ne reste que l'aspect esthétique pour les étalonner. Et, dans ce domaine, NHL Face off est inférieur au NHL d'Electronic Arts qui reste, à ce jour, la référence. Bilan, une fois encore, l'achat de la version 99 de NHL Face off ne se justifie pas si vous possédez déjà l'un des deux volets précédents.

Wolfen



PlayStation Stratégie
KKND Krossfire

51%



- EDITEUR Infogrames
- DEVELOPPEUR Melbourne House
- TEXTE/VOIX Anglais
- JOUEURS 1 ou 2
- SAUVEGARDE Memory Card/Passwords
- ACCESSOIRES Aucun
- PRIX 369 F

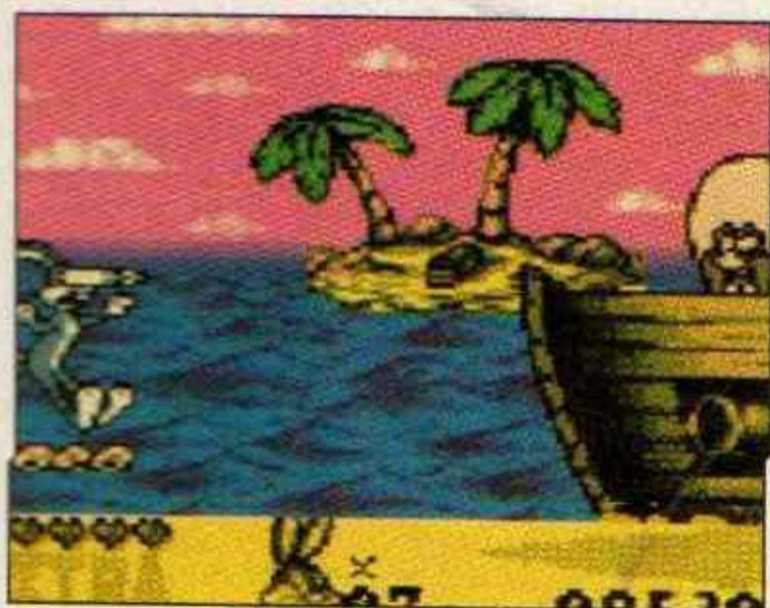
Sous ce drôle de nom se cache un jeu de stratégie dans la lignée de Command & Conquer et Warcraft. Le soft d'Infogrames emprunte des éléments à ces deux titres, qui restent les références en la matière sur console. L'action se situe dans la seconde moitié du XXII^e siècle. Vous pouvez choisir de servir l'un des trois camps disponibles (comme les races de Starcraft sur PC). On peut jouer à deux et ajouter un troisième larron géré par la console, le tout grâce à un split d'écran vertical. Bref, KKND est un jeu de stratégie classique, aussi laid que Command & Conquer, et qui n'apporte rien de nouveau par rapport aux titres déjà disponibles. Il n'est pas indispensable, mais si la stratégie est vraiment votre truc, vous devez y jeter un œil.



Chon

Game Boy Color Plate-forme
Bugs Bunny & Lola Bunny

50%



- EDITEUR Infogrames
- DEVELOPPEUR Warner Interactive
- TEXTE/VOIX Français
- JOUEUR 1
- SAUVEGARDE Mots de passe
- ACCESSOIRES Aucun
- PRIX 249 F

Horreur ! Bugs et Lola Bunny se sont fait taper toutes leurs carottes ! Et, bien sûr, vous allez les aider à les récupérer. Les niveaux que vous traversez sont typiques de la plate-forme, et vous devez affronter les autres personnages de la Warner en guise de boss (Taz, Marvin, etc.). Vous pouvez changer de perso à tout moment, en cours de jeu, pour diriger Bugs ou Lola. Vous y serez obligé, car chacun des deux possède des capacités différentes, indispensables à la progression (Bugs peut creuser, Lola planer avec son ombrelle). Bref, ce soft est un jeu de plate-forme pas trop mal pour de la Game Boy, qui dispose d'une jouabilité plus que correcte, mais dont la difficulté (aucun continu) pourrait rebuter le public auquel il est destiné en priorité, c'est-à-dire les plus jeunes.

Chon

Game Boy Color Combat
Mortal Kombat 4

10%



- EDITEUR Activision
- DEVELOPPEUR Midway
- TEXTE/VOIX Anglais
- JOUEURS 1 ou 2
- SAUVEGARDE Non
- ACCESSOIRES Aucun
- PRIX NC

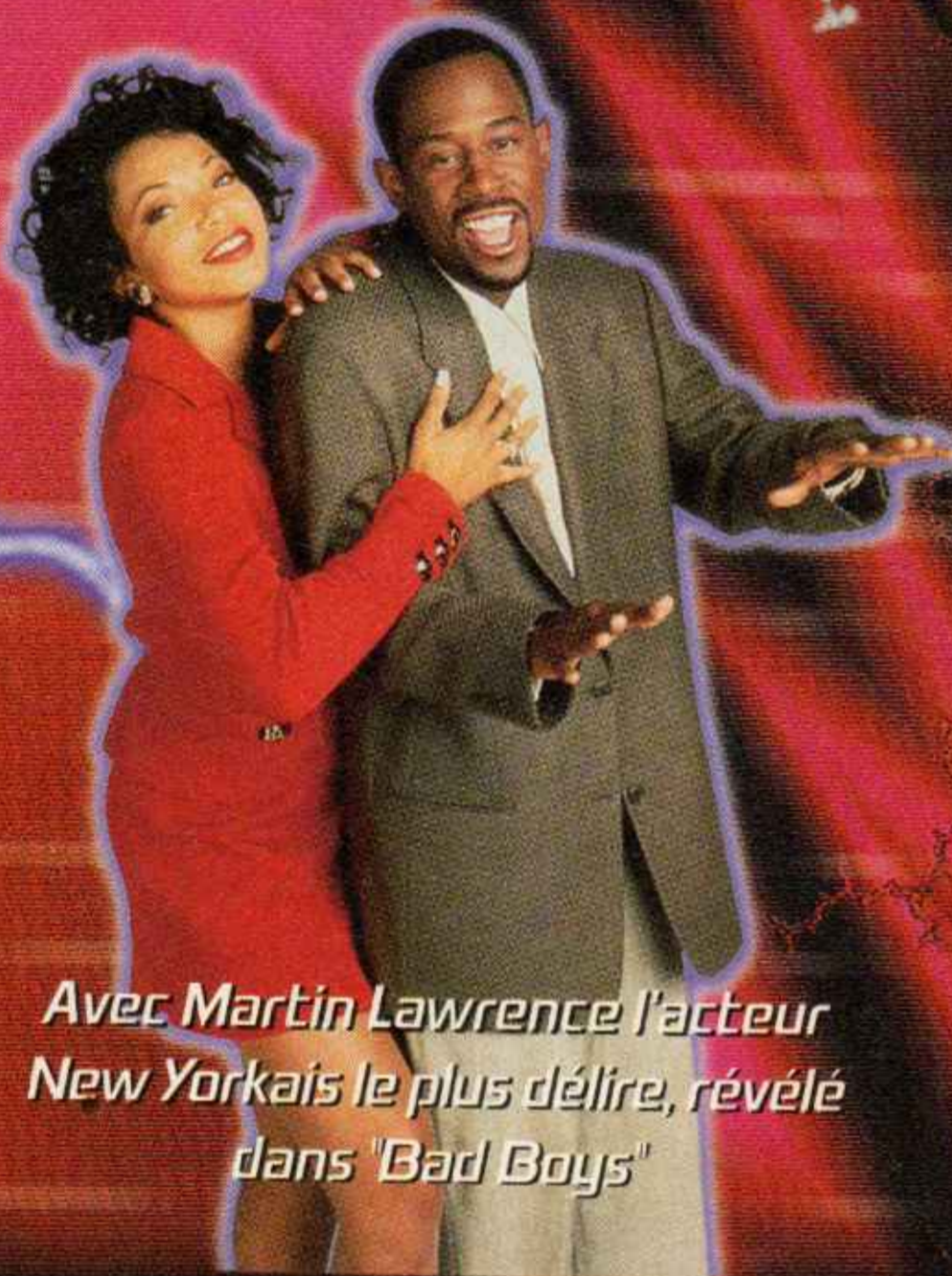
Oh, incroyable ! Un nouveau Mortal Kombat, tout en couleurs ! Quel grand plaisir ! Hop, je l'allume ! 8 personnages ! Une prouesse ! Presque aussi bien que le premier sorti sur Game Boy. Le round commence et... Oui, la Game Boy me parle, d'une voix horrible et rocailleuse certes, mais on comprend « round 1 - fight ». Impressionnant. Allez, on se bat. Deux tas de pixels bicolores, possédant tous les mêmes mouvements, et des supercoups qui ne sortent pas... Ben non, ça n'a pas trop changé. Après vingt minutes et plusieurs fins (fait bien faire son boulot), je l'éteins en souriant. C'est cool d'être testeur, me dis-je, parce que je n'ai pas eu à l'acheter...



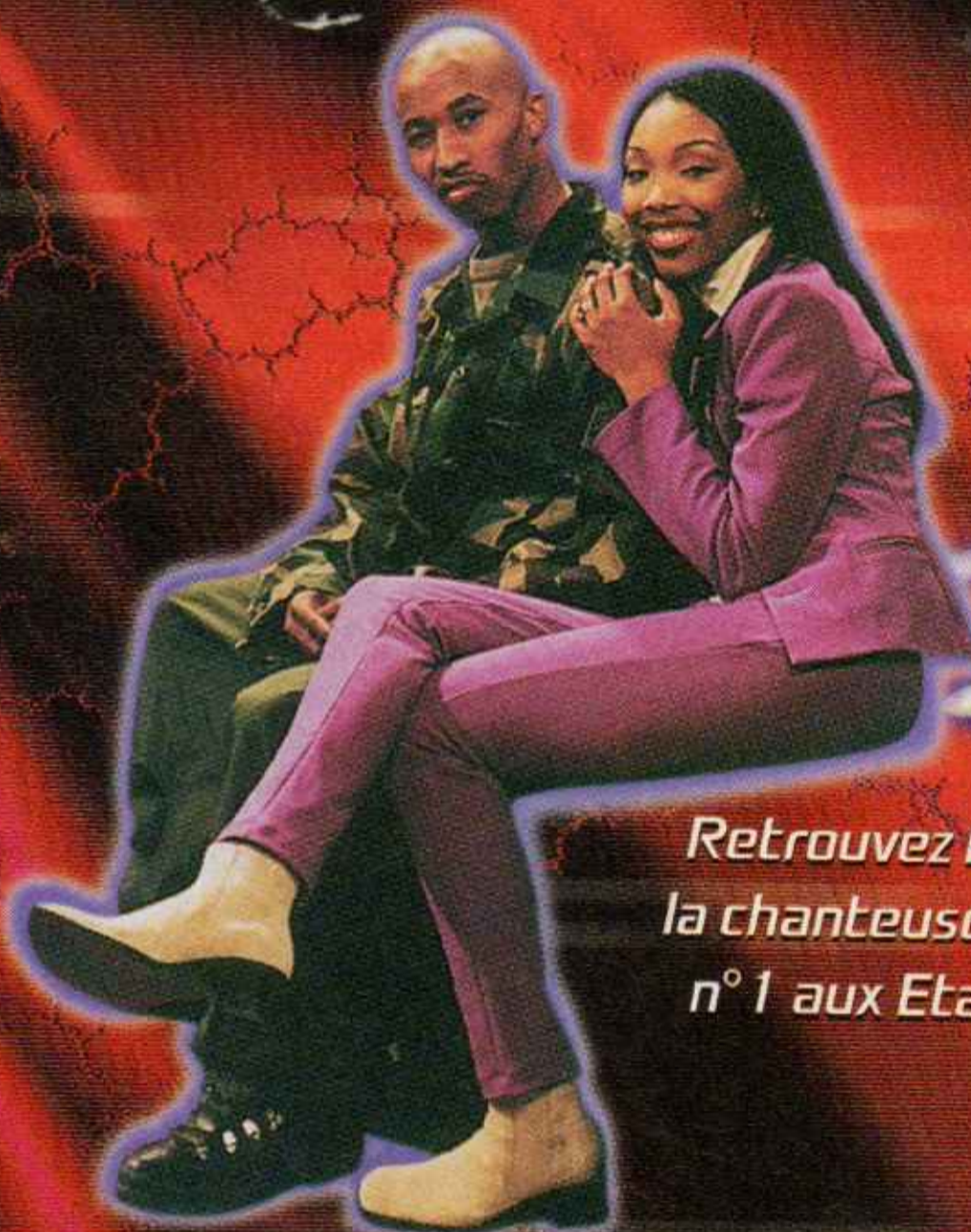
Reyda

Sur MCM,
avec les séries Martin et Moesha, passez
d'un "disc-jobar" à une famille d'allumés

Martin & Moesha



*Avec Martin Lawrence l'acteur
New Yorkais le plus délire, révélé
dans "Bad Boys"*



*Retrouvez Brandy,
la chanteuse Groove
n° 1 aux Etats Unis*

Les sitcoms les plus délires

*Martin : tous les jours en VF à 12h30 et 19h00,
et en VO sous titrée à 23h00*

Moesha : les samedis et dimanches à 19h00 et 21h00

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

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Trucs en Vrac

Amis de la triche, salutations ! Eh bien, la tendance du mois dernier se confirme. Cette fois encore, la Nintendo 64 et la PlayStation se partagent la rubrique de façon égale. Certes, Zelda joue un rôle décisif dans cette situation, mais nous ne nous en plaindrons pas. Alors, dégustez bien ces pages à l'abri des giboulées.

Wonder, attend FF VIII

Nintendo 64

Zelda : Ocarina of Time

Viser avec le boomerang, etc.

Wonder

Dans un jeu comme Zelda, il est guère difficile de trouver des astuces, tant celles-ci regorgent. En voici quelques-unes, qui vous seront peut-être utiles, ou qui vous feront sourire. L'utilisation du boomerang n'est pas un modèle de précision, mais il existe une astuce qui permet de tomber au poil là où on veut. Il faut d'abord positionner le boomerang (bien sûr), mais aussi le lance-pierres. Visez d'abord avec ce dernier



LE CODE DU MOIS

mais, au lieu de lancer une pierre, utilisez le bouton du boomerang. Ce dernier ira se ficher directement là où vous aviez visé avec le lance-pierres, ce qui est très pratique pour récupérer les skulltulas d'or. Certains panneaux de bois peuvent être détruits à coups d'épée. Néanmoins, il est possible de les reconstruire en jouant la berceuse de Zelda à côté d'eux. Rigolo !



Les peahats, gros monstres volants et impressionnants de la plaine d'Hyrule (Link jeune), peuvent être liquidés. Pour cela, il est préférable d'attendre la nuit, quand ils se reposent, et de leur envoyer des bombes. De nombreuses options peuvent ainsi être récoltées. Attention, il vaut mieux être bien équipé pour les affronter.

Sur la place du marché, quand Link est jeune, une petite fille court après une poule. Celle-ci ne se laissera pas capturer – du moins, je n'y suis jamais arrivé. Toutefois, il est quand même possible de l'empêcher de fuir, en utilisant le masque de vérité.



PlayStation

Tekken 3

Nouveaux costumes, etc.

Yann Amardesbastons

Deux petites astuces classiques pour les habitués de Tekken. Pour obtenir un autre costume, placez-vous sur un perso, dans l'écran de sélection des persos, puis maintenez L1, R1, L2 et R2 jusqu'à ce que le timer arrive à zéro.



Pour enregistrer une combo dans le mode Practice, choisissez la sélection freestyle, et appuyez en même temps sur L1, L2, R1, R2 et ●. Vous pourrez enregistrer ou rejouer la combo en appuyant sur bas + select.



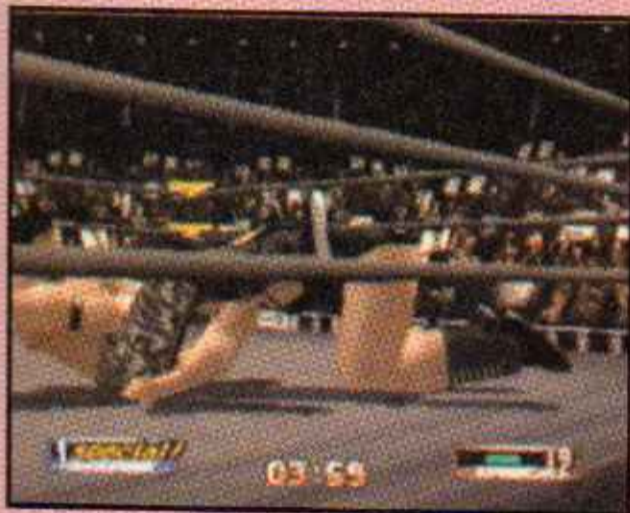


WCW vs NWO : Revenge

Utiliser les mouvements de l'opposant, etc.

Hulk Wolfstone

Les fans de catch vont pouvoir se régaler avec cette série d'astuces. Tout d'abord, pour exploiter le mouvement spécial de l'adversaire, commencez un match contre un concurrent de la même catégorie de poids. Puis, attrapez-le quand votre spirit meter clignote en « special », et appuyez sur A et B en même temps.



Pour user des coups au sol de l'ennemi, appuyez sur A et B en même temps quand il est au sol.

Pour utiliser les moqueries de l'adversaire, faites un



tour complet, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre,

avec la manette analogique, quand votre challenger recourt à une moquerie.

Si vous appuyez sur Bas de la manette analogique, vous utiliserez une moquerie différente que celle habituellement en vigueur.



Enfin, si vous changez la tenue de votre catcheur, vous le verrez

aussi dans ces nouveaux vêtements pendant la séquence d'introduction.



ISS 98

Equipes bonus, grosses têtes

Philippe Boulevard

Comme dirait un certain commentateur sportif très connu, « c'est bon, c'est bon, p... que c'est bon »... d'avoir des codes pour la dernière version d'ISS, sur Nintendo 64. Tout d'abord, pour avoir les six équipes de stars, faites à l'écran titre : Haut, C-Haut, Bas, C-Bas, Bas, C-Bas, Gauche, C-

Gauche, Droite, C-Droite, Gauche, C-Gauche, Droite, C-Droite, B, A lorsque press start se met à flasher. Ensuite, maintenez Z et appuyez sur Start. Un son d'applaudissements doit se produire pour confirmer le code.

Pour avoir des joueurs mégacéphales, appuyez,



toujours à l'écran titre, sur C-Bas, C-Bas, C-Haut, C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, B, A quand press start se met à flasher. Maintenez alors Z et appuyez sur Start. Un son de rires doit alors fuser pour confirmer le code.



NHL 99

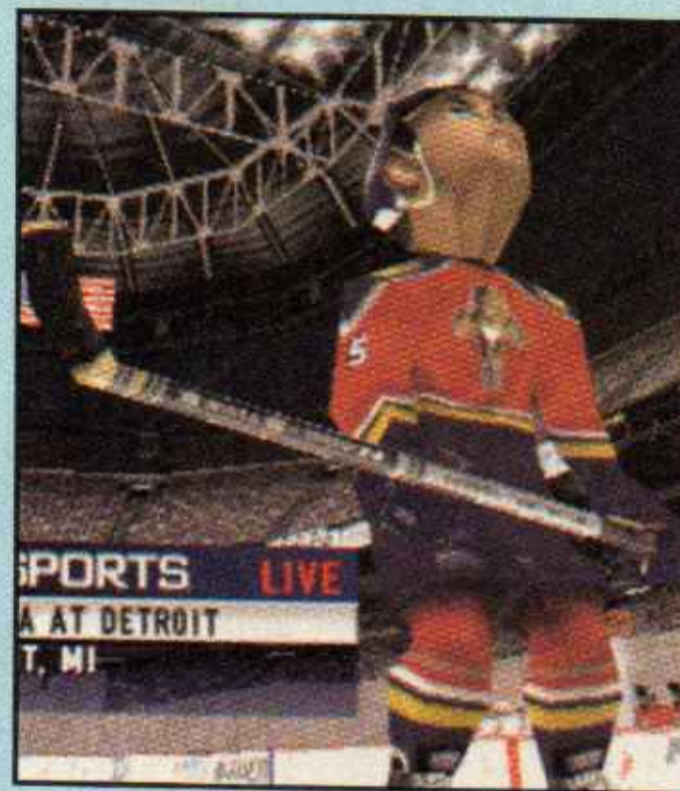
Nouvelles équipes, etc.

Mario Lepire

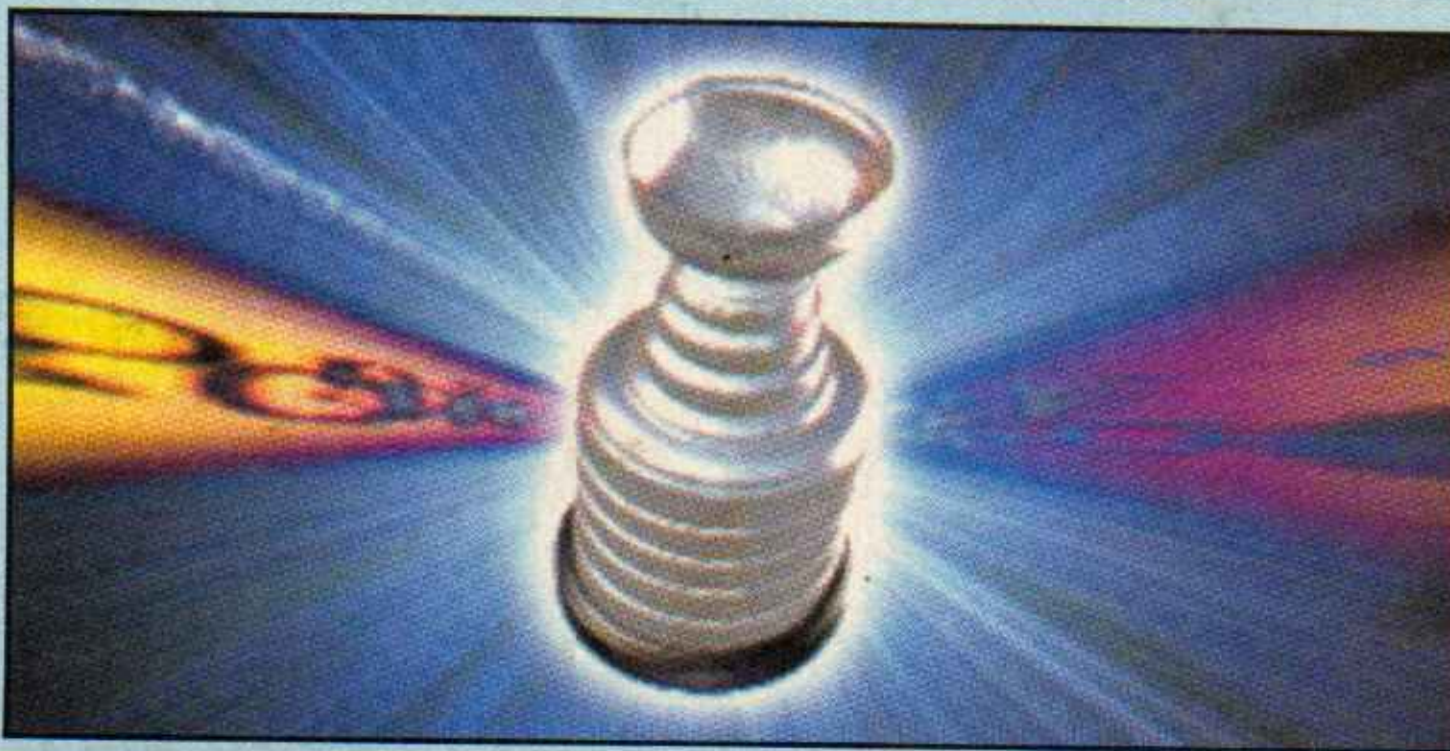
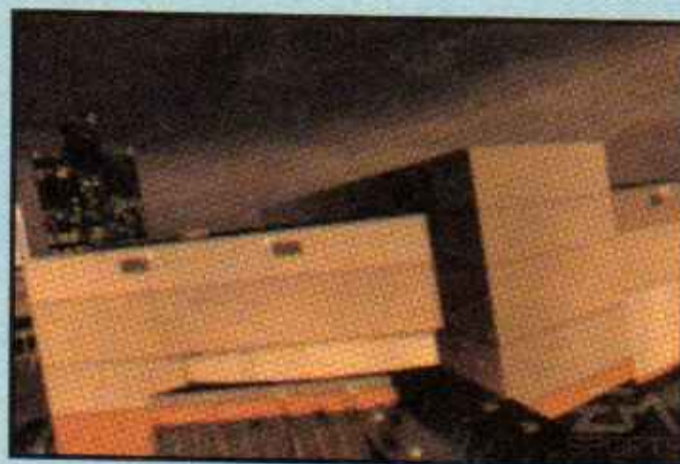
Ces mots sont à entrer dans l'écran des passwords, qui se trouve dans le menu options du menu « rules & options » (!) Utiliser d'autres couleurs pour une même équipe : 3RD Equipes EA Blade et EA Sports disponibles en mode Exhibition : FREEEA



Voir la Stanley Cup en FMV : VICTORY Grosses têtes : BRAINY Gros joueurs : BIGBIG



Séquence FMV d'arrivée dans les stades : DET pour Detroit, BOS pour Boston, etc.



NFL Extreme

Personnages déformés

McYas

Ces mots sont à entrer dans l'écran free agent du menu « rooster ». Pour chacun d'eux, placez le premier mot en first name et le deuxième en last name.

Tête de Chon : BIGHEAD BOBBY Tête plate : COINHEAD COREY Cou de girafe : GEORGE GIRAFFE Longs bras : MONKEY MICKEY Petits bras : SHRIMPY SEAN Persos géants : BIG BEN Taille de Reyda : TINY TOM



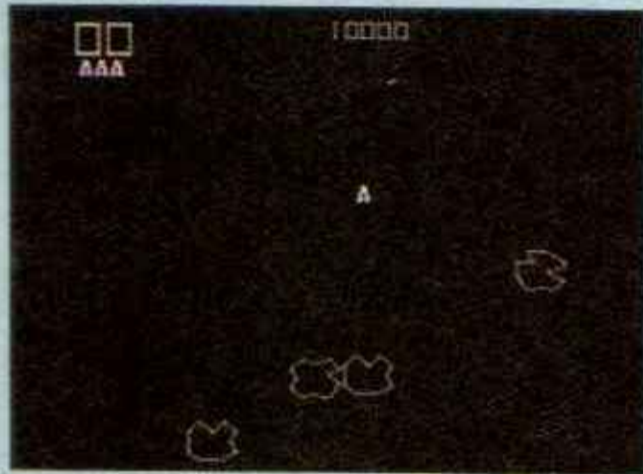


Asteroïds

Classique Asteroïds

Papy Wonder

Pour jouer au bon vieux Asteroïds de 1978, maintenez select à l'écran titre, pendant que press start est affiché à l'écran. Puis, appuyez sur ●, ●, ●, ▲, ■, ■ et ●. Vous devez entendre le bruit d'une explosion. Ensuite, sélectionnez **Classic Asteroïds**, dans le menu principal.

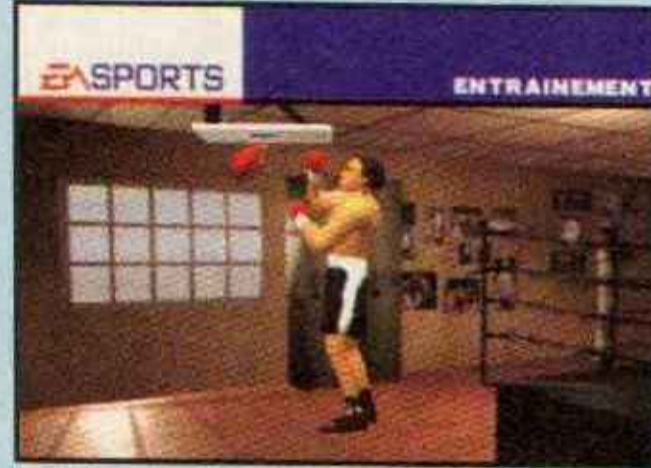


Knockout Kings 99

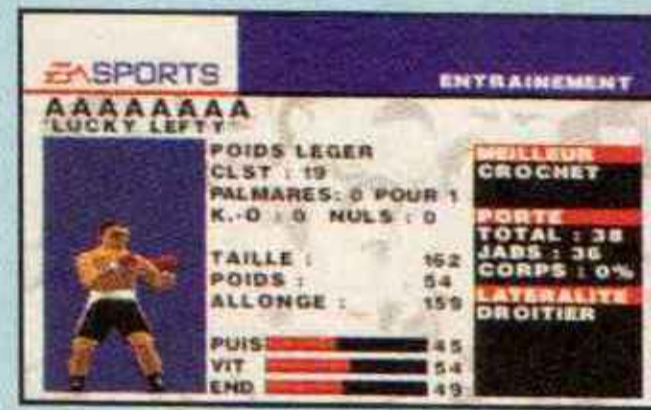
Regagner de l'énergie

Michel Tison

Lorsque vous avez la possibilité de vous entraîner en tapant sur les sacs, maintenez **L1, L2, R1 et R2** pendant toute la séance. Cela vous fera



regagner de 2 à 8 points d'énergie, lesquels dépendent de la durée pendant laquelle vous avez maintenu le bouton appuyé.



Body Harvest

Déformations du héros, etc.

Rob Hotique

De nouveaux codes pour l'une des arlésiennes de la Nintendo 64. Ils se font tous dans une partie où il faut entrer le mot **ICHEAT** comme nom. Une phrase s'affichera pour vous indiquer que le code est bon. Refaites le code pour l'annuler.

Bombe : appuyez sur **A, C-Haut, C-Haut, Haut** et **Gauche** durant la partie.
Tous les artefacts : appuyez sur **Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut** et **Gauche** durant la partie.

Remettre à fond la jauge de fuel et d'énergie : appuyez sur **Bas, Haut, Droite, A, B, Gauche** et **C-Droite** durant la partie.

Suicide : appuyez sur **B, Gauche, C-Droite, C-Droite** et **Bas** durant la partie.



Perso noir : appuyez sur **C-Gauche, C-Droite, A, C-Bas, C-Droite** et **Gauche** durant la partie.



Perso géant : appuyez sur **B, A, C-Haut, A, C-Haut** et **A** durant la partie.



Perso nain : appuyez sur **Bas, C-Gauche, A, Droite** et **Z** durant la partie.

Boss faibles : appuyez sur **Z, C-Droite, C-Droite, B, Gauche** et **C-Droite** durant la partie.

Mode Danse : appuyez sur

Bas, Haut, C-Haut, Bas, C-Droite, C-Droite durant la partie.



Actua Soccer 3

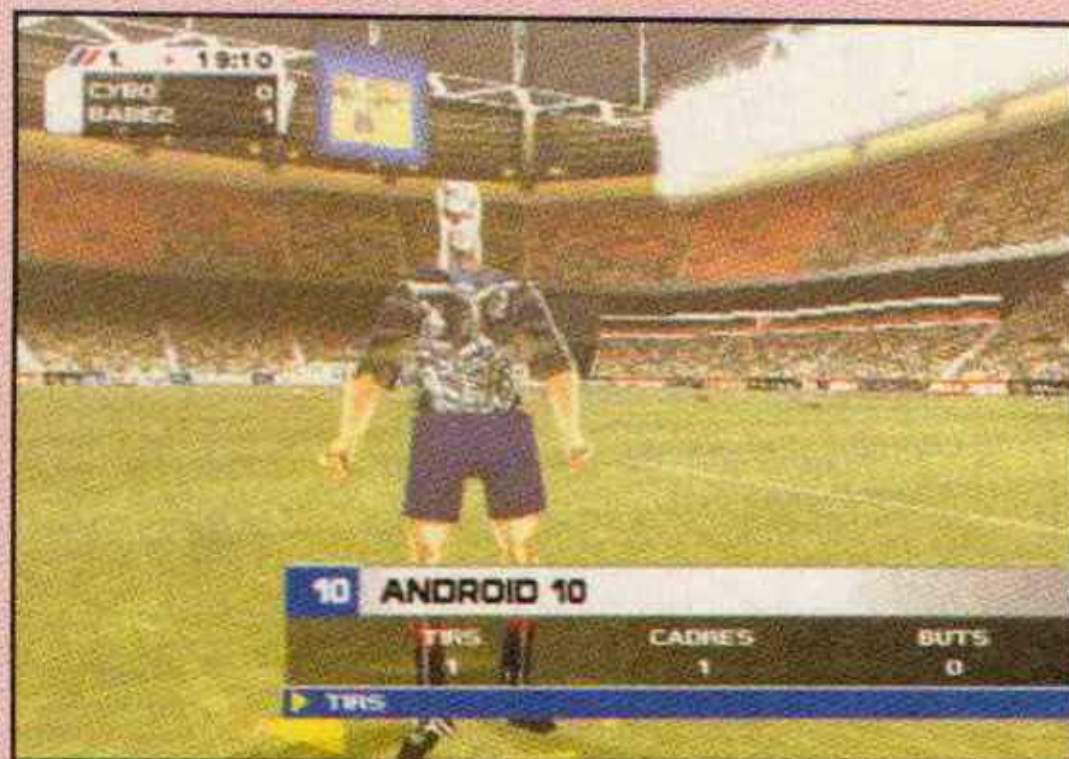
Nouvelles équipes

Guédro Maradona

Dans l'écran de création des équipes, entrez le nom **PREM CLUBS**, pour obtenir en plus 24 équipes de clubs mythiques. De même, si vous entrez comme nom **TFF TEAMS**, vous pourrez jouer avec 24 nouvelles équipes complètement



délires, comme des formations de petites vieilles ou de robots.



Small Soldiers

Mots de passe

Jean-Claude Vandale

Niveau 1 : X, X, ▲, ■, ■, X, ●, X

Niveau 2 : ■, X, ▲, ■, ■, ■, ■, ●, X

Niveau 3 : ●, X, ▲, ■, ■, ■, ●, ●, X

Niveau 4 : ▲, X, ▲, ■, ■, ■, ▲, ●, X

Niveau 5 : X, ■, ▲, ■, ■, ■, X, ▲, X

Niveau 6 : ■, ■, ▲, ■, ■, ■, ■, ▲, X

Niveau 7 : ●, ■, ▲, ■, ■, ■, ●, ▲, X

Niveau 8 : ▲, ■, v, ■, ■, ■, ■, X



▲, ▲, X
Niveau 9 : X, ●, ▲, ■, ■, X, X, ■
Niveau 10 : ■, ●, ▲, ■, ■, ■, ■, 5, ■
Niveau 11 : ●, ●, X, ■, ■, ■, ●, X, ■





Glover

Vies infinies, transformer le gant, etc.

Christophe Gant

Tous ces cheats se font pendant le jeu. Il faut appuyer sur **Start**, pour mettre le jeu en **Pause**, et entrer le code avec les touches du bouton C. Refaites le code pour l'annuler.

Sélection du niveau : **Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Droite, Gauche, Droite.**

Ouvrir les niveaux : **Bas, Bas, Gauche, Haut, Haut,**



Haut, Droite, Bas.
Ouvrir les check-points : **Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas, Gauche.**

Vies infinies : **Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Bas, Droite.**

Energie infinie : **Droite, Droite, Bas, Droite, Droite, Droite, Haut, Gauche.**

Appeler la balle : **Haut, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Gauche, Bas, Haut.**

Grosse balle : **Bas, Bas, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Bas.**

Sort de grenouille :

Bas, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Bas, Haut, Gauche.

Gant géant : **Bas, Bas, Bas,**

Gauche, Gauche, Bas, Droite, Gauche.

Balle puissante : **Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Haut.**



Gravité lunaire : **Gauche, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Haut, Haut, Haut.**
Vitesse accrue : **Gauche, Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche, Bas, Bas.**

Sort de mort :

Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Haut.

Tout le décor penche vers la droite : **Gauche, Droite, Haut, Haut, Bas, Droite, Bas, Droite.**

Trouver les cartes :

Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, Gauche.

Désactiver tous les codes : huit fois sur **Bas.**

Code secret : **Bas, Haut, Droite, Droite, Bas, Gauche, Droite, Droite.**

Balle boomerang : **Droite, Haut, Haut, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Bas.**



Medieval

Ecraser les mains

Freke

Quand vous avez le marteau ou la masse, vous pouvez écraser les mains – ou les rats – qui se baladent un peu partout. Cela vous rapportera 2 PO par main.



K1 : The Arena Fighters

Jouer avec master Ishii

Charles Attend

En Team Battle mode, appuyez sur

Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite

et **Start**, lors de la sélection des persos, pour voir maître Ishii (dans la colle) à droite de la liste des persos.



TOCA 2

Nouveau circuit, nouvelle voiture

Otto Car



deux autres dans le mode Course unique.
Enlever la disqualification : **PUNCHY**



Circuit d'Oulton Park : **DINKYBIT**
Conduire la Ford Mondeo : **CMFORD**

Ces trois mots sont à entrer en tant que nom de joueur. Le premier est à entrer dans le mode Championnat et les

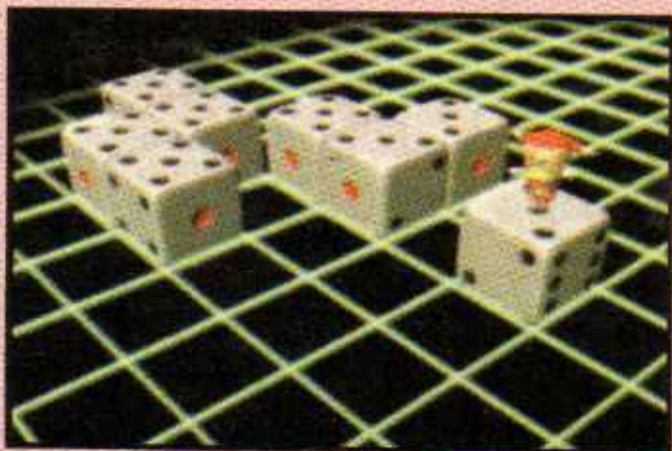


Devil Dice

Instructions vocales

André Avinfaces

féminine qui vous expliquera toutes les règles du jeu.



Si vous appuyez sur Droite, pendant l'écran titre, vous aurez une charmante voix



Yoshi's Story

Thème musical de Mario Paint

Une astuce qui ne sert pas vraiment ? Attendez dans le menu « time trial » et

vous entendrez, au bout d'un moment, la musique de Mario Paint.





Wild 9

Energie à fond, etc.

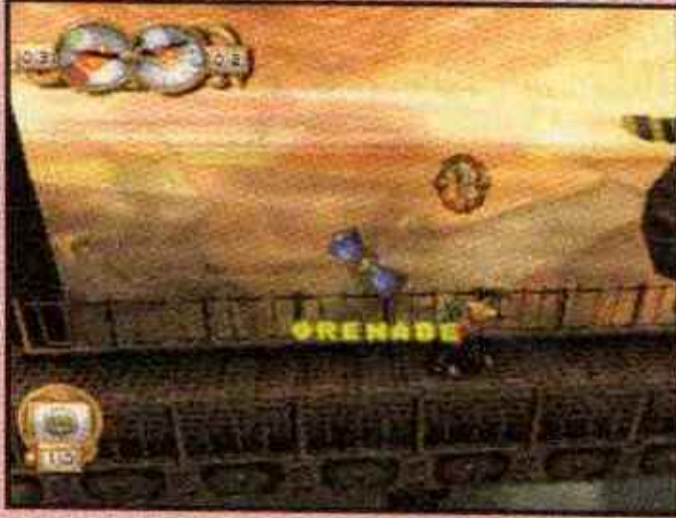
Danny Wild

Tous ces codes s'effectuent pendant le jeu, sans mettre la Pause. Un petit cri signale la validité du code. Récupérer toute l'énergie : R1, ▲, L1, Gauche,



▲, ●, X.
Jouer avec un laser rouge : Droite, Haut, Gauche, ●, Haut, ●, ●.

10 missiles en plus : X, ●, R1, Droite, ▲, 5, ▲.
10 grenades en plus : R1, X, R1, Droite, Droite,



Banjo-Kazooie

Faire réapparaître les 1Ups

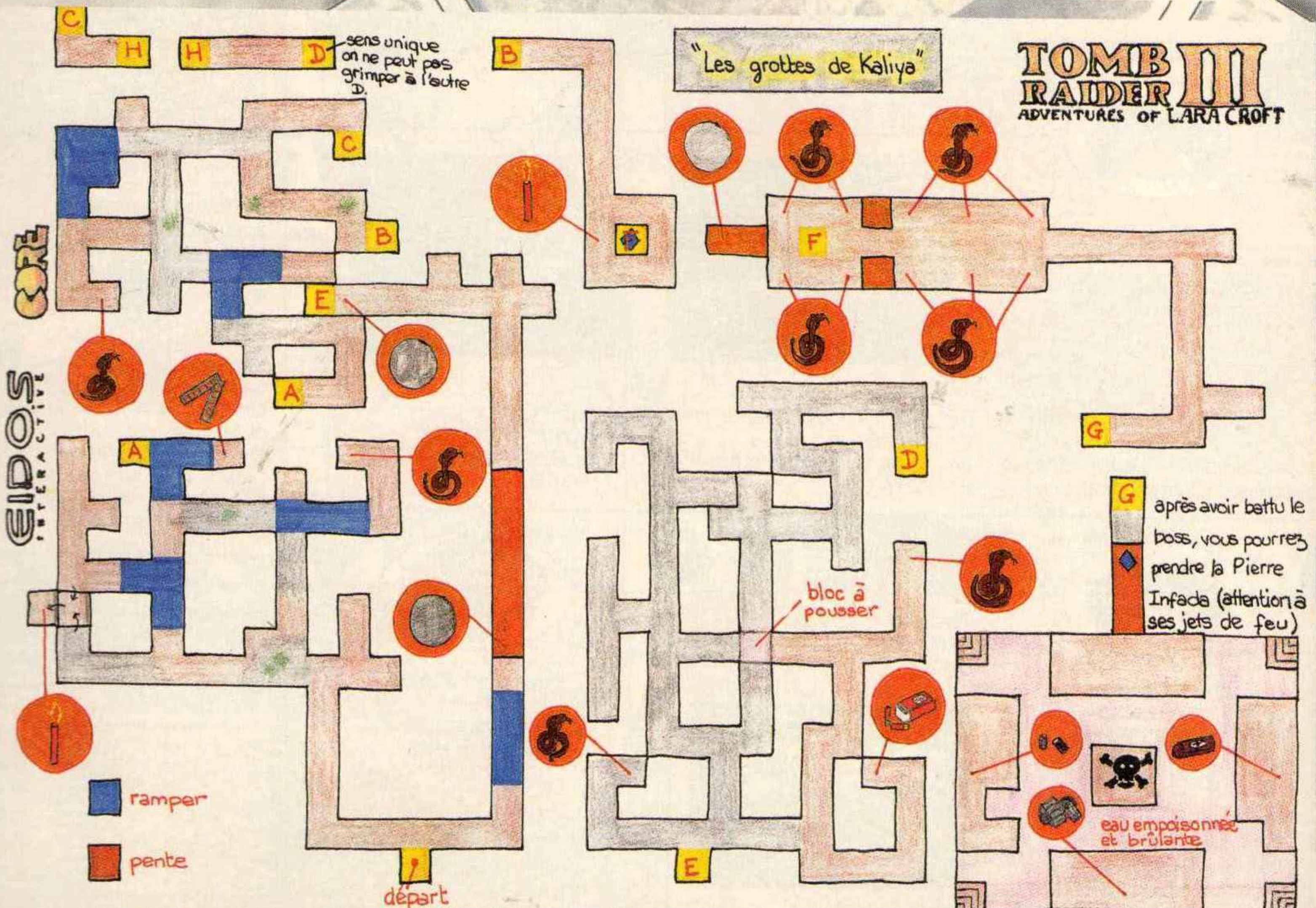
Apprenez un moyen simple de récupérer un max de vies. Tout d'abord, terminez le 2^e monde. Revenez à la maison de Banjo et appuyez sur C-



Haut pour regarder le tableau de la taupe. Ne jouez pas au puzzle, mais faites Start, puis sortez de la maison. Tous les 1Ups du jeu vont réapparaître, dont celui sur le toit de la maison de Banjo. Vous n'avez plus qu'à recommencer autant de fois que vous le désirez.

LE PLAN DU MOIS

L'instant attendu fébrilement par tous les artistes en herbe que vous êtes ! Eh bien, le gagnant est une gagnante ! Je sais, je pompe Coluche, mais bon, je suis heureux d'annoncer à Adeline Gagno que son plan de Tomb Raider III a été retenu. L'heureuse élue obtient Metal Gear Solid, offert par Konami, et le recevra quelque temps après sa sortie française.



LES BONNS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevalliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35

Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10

Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 31 à 33
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 31 à 33
Donkey Kong Land 2	n° 31 à 33
Double Dragon	n° 31 à 33
DragonHeart	n° 31 à 33
Duck Tales	n° 31 à 33
Gargoyle's Quest	n° 31 à 33
Gremlins II	n° 31 à 33
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 31 à 33
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 31 à 33
Super Mario Land	n° 31 à 33
Super Mario Land 2	n° 22 à 24
Tetris	n° 31 à 33
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 31 à 33
Toshinden	n° 31 à 33
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30

Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :

ULTRA PLAYER/NINTENDO PLAYER - service anciens numéros - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél 05 61 43 49 69.



Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : **7 F par exemplaire**

Numéros	Prix unitaire	N° commandés	Total
1 à 29	30 F		+ frais d'envoi (7 F par exemplaire)
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 05 61 43 49 69. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5 à 9, 22 et 38 sont épuisés

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Aide de jeu Medieval

Après les calices, le mois dernier, revoici sir Daniel Fortesque et son look dégingandé. Cette fois, c'est la localisation des neuf flacons de vie qu'il vous propose, ainsi que les méthodes pour vaincre les boss. Suivez le guide.

Les flacons de vie

Les flacons sont très importants car ils vous rajoutent une ligne entière de vie. Au total, neuf fioles sont disséminées dans le monde de Medieval.

Trois vous sont données dans le hall des Héros (voir « PO » précédent). Pour obtenir les six autres, prêtez attention aux instructions. Bonne quête.

Premier flacon

Dans la crypte de Daniel, il se trouve à gauche de la grille de sortie, sur un petit promontoire.



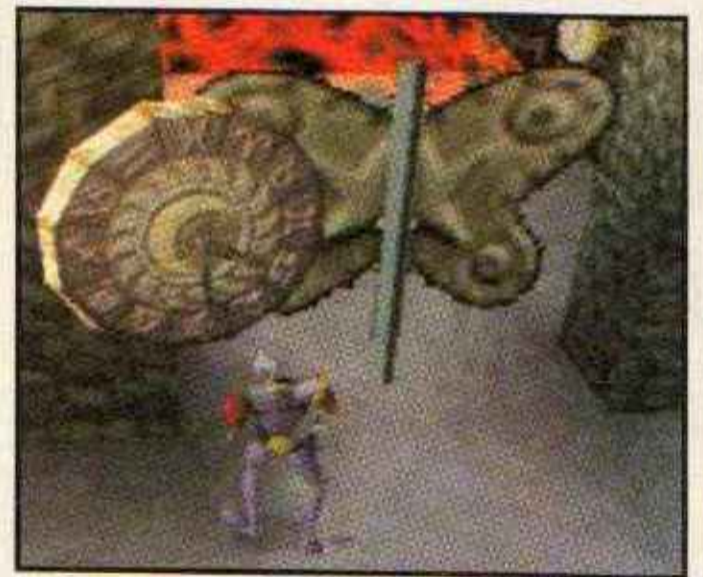
Troisième flacon

Direction le champ d'épouvantails, après avoir fait démarrer la moissonneuse-batteuse pour traverser le champ de maïs. Dirigez-vous vers le calice. Le flacon sera tout de suite à sa gauche.



Cinquième flacon

Au chronographe, positionnez l'horloge sur l'heure indiquée devant la porte à droite de l'horloge. Cela ouvrira la porte.



Deuxième flacon

Allez dans le cimetière jusqu'à la statue. Donnez-lui trois coups d'épée afin qu'elle s'oriente de



façon à être face au passage de gauche en arrivant. La porte au fond de ce passage sera ouverte. Derrière, vous trouverez le deuxième flacon.

Quatrième flacon

Dans la zone des Anciens défunts, non loin du calice, se trouve le portail de la Rune du chaos. Après ce dernier, vous verrez, sur la droite, un îlot dans les marécages. Sautez sur l'îlot et vous verrez le flacon.



Le flacon se trouve derrière, mais il est protégé par un champ de force. Pour neutraliser ce dernier, il faut détruire le cristal qui emprisonne le calice.



Sixième flacon

Le dernier flacon se trouve dans la crypte de Daniel. Il faut prendre la massue et aller frapper contre le pan de mur à l'aspect différent des autres. Après quatre coups il sera détruit, dégageant une pièce secrète dans laquelle se localise le flacon.

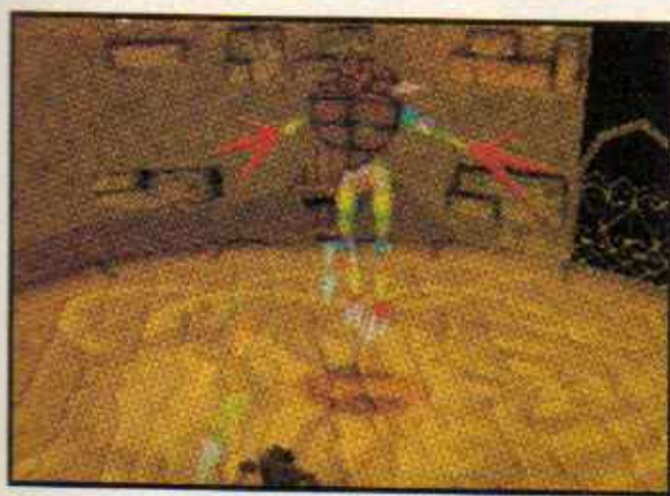


Les boss

Boss 1 : le démon-vitrail

(niveau mausolée de la colline)

Pour vaincre ce premier boss, il vaut mieux avoir eu le calice dans le premier niveau, car la récompense que vous récoltez alors n'est autre que l'arbalète. Utilisez celle-ci – ou les poignards si vous n'avez plus de flèches – contre le démon-vitrail lorsque ce dernier se tiendra debout, au centre de la pièce, et qu'il commencera à invoquer son pouvoir. C'est le seul moment où vous pourrez le toucher. Vous pouvez esquiver facilement ses tirs en sautant par-dessus.



Boss 2 : les gardiens du cimetière

(niveau retour au cimetière)

Ce boss est relativement simple. Attendez de pied ferme les deux molosses en chargeant votre épée pendant qu'ils sont



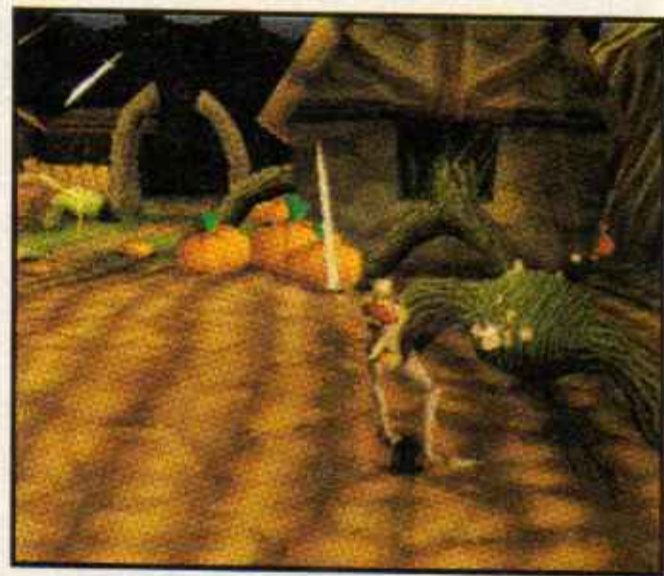
invisibles. Frappez-les quand ils attaquent et redeviennent visibles. Changez de place tout de suite après pour esquiver. Après quelques coups bien assenés, les deux gardiens seront hors d'état de nuire.



Boss 3 : le grand potiron

(niveau serpent potiron)

Tout d'abord, vous devez détruire les neuf cosses qui sont reliées au potiron (elles sont simples à trouver). Ensuite, après avoir réveillé le potiron, placez-vous à distance et alignez-le avec l'arbalète.



Boss 4 : les démons des ténèbres

(niveau terre enchantée)

En arrivant, préparez l'arc de feu et placez-vous au milieu du plateau. Ouvrez le feu sur les démons au moment où ils vous tirent dessus (c'est-à-dire quand ils sont à l'arrêt). Le feu restera sur eux et leur causera plus de dégâts. Lorsque le plateau se mettra à tanguer, compensez le déséquilibre en revenant vers le centre. Au bout d'un petit moment les démons se mettront à faire des incantations, déclenchant une avalanche de rochers qui s'abattront sur vous. Restez face aux démons et canardez-les sans vous préoccuper des rochers. Ils rendront l'âme rapidement.



Boss 5 : la reine des fourmis

(niveau la caverne des fourmis)

Avant tout, approchez-vous de la reine afin qu'elle favorise l'apparition des fourmis. Tuez celles-ci avec l'épée. Quand la reine se relèvera, elle deviendra vulnérable. Prenez alors l'arc de feu et envoyez-lui un feu nourrit. N'oubliez pas que lorsqu'elle se baisse, elle rappelle des fourmis. Recommencez alors l'opération jusqu'à sa mort.



Boss 6 : le dragon

(niveau cavernes en cristal)

Première chose, placez les pierres de dragon dans les yeux de l'effigie pour faire apparaître le dragon. Ce dernier se présentera par les cavernes selon le cycle suivant : haut, milieu-droite, bas-droite, gauche. Il vous faudra frapper avec le marteau, sur le sol d'une des plates-formes, afin de faire pleuvoir des piques sur sa tête, sachant que frapper sur une des plates-formes fera tomber

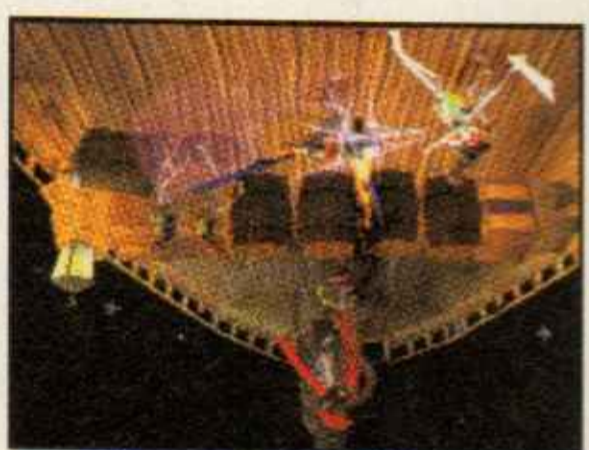


automatiquement les piques devant la caverne de la plate-forme suivante dans le sens des aiguilles d'une montre. Répétez cette action jusqu'à ce que le dragon se rende.

Boss 7 : le capitaine

(niveau vaisseau fantôme)

Pour vaincre ce boss, il faudra amorcer les canons qui se trouvent à l'avant du navire. Utilisez la massue sur le feu à l'avant et portez la flamme sur les canons. Cela enverra un boulet sur le capitaine. Il faudra attendre le moment



propice pour armer le canon. Lorsque le militaire invoquera des squelettes, laissez tomber la massue et utilisez l'épée. Le capitaine ne devrait pas faire long feu.

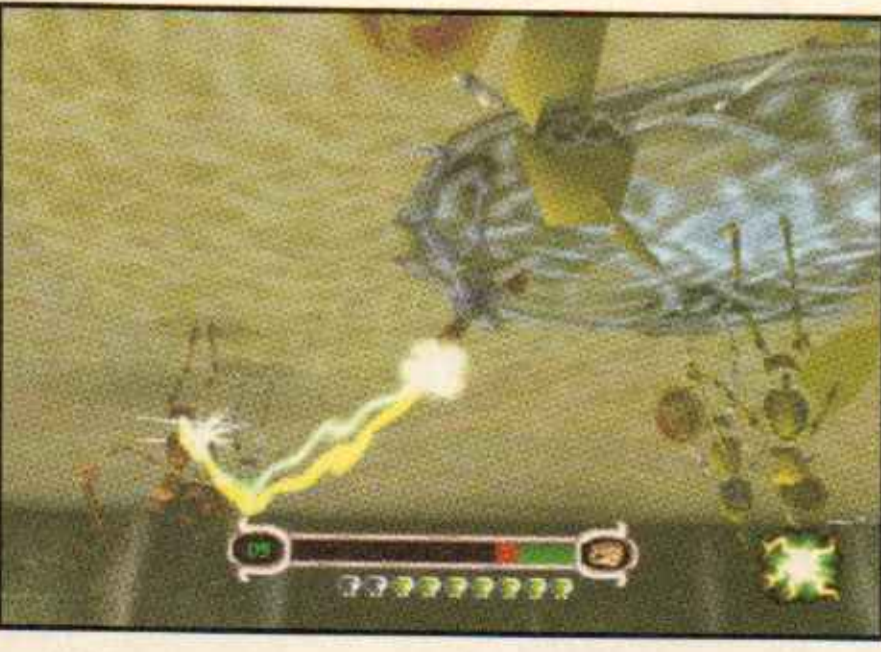
Enfin, Zarok en personne viendra vous défier

Pour cela, il se lancera un sortilège le transformant en monstre démoniaque. Ce coup-ci, prenez votre épée et tournez-lui autour. Dès qu'il perdra son aura blanchâtre, vous pourrez le frapper. Sinon, il est invulnérable. Lorsqu'il exploitera son pouvoir de feu, esquivez-le comme vous pouvez. Si vous êtes

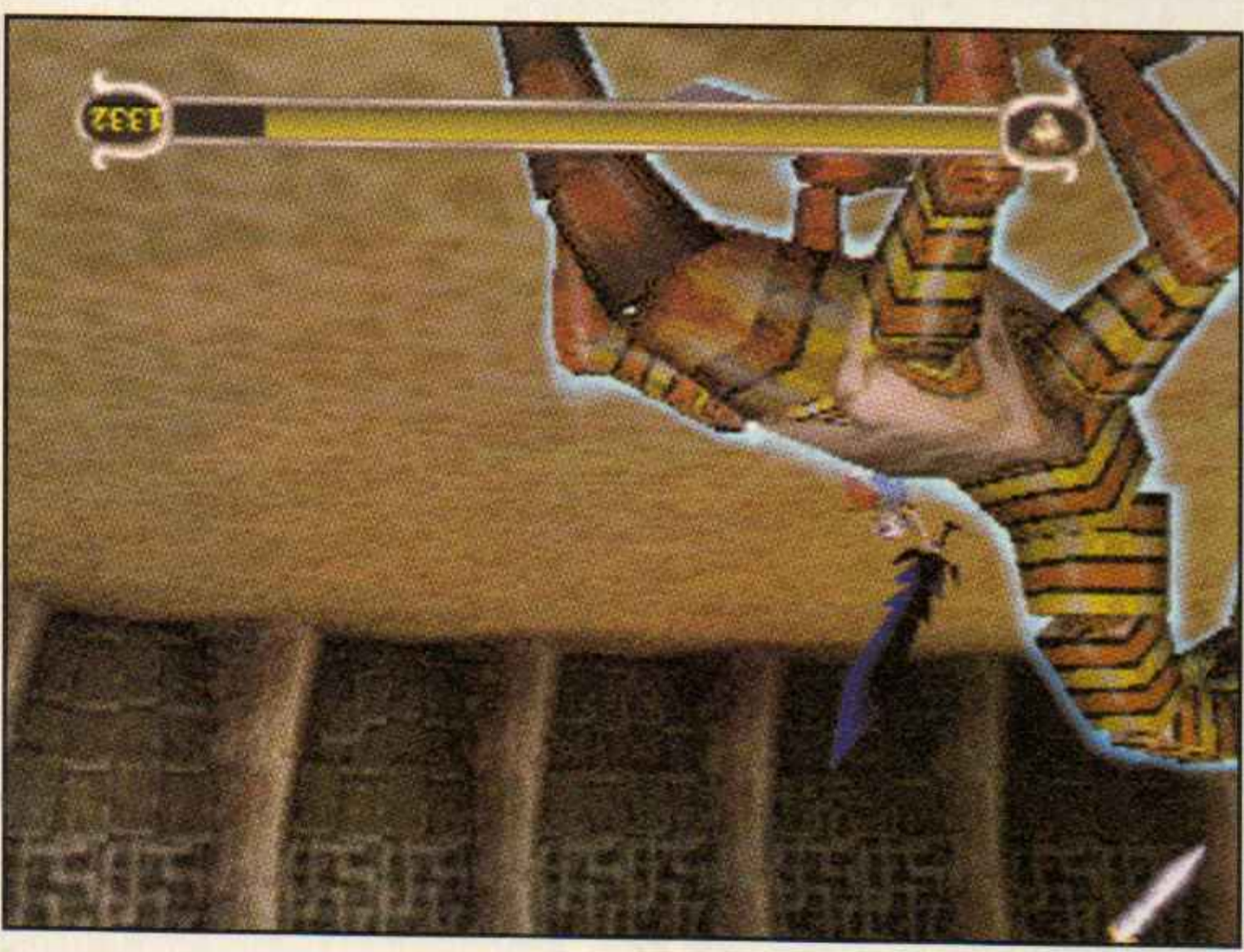


Une fois la bataille terminée, Zarok enverra un cavalier squelettique vous combattre. Cette fois, vous serez seul face à lui. Courez tout le temps, puis attendez-le en lui décochant des lances ou des flèches avec l'arc magique. Il ne devrait pas résister longtemps.

La première chose que Zarok fera sera d'invoquer des squelettes. Ces squelettes seront contrôlés par ceux d'anciens habitants de Gallowmere, dont vous aurez sauvé les âmes dans votre périple. Les calices remplis d'âme que vous aurez récoltés feront apparaître des squelettes pour vous aider. A l'entrée de l'autre de Zarok, prenez la toudre de vie dans le coffre, sur la droite. Elle vous permettra de renouveler l'énergie de vos squelettes lorsqu'ils seront défaillants. Vous devrez donc aller de l'un à l'autre pour les soigner (maintenez appuyé le bouton d'attaque pour cela).



Boss 8 : Zarok



Wonder et Freke

touché, recourez à l'armure de dragon pour éteindre les flammes. Encore quelques coups et Zarok ne sera plus un souci.

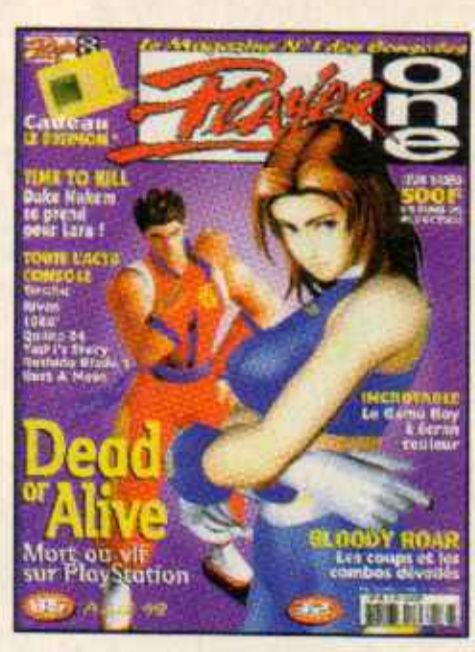
complétez votre collection !



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, Tactical Blow, Fatal Fury, Prisoner of War, 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, 155...), 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, 155/98...
OTW : Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear, F-Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silouhette mirage, Kagero...
Cadeau : le Stick'n Play Medievil + le CD audio Wild 9.



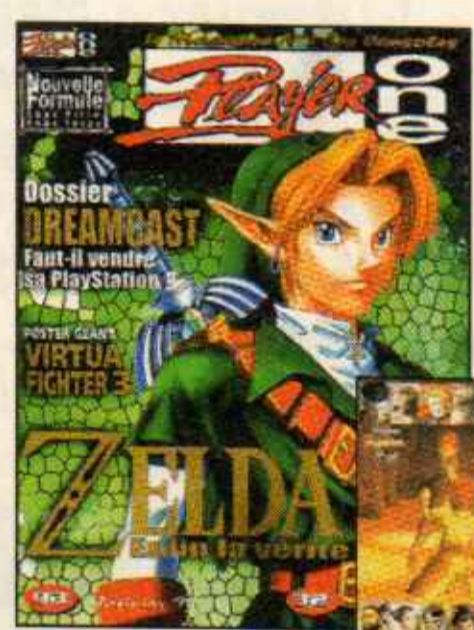
90 octobre 98
Tests : Medievil, Wild 9, Deep Fear, F1-World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius...
OTW : Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphin's Dream, Radiant Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race...
Cadeau : le CD audio Psybadek.



91 novembre 98
Tests : L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, Spyro le Dragon, F-Zero X, Tenchu, Bust-a-Groove, KOF98, Colony Wars Vengeance...
OTW : Max 2, Gun Barrel, The Contra Adventure, Destrega...
Cadeau : le poster géant L'Exode d'Abe + le tatouage et la BD Blade.



92 décembre 98
Dossier : Tomb Raider III
Tests : Cool Boarders 3, Crash Bandicoot Warped, Turok 2, Apocalypse, Toca 2...
OTW : Xenogear, Regaia Densetsu, Let's Smash, Dezaemon Kids, Rally Cross 2, Street Boarders, Running Wild, Marvel Superheroes vs Street Fighters, Captain Commando, Strikers 1945 II...
Cadeaux : le poster géant Zelda + le Stick'n Play Tomb Raider III + un comics Marvel.



93 janvier 99
Dossiers : Dreamcast : faut-il vendre sa PlayStation ?, Zelda 64.
Tests : Akuji, NBA Live 99, Knock Out Kings, Tiger Woods 99, Devil Dice, Wild Arms, Small Soldiers...
OTW : Smash Court Tennis 2, R-Type Delta, Hard Edge, Ridge 4...
Aides de jeu : Rival Schools, Cool Boarders III.
Cadeau : le poster géant VF3



94 février 99
Dossier : La guerre des hits (les comparatifs qui tuent)
Tests : Rollcage, Egypte, NHL Breakaway 99, Kensei...
OTW : Sonic Adventure, Ehrgeiz, Street Fighter Zero 3, Incoming, Genso Suikoden 2, Pop'n Pop, Dance Dance Dance I, Seventh Cross, Chocobo Fushigi no boken 2...
Aide de jeu : Medievil.

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.

														Attention !			
														Les numéros			
														1 à 24, 26, 27, 31, 34, 35, 36, 46, 53, 75, 81 et 82		sont épuisés.	
25	28	29	30	32	33									Prix par exemplaire	Qté	Total	
37	38	39	40	41									35 F (28 F + 7 F)				
42	43	44	45	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)		
69	70	71	72	73	74	76	78	79	80	84	85	86	93	94	39 F (32 F + 7 F)		
77	83	87	90												42 F (35 F + 7 F)		
88															46 F (39 F + 7 F)		
89	91	92												41 F (34 F + 7 F)			

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
 Adresse : *des parents pour les mineurs
 Code postal : Ville :

Commandez aussi sur le 3615 Player One



Mahalia
la rousse

**C'EST ARRIVÉ
PRÈS DE CHEZ TOI**

Vous êtes toujours de plus en plus nombreux à m'envoyer vos fanzines et j'en suis ravie. Même si vous faites beaucoup de progrès au niveau de la maquette, de la structure des articles et des fautes d'orthographe, je vous trouve trop sérieux. Profitez de votre liberté pour avoir un ton tranchant, humoristique, décapant, bref vivant, afin de vous démarquer !



Salut Damien,

Ton petit fanzine, *Actu Manga*, n'est pas trop mal, étant donné le peu de moyens que tu as l'air d'avoir. En revanche, tu annonces un dossier « Manga au Japon » et il n'y a qu'une demi-page. Sache

qu'un dossier doit faire quelques pages – entre 5 et 20 environ – et apporter la lumière sur un point précis. Il est nécessaire qu'il ait un angle intéressant ou alors qu'il analyse une actualité ou un fait. Penses-y pour ton dossier « Quel manga choisir ? » pour le mois prochain. Tu pourrais aussi proposer une page de présentation de ton fanz' : un petit édit, un sommaire... En principe, ces dernières caractéristiques ne figurent pas sur la couverture ! Sur celle-ci, tu ne fais apparaître qu'une ou plusieurs illustrations avec quelques titres (on appelle ça « accroches couv' » dans le jargon) sur les articles les plus intéressants ou les dossiers. Bon courage !

Pour recevoir *Actu Manga*, envoyez 2 F + 1 timbre à Damien Roudière, 21, rue Anatole France 09000 Foix.

Hello Ronan,

Je ne dirai qu'une chose : bravo ! Ton fanzine, *Consoles Spirit*, est désormais bien abouti. Tu m'envoies tes fanz' depuis de nombreux mois et, à chaque fois, tu t'améliores. Toutes mes félicitations. Ta maquette est claire (elle me rappelle quelque chose...) Tes photos sont désormais de bonne qualité. S'agissant des articles ils sont précis, bien qu'ils manquent un peu d'originalité, de vie. Je mettrai juste un bémol à ces compliments sur ta couverture. Elle est un peu confuse : la pléthore de titres écrase ta photo. A plus. Encore bravo !

Pour recevoir *Consoles Spirit*, envoyez 14 F + 1 timbre à 6,70 F à Ronan Gilot, 1, rue Haute 68610 Lautenbach.



Jean,

Ravie de voir que tu t'accroches et qu'en plus tu t'améliores ! Il est vrai que ta reliure avec agrafes aide à la lecture. Cependant, j'ai quelques remarques à te faire. Premièrement, tes articles sont mal maquetés. Il faut que ce soit plus aéré, plus clair, pour faciliter la lecture. Il est, en effet, peu agréable de se trouver face à un gros pavé de texte (lourdeur aggravée par le fait que tu écrives à la main). Il est nécessaire de faire des titres, des sous-titres, éventuellement un chapô, et surtout des intertitres qui structurent et aèrent ton papier. Deuxièmement, prête attention à tes photocopies. Parfois, c'est trop clair et quelques mots sont illisibles ; inversement, c'est parfois trop foncé et tes photos sont donc sombres. Troisièmement, gare au sens de tes pages : certaines sont à l'envers et je ne te cache pas que ce n'est pas pratique. Sinon, tes articles sont intéressants, même si le ton est un peu trop sérieux. Tes infos, très bien senties. Encore un petit effort ! Goombas se porte bien. Il élève désormais des chats près d'Angers.

Pour recevoir *Game Boy magazine*, faites parvenir 12 F à Jean Nifenecker, 88, rue Pierre Trebod 33300 Bordeaux.



Welcome à l'équipe de World of PlayStation,

Je ne suis pas très contente. Vous écrivez de la Réunion et vous ne daignez même pas nous envoyer un peu de soleil et quelques ananas ! Plus sérieusement, je n'ai aucun renseignement sur vous : combien êtes-vous ? Quel est votre matériel ? Quel est le prix du fanzine ? Quand paraît-il ? Autrement, je le trouve pas mal du tout. Vous vous êtes décarcassés à créer une maquette simple, qui tient bien la route, avec une bonne recherche des visuels. Vos papiers sont bien écrits. Evidemment, la couleur ça aide pas mal. Je pense que vous avez cru bien faire, en prenant un papier de bonne qualité, mais il est trop épais ce qui fait sauter les agrafes. Le corps de la police des tests est un peu trop petit. A bientôt, j'espère, avec un peu plus de détails sur votre bébé...



Welcome bis à Grafitti,

Sois le bienvenu, toi aussi, dans le monde merveilleux des passionnés de fanzines !

Commençons par le début, c'est-à-dire la couverture. Tu as une belle illustration de Lara, avec une grande bande sombre sur la moitié de la page... Eh bien, toi, tu mets tous tes titres sur son visage ! Ton dossier « Dreamcast » est complet et intéressant, ce qui n'est pas vraiment le cas de tes tests. Tu ne fais qu'effleurer le jeu. Soit tu en parles un peu parce que tu ne les a pas vus, à ce moment-là ce ne sont pas des tests ; soit tu te dois d'y avoir joué pour en faire des articles. Enfin, ta soluce de Tomb Raider II est complète, mais vraiment trop brouillon ! Une soluce est destinée à aider. Tu ne dois pas obligatoirement décomposer chaque action, à l'exception des passages vraiment ardues qui nécessitent une astuce. Bon courage pour le second numéro !
Pour recevoir Grafitti, expédiez 5 F + 1 timbre à Julien Flament, 26, rue Léon Dubray 6110 Montigny-le-Tilleul, Belgique.



Appel particulier

Raphaël Rohart, peux-tu m'appeler à la rédaction, entre 11 et 17 heures, et m'envoyer sur K7 ou CD quelques-unes de tes émissions radio. A plus !

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT :

- Hugo Exbrayat, 17 ans, pour son test de All Star Tennis '99, noté 94 % : « AST '99 est, sans aucun doute, la meilleure simulation de tennis sur PlayStation, à ce jour. Un jeu extrêmement fluide, doté d'un réalisme parfait et d'une précision inouïe dans l'impact des balles. Excellent en mode Seul. Un must en mode Quatre joueurs ! »
- Nicolas Ferry, 12 ans, pour son test de Spyro the Dragon, noté 90 % : « Spyro, un petit dragon débordant d'énergie, doit sauver sa famille qui a été transformée en pierres. Conçu pour les jeunes joueurs, ce titre séduira tous les publics par la finesse de son monde heroic-fantasy que dominant de délicates teintes pastel. »
- Arnaud Keifun, 15 ans, pour son test de Fifa 99, noté 95 % : « Plus besoin d'aller dans un stade pour avoir des sensations fortes ! Fifa 99, le meilleur jeu de foot du moment, sera là pour vous éblouir. Le son est assez bon, la maniabilité exemplaire, les graphismes sublimes. Ce jeu est un concentré de technologies. Il vous fera oublier vos heures de stress. »

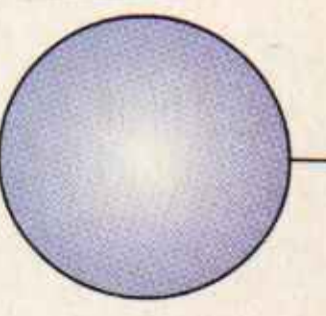
TESTEZ VOS JEUX

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

Nom :
 Prénom :
 Âge :

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

Résumé



TOP

Peu de nouveautés en ce début d'année, même si quelques petites bombes font leur apparition dans le Top des lecteurs de « Player » : Rogue Squadron sur 64 ou l'attachant Breath of Fire 3 sur Play. Même si, sur cette console, c'est assurément Metal Gear Solid qui fera l'événement, d'autant que la version française a été particulièrement soignée... Alors patience et au mois prochain...

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



Nintendo 64

1 ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (2) | 911 pts

Comme je le disais le mois dernier, ça va être difficile de le détrôner, notre petit link. Un jeu qui se savoure, sur lequel on aime trainer, prendre son temps et que l'on espère finir le plus tard possible pour en profiter au maximum.



↔ 2 F-ZERO X (2) (1) (4) | 803 pts

↑ 3 BANJO-KAZOOIE (10) (1) (7) | 798 pts

↔ 4 GOLDENEYE 007 (4) (1) (14) | 793 pts

↑ 5 TUROK 2 (7) (5) (2) | 685 pts

↓ 6 SUPER MARIO 64 (2) (1) (17) | 681 pts

↑ 7 ISS 98 (11) (2) (5) | 420 pts

↓ 8 1080° SNOWBOARDING (5) (5) (4) | 376 pts

↑ 9 WAVE RACE (12) (2) (18) | 367 pts

↑ 10 V-RALLY 99 (15) (10) (2) | 251 pts

↓ 11 FI-WORLD GRAND PRIX (9) (5) (4) | 249 pts

↓ 12 DIDDY KONG RACING (6) (3) (13) | 168 pts

↑ 13 YOSHI'S STORY (14) (7) (10) | 843 pts

↑ 14 LYLAT WARS (16) (3) (15) | 824 pts

↓ 15 MISSION IMPOSSIBLE (13) (6) (5) | 817 pts

↓ 16 WIPEOUT 64 (19) (16) (2) | 755 pts

↓ 17 FIFA 98 (18) (9) (13) | 663 pts

↓ 18 MARIO KART 64 (7) (2) (18) | 627 pts

↓

Meilleure entrée

↔ 19 ROGUE SQUADRON (-) (19) (1) | 617 pts

Seule entrée de ce Top 64, cette nouvelle épopée « Star Wars » est sortie un peu tard, par rapport à la réception de votre courrier, pour pouvoir pleinement exploser dans ce Top. Parions qu'il cartonnera le mois prochain...



↓ 20 DUKE NUKEM (17) (6) (14) | 467 pts



↑ **FIFA 99**

(14) (1) (3) | 975 pts

Boum ! Le missile Fifa nouveau cru décolle comme une fusée et grille 14 places pour se placer en orbite au-dessus du podium. Malgré sa défaite dans la guerre des hits du « Player One » de février (face à ISS), Fifa continue de cartonner dans les bacs et dans vos cœurs...



↑ **2 TEKKEN 3**

(5) (1) (6) | 735 pts

↓ **3 GRAN TURISMO**

(1) (1) (9) | 726 pts

← → **4 FINAL FANTASY VII**

(4) (1) (15) | 693 pts

↑ **5 CRASH BANDICOOT 3 WARPED**

(12) (5) (2) | 680 pts

↑ **6 L'EXODE D'ABE**

(9) (6) (3) | 659 pts

↓ **7 MEDIEVIL**

(2) (2) (4) | 535 pts

↓ **8 COLIN MCRAE RALLY**

(3) (2) (6) | 526 pts

↓ **9 RESIDENT EVIL 2**

(7) (1) (9) | 498 pts

↑ **10 MOTO RACER 2**

(18) (4) (5) | 437 pts

← → **11 TENCHU**

(11) (10) (3) | 432 pts

↓ **12 TOMB RAIDER III**

(6) (6) (2) | 420 pts

↓ **13 COOL BOARDERS 3**

(10) (10) (2) | 279 pts

↑ **14 ROAD RASH 3D**

(19) (9) (6) | 226 pts

Meilleure entrée

← **15 BREATH OF FIRE 3**

(-) (15) (1) | 153 pts

Arrivée d'un petit RPG Capcom qui ne paye pas de mine côté graphisme, mais qui vaut le déplacement pour son scénario haletant. Les persos sont vraiment attachants, les surprises se révèlent nombreuses et certains passages sont hallucinants. Si vous aimez le genre, n'hésitez pas...



↓ **16 DUKE NUKEM : TIME TO KILL**

(13) (9) (3) | 980 pts

↑ **17 BUST A GROOVE**

(17) (13) (4) | 980 pts

← **18 COLONY WARS VENGEANCE**

(-) (18) (1) | 799 pts

← **19 RIVAL SCHOOLS**

(-) (19) (1) | 526 pts

↓ **20 APOCALYPSE**

(15) (15) (3) | 517 pts

🇯🇵 *Top Japon*

Semaine du 5 au 11 février (source Famitsu)

- 1** **Pokemon Card (GB)**
- 2** **Dragon Quest Monsters (GB)**
- 3** **Tales of Phantasia (PS)**
- 4** **Crash Bandicoot 3 (PS)**
- 5** **Yugioh Duel Monsters (GB)**
- 6** **Chocobo Dungeon 2 (PS)**
- 7** **Initial D (PS)**
- 8** **Street Fighter 03 (PS)**
- 9** **IQ Final (Kurushi 2) (PS)**
- 10** **Zelda : Ocarina of Time**

🇺🇸 *Top États-Unis*

Semaine du 5 au 11 février (source CTW)

- 1** **Zelda : Ocarina of Time (N64)**
- 2** **Rogue Squadron (N64)**
- 3** **Crash Bandicoot 3 (PS)**
- 4** **GoldenEye 007 (N64)**
- 5** **Tomb Raider III (PS)**
- 6** **WCW/NWO Revenge (N64)**
- 7** **Rugrats (Razmoquets) (PS)**
- 8** **Nascar 99 (PS)**
- 9** **Twisted Metal 3 (PS)**
- 10** **Metal Gear Solid (PS)**

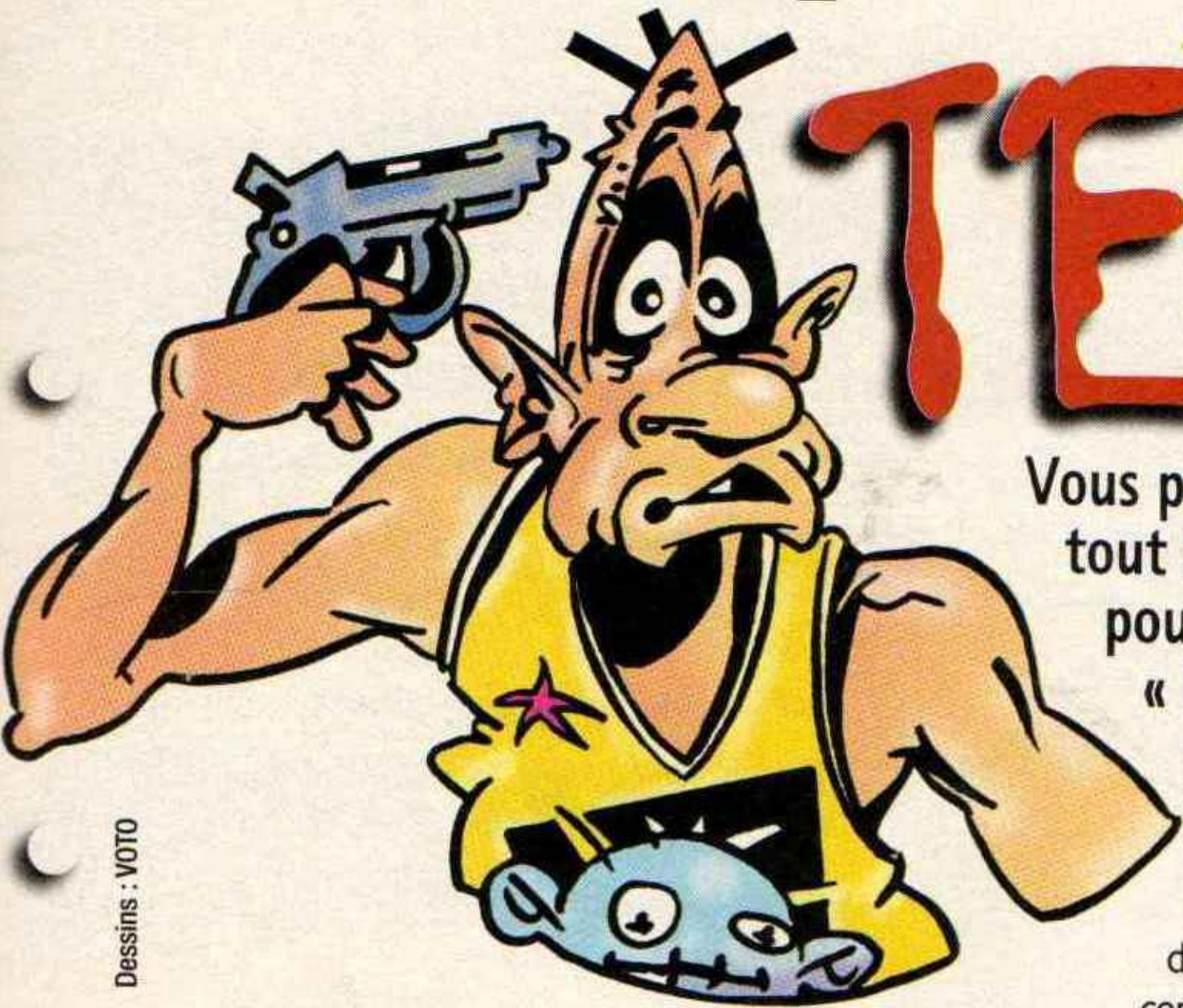
🇬🇧 *Top Angleterre*

Semaine du 5 au 11 février (source Famitsu)

- 1** **Zelda : Ocarina of Time (N64)**
- 2** **FIFA'99 (PS)**
- 3** **Tomb Raider 3 (Platinum) (PS)**
- 4** **Grand Theft Auto (Platinum) (PS)**
- 5** **TOCA Touring Car (Platinum) (PS)**
- 6** **V Rally (Platinum) (PS/N64/GB)**
- 7** **Tomb Raider (Platinum) (PS)**
- 8** **Crash Bandicoot 3 (PS)**
- 9** **Turok II (N64/GBC)**
- 10** **L'Exode d'Abe (PS)**

Quizz spécial GROS JOUEURS

TES BON OUV



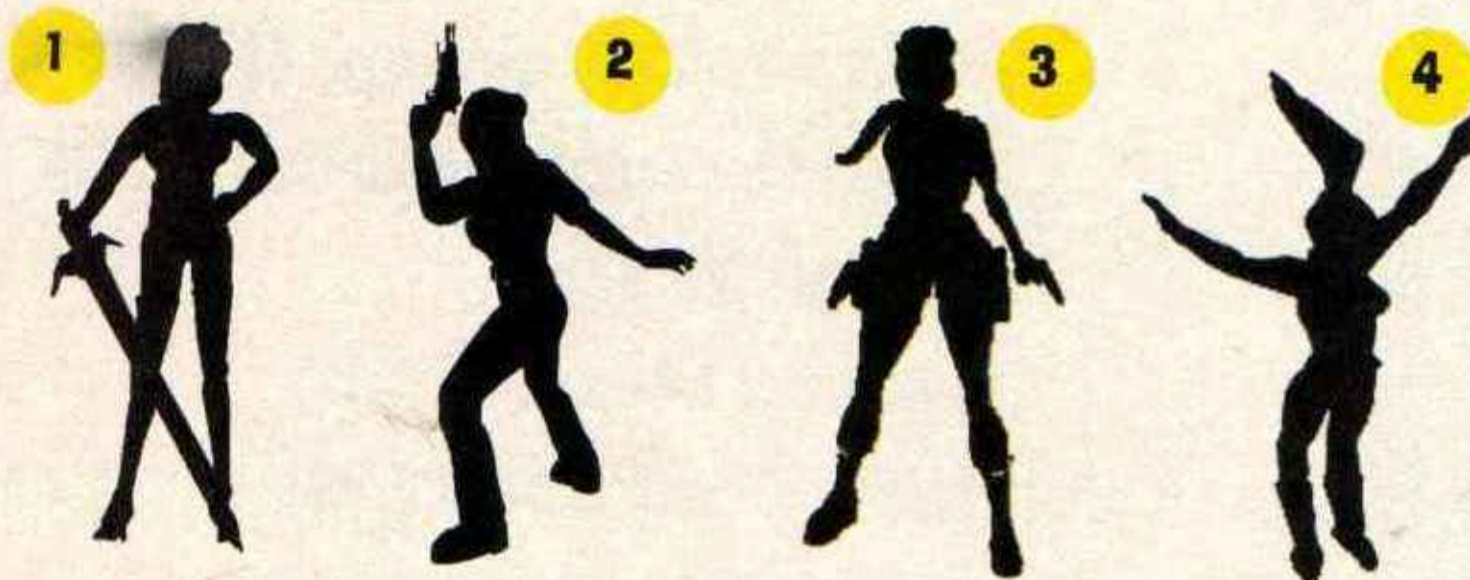
Dessins : VOTO

Vous passez des heures devant votre console et vous croyez tout savoir sur les jeux ? C'est le moment de le prouver car, pour une fois, ce sont les joueurs qui passent en test dans « Player One ». Notre système de notation s'étant récemment endurci, vous êtes plutôt mal barrés ! Allez courage, on est joueur ou on ne l'est pas... Clara Loft

Mode d'emploi du Quizz : pour répondre aux questions, fais comme dans le « Elle » de ta mère. Entoure la ou les bonnes réponses ou inscrit les à côté du nom correspondant, puis reporte les résultats dans la grille des réponses. Si tu veux faire jouer tes potes, écrit au crayon à papier.



1 - Brunes, blondes, pulpeuses ou garçons manqués, pas besoin de 3D pour identifier les formes suggestives de certaines héroïnes. De quels jeux proviennent-elles ?



A Tomb Raider B ODT C Deathtrap Dongoon D Pandemonium 2



3 - Les jeux GoldEneye, Mission : Impossible et Metal Gear ont une arme en commun. Laquelle ? (Entourez la bonne réponse)

A - Magnum 357 B - KF7 C - fusil à lunette D - Beretta



4 - Puisque les jeux de baston n'ont plus aucun secret pour vous, sauriez-vous nommer ce coup célèbre dans la série des Tekken ? (Entourez la bonne réponse)

A - Le run up to drop B - Le junkyard kick
C - Le hammer of the gods D - Le somersault



2 - Après les belles, voilà les bêtes pour ceux qui voudraient se rincer l'œil sur de l'alien. Dans quels fameux shoots 3D les avez-vous rencontrés ?



A Turok 2
B Quake 64
C Duke Nukem
D Hexen



TES NAZE ?



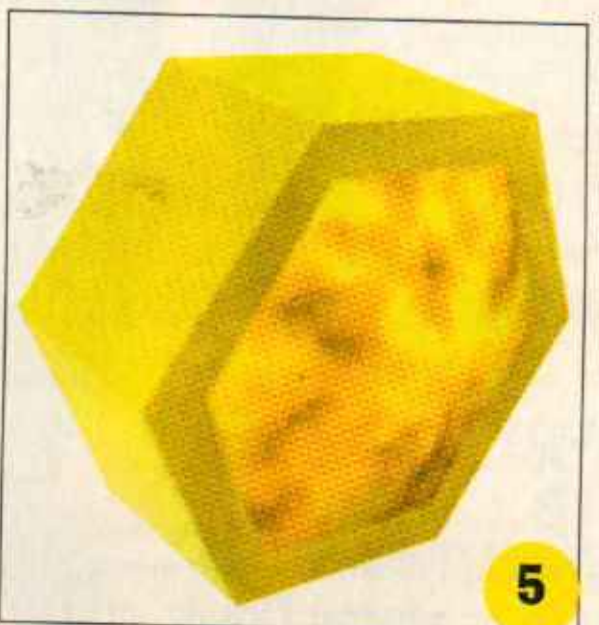
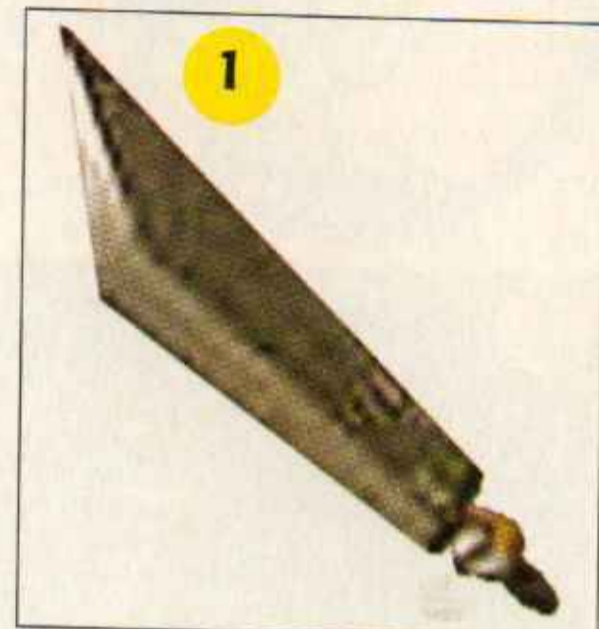
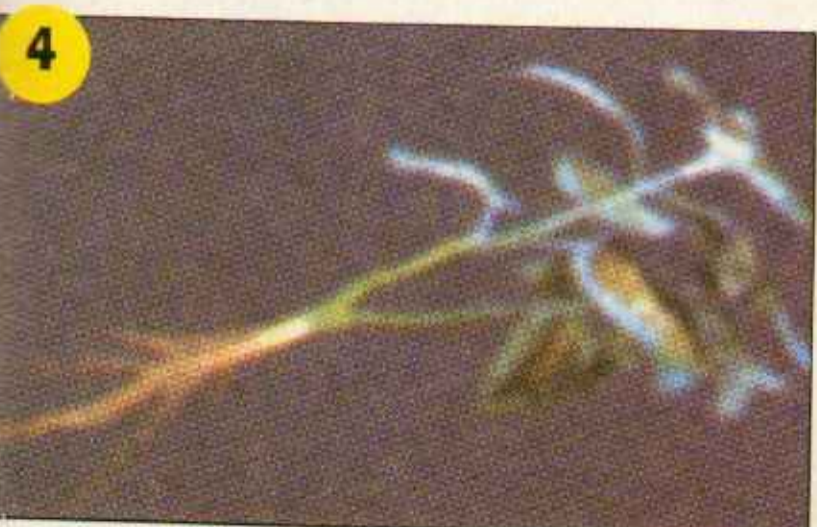
5 - Rois de la glisse et fans de snowboard c'est à vous de jouer. Parmi ces affirmations, l'une est fautive. Laquelle ?
(Entourez la bonne réponse)

- A - 1080° est un jeu de snowboard sur Nintendo 64
- B - Un half-pipe est une piste incurvée pour les sauts acrobatiques
- C - Une chope est un saut vrillé combiné à un saut périlleux
- D - 1080° est une figure avec trois rotations à 360°, soit 1080° au total

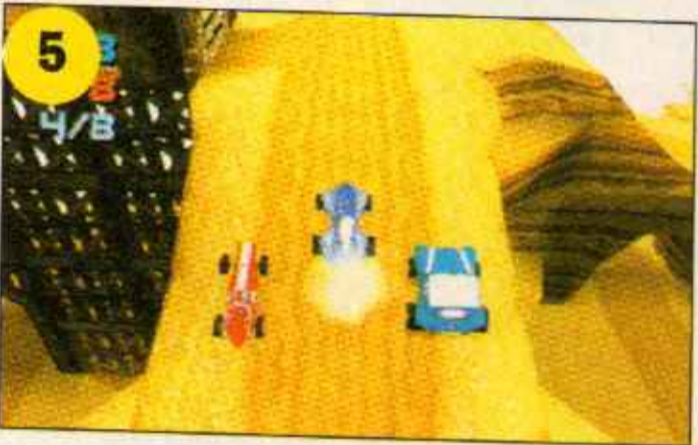


6 - Spécial jeux d'aventure. Dans vos inventaires pleins à craquer, vous avez sûrement déjà aperçu les objets suivants. A quels jeux appartiennent-ils ?

- A Zelda 64
- B Banjo-Kazooie
- C Final Fantasy VII
- D Tomb Raider III
- E Resident Evil



7 - Voyons si vous tenez la route sur les jeux de caisse toutes catégories confondues... Associez chaque photo à son titre d'origine.



- A Formula One 98
- B Scars
- C Buggy
- D F1-World GP
- E WipEout 64
- F Circuit Breakers
- G Newman Haas
- H F-Zero X
- I Colin McRae Rally
- J Extreme G2
- K Micromachines
- L V-Rally 64

Quiz spécial gros joueurs



8 - Parmi les nombreux films adaptés en jeux vidéo, retrouvez les titres de quatre d'entre eux à partir des indices suivants.

A - Rien que pour les yeux de Pierce

B - Une série des années 1960, un film en 1996, un jeu en 1998

C - Carambolage sur les toits de New York

D - Un duo black and white en noir



9 - Rendez chaque nana à son mec et nommez les personnages ou le titre du jeu.



A **B** **C** **D** **E**



10 - Parmi les dialogues et expressions d'anthologie des jeux vidéo, qui a dit :

- A** Mario Kart
- B** Exode d'Abe
- C** Duke Nukem 3D
- D** Worms



11 - Portraits robots. Démasquez quatre célèbres boss grâce à leurs jambes :



- A** Ganondorf
- B** Sephiroth
- C** Tyrant
- D** général Dripik



12 - L'habit ne fait pas toujours le moine. Alors,



1 - M ou G

2 - M ou G



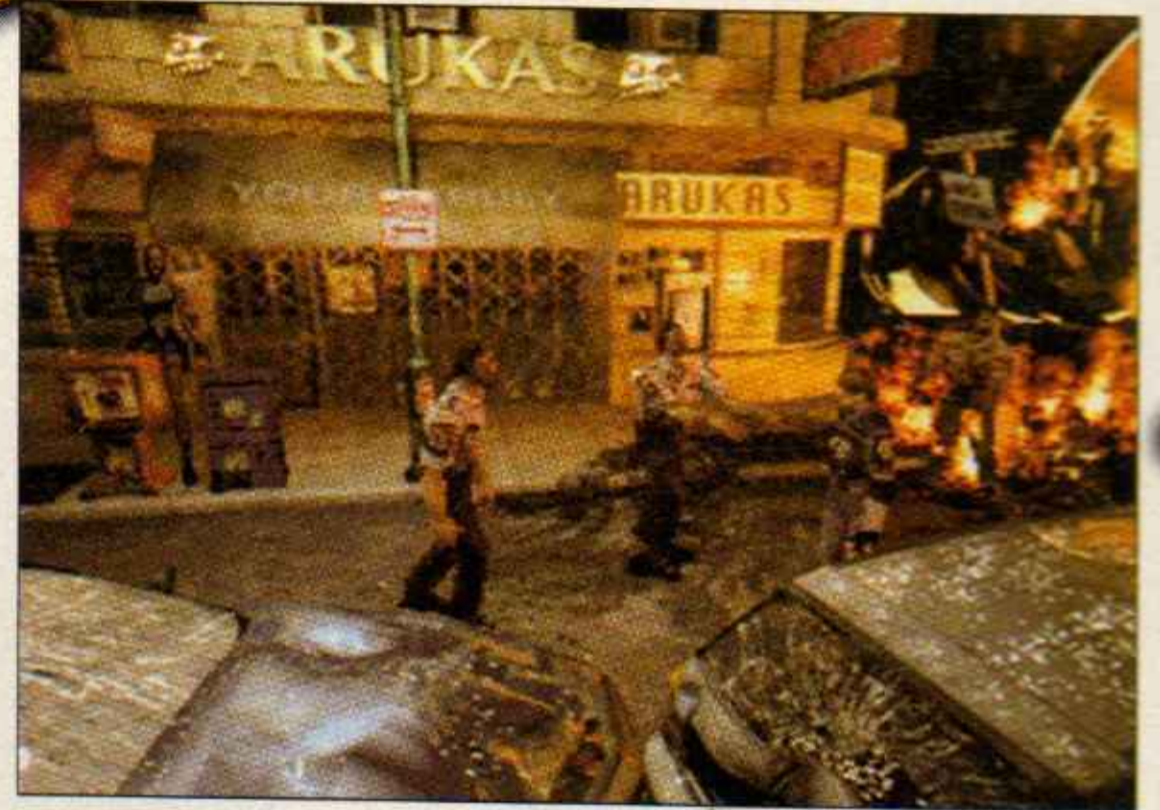
3 - M ou G



4 - M ou G



13 - Deux intrus ont pénétré dans cette scène tirée d'un fameux jeu d'aventure. Retrouvez le titre du jeu ainsi que le nom des deux personnages en trop.



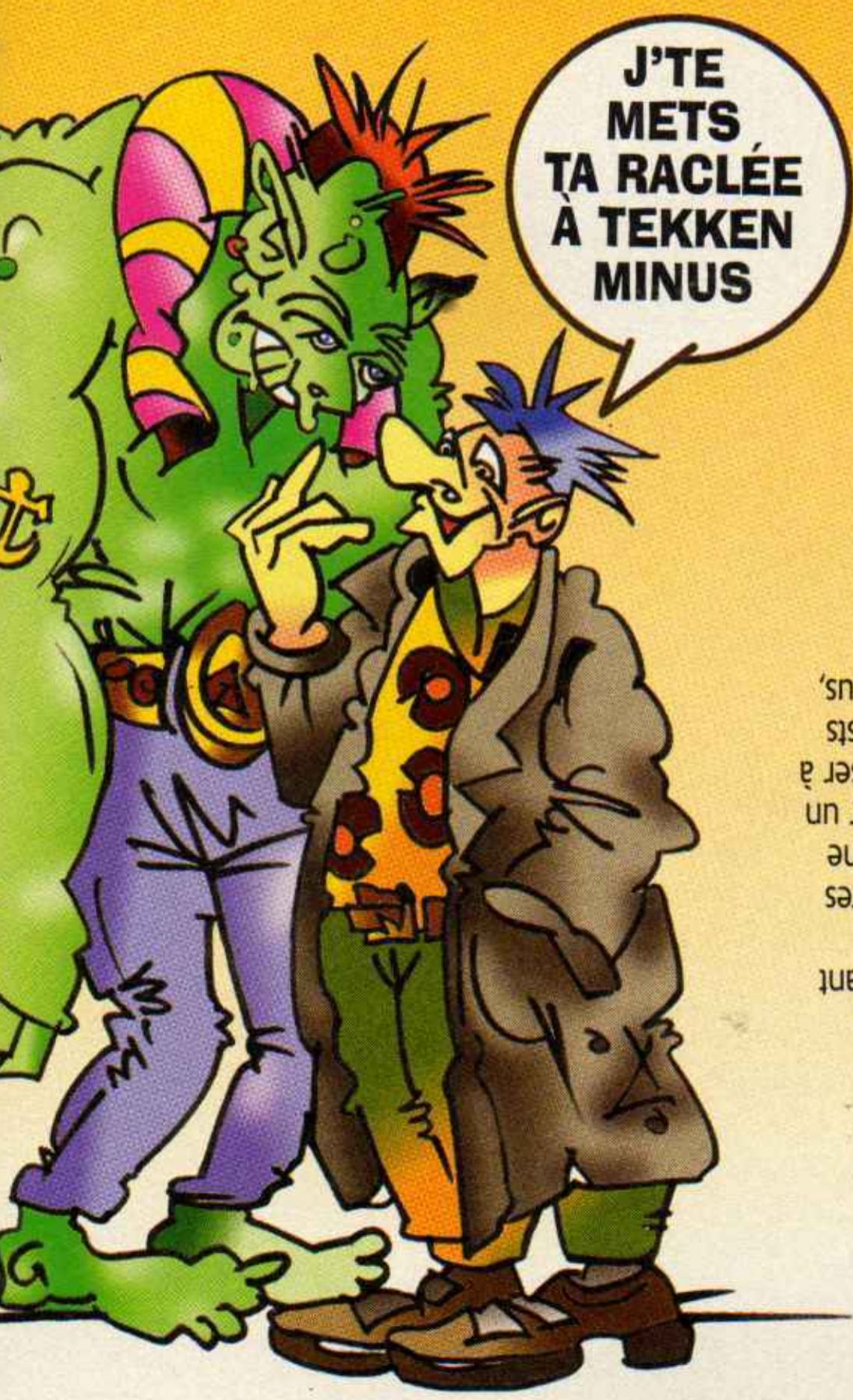
Nom du jeu

Intrus n° 1 : _____

Intrus n° 2 : _____

Résultats du test

« Je me soigne » Note globale : 50 %
 Aie... Si la rubrique Vite Vu n'existait pas, il aurait fallu l'inventer pour toi. Comment peut-on lire des neurones à rentrer les cheats codes de Puzzle Bubble, tu ferais mieux de te plonger dans un bon bouquin. Lui, au moins, il ne te fera pas défaut. Sans rancune !



J'TE METS TA RACLÉE À TEKKEN MINUS

+ de 45 bonnes réponses
« Appelle-moi »
 Note globale : 90 %
 C'est ce qu'on appelle « sortir le grand jeu » ! Force est de constater que nous devons nous incliner devant esprit si expérimenté. Mais, ne t'emballe pas. Vu le nombre d'heures que tu passes devant ta console, il ne doit pas être difficile de te coller sur un autre sujet. Tu ferais mieux de penser à autre chose qu'à répondre à des tests idiots sur les jeux vidéo. Quoi ? Nous, mauvais joueurs ? !

De 30 à 44 bonnes réponses
« Bon sous tous rapports »
 Note globale : 75 %
 Voilà un résultat plus qu'honorable qui prouve ta bonne maîtrise des jeux en général. Tu ne te contentes pas d'en savoir un bout sur ta console. Tu t'intéresses également à tout ce qui sort sur les autres supports. Doué, équilibré, créatif, tu manies l'art du paddle avec talent et ton génie n'a d'égal que ta passion pour les jeux. Tu es beau, intelligent, sans défauts...

- de 30 bonnes réponses
« Je me soigne » Note globale : 50 %
 (Abonnez-vous à « Player One » - le magazine qui vous fait du bien - 11 numéros au prix exceptionnel de 249 F)

Comparez vos résultats avec la grille ci-dessous. Inscrivez le nombre de bonnes réponses pour chaque question.

bonnes réponses	Total bonnes réponses
1	A-3, B-2, C-1, D-4
2	A-1, B-2, C-3, D-4
3	C - Le fusil à lunettes
4	D - Le somersault (coup de base de Law)
5	C - La chope est un terme générique qui désigne les figures où le surfeur attrape sa planche avec les mains
6	A - 3 (masque du renard)
	B - 5 (salvo de miel)
	C - 1 (épée de Cloud)
	D - 2 (diamant de sauvegarde)
	E - 4 (herbe de vie)
7	A-1, B-8, C-6, D-12, E-9, F-5, G-7, H-4, I-2, J-3, K-11, L-10
8	A - GoldenEye, B - Mission Impossible, C - Le Cinquième Élément, D - Men in Black
9	A-5 : FFVII, B-1 : Zelda 64
	C-2 : Heart of Darkness
	D-3 : Bons baisers de M. et Mme Loft
	E-4 : Deathrap Dongeon
10	A-2, B-3, C-4 (après une bombe sur la tronche) D-1
11	A-3 (Zelda 64), B-1 (FFVII), C-2 (Resident Evil), D-4 (Exode d'Abe)
12	1 - G (Red XIII de FFVIII), 2 - G (Spyro), 3 - G (sir Dan de Medievil), 4 - M (le valet du boss dans Heart of Darkness)
13	Nom du jeu : Resident Evil II
	Intrus 1 : Lara Croft (sur le trottoir devant le magasin)
	Intrus 2 : Sir Dan de Medievil (sa tête est présente deux fois et encadre l'enseigne du magasin)
	TOTAL BONNES REPONSES

ZOOA événement

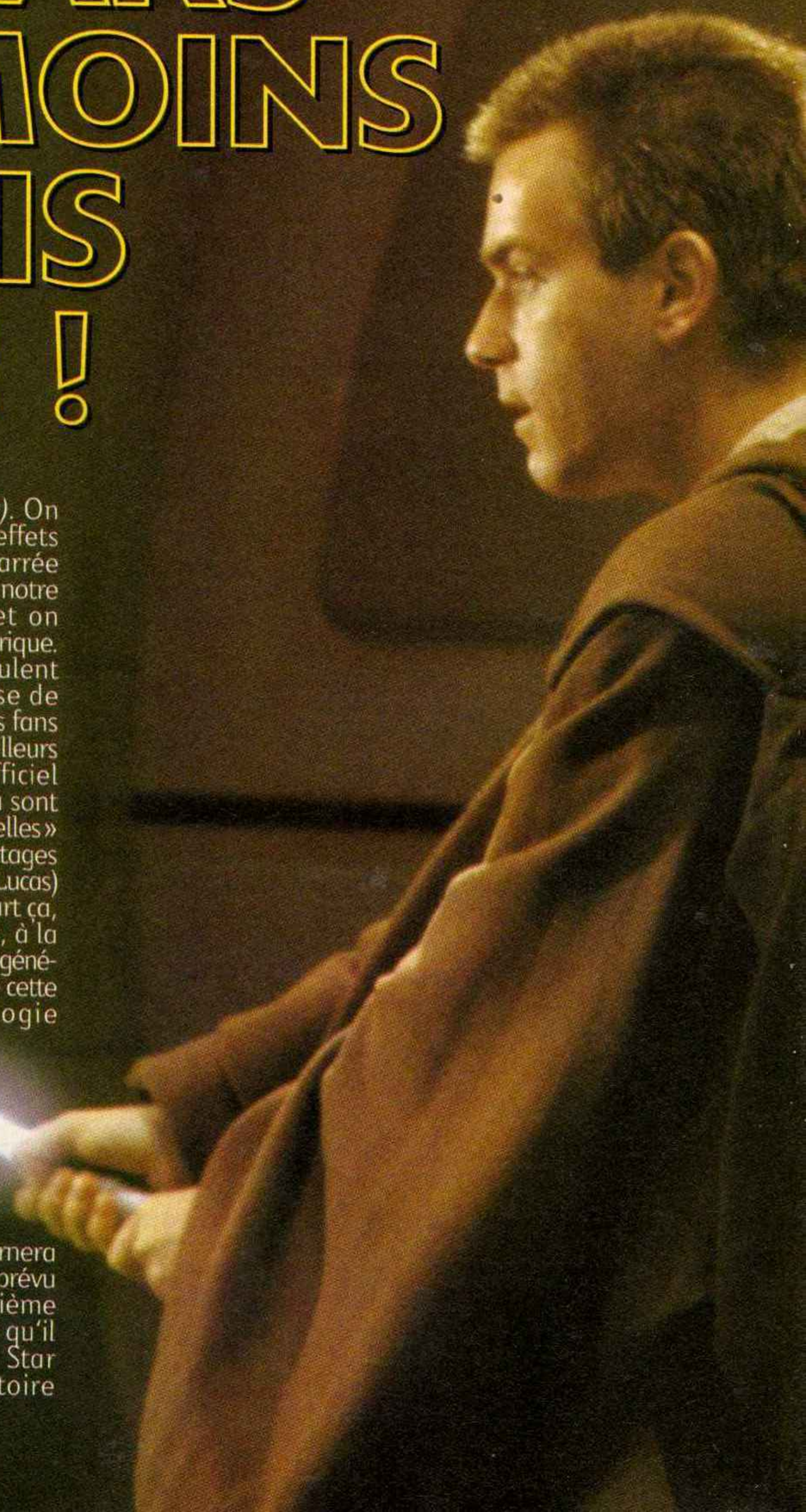
STAR WARS DANS MOINS DE TROIS MOIS !!!

L'attente touche à sa fin : c'est le 21 mai que *The Phantom Menace*, le premier film de la nouvelle trilogie de George Lucas, sera révélé au public nord-américain. On s'attend à des émeutes devant les salles, Lucas ayant choisi de ne sortir le film « que » dans environ 2 500 cinémas des Etats-Unis (lesquels ont été choisis en

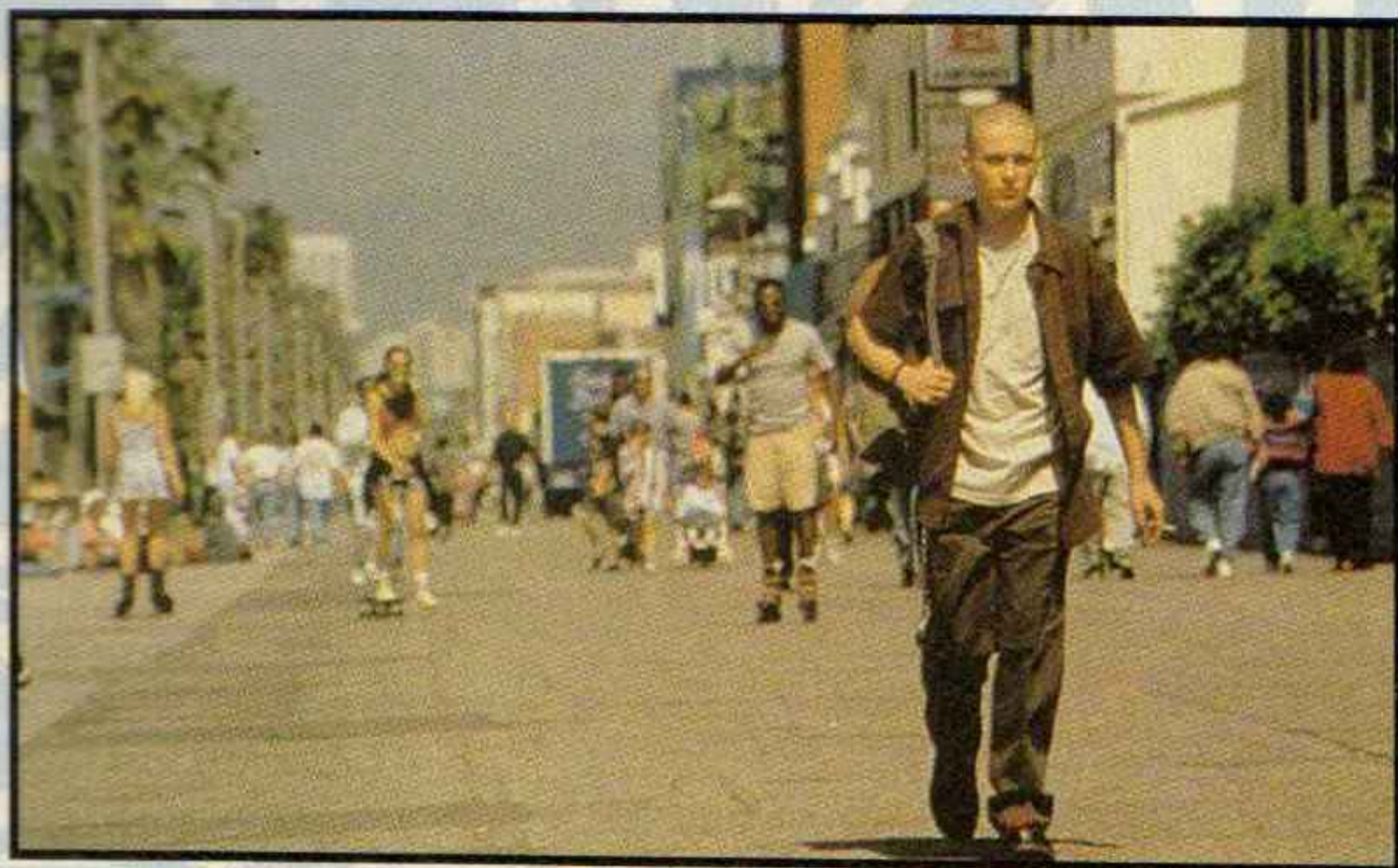
raison de leur équipement en son digital). En comparaison, une grosse sortie « normale » se fait sur le double d'écrans ! Sachant qu'on peut déjà réserver sa place... Rappelons que *The Phantom Menace* raconte l'enfance du jeune Anakin Skywalker qui deviendra un jour... Darth Vader ! Yoda et un jeune Obi Wan Kenobi (Ewan McGregor de *Trainspotting*) sont de la partie, ainsi que Jabba the Hutt et un chevalier Jedi particulièrement mystérieux interprété par Liam Neeson

(*la Liste de Schindler*). On annonce aussi 1 200 effets digitaux, un raz-de-marrée de produits dérivés (voir notre précédent numéro) et on s'attend à un score historique. Les sites Internet pullulent et le Web est en phase de surchauffe tellement les fans s'excitent ! Il est utile d'ailleurs de consulter le site officiel (www.starwars.com) où sont distillées les infos « officielles » comme sept petits reportages (dont une interview avec Lucas) en « real video ». A part ça, Lucas a annoncé, à la consternation générale, que cette trilogie

n'aurait pas de suite (le dernier film devrait voir le jour en 2005) et qu'il ne tournera donc pas, comme c'était prévu initialement, une troisième et ultime trilogie. Quoi qu'il en soit, la machine Star Wars déboule. L'histoire est en marche...







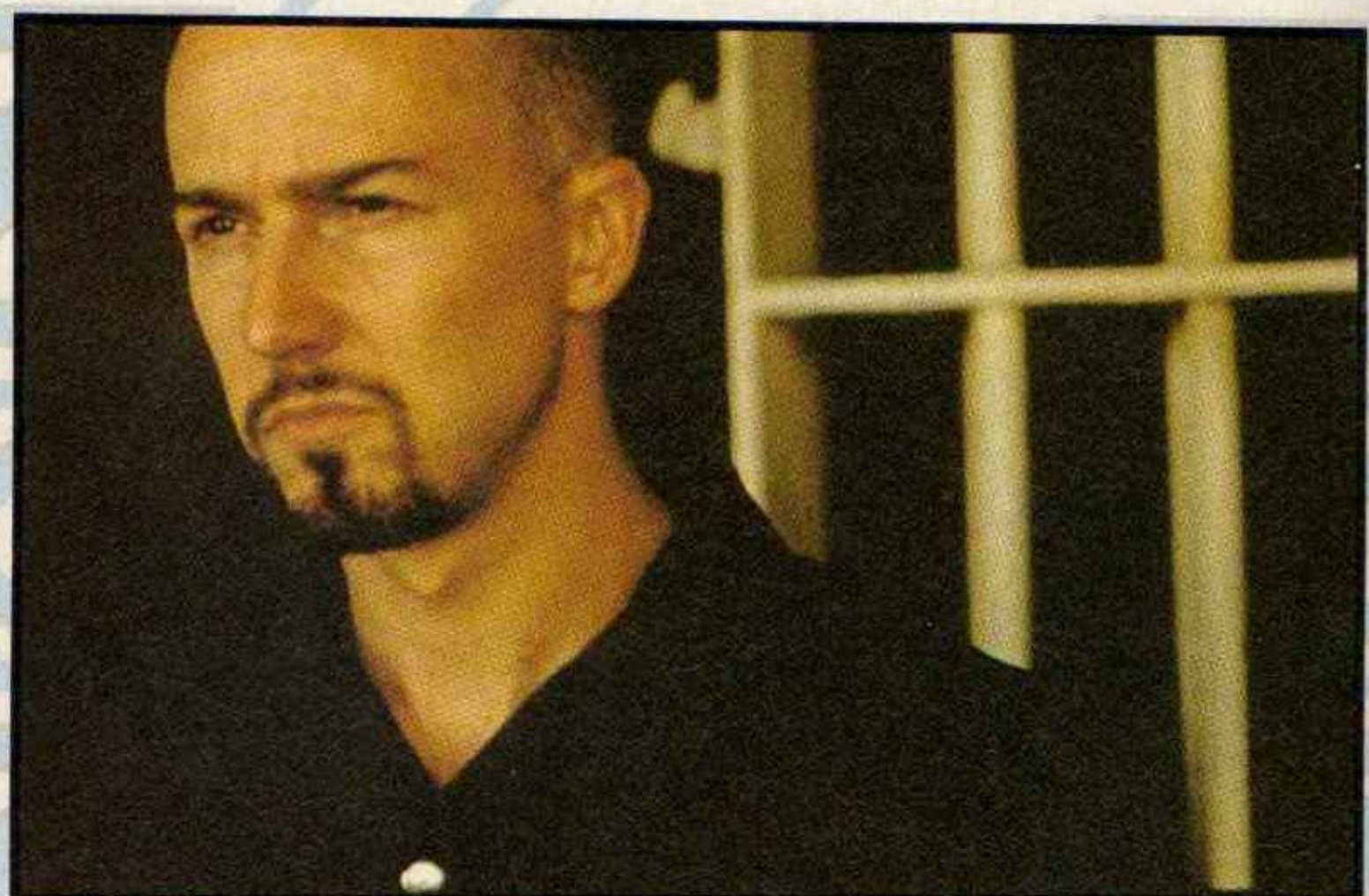
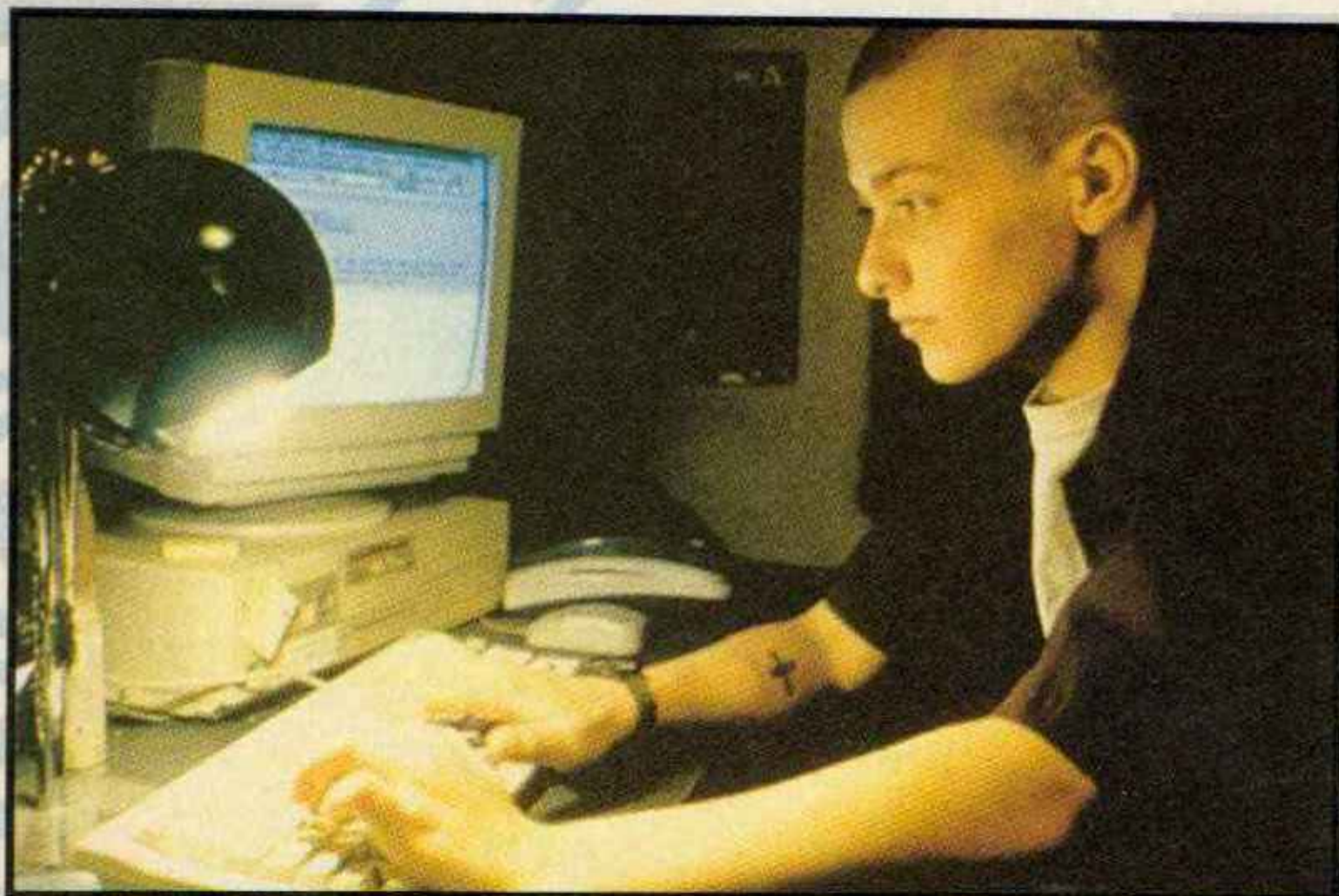
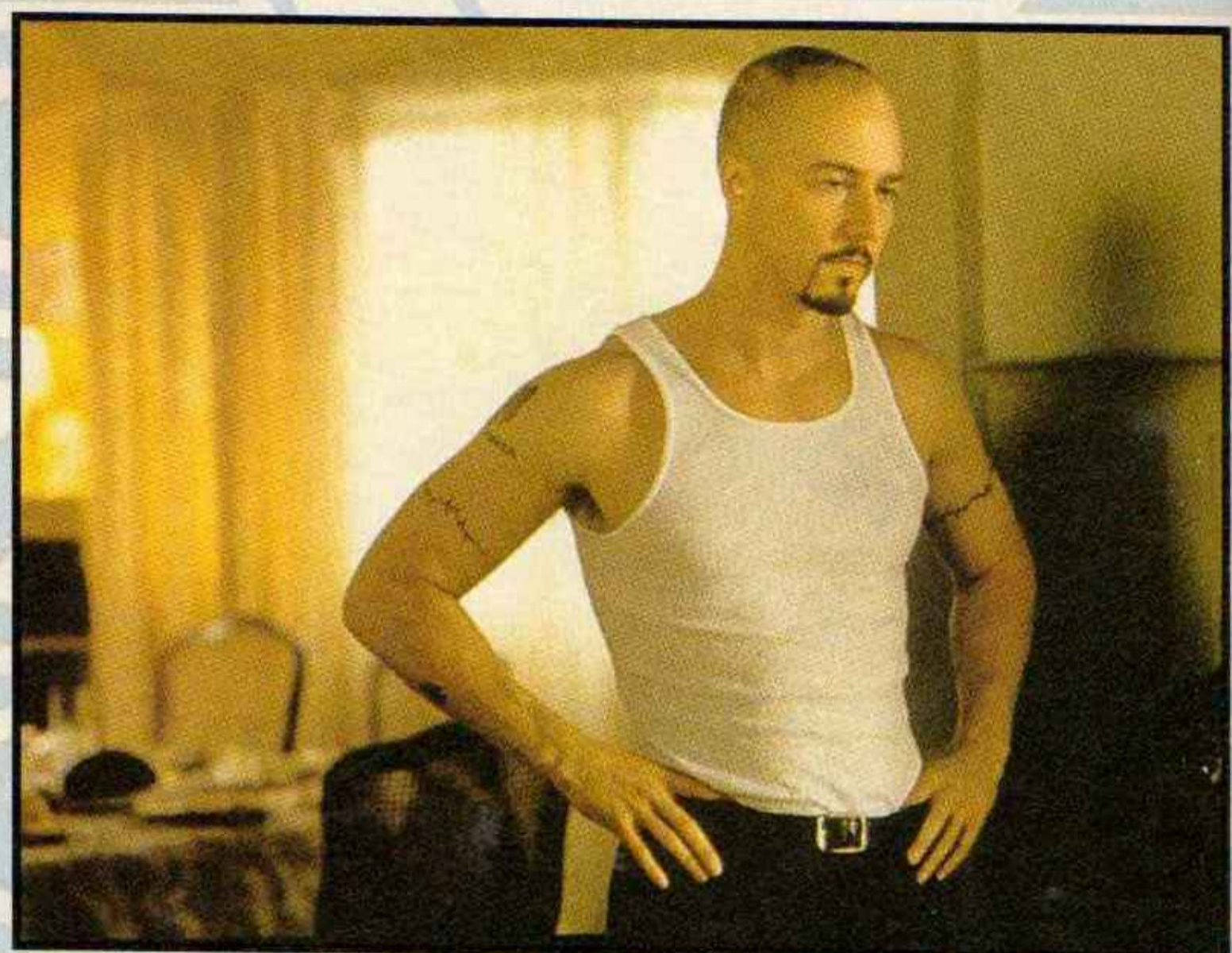
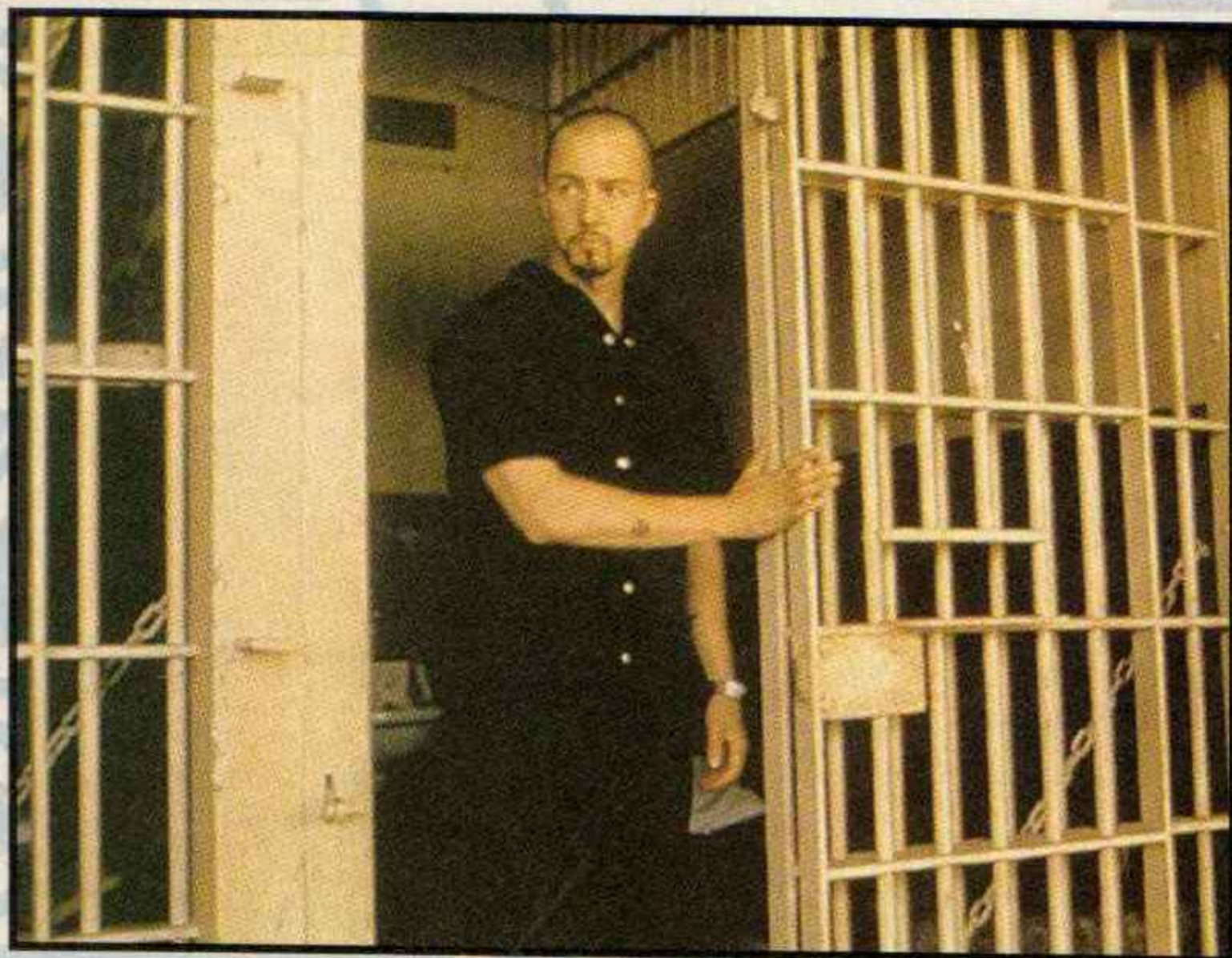
« American History X »

Premier film de Tony Kaye, *AHX* s'attaque au problème du racisme et de ses causes en racontant la triste histoire de deux frères, embrigadés dans les rangs des skinheads néonazis de Los

Angeles. Sommé par un de ses professeurs (à qui il venait de remettre une rédaction sur *Mein Kampf*), le jeune Danny (Edward Furlong, le John Connor de *Terminator 2*) doit effectuer un autre travail sur son grand frère Derek (Edward

Norton, impressionnant), condamné pour le meurtre de deux Noirs qui essayaient de lui braquer sa voiture. De retour chez lui, Danny intitule ce boulot *American History X*... Film difficile, très, très dur, *AHX* cherche à comprendre pourquoi des individus deviennent racistes. Dans le cas de Derek et de Danny, c'est à cause de leur père, un pompier, lui-même raciste. Le scénariste David McKenna explique : « J'ai vu le fanatisme se développer et cela

m'a donné envie d'écrire quelque chose sur les marchands de haine. Ce que j'ai essayé de dire, c'est qu'on ne naît pas raciste. C'est l'environnement social et humain qui pousse à le devenir. Je me demandais pourquoi les gens versaient dans la haine et comment on pouvait les en sortir. Pour moi, les germes de l'extrémisme poussent sur le terreau familial (...). J'avais vu des documentaires qui ne sonnaient pas juste, je voulais brosser un portrait précis de ces

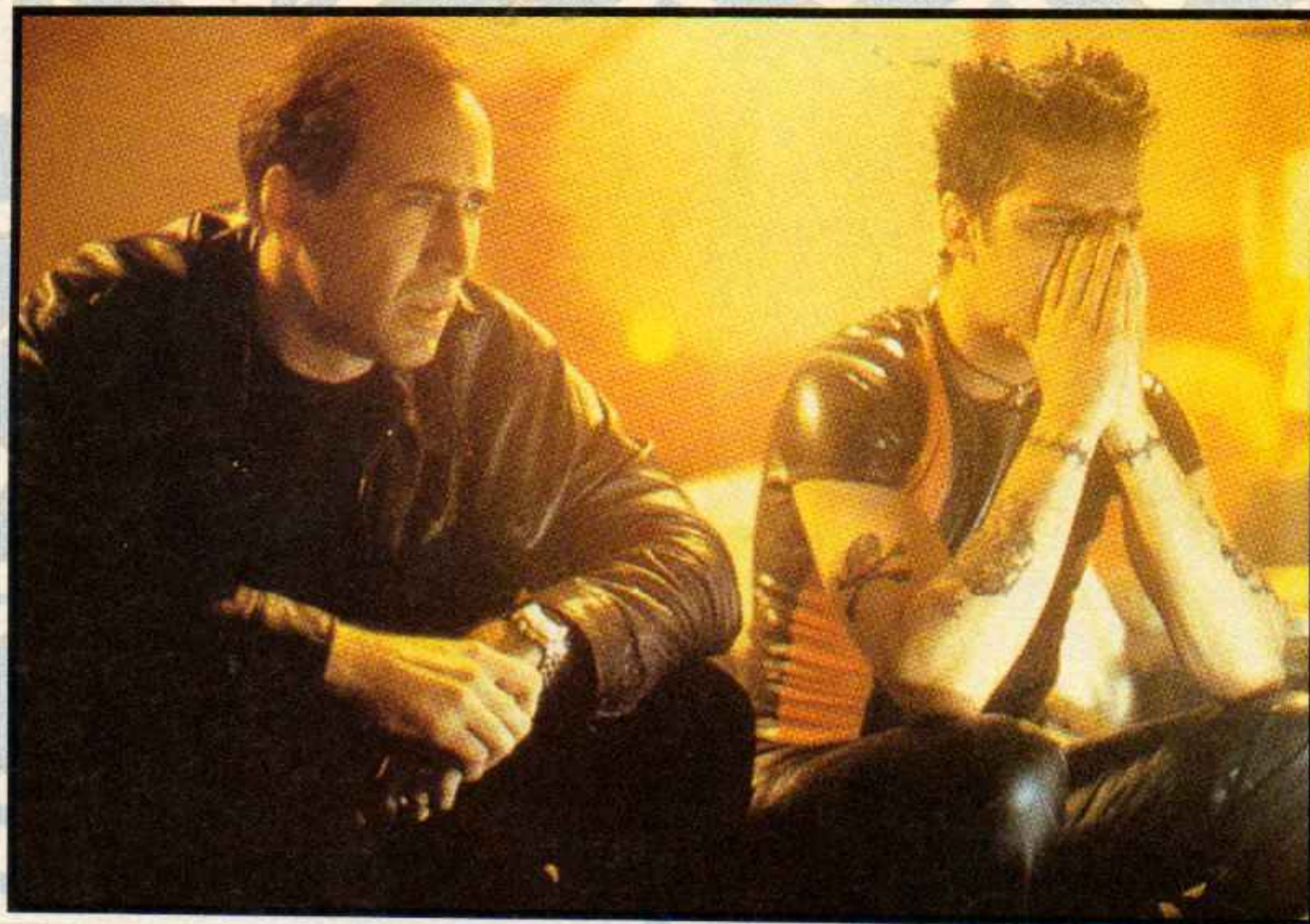


bons gosses issus de bonnes familles et qui finissent mal. Je voulais que les personnages soient le plus proche possible de la réalité et non pas représentés de façon stéréotypée sous les traits de véritables abrutis. » Alors que la notion de famille est un élément central de l'histoire, *American History X* raconte l'ascension et la chute d'un jeune leader, une icône révérée, qui doit prendre conscience qu'il a involontairement attiré son jeune frère dans une dangereuse et injuste guerre. Parrainé par Amnesty International, *AHX* a déclenché une grosse polémique aux États-Unis, où les problèmes raciaux sont un sujet encore plus sensible qu'en France. Il devrait en être de même en France. On ne peut que vous encourager à aller voir *American History X*, film qui vous fera, c'est certain, réfléchir. Certes, la démonstration de David McKenna et Tony Kaye peut être critiquée (elle sera certainement jugée simpliste par certains), mais le film a le mérite d'aborder l'épouvantable problème du racisme de façon frontale...

Sortie le 3 mars

« 8 MM »

Nouveau film de Joel Schumacher, le réalisateur des deux derniers *Batman*, *8 mm* est un thriller ultra-glaucous sur les zones les plus glaucous de l'industrie du porno. Tout commence quand Tom Welles (Nicolas Cage, dans un rôle proche de celui qu'il assurait dans *Snake Eyes*), un détective privé sans histoire qui s'emmerde ferme à résoudre de petites histoires d'adultère, est convoqué par une veuve qui lui demande d'en-



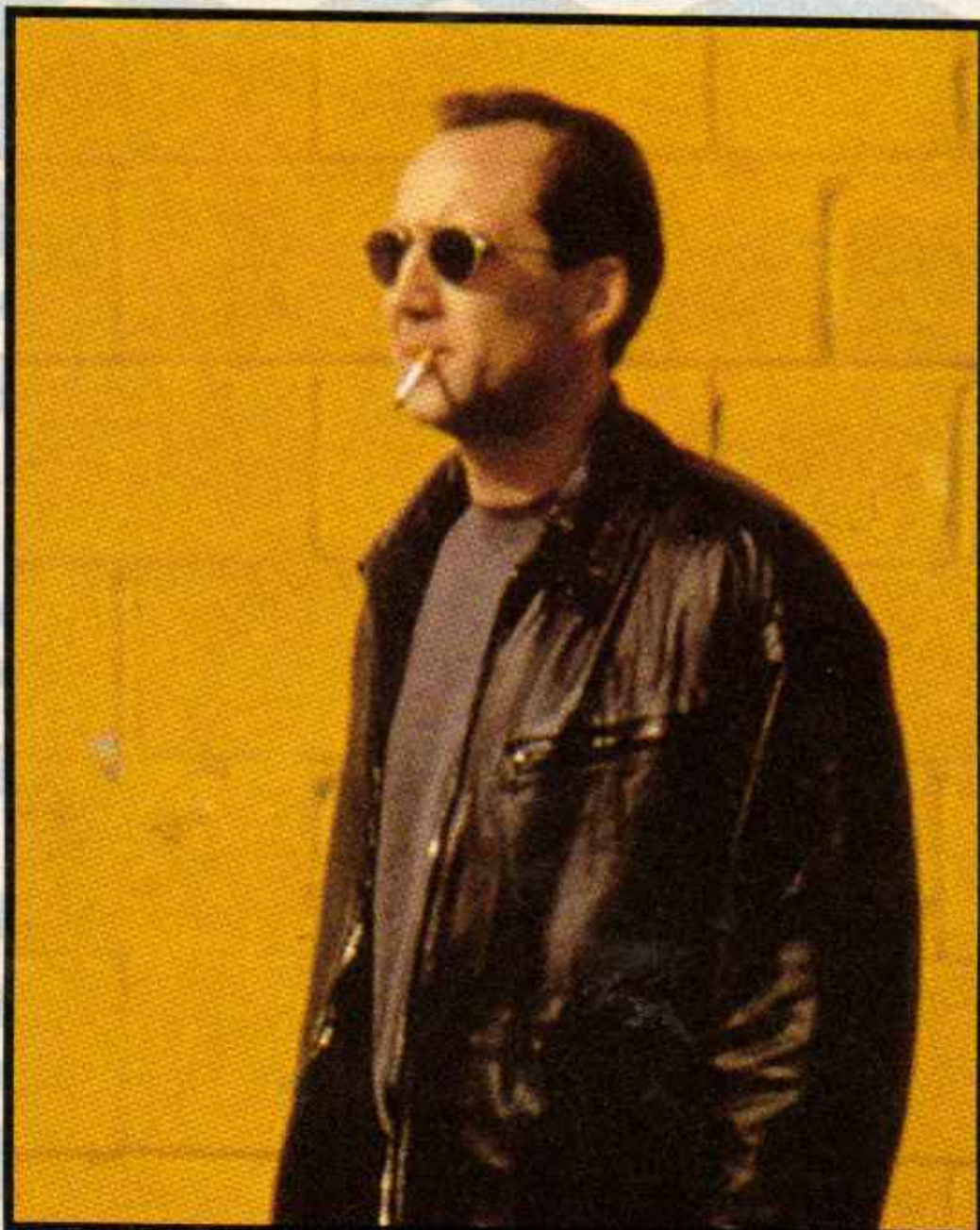
quêter sur un film en 8 mm qu'elle a découvert dans les affaires de son mari. En visionnant le film, Welles découvre une scène atroce dans laquelle une jeune fille est torturée puis assassinée. Cette scène ignominieuse semblant réelle, Welles se lance dans une enquête sur son origine, laquelle va le plonger dans les bas-fonds les plus visqueux. Schumacher explique : « *8 mm* est un thriller construit autour d'un meurtre abominable et mystérieux, mais c'est surtout l'étude approfondie d'un être humain et de sa descente aux enfers. Au début de cette histoire, Tom Welles mène une existence normale, il maîtrise son univers, il a le contrôle de sa vie. Puis il perd peu à peu tout cela, jusqu'au sens même de sa propre per-

sonne ; il plonge dans une spirale infernale et découvre que la seule façon de se racheter est d'aller jusqu'au bout des ténèbres. Nicolas Cage confirme : *8 mm* est une sorte de voyage initiatique, un périple, une descente aux enfers. Mais on n'est pas dans un pays lointain ou un univers futuriste, on est dans notre propre monde, dans notre ville, notre maison. Cela se passe autour de nous, à n'importe quel moment, dans un périmètre de quelques kilomètres carrés. Si on soulève une pierre et que l'on regarde dessous, on voit des choses qui rampent et se tortillent, des choses qu'on répugne à regarder. » Schumacher, un vieux briscard hollywoodien à qui on ne la fait pas, précise : « On dit que la pornographie est quelque chose de dégoûtant, c'est certain. Mais qui soutient cette industrie ? Rien qu'aux États-Unis, des milliards de dollars sont dépensés chaque année pour l'industrie du sexe légale et illégale, environ 900 millions de

dollars pour les seuls téléphones roses. On ne compte plus les sex-clubs, les magazines et les jouaux avec des centaines de pubs et de photos de gens du sex business, les magasins de toutes les grandes villes spécialisés dans les vêtements, les accessoires, sans parler des instituts de massage, des boîtes de strip-tease, des bars topless... Il y a beaucoup de gens qui y participent tout en prétendant que ce sont seulement « les autres » qui le font. Les dents de la pornographie sont loin d'être tous des vieillards louches en imperméable. Cela fait partie de l'hypocrisie puritaine et de la dualité américaine, parce que nous voudrions être considérés comme le peuple qui observe les dix commandements, nous voulons aller à l'église, être de bonnes gens. Ceux qui gravitent dans ou autour de ce milieu ne sont pas des gens aberrants ou des fous. C'est de toute évidence une manière de vivre à part entière. *8mm* s'attaque à un domaine beaucoup plus sale et beaucoup plus dangereux, la vraie plaie de cette industrie : l'exploitation des mineurs. Ce qui est réellement tragique, c'est la pornographie infantile, la façon dont elle se répand, l'étendue du réseau et la détermination des personnes qui en sont à l'origine pour que cela continue. Je ne crois pas que les châtiments existants

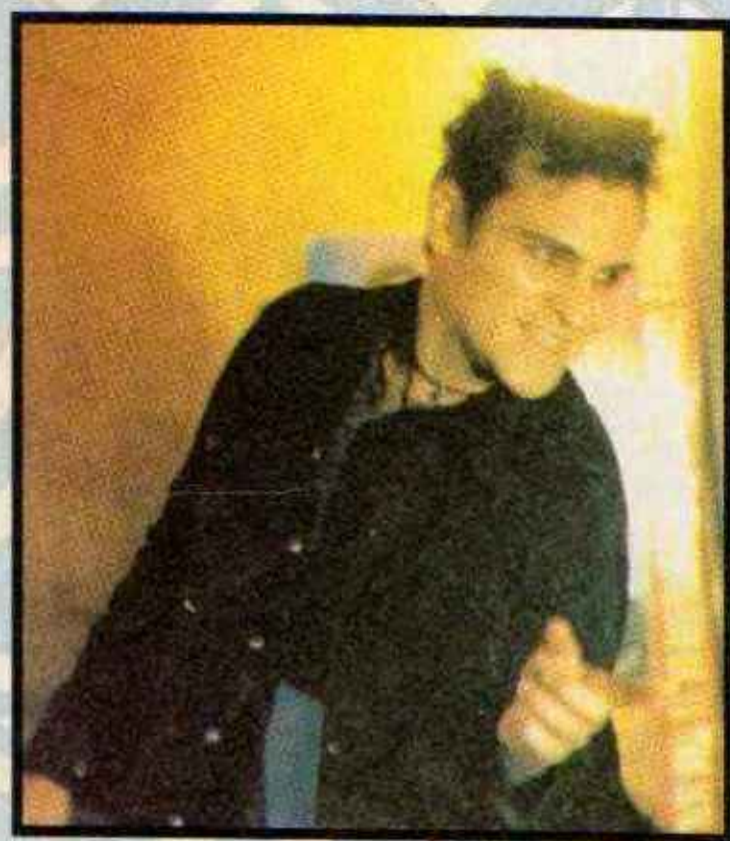
Cameron : les projets

Le réalisateur de « *Titanic* » ne chôme pas. On ne sait toujours pas ce que sera son prochain film, mais Cameron a fait savoir que, finalement, il ne réalisera pas le remake de « *La Planète des singes* », en préparation actuellement. Le film pourrait être confié à Michael Bay (« *Rod* », « *Armageddon* »). En ce qui concerne son vieux projet d'adaptation de « *Spider-Man* », Cameron ne paraît plus désireux de le mener à bien (mal barré pour que le film se fasse un jour à cause d'un imbroglio juridique quant à la possession des droits ciné du personnage). Quant à « *Terminator 3* », il semble bien parti, Cameron ne devant intervenir qu'en tant que scénariste-producteur. Enfin, Cameron (qui a cédé quasiment toutes ses parts dans le studio d'effets spéciaux Digital Domain, qu'il avait créé avec le sorcier des trucages Stan Winston et la société IBM) vient de créer une société de production télévisuelle.



Japanimation et mangas

Du 23 au 27 février, la Maison de la culture du Japon (101 bis, quai Branly, 75015 Paris) accueillera un colloque sur le DA et la BD nippons. En plus de conférences sur les robots dans l'œuvre de Gô Nagai, la manifestation aura l'insigne honneur de proposer aux fans de rencontrer Naoko Takeuchi, l'artiste qui imagina la célèbre Sailor Moon. Renseignements au 01 44 37 95 00.



soient suffisamment durs pour les responsables de ces trafics. Il y a des cohortes de jeunes vagabonds qui viennent à Los Angeles en espérant devenir la prochaine star de télé ou de cinéma et qui se font prendre dans le piège de la pornographie par les armées de gens dont ils sont la proie. »

8mm n'est pas le premier film à aborder le monde du porno (comme *Larry Flynt* et *Boogie Nights*, par exemple) et du "snuff" (films évidemment destinés où des gens se font tuer pour de vrai – voir *The Brave* de Johnny Depp). On notera le look ultraglaucous du film et la performance, une fois de plus démentielle, de Nicolas Cage. Apparemment inspiré par son sujet, Schumacher (qui avait dirigé deux films aux idées très contestées, *Chute libre* et *le Droit de tuer ?*) signe un film impressionnant sur des sujets scandaleusement tabous et malheureusement bien réels.

«Urban Legend»

Les légendes urbaines sont les légendes de notre temps : elles parlent d'alligators dans le métro de New York, de



manifestations genre vaudou, de poltergeists (des « esprits frappeurs »), d'hôpitaux où l'on vole des organes aux patients... Très répandues aux Etats-Unis, elles ont l'honneur de cours dans certaines universités et, évidemment, d'une pléthore de sites Web. Le film commence dans une fac où est donné un cursus sur les légendes urbaines. Une

Mel Gibson

Alors que « *Payback* », où il interprète un « méchant », cartonne aux Etats-Unis (sortie le 31 mars en France), Mel Gibson tourne actuellement dans « *Million Dollar Hotel* », un film fondé sur une idée de Bono, le chanteur de U2.



Telex

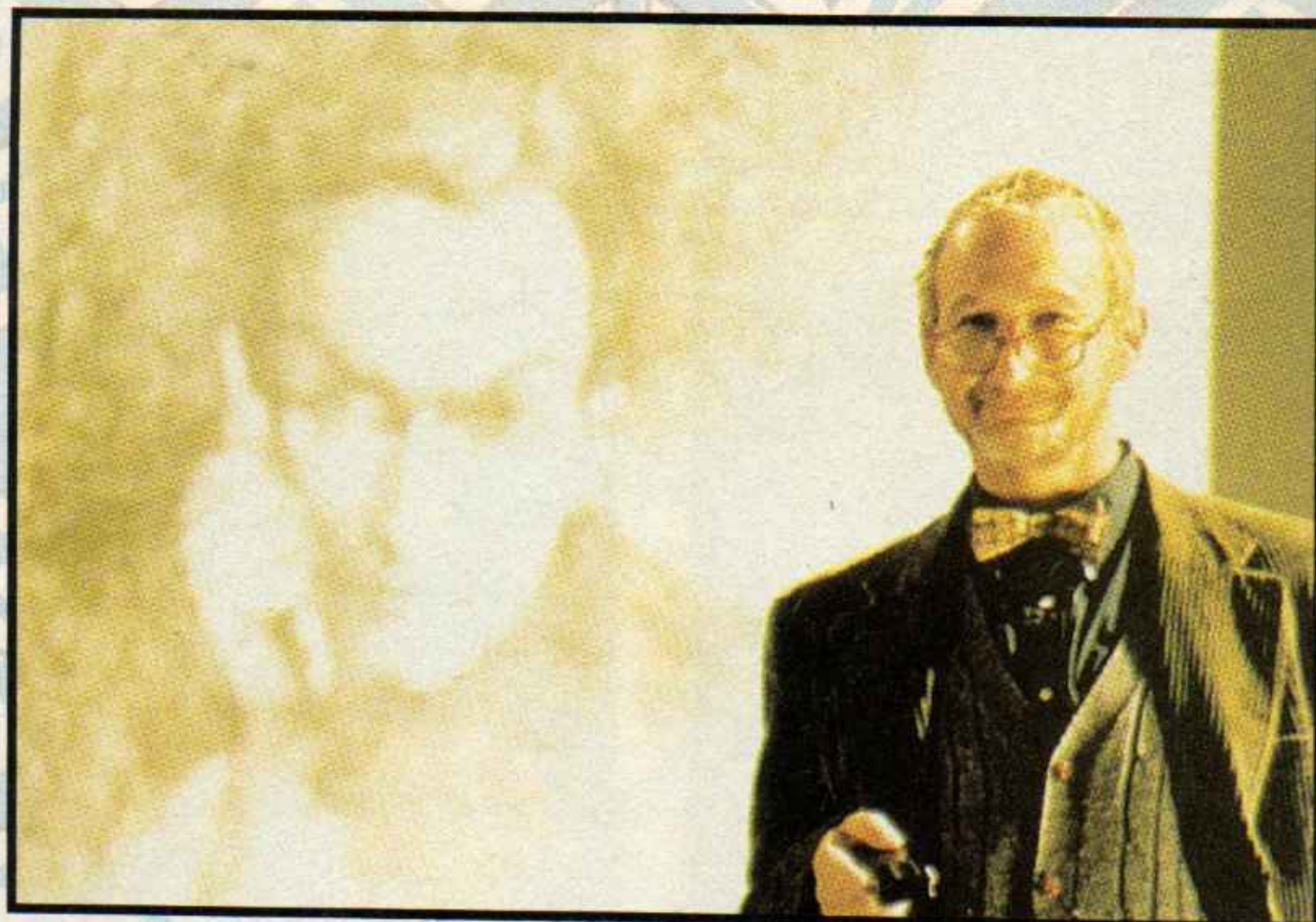
Leonardo DiCaprio termine actuellement le tournage de « *The Beach* », une super-production filmée en Thaïlande, qui a déclenché les foudres d'associations écologistes qui accusent la production d'abîmer l'environnement. Ensuite, DiCaprio attaquera « *Gangs of New York* », de Martin Scorsese, avec peut-être Robert De Niro. Leo enchaînera après avec « *Stanford Prison Experiment* », un film fondé sur une expérience ayant eu réellement lieu à l'université de Stanford au cours de laquelle des étudiants endossèrent les rôles de gardiens et de prisonniers. Au bout de deux semaines, les professeurs durent interrompre l'opération, des manifestations de brutalité étant apparues parmi les étudiants qui jouaient les gardiens... On parle de Lee Tamahori (« *L'Âme des guerriers* ») à la réalisation.



Jackie Chan

Jackie Chan retrouvera la société New Line (qui avait produit « Rush Hour ») pour « Nosebleed », une comédie d'action où Chan interprète un laveur de carreaux du World Trade Center qui tombe amoureux d'une serveuse. Ils se retrouvent au beau milieu d'un complot organisé par des terroristes qui menacent de faire sauter les buildings. Ça promet de belles cascades !

des légendes étudiées est celle qui raconte que, trente ans auparavant, un professeur frappé de démence a massacré plusieurs étudiants. Comme prévu, les tueries vont recommencer et tout le monde, sauf une étudiante et un jeune journaliste, refuse de faire le lien avec ladite légende... Produite par l'équipe des *Souviens-toi... l'été dernier*, *Urban Legend* relève du même tonneau : celui du film de tueur post-*Scream*. Les auteurs ont beau dire le contraire, tout cela sent le film destiné aux teenagers, ambiance samedi soir. Comme d'hab', c'est pas trop mal foutu, mais bien moins original que le premier *Candyman*, film



d'horreur fondé sur une nouvelle de Clive Barker traitant d'une légende urbaine. A noter (c'est tout dire) la présence de Robert « Freddy Kruger » Englund au générique...
Sortie le 24 mars

« **Suicide Kings** »

Petite comédie américaine comme il s'en fait des quintaux, *Suicide Kings* bénéficie de la participation du gigantesque Christopher Walken (*Voyage au*

Bill Murray

Bill Murray (« S.O.S. Fantômes »), c'est possible dans « *Rushmore* », une comédie dramatique dans laquelle un mecène et un étudiant tombent amoureux en même temps d'un professeur de maternelle.



Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGLA
TRAYER

Nouvelle
Formule

2 séries exclusives

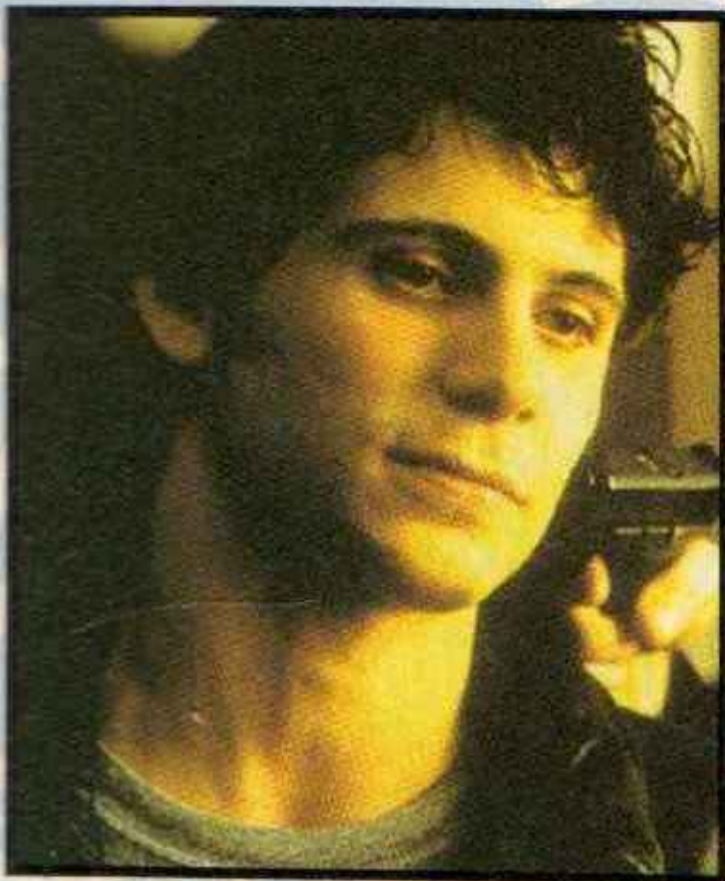
GTO
en sens de
lecture japonais

+ toutes
les sorties
manga et
janimation
en France

Genzo
Hitogata Kiwa
une série inédite de Yuzo Takada
l'auteur de *3x3 Eyes*

164 pages 100% manga

En vente début mars

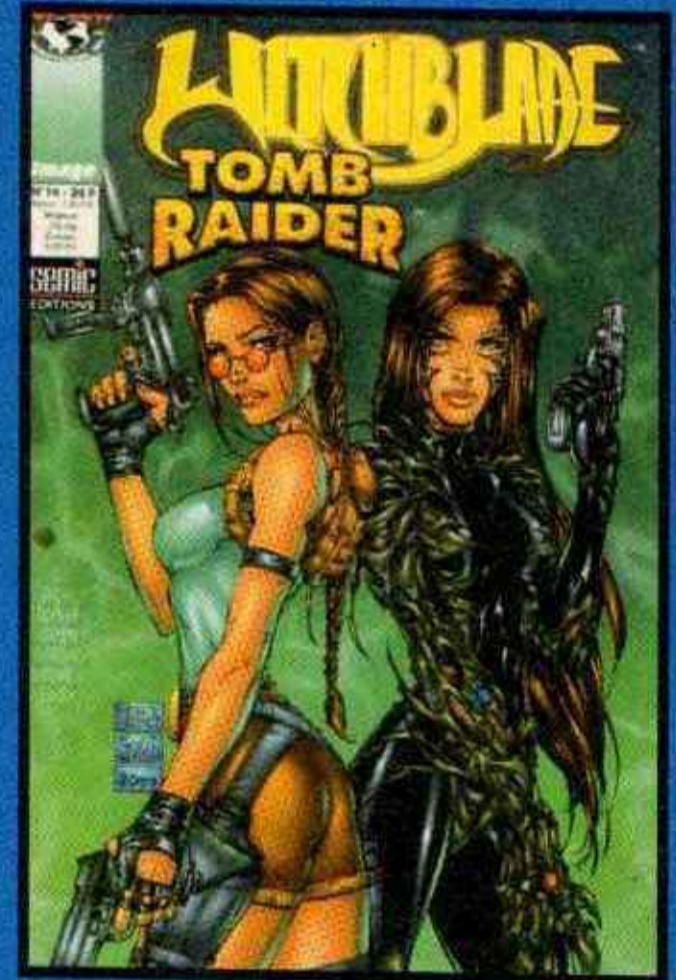


bout de l'enfer, *Dead Zone*) dans le rôle d'un boss de la mafia. Bien que ce soit fort dangereux, le parrain accueille un soir à sa table un groupe de jeunes débiles friqués. Amusé par leur apparente naïveté, le gangster est loin de se douter que les rupins vont le kidnapper. But de l'opération : que le bandit les aide à retrouver la sœur d'un des

bougres, qui a été elle aussi kidnappée par deux maffieux. Les p'tits cons sont loin d'imaginer qu'on ne plaisante pas avec le crime organisé, et surtout avec un de ses chefs, grand manipulateur devant l'Éternel... Bon, voilà l'archétype de la série B sympa mais anecdotique, qui fait plaisir à voir en vidéo ou à la télé et qui peut égayer un samedi soir entre potes. Facultatif. Sortie le 17 mars

Comics : Witchblade et Lara Croft

Vous êtes nombreux à vous être inquiétés d'une éventuelle traduction en français des comics où l'héroïne Witchblade rencontre Lara Croft. Séchez vos larmes ! Les comics sont désormais dispos en VF, grâce aux bons soins des éditions Semic, et sont donc trouvables ou commandables dans n'importe quelle bonne maison de la presse. En attendant la sortie, en mars, d'une aventure inédite chez Glénat.



« Björk : Volument »

Sortie récemment, cette superbe vidéo rassemble l'essentiel des vidéos de l'allumée islandaise qui est réputée pour l'originalité et l'imagination de ses clips. C'est que Björk a, dès le départ, compris l'importance et l'intérêt de ce nouveau médium, confiant la réalisation desdits films à des grands (ou futurs grands) comme le Français Michel Gondry (dernière réalisation en date : le nouveau Stones, celui avec les dessins qui s'animent sur le tableau noir). Aussi, il faudrait être vraiment allergique à la musique space de Björk (ce serait une redoutable erreur, d'ailleurs) pour ignorer cette formidable K7, où l'on passe de la comédie musicale, type Hollywood dans les 50's, aux délires en images de synthèse dignes des plus balèzes superproductions de science-fiction. Une sorte de condensé impressionnant du passé, présent et futur du vidéo clip. Conseillé à 200 % ! (éd. PolyGram Vidéo)

Björk
Volument

« Un plan simple »

Rappelons que le nouveau film de Sam Raimi (*Evil Dead, Mort ou vif*) sort ce mois-ci. A cent lieues des débauches gore et du cinéma hystérique des débuts de ce metteur en scène (un de nos préférés au monde), *Un plan simple* est une comédie policière sur trois Américains bien américains qui découvrent un magot de plusieurs millions de dollars. Il s'ensuit une succession de quiproquos et d'embrouilles particulièrement savoureuses, où les comédiens Bill Paxton et Billy Bob Thornton assurent au-delà de toute espérance. A voir absolument !
Sortie le 24 mars

« La Ligne rouge »

Permettez-nous un retour rapide sur ce film (actuellement à l'affiche) que nous avons déjà abordé dans notre numéro précédent, mais que nous n'avions pas vu pour cause de bouclage avancé... Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les deux comédiens les plus célèbres, MM. John Travolta et George Clooney, n'ont que des seconds rôles, apparaissant respectivement quatre et deux minutes. L'essentiel du film repose sur des comédiens moins « commerciaux », en tête desquels se détachent Sean Penn (excellent) et surtout Nick Nolte, carrément génial, au point que sa performance de colonel

colérique mériterait bien un Oscar ! Comme prévu, le film utilise le débarquement américain dans l'îlot de Guadalcanal pour aborder la guerre sous l'angle philosophique. Très beau, mais souffrant de faiblesses de construction (le film part un peu dans tous les sens), *la Ligne rouge* n'en est pas moins une superbe réflexion, un film ambitieux, lyrique et puissant. Vous l'avez donc compris : on vous le recommande !

« Les Razmokat - le film »

Le mois dernier, nous vous présentions rapidement le premier long-métrage inspiré par le dessin animé (diffusé sur France 3). Agréable comme tout, ce film devrait plaire à tous les publics,



« Star Wars » les comics

Histoire de ronger intelligemment votre frein en attendant la sortie du prochain film (seulement le 13 octobre chez nous !), vous pouvez vous tourner vers les BD que traduiront tout au long de l'année les éditions Delcourt. En plus d'inédits plus ou moins intéressants (détail plus tard), on notera avec plaisir la réédition des trois adaptations en comics des trois films (IV, V et VI soit « la Guerre des étoiles/Un nouvel espoir », « l'Empire contre-attaque » et « le Retour du Jedi »). Parues à l'époque, ces déclinaisons sont de niveau correctes et se doivent de figurer dans la bibliothèque de tout aspirant Jedi. Les anciens combattants les ont déjà en version US, française (c'était paru chez Lug, les futurs Semic, à l'époque), voire guatémaltèque...

puisque drôle, pas mal foutu et pas bête pour un sou. *Les Razmokat* ont cartonné aux Etats-Unis et on peut espérer qu'il rééditera cet exploit en France. Comme quoi, l'époque de la triste hégémonie Disney semble bel et bien révolue. Encore plus de dessins animés, plus de créativité et plus de fun. Qui s'en plaindra ?
Sortie le 31 mars

Player One POCKET Trucs et Astuces

PlayStation et Nintendo 64

La solution à tous vos problèmes

La première collection de plans complets, codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64

Vol 4 :
Les plans complets de Banjo & Kazooie et Diddy Kong Racing
+ des trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...



Vol 5 :
spécial Tekken 3
+ des trucs et astuces Gran Turismo, Fifa 98...



Vol 1 :
Command & Conquer, Cool Boarders, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...



Vol 2 :
Les plans complets Super Mario et GoldenEye 007
+ des trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem



Vol 3 :
Les plans complets de Tomb Raider 2
+ des trucs et astuces Final Fantasy VII, Odyssée D'Abe...

Trucs et astuces : Collection Player One Pocket : **35 F.**
En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

South Park

Vu le succès rencontré par le DA « South Park », nous sommes heureux d'informer les fans qu'il est possible de trouver chez certains importateurs avisés la vidéo du premier film « live » dirigé par Trey Parker, un des deux créateurs de ce DA destroy. Intitulé « Cannibal the Musical », cette joyuseté n'est rien de moins que la première comédie musicale gore ! Le film raconte l'histoire d'un groupe de chercheurs d'or au Far West et est censé se fonder sur une histoire vraie. Complètement cheap et sainement stupide, ce petit alien cinématographique alterne séquences de mutilation avec geyers de sang et chansons aussi idiotes que drôles. Histoire d'allécher les connaisseurs, on précisera que « Cannibal the Musical » est distribué par les films Troma, label new-yorkais réputé pour ses séries Z et immortels créateurs du personnage de Toxic Avenger, l'idole absolue de Matt le Fou. C'est dire l'importance du truc !

ZOOA musique

Skunk Anansie « Post Orgasmic Chill »

Second album du gang anglais mené par la chanteuse black Skin, bête de scène et lesbienne revendiquée, ce « frisson postorgasmique » rassemble douze



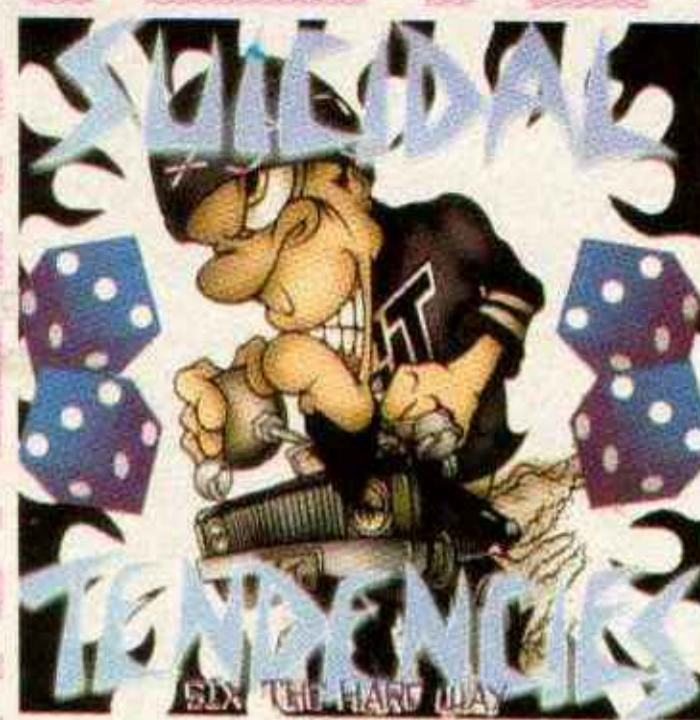
morceaux, grosso modo du même tonneau que ceux du premier album. Au programme : tueries punk mâtinées d'incursion techno confinant parfois à une sorte de relecture destroy du trip hop des paisibles Portishead et ballades rock ciblées FM, où la voix efficace de Skin cartonne ; l'ensemble alterne donc entre gros bruit sauvage et une zique plus policée mais toujours grondante, l'album ayant été produit par Andy Wallace, un ancien collaborateur de Nirvana. Résultat ? Un skeud bien foutu, dont le meilleur s'avère tellement percutant que l'on oublie vite deux, trois expérimentations bancales (la plupart des fusions rock/techno). Pas mal... (Labels - Virgin)

The Black Crowes « By Your Side »

Nouvel effort du groupe néoseventies d'Atlanta, ce CD constitue une bonne surprise puisqu'il marque l'arrêt de la sale période de ces dernières années, où les Crowes s'étaient complètement égarés dans un style affreux aboutissant sur scène à d'interminables impro-



visations qui rappelaient les moments les plus liquides du rock US des années 70. Se ressaisissant in extremis, le groupe des frères Robinson revient donc à ce qui avait fait son succès au début de la décennie : du rock bien gras et boueux, type Stones 1972. Certes, ces gens-là n'ont pas inventé le Jack Daniel's, mais les compos sont suffisamment bien balancées pour réveiller votre grand frère, voire votre père, toujours pas remis de l'arrivée du punk. (American - Columbia)



rément la route. Recommandé donc aux inconditionnels du rap de Gotham. (Violator - DefJam - Island - PolyGram)

Suicidal Tendencies « Six The Hard Way »

Apparus au début des années 80 à Los Angeles, dans le quartier de Venice, Mike Muir et ses acolytes de Suicidal Tendencies (ST) approchent donc de leur

foxy brown



PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT CONTENT

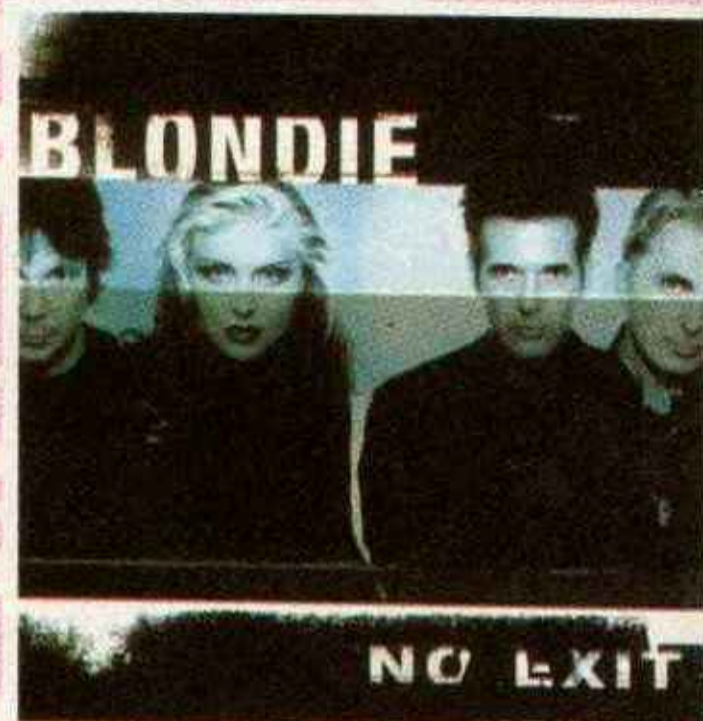
Foxy Brown « Chyna Doll »

A peine majeure, la girondo-boulette Foxy continue de taper dans le genre qui l'a rendue populaire aux US, c'est-à-dire le rap bien salace, la petite tatouée affirmant haut et fort qu'il n'y a pas que les mecs qui aiment les joies de la chair, les filles aussi (tant mieux, non ?). Aussi subtile que ses confrères masculins, Foxy balance donc ses textes primitifs sur du gros rap new-yorkais, n'hésitant pas à faire appel à des pointures en vogue comme Jay-Z, DMX ou Mya. Ce CD n'apportera évidemment rien à la déjà longue histoire du rap (on est bien loin de Lauryn des Fugees !) mais, après plusieurs écoutes, ce *Chyna Doll* tient assu-

vingt ans de carrière, vingt années passées au bon et loyal service du skate-core, speed-metal, voyez le genre. Après moult vicissitudes et changements de personnel (reste plus que le balèze Muir au chant de la formation originale), ST continue sa croisade anti-oppression, le groupe méritant pleinement son statut de petite légende angeleno. Ce mini-CD rassemble six titres, deux live et quatre nouveaux en studio, 100 % missiles, certains rappelant bizarrement le hardcore straight-edge du groupe culte et fondateur Minor Threat. Un CD idéal pour faire du skate, se préparer à une journée de shoot them up, un bouclage de *Player*, ce genre de choses trapues... (Suicidal Records - import)

Blondie « No Exit »

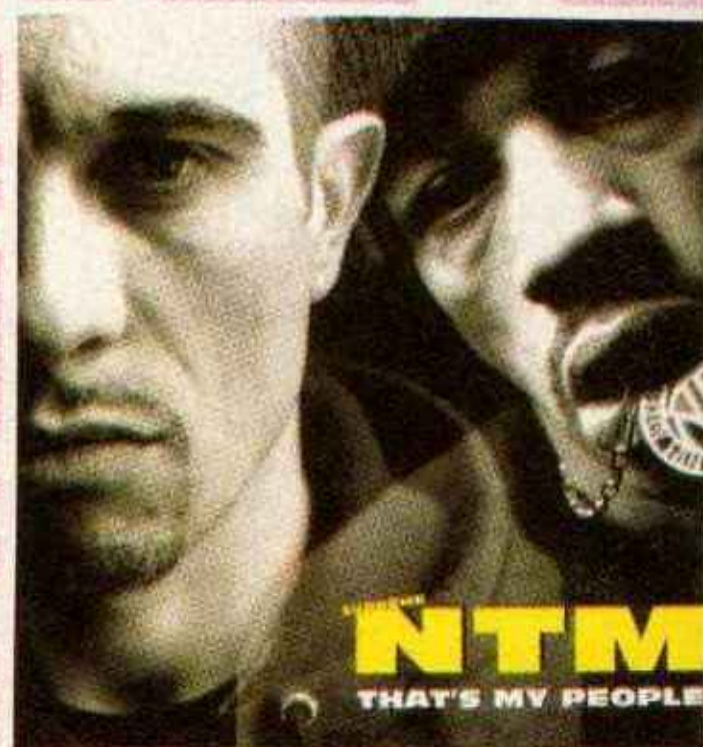
Environ quinze ans après sa séparation, le légendaire groupe new-yorkais Blondie se reforme dans la foulée du succès planétaire de son classique *Atomic*, utilisé comme hymne par Coca pendant la Coupe du monde. Toujours mené par le duo Chris Stein et Deborah Harry,



désormais respectable matrone pop (56 ans, cette année), Blondie nous propose de retrouver ce qui avait fait son succès dans les années 70-80 à savoir de chouettes « tubes » pop-rock. La plupart des reformations aboutissant à d'affreux échecs, on pouvait craindre que le retour de Blondie ne consiste qu'au retour de morts-vivants à peine capables de cadetter. Il n'en est heureusement rien. L'auditeur terminera pourtant la première écoute dans un état de terreur abyssale, une petite moitié des morceaux étant affligeants (rap foireux (!), ballades bancales (!) proto-techno mongolo). Heureusement, le reste du disque ressuscite le Blondie de la grande époque, les musiciens retrouvant un état de grâce assez incroyable, signant donc de pures pépites pop rendues inoubliables par la voix métamorphosée/transcendée de Debbie Harry. De quoi foutre la honte à des tonnes de groupes actuels. Reste plus qu'à espérer un hypothétique « Blondie 2000 » pour clôturer l'affaire en beauté... (EMI)

Suprême NTM « That's My People »

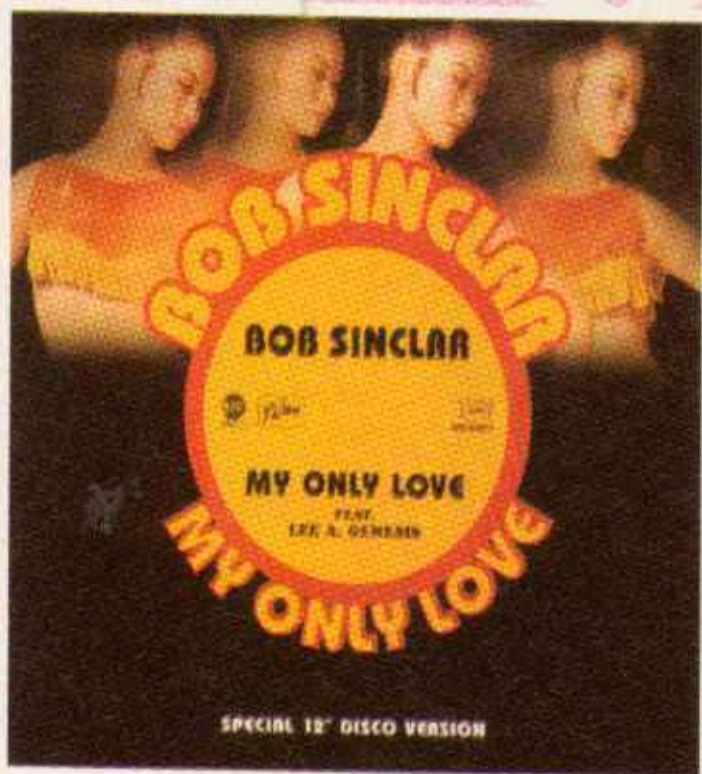
Ce nouveau single du controversé duo de St-Denis est un excellent prétexte pour signaler qu'il est question que le



peuse/langoureuse où Whitney (avec le renfort de Faith Evans et de Kelly Price) nous assène la soul grand public qui l'ont rendu célèbre. Pas la peine d'acheter le single : succès radio garanti. (Arista - BMG)

Bob Sinclar « My only Love »

Farceur patenté de la musique électronique française (il vient déguisé aux interviews, utilise des figurants pour



le remplacer en public, ha, ha, ha), Bob Sinclar s'est fait connaître en squattant les dance-floors avec une sorte de disco-house assez pénible (à notre modeste avis) en disque, mais certainement efficace à fond en boîte. Dans le genre, ça bastonne bien. (EastWest)



« The 60's » bande-originale

Série télé de quatre heures (2 x 2 ou 4 x 1, ça dépend des pays), *The 60's* retrace les événements archiconnus de cette légendaire décennie : la lutte contre la ségrégation, la guerre du Viet-Nam, les hippies, les désillusions, etc. Cette série (prévue en vidéo chez nous à la rentrée) donne lieu à une BO qui rassemble (ô surprise !) divers tubes de l'époque, dont des classiques de Marvin Gaye, James Brown, Graham Nash, Jefferson Airplane, les Beach Boys, etc. Le CD débute avec un inédit où Bob Dylan fraye avec Joan Osborne. Agréable mais sans surprise. (Mercury - import)

« Beowulf » bande originale

Après *Mortal Kombat*, Christophe(r) Lambert retrouve le producteur Larry Kasanoff pour cette épopée médiévalo-futuriste inspirée

d'une légende anglo-saxonne du début du Moyen Age. Comme dans le film *MK*, la bande originale (BO) rassemble un mix de techno et de métal. Passons sur le calvaire que constitue le morceau d'Anthrax, décidément bon pour la casse, pour signaler que cette compilation permet de devenir sourd grâce à des titres de KMFDM, Fear Factory ou de Two (alliance impie entre Rob Halford, l'ancienne voix de Judas Priest et de Trent Reznor de Nine Inch Nails). Trépanation des tympans garantie. (TVT Records - import)

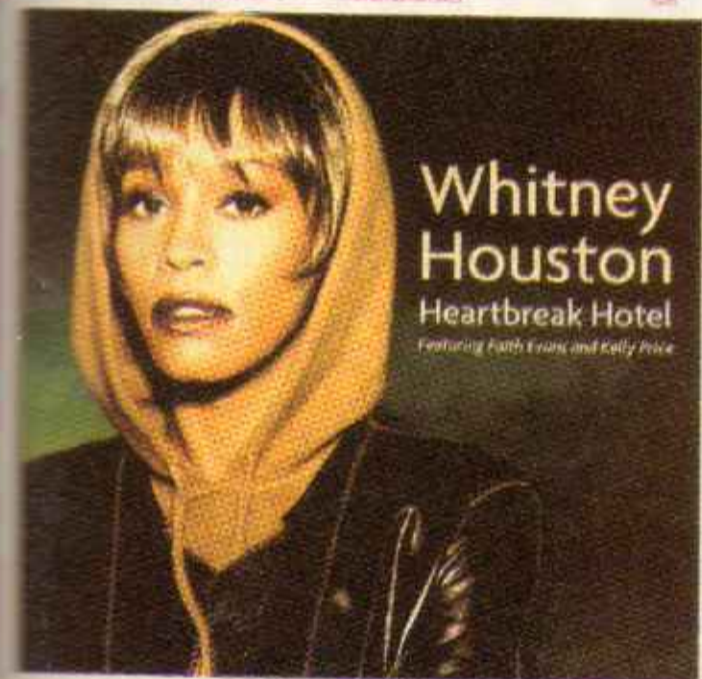
Kula Shaker « Peasants, Pigs & Astronauts »

Ce nouvel album du groupe ne surprendra pas les aficionados du premier (il y en avait, surtout en Angleterre), puisqu'on y retrouve le même type de rock 60's mâtiné d'influences indiennes. Bien produit, bénéficiant de compositions OK, à défaut d'être historiques, cet album a le mérite de se laisser écouter avec plaisir. Reste qu'il vaut mieux aller au vrai truc, le gigantesque coffret *Nuggets*, compilation insensée de groupes US peu connus période 1965-1968, 4 CD (6 heures à peu près) de bonheur et furie pure. Paru chez Rhino Records (de sublimes archéologues du son), ce coffret est disponible en import. L'album des braves Kula Shaker l'est chez... (Columbia - Sony)

groupe se produise sur son terrain, St-Denis, rien de moins qu'au Stade de France ! L'affaire devrait avoir lieu mi-juin, mais n'est pas encore certaine, de par les sommes nécessaires pour organiser l'événement, qui a reçu d'ores et déjà le soutien de la mairie de la municipalité dyonisienne. (Epic - Sony)

Whitney Houston « Heartbreak Hotel »

Rien à voir avec le classique immortalisé il y a des siècles par un ancien camionneur appelé Elvis Presley. Ce nouvel « Hôtel des cœurs brisés » n'est ni plus ni moins qu'une énième ballade siru-



Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale

Abonne-toi à Player One et reçois un pocket de la collection Trucs et Astuces !

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

Offre valable dans la limite des stocks disponibles, sur la France Métropolitaine uniquement et jusqu'au 15 avril 1999.

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

11 numéros + un Player One Pocket * : 269 F
+ expédition en recommandé : 25 F.

Total à payer : 294 F

6 numéros + un Player One Pocket* : 159 F
+ expédition en recommandé : 25 F.

Total à payer : 184 F

Je choisis mon Player One Pocket :

- n° 1 : les trucs et astuces des meilleurs jeux
- n° 2 : Super Mario et Goldeneye 007
- n° 3 : Tomb Raider 2
- n° 4 : Banjo et Kazooie et Diddy Kong Racing
- n° 5 : Tekken 3

Offres valables sur la France Métropolitaine uniquement.

11 numéros : **249 F**

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :

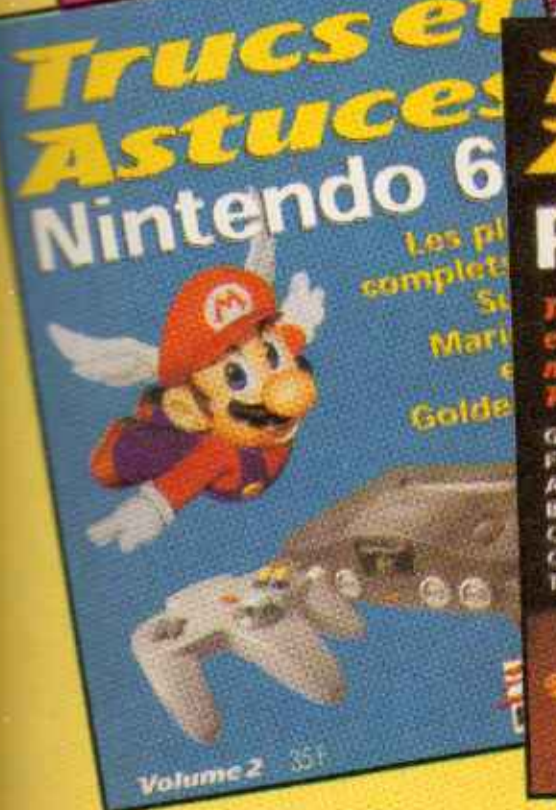
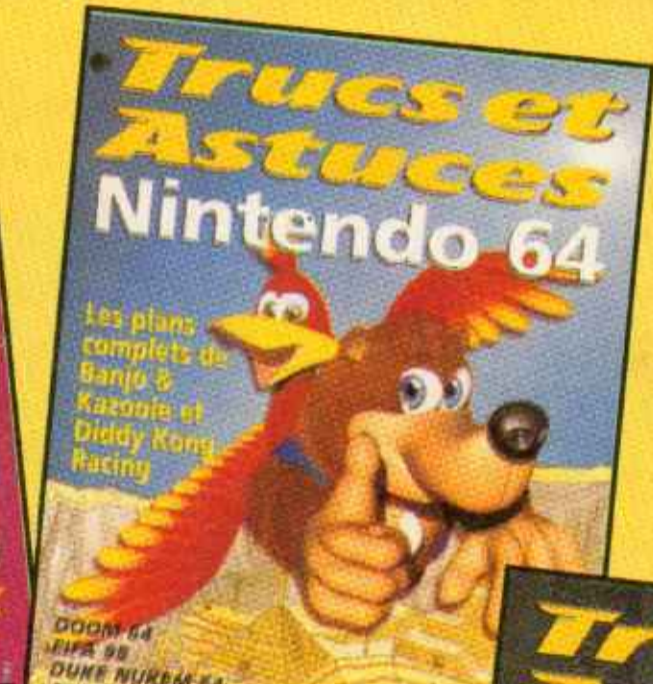
+ 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

**Je joins un chèque de F à l'ordre de
Média Système Edition.**

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Date de naissance :

Signature obligatoire *

* des parents pour les mineurs



**11 n° + le pocket :
269 F au lieu de 387 F**

**6 n° + le pocket :
159 F au lieu de 227 F***

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



11 n° de Player One à 32 F + un Trucs et Astuces 35 F. 6 n° de Player One à 32 F + un Trucs et Astuces 35 F

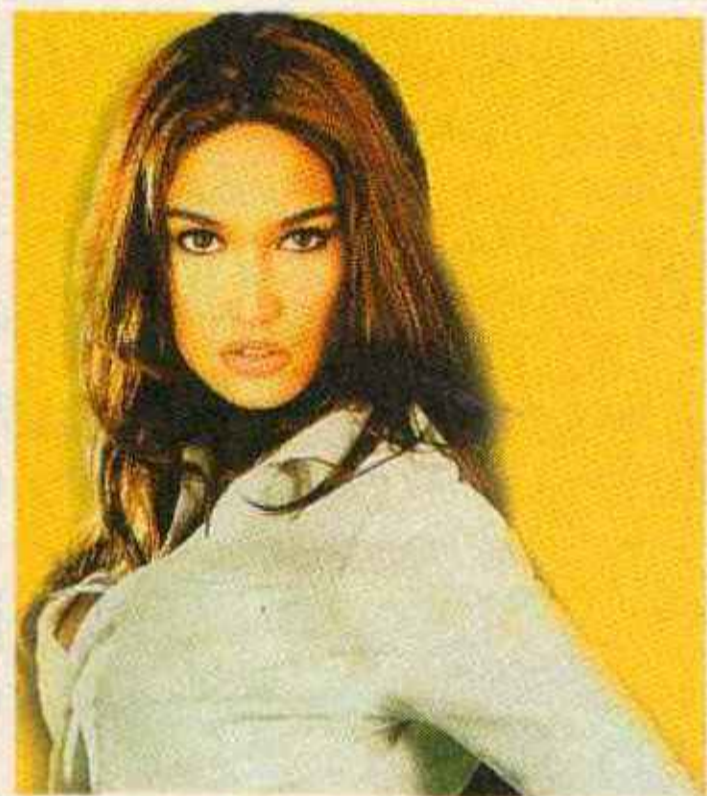
Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale . Offre spéciale

NATPE: LE GRAND SOUK DE LA TELE

Comme tous les ans, la dernière semaine de janvier, la ville de La Nouvelle-Orléans (Louisiane) a accueilli des milliers de professionnels de la télévision venus des quatre coins du globe pour acheter ou vendre des tonnes de séries, de téléfilms et de documentaires. C'est là, au cours de cette « assemblée des producteurs exécutifs de télévision », que l'avenir de la télé se joue ; c'est là que les studios américains dévoilent leurs nouvelles grosses machines ; c'est là que les chaînes françaises, grandes ou petites, achètent les séries qui débouleront d'ici une ou deux saisons sur nos petits écrans. *Playery* était, à l'affût des futurs *South Park* ou *Dawson*. Avant d'attaquer notre petit panorama, précisons que ce gigantesque marché (des centaines de stands !) a confirmé le mariage proche de la télévision et de l'Internet : on ne parlait que de ça !

News Télé

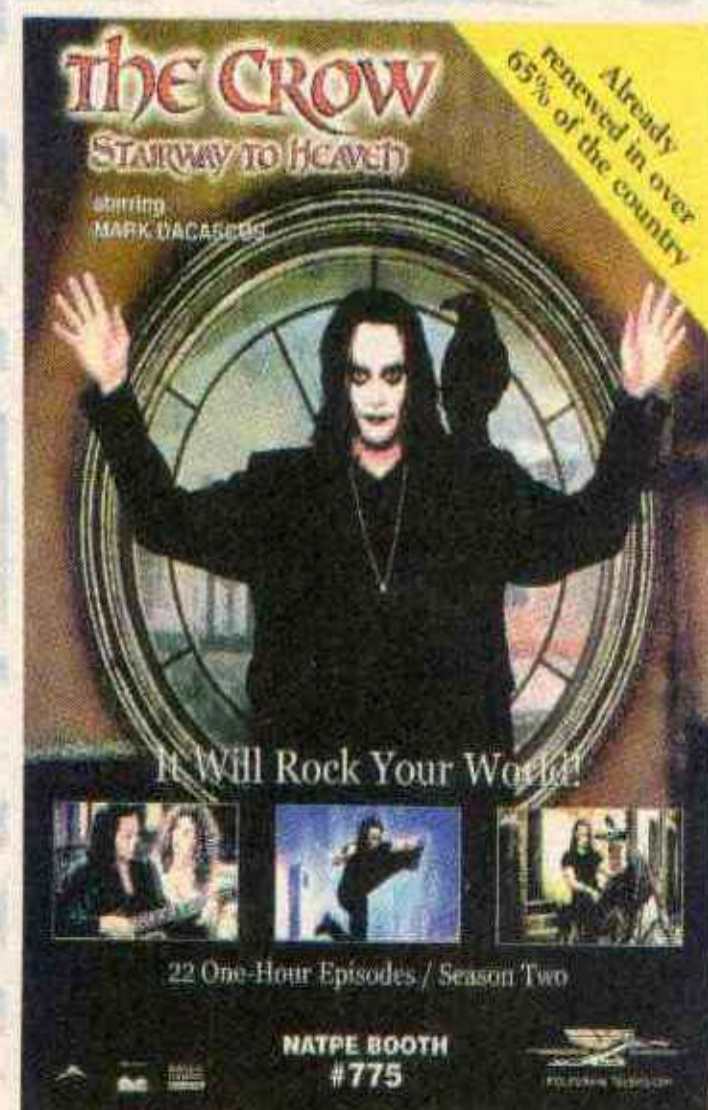
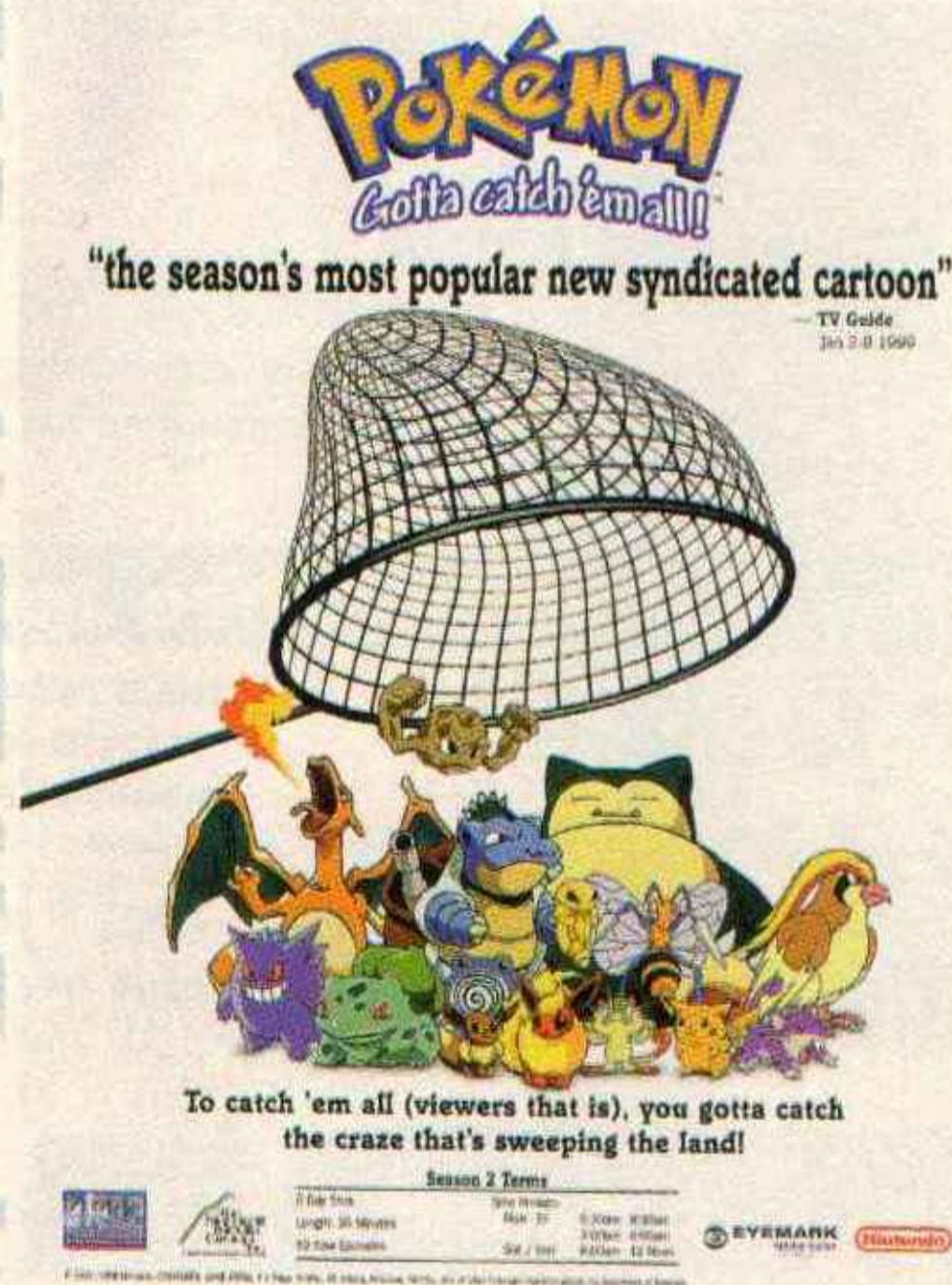
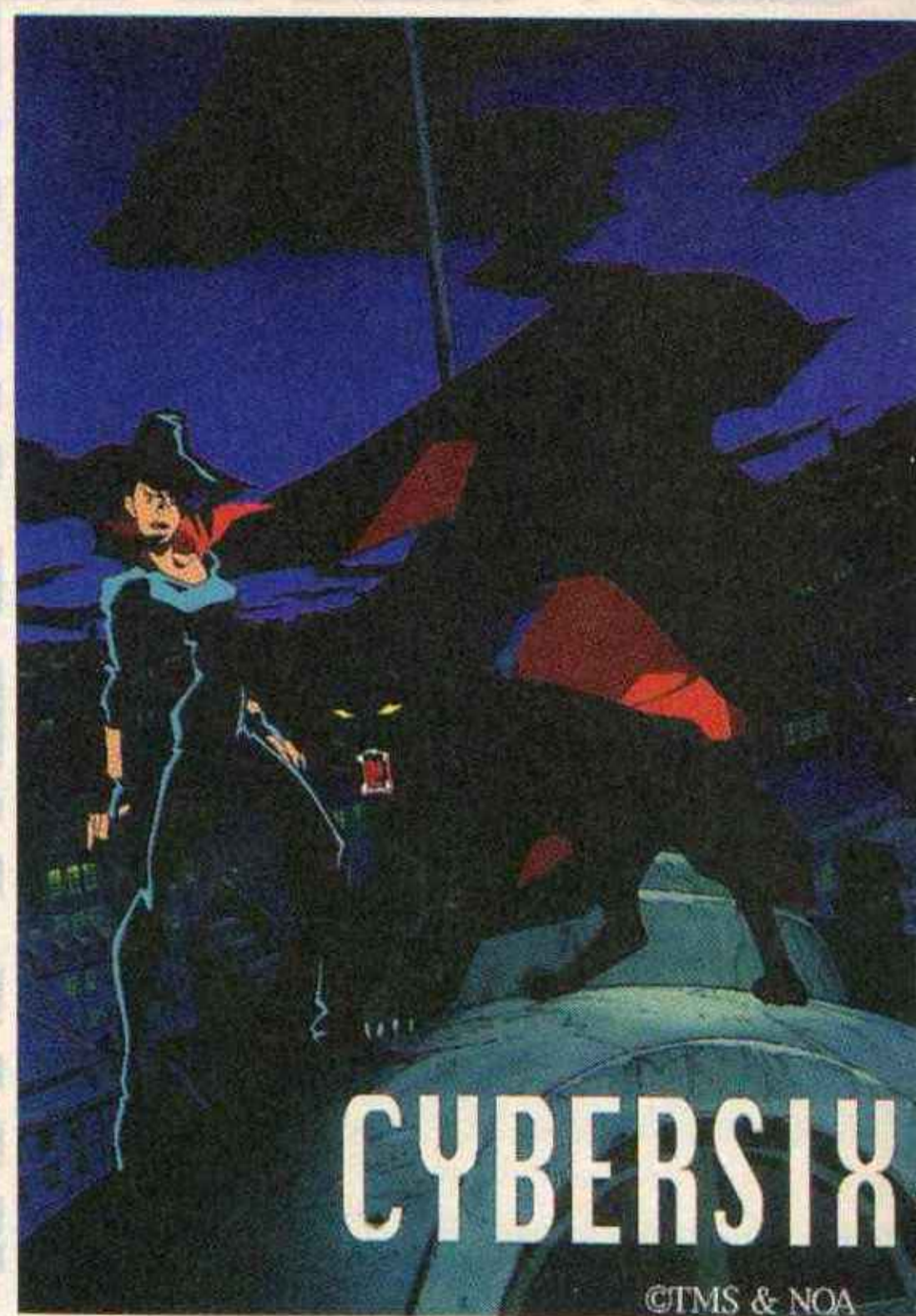
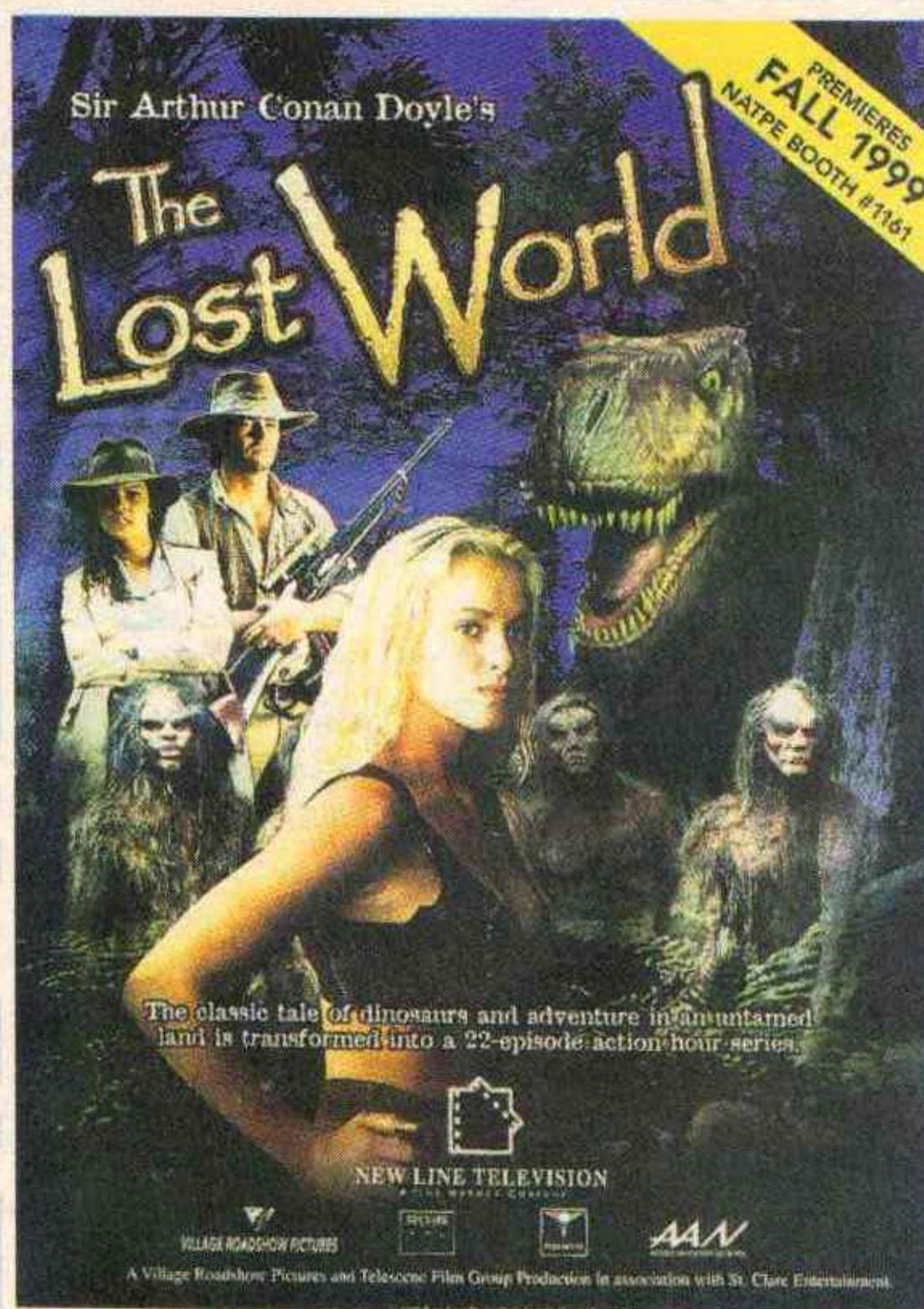
● Tia Carrer, la belle hawaïenne vue dans *True Lies* (robe bleue, regard méchant, poitrine généreuse), tiendra le rôle prin-



cipal de *Relic Hunter*, une sorte de mix entre *Indiana Jones* et *Lara Croft*, lancé avec force pub par le studio Paramount.

● Inspiré par le roman homonyme de Conan Doyle, le créateur de *Sherlock Holmes*, *The Lost World* (le Monde perdu) raconte la découverte, par une expédition de scientifiques, d'un plateau oublié de l'Amazonie où pullulent les dinosaures. Kitsch à mort, les premières images dévoilent des dinos un peu approximatifs, qui rappellent plus ceux des séries Z des années 1960 que les monstres en images de synthèse de Spielberg.

● Enorme succès au Japon, le DA *Pokémon*, qui est tiré d'un jeu Game Boy, va être adapté aux Etats-Unis par la société Summit Media Group. La version japonaise, produite par la



Shogakukan, avait défrayé la chronique quand environ 700 gamins avaient été envoyés à l'hôpital (vertiges, vomissements sanglants et autres malaises) à cause d'un épisode comprenant des images genre stroboscope.

● Joli succès aux US, la série *The Crow: Stairway to Heaven*, suite des deux films (bientôt trois) tirés du comics dans lequel Mark Crying Freeman Dacascos reprend le rôle tenu par Brandon Lee, puis Vincent Pérez, rempile pour une nouvelle saison. La première a été achetée par M6.

● Le studio d'animation japonais TMS (les animés *Rayearth*) lance une série *Cybersix*. Elle adapte la BD espagnole de SF qui est traduite chez nous par Vents d'Ouest.

● Célèbre légende chinoise, *le Roi des singes* (allègrement pompé par Toriyama pour *Dragon Ball*) donne lieu à une nouvelle série animée produite par les Chinois de China Central

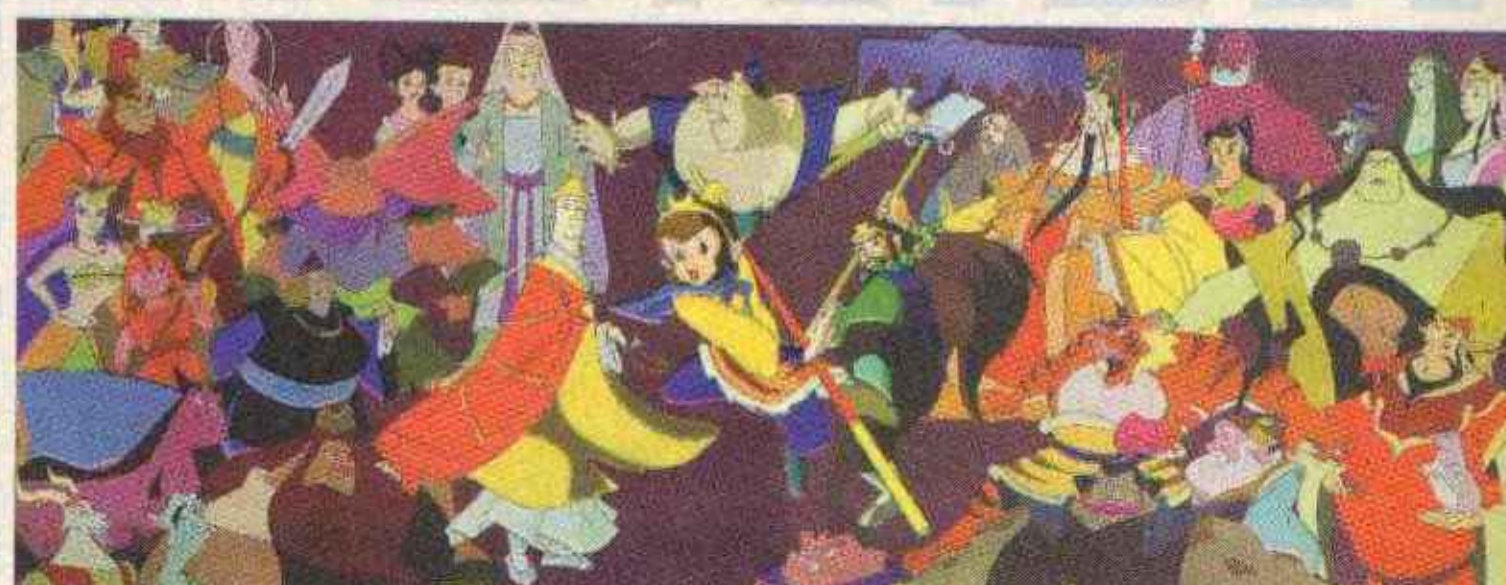
Television. Le résultat se rapproche plus des séries pour enfants que de *DBZ*.

● Alors qu'on parle de plus en plus d'un nouveau film, la série télé *Total Recall 2070* rencontre un vif intérêt aux US.

● Lancé avec énormément de promotion, le DA *Family Guy*, produit par Fox Television (*les Simpsons*), a eu l'honneur insigne d'être diffusé pour la première fois le soir du Super Bowl, la finale du championnat de football US, qui rassemble devant leur poste des millions de Yankees hystériques. *Family Guy* a l'air d'être une sorte de mix des *Simpsons* de *South Park* et de *King of the Hill*. Reste à savoir si c'est si drôle et destroy qu'on nous le dit...

● La série la plus vendue au monde, *Baywatch*, alias *Alerte à Malibu*, va être déclinée en restaurants thématiques ! Quatre établissements devraient ouvrir d'ici la fin de l'année aux US (dont Miami Las Vegas et New York). Au menu : fruits de mer, concerts et merchandising. David Hasselhoff se déplacera pour chaque inauguration. On ne sait pas encore si les serveuses seront des clones de Pamela Anderson, avec silicone et maillots de bain moulants... On ne sait pas si on pourra les TOUCHER !

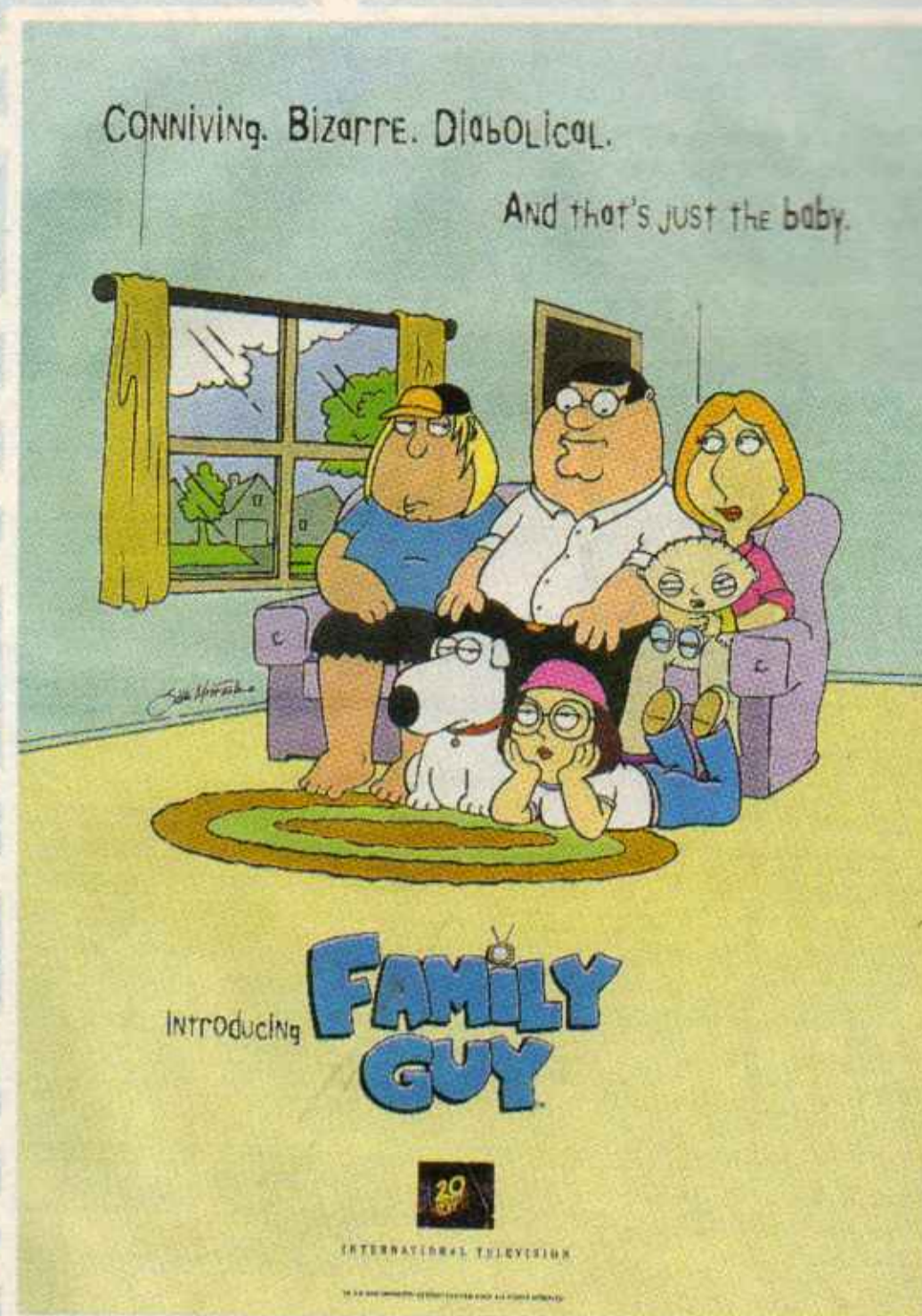
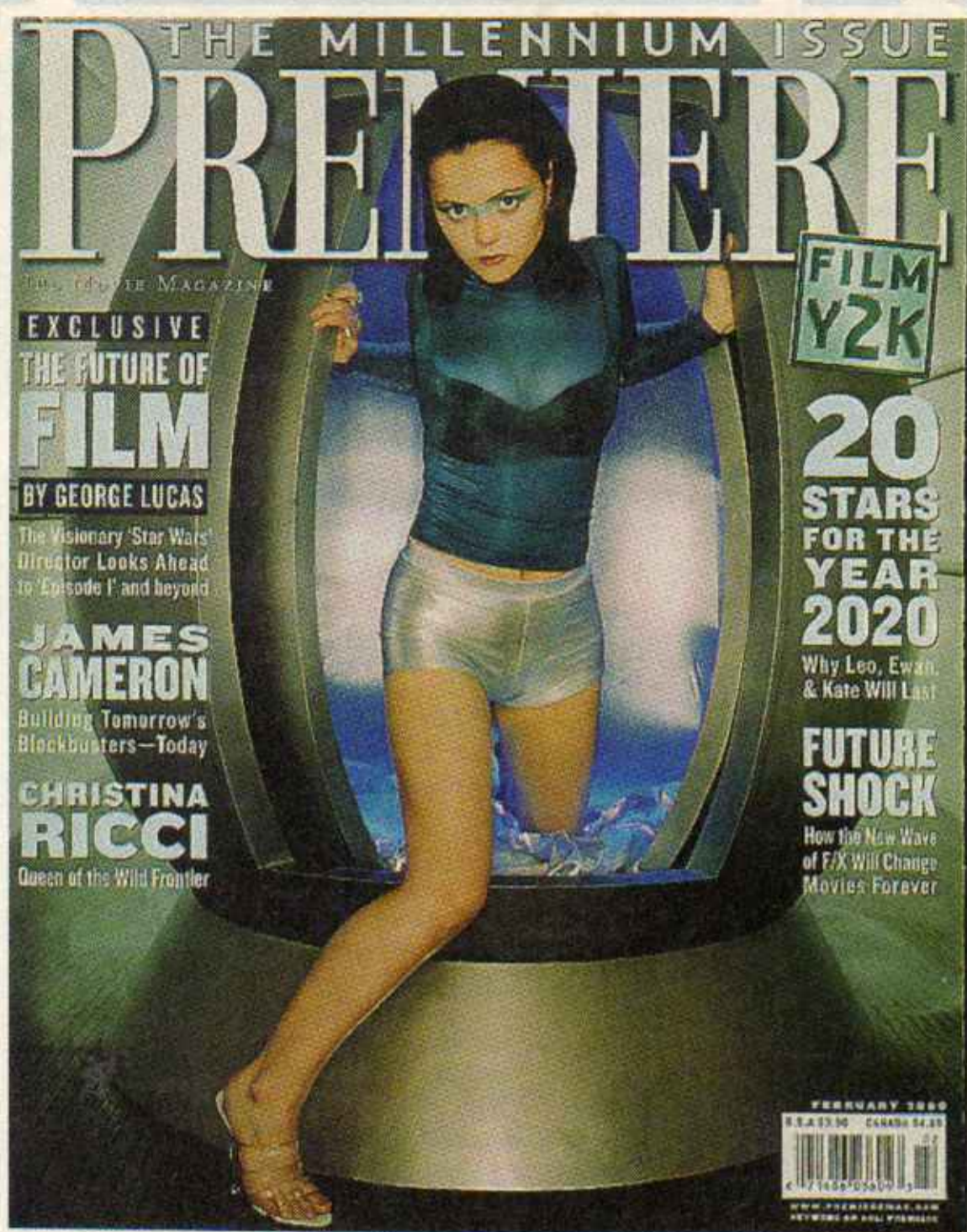
● *Mortal Kombat Conquest* est l'aimable nom d'une série télé live tirée



RAYMAN THE TV SERIES



Ubi Soft



du beat 'em up d'Acclaim. Vingt deux épisodes sont prévus.

- Une série en images de synthèse à la gloire de Rayman est annoncée par Ubi Soft.
- Austin Powers, le héros psychédélico-crétin interprété par Mike Myers, connaîtra les honneurs d'une série télé animée en attendant un deuxième film.

News Ciné

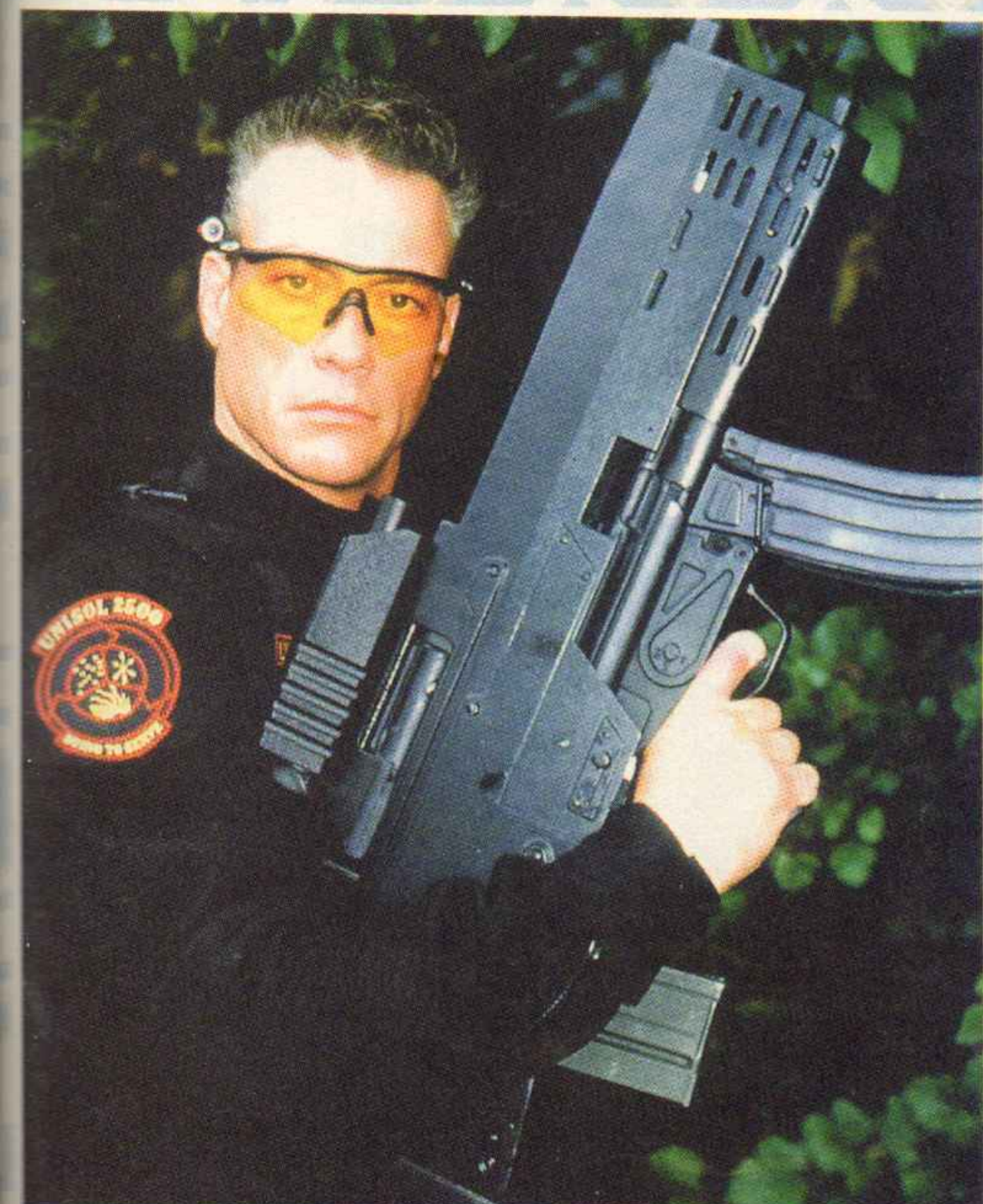
- C'est en mars que John Woo donnera le premier coup de manivelle de *Mission : Impossible 2*.

- Incroyable mais vrai ! L'indestructible Van Damme reprend son rôle de cyborg dans un deuxième film à la gloire des Universal Soldiers sobrement baptisé *Universal Soldier : The Sequel* ! Dolph Lundgren ne sera pas de la partie. Tétanisant d'originalité, le scénario raconte que Luc Deveraux (Jean-Claude !) est le seul soldat à avoir survécu au désastreux programme d'entraînement des US. Devenu

conseiller technique, il supervise son amélioration (ils n'ont peur !). Malheureusement, l'ordinateur géant SETH, qui contrôle les cyborgs, dérégule et Jean-Claude doit faire face, tout seul comme un grand, à un bataillon d'universal soldiers devenus fous !!! On en meurt d'impatience !

- A lire absolument le dernier numéro du magazine américain *Premiere* (couverture Christina Ricci) qui comprend un texte sur l'avenir du cinéma, écrit par George Lucas, et une interview dantesque de James Cameron. Cameron, toujours aussi excité, milite pour une augmentation de 100 % des places de cinéma (! ! !), le

but étant de remonter les bénéfices des studios. A part ça, il ne semble plus avoir envie de réaliser *Spider-Man*, par ailleurs toujours bloqué dans des limbes juridiques. Sinon, on y apprend un nouveau mot : « synthespian », lequel qualifie les acteurs synthétiques, c'est-à-dire entièrement réalisés en images de synthèse, voire les clones virtuels de comédiens morts ou vifs. Un numéro in-con-tour-na-ble !



Japanimation : le palmarès US

La très sérieuse publication « Animation Magazine », qui fêtait ses 13 ans au NATPE, publie une liste des DA japonais, selon elle incontournables, sortis ces treize dernières années. Nous la reproduisons ci-dessous :

13 Films

Akira
Arion
Porco Rosso
Ghost in the Shell
Le Tombeau des lucioles
Kiki's Delivery Service
Laputa : The Castle in the Sky
Mon voisin Totoro
Roûjin Z
Pompoko
Princess Mononoke
Whisper in the Heart
Wicked City

13 OAV

Bubblegum Crisis
Mamono Hunter Yohko
El-Hazard
Gall Force
GunBuster
Macross Plus
Megazone 23
PatLabor : The Mobile Police
Project A-Ko
Chroniques de la guerre de Lodoss
Tenchi Muyo !
Urotsukidoji 1
Vampire Hunter D

13 séries télé

Doraemon
Dragon Ball
Kimagure Orange Road
Maison Ikkoku
Mobile Suit Gundam
Nadia
Neon Genesis Evangelion
Pocket Monsters
Ranma 1/2
Sailor Moon
Les Chevaliers du zodiaque
Sazae-san
Slayers

ZOOM

bédé

Lovecraft «The Dreaming»

N° 33 de Caitlin R. Kiernan (textes)

John Totleben (dessins)

N° 34 de Caitlin R. Kiernan (textes)

Marc Hempel (dessins)

Décidément, Vertigo, le label adultes de l'éditeur DC Comics (la filiale du groupe Warner qui publie entre autres *Batman*), continue de nous surprendre agréablement au fil des mois. Pour preuve, les deux derniers numéros de cette série fantastique où l'on retrouve Caïn et Abel, deux personnages nés dans les années 1970 dans le comics d'horreur *House of Secrets*. Dans le numéro 33, les deux frangins apparaissent seulement dans l'introduction et dans la conclusion, l'essentiel du comics se déroulant au fin fond des abysses où vit un peuple



de poissons humanoïdes pour qui le tabou ultime serait d'imaginer que, très loin au-dessus de leur cité, il existe un autre monde, celui de la surface. Pourtant, cela n'empêche pas une princesse d'y rêver, au péril de sa vie... Absolument magnifique, cette BD béné-

ficiée de superbes planches signées John Totleben (un artiste au style proche de celui des gravures de Gustave Doré), qui avait contribué pour beaucoup au succès des *Swamp Thing* écrits par Alan Moore au début des années 1980. Lovecraftien en diable, ultrapoétique et carrément émouvant, ce comics est, sans conteste, une des plus belles BD fantastiques de ces dernières années. Dans l'épisode suivant, l'excellent scénariste C.R. Kiernan nous invite à découvrir les monstres



de poissons humanoïdes pour qui le tabou ultime serait d'imaginer que, très loin au-dessus de leur cité, il existe un autre monde, celui de la surface. Pourtant, cela n'empêche pas une princesse d'y rêver, au péril de sa vie... Absolument magnifique, cette BD béné-



cachés et gardés par Eve, la femme originelle, depuis la nuit des temps. Presque aussi efficace, ce 34° *Dreaming* relève d'un genre graphique radicalement différent de celui de Totleben, plus coutumier des BD underground que du style réaliste généralement rencontré dans les comics. Le résultat ? Hyperdépaysant ! Bref, lisez *The Dreaming* !

Vertigo Comics (DC) import

Metal «Gerouge»

N° 1/2 de Glenn Danzig (scénario)

et Simon Bisley (dessins)

Bisley, l'artiste barbare des premiers *Slaine* et des débuts



de *Lobo*, l'homme de tous les excès graphiques, est donc de retour dans ce comics, imprimé sur un papier dégueulasse, style couleurs qui dégueulent de partout. L'histoire se limite à l'attaque d'un couple (lui : mégabalèze, elle : des gros seins) par une horde de zombies à moitié décomposés. Evidemment, tout cela est un pauvre prétexte pour présenter aux lecteurs bourrins une succession de scènes de castagnes gores.



Domage, la nullité du papier émousse complètement l'efficacité des dessins du pauvre Bisley, dont le travail n'a jamais été aussi peu mis en valeur. Incroyable !

Verotik Comics (import)

«The Territory»

N° 1 de Jamie Delano (scénario) et

David Lloyd (dessins)

Rappelant d'innombrables comics de SF des années 1950-1960, *The Territory* se situe dans un monde fantastique où le médiéval fusionne avec l'antique et le futurisme à deux balles. Là, un amnésique du nom d'Ismaël (référence à *Moby Dick* ?) est emprisonné par des pirates cannibales et trafiquants d'esclaves qui le vendent comme gladiateur. Ses prouesses lui valent d'être gracié et de devenir garde du corps d'un nabab très louche à qui il choure

la compagne. Evidemment, ça barde ! Bon, c'est pas *The Territory* qui révolutionnera le comics, mais c'est suffisamment bien foutu et speed pour être édatant. Conseillé ! Dark Horse Comics (import)



REÇOIS CHEZ TOI TON MAGAZINE



+ LE JEU

Micro Machines

64 TURBO



**6 n° + le jeu
MicroMachines 64 :
439 F au lieu de 621 F**

**3 n° + le jeu MicroMachines 64 :
379 F au lieu de 525 F***

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

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

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

- 6 numéros + ● le jeu «MicroMachines 64» sur Nintendo 64* : 439 F + expédition en recommandé : 30 F.
Total à payer : 469F
 - 3 numéros + ● le jeu «MicroMachines 64» sur Nintendo 64* : 379 F + expédition en recommandé : 30 F.
Total à payer : 409F
- Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.
- 11 numéros : 249 F
- Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou + ● 96 F (avion).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Pays : Date de naissance :

© 1998 Codemasters. Tous droits réservés. Toutes les marques, logotypes et noms de produits sont des marques ou des noms de produits de leurs détenteurs respectifs. Nintendo 64 and 64 are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

Codemasters

© The Codemasters. All rights reserved. Codemasters, Micro Machines and Turbo are trademarks owned by Codemasters. Nintendo 64 and 64 are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

« Yu-Gi-Oh », tome 1 de Kazuki Takahashi

Le « Yu-Gi-Oh » est le nom d'un jeu surgi du fin fond des temps, en l'occurrence de l'Égypte la plus antique. Surnommé « le Jeu des ténèbres », on lui prêtait des vertus magiques, qui permettaient de prévoir l'avenir du Pharaon et de son peuple... Cinq mille ans plus tard, au Japon, le puzzle fabuleux est dans les mains de Yûgi, un lycéen timide et peureux. Après des années de tentatives infructueuses, Yûgi réussit enfin à terminer cette espèce de Rubik Cub hiéroglyphique. Submergé par une



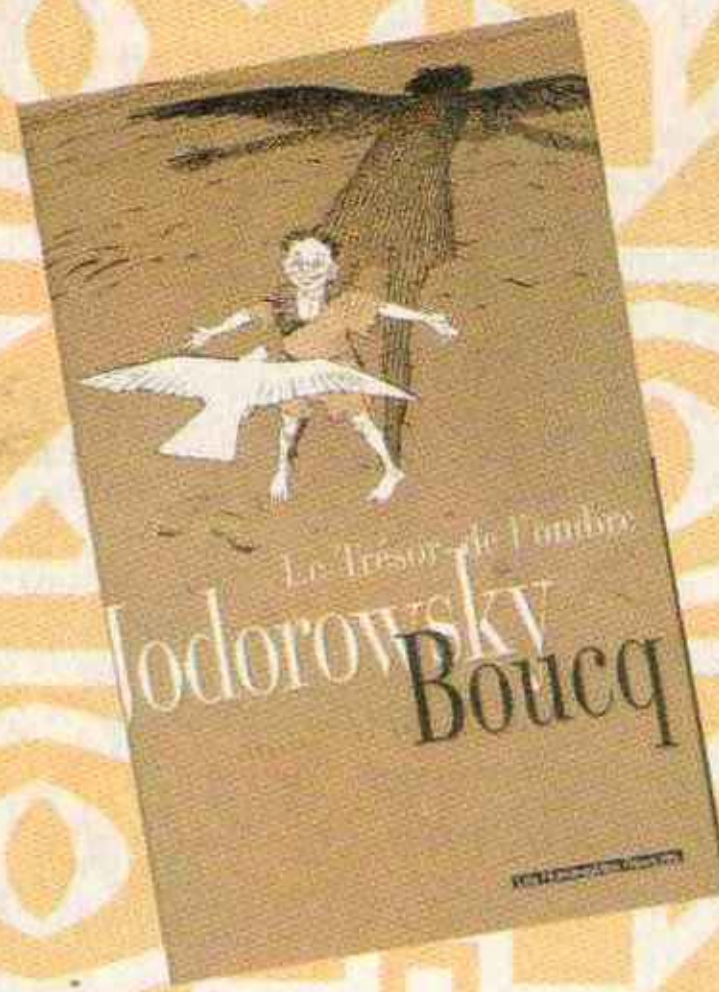
puissance inconnue, le p'tit gars découvre les pouvoirs du Jeu des ténèbres, un jeu où les tricheurs sont punis par une terrible sanction du destin...

Yu-Gi-Oh, c'est un peu la fusion de Yû Yû Hakusho et de ces mangas sur les galères scolaires (*Noritaka*, par exemple). Pas la peine de sortir de Harvard pour comprendre que les superpouvoirs du jeu aideront notre héros, anciennement considéré par tous comme un blaireau, à devenir une des coqueluches du bahut. Certes, tout cela est loin de briller par son originalité. Eh bien, on s'en fout ! Oui, absolument, car Kazuki Takahashi assure suffisamment en dessin et en narration pour qu'on passe un chouette et bon moment. Cool !

(collection Kana - éd. Dargaud)

Jodorowsky / Boucq

Superbe ! Jodo', l'écrivain-gourou, l'homme au cerveau carbonisé par le soleil des Andes, le pater de *l'Incal*, s'est maqué avec Boucq, un dessinateur capable de titanesques coups de génie visuels. Le recueil qui nous intéresse présente des textes plus ou moins délirants du Chilien amok, et leurs mises en images par Boucq. Passons charita-



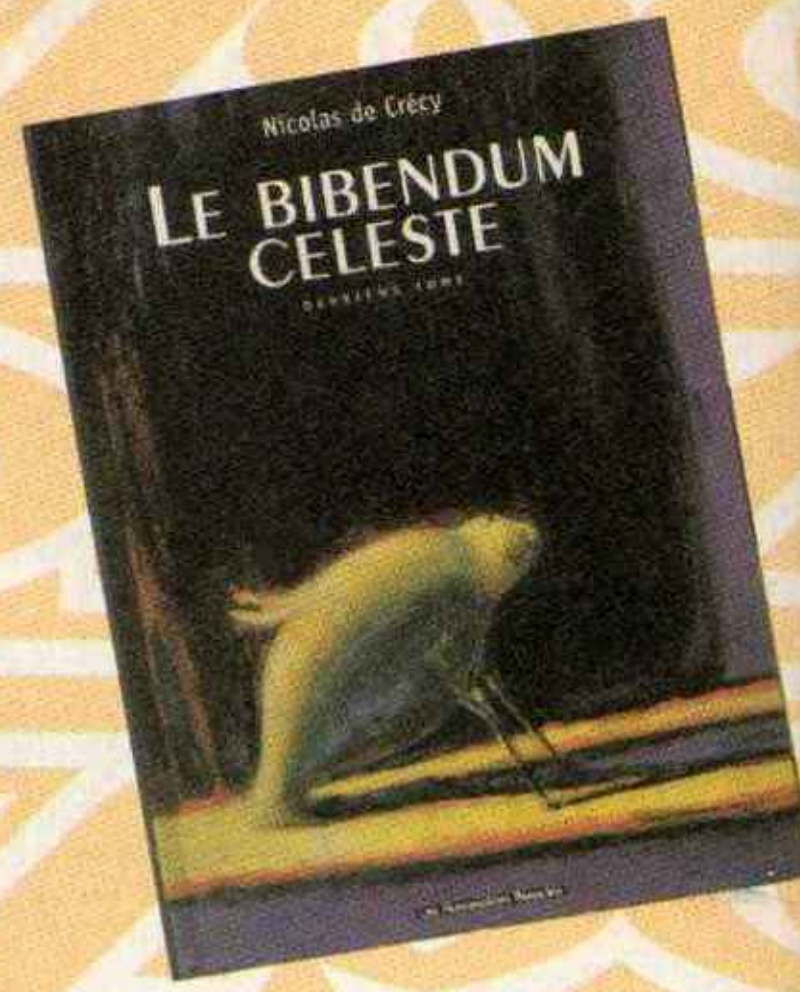
blement sur les délires du vieux mage, le meilleur côtoie le pire, mais on s'en doutait. En revanche, même les plus endurcis des fans de BD devraient être atomisés de bonheur par la beauté-l'imagination-la poésie-l'humour-bref c'est génial-des dessins de Boucq. Regardez, on en reproduit quelques exemples dans ces pages : le reste est au diapason. Conclusion : COUP DE CŒUR !

(éd. Humanoïdes Associés)



« Le Bibendum céleste » de Nicolas de Crécy

Considéré (à juste titre, à notre humble avis) comme un des dessinateurs français les plus importants de cette décennie, Nicolas de Crécy a la faculté assez impressionnante de pouvoir varier de style à quasiment chaque nouvel album. Ici, dans cette trilogie fort judicieuse-



ment rééditée, il nous propose une fois de plus de plonger dans un univers baroque et truculent, finalement pas si éloigné de son premier album, le beau *Foligatto*. Tout cela est fort beau, tout en étant peut-être un tantinet prétentieux (?). A part ça, de Crécy a un frangin, Etienne, qui fait de la zik genre électronique.

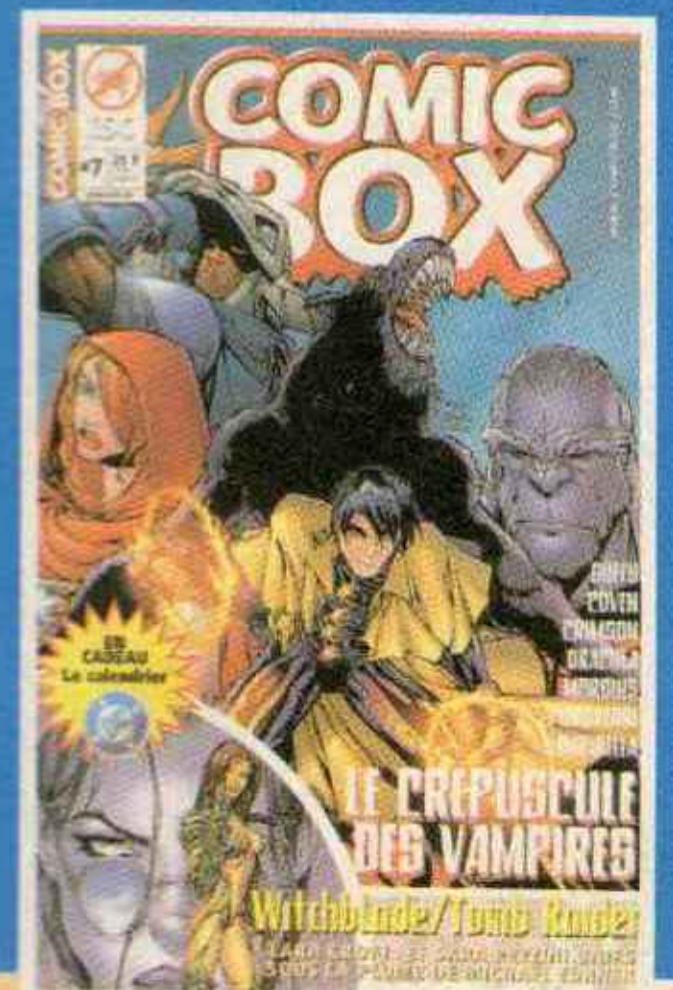
(éd. Humanoïdes Associés)



Télex

- On vous rappelle l'existence de « Comic Box », chouette magazine (en français !) dédié aux comics américains, lequel est truffé d'infos, d'entretiens et de mini-dossiers thématiques sympas. Au sommaire du n° 7, par exemple, on a beaucoup apprécié les papiers sur les vampires dans les comics, et celui sur les super-héros versions séries télé. Un canard vivement recommandé !

- Il faut absolument se procurer et lire le n° 209 du mag' américain « The Comics Journal », qui comprend pas moins de deux (2 !) gigantesques interviews de Frank Miller, l'homme de « Dark Knight », « Elektra », « Sin City » et maintenant « 300 ». Colossal ! - Effrayant ! Selon le quotidien « Le Parisien-Aujourd'hui », Mœbius aurait accepté de travailler sur le film (actuellement en projet) tiré de la comédie musicale ringarde « Starmania » ! Mœbius serait impliqué dans la préparation des images de synthèse de ce film où apparaîtraient quand même des acteurs en chair et en os. Au secours !



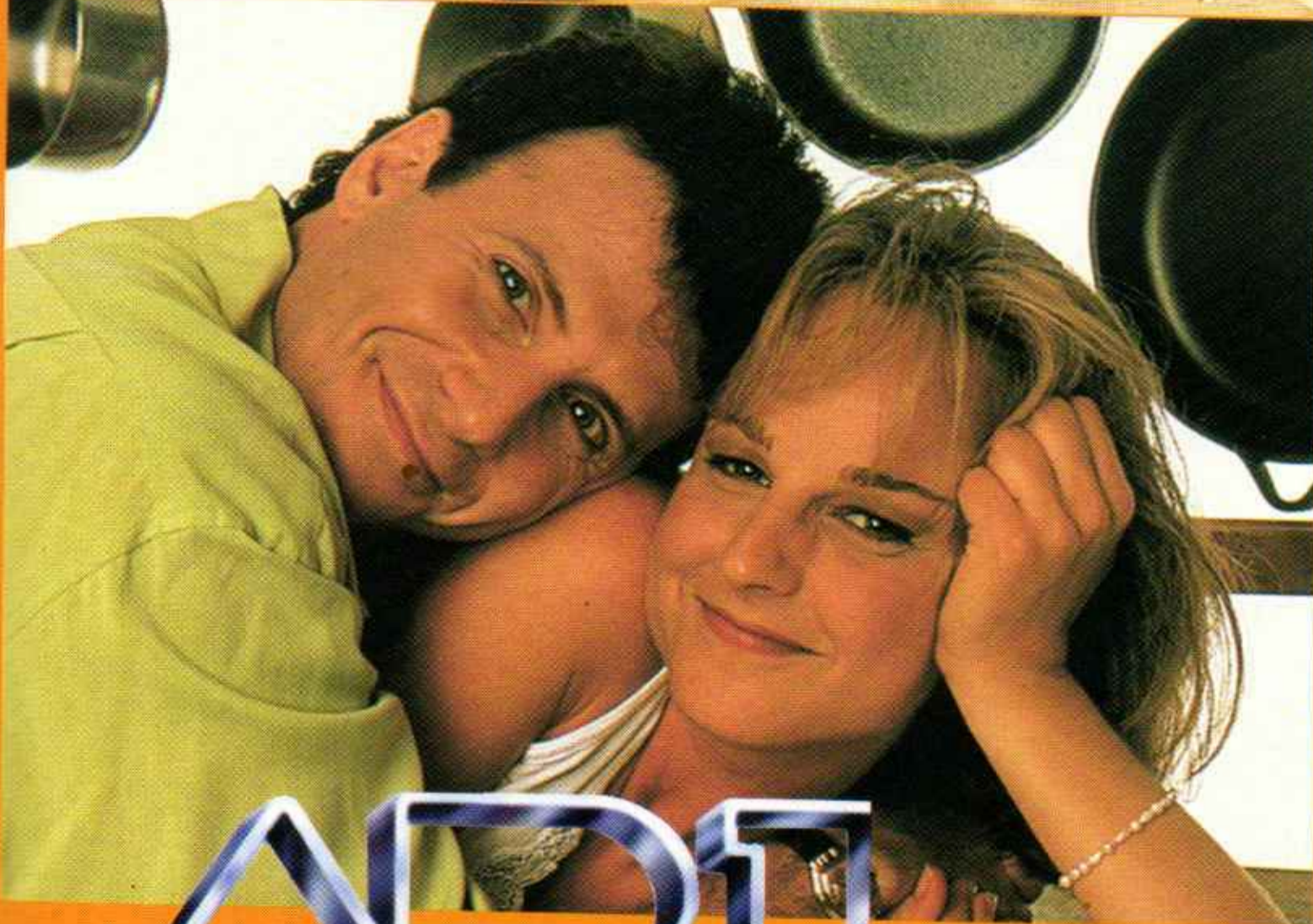
Angoulême : le palmarès

Plus de 200 000 visiteurs se sont rendus fin janvier à Angoulême, faisant de cette édition un succès historique. Ci-dessous, la liste des principaux Alph-Art (prix) :

- Meilleur album : « Monsieur Jean » de Dupuy et Berbérian (Ed. Humanoïdes Associés)
- Coup de cœur : « Quelques jours d'été » de Chabouté (Ed. Paquet)
- Humour : « Agrippine et l'Ancêtre » de Bretécher (publié à compte d'auteur)
- Scénario : « la Grande Arnaque » de Trillo et Mandrivila (Ed. L'Echo des Savanes - Albin Michel)
- Album étranger : « Cages » de Dave McKean (Ed. Delcourt)
- Grand Prix de la ville d'Angoulême : Crumb !!! Oui, le créateur de « Fritz the Cat » !

**LES MEILLEURES SÉRIES
SONT SUR LA CHAÎNE**

AB1



AB1

LES SÉRIES QUI ONT LA PÊCHE

Asat 0 803 02 02 02
1,09F la minute

CANALSATELLITE 08 36 68 44 55
2,23F la minute

TPS 0 803 803 123
1,09F la minute

VIDÉOPOLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

CABLE 0800 25 8000
appel gratuit

NC 0 801 10 10 10
n° azur prix d'appel local

**France Telecom
Cable** 08 36 67 60 60
1,49F la minute

SUDCABLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

C'EST PAS EVIDENT D'ÉCRASER SES ENNEMIS QUAND ON CHASSE DU 2.



DISNEY/PIXAR A BUG'S LIFE, C'EST AUSSI UN JEU VIDÉO.



<http://www.playstation-europe.com/france>

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).



© Disney / Pixar - 110111-01-10WA