



PlayStation

PLAYSTATION 2000

LA TUERIE ? Tout ce qu'il faut savoir

DOSSIER COMMENT DEVENIR TESTEUR DE JEUX VIDEO



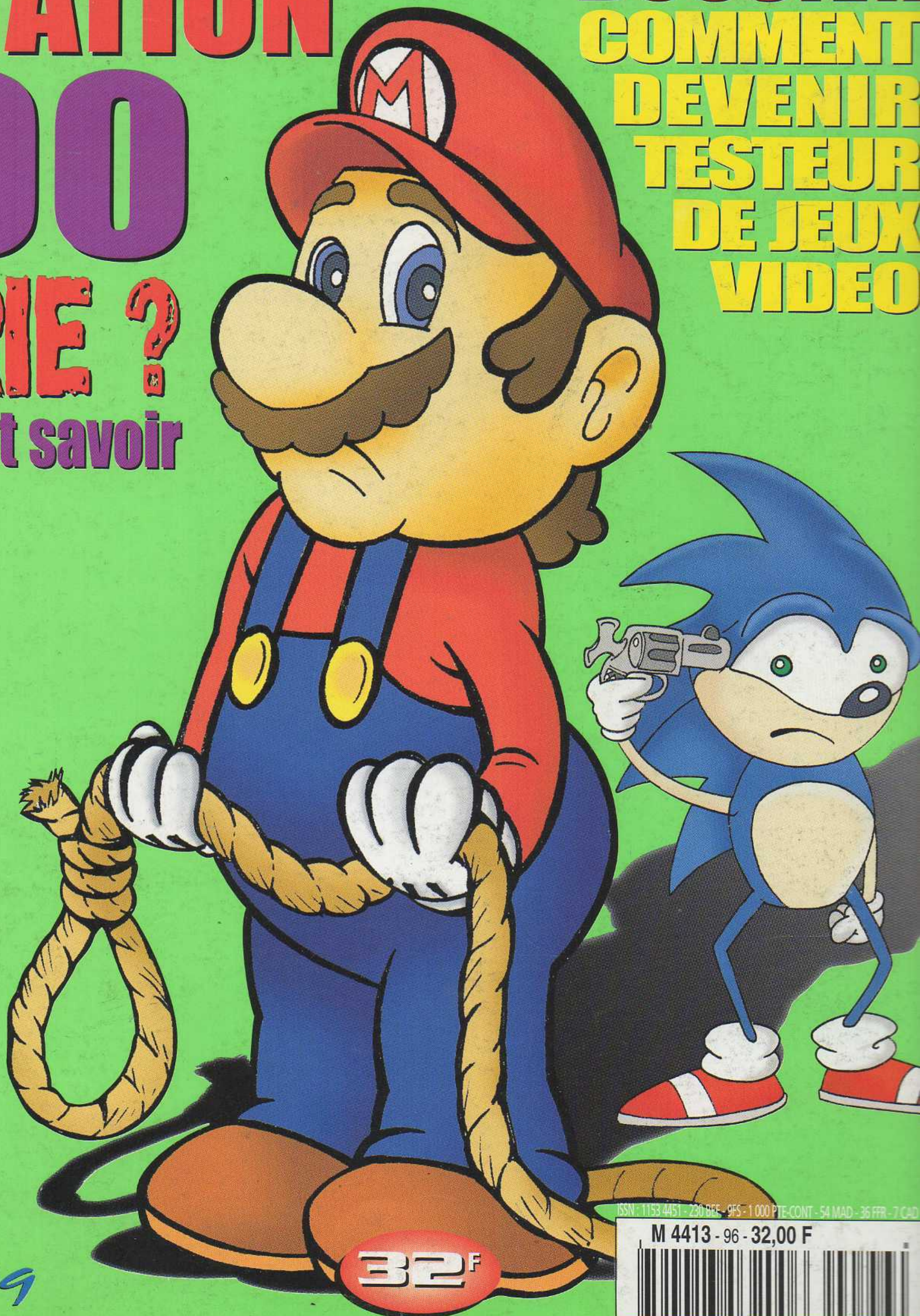
Final Fantasy VIII-PS



Power Stone-DC



Super Monaco GP-PS





Ridge Racer Type 4. Des vitesses encore jamais atteintes sur une PlayStation.



www.playstation-europe.com/Ridge4

<http://www.playstation-europe.com/france>



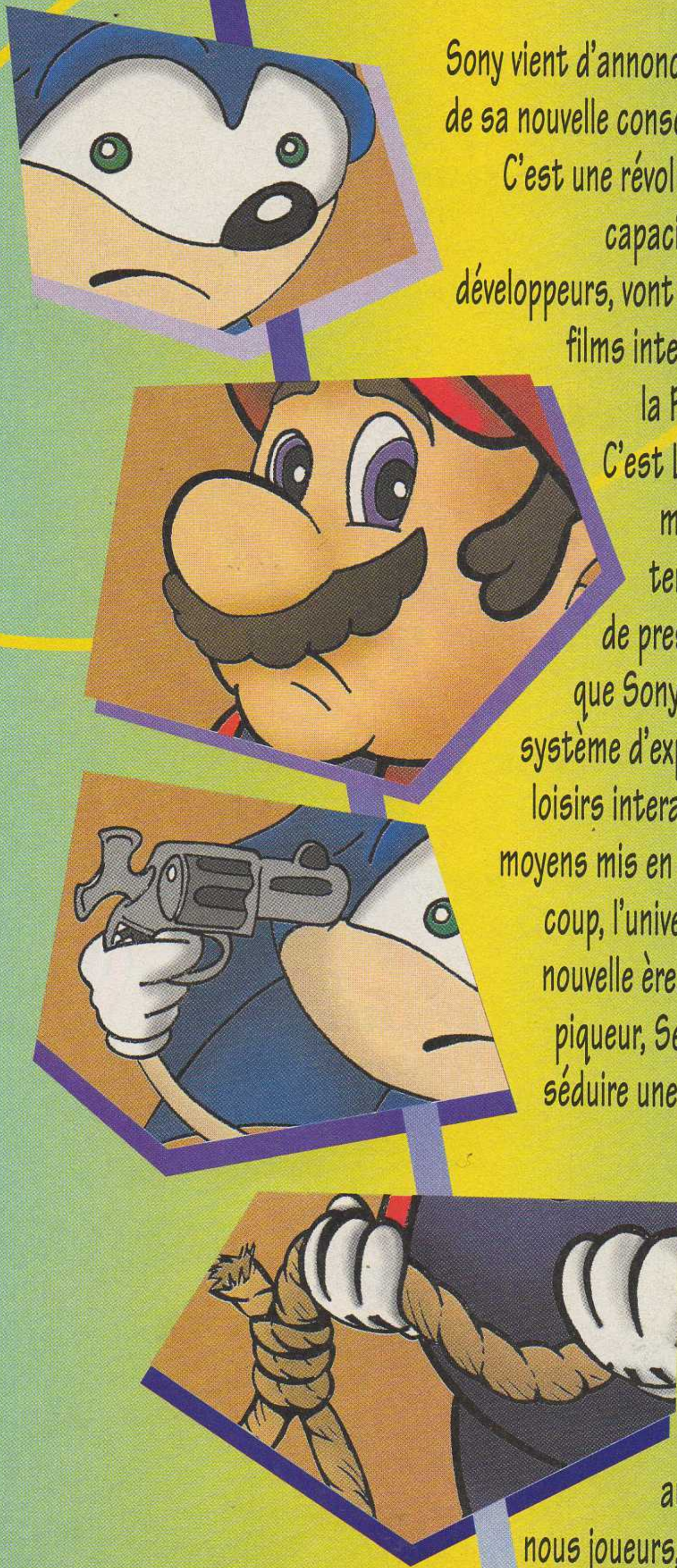
POWERLINE
08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE
LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2,23 F/MIN).

3615 PlayStation
Le service Minid officiel de la PlayStation*



EDITORIAL



Sony vient d'annoncer les caractéristiques techniques de sa nouvelle console. Ce n'est pas un poisson d'avril. C'est une révolution. La PlayStation 2 affiche des capacités incroyables qui, selon certains développeurs, vont nous permettre de jouer à de vrais films interactifs. Il ne faut pas s'y tromper : la PS 2 n'est pas une console de plus. C'est LA console dont tout joueur a rêvé, mais ce n'est pas que cela. Sous les termes laconiques des communiqués de presse, ce qu'il faut comprendre, c'est que Sony veut faire de sa console et de son système d'exploitation le nouveau standard des loisirs interactifs... Le pari est ambitieux et les moyens mis en jeu colossaux. Si Sony réussit son coup, l'univers des jeux vidéo entrera dans une nouvelle ère. Face à cette annonce au marteau piqueur, Sega fait le dos rond et va tenter de séduire une partie des joueurs en sortant une série de jeux de qualité pour la Dreamcast. Nintendo, de son côté, serait sur le point de réagir, et devrait faire, très prochainement, une annonce. La bataille est titanesque et il y aura des morts. En attendant, pour nous joueurs, c'est le pied. Vivement l'an 2000 !

La rédaction

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

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 10 20 50. Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Four nous écrire via Internet : pvalle@player1m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS (pvalle@player1m.fr)
Chef de rubrique : Benjamin Jensen
Assistante de rédaction : Mahalia GARRAUD
Secrétaires de rédaction : Françoise GUILAVOGLI, Laurence ABRAULT, Babeth LÉ, Linette GUÉRON, Arielle MEYER
Rédacteurs : Yassine ABOUDIHAJ (Mac'Yas), Denis ADLOFF (Chon), François DANIEL (Wonder), Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Didou), Barbara LE BRETON (Clara Loft), Christophe POTTIER (Wolfan), Féli, Olivier RICHARD (Inoshiro), Royda SEDDIKI, François JACQUES (correspondant au Japon)
Traducteur : Royda SEDDIKI

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, YOTO
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 MICHAËLIS
Chef de publicité : Delphine JACOND
Assistante de publicité : Catherine MARECHAL
Assistante marketing : Stéphanie PARRAULT
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN
Christophe MOLLIGNIER

Service abonnement

Distr. 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 : Vegilona BROS

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.



SOMMAIRE

CONCOURS

- Concours AK Vidéo :37
- Concours Canal Jimmy :73
- Concours Street Skater :89
- CONCOURS BREATH OF FIRE III :117**



Tout sur la PlayStation 2. Didou a ramené du Japon des infos fraîches sur les futurs hits de Sony. Quoi de neuf sur la Dreamcast ? Et 10 000 autres news...

6

Courrier

10

Stop Info

43

Les métiers des jeux vidéo

50

C'est arrivé près de chez toi

52

Over the World

76

Arcade

82

Micro Attitude

85

Tests

126

Trucs en Vrac

132

Top

134

Zoom



Une première partie consacrée aux testeurs de jeux : presse, télé et radio.



L'histoire de Street Fighter racontée par Reyda.



6 pages dédiées à Final Fantasy VIII ! Sans oublier le reste de l'actu du monde entier.

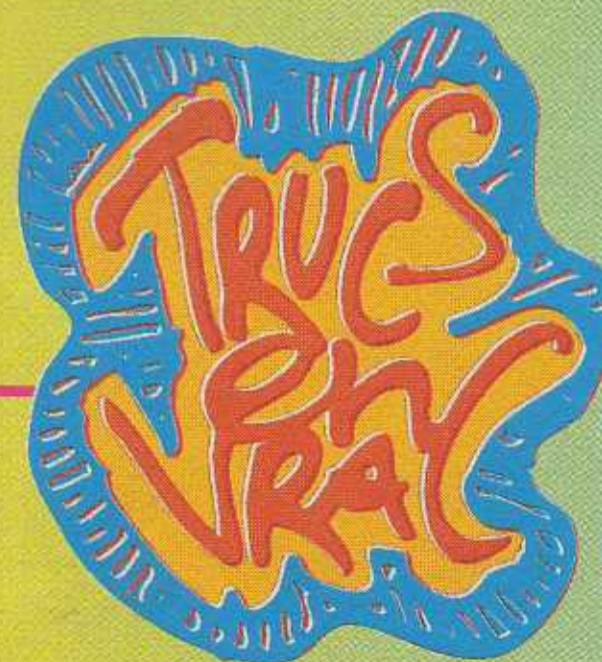


Monaco Grand Prix fait crisser ses pneus sur Play. Mario nous invite en party. Taquinez du dinosaure avec Gex contre Dr Rex. Et aussi Guardian's Crusade, Virtual Pool...

Ino vous entraîne dans l'univers inquiétant d'« eXistenZ ». Comme d'hab, vous pourrez vous détendre avec de la bonne zique et quelques BD.



Clara Loft vous a concocté une rubrique relookée !



Un cheat, une astuce bien cuite et une bidouille pour la 12 ! Et que ce soit vérifié par le cuisot Wonder !

Pour tout abonnement : **METAL GEAR SOLID** sur PlayStation en cadeau

PROST PEUGEOT

PEUGEOT



• Fourche avant monobras

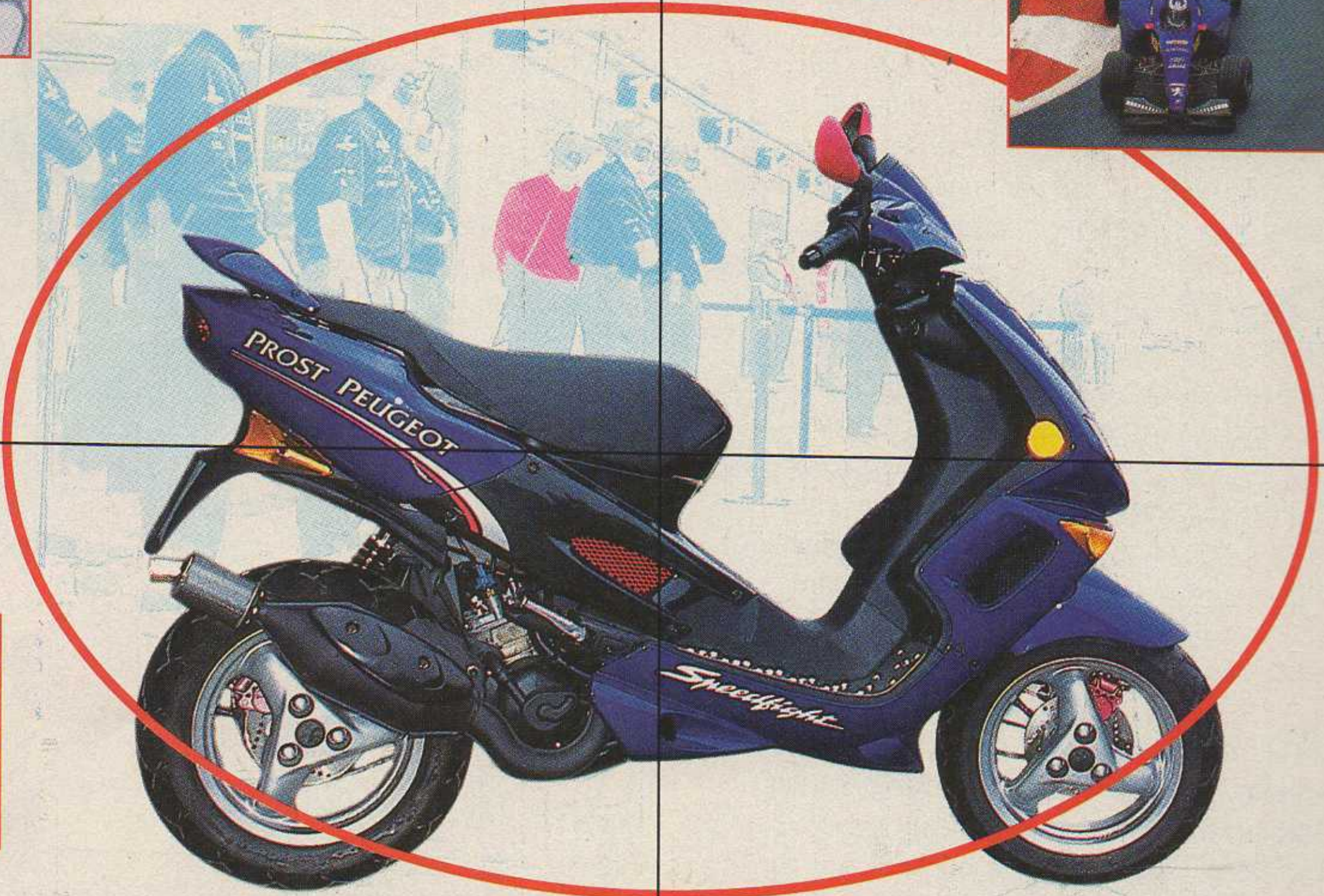


LES SENSATIONS S'ACCELERENT, L'ENNUI EST STOPPE NET.

• Frein à disque



• Pot racing type "carbone"



Speedfight

Speedfight



Salut à tous ! Sam est en vacances, ce mois-ci. Je prends donc la relève jusqu'à son retour. En lisant vos lettres (bon, je suis novice, mais je vais faire de mon mieux !), je me rends compte qu'elles tournent encore autour de la nouvelle maquette, et c'est bien comme ça. Vos remarques nous font progresser. Rendez-vous le mois prochain, Sam sera aux manettes.

Pedro El Loco

Salut Sam, À ton avis, la Play va-t-elle bientôt mourir ? Quelle espérance de vie lui donnes-tu avec l'arrivée de la Dreamcast ?

Boogie

La Dreamcast ne tuera pas la Play. La console de Sony connaît un tel succès que plus personne ne peut la tuer, sauf... Sony qui, en sortant une nouvelle machine, remplacera l'une par l'autre. Mais ce n'est pas encore pour demain, même si Sony annonce sa PlayStation Next Generation pour l'automne 2000.

Est-ce que FF VIII sera traduit en français lors de sa sortie ? Certaines rumeurs disent qu'il sera en anglais. Si c'est vrai, c'est con !

Christophe G.

Malheureusement, je confirme ce que nous vous annonçons le mois dernier. Pour l'instant, aucun éditeur français ne compte traduire FF VIII en français. On risque donc d'hériter de la version anglaise.

Au risque de passer pour un inculte, je voudrais savoir si Tomb Raider était un jeu japonais, américain ou européen ? Au fait, il est où le Player fun ? Ça fait deux mois qu'il a disparu des pages de tests. J'espère que mes questions trouveront une réponse, sans quoi je viens à « Player » et j'encastre la tête de Didou dans le port cartouche de la N64.

Mathieu le Fatalifeur Fou

Comment ça va toi ? Passe quand tu veux à la rédac, et on verra qui est le plus fort. Tomb Raider est, à l'origine, un jeu développé par des Anglais. Le Player fun revient. Vous avez été tellement nombreux à réclamer son retour que nous l'avons remis.

Quel a été le premier magazine traitant des jeux vidéo ? En quelle année est-il paru ? Ses rédacteurs sont-ils toujours dans le milieu du jeu vidéo ? Est-il vrai que Sega adaptera certains titres de la Dreamcast sur PC ou Mac ? Si oui, quel sera le premier ?

Moustique

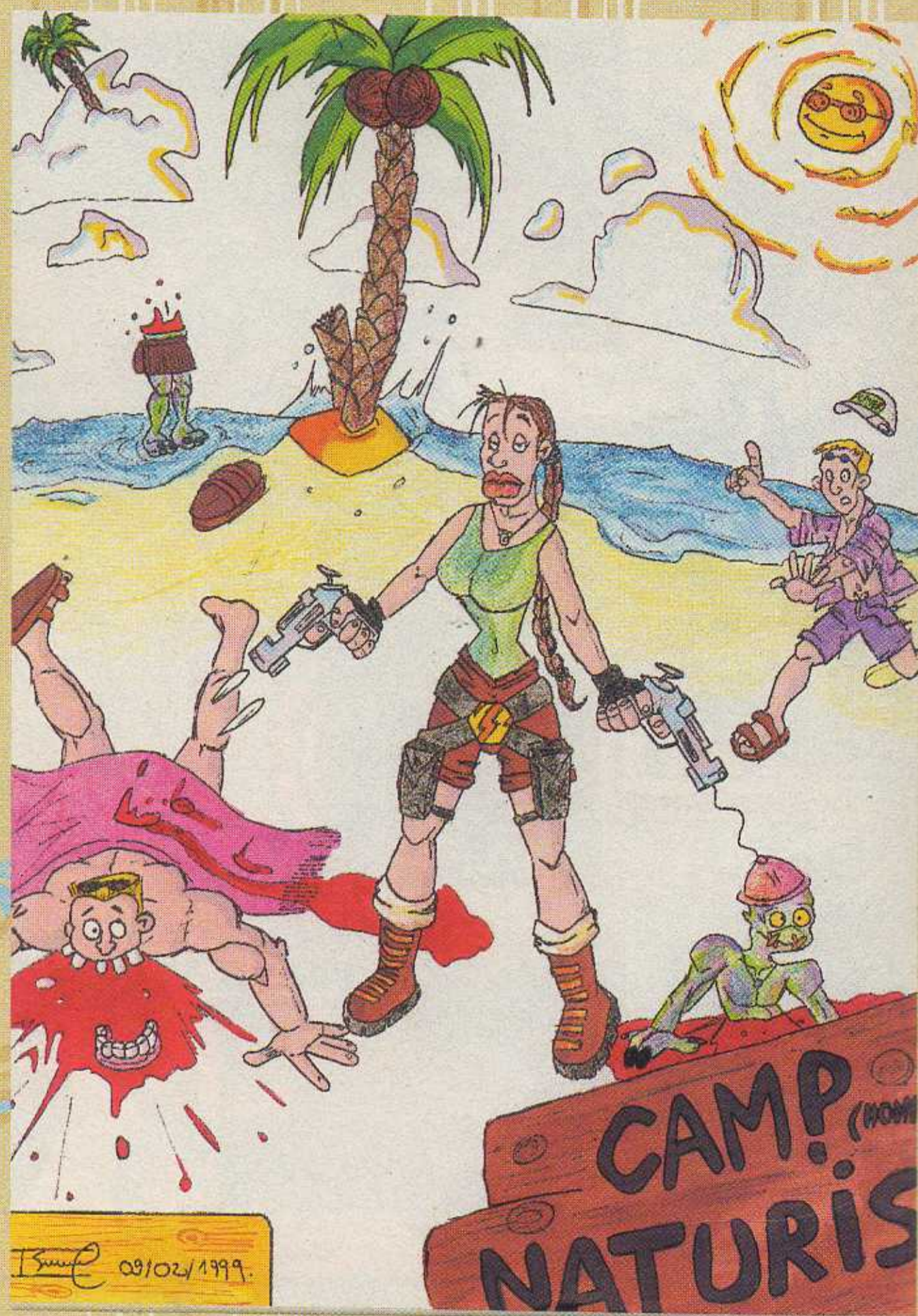
Le premier magazine qui a parlé de jeux vidéo s'appelait « Tilt ». Il date du milieu des années 1980. Le premier magazine européen consacré uniquement aux consoles est « Player One » (premier numéro en septembre 1990). Certains testeurs, comme Wolfen, Matt ou Inoshiro, faisaient déjà partie de l'équipe de « Player ». Sega va bien adapter certains jeux sur PC, mais pas sur Mac. Le premier est Sega Rallye II. Ciao Moustique !

Dans le dernier numéro de « Player », il est écrit qu'il est illégal de switcher sa PlayStation. Dois-je en déduire que si ma Play modifiée tombe en panne, Sony refusera de la réparer, ou pire encore ? Il était temps de durcir votre notation, mais là on tombe dans l'excès inverse... Metal Gear n'obtient que 85 %. Une note bien mesquine, à mon avis.

Cacanos

Hé oui, ta Play n'est plus couverte par la garantie de Sony depuis qu'elle est switchée.

Jérôme Sudan



Pour le reste, tu n'as rien à craindre. On a reçu un nombre incroyable de lettres nous félicitant de notre sévérité, en général, et se plaignant de la note de Metal Gear. C'est vrai qu'à l'intérieur même de la rédaction les avis sont contradictoires. On a peut-être été un peu durs avec ce jeu. Mais Wolfen persiste et signe, et dit que la note est méritée...



Salut Sam, Salut Yann,
 Je t'écris pour te dire que le nouveau système de notation est beaucoup trop sévère. On ne sait plus quoi penser des jeux. Par exemple, pour Rollage, beaucoup de gens vont penser, en faisant référence à l'ancien système de notation, que c'est un jeu moyen. Ensuite, Metal Gear, 85 %, ça fait pitié ! Vous avez l'air d'oublier que c'est le meilleur jeu sur PlayStation. Cela veut dire qu'il n'y aura pas de jeu Play à avoir plus de 85 %... Et, comble du comble, Zelda Game Boy a été noté 90 %, ce qui fait 5 % de plus que Metal Gear !

Antoine

Je profite de ta lettre pour vous donner quelques explications sur notre nouveau barème de notation. À moins de 40 %, un jeu ne vaut pas le coup d'être acheté. De 40 à 60 %, il s'agit de jeux moyens ou de curiosités à essayer avant d'acheter. De 60 à 70 %, nous arrivons dans la catégorie des bons jeux, mais à qui ils manquent quelque chose pour en faire des hits. De 70 à 80 %, ce sont les très bons jeux, que vous pouvez acheter sans problème, vous ne serez pas déçus. De 80 à 90 %, ce sont les hits, les jeux excellents qui doivent faire partie de votre logithèque.

Enfin, les jeux notés 90 % et plus sont les jeux mythiques, ceux qui marquent une époque. Évidemment, quand nous donnons des notes, nous tenons compte de la machine sur laquelle il tourne. Je suis sûr, maintenant, que tu comprendras pourquoi nous avons donné 90 % à Zelda Game Boy.

Salut Sam, Comme vous vous engagez à améliorer « Player » pour cette année 1999, je vous suggère de faire une rubrique sur les plus belles daubes de la planète, afin de ne plus avoir de doutes quant à la médiocrité de certains jeux.

Deux curieux

Salut les deux curieux,
 Nous vous préparons un dossier sur les plus belles daubes, mais chut ! Vous en saurez plus très bientôt !

J'ai beaucoup aimé le Quiz. Malheureusement, il était un peu trop facile pour les connaisseurs. Ainsi, j'ai obtenu 50/52. Aurons-nous la chance d'en retrouver un dans les prochains numéros de « Player » ?

Julien,
 fan de Player

Je n'ai fait que 42/50 au Quiz. Je me suis planté sur les films et les jeux de caisses. En tout cas, vous êtes nombreux à avoir apprécié notre questionnaire. On vous en proposera un autre très bientôt.

Bug ou pas ? Je viens d'acheter le « Player One » 95, je l'ouvre et je vois un stick'n'play Metal Gear. Ah non ! pas un, mais trois ! Zut alors. Moi, j'achète « Player », mais je n'ai pas de Play, donc il va y avoir des lecteurs qui vont être lésés. C'est con, quoi... Allez, à plus.

P.S : Clara Loft, je t'aime. M. Loft, tu m'fais pas peur, gros naze. T'es comme Duke, t'as trois neurones qui se battent en duel...

Xanadu

Merci pour ton honnêteté, Xanadu. Tous ceux qui n'ont pas eu de stick peuvent nous envoyer le code barre du magazine de mars, accompagné d'une petite lettre, et nous leur en renverrons un. Pas d'abus, les mecs, c'est une histoire de confiance !

Est-ce révélateur ?
 En lisant le dernier « Player », je fus vexée de trouver dans le Quiz, à la 9^e question qui est, je cite : « Rendez chaque nana à son mec », un chien parmi les nanas ! Est-ce là votre opinion sur les femmes ou simplement une erreur d'inattention ?

Coraline

Coraline, Je peux t'assurer que la question dont tu parles ne reflète pas notre opinion sur les femmes. Personnellement, je m'entends mieux avec les filles qu'avec les mecs. Par ailleurs, c'est Clara Loft, une fille, qui a réalisé le Quiz. Et, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle n'est pas misogyne. Désolé si cela t'a vexée, mais il n'y avait pas de mauvaises intentions.



ssbaum Laetitia

Mister Sam, Le n° 100 à 10 balles, chiche ? Avez-vous pensé à un numéro particulier ?

Rémi ou l'abbé tissant

Salut Rémi, why not ? Ceux qui veulent nous donner des idées sont les bienvenus. À vous de délirer et de nous proposer les trucs les plus fous. Le vainqueur recevra un cadeau explosif : une nuit avec Clara Loft... Heu... En fait, faudra voir ça avec M. Loft.

Bien qu'elle soit critiquée, je trouve que votre nouvelle notation est exemplaire et juste. Un jeu moyen, comme son nom l'indique, doit avoir la moyenne. Ensuite, un bon jeu, c'est à partir de 70 % (quand on a 14/20 en interro, on trouve que c'est une bonne note !).

Benjamin, le petit Ben

Je crois que vous êtes tous plus ou moins d'accord sur le fait qu'il faut être plus sévère sur la notation, et nous allons continuer dans ce sens.

Quel est ton avis personnel sur Metal Gear Solid ?

Fab, de Bièvres

Je suis fan. Personnellement, je lui aurais mis 92 %.

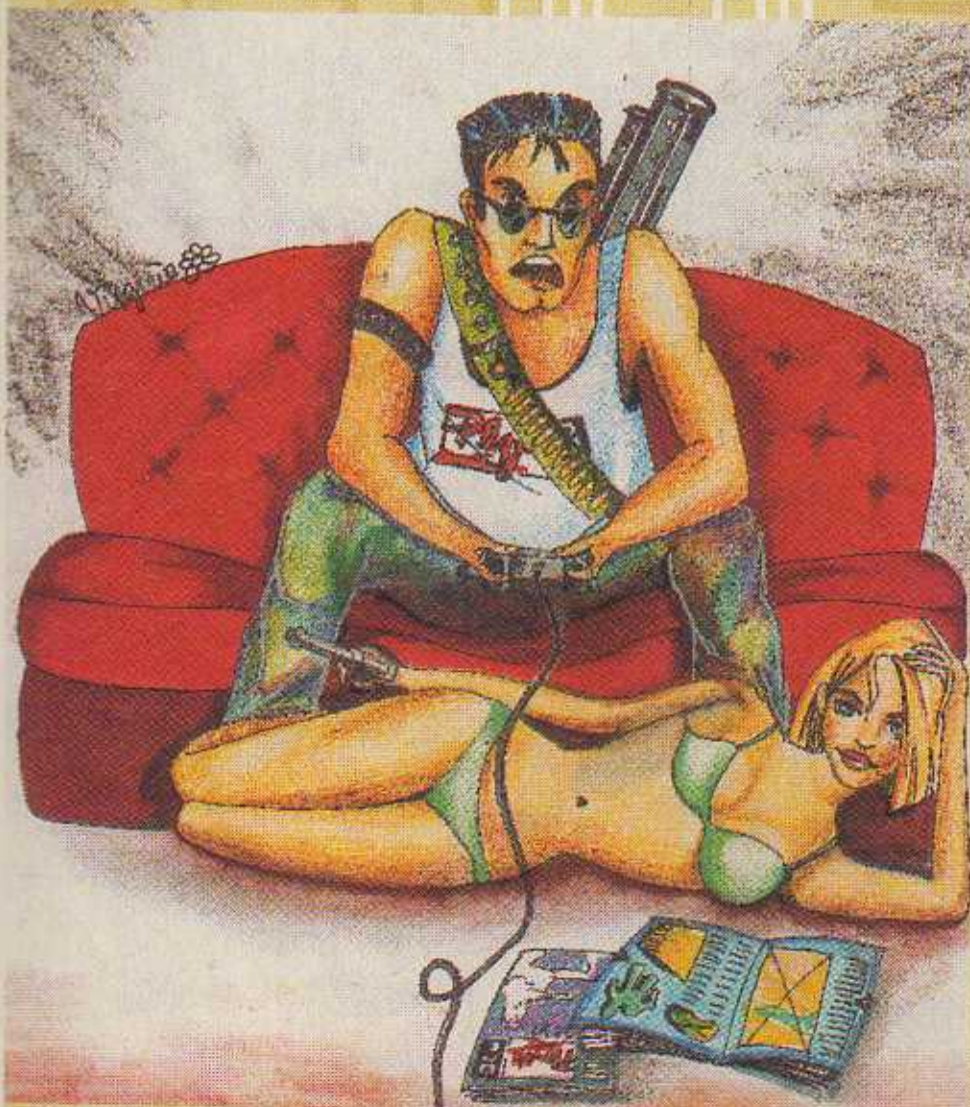
Salut Sam,

Est-ce le testeur qui décide des notes sur 5 ? Pour la note globale, est-ce aussi lui qui décide ? Faites-vous une moyenne ou agissez-vous autrement ?

Je trouve que dans les tests c'est plutôt bête de passer d'une note sur 100 % à une note sur 5. Prenons l'exemple de la note de jouabilité de MIB et de Batman et Robin que vous aviez notés 10 et 50 %. Avec votre nouvelle notation, auriez-vous mis 1/5 à chacun ? Il y a quand même une grande différence qui ne serait pas apparue avec votre nouveau système.

Yugo the Best

Toutes les notes sont données par le testeur. Ensuite, juste avant la fin du bouclage, nous



Virginie Stadelman

nous réunissons et nous comparons les notes générales que chaque testeur a mises pour avoir l'avis des autres testeurs. C'est parfois la baston entre nous, mais, jusqu'à présent, on a toujours réussi à tomber d'accord.

Ta remarque au sujet des notes sur 5 est très bonne. Nous allons peut-être passer à une notation sur 10, comme tu le demandes (et tu n'es pas le seul).

AVIS SUR LA NOUVELLE MAQUETTE

« Je regrette la disparition du code couleur, qui permettait au lecteur, d'un simple coup d'œil, de voir si le jeu était bon ou non, et sur quelle machine il tournait... Les tests manquent de couleurs. Noir sur blanc, on se croirait en train de lire le « Monde ». Un peu de gaieté, bon sang ! »

Mickaël

« Je trouve la nouvelle maquette impeccable, car elle est plus mûre et moins fouillis. Mais, j'ai quelques critiques à formuler. Je trouve que vous ne devriez pas utiliser la même couleur de fond pour les OTW et pour les tests... Et, enfin, vous devriez essayer de différencier les encadrés des tests et les textes eux-mêmes, car ces derniers se retrouvent perdus au milieu des photos, et on ne sait même plus où se trouve la suite de ce qu'on a commencé à lire. »

Mathieu G.

« D'un point de vue esthétique, je trouve la nouvelle maquette bien organisée et le système de graphiques intéressant. Cependant, c'est un peu trop blanc. La maquette précédente proposait un fond de couleur, cela donnait un aspect plus sympathique... Un autre truc, la notation. Si les graphismes, le son, l'animation et la jouabilité étaient notés sur 10, cela permettrait d'avoir des notes plus précises, car comment distinguer un jeu moyen d'un jeu nul ? Soit, c'est 2/5 ou 3/5. Avec une notation sur 10, cela serait plus simple et plus précis. »

« La nouvelle maquette est nulle à chier : le système de notation, les graphiques, les fonds blancs dans les tests et les OTW... Bref, tout est à jeter ! »

« J'aime bien votre nouvelle maquette, autant que j'aimais l'ancienne. Ce n'est pas très important pour moi. L'important, c'est le contenu, ce que vous écrivez et c'est ça qui ne doit jamais changer. »

DJ Ben

« Les pages blanches sont du plus bel effet, car elles mettent en valeur le texte. Cependant, les graphiques de notation sont vagues et imprécis. Par ailleurs, ils ne sont que sur 5. La baisse des notes est une très bonne chose... Cela permet de faire une meilleure comparaison entre les jeux. Il faudrait mettre plus de photos et moins de textes car, quand on achète un jeu, on se base sur ses notes, mais surtout sur les images qu'on en voit. Salut ! »

Player X

PS

Spéciale dédicace à Mav', qui a écrit l'une des plus longues lettres de l'histoire de « Player ». Douze pages recto verso. En plus, c'est bien rédigé et plein de bonnes idées. Bravo à toi. Mais comment veux-tu que je te réponde ?

Mad Peter, merci pour tes critiques, tu as tout compris. J'attends ton prochain courrier avec impatience.

Mathilde Argh ! j'ai réussi à lire ta lettre jusqu'au bout. Tes remarques sont bonnes, mais le choix de la rédaction s'est porté sur Zelda.

Renaud, j'ai bien montré ta lettre sur Tomb Raider à la rédaction. Wolfen, qui avait fait le test, est devenu vert de rage. Il a tout cassé autour de lui et, depuis, on ne l'a plus revu. Je crois qu'il a des remords...

Nicolas, le mois prochain, nous poursuivons notre dossier sur les métiers des jeux vidéo, ça devrait répondre à tes questions.

Parn, merci pour ta longue longue lettre.

Salut, Laurent Lamite ! Bravo pour ton Player TV. J'en veux bien un comme ça toutes les semaines.

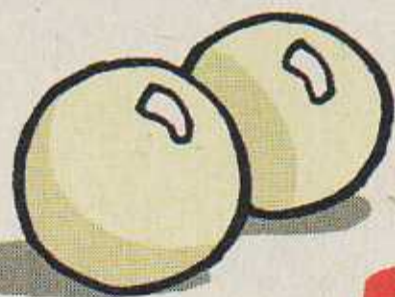
Happy Buster, j'ai transmis à Goombas, il te renvoie la pareille.

BTK, je suis d'accord avec toi, moi, je regarde plus TF1 de toute façon !

Wellros, reste à l'écoute...



pique un gant
de vaisselle à
ta mère et
imite Roger
la star de la
télé.



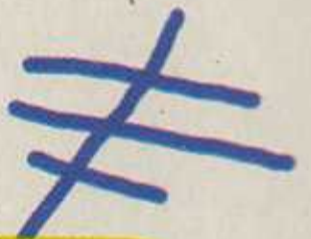
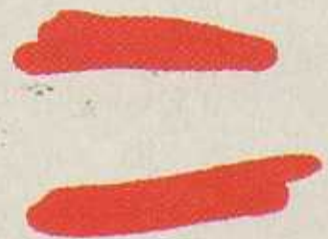
prends
2 balles
de ping-pong



un
marqueur



et de
la colle
qui colle



Concours:

envoie une photo de toi
avec ton Roger.

Les plus drôles
passeront à la
télé et recevront
un cadeau.

il est
rigolo Roger



c'est
celui qui dit
qui y est



la télé la mieux!

Disponible sur CANALSATELLITE et sur LE CÂBLE

Fox Kids au 08 36 68 70 00 (2,23 f/min)
36 15 Fox Kids (2,23 f/min) ou www.foxkids.fr

POUR GAGNER C'EST FACILE, ENVOIE TA PHOTO AVEC CETTE PAGE AVANT LE 31 MAI CHEZ
FOX KIDS, 1 ROND POINT DE L'EUROPE 92257 LA GARENNE COLOMBES.

Ton Nom/prénom : Ton Âge :

Ton Adresse :

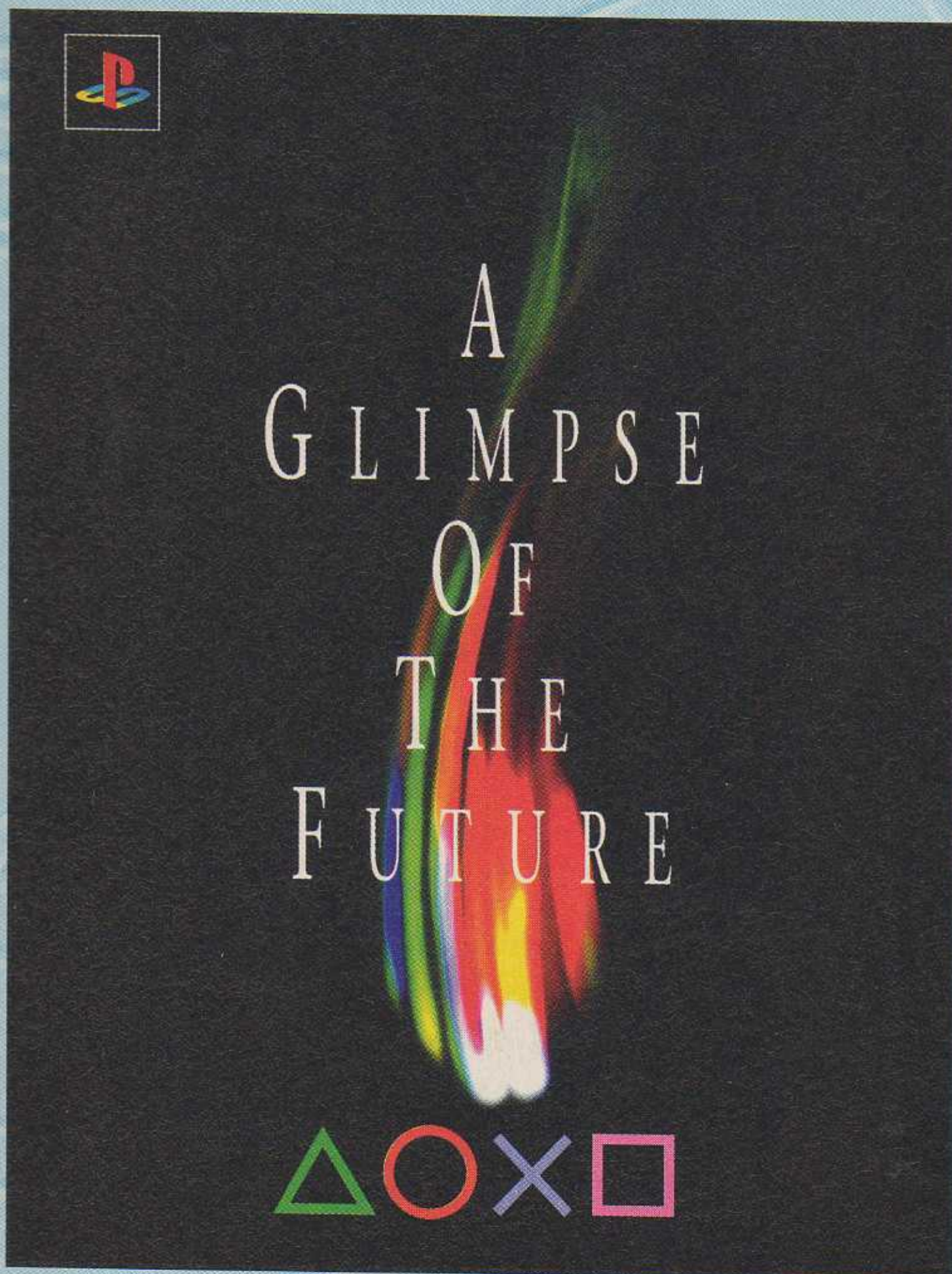
Stop info

PlaySta

LA TU

De Didou, complètement débridé au pays des sushis

Prenez un éléphant dans un magasin de porcelaine : il casse tout. C'est de cette façon que nous a été présentée la PlayStation 2 : un mastodonte qui va tout ravager sur son passage dans l'industrie du jeu. En visite au Japon, nous avons eu un petit avant-goût du nouveau jeu de massacre signé Sony. Crises de delirium tremens garanties !



Le visuel du dossier de presse. On y lit « Un aperçu du futur ». Bientôt l'an 2000 !

tion 2000

ERIE ?

Stop
info

La PlayStation du XXI^e siècle ressemblera-t-elle à ceci ? Pour l'heure, Sony n'a dévoilé aucune info quant au design de la console.

Et vous, qu'en pensez-vous ? Comment imaginez-vous le look de la PlayStation 2 ? Nous attendons vos suggestions – vos dessins – avec impatience. Les plus réussis seront naturellement publiés et envoyés à Sony. Qui sait... Bon courage.



Stop info

Gen » est dans toutes les bouches. L'appellation n'est pas définitive (c'est même un peu long), elle colle néanmoins pile-poil à la bête. On s'entend déjà dire : « Je joue à la Next et toi ? »

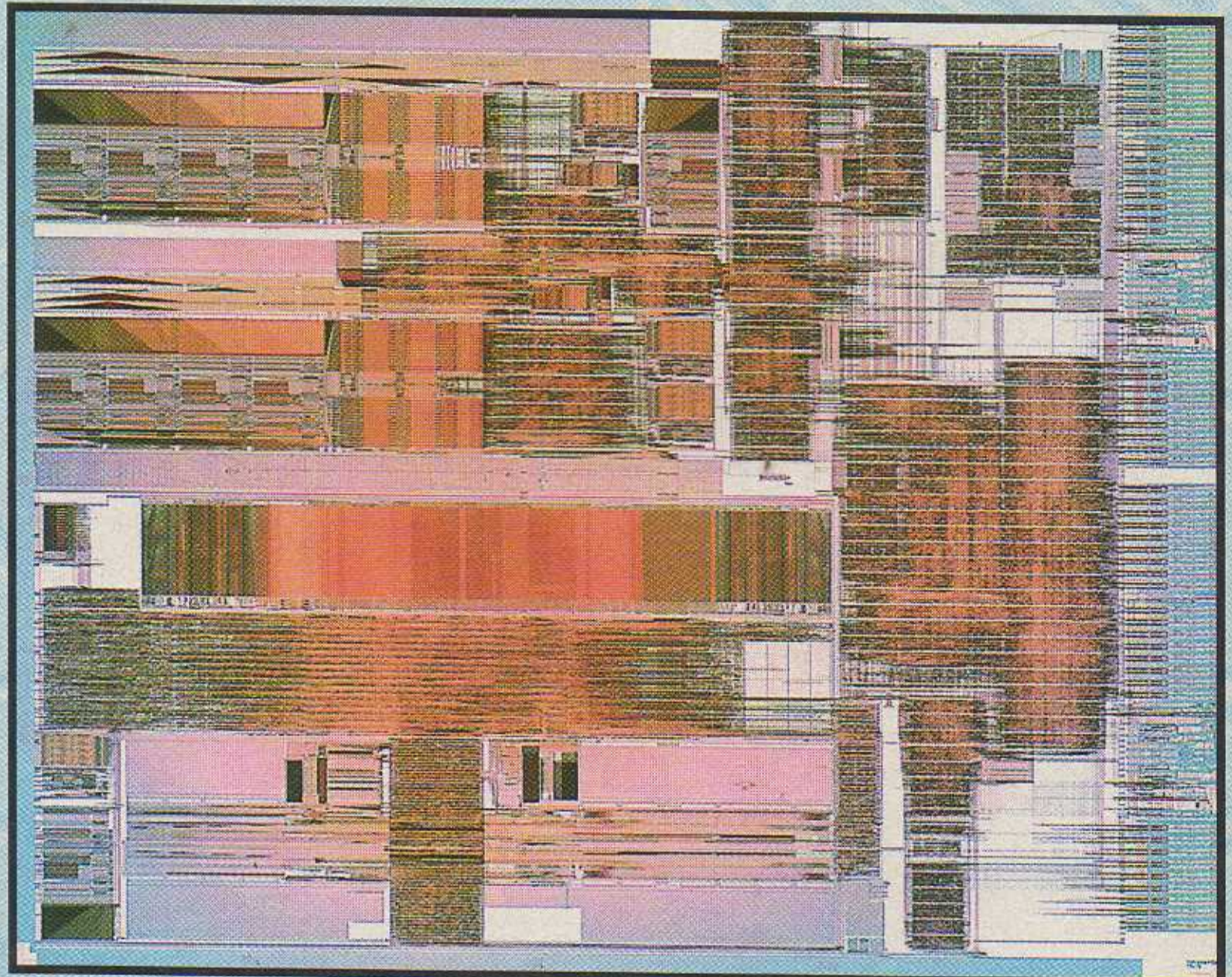
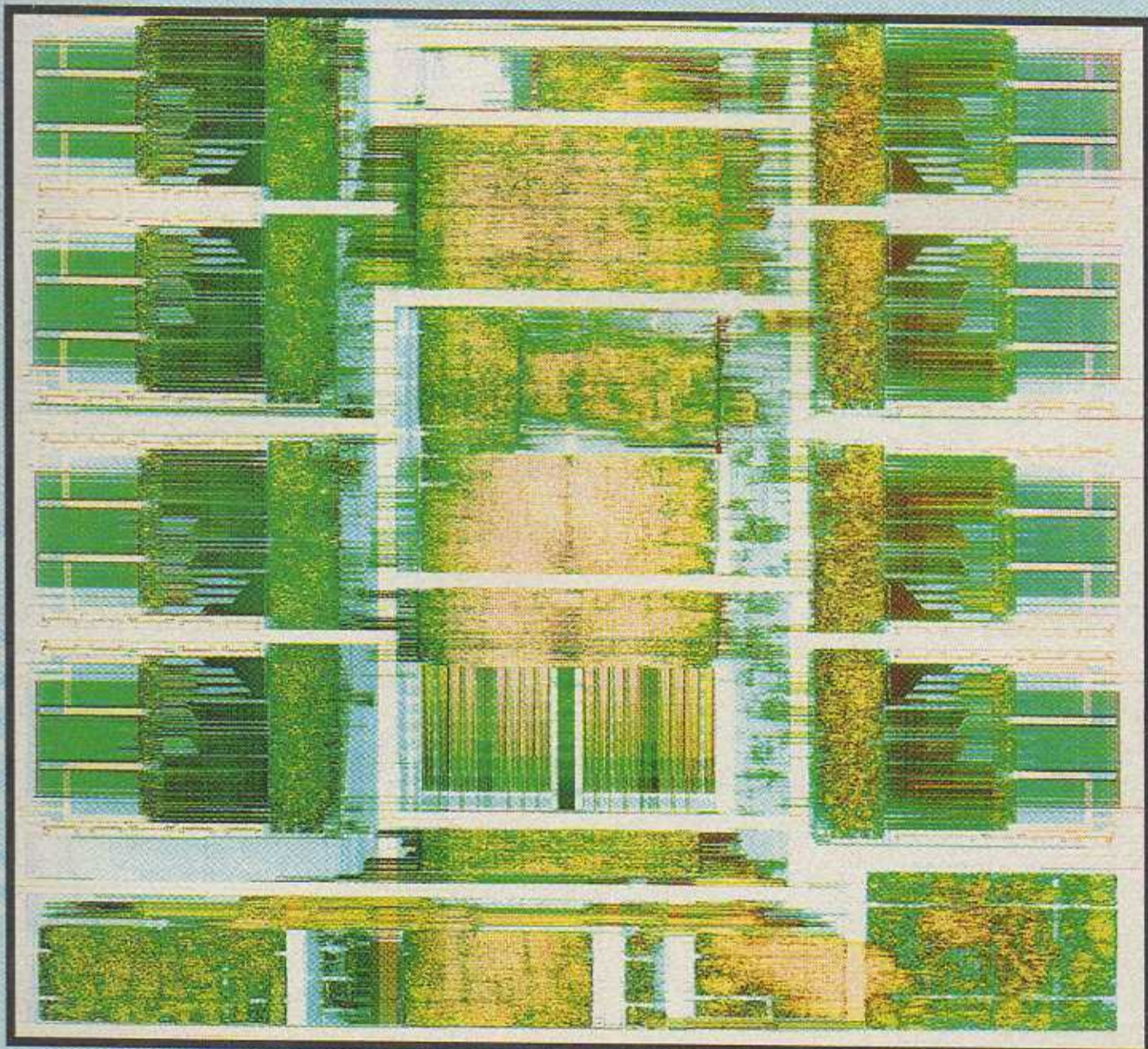
2 mars dernier, au Tokyo International Forum. Entre deux tremblements de terre, les Japonais annoncent ce que chacun attend fébrilement : la PlayStation 2, appelée aussi PlayStation Next Generation. L'événement est de taille, et la néo-World Company, alias Sony, a convié un monde dingue. L'endroit grouille de développeurs, de dirigeants en costar-cravate et de scribouillards anglais, français, américains, nippons... Du délire ! Le terme « PlayStation Next

Un coup de botte... secrète

Dans cet amphi luxueux, les habituels musiciens sont supplantés par une armada de businessmen. Le gratin du gratin de Sony est réuni, pour une représentation hors du commun. Le chef d'orchestre se nomme, naturellement, Ken Kutaragi. Prenant la parole, le créateur de la PlayStation (50 millions de consoles vendues, rendez-vous compte, ma bonne dame !) coupe court aux extrapolations. D'emblée, Kutaragi



Les plus beaux effets spéciaux jamais vus sur console.



La puce graphique et l'Emotion Engine (ci-dessus). Le cœur de chaque PlayStation 2. Reste à connaître les coûts de fabrication... Et le prix de vente.

COMPARATIF INÉVITABLE

LE CŒUR DE LA BÊTE

CÔTÉ GRAPHISME

CÔTÉ SON

SYSTÈME D'EXPLOITATION

MÉMOIRE VIVE

LECTEUR

TYPE DE CD

DREAMCAST

Processeur Hitachi 128 bits. Moteur graphique avec processeur Risc SH4 (200 MHz, 1,4 GFLOPS pour le traitement de la 3D et des collisions).

Puce graphique NEC Power VR2 (3 millions de polygones par seconde, mieux que les actuelles cartes d'arcade).

Processeur Yamaha Super Intelligent Sound Processor (gestion de 64 sons simultanément).

Windows CE customisé (qui supporte DirectX pour la 3D).

16 mégaoctets.

CD-Rom x 12.

CD haute densité de 1 gigaoctets.

PLAYSTATION 2

Processeur Toshiba 128 bits baptisé « Emotion Engine » (300 MHz, 6,2 GFLOPS pour le traitement de la 3D et des collisions).

Puce Graphics Synthesizer (75 millions de polygones par seconde. Vous avez bien lu !). Compresseur MPEG2.

Processeur SPU2 + CPU (super, non ?).

Système conçu par Sony, appelé Aperios.

32 mégaoctets.

DVD-Rom.

DVD-Rom (plusieurs gigaoctets) et CD-Rom.



Que nous a prédit Sony ? De superbes carrosseries. Il suffit de mirer les photos ci-contre pour s'en convaincre.

dévoile la botte secrète de Sony, un chip baptisé « Emotion Engine ». La puissance de la PlayStation 2 reposerait sur cette puce Toshiba (lire l'encadré). La grand-messe bat son plein et, dans l'assistance, chacun boit religieusement les paroles du génial inventeur.

Beaucoup d'émotion

On nous confie que « la PlayStation 2 ne sera pas une console de jeux supplémentaire ». En plus du son AC-3 et de séquences en images de synthèse, Sony propose de « l'émotion » virtuelle ! En clair, les futurs softs comprendront des héros sensibles et intelligents, évoluant dans de véritables univers interactifs. Le joueur devinera, à l'expression et à l'attitude d'un personnage, ses pensées et sentiments. Nous le verrons rire, pleurer et faire des grimaces, au point que l'identification sera parfaite. Si le concept n'est pas nouveau (il suffit de jouer à Goldeneye sur N64 ou Metal Gear Solid sur PS pour s'en convaincre),

ce devrait être monnaie courante dans les jeux sur « Next ». Ça promet !

Maîtres du monde ?

Puis, sans prévenir, Sony enfonce le clou. L'Emotion Engine est vite oubliée au profit d'une caractéristique carrément plus déconcertante : la compatibilité. Accrochez-vous : la PlayStation 2 lira les jeux de l'actuelle PlayStation ! Dans l'assemblée, c'est l'émoi. Un mot s'impose, de circonstance : « révolutionnaire ». Le rêve devenu réalité, pour des millions de joueurs, grâce à un lecteur de DVD-Rom. Si tel est le cas... Bye, Dreamcast ! Adios, N64 ! Mais ne nous emballons pas. La PlayStation 2 est prévue avant mars 2000 au Japon, pour l'automne de la même année en Europe. Ça laisse le temps de voir – et de riposter. Pour l'heure, les lumières s'allument sous les acclamations d'une foule en liesse. L'histoire est une nouvelle fois en marche. L'éléphant barrit et la caravane trépassse. Jouissif !



Un regard à tomber amoureux. Les filles des jeux Namco seront plus vraies que nature. Merci à l'Emotion Engine.

Ce que j'en dis

De Didou, envoyé spécial au Japon

Si je crois sincèrement à la véracité des propos énoncés et aux capacités de calcul de la machine pour ce genre de détails (les émotions), je reste dubitatif. Tout n'est, selon moi, qu'un coup de marketing. Je m'explique. La console ne fabriquera pas de « l'émotion de synthèse ». Plus simplement, elle fournira aux développeurs le meilleur moyen de personnaliser des protagonistes au sein d'une aventure. Et encore, seuls les véritables artistes y parviendront, à l'instar de l'industrie du septième art, où certains nous font ressentir des choses quand d'autres laissent de marbre. Peu importe le budget, seule la façon dont le support est exploité compte. Idem pour la future PlayStation. Si bien que l'Emotion Engine n'aurait rien de révolutionnaire. Et vous, qu'en pensez-vous ?



Stop info



Namco et Squaresoft, développeurs nippons de renom, disposent déjà d'un kit de développement. D'où ces images, prochainement sur PS2.



La reconnaissance de Sony Corp.

Nobuyuki Idei, président de Sony Corporation, était présent au meeting. Cela signifie que, pour la première fois, Sony Corp. s'implique. L'extraordinaire réussite de la Play, dans le monde, y est pour beaucoup. Les mauvaises langues trouveront cela un peu tardif. Quoi qu'il en soit, le fait que Sony Corp. et Sony Computer aient décidé de collaborer laisse augurer du meilleur. On évoque déjà la possibilité de connecter un tas de périphériques à la PlayStation 2, appareils numériques and co (magnétoscopes, caméras digitales, imprimantes, etc.). Sans oublier que Sony Corp. c'est aussi des studios de cinoche et une maison de disques à plusieurs labels...



Teruhisa Tokunaka (président de Sony Computer) aux côtés de Kutaragi qui crie déjà victoire.

La PlayStation 2 en 10 points clés

• COMPATIBILITÉ

La PS 2 lira les CD de l'actuelle PS.

• À VISAGE HUMAIN

Le moteur central, baptisé « Emotion Engine » (marque déposée), devrait donner vie aux héros des jeux.

• TROIS FOIS PLUS performante que le Pentium III d'Intel tout juste sorti. On y croit ?

• LE DIVERTISSEMENT DE L'AN 2000

La PS 2 se connectera à un modem, une imprimante, une caméra numérique... La voie ouverte à de multiples applications.

• SONAC-3 ET DTS

Le meilleur du son chez vous. La flippe et la crise cardiaque face au premier Doom-like, en quelque sorte.

• ENTERRE LA DREAMCAST...

Un représentant de Sega aurait cependant déclaré « ne pas avoir peur de la concurrence. La PlayStation 2 sort dans un an, d'ici là, la Dreamcast aura conquis son public ».

• ... ET LA NINTENDO 64

No comment de la part de Nintendo, pour changer.

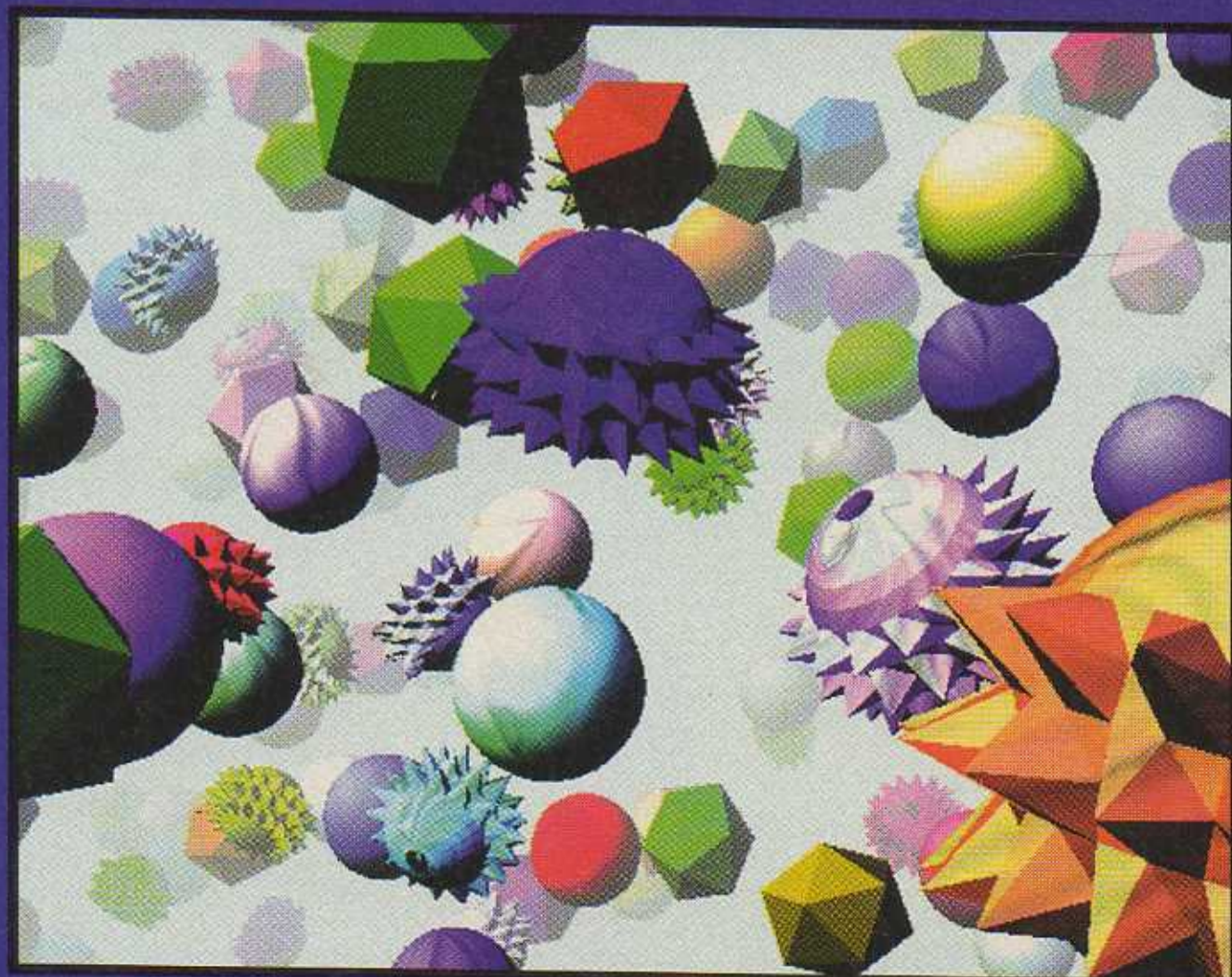
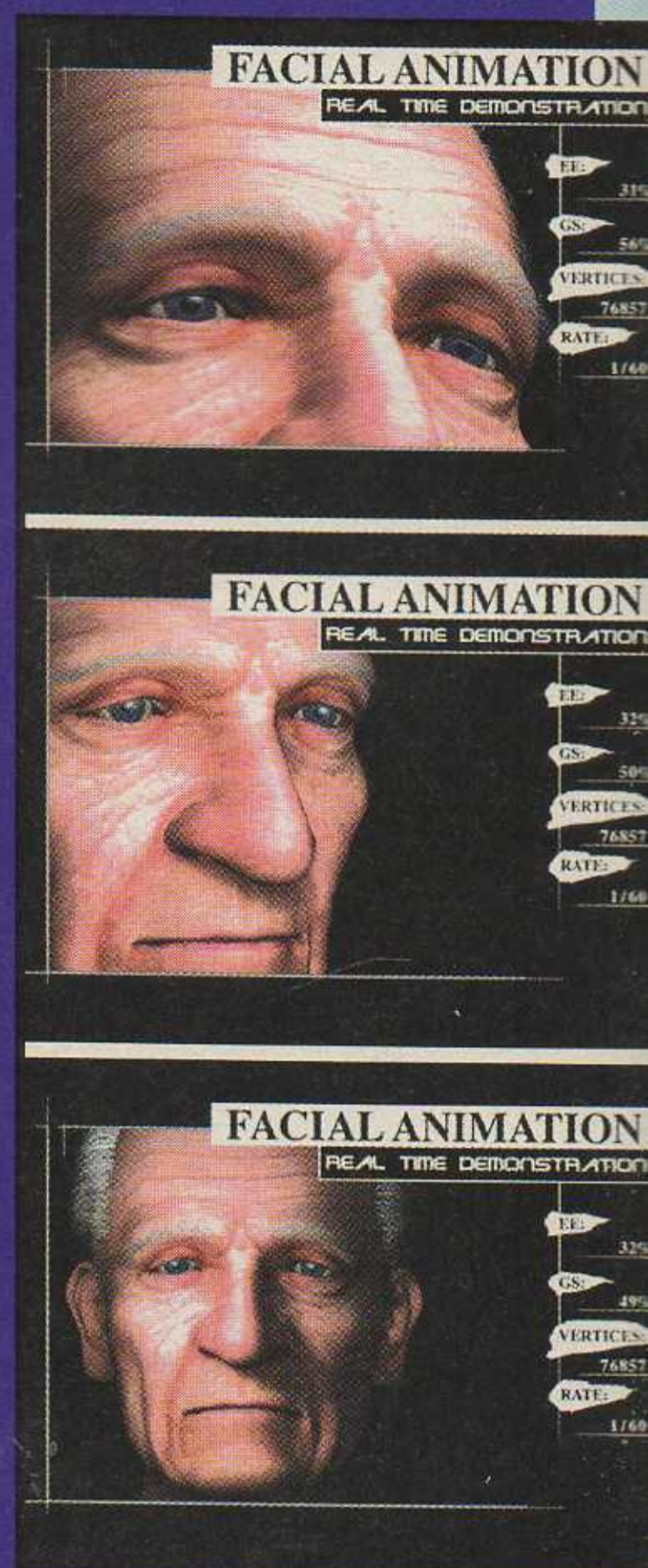
• A COÛTÉ PLUS de 500 millions de dollars à Sony... (300 millions investis dans le hardware, dont 100 pour l'Emotion Engine, et 200 millions investis dans le software. Total en francs : $500 \times 6 = 3$ milliards).

• ... ET SE VENDRA À MOINS DE 400 DOLLARS

Selon une rumeur persistante, le prix de la PS 2 avoisinerait les 2 000 francs.

• BIENTÔT CHEZ VOUS

La commercialisation s'effectuera avant mars 2000 au Japon, pendant l'automne 2000 dans le reste du monde.

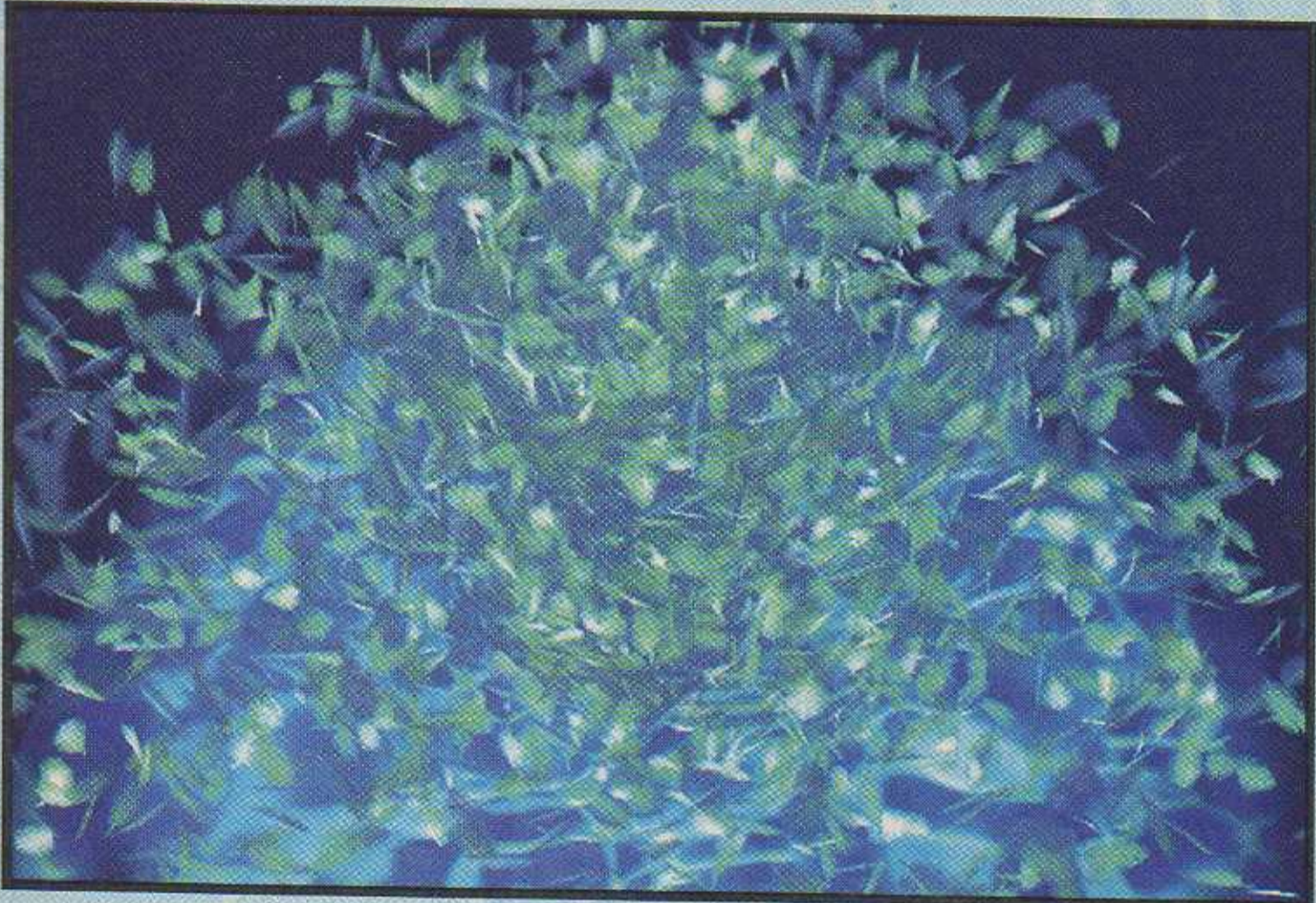


... LE CHOC DES TOFS !

Stop info



Jamais une console n'a pu afficher autant de polygones simultanément.



Sony s'attaque également au marché des portables

Sony et Namco ont signé un accord avec SNK pour le développement de titres sur Neo Pocket Color. On n'en sait pas plus, mais tout laisse supposer que Sony, désireux de ne pas laisser Nintendo seul sur le créneau avec la Game Boy Couleur, entre par la petite porte. Au Japon, le ton est par ailleurs donné, via une publicité au slogan explicite : « Un jour viendra où nous jetterons tous nos Game Boy. » (voir photo). Sega et Nintendo ont du souci à se faire. Sony deviendra-t-il maître du monde, toutes consoles confondues ?



Pendant ce temps, chez la concurrence...

1 - Miyamoto (Mario et Zelda) prépare actuellement l'avenir des consoles Nintendo. De passage aux States, il a trouvé les composants supposés constituer le successeur de la N64 ! La rumeur affirme que Nintendo annoncera, dans les deux semaines à venir, les spécificités de la néo-N64.



2 - Nintendo bosse sur un tas de nouvelles applications pour la Game Boy. Un mystérieux périphérique, nommé « Game Boy Socket », devrait relier la portable au futur (!) 64DD. Pour quoi faire ? Nul ne sait.

3 - Nintendo - encore - souhaite transformer la Game Boy en paddle intelligent. Reliée à la N64 grâce à un câble appelé 64 GB Cable, la console portable fournira aux joueurs des infos exclusives (par conséquent, invisibles pour l'adversaire) sur le jeu en cours de partie.

4 - Enfin, l'association Game Boy et téléphone mobile devrait déboucher sur un gestionnaire d'e-mail. Pourra-t-on, un jour, surfer sur le Net à partir de la Game Boy ?

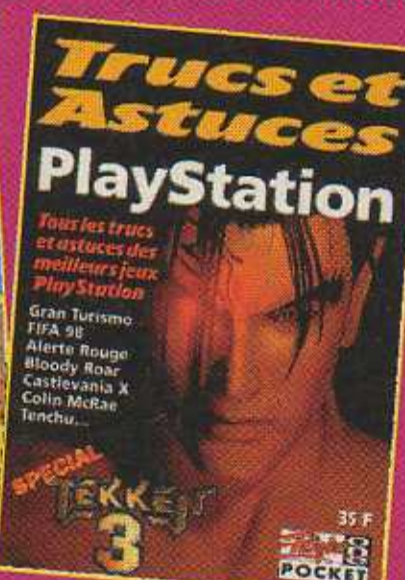
PLAYER ONE
POCKET

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, Odyssey D'Abe...

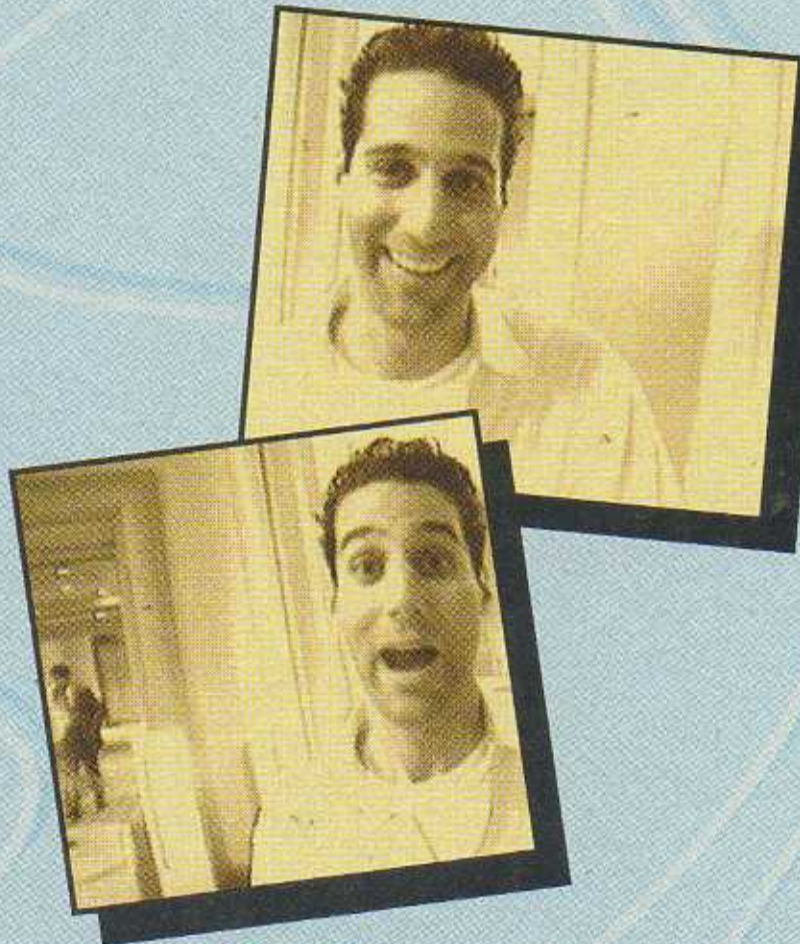
Trucs et astuces : Collection Player One Pocket : **35 F.**
En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

**BRUNO BONNELL,
P.-D.G. D'INFOGRAMES**

« Cette machine dépassera les 100 millions d'unités dans le monde. »

PO : Que représente la PlayStation 2 pour vous ?
Bruno Bonnell : Un nouveau standard dans l'industrie vidéoludique mondiale. Pourquoi ? Parce que cette console plaira autant aux joueurs occasionnels qu'aux fanas. Je pressens des chiffres de vente supérieurs à 100 millions d'ici à 2005.

**JASON RUBIN,
PRÉSIDENT DE
NAUGHTY DOG
(CRASH BANDICOOT)**



« La Dreamcast appartient à une génération de consoles antérieure. »

PO : En tant que développeur, comment prenez-vous l'annonce d'aujourd'hui ?

Jason Rubin : Pour la première fois, je suis non seulement excité par la sortie d'une nouvelle machine, mais aussi très anxieux. Comment véritablement utiliser toute cette puissance ? C'est dingue !

PO : Si l'on comparait PlayStation 2 et Dreamcast...

Jason Rubin : Rien à voir ! La Dreamcast appartient à une génération de consoles antérieure, celle de la PlayStation.

Aucune comparaison possible : la PlayStation 2 va révolutionner le statut du jeu vidéo.

PO : Qu'attendez-vous de cette console ?

Jason Rubin : Les futurs jeux ressembleront à des programmes TV interactifs. Le divertissement du XXI^e siècle est en train de se créer.

**LORNE LANNING,
P.-D.G. D'ODDWORLD
INHABITANTS
(L'ODYSSÉE D'ABE)**

« L'Emotion Engine nous donne l'opportunité d'insuffler la vie à nos personnages. »

PO : Quelles sont vos premières impressions ?

Lorne Lanning : Je suis bluffé ! Le potentiel de la PlayStation 2 est tel qu'on a peine à y croire. Le pied pour un graphiste !

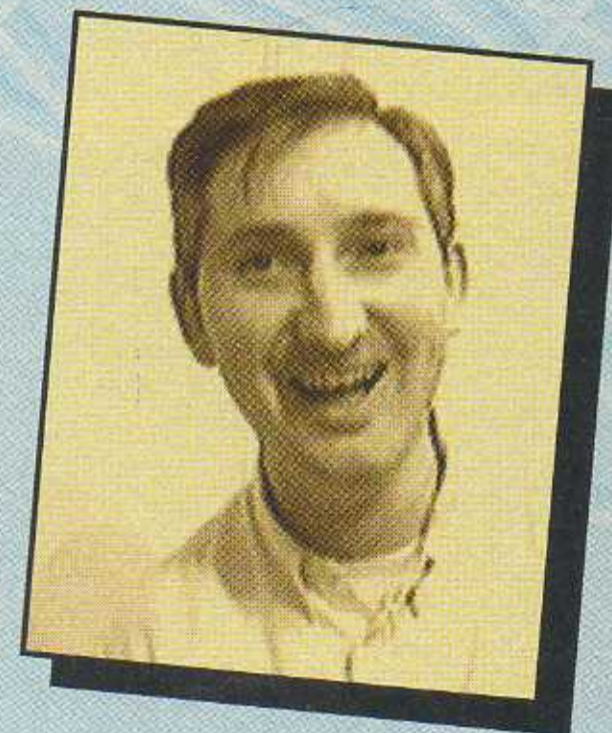
PO : Vous ne vous y attendiez pas ?

Lorne Lanning : À vrai dire, plus ou moins. Ce qui est sûr, c'est que, grâce à cette console, nous envisageons l'avenir sereinement. L'Emotion Engine nous donne l'opportunité, sans précédent, d'insuffler la vie à nos personnages. C'est vraiment exceptionnel !

PO : C'était pourtant déjà le cas avec Abe, non ?

Lorne Lanning : Abe constitue un bon départ. La PlayStation 2 va permettre d'aller plus loin, de concrétiser des rêves. Munch's Odyssey, prévu pour début 2001, est l'un d'eux.

**STÉPHANE BAUDET,
DESIGNER CHEZ
INFOGRAMES
(V-RALLY 1 ET 2)**



« Impressionné, en un mot. »

PO : « J'en ai rêvé, Sony l'a fait. » Le slogan semble plus que jamais d'actualité ?

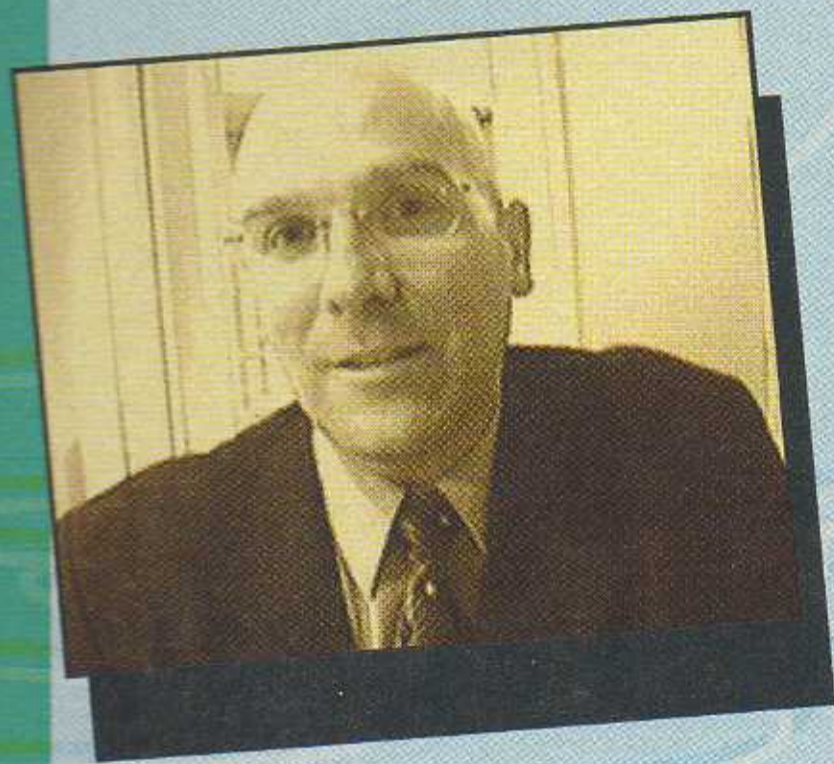
Stéphane Baudet : Je suis effectivement très impressionné. Sony répond aux espérances des joueurs et des développeurs. Quel joueur n'a pas rêvé d'une console compatible ? Quel développeur n'a pas imaginé exploiter à fond les capacités d'un DVD ?

PO : Et la Dreamcast dans tout ça ?

Stéphane Baudet : Technologiquement, ce que nous avons vu dépasse largement les prétentions de la Dreamcast. Inutile de comparer l'incomparable. Je me demande comment Nintendo va réagir ?

PO : Quand pensez-vous récupérer un kit de développement ?

Stéphane Baudet : Seuls quelques développeurs nippons (Namco et Squaresoft) en possèdent un. En Europe, ils seront bientôt disponibles.



PO : Vous y croyez tant que ça ?

Bruno Bonnell : Oui, car la PlayStation 2 se situe à la croisée des chemins. Sony ouvre la voie à la création dans ce qu'elle a de plus excessif, de plus fou. Grâce à l'Emotion Engine, d'une part, mais également grâce à la possibilité d'y connecter bon nombre de périphériques.

PO : Disposez-vous déjà d'un kit de développement ?

Bruno Bonnell : Infogrames développera sur cette machine dès que possible.

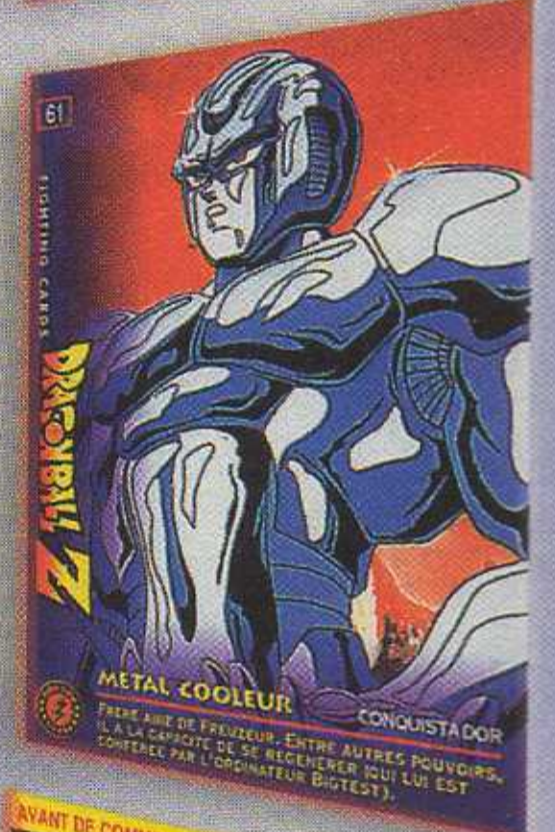
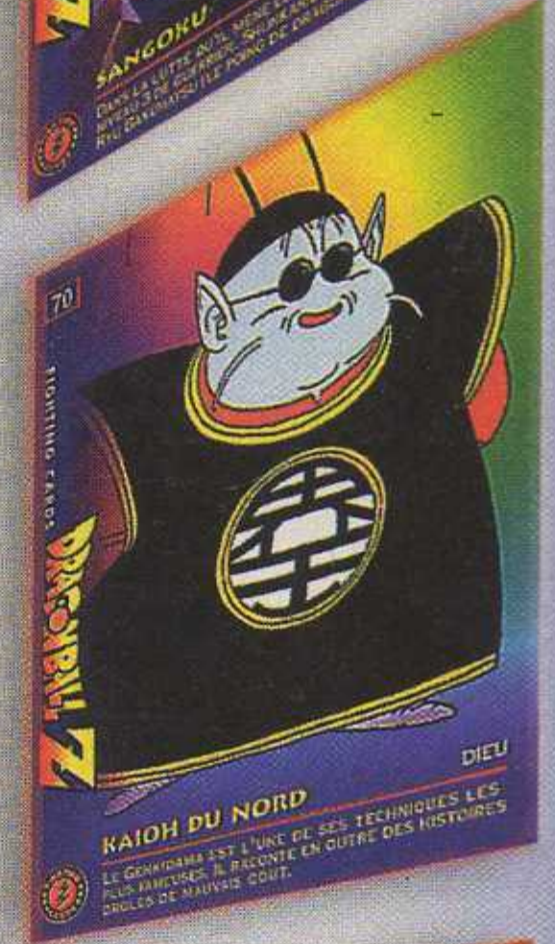
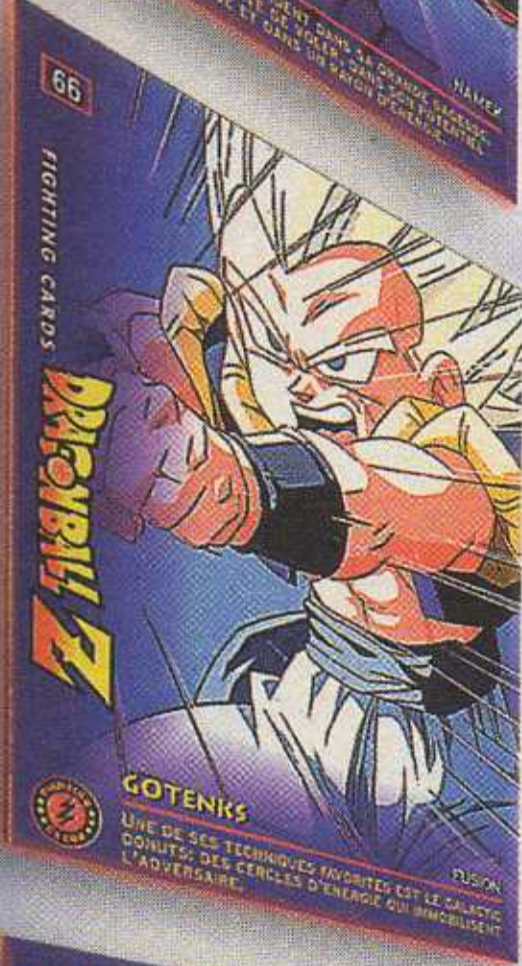
Il faudra apprendre à se servir de cette « formule I de l'interactivité » avant d'espérer en tirer quelque chose.



DRAGONBALL Z

FIGHTING CARDS

POUR LES GAGNER
IL FAUT **GRATTE**
POUR LES GARDER
IL FAUT TE **BATTRE!**



AVANT DE COMMENCER LIRE LA MARCHÉ A SUIVRE!!

COMMENCEMENT
Gratte et compare le chiffre avec celui de ton ennemi. Le plus fort commence à attaquer tout le 1^{er} de la carte.

POUVOIRS	TECHNIQUE	DÉFENSE	SPECIAL
Attaque 20 à son attaque	Attaque 10 à son attaque	Attaque 10 à son attaque	Attaque 10 à son attaque

À tour de rôle, gratte une case et ajoute le chiffre à la TECHNIQUE. Ton ennemi aura le droit de faire la même chose. Le DANGER apparaît si grande toute son énergie. La dernière case qui reste à gratter est le DANGER. Le perdant est celui qui a le moins d'énergie ou 0. Si dans sa carte au vainqueur.

ATTIQUES

ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES
ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES

ATTIQUES

AVANT DE COMMENCER LIRE LA MARCHÉ A SUIVRE!!

COMMENCEMENT
Gratte et compare le chiffre avec celui de ton ennemi. Le plus fort commence à attaquer tout le 1^{er} de la carte.

POUVOIRS	TECHNIQUE	DÉFENSE	SPECIAL
Attaque 20 à son attaque	Attaque 10 à son attaque	Attaque 10 à son attaque	Attaque 10 à son attaque

À tour de rôle, gratte une case et ajoute le chiffre à la TECHNIQUE. Ton ennemi aura le droit de faire la même chose. Le DANGER apparaît si grande toute son énergie. La dernière case qui reste à gratter est le DANGER. Le perdant est celui qui a le moins d'énergie ou 0. Si dans sa carte au vainqueur.

ATTIQUES

ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES
ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES	ATTIQUES

ATTIQUES

100 cartes à gratter, à gagner, à défendre...
Le classeur : 45 F - La pochette de 6 cartes + règle du jeu : 5 F - En vente chez ton marchand de journaux



EN DIRECT DU LES FUTURS HITS

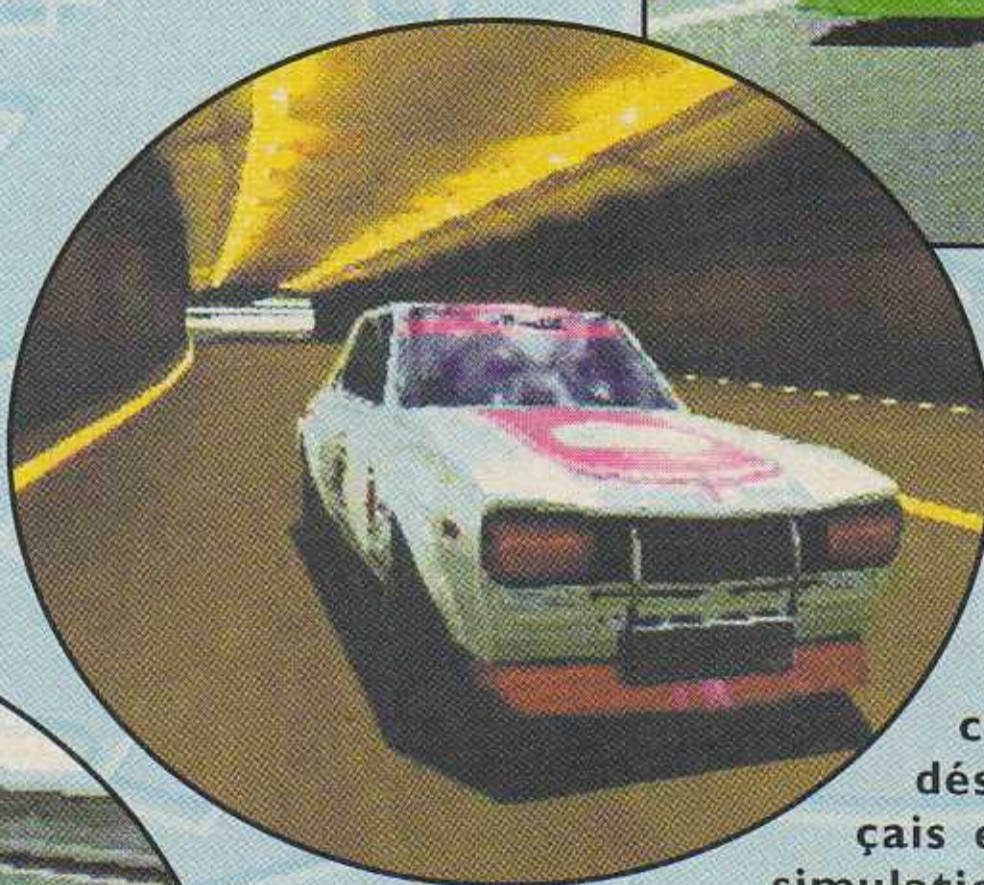


Notre Didou national est revenu du Japon avec une besace remplie de niouzes en tout genre. Outre la PlayStation 2, on lui a montré des titres parmi les futurs hits édités et distribués par Sony Computer France.

GRAN TURISMO 2 CHRONIQUE D'UN SUCCÈS ANNONCÉ

« Vous ne pourrez peut-être pas prendre de photos de l'équipe. » C'est par ces quelques mots que nous avons été accueillis chez Poliphony Digital, studio de développement de GT 2. Prometteur, non ?

La visite ne manquait heureusement pas d'intérêt. À défaut de voir le jeu, nous avons jugé sur place la façon de procéder des développeurs. La documentation utilisée pour le design des voi-



tures remplirait une bibliothèque. Des centaines de maquettes et une masse impressionnante de photos s'empilaient sur d'énormes étagères.



L'équipe de GT 2 au grand complet. Fiers comme des bars-tabac, non ?

Et surtout, nous avons discuté avec Kazunori Yamauchi, monsieur GT, aussi enclin à connaître les désirs des Français en terme de simulation auto qu'à distiller des infos.

De l'aveu des Japonais

« Autrefois simple joueur, je désirais ardemment un jeu avec de véritables voitures. » Un rêve devenu réalité, avec

Un sacré succès

Le nombre d'exemplaires de Gran Turismo vendus dans le monde a atteint la barre des 6 millions (6,2 pour être exact). Étonnamment, l'Europe détient le record avec 2,33 millions de copies ! On souhaite qu'il en soit de même pour le second volet.



JAPON PLAYSTATION



À vendre : voiture de rallye ayant servi de modèle pour GT 2. De la réalité au virtuel, il n'y a qu'un pas.



leur carrosserie se modifier. Au pire, les dommages causés altéreront la direction.



Des courses de rallye

Ultime ajout : l'apparition de courses de rallye. Les fans du genre apprécieront d'autant plus que de nouvelles sensations de pilotage ont été implantées. Notons, enfin, que l'interface a été revue et corrigée de façon à être plus instinctive. Malgré des améliorations peu nombreuses, GT 2 ne manque pas d'atouts pour s'attirer les compliments. Sans compter qu'il reste six mois de développement...

Console : PlayStation
Éditeur : Sony CJ
Sortie France : septembre

GT et GT 2 pour Yamauchi, qui poursuit : « Selon moi, le plus important, dans un jeu de course auto, se résume aux mouvements et aux réactions du véhicule. Le réalisme dépend de l'application des lois

physiques, comme l'inertie, sur chaque bolide. » C'est sur ce point que l'équipe a une nouvelle fois concentré ses efforts, tentant de repousser les limites de la console. Était-ce possible ?

De plus beaux replays

La réponse est apparemment non. Les séquences de replays exceptées – elles

ont été complètement retravaillées –, la nouvelle mouture ne sera pas plus éblouissante graphiquement. Seule la PlayStation 2 permettra une réelle évolution. Un soin tout particulier a, en revanche, été apporté à la bande-son. Le bruit des moteurs sera plus vrai que nature. En fait, la nouveauté vient du nombre de véhicules, plus important qu'auparavant, et de la gestion des collisions. Dans Gran Turismo 2, les bolides qui s'entrechoquent verront





Entre chasse aux singes, chasse à l'homme et avions de chasse, Sony Computer continue sur sa lancée. Après GT 2, Didou au pays des sushis découvre deux hits en puissance, Ape Escape et Ace Combat 3. Il n'en est toujours pas revenu.



APE ESCAPE SINGERIES ET GRIMACES



Attention, scénario confetti ! Des singes rebelles traversent les époques et « foutent le dawa » pour modifier le cours de l'histoire... Pourquoi pas ? Place ensuite à la séquence d'intro, assez amusante, suivie des images du jeu. Et là, on se dit

que, à défaut d'en avoir repris le scénario, l'équipe de développement s'est fortement inspirée de Mario 64. Beaucoup de couleurs, des animations calquées sur celles du plombier et plein d'autres petits détails, comme la vue subjective et les passages aquatiques et aériens, font référence au jeu de Miyamoto. L'équipe reconnaît, par ailleurs, avoir débuté le développe-

ment en 1996, l'année de consécration de Mario 64. Ça semble relativement mal parti. Pourtant...

Une originalité décalée

L'originalité de Ape Escape se situerait davantage dans le

gameplay et les graphismes. Le jeu propose un challenge très fun. Il s'agit de trouver, dans chaque niveau (il y en a 25), guenons et orangs-outans cachés et terriblement décidés à ne pas se faire capturer. Beaucoup de ruse et de patience sont demandées. Pour vous aider dans votre quête, divers gadgets sont mis à votre disposition, tel un



RENTREE 1999



détecteur de singe et une voiture téléguidée. Côté jouabilité, Ape Escape s'illustre par le fait que tout se joue au moyen des sticks analogiques de la manette Dual Shock. Dommage pour ceux qui n'en sont pas encore équipés !

Dual Shock oblige

Jouer exclusivement avec une manette Dual Shock requiert un zest



d'entraînement. Cinq, voire dix minutes de prise en main sont nécessaires avant de parfaitement maîtriser le personnage central. Traduisez : pouvoir le faire courir, marcher, ramper, s'agripper, pagayer (une fois à bord d'un canot), piloter un tank et une caisse télécommandée. De style cartoon, Ape Escape se veut drôle. Il plaira probablement aux plus jeunes. D'autant que les boss et les niveaux bonus sont désopilants, surtout une descente à ski et un combat de boxe. Pour l'heure, nous ne pouvons malheureusement nous prononcer. Ape Escape profite d'atouts indéniables, mais seule une version définitive nous permettra de vous en dire plus.
Console : PlayStation
Éditeur : Sony CJ
Sortie France : rentrée 99

Ace Combat 3 Electrosphère

L'année 1999 sera riche en suites (pour changer, tiens !). Un nouveau Ace Combat est en cours de développement dans les usines Namco. Le développeur nippon a conçu un nouveau moteur 3D,



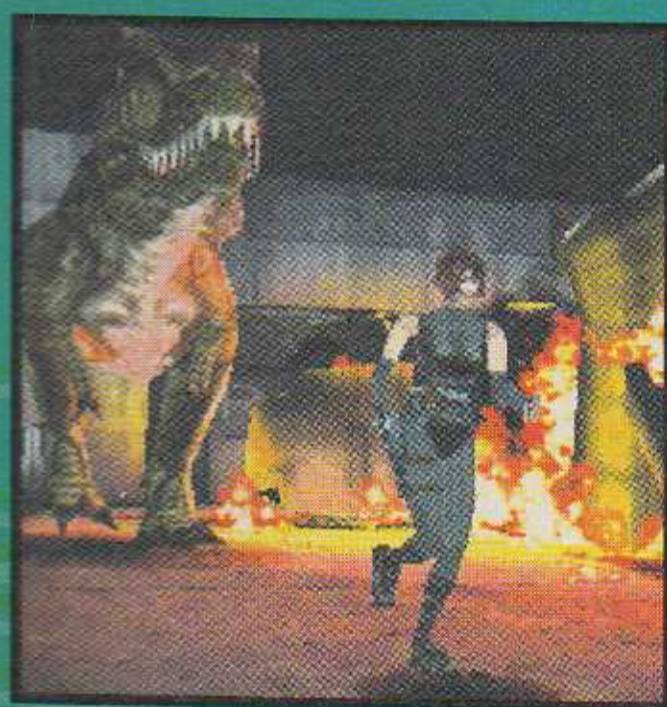
plus performant que les précédents. De plus, des avions, que l'on pourrait qualifier de futuristes, sont de la partie. Graphiquement, Ace Combat 3 semble très prometteur. Pour notre part, nous avons été bluffés par le rendu du sol, particulièrement lors du survol de montagnes et de villes la nuit. Concernant les combats aériens et la jouabilité, nous ne pouvons, hélas, avancer un avis. Dernières précisions : Ace Combat 3 acceptera la manette Dual Shock, et le scénario évoluera en fonction de la réussite des missions à accomplir.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony CJ
Sortie France : rentrée 99



Jurassic Evil

Parallèlement à la version N64 de Resident Evil, Capcom prépare – Oh, surprise ! – un nouveau Resident-like, sur PlayStation, dénommé Dino Crisis. Soft exclusivement en 3D, Dino Crisis met en scène une jolie aventurière aux prises avec un dino très vorace (voir photos) et, plus encore, gageons-le ! Nous



avons récupéré l'info sur le Net, sans trop y croire... Pourtant, les photos l'attestent, illustrant de nombreux communiqués : ce jeu n'est pas un poisson d'avril. Ou alors, c'est un poisson de l'ère jurassique ! On nous promet, par



ailleurs, une ambiance flippante, une réalisation impeccable et des flots d'hémoglobine. Et si Spielberg intentait un procès ?

Dino Crisis

Console : PlayStation

Éditeur : Capcom

Sortie Japon : 2^e trimestre

J'ai vendu mon âme au diable

LEGACY OF KAIN 2 : SOUL REAVER

La très attendue suite de Legacy of Kain arrive. Au programme, des décors en 3D et des effets de morphing en temps réel, des monstres et des merveilles. Un jeu d'enfer ?

Lorsque l'on jette un œil à Soul Reaver, inutile de chercher des similitudes avec Legacy of Kain premier du nom. Il n'y en a pas. C'en est presque déconcertant. Raziel, vampire exécuté par les siens sur les ordres de Kain, son ex-mentor, s'impose comme le héros de cette (més)aventure. Un seul but : se venger de ses frères de sang (on rigole !) en gobant leur âme, en les trucidant, les déchiquétant, les... Bref, c'est un festin ! Raziel se meut dans un univers baroque en 3D d'une



rare beauté. Des étudiants en architecture auraient bossé sur le design, sous l'impulsion de Crystal Dynamics, développeur du jeu... Au fil du temps, le démon acquiert des pouvoirs extraordinaires, tel celui qui permet de zapper du plan



matériel au plan négatif ou immatériel. Bonjour les superbes effets de morphing ! Ajoutez à cela un moteur 3D à vous scotcher au fond du canapé, un scénario en béton armé et vous comprendrez pourquoi Soul Reaver figure sans difficulté parmi les hits potentiels de l'été.

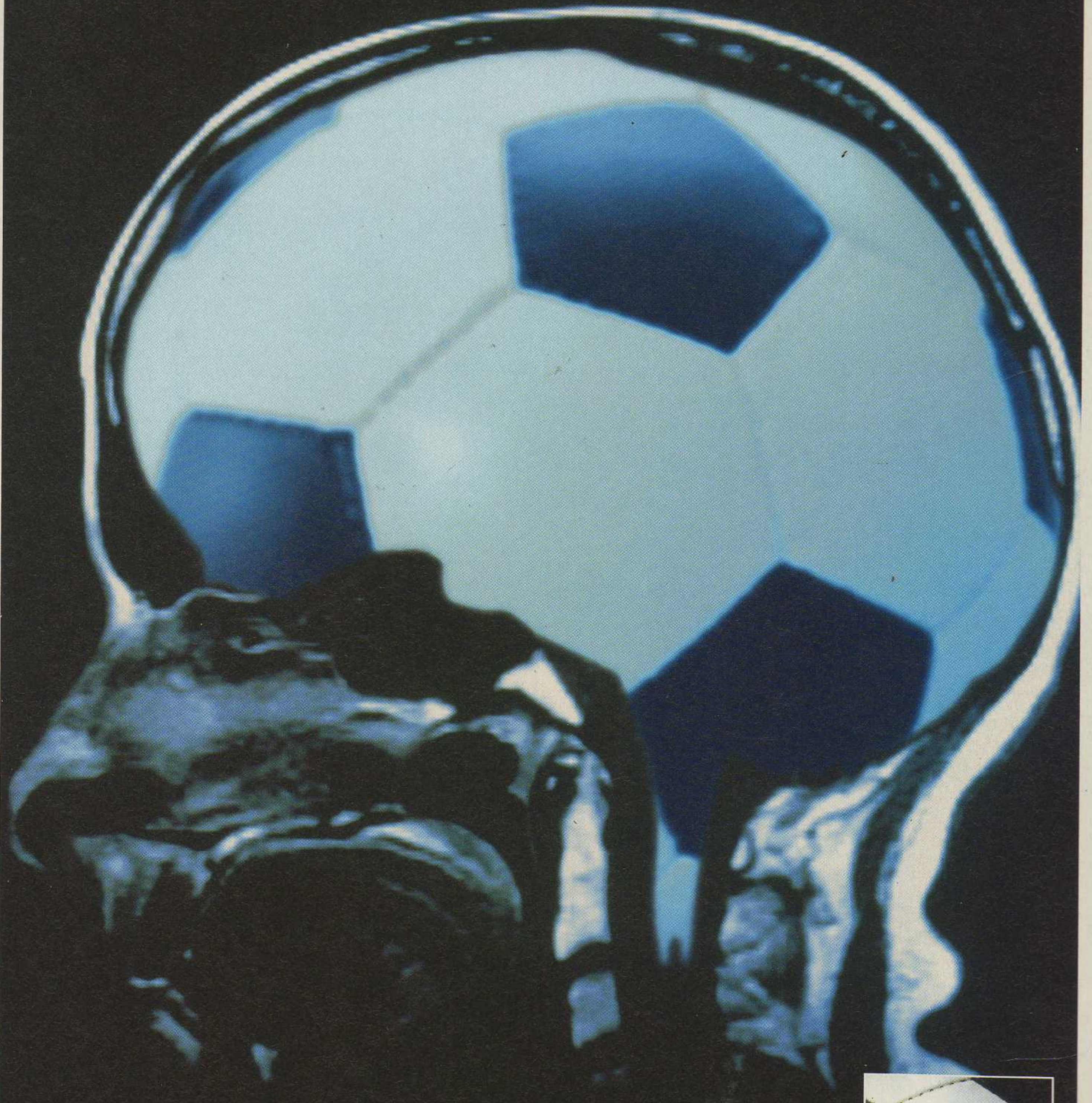
Console : PlayStation

Éditeur : Eidos Interactive

Sortie France : mai

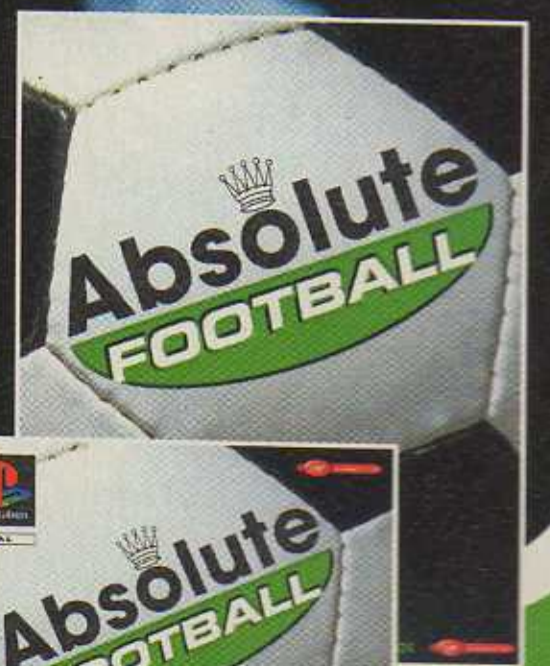
Width= 399 Level= 270
St: 28584
Se: 001/03
Im: 006/011

Signal
R



Absolute Football

REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS

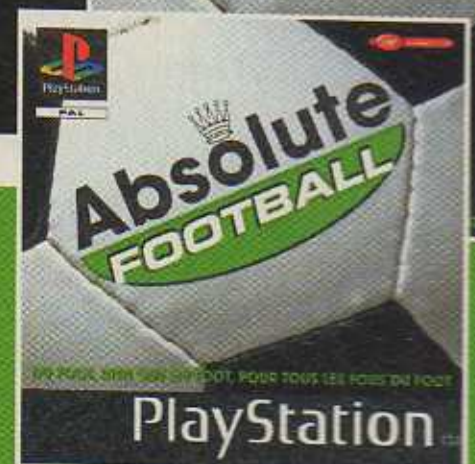


INFOS / CADEAUX / SOLUTIONS
3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
* 2,23 F la minute



PC Win CD-Rom

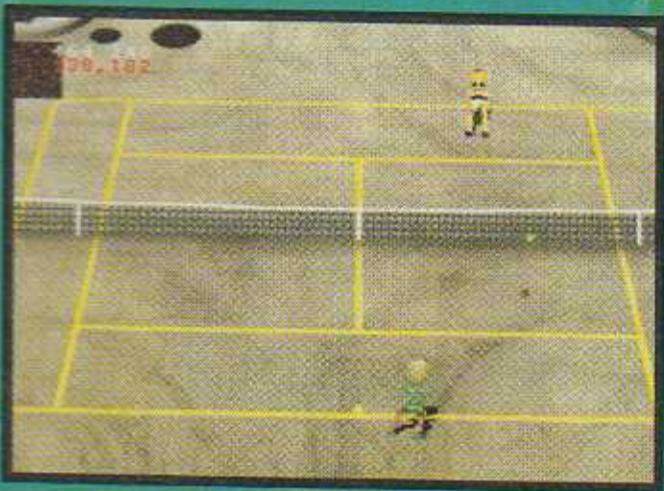
Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



Stop info

Bientôt Roland Garros

Sorti en import voici 3 mois, Smash Court Tennis 2 arrive en version officielle. Pas de grands changements, si ce n'est la présence en sus – et en photo – d'Anna Kournikova, star mondiale du tennis féminin. À quand un



jeu mettant en scène la charmante Amélie Mauresmo, notre championne frenchy ?
Anna Kournikova Smash Court Tennis
Console : PlayStation
Éditeur : Namco
Sortie France : juin

FF VIII bat des records

Selon le quotidien nippon « Nihon Keizai Shimbun », il s'est vendu 2,21 millions de copies de Final Fantasy VIII le jour de sa sortie au Japon. En comparaison, le jeu qui a le mieux marché en France, à savoir Gran Turismo, vient de franchir la barre des 500 000 unités. Rien à voir ! Reste que Square n'envisage toujours pas de fournir, à terme, une version européenne de FF VIII... À défaut, les fans de la saga, les plus chanceux du moins, se



consoleront en jouant à la poupée. Les produits dérivés tirés du jeu, à l'image de celui qui figure ici, sont de toute beauté. On ne les trouve que dans certains magasins spécialisés dans l'import. Ouvrez l'œil !

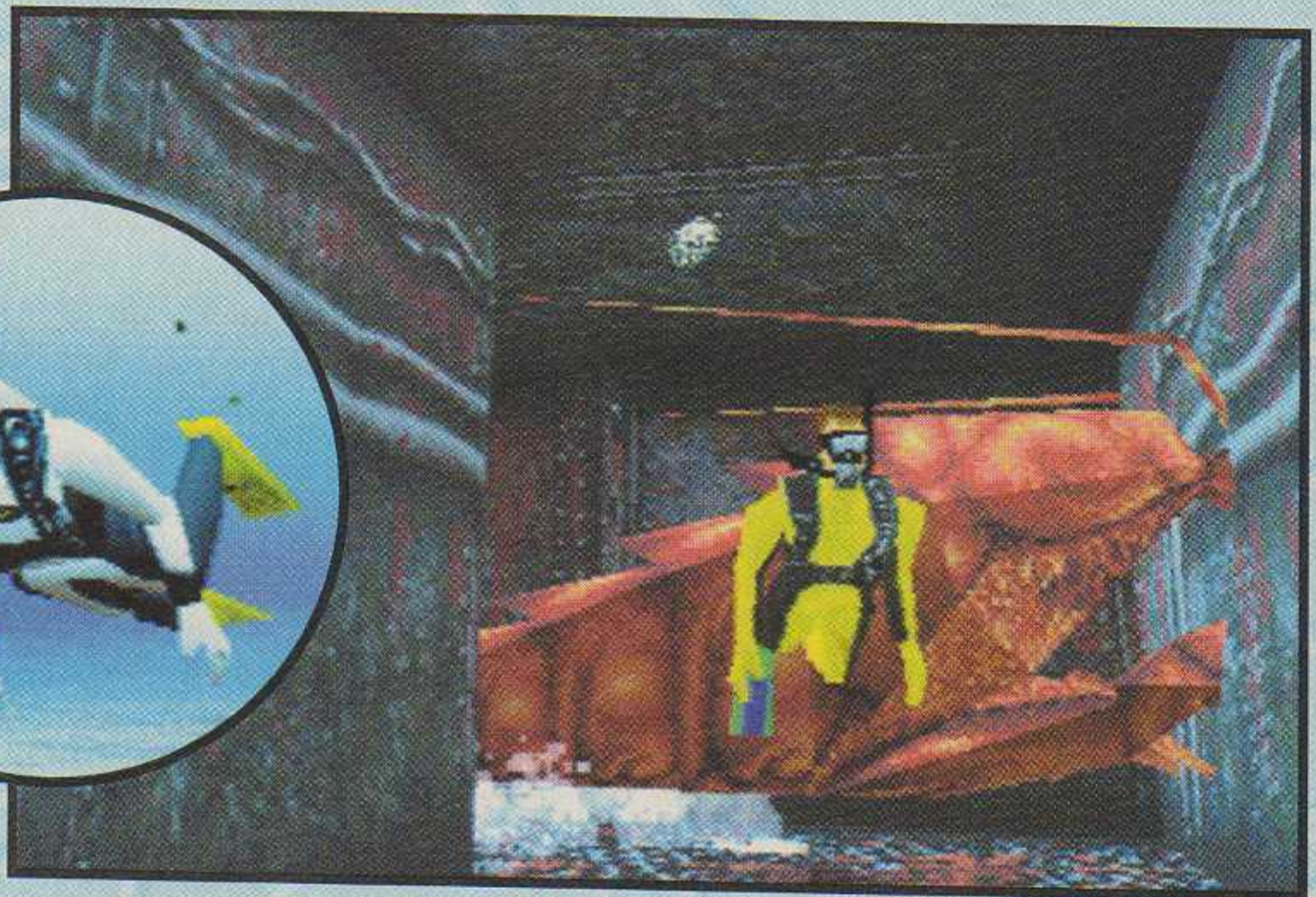
Le grand bleu avec une palme grise

DIVER'S DREAM

Ah, ce qu'on est bien quand on est dans son bain... ou sous l'eau à côtoyer les requins, comme c'est le cas dans Diver's Dream. À vos harpons !

Diver's Dream n'est autre que Dolphin's Dream, jeu dont nous avons déjà parlé en import. Pourquoi avoir modifié le titre ? L'original était plutôt sympa, non ? Dans ce jeu mêlant action et aventure, vous interprétez un plongeur kamikaze. En deux temps trois mouvements – de palme –, vous êtes propulsé dans un monde sous-marin peuplé d'une multitude d'espèces animales et végétales. C'est si beau qu'on croirait mater un documentaire réalisé par Cousteau ! L'objectif consiste à explorer l'épave du Gigantic Matilda. Le paquebot recèle maints trésors à faire expertiser par un antiquaire pour les lui vendre. Grâce au pacotille accumulé, vous pouvez investir dans du matériel plus

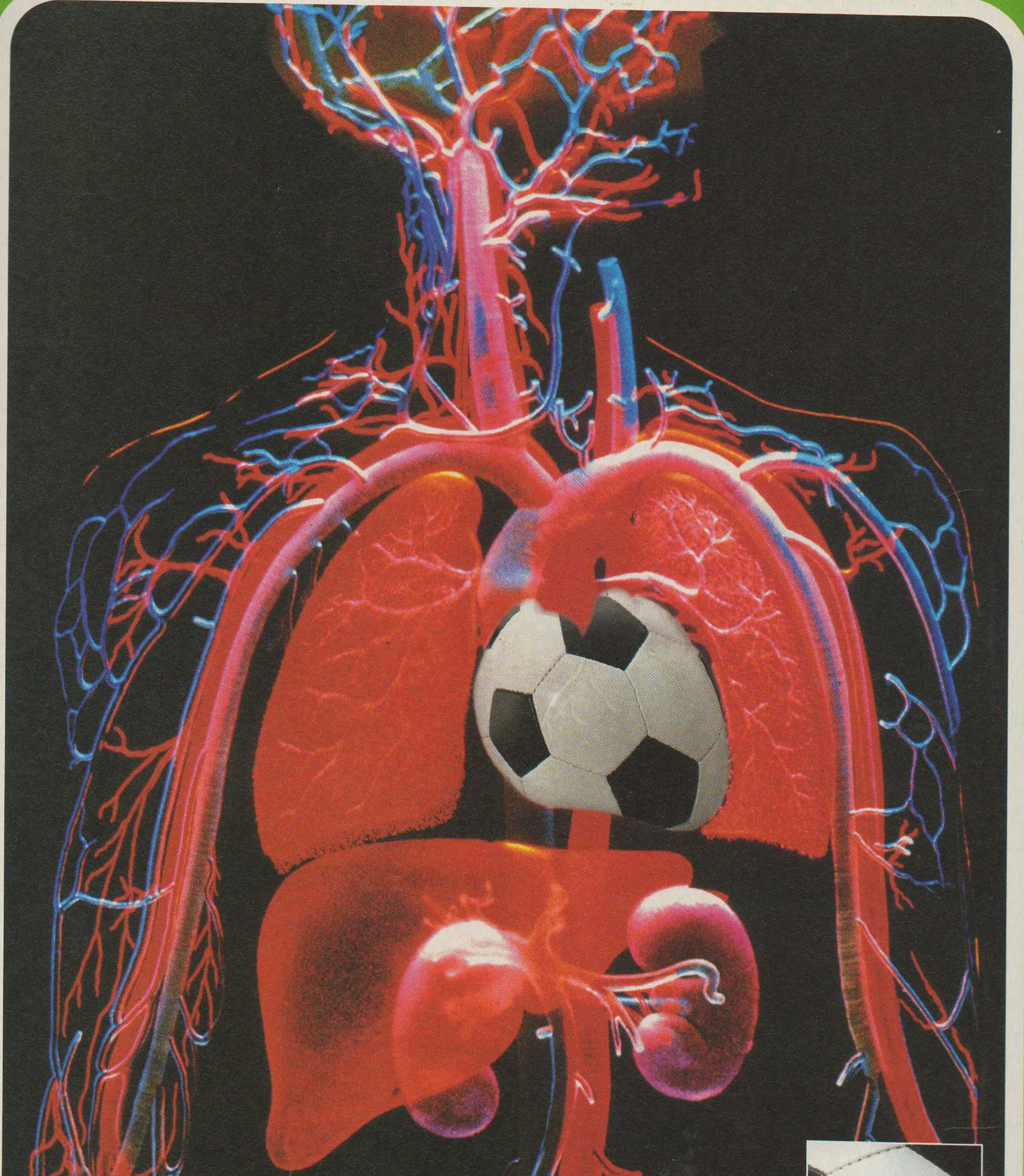
performant, pour une autonomie maximale sous l'eau, par exemple. De fait, les combats sont peu nombreux, au profit de la phase d'exploration, très intéressante. Malgré des problèmes dans la gestion des collisions, Diver's Dream se veut



Ce va?		Acheter	
Marina	2500	Tourne 100 → 150	Vitesse 100 → 120
Accélér.	0100	Détresse 30	Réchauf. 4
Vite	9200	Ouï 10	Extra 37
Fret	32000	Non 5	
Rubabout	84000		
Enormité	3200		LP 15100
Abr i	6400		Stock 0
Volet	9500		
Volet c.	12000		

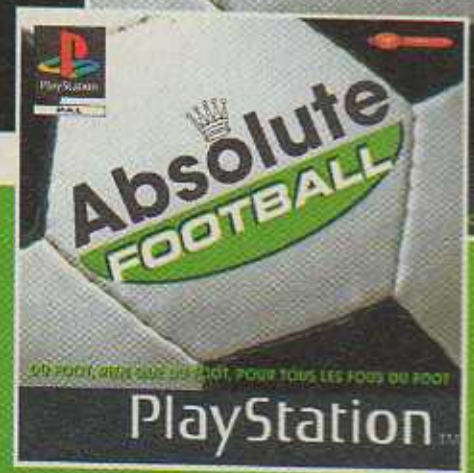
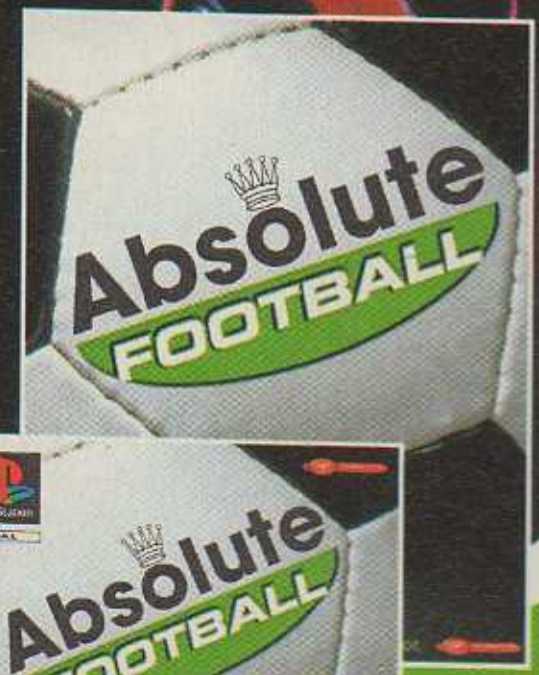
prometteur et reposant. Comme si vous regardiez un aquarium pendant des heures, sauf qu'un type se charge de capturer les petits poissons rouges.

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie France : mai



Absolute Football

REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS



INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
* 2,23 F la minute



PC Win CD-Rom

Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Polémique et vieilles dentelles

Ça sent la naphthaline ! Un lobby baptisé Association des familles de France repart actuellement en croisade contre la « violence dans les jeux vidéo ». Soutenue par les quotidiens « France Soir » et le « Figaro », celle-ci prône le retour à une certaine morale, arguant d'un texte de loi (article L227-24 du Code pénal). Son but avoué : apposer un autocollant ultravoyant sur les boîtes de jeux définis comme violents, racistes, dégradants... par une commission officielle. Le problème est que l'argumentaire procède de l'amalgame. Madame Marilhac, vice-présidente, emploie de vieux poncifs éculés du genre : « Les jeux vidéo sont une drogue. » Aïe ! Contactée par téléphone, elle s'explique : « La différence entre le monstre et le non-monstre est trop floue. Les zombies de Resident Evil sont à visage humain. Tout n'est que prétexte pour tirer sur des hommes. (...) De plus, faut-il supposer que ceux qui n'ont pas de visage humain sont autant de monstres à massacrer ? E.T. doit-il mourir ? L'idéologie me semble extrêmement raciste. » Bref, Mario serait un foutu facho – il a une moustache, c'est vrai – lorsqu'il saute sur la tête de King Koopa ! Précisons qu'il n'a jamais été confirmé que jeux vidéo et comportement en décalage ou violent étaient liés. Si cette association souhaitait rouvrir le débat, n'aurait-il pas mieux valu instaurer le dialogue différemment ? Le problème, aussi sérieux soit-il, ne devait en aucune façon être abordé à la manière de dames patronnesses enfilant lieux communs et idées reçues, comme on enfle des perles entre deux tasses de thé...

Rencontre avec le monsieur

JOHN ROMERO

(Propos recueillis par Léopold Braunstein)

D comme Doom et Daikatana. Le lien entre ces deux titres ? Un homme, John Romero, alias le « Quentin Tarantino du jeu vidéo » (gentil surnom). Le gore, les monstres et l'angoisse, ça le connaît ! Portrait et interview de ce Texan qui voit la vie en rouge sang.

Flashback. Fin des années 80 début des années 90, un genre s'impose, celui du Doom-like. Un jeune type dénommé John Romero en est à l'origine. Du mythique Doom à Quake, il a participé à la conception du must du jeu de

carnage en 3D. Après avoir œuvré au sein de Id Software (développeur spécialisé dans les Doom-like), Romero est aujourd'hui l'heureux propriétaire – avec des potes – de Ion Storm, sa propre boîte. Daikatana, Quake-like qui vous

John Romero ne se sépare jamais de ses cheveux longs noir corbeau. C'est ça, le look texan ?

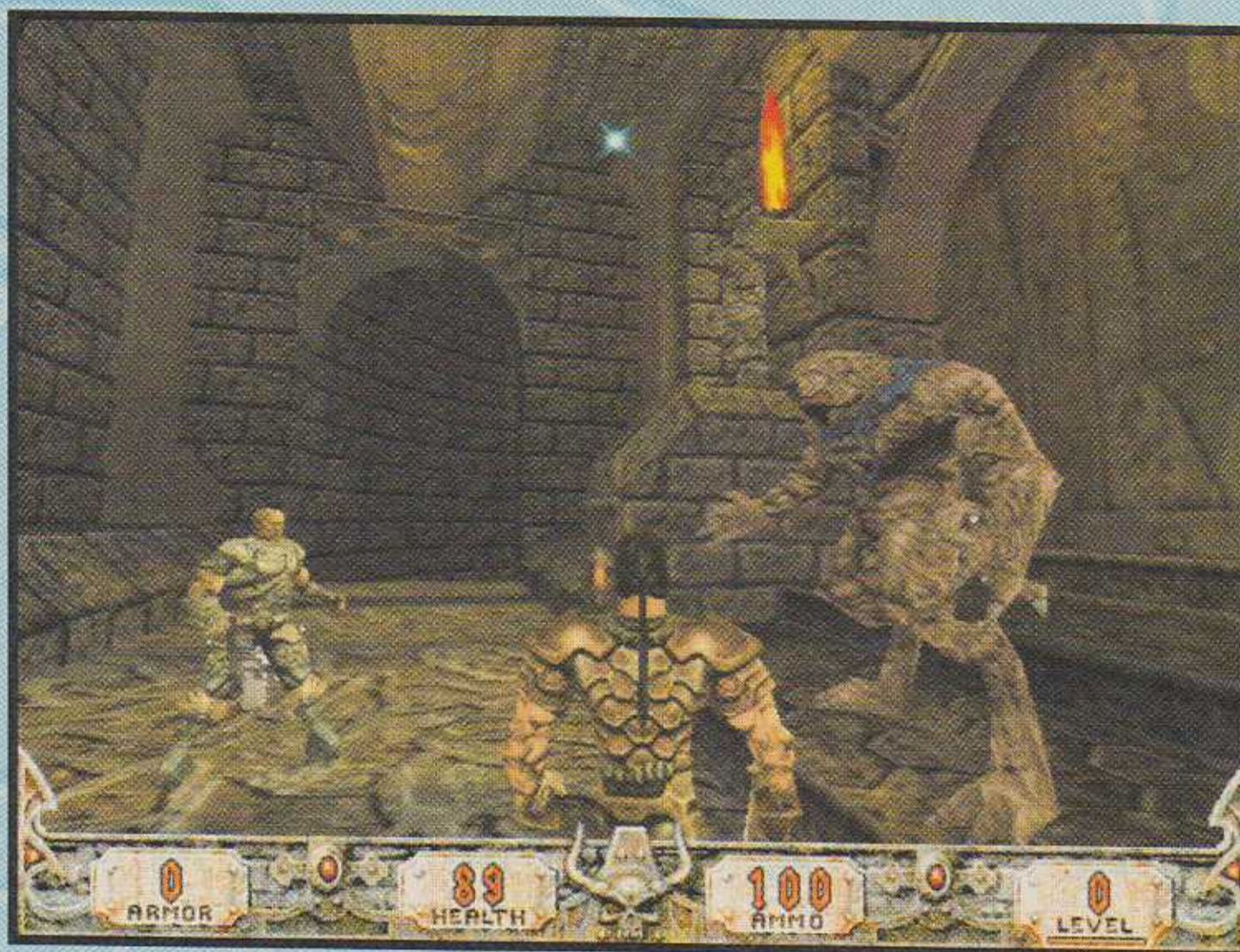


L'équipe de dirigeants d'Ion Storm au grand complet. Devinez qui a l'esprit le plus tordu ?



John, aux prises avec des « gamins », lors d'une partie de Daikatana en réseau. Un sourire équivaut à un adversaire décapité.

scotche dans un monde chaotique (lire encadré), est l'un des premiers titres à paraître sur PC, en attendant les versions console. De passage en France, « doomy » Johnny s'est



boyaux » du jeu vidéo

Stop
info



confié à nous. L'occasion d'obtenir confirmation sur un point : le sang n'a pas fini de gicler sur les écrans TV. On aurait presque eu peur !

INTERVIEW

PO : On dit de vous que vous adorez (adulez) la violence et le gore...

John Romero : La violence m'excite, pas vous ? Utilisée à bon escient, elle augmente l'intérêt d'un jeu.

PO : Que répondez-vous à vos détracteurs ?

John Romero : Que c'est aux parents de faire leur boulot, pas au gouvernement, encore moins à des associations !

PO : Cela n'empêche pas les enfants de tomber sur des softs ultra-violents...

John Romero : J'ai deux gamins d'une dizaine d'années. La violence, dans un jeu, ne les a jamais transformés en serial killers ! Ils font parfaitement la différence entre la violence des rues et celle, virtuelle et cartoonique, d'un jeu... Je trouve qu'une simulation de chasse au cerf (chez GT

Interactive) est bien plus traumatisante que Daikatana !

PO : Quake-like violemment jouissif, Daikatana

Daikatana prochainement sur N64, PlayStation et Dreamcast.

est-il prévu sur console ?

John Romero : Le jeu sera adapté, dans les mois à venir, sur N64, PS et Dreamcast. Je souhaite que le plus de joueurs possible s'éclatent sur Daikatana !

PO : Grâce à ses performances, la Dreamcast devrait proposer la version la plus proche du jeu sur PC, non ?

John Romero : Probablement, mais ne rêvons pas : aucune console ne pourra prétendre rivaliser avec un PC... La Dreamcast dispose cependant d'une longueur d'avance sur ses concurrentes, d'autant plus qu'elle est équipée d'un modem pour des parties en réseau. Et Daikatana est superfun en réseau.



Daikatana et cætera

Daikatana, Quake-like signé John Romero, verra donc le jour sur console. Dans la peau de Hiro Miyamoto, scientifique réputé et expert en arts martiaux, vous devez récupérer le Daikatana, épée magique, et mettre fin aux agissements d'un méchant garnement appelé Kage Mishima. Du Japon, en 2455, à la Grèce antique..., quatre époques et autant de lieux composent cette aventure. Côté arsenal, un total de 25 armes est à disposition, du sabre à la sulfateuse atomique. Les pires bestioles carnivores jamais créées vont vous maudire ! Dernier détail : il sera apparemment possible de diriger un compagnon au cœur des labyrinthes piégés... La suite et plus d'infos très bientôt (les photos ci-dessous proviennent de la version PC).



Tripes à la mode de Caen

Bonne nouvelle pour tous les fans de Resident Evil. Le second opus de la série initiée par Capcom est prévu sur N64. L'éditeur nippon aurait demandé



à Angel Studios, obscur développeur US, de s'atteler à la conversion. Espérons que, les capacités techniques de la N64 aidant, cette mouture sera à la hauteur des espérances.

Resident Evil 64
Console : Nintendo 64
Éditeur : Capcom
Sortie US : novembre

DOCK GAMES

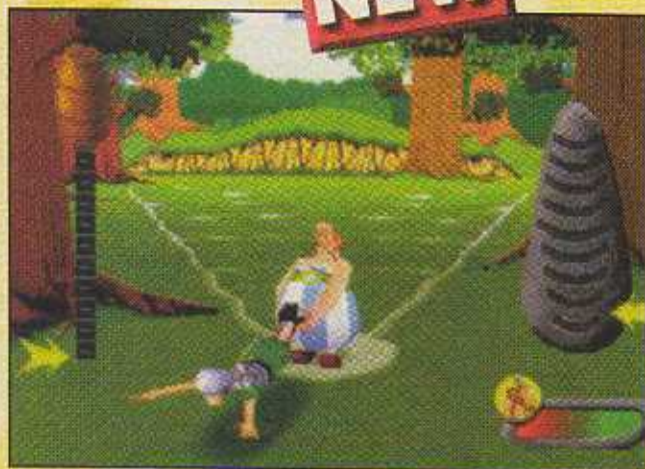
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

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

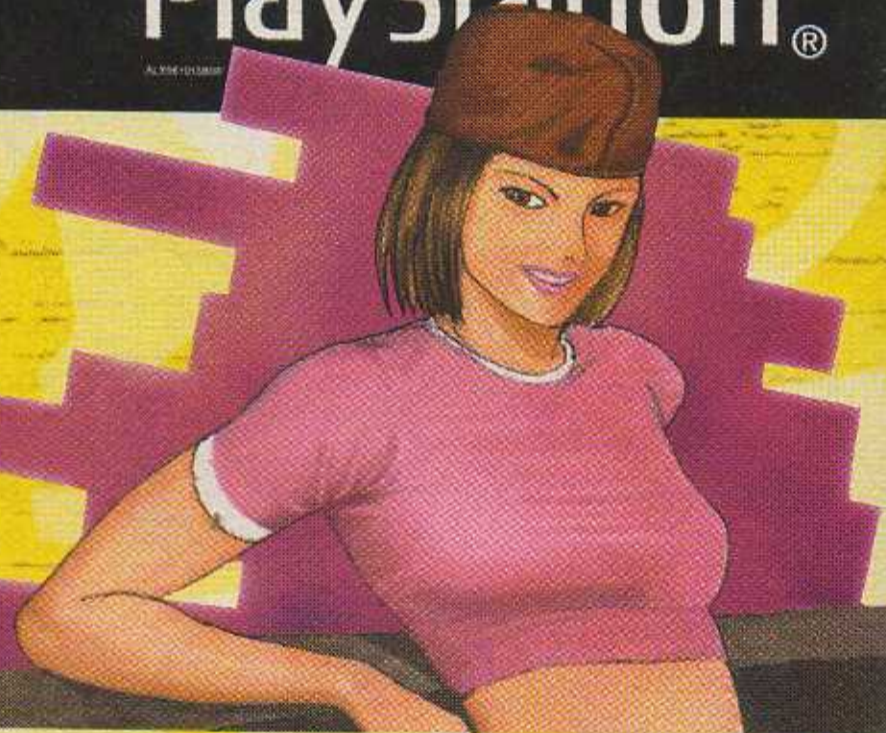
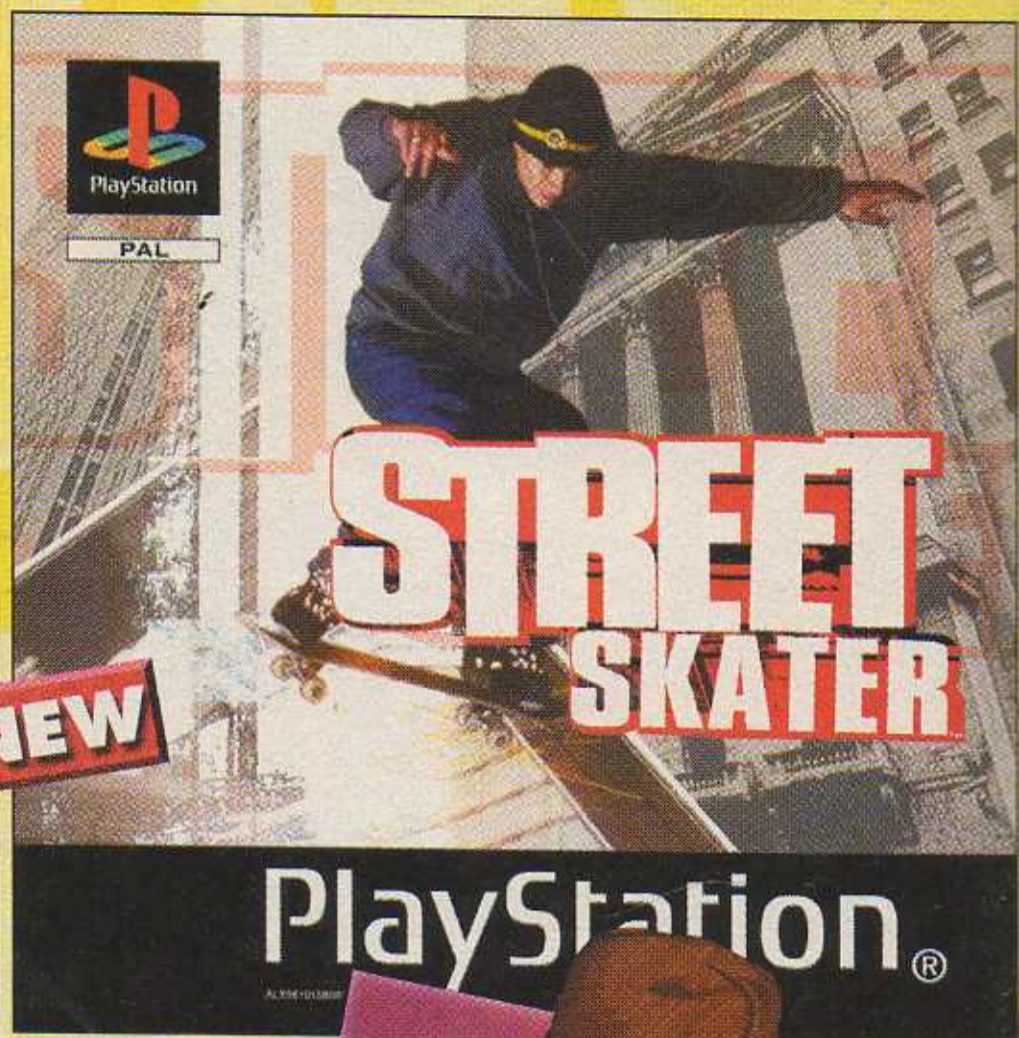


DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT*



Nous sommes en 50 avant JC, un petit village gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Choisissez votre stratégie, incarnez Asterix ou Obélix, préparez vous à donner des "baffes". A l'attaque par Toutatis ! PSX

Le premier jeu de skate sur Playstation, plus de 200 figures à réaliser à travers quatre disciplines : Street, Bowl, Half Pipe et Big Air. Le tout sur une bande son déceivante. PSX



NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM



DOCK GAMES RACHETE CASH* VOS ANCIENS JEUX

LORIENT 2
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.25.56.64

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

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

SAINTE CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.20.51.44.75

ANGOULEME
CENTER 120M2
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
03.22.92.28.85

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
BESANCON	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
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
CHATEAUROUX	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73

FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
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	Tél : 03.20.51.44.75
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
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
MONTELMAR	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 : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.80.45.50
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
ROUEN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.22.92.28.85
SENLIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.44.25.56.64
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11

SAINTE CENTER NOUVEAU	Tél : 05.46.74.13.56
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 : 04.76.65.98.27

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

NEW

RIDGE RACER TYPE 4

namco PlayStation

Plus de 300 bolides, 8 circuits, une prise en main immédiate, une réalisation graphique de rêve, un mode deux joueurs. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de ce jeu une véritable bombe ! PSX

DUAL PACK

CONSOLE PLAYSTATION

+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE

790^F



La série des Need For Speed continue. Avec 12 circuits, plusieurs modes de jeu (poursuites, courses, duels et autres). Bref, un quatrième volet encore plus beau, plus rapide, plus long. Incontournable ! PSX

NFS

NEED FOR SPEED

PlayStation

PlayStation™



TOP

MONACO GP RS2

Avec Monaco GP RS2, immergez vous dans le monde de la compétition de monoplaces : règlement intégral, comportement de la voiture, réglages ultraprécis, conditions météo. Tout est fidèle à la réalité, pour plus de sensations. PSX/N64

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES

(2) MSE, 2,23f/mn



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Ubi Soft

HIT

Micro Machines 64 TURBO

Plus rapide que jamais, les mini bolides déboulent sur 64 bits. N64

Micro Machines 64 TURBO

Codemasters

NEW

Beetle Adventure Racing!

Beetle Adventure Racing!

Nintendo 64

Le retour de la petite coccinelle re-lookée à travers un jeu mi-aventure mi-course, 9 circuits, un mode quatre joueurs tout à fait original et innovateur ! N64

MARIO PARTY

Nintendo 64

NEW

Mario Party



Avec Mario et ses amis, défiez vos adversaires pour devenir Super Star de "Marioland". Près de 56 mini-jeux, des plus classiques aux plus dérivés : dés, course, réflexion, puzzle, équilibre, Jacques-a-dit, ... Une véritable aventure ! N64

GAME BOY COLOR 499^F

Nintendo

IL VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS



HIT

FIFA 99

EA Sports

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/PSX

MARIO PAK

CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64

790^F

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.



Menteurs !

Une rumeur a longtemps couru au sujet de la date de sortie de la Dreamcast en Europe. D'aucuns ont avancé celle du 9 septembre prochain, soit le 9/09/1999. « Faux ! », a rétorqué le représentant de Sega France, que nous avons interrogé. La console devrait inonder les bacs à la fin du mois de septembre. Nous-mêmes ne connaissons pas encore la date exacte du lancement. »

Flinguez la DC !

Amis flingueurs, réjouissez-vous : est sorti, au Japon, le premier gun officiel Dreamcast ! Sa commercialisation concorde avec celle de House of the Dead 2, shoot'em up ultra-gore adapté de l'arcade.



Zombie, mon petit, viens voir papa, il a une surprise pour toi... Autres périphériques prévus, en vrac : un pack Vibration compatible avec tous les jeux déjà parus, un paddle dédié aux simulateurs de vol, un disque dur et un kit transformant la console en visiophone (!).

Nom du périphérique :

Dreamcast Gun

Sortie : 25 mars au Japon

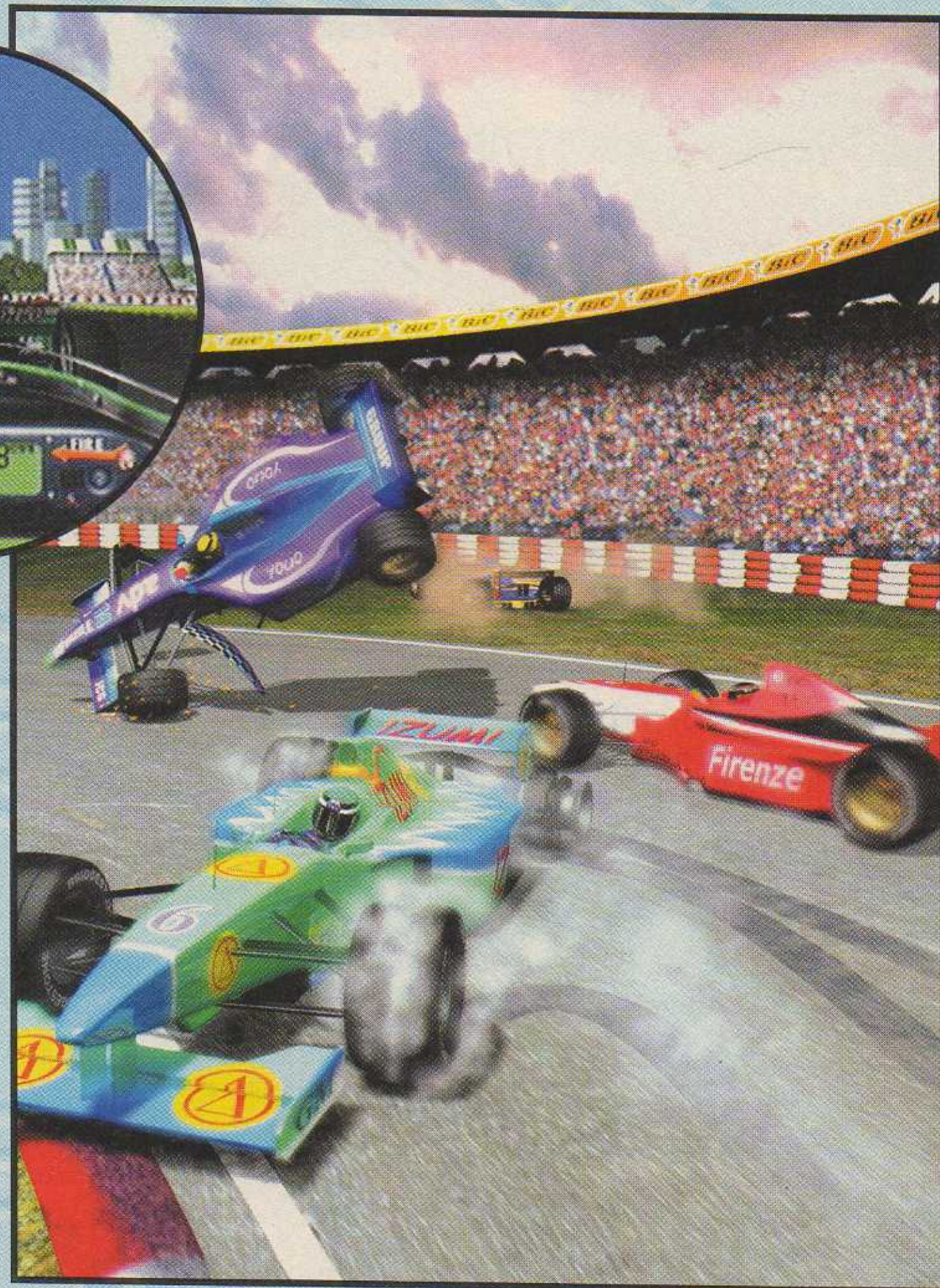
Prix : ¥ 7 800 (400 F environ) avec le jeu House of the Dead 2 (pack)

Monaco GP Racing Simulation 2

VROUM, MADE IN FRANCE !

Une équipe d'Ubi Soft (en France) œuvre, depuis quelque temps, sur la version DC de Monaco GPRS 2. Le résultat s'apparenterait davantage à un jeu d'arcade qu'à une simulation. Info ou intox ?

Pour d'obscures raisons, la version DC de F1 Racing, produit PC, se nomme Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Derrière ce titre à rallonge se cache l'un des premiers jeux de F1 sur console 128 bits. Une réussite ? Pas vraiment, aux dires de certains observateurs avertis. La



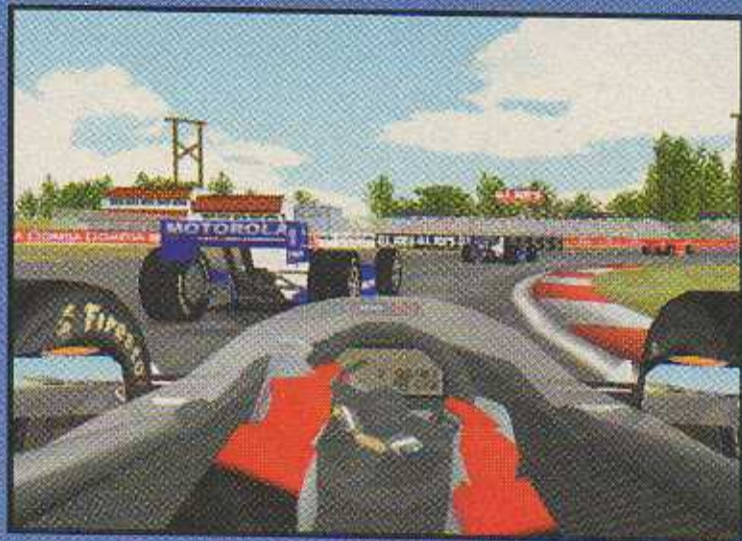


mouture, développée à toute vitesse (4 mois) pour le marché nippon, comporterait de multiples défauts. Brièvement : l'arcade au détriment de la simulation. Ce qui faisait le charme de MGPRS2 sur PlayStation (lire le test dans ce numéro) et N64, à savoir le côté simulation tip-top, aurait été éliminé. Dans ce soft se succéderaient des carambolages aussi

spectaculaires qu'improbables... En outre, de nombreuses options présentes dans la version PC auraient disparu, tel le graphe montrant l'état de délabrement du bolide. Domage ! Seule contrepartie : le moteur 3D, ultrafluide, décapant, bluffant. Les yeux rivés sur l'écran et les mains sur le paddle, l'impression de vitesse est saisissante. Ça décoiffe

Un concurrent chez Sega ?

Développé outre-Atlantique par Sega of America, Super Speed Racing a le look d'un jeu de F1 sans en être un. Annoncé pour fin mars au Japon, ce jeu propose des courses d'Indycar (ou formule américaine). Traduisez : un soft où les bagnoles frôlent allègrement les 500 km/h. Pour le plaisir des yeux, certes, mais pour celui des sens ? Rien n'est moins sûr. Seule certitude : sur Dreamcast, la mode est au sport auto. Un bon moyen pour les développeurs d'estimer le potentiel de la console...
Super Speed Racing
 Éditeur : Sega of America
 Sortie Japon : fin mars



Jour J-180 TENDANCE

Chez nos amis nippons, la mode est aux jeux d'action/aventure haut de gamme. Deux titres de la veine de Shenmue (jeu très attendu, par le créateur de Virtua Fighter, lire l'article page suivante) sont en préparation pour l'été prochain. Au programme, aventure en 3D temps réel, enquête policière, baston,

espionnage, suspense... Que du bon, en attendant la version DC de Metal Gear Solid.

• **Under Cover** (développeur : Pulse Entertainment)

Le joueur interprète une nana détective aussi sexy qu'intelligente. L'action prend place dans un futur proche alors que la meuf en question a perdu la mémoire, suite à un mystérieux

accident. Comment est-elle arrivée là ? Le mystère est intact.

• **Senritsu ni Bisho** (développeur : Koei)



Senritsu



Senritsu



un max ! Du coup, lorsque l'équipe d'Ubi Soft promet de sortir une version européenne améliorée, on veut y croire. Courage, les p'tits gars, nous comptons sur vous !
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : septembre

Ubi Soft a fièrement présenté les versions PS et N64 du jeu au circuit du Castellet (sud de la France). L'occasion, pour Chon, de choper des mouchemons plein les dents !



Under Cover



Resident Evil-like, ce thriller vous propulse dans les couloirs d'une maison hantée. Les héros sont deux ados de Tokyo. Pour s'échapper des lieux en un seul morceau, ils devront résoudre des énigmes et affronter d'étranges créatures aux dents acérées. Gloups ! Un mode Deux joueurs en simultané est prévu.

Stop info

Acclamez-vous, s'impliquez, et toc !

L'éditeur de Turok a confirmé, photos et vidéo à l'appui, le souhait d'être partie prenante dans l'aventure Dreamcast Velocity (Wipeout + Cool Boarders + graphismes qui tuent = Velocity) figure parmi les titres annoncés pour l'automne (voir photo). Cooooool !



Capcom n'en finit plus

Street Fighter Zero 3, la suite de la suite, est annoncé sur DC et Saturn (!). Capcom l'affirme, développer sur Saturn n'est pas vain. D'autant que la cartouche additionnelle de 4 mégas de Ram permet de faire des miracles... On aura tout lu !



Il était temps

Blue Stinger, LE jeu d'action/aventure dont les premières images nous ont tous fait triper, sort enfin. Une date –



le 25 mars – a été arrêtée. Ça n'est jamais que la troisième avancée, mais cette fois, il semblerait que Sega tienne parole... Le test le mois prochain, dans notre rubrique import.

Blue Stinger
Éditeur : Sega Japon
Sortie Japon : 25 mars

Planète bleue

Sega France l'a annoncé : le logo Dreamcast (spirale à regarder tourner après avoir ingurgité des substances illicites) sera de couleur bleue pour l'Europe. La raison de ce changement (le logo est orange au Japon) ? « Nous souhaitons marquer la différence entre les territoires, le Japon et l'Europe en l'occurrence, a confié un représentant de Sega France. Le bleu a, par ailleurs, été choisi parce que plébiscité par les personnes interrogées lors d'une étude récemment réalisée. »

Zoom sur... SHENMUE

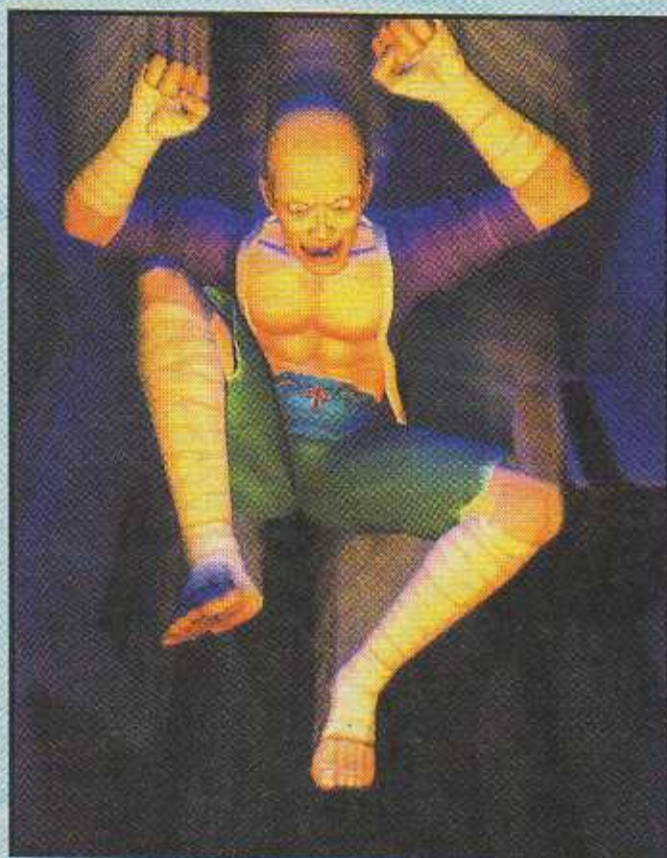
La claque, par le créateur de Virtua Fighter



Autrefois appelé Virtua Fighter RPG, Shenmue est aujourd'hui le titre DC le plus attendu. Les raisons de cet engouement avant l'heure ? Comptez jusqu'à trois...

Diablement captivant

Moteur ! Vous incarnez Ryo Hazuki, jeune mec féru d'arts martiaux. L'action commence à Tokyo et se poursuit en Chine, l'objectif étant de découvrir quel mystère se cache derrière la mort de son père, maître en jujitsu. Au cours de son long périple, Ryo rencontre des dizaines de protagonistes (le jeu en totalise 500 !), tantôt chef de gang, femme fatale, jolie nana kamikaze, etc. À noter, également, qu'une quarantaine d'adversaires à battre au corps à corps (façon Virtua Fighter) figu-



rent au menu des réjouissances. De l'aventure, un zest d'exotisme et de la baston... Que demande le peuple ?

Novateur à tout niveau

Shenmue ne brille pas seulement par sa qualité graphique. L'accent a aussi été mis sur l'intelligence artificielle des personnages dont le comportement change étonnamment selon la situation. De même, a été implémenté un système baptisé QTE (pour QuickTime Events). Ce système fait apparaître des icônes dans un coin de l'écran. Si vous réagissez à temps et suivez les instructions qu'elles comportent, l'action évolue de façon positive. Dans le cas contraire, ou si votre temps de réponse s'avère trop lent, vous exposez le héros à



des problèmes de toutes sortes, voire à un décès subit. Cette astuce empêche toute linéarité dans le scénario, à l'image des conditions météo variables qui, puisque le jeu est en temps réel (1 heure de notre vie à nous = 1 heure dans le jeu), influent sur le déroulement de l'histoire. Par exemple, un indice sera masqué par la neige si le héros intervient trop tard ou trop tôt. Délire, non ?

Conçu par un pro

Yu Suzuki, géniteur de la célèbre saga Virtua Fighter en arcade et sur console, est à l'origine de Shenmue. Au sein du département AM2 de Sega Japon, ce développeur de génie bosse depuis cinq ans sur le projet. À l'époque, aucune console ne permettait de transposer un tel rêve sur petit écran. Son objectif : « Concevoir un jeu accessible à mon gamin de 10 ans et tout aussi fun à jouer par des adultes. Proposer une immersion totale, la première aventure en quatre dimensions. Du jamais vu... » Pari tenu ? Wait and see.
Éditeur : Sega Japon/AM2
Sortie Japon : pas définie



MAXXI-GAMES

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

PlayStation.	
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
CAESAR PALACE 2	299 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
MEDIEVAL	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	399 F
POINT BLANK	299 F
PRINCE NASEM BOXING	329 F
PRO BOARDERS	349 F
RED ALERT MISS. TESLA	299 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS 2	329 F
SPYRO LE DRAGON	329 F
TAIFU	329 F
TEKKEN 3	349 F
TENCHU	329 F
TEST DRIVE 5	329 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
XENOGEAR	399 F
YANNICK NOAH	329 F
Jeux OKAZ	
BLOODY ROAR	219 F
BUSHIDO BLADE	219 F
CASTLEVANIA	219 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 INT.	299 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
SOUL BLADE	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOCA TOURING CAR	149 F
TOMB RAIDER	149 F
V-RALLY	149 F
NINTENDO 64	
Jeux NEUFS	
T080° 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	399 F
F ZERO X	369 F
F1 WORLD GD PRIX	399 F
GEX 3D	399 F
GOLDENEYES	369 F
HOLY MAGIC CENTURY	399 F
ISS PRO 98	369 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	399 F
SCARS	369 F
SOUTH PARK	399 F
ST. WARS ROGUE SQUAD	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	399 F
ZELDA 64	449 F
Jeux OKAZ	
BLAST CORPS	219 F
BOMBERMAN 64	319 F
COUPE DU MONDE	219 F
DIDDY KONG RACING	219 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
EXTREME G	219 F
FIFA 98	269 F
FORSAKEN 64	269 F
ISS PRO	169 F
LYLAT WARS + VIB.	319 F
MACE THE DARK AGE	319 F
MARIO 64	169 F
MARIO KART 64	219 F
NFL QUARTERBACK	269 F
NHL BREAKAWAY	269 F
PILOT WINGS	219 F
QUAKE 64	319 F
STAR WARS	219 F
TOP GEAR RALLY	269 F
TUROK	219 F
WAVE RACE	219 F
WCW VS NWO	269 F
YOSHI'S STORY	269 F
ACCESSOIRES	
VIBREUR OFF.	149 F
VIBREUR + MEMORY	149 F
MANETTE COULEUR	169 F
MEMORY CARD OFF.	149 F
MEMORY CARD	79 F

Metal Gear
version française
dispo en :

- Pack Collector
- Jeu seul

349F

Grid of game covers including: Asterix, Air Boarders, No Fear Down Hill, Action Replay Internationale, Civilization II, Tom Clancy's Rainbow Six, Tai-Fu, Quake 64, GEX, Roll Cage, X-Files, South Park, Grand Theft Auto, FIFA, Micro Machines, Tomb Raider III.

Promo "Maxxi-Card"
> 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
- 113. Avenue Gallieni
93170 Bagnolef
01 48 97 11 97
- 16. Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74
- 19. Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89
- 3. rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08
- 71/73. rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 29 00
- 6. rue de la Coquille **Nouveau**
34500 Béziers
04 67 62 70 55
- 125. Bd Champigny
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
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00
- 7. boulevard Voltaire **Nouveau**
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

Boutique VPC :
Maxxi-Games
34, Rue de Maite
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 Maite, 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 !

Du côté de chez Titus, vol. 1

Après Mucho ! testé dans ce numéro, Titus continue sa percée sur PlayStation. Au mois de juin sortira Evil Zone. Au programme, combats à mort dans un univers en 3D très manga manga. Écolière en jupe plissée, bel ado qui se bat en

costar et déesse super-méchante participent aux joutes. Revu en détail dans nos OTW



voici quelque temps, Evil Zone ne s'adresse pas aux férus de jeux de baston. Sachez que seuls deux boutons de la manette fonctionnent ! Rien à voir avec Tekken 3, par conséquent, mais relativement fun. L'avis de Reyda, notre maître ès jeux de bourre-pifs, très bientôt.

Evil Zone

Console : PlayStation

Éditeur : Titus

Sortie France : juin

Du côté de chez Titus, vol. 2

Superman est-il mort ? On le sait, Titus possède la licence de

Superman sur console. Le jeu prévu sur N64 et montré à l'ECTS n'a pas convaincu Nintendo.



Du coup, le développeur s'attelle, depuis peu, à une version remodelée pour le meilleur. Le héros de Métropolis vivra (sur petit écran), c'est une certitude !

Superman

Console : N64

Éditeur : Titus

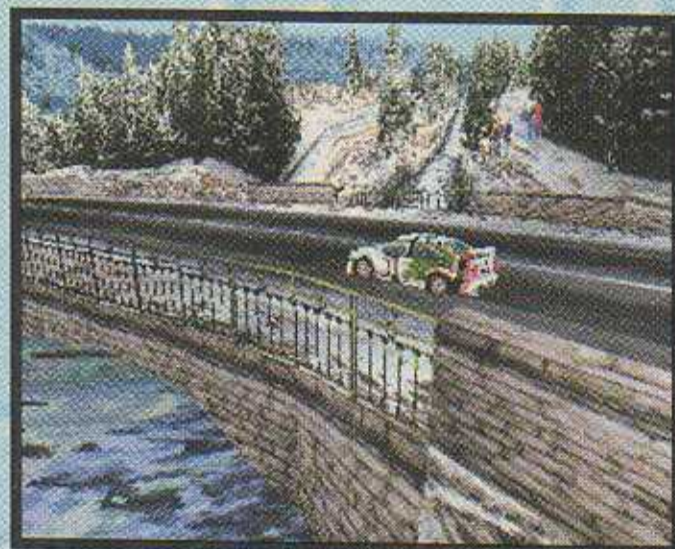
Sortie France : juin

Déferlante de jeux de caisses sur PlayStation...

V-RALLY 2

Après GT Interactive, Electronic Arts, Namco et Sony, c'est au tour d'Infogrames d'entrer en lice pour le meilleur jeu d'automobiles sur console. Les paris sont ouverts...

Chose promise, chose due : V-Rally 2 sur PS sortira avant l'été. Sans doute Infogrames souhaite-t-il rééditer l'exploit de V-Rally (dont les ventes dépassent le million d'exemplaires en Europe, un record) ? Gare, cependant, car le marché a beaucoup évolué depuis. La concurrence est plus rude qu'auparavant. La partie adverse comprend des as du jeu de bolides, à l'image d'Electronic Arts avec Need for Speed 4 et de Reflections/GT Interactive avec Driver (voir



ci-contre). Sans oublier Namco – le pro du pot – qui poursuit, sans relâche, la saga Ridge Racer, avec le dernier (?) volet de la série testé dans ce numéro. La course s'annonce palpitante, d'autant plus que Sony Japon risque fort de créer à nouveau la grosse surprise avec G r a n

Turismo 2. V-Rally 2 sera-t-il à la hauteur, cassera-t-il la baraque ? Soyons chauvins et espérons-le.

Console : PlayStation

Éditeur : Infogrames

Sortie France : fin juin

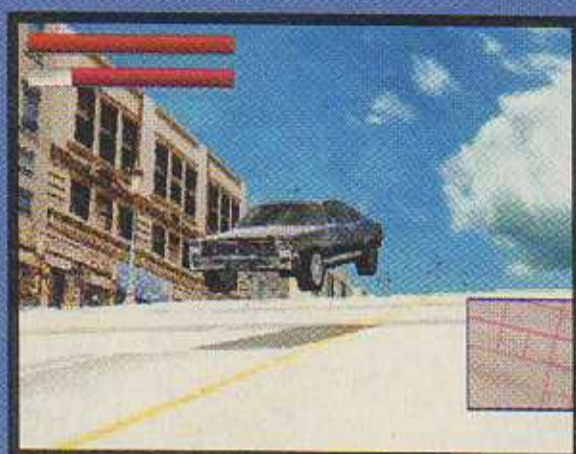
V-Rally 2 en chiffres

- 20 : nombre de bolides officiels à piloter... Et plus si affinités.
- 12 : nombre de pays à visiter à toute vitesse.
- 5 et plus : nombre de types de surfaces différents (goudron, boue, gravier, neige, etc.).
- 4 : nombre maxi de joueurs sur un même écran ou via le link.
- Et surtout : un nouveau moteur 3D pour une meilleure impression de vitesse et des collisions plus spectaculaires. WAWAWOUM !

Les challengers

Driver (Reflections/GT Interactive)

Développé par l'ancienne équipe de Destruction Derby, Driver est une copie conforme, mais interactive, du film les Blues Brothers, célèbre pour ses multiples cascades de bagnoles et ses courses-poursuites. Flic, vous êtes chargé d'infiltrer la mafia. Comment gagner la confiance des malfrats les plus notoires de Los Angeles, New York, Miami et San Francisco ? Rien de plus simple. Au volant de bolides (le jeu en comprend 14), parcourez les rues et récupérez des braqueurs de banque ! Dans le rôle d'un chauffeur de



taxi, roulez comme un dingue pour effrayer un chef de gang ! 44 missions sont au menu des réjouissances. Fun et réaliste (les décors sont des répliques exactes en 3D des mégapoles), Driver

s'annonce cool ! L'originalité du concept, sans doute. En mai chez vous.



Need for Speed 4 (Electronic Arts). Les bolides se succèdent à une allure folle dans cette saga mythique. Mais que fait la police ?

Ridge Racer Type 4 (Namco). Depuis le temps, le développeur de Tekken devrait peut-être songer à renouveler son catalogue...



En attendant GT2...

Plus de

10.000

astuces, solutions, tests
pour PC & consoles
en français

GAME UP

www.GameUp.com

éditeur : MSE

Stop info

Boum dans ta poire !

Ils ne s'arrêteront jamais ! Deux nouveaux softs, mettant en scène les célèbres Bomberman, sont officiellement prévus sur PS. Bomberman Fantasy Race, déjà passé dans les OTW, propose des courses à dos de kangourous (!) et autres créatures. À l'inverse, Bomberman (tout court) est un remake de versions plus classiques avec, en prime, plein de nouveaux persos rigolos. Prêts à bomber tout ce qui bouge ?

Bomberman et Bomberman Fantasy Race
Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : mai



Stop info



Course au menhir décalée

Déception. Fans d'Astérix, nous avons été désagréablement surpris d'apprendre la sortie repoussée du jeu sur PS. Une nouvelle d'autant plus regrettable qu'une bande-annonce du jeu est actuellement diffusée dans les salles de cinéma, où le film cartonne (plus de 7,5 millions d'entrées en France !)... Pourtant, l'éditeur ne désespère pas de surfer sur la vague Astérix, projetant de commercialiser une version colorisée du titre Astérix & Obélix sur Game Boy. Et Idéfix dans tout ça ?

Astérix

Console : PlayStation

Éditeur : Infogrames

Sortie France : mai

Le chiffre qui tue

Selon Sony Computer France, il s'est vendu une console PlayStation toutes les trois secondes, en France, durant les cinq dernières semaines de l'année 1998. Un record historique !

Les Platinum du mois

Bonne nouvelle pour les accros de Crash Bandicoot et de Cool Boarders. Les seconds volets de chaque saga rejoignent la gamme Platinum. Ils seront commercialisés courant avril au prix – modique – de 149 francs. Au regard de la qualité des softs, il serait regrettable de ne pas casser sa tirelire, non ?



Rencontre avec le créateur du Discmonde

TERRY PRATCHETT... VOIT LA VIE EN DISCWORLD NOIR

Studio anglais à l'origine des jeux Discworld sur PS, Perfect renoue avec l'univers délirant de l'écrivain Terry Pratchett.

Discworld noir, leur dernière création, mélange 3D, humour british, héros charismatique et ambiance des films noirs des années cinquante. Enquête.



Ce gars n'est pas tout jeune, pourtant... Terry Pratchett, barbe et cheveux blancs, a écrit des bouquins – pas loin de trente – plébiscités par quantité d'ados. Ce célèbre narrateur, au look très anglais, est à l'origine d'un concept inédit en littérature, le Discworld, appelé Discmonde en français. Késako ? Le Discworld est un univers surréaliste, selon Pratchett :



« Le XX^e siècle, privé des technologies modernes – pas d'électricité, pas même d'énergie à vapeur – où se côtoient les plus étranges bestioles, pour la plupart tirées de la mythologie et des vieilles légendes. » Les amateurs se souviennent probablement de Rincent, magicien



maladroit et héros de Discworld, aventure rocambolesque adaptée sur PlayStation.

Faucon maltais interactif

Si Discworld noir s'inspire librement de l'œuvre de Pratchett, l'action ne prend pas place dans un simili Moyen Âge fantasque.



Le décor, en 3D, est celui d'un film à suspense des années cinquante, où personnages et situations répondent à la logique du romancier. « Les références à *Casablanca* et au *Faucon maltais* ne manquent pas », admettent les développeurs. Le détective privé, héros du jeu, s'apparenterait presque à Humphrey Bogart... Presque, car Pratchett est passé par là, transformant le pseudo-clone de Bogart en flic délire, digne de figurer dans l'un de ses bouquins.

Humour à la Monty Python

Autant dire que l'humour de Discworld noir n'est pas commun. Il fait davantage référence à celui, typique, des Monty Python. « J'apprécie cet humour décalé, confie Pratchett. J'aime ce passage, dans la *Quête du Graal*, où l'un des acteurs dit : "Cet homme doit être roi. Pourquoi ça ? demande un autre.

Un privé pas comme les autres

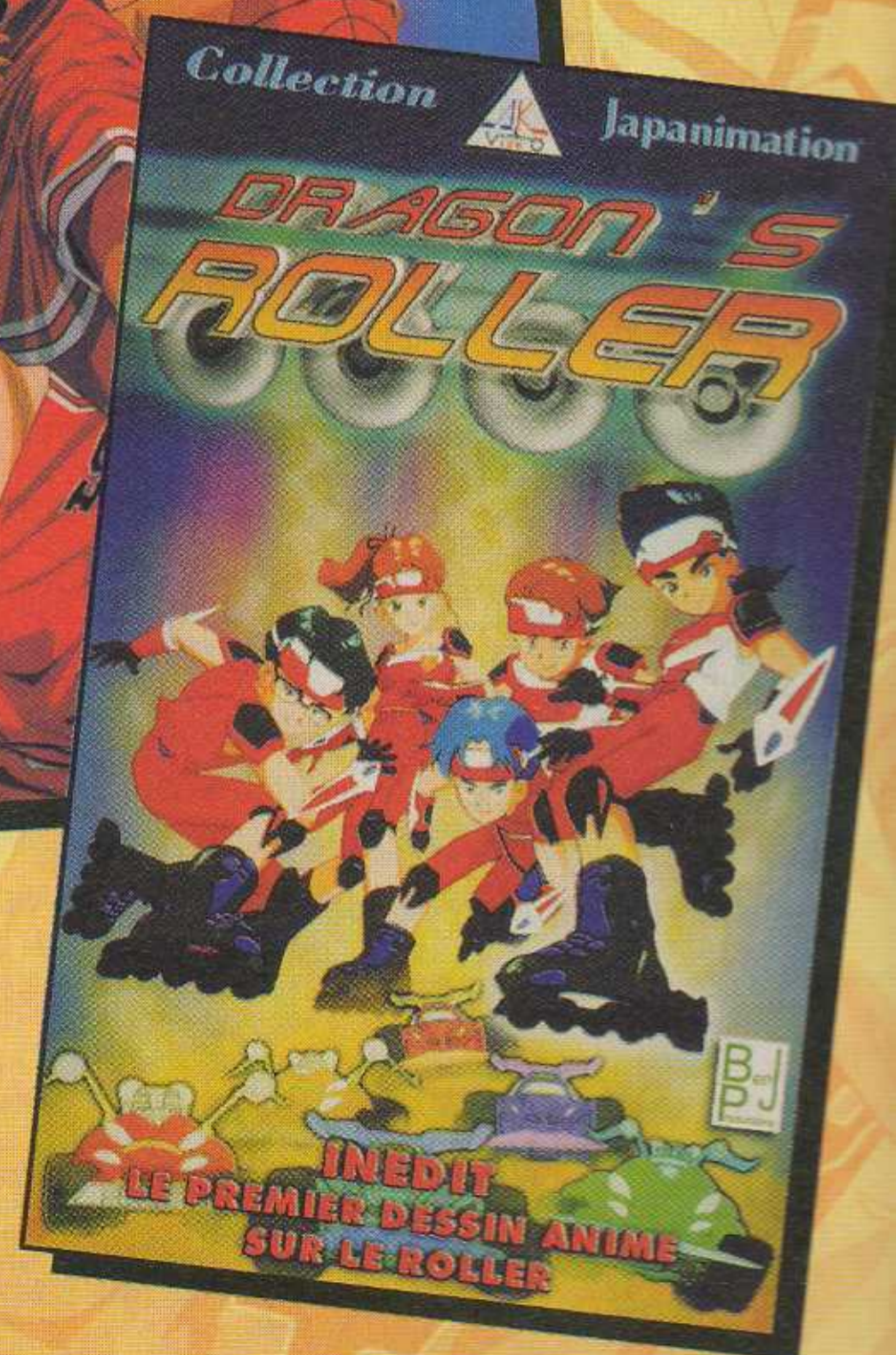
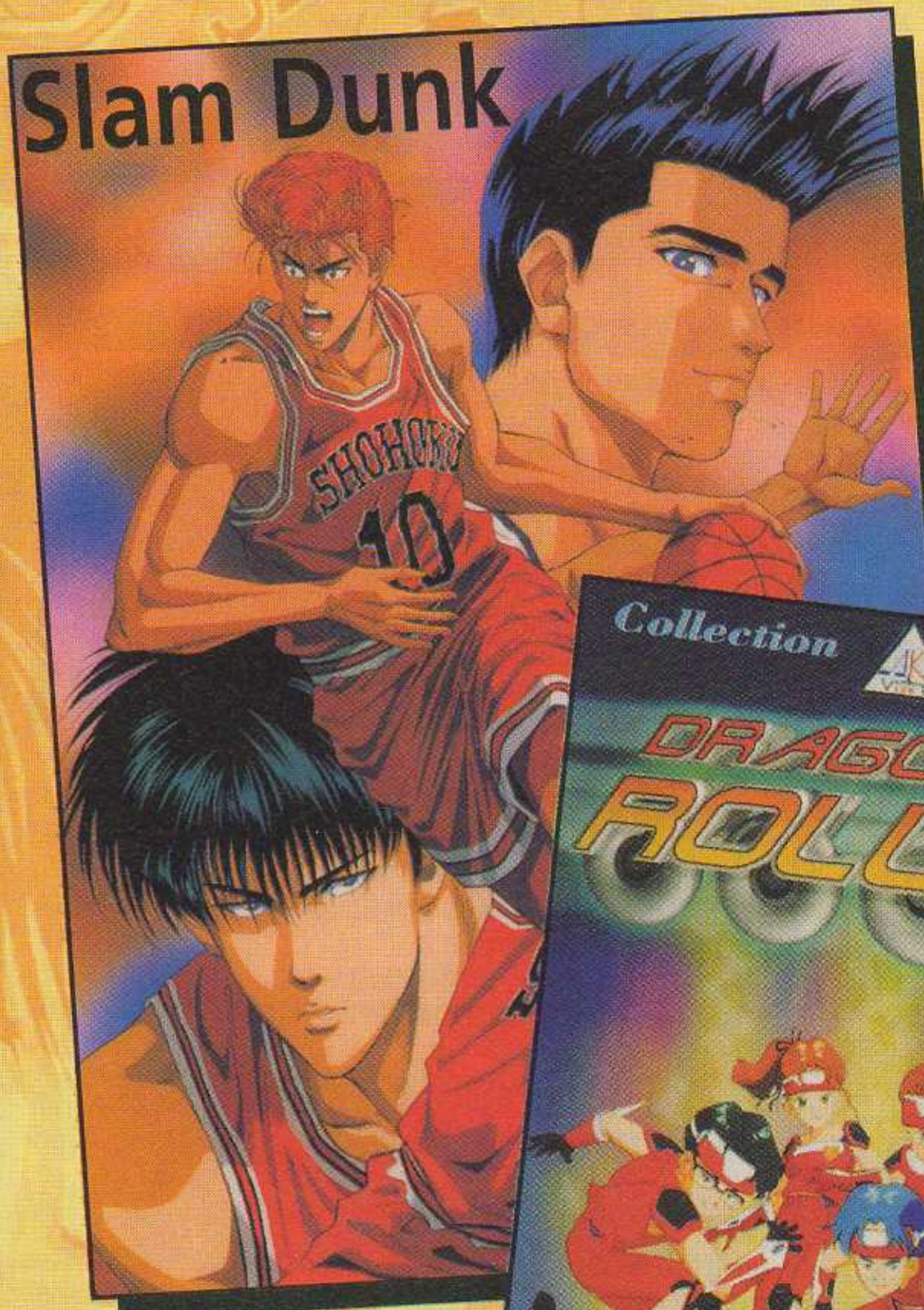
En deux mots... Vous incarnez Lewton, détective privé chargé de retrouver le mari disparu d'une vamp aux formes avantageuses. Naturellement, derrière tout ça se trame un complot d'envergure. Survivrez-vous ? Mystère et boule de gomme.

36.15 Player One

36.15 : 2.23 F la minute

Gagnez des K7 Slam Dunk et Dragon's Roller

Nouveautés
AK Vidéo



Slam Dunk : © 1993 Takehiko Inoue / I.T.Planning, Toei Animation
Dragon's Roller : © 1999 Ben-J - SBS

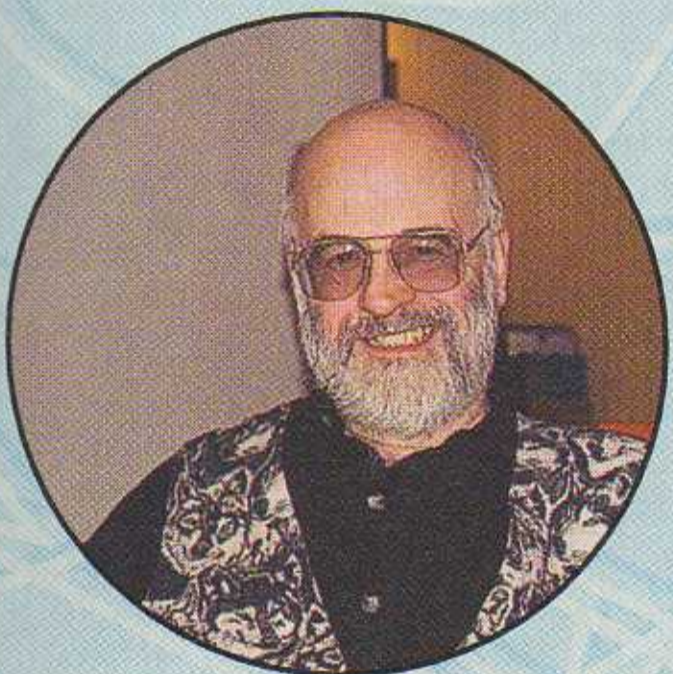


Les fans d'énigmes et de cassette délicieusement tortueux en auront incontestablement pour leur argent.



Parce qu'il n'est pas couvert de merde !" Ah ah ah, on rigole... Au programme, donc, humour caustique, personnages caricaturaux et enquête policière dans les bas-fonds de glauque-ville (voir encadré).

INTERVIEW



Terry Pratchett est à l'origine du Discworld, délire à l'anglaise que l'on retrouve dans Discworld noir.

implication dans la conception de Discworld noir ?

Terry Pratchett : Je n'ai pas beaucoup participé au développement. J'ai modifié les dialogues, apporté mon humour et donné plus de profondeur à certains personnages. C'est tout. [C'est déjà pas mal, en tout cas ! Ndlr.]

PO : De quoi êtes-vous le plus fier ?



Terry Pratchett : Du mélange des genres, le film noir à la sauce Pratchett ! J'aime beaucoup le côté glamour de certains protagonistes. Le héros dégage une aura invraisemblable auprès de la gent féminine...

PO : Sur quoi travaillez-vous en ce moment ?

Terry Pratchett : Sur un nouveau volume de la saga Discworld, sur un livre de cuisine estampillé Discworld... Sans oublier ce long métrage dont on parle depuis longtemps...

Discworld noir

Console : PlayStation

Éditeur : GT Interactive

Sortie France : juin



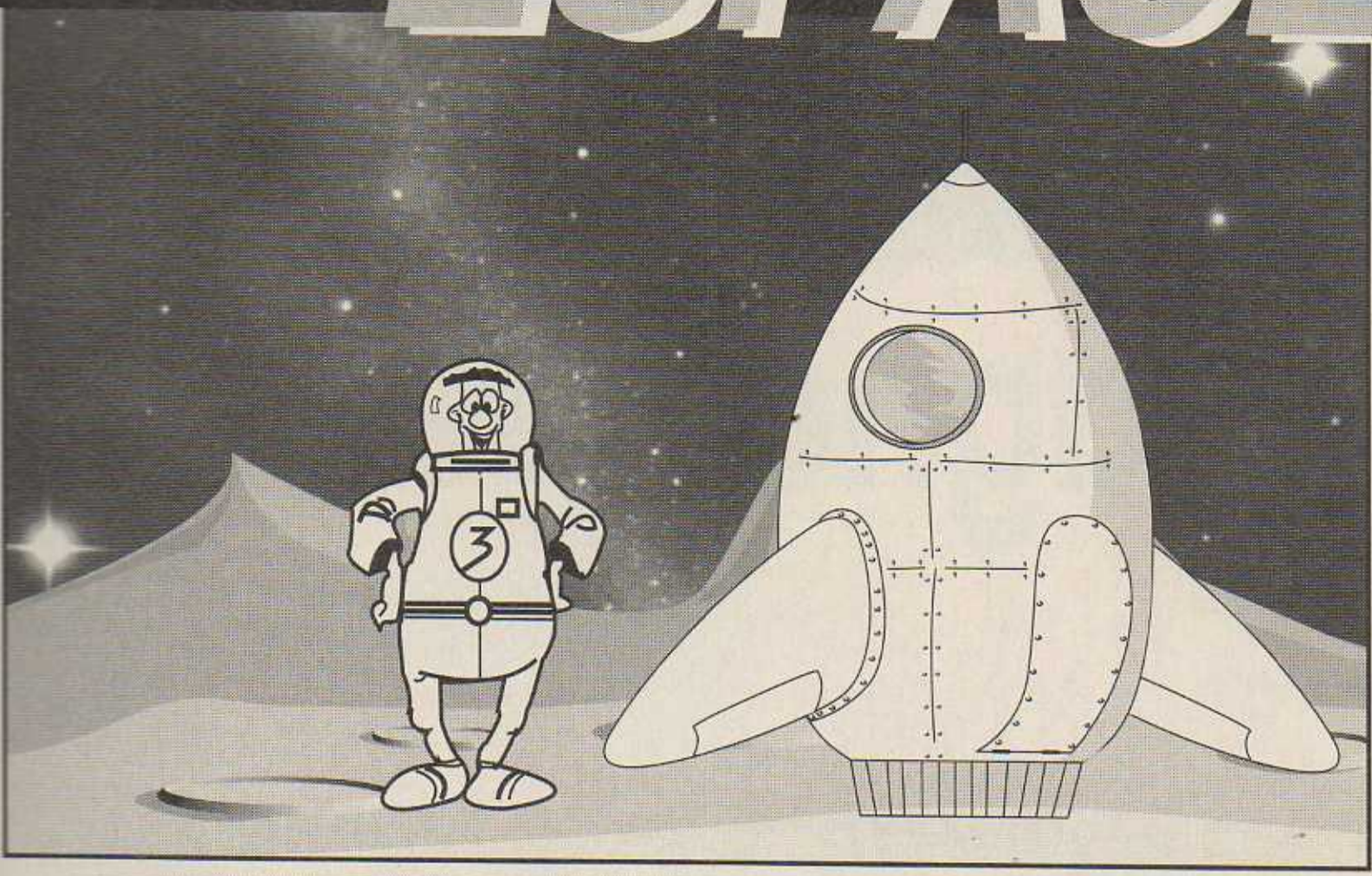
PO : Le Discworld est représenté par une tortue géante, naviguant dans l'espace, sur laquelle reposent quatre éléphants... Vous avez fumé quel genre de moquette pour imaginer un truc pareil ?



Terry Pratchett : La seule fois où j'ai fumé du « tabac exotique », je ne savais plus par quelle lettre du clavier commencer [rires]... Pour créer le Discworld, je me suis simplement inspiré de la religion hindou, puis j'ai brodé.

PO : Quelle a été votre

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	REVOLUTION X (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	99,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA 96 (EUR)	89,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00		
JOHN MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	REALM	99,00
BATMAN FOR EVER	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 LIVRE DE LA JUNGLE	99,00	SUPER BC KID	99,00
LE ROI LION	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	WORLD MASTER GOLF	99,00
POWER PIGGS	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
PREHISTORIC MAN	99,00		
PRINCE OF PERSIA 2	99,00		

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

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
 • ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
 • FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CORPSE KILLER	69,00	SNOW JOB	69,00
DOOM	69,00	SPACE HULK	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE PIRATE	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	STAR BLADE	69,00
HELL	69,00	STATION INVASION	69,00
IMMERCENARY	69,00	STELLA 7	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STRIKER	69,00
IRON ANGEL	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	VIRTUOSO	69,00
PGA TOUR GOLF 96	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
RETURN OF FIRE	69,00	ZNADNOST	69,00
RISE OF THE ROBOT	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	MONOPOLY	229,00
ASTEROID (COULEUR)	249,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BRAIN DRAIN	199,00	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 3	199,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
CASTELVANIA	199,00	ODD WORLD	199,00
COOL HAND (COULEUR)	199,00	PITFALL (COULEUR)	199,00
COUPE DU MONDE 199,00		POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	POP UP	99,00
DISNEY MULAN	229,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	RAT RESERVOIR (COULEUR)	199,00
DUCK TALES	169,00	ROGER RABBIT	169,00
GAME & WATCH GALLERY (COULEUR)	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
GARGOYLES QUEST	129,00	STREET FIGHTER 2	169,00
GEX (COULEUR)	199,00	TAMAGOSHI	99,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TARZAN	129,00
HERCULE	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR 169,00	
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	TRACK N FIELD	169,00
KILLER INSTINCT	169,00	TUROK 2 (COULEUR) 199,00	
KING OF FIGHTER 98	229,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
LE ROI LION	169,00	WWF WARZONE	199,00
LES SCHTROUMPFS (COULEUR)	199,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
MARIO LAND 2	199,00		
MEN IN BLACK (COULEUR)	199,00		

ACCESSOIRES

• ECRAN GB 35,00
 • LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
 • BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 1990 F		MAGICIAN LORD	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	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TWINCLES TALES	199,00
LAST BLADE 2	399,00	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 690 F		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 449F

Jaguar TOUS LES JEUX À 49 F

Tu veux un coup de batte ?

En sus des jeux gores et des Doom-like, Acclaim s'est spécialisé dans les simulations sportives importées des States (foot US, basket de la NBA, etc.). All Star Baseball 2000, sur N64, est un

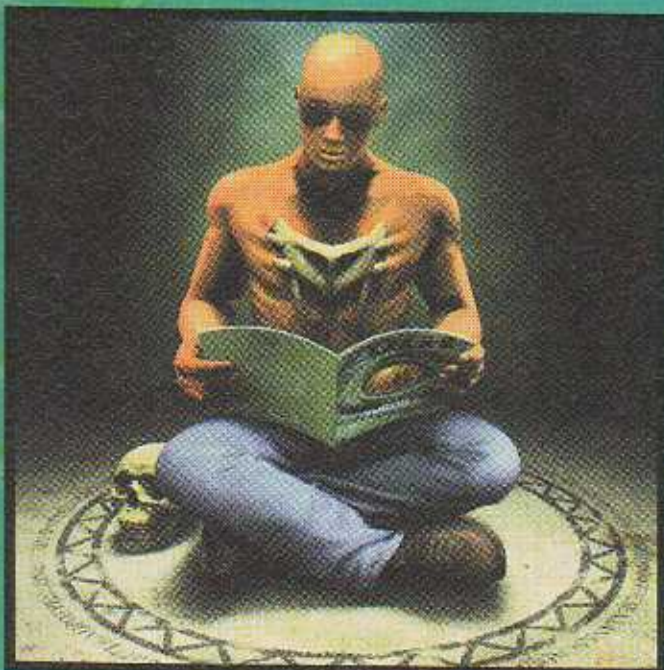


soft qui, graphiquement, en jette un max. Bien que fun et réaliste, on est en droit de s'interroger : trouvera-t-il son public en France ?
All Star Baseball 2000
Console : Nintendo 64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : juin

Marche à l'ombre

Comics américain édité par Acclaim (qui dispose d'un studio de création de BD à New York), Shadow Man mélange magie vaudou et histoires de serial killer. Le héros, un Noir avec un étrange masque incrusté dans la poitrine, adore décapiter ses adversaires avec une pelle. Le jeu, compromis entre Duke Nukem et Tomb Raider, subira-t-il les foudres de la censure ?

Shadow Man
Console : PS et N64
Éditeur : Acclaim
Sortie France : juin



JFG, Perfect Dark, Twelve Tales...

RARE ATTACKS !

Rare Software, développeur phare de jeux N64, prépare un tas de bonnes choses. La preuve par cinq, dates à l'appui.

Les alchimistes de Rare, en Angleterre, bossent sur cinq titres clés prévus cette année sur N64. Dans l'ordre :

1 - Jet Force Gemini. Sortie France : 2^e semestre. Au menu, action, saute-moutons (plateforme) et carton (shoot'em up), le tout dans l'espace



Jet Force Gemini

Perfect Dark



intersidéral. Que la force soit avec toi, Luke !

2 - Perfect Dark. Sortie en France : 4^e semestre. Calqué sur Goldeneye, Perfect Dark cultive le mystère. Les vidéos montrent des extraterrestres à la Roswell et des lieux franchement insolites. Bizarre, vous avez dit bizarre ?

Ninjas au nirvana GOEMON 2

Connu sous le nom de Mystical Ninjas, Goemon 2 arrive sur N64. Un look très nippon et des combats au corps à corps à gogo caractérisent ce jeu réservé aux fans.

Anciennement sur Super Nintendo, Goemon Fight est apparu l'an passé sur Nintendo 64. Rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'action/plateforme mignon tout plein, avec pour héros une tripotée de ninjas au visage poupon. Le scénario n'est



pas d'une grande fraîcheur : une machine à ressusciter les morts est tombée entre de mauvaises mains et il s'agit d'imposer la paix dans le monde. Graphiquement, ce nouvel opus conserve apparemment la touche nipponne responsable du succès de la série. Prions

Twelve Tales



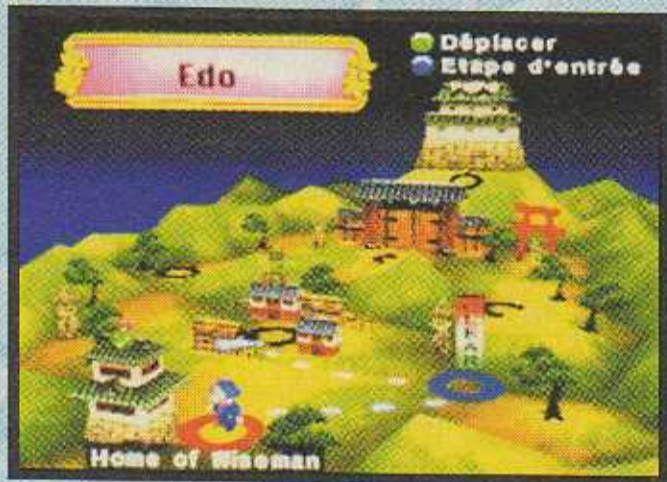
3 - Donkey Kong 64. Sortie France : 4^e semestre. Peu ou prou d'infos ont filtré quant à la version N64 de DKC. On y trouvera des singes, des lianes et des bananes. Attention, jeu simiesque !

4 - 12 Tales Conker. Sortie en France : 4^e semestre. Soft annoncé depuis des lustres, 12 Tales (prononcez « touelve taille ») est un jeu de plateforme avec pour héros un écureuil... casse-noisettes.

5 - Banjo-Kazooie. Sortie France : bientôt. Une rumeur folle court sur le Net, au sujet de cette suite : y seraient cachés des secrets permettant d'aller plus loin dans Banjo-Kazooie ! On y croit fort ! Euh...



Donkey Kong 64



pour que la jouabilité soit au top et que la durée de vie, trop légère dans le précédent épisode, soit à la hauteur.
Console : Nintendo 64
Éditeur : Konami
Sortie France : juin

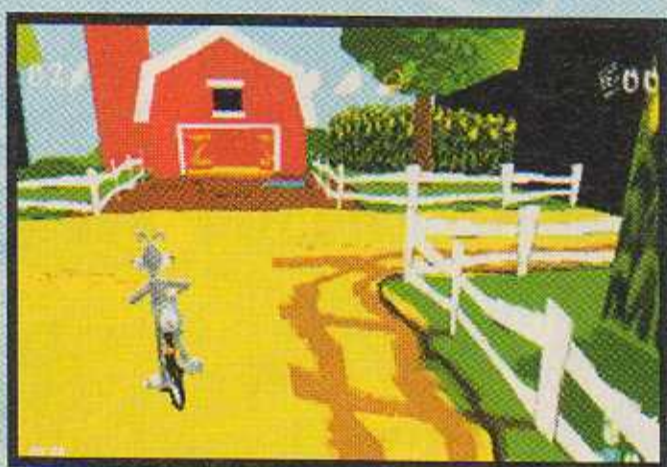
Les carottes sont cuites ?

BUGS BUNNY SUR CONSOLE

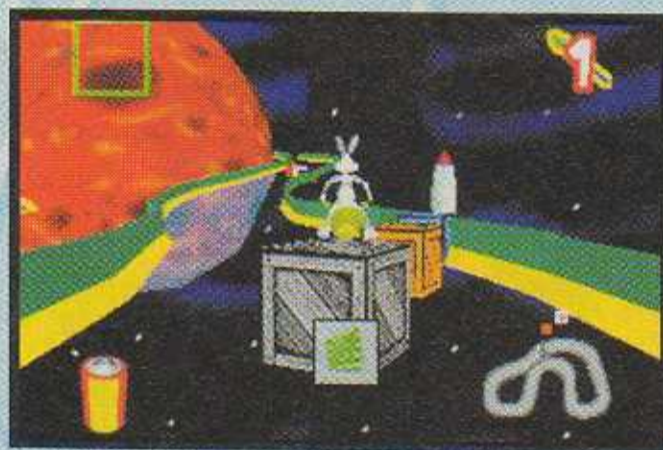
Bugs et ses poteaux les toons sur PS et N64. Le rêve devenu réalité pour des milliers de consoleux, grâce à Infogrames, détenteur des droits à l'échelon mondial.

La célèbre réplique « Quoi de neuf, doc ? » sera prochainement audible sur PS et N64. Bugs Bunny signe son grand retour sur le devant de la scène vidéo-ludique. Pas moins de deux jeux accueilleront la diva des studios Warner, intitulés Bugs Bunny Lost

in Time (PS), jeu de plate-forme, et Looney Tunes Space Race (N64), jeu de courses dans l'espace. La qualité des décors et des animations serait telle qu'elle ne dépareillerait pas dans un dessin animé. Elmer, Daffy, Marvin et compagnie à portée de paddle ? Oui, monsieur.



Bugs Bunny Lost in Time



Looney Tunes Space Race

Bugs Bunny Lost in Time
Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin juin
Looney Tunes Space Race
Console : Nintendo 64
Éditeur : Infogrames
Sortie France : juin

Fox Croc des aliens ALIEN RES. ET CROC 2

Fox Interactive mandate des développeurs pour adapter des films et concevoir des titres inédits.

Fox Interactive annonce deux titres à gros potentiel sur PlayStation. Dans l'adaptation du film *Alien Resurrection*, l'action prend place dans les couloirs de l'Auriga, vaisseau infesté d'aliens et de mutants. Atmosphère angoissante garantie. Dans un autre registre, Fox a mandaté Argo-

naut Software pour le second volet des aventures de Croc. Dans cet épisode, le croco tout mimi part à la recherche de ses parents. Enfin, apprenez que Fox Interactive a signé avec Radical Entertainment (Jackie Chan sur PS) pour la création de titres à inclure dans une gamme sport.



Alien Resurrection

Alien Resurrection
Console : PlayStation
Éditeur : Fox Interactive
Sortie France : fin juin

Croc 2
Console : PlayStation
Éditeur : Fox Interactive
Sortie France : juin



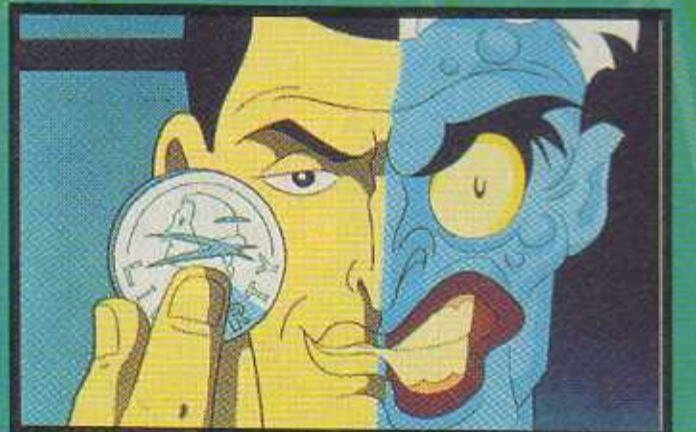
Croc 2

Stop info

Ubi Soft TV

Ubi Soft et la télévision, part. 1

L'éditeur français a annoncé la signature d'un accord de licence avec Warner Bros. Le partenariat porte sur au moins un jeu multi-format inspiré de la série



animée « Les Aventures de Batman et Robin ». L'ambition affichée est de donner une vie interactive aux héros de la série, de Batman à Joker. La sortie du premier titre s'effectuera courant 2000.

Ubi Soft et la télévision, part. 2

Dans le même temps, Ubi Soft, décidément très actif, a entamé le développement d'une série en images de synthèse avec pour vedette leur mascotte Rayman. 13 épisodes sont prévus d'ici à fin 2000. On en piaffe d'impatience...



STOCK

GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RIDGE 4
+ MEMO

369F

PlayStation

790F

790F

toutes les news du mois d'avril !!!

Des tonnes de news !!!
R-TYPE DELTA, STREET FIGHTER ZERO 3,
NEED FOR SPEED 4, SOUL REAVER,
BLOODY ROAR 2,
MARVEL VS STREET FIGHTER ...

NIGHTMARE CREATURES
MICRO MACHINES 64
FIFA 99 ...

STOCK GAMES
4 NOUVEAUX
MAGASINS !!!
SENS - PROVINS
ABBEVILLE
PAVILLONS S BOIS



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

1500 Frs de
jeux achetés
= 200 Frs
de jeux gratuits*
* jeux d'occasion

42 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 M° Cardinal Lemoine 13 Rue des Ecoles 75005 Paris 01 43 55 76 45
ANTONY 29 Av de la Division Leclerc N20 RER B ouvert 7jours/7 de 10h30 à 19h30	01 46 740 300	CLICHY 62 Rue de Neuilly M° Mairie de Clichy
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 RER La Défense
IVRY 2 Place de l'Eglise M° Mairie d'Ivry	01 46 58 72 73	BEAUVAIS Ctre Cml Franc Marché CHAMPIGNY S SEINE 36 Rue Louis Talamoni
SAINT DENIS C C St Denis Basilique 10 Passage de l'Aqueduc	01 48 20 1999	PAVILLONS SOUS BOIS 8 Bis Rue Aristide Briand
Banlieue		
ANTONY 92160 Antony	01 47 56 08 64	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola RER Choisy Le Roi
SAINT GERMAIN 78100 St Germain en Laye	01 49 06 96 08	VERSAILLES Ctre Cml Les Manèges ouvert 7jours/7 - 10H 20H RER C Versailles R.G
IVRY 94200 Ivry-S-Seine	03 44 11 48 10	CLAMART 3 Villa cour Creuse - Rue Pietonne Gare SNCF Clamart
SAINT DENIS 93200 Saint Denis	01 48 82 2000	ENGHIEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains
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
NANTES 9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes	02 40 48 13 14	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane
CARHAIX 5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix	02 98 93 74 64	MARSEILLE 98 Rue Montaigne 13012 Marseille
FORBACH 6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach	03 87 87 13 93	METZ 80 en Fournirue 57000 Metz
LE HAVRE 6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre	02 35 21 40 47	METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz
MARTINIQUE 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France	05 96 73 60 08	EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux
BAYONNE 65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne	05 59 46 13 37	PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau
PROVINS 14/16 Rue Victor Arnoul 77160 PROVINS	01 60 67 68 21	SENS 47 Grande Rue 89100 Sens
MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris	01 43 35 32 10	
GARE DU NORD 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris	01 42 74 43 22	
M° St Paul / Hotel de Ville	01 44 63 02 40	
VERSAILLES 78000 Versailles	01 39 53 30 30	
CLAMART 92140 Clamart	01 40 95 00 86	
ENGHIEN 95880 Enghien Les Bains	01 39 64 36 52	
CANNES 06400 Cannes	04 93 380 900	
NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice	04 93 13 00 10	
AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence	04 42 23 84 84	
REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims	03 26 47 77 78	
BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux	05 56 79 00 51	
RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes	02 99 67 53 10	
ABBEVILLE 9 Rue Jean Jaures 80100 Abbeville (près de la Gare) ouvert du mardi au samedi	03 22 19 04 04	
PROCHAINEMENT SAINT MAUR - LYON		

5%
DE REDUCTION SUR
LES JEUX OCCAZ
EN MAGASIN SUR
PRESENTATION
DE CE COUPON
Valable jusqu'au 30 avril 1999.
Non cummulable sur carte de fidélité.
Hors console de jeu.

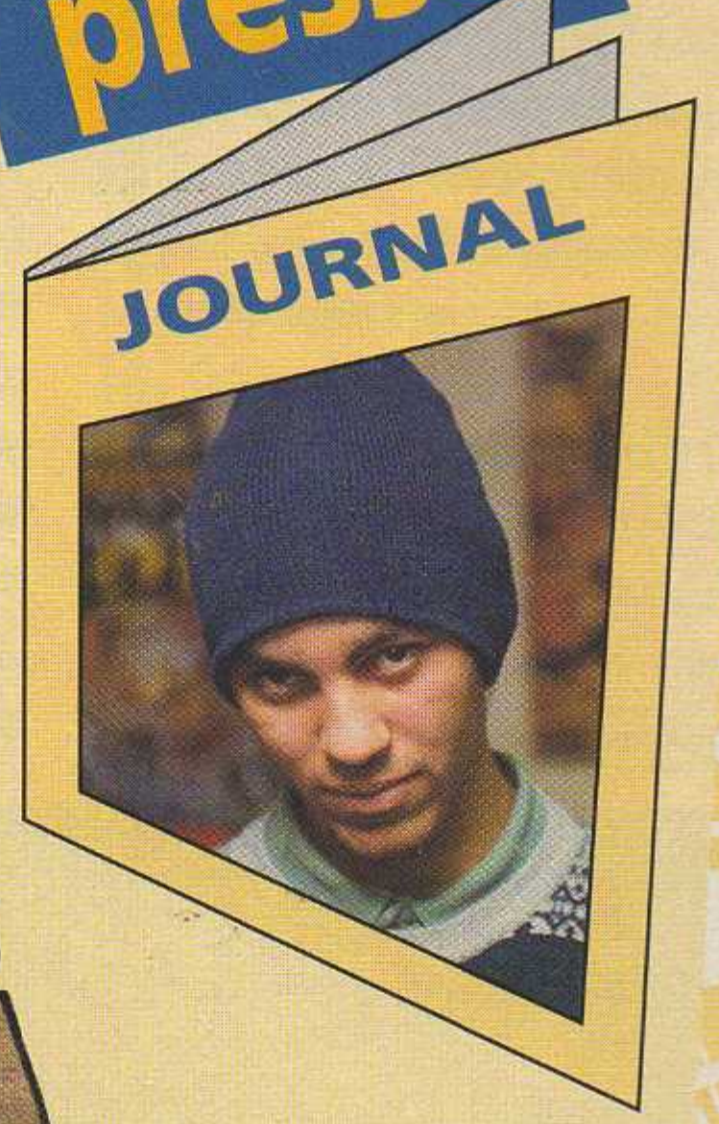


LES MÉTIERS DES JEUX VIDÉO

TV



presse



Comment devenir testeur de jeux vidéo dans la presse à la télé ou à la radio ? C'est à cette question que nous essayons de répondre dans le dossier. Le mois prochain, nous vous parlerons des différents métiers qui participent à la création des jeux vidéo.

part. 1



radio





LE PLUS JEUNE

VOUS EN RÊVEZ TOUS, YAS L'A FAIT!



Yas est devenu pigiste régulier pour « Player One » depuis quelques mois. Il nous explique comment il a su saisir sa chance et en quoi consiste son boulot. Eh, Yas, on est obligé de porter un bonnet pour bosser à « Player » ?

PO : Tu fais quoi précisément à Player One ?

Yas : Je teste des jeux, ensuite je fais des photos, je les trie et j'écris les articles. J'organise mon temps comme je veux, mais si en bouclage on est vraiment à la bourre, on peut travailler toute la nuit. Tu peux te permettre de te lever tard, de temps en temps, mais quand il faut s'y mettre, il faut vraiment travailler à fond.

PO : Comment es-tu arrivé à Player One ?

Yas : Quand j'avais 14 ans, je traînais beaucoup dans la rédaction, suite à un stage que j'avais fait pendant les vacances

scolaires. Après, je continuais à venir le plus souvent possible, surtout le mercredi, et même le week-end. Par ailleurs, c'était tout bénéf, car je pouvais jouer à des softs qui n'étaient pas encore sortis. J'ai commencé à faire quelques trucs pour des journalistes comme Didou ou Bubu. J'ai fait quelques articles que Pedro, le rédac chef, a trouvé pas mal et je me suis lancé. D'ailleurs, cela fait toujours partie de ma stratégie : être présent pour que, quand les jeux arrivent, on ne m'oublie pas. C'est un peu pour ça que j'ai squatté la rédac toutes ces années, pour montrer que j'en voulais.

PO : Quels sont les conseils qu'on t'a donnés lorsque tu as rendu tes premiers papiers ?

Yas : On m'a appris à faire des phrases plus courtes et à bien exprimer ce que je voulais dire. C'est important d'être rapide et d'aller droit au but. Ensuite, j'organise le plan de mon test pour bien cerner ce qui intéresse le lecteur. J'ai appris sur le tas, je progresse au fur et à mesure.

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

Yas : J'étais en BEP de comptabilité. Il faut savoir que, dans ce milieu, il n'y a

pas beaucoup de bacheliers. De plus, beaucoup de ceux qui travaillent à Player sont arrivés par chance. Au début, on m'a pas mal aidé. J'ai dû apprendre à structurer mes phrases, par exemple.

PO : Quelles sont les plus et les moins de ton boulot ?

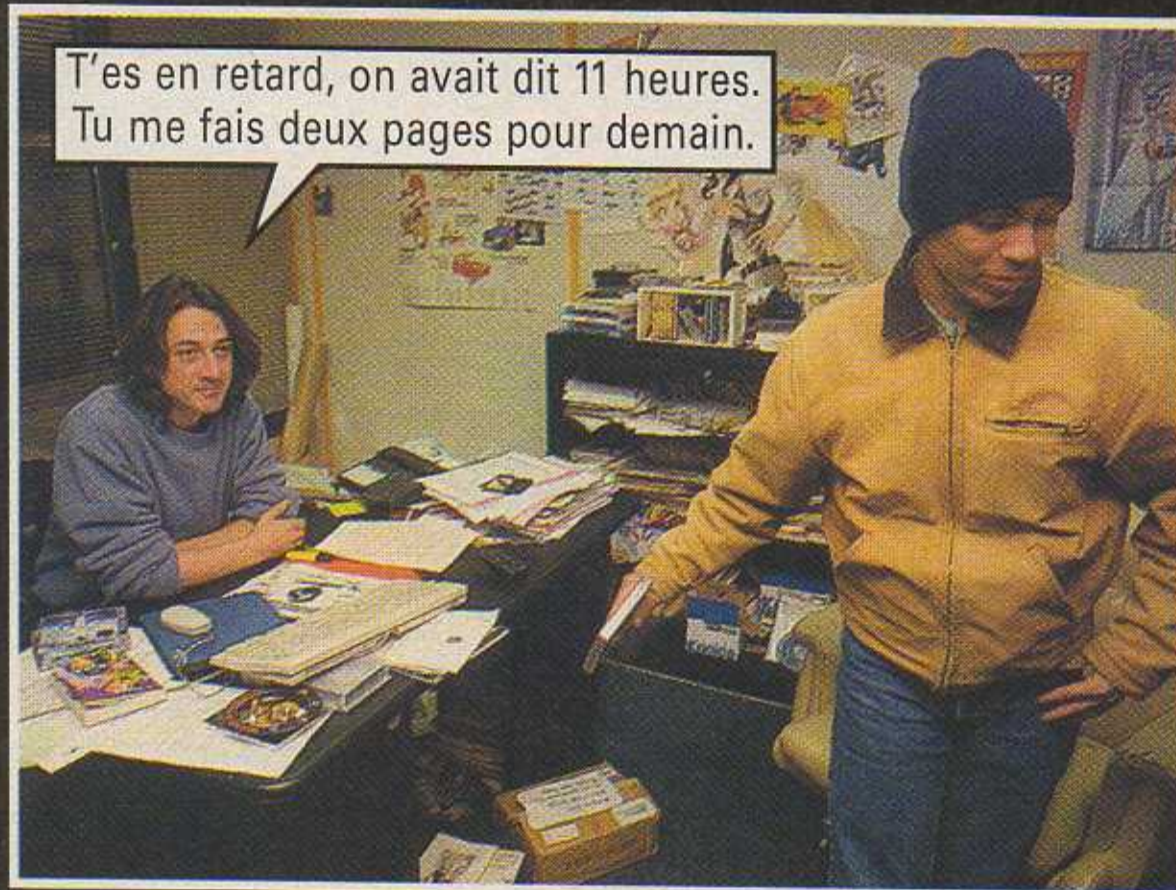
Yas : Le plus positif, c'est que cela me passionne. Il y a plusieurs avantages comme la flexibilité des horaires. Par ailleurs, l'ambiance de la rédaction est plutôt tranquille. Quand tu dois tester

UNE JOURNÉE BIEN ORDINAIRE

Il est environ 12 heures, dehors il flotte. Yas arrive à la rédaction. La journée du testeur de jeux vidéo peut commencer...



Midi, ça va ! Je suis en avance ! C'est cool !



T'es en retard, on avait dit 11 heures. Tu me fais deux pages pour demain.



Je vais me faire une partie de Tekken avant.



La prise Péritel c'est bon... Pour une fois, pas de problème avec le transfo !

sujets des dossiers. En clair, c'est le grand manitou. Yas a enfin son jeu. Il peut commencer à travailler. Première chose, installer la console qu'il trouve dans un désordre établi avec soin depuis des années (c'est l'armoire aux trésors : cinq ou six Play, des N64, trois Dreamcast, des kilomètres de câbles et des dizaines de Paddle...).

Son éternelle bouteille de Coca à la main, Yas fait le tour des bureaux, échange quelques vannes avec tout le monde et commente les derniers résultats de foot avec Stone.

Il se rend ensuite dans l'antre de Pedro, le rédacteur en chef. C'est lui le pilier de la rédaction. Il décide du contenu du journal, de sa ligne éditoriale, distribue les tests, attribue le nombre de pages, choisit les



DOSSIER



TESTEUR



un bon jeu, tu ressens vraiment que tu allies plaisir et travail. Mais, il ne faut pas perdre de vue que c'est un vrai boulot. Je n'ai plus trop le temps de traîner avec mes potes, parce que je viens pratiquement tous les jours à la rédaction, comme pour n'importe quel autre emploi. En revanche, le plus emmerdant, ce sont les périodes de bouclage, pendant lesquelles tu as beaucoup de papiers à rendre et, si tu dois bosser comme un malade, tu n'as pas le choix. Si le gars qui achète un jeu en lisant un de mes tests a l'impression de se faire arnaquer, alors je n'ai pas bien bossé. De plus, parfois tu passes des heures sur un jeu, et là ce n'est plus du loisir, c'est du boulot. Si tu es fatigué, tu n'as pas le choix, il faut quand même continuer.

PO : Est-ce que tu peux choisir de tester les jeux qui te plaisent au sein de ta rédaction ?

Yas : Généralement, quand tu as fais ton trou, on te file les jeux que tu préfères, essentiellement parce que ça te plaît et qu'en plus tu connais bien ce domaine. Je suis assez polyvalent. J'aime bien les jeux de plate-forme, mais je peux jouer à tout.

PO : Penses-tu que le fait de ne pas avoir fait d'études de journalisme te manque ?

Yas : Tu peux t'en sortir sans. À partir du moment où tu sais bien écrire en français et que tu peux pondre un article correct, il n'y a pas de problème. Il faut une bonne dose de passion des jeux vidéo, une très grande dose de savoir-faire, au niveau de l'écriture, et une bonne partie de chance.

PO : Estimes-tu qu'il te reste encore des progrès à faire ?

Yas : Oui, c'est sûr, surtout au niveau rédactionnel. Comme j'ai appris sur le

tas, il n'y a aucune raison que cela s'arrête. D'ailleurs, c'est ça aussi qui me plaît, le fait que l'on continue toujours à apprendre des trucs parce que c'est un métier qui bouge. Le journalisme m'a aussi enseigné à être autonome et à organiser mon temps.

PO : Tu ne te lasses pas des jeux vidéo ?

Yas : Non, parce que c'est une passion. Toutefois, j'ai remarqué que si j'ai passé la journée à bosser sur un jeu, le soir, quand je suis avec mes potes, je n'ai plus vraiment envie de jouer, je suis fatigué. Je ne suis plus dans le même délire qu'eux parce que moi j'ai vu des jeux toute la journée. Mais, c'est tout de même assez rare. Je prends encore du plaisir à jouer chez moi et à garder le côté fun des jeux vidéo.

PO : Quels sont tes objectifs ?

Yas : Pour tout dire, je n'y ai pas

vraiment pensé. Je sais qu'aller faire des reportages ou des interviews, ça me branche. Je verrais.

Âge : 18 ans

SALAIRE

650 F la page. Il faut savoir gérer son argent, car il y a des mois creux durant lesquels il y a moins de jeux à tester.

JEUX PRÉFÉRÉS

Space Harrier Master System

Super Mario 4 Snés

BOF 3 PlayStation.



Yas commence le test, avec l'aide de Chon, histoire de voir ce que vaut le jeu en mode Deux joueurs.

C'est le bordel, son texte ! Va falloir qu'il rebosses dessus.



J'en ai marre, faut toujours que je réécrive !



Françoise, sois pas vinch', c'est de la boulette, ça va faire marrer les mecs !

Non Yas, n'insiste pas, je comprends rien à ce que tu racontes. Désolée.

Question relecture, heureusement que Françoise, la secrétaire de rédaction, est là pour corriger les quelques fautes, remettre le texte en forme et le câler.

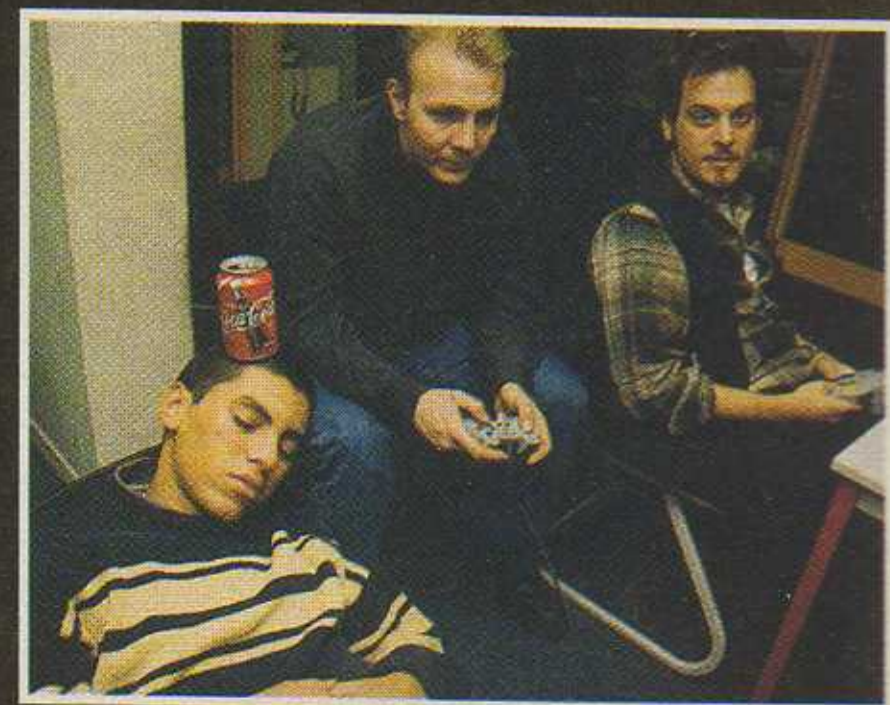


Elle n'a rien voulu savoir ? Elle est dure.

Pas grave. J'essaierai plus tard. Bon, je vais enfin pouvoir me taper un « quegré » et une partie de Duke.

Étape suivante : l'écriture. Pas facile d'être clair, concis, précis et drôle en même temps. Il est un peu payé pour ça après tout... Il faudra alors repasser par Pedro, qui donnera un avis éclairé sur le test et demandera quelques modifications si cela s'avère nécessaire. Une photo qui manque, des légendes un peu longues, une mise au point avec Voto, un des maquetistes, s'impose afin d'harmoniser la page...

Ouf ! Le test est bouclé, on peut enfin se détendre. Eh, Yas, réveille-toi, y'a un jeu qui vient d'arriver pour toi !





CHOISISSEZ LE PROGRAMME

Matt Murdock. Ce nom ne vous est pas inconnu puisque cela fait des années que ce fou sévit dans les pages de « Player ». De son vrai nom Patrick Giordano, il est à la tête des programmes de Game One, première chaîne de télévision au monde consacrée aux jeux. Alors, Matt, pas trop dur d'être chef ?

PO : En quoi consiste le métier de directeur des programmes ?

Patrick : C'est organiser l'ensemble, savoir ce qu'on va faire comme programmes, quels jeux vont être mis en avant, de quels événements on va parler, quelles interviews on va faire. Je décide aussi de la couleur de l'antenne, c'est-à-dire de savoir dans quel sens on va, quels clips seront les plus diffusés et je m'occupe de la ligne éditoriale.

PO : Comment est née l'idée de cette chaîne ?

Patrick : C'est la première chaîne au monde consacrée aux jeux vidéo. Canal Plus a toujours été très en avance dans le domaine du multimédia, des nouvelles technologies, de l'informatique, des jeux vidéo et Internet. Forcément, au moment où l'association

avec Infogrames est devenue plus précise, ils se sont lancés dans l'aventure d'une chaîne dédiée aux jeux.

PO : À qui s'adresse cette chaîne ? Aux adolescents ?

Patrick : À tout le monde. C'est-à-dire aux joueurs purs et durs, qui trouveront des critiques de jeux, des préviews, de l'arcade. Mais on essaie aussi de s'adresser aux gens qui sont occasionnels dans ce milieu, notamment en s'ouvrant sur d'autres univers : BD, science-fiction, cinéma, musique, sport. De plus, on est multiformat : console et PC. En fait, nous sommes une chaîne généraliste sur le jeu vidéo. Pour moi, nous sommes une chaîne familiale. L'important c'est de ne pas dire n'importe quoi. C'est pour cette raison qu'il est important que cette chaîne soit faite par des gens qui aiment les jeux.

PO : Comment recrutes-tu un testeur et que lui demandes-tu ?

Patrick : C'est assez complexe. On lui demande de jouer aux jeux, donc d'aimer ça, même s'il n'est pas nécessaire d'exploser tous les jeux. Moi, par exemple, je déteste les jeux compliqués, alors que je suis un consommateur effréné. En revanche, il faut porter une critique objective sur le jeu. Il faut aussi savoir écrire. Même si c'est un langage parlé, cela doit tout de même être du français. Par ailleurs, le testeur doit savoir monter ses images.

PO : Que conseilles-tu aux jeunes qui sont intéressés par ce job ?

Patrick : La curiosité, c'est primordial. Il faut toujours chercher à en savoir plus. Ensuite, il faut faire son propre journal, son émission avec ses petits moyens. Il ne faut rien attendre des gens.



Âge : 37 ans

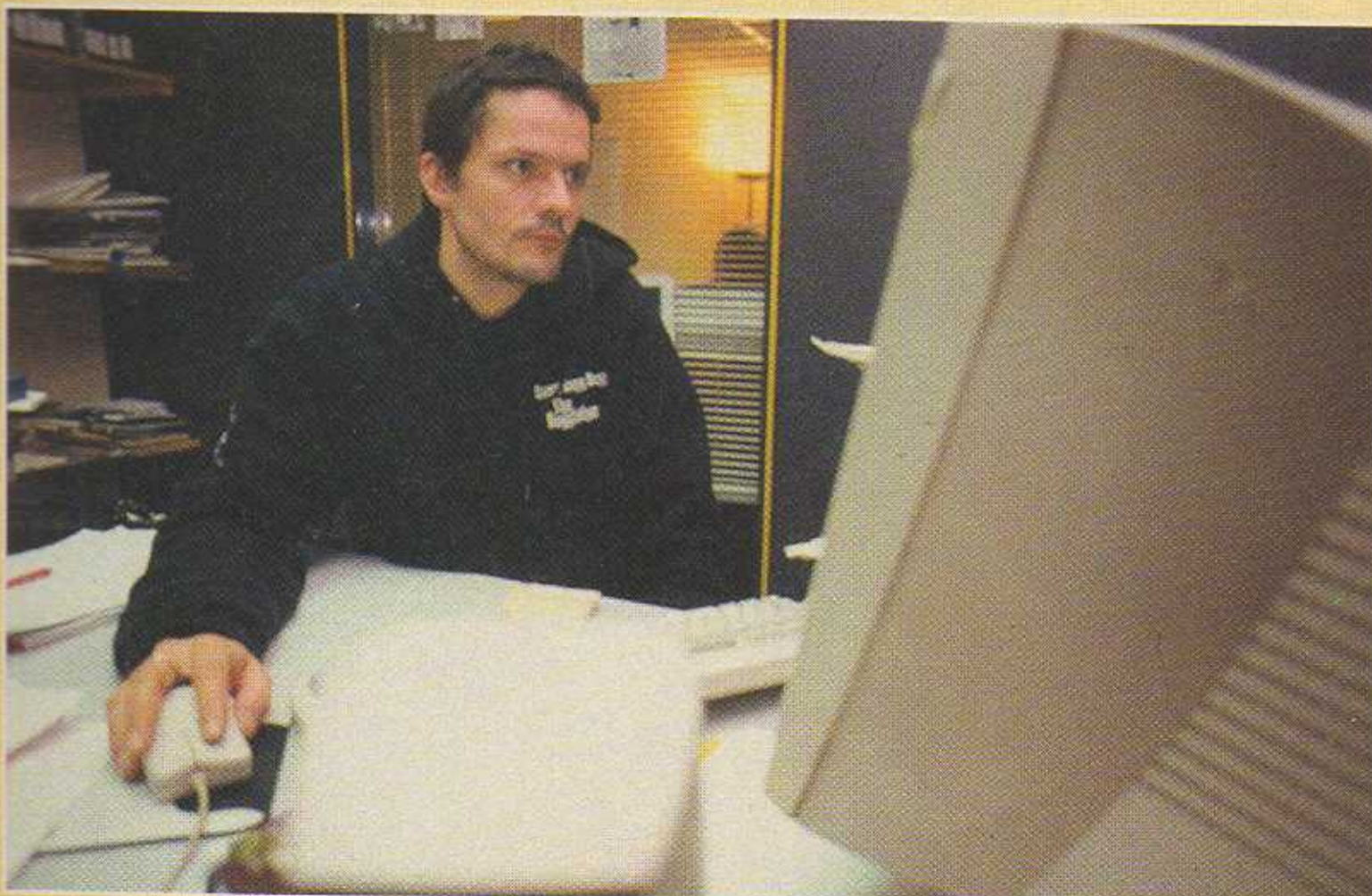
SALAIRE
entre 20 000 et 30 000 F.

JEUX PRÉFÉRÉS
Zelda toutes consoles confondues
Sim City toutes consoles confondues
Road Rash toutes consoles confondues.



Game One est la première chaîne de télévision au monde consacrée à 100 % aux jeux vidéo. Diffusée 24 h/24, 7 j/7, elle est disponible sur Canal Satellite et est distribuée par plusieurs opérateurs de câble numérique. En Europe, elle est

visible en clair sur Astra. Vous pourrez voir des clips de jeux, des news toutes les heures, un top des 10 meilleures ventes dans chaque pays d'Europe, Game Play (mélange de tests, préviews, import et tips), Level One (présentation du premier niveau d'un jeu) et Focus (un thème abordé en fonction de l'histoire des jeux). Elle se démarque aussi par un habillage speed et coloré, fait par une boîte de designers fous, E. Motion, deuxième prix de l'habillage télé à Imagina.





TÉLÉGÉNIE !

Marc Lacombe est testeur de jeux vidéo pour Game One, où il anime aussi l'émission Level One. Mais, ce n'est pas tout, Marc écrit de temps à autre pour le « Monde Multimédia ». Il passe quelquefois sur Europe 2, et se retrouve parfois chez Gildas dans Un autre journal. Gros plan sur son métier.



Âge : 32 ans

SALAIRE

11 500 F net sans travailler le mercredi.

JEUX PRÉFÉRÉS

**Bomberman Snes
Mario Kart Snes et N64
Goldeneye N64.**

Level One est diffusée le lundi, mardi, jeudi, vendredi et dimanche à 19 heures, le mercredi à 17 heures et le samedi à 18 heures.

PO : Marc, peux-tu nous expliquer ton boulot de testeur pour la télé ?

Marc : Tu joues à des jeux en essayant d'aller le plus loin possible pour t'en faire la meilleure idée possible. Une fois que c'est fait, il faut retranscrire ce que tu as vécu, le principal argument à faire ressortir étant de savoir s'il faut l'acheter ou pas. Il faut donc passer en revue chaque point du jeu, de façon agréable, avec humour, pour que ce ne soit pas un listing rébarbatif. Quand j'écris mes textes, je m'adresse à mes copains. L'écriture presse et télévisuelle est vraiment différente. Dans la première, tu as le temps de faire des belles phrases, bien construites, un texte très structuré. À la télé, il faut aller plus vite, utiliser un langage correct mais parlé. Voilà, en gros, l'essence de mon travail.

PO : Comment es-tu arrivé à cette place ?

Marc : J'ai fait des études de communication. La dernière année, je n'avais que trois heures de cours par semaine. Je me sentais parasite, alors j'ai voulu bosser. J'ai acheté *Micro News* dans lequel il y avait une petite annonce demandant des rédacteurs. J'ai envoyé un CV et un test à blanc. Ça leur a plu, ils m'ont donc convoqué et, quelques mois plus tard, j'ai été engagé pendant 2 à 3 ans. Ensuite, je suis allé chez *Tilt*, *Consoles Plus*, *Player One*, *PC Player*. Puis, par relation et copinage, parce que ce milieu est petit, je suis entré à C :, qui s'est transformé en Game One au bout d'un an et demi.

PO : Quelles sont les trois qualités qui font la différence ?

Marc : Il faut vraiment aimer ça, et non pas le faire parce que c'est un marché porteur ou quoi que ce soit d'autre. Il faut savoir retranscrire son enthousiasme. La partie écriture est très importante. D'ailleurs, pour moi, c'est ce qui m'éclate le plus.

PO : Que conseillerais-tu en priorité à quelqu'un qui veut se lancer dans ce boulot ?

Marc : Je lui conseillerais d'écrire à des magazines qu'il aime bien en envoyant un test complet. Il faut bien montrer que tu es prêt à commencer demain matin. Il faut respecter le calibrage du magazine, les notations, pour qu'à la limite si le mec veut publier ce test il puisse le faire. Il faut être béton sur la forme comme sur le fond.

Le parcours d'un testeur télé : jouer, saisir environ une heure de jeu afin d'en ressortir les meilleures images, les monter, écrire un texte puis l'enregistrer en voix off.





LES JEUX À L'ANTENNE



La radio aussi parle des jeux vidéo. « Player One » a rencontré Nicolas Beuglet, qui travaille sur Fun, et Arnaud Chaudron sur RTL. Nicolas Beuglet anime tous les jours, sur Fun Radio, une chronique d'une minute sur les jeux vidéo, mais aussi un talk magazine sur Fun TV.

PO : Comment as-tu commencé dans le métier ?

Nicolas : Au départ, je ne me destinai pas du tout au journalisme. J'ai commencé par faire une école de commerce. Un jour, on m'a proposé d'écrire un article dans un journal. J'ai adoré le faire et les gens ont aimé ce que j'ai écrit. J'en ai écrit d'autres et j'ai compris que c'était ce que je voulais. J'ai tout fait, dans cette école, pour me constituer un bagage journalistique. À la sortie, en plus de mon diplôme, j'avais aussi des preuves crédibles pour pouvoir devenir journaliste. Un jour, j'ai eu envie de proposer mes articles à la radio. Je suis donc allé voir plein d'antennes locales, dont Europe 2, à Lille, et, de fil en aiguille, j'ai connu quelqu'un qui travaillait à Fun Radio. J'ai fait un stage au sein de la rédaction pendant six mois, non rémunéré, durant lequel ils m'ont fait passer quelques épreuves et des tests. À la fin du stage, ils m'ont embauché. J'ai alors fait les semaines, les matins, les week-ends, bref tous les créneaux. Quand ils m'ont recruté, ils m'ont

demandé ce que j'aimais et ce que je pensais pouvoir faire mieux que les autres. J'étais passionné de jeux vidéo et d'informatique, donc ils m'ont confié cette chronique.

PO : Comment es-tu tombé dedans ?

Nicolas : J'ai commencé avec la vieille génération d'ordinateurs. Je ne me suis mis sur console qu'à la sortie de la Saturn. Après, forcément, j'ai acquis toutes les autres. Je me suis rendu compte, au fur et à mesure que je faisais ce métier, que j'aimais peut-être encore plus parler des jeux vidéo qu'y jouer. J'adore faire partager ma passion aux autres. Encore par-dessus ça, ce qui m'éclate vraiment, c'est de parler de ce qu'il y a autour des jeux vidéo, les making off, la promotion. C'est tout ce genre de petites infos qui gravitent autour des jeux qui me branche principalement.

PO : Quelles sont les trois qualités premières pour faire ce métier ?

Nicolas : Pour la radio, je pense que le premier talent, c'est d'avoir de l'imagination. On n'a pas d'images et il faut tout de même les faire naître dans la tête des gens. Avec un ou deux sons, je peux faire passer une image formi-

dable. Deuxièmement, la clarté et une bonne élocution sont importantes. Troisième point, je crois qu'il faut dire vraiment ce qu'on pense sans être démagogue, parler comme si l'on s'adressait à un pote. Ce qui ne veut pas dire être vulgaire, mais ne pas prendre trop de précautions.

Arnaud Chaudron a présenté, pendant trois ans, une émission sur les jeux vidéo et l'informatique d'une heure sur RTL. Aujourd'hui, il est devenu le monsieur Multimédia de la première radio de France.



PO : En quoi consiste ton boulot ?

Arnaud : Je travaille à RTL où je m'occupe de tout ce qui concerne l'informatique et le multimédia. J'ai deux créneaux : j'interviens dans le journal de 18 h 30, une ou deux fois par mois, pour une rubrique qui s'appelle Tendances, dans laquelle je présente des nouveautés ou des jeux un peu novateurs. Je passe aussi le matin où je traite de sujets très courts, plutôt grand public.

PO : Quel est ton cursus ? Pourquoi t'être spécialisé dans les jeux vidéo ?

Arnaud : À la base, je suis passionné

d'informatique et pas du tout journaliste, comme beaucoup de gens de ce milieu. En fait, c'est atypique dans la mesure où je faisais du droit avant. Je suis tombé dans la presse des jeux vidéo et PC parce que j'aime ça. Coup de chance, je n'étais pas trop mauvais en français. J'ai donc pu bosser dans la presse écrite pendant plusieurs années. À la suite d'opportunités, j'ai réussi à mettre un pied dans le monde de la radio. J'ai fait un peu de télé. Même si ce sont des métiers complémentaires, tu n'as pas la même façon d'aborder les choses. Dans la presse écrite, tu peux décrire un jeu en quatre pages, aller vraiment au fond des choses. À la radio, tu survoles un peu, car, si tu es trop technique, tu perds les auditeurs. C'est véritablement de la chance si j'ai réussi à arriver jusque-là, dans la mesure où c'est une rencontre de personnes, à un moment donné.

PO : Quelles sont les trois qualités d'un bon journaliste radio surtout spécialisé dans les jeux vidéo ?

Arnaud : Il faut bien savoir en parler, ne pas avoir peur du micro, sinon ça bloque les idées, et être un passionné. Si on a vu quelque chose d'extraordinaire et que cela nous passionne, on arrive toujours à le faire passer aux autres. À la radio, comme on n'écrit pas vraiment les papiers, parce qu'il faut pouvoir réagir tout de suite en fonction des gens, il faut vraiment connaître son sujet à fond.

Âge : 24 ans

SALAIRE

8 000 F brut.

JEUX PRÉFÉRÉS

Resident Evil PSX

Half-Life PC

Metal Gear Solid PSX.

Fun Attitude est diffusée

tous les jours à 12 h 30

sur Fun Radio. Il anime un

talk magazine sur Fun TV.

tous les jours à 18 h.

Âge : 26 ans

SALAIRE

500 F brut pour un papier.

Entre 20 000 et 30 000 F

pour une émission.

À négocier.

JEUX PRÉFÉRÉS

Metal Gear Solid PSX

Zelda N64

Ridge Racer 1 PSX.

Il intervient deux fois par

mois, dans le journal de

18 h 30, et irrégulièrement

à 9 h 30.



NOUVEAU!



Dans ton CD

- MANAU
- LÂÂM
- JENNIFER PAIGE
- TARKAN
- PASSI
- LOÏS ANDRÉA
- SASH
- MODERN TALKING
- 1,2,3 SOLEILS
- 666
- FAUDEL



DANS LE CD :

Manau
Lââm
Tarkan

FAUDEL
JENNIFER PAIGE
MODERN TALKING
PASSI

DOSSIER B.O.F.
LES REPRISES
LES NOUVEAUTÉS

N°1
PLAYLIST

LE N°1
Le CD et son livret
69^F



VERSION ORIGINALE

PLAYLIST

18 TUBES

- MANAU • LÂÂM
- JENNIFER PAIGE
- TARKAN • PASSI
- LOÏS ANDRÉA • SASH
- MODERN TALKING
- 1,2,3 SOLEILS • 666
- FAUDEL...



CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Hé ! les gars, vous devenez de plus en plus pros. J'ai trouvé, ce mois-ci, des fanzines de très bonne qualité et bourrés de bonnes idées ! Cela dit, vous êtes encore nombreux à ne pas prendre trop de risques et à suivre la même ligne éditoriale que les magazines nationaux. Soyez plus proches de vos lecteurs. A bon entendeur !

Salut Samy,

Tu as raison, ton fanzine, PAD, s'est un peu amélioré. J'ai cependant quelques remarques à te faire. Tu devrais harmoniser la maquette de tes tests : pavés de notes identiques, même typo pour le texte. Au point de vue rédactionnel, c'est sympa dans l'ensemble, mais tes tests ne sont pas assez fouillés. Tu racontes le scénario, tu parles des scènes cinématiques, mais on a l'impression que, toi-même, tu n'as pas vu grand-chose du jeu. Il est bien, en effet, de faire quelques blagues, mais fais attention où tu les places, parce que, souvent, elles sont en plein milieu d'une phrase et l'on perd le fil de l'article. Bonne chance pour le troisième !

PAD

Playstation - Saturn - Nintendo 64 - Dreamcast



TESTS:

Sonic Adventure
Rival School
Abe 2
...

PREVIEWS:

Métal Gear Solid
Final Fantasy VIII

8 Frs

n°2

Pour obtenir PAD, envoyez 8 F à : PAD, 17, rue du Moulin 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin.

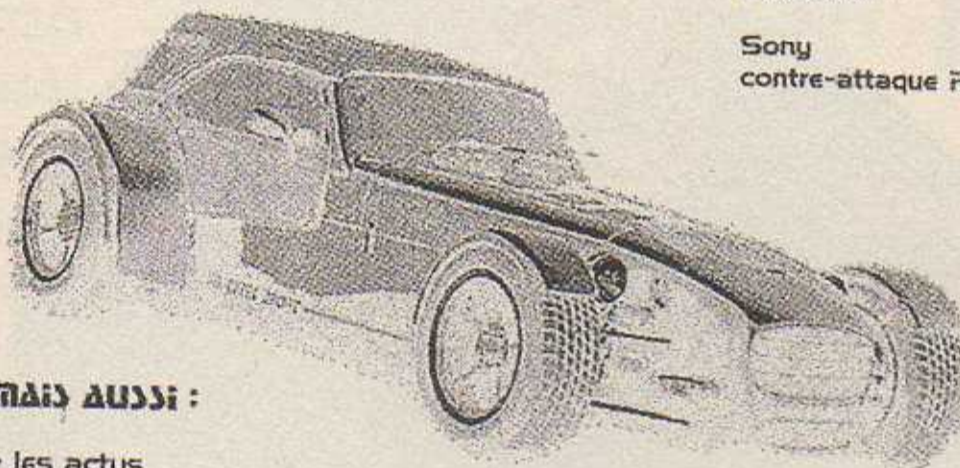
PLAYSTATION

你京東節 屆時來節民 FEBVRIER 1999 N°6

Ridge Racer Type 4 :
le test en avant première !

DOSSIER :

Sony
contre-attaque P



MAIS AUSSI :

- les actus
- le volant Act Labs
- les dessins
- les cadeaux



TESTS :

- Toca 2
- Libero Grande
- X-Games Pro Boarders
- Parasite Eve (U.S)
- Coupe du monde 98
- Rival Schools



Cher Franck,

Je commence par quelques petits reproches et, ensuite, je répondrai à tes questions. Tu continues à faire la même erreur, c'est-à-dire à changer la taille de tes caractères en milieu de texte. Choisis une taille une fois pour toute pour chacune de tes rubriques. De plus, il faut encore que tu fasses un effort avec les justifications de

tes lignes. Tu te retrouves trop souvent avec un mot aux lettres très écartées pour tenir sur une ligne entière : c'est assez laid. Quant à ton papier sur « Comment faire un fanzine », je te trouve un peu gonflé, car, ça sent la repompe à plein nez (j'ai vaguement écrit un article là-dessus...). Passons, maintenant, aux questions. En ce qui concerne les cartes d'acquisition, je te livre les réponses que m'ont données Christophe et Laurent, les pros du PC. Tu as le choix entre la Miro DC10 (1600 F environ), la Rainbow Runner G Série de Matrox (1200 F environ) ou la Marvel G200 de Matrox, qui, en un élément, regroupe une carte 3D, 2D et une carte d'acquisition (1 990 F). Pour devenir journaliste, visiter les rédactions n'est vraiment pas le plus important. Cela dit, tu peux passer nous voir un jour, à la condition expresse de téléphoner avant, afin de ne pas tomber en période de bouclage (gens énervés, Mac qui volent, cadavres de pigistes étalés un peu partout... L'horreur !). À ciao !

Si vous voulez recevoir PlayStation Move, envoyez 10 F + 1 timbre à Franck Perret, 7, av Charles-Lévadé 14390 Cabourg.

Bonjour à toi, Xavier,

Comme tu me l'as gentiment demandé, j'ai présenté ton fanz, *Old Spirit*, aux maquettistes. Voici, en bref, quelques-unes de leurs réactions :

Voto : « C'est une bonne idée les annotations en rouge ! » Non ! Je crois que ce sont ses corrections...
Voto, à nouveau : « Il a compris un paquet de trucs, ce mec. J'aime bien son encadré de notes. C'est vraiment pas mal. Même le scotch de la reliure est posé avec soin. » Jean-Marc : « Oui, c'est bien. C'est clair, simple, mais très bien réalisé. Il a quel âge ? Il bosse dans une boîte de pub ou quoi ? » J'aimerais que tu m'en dises un peu plus sur le matériel que tu utilises. De plus, je crains qu'avec le nombre de photocopies ou sorties imprimante couleur que tu vas faire, plus ce papier d'extrêmement

bonne qualité, le prix soit excessif. Évidemment, inutile de te préciser que, dans le numéro 1, il est impératif que ce soient tes propres textes et non pas des copies d'articles parus ailleurs. Bon courage, et envoie le prochain avec tous ces renseignements.

Old Spirit

AkD Prod. - Janvier & Février 99 - N° 0



Hello Antoine,

Ton fanzine, *Consolophiles*, est très bien construit. Qui plus est, ce qui est rare, il tient aussi bien la route dans la conception que dans l'écriture.

Chaque info donnée est nouvelle, intéressante et bien trouvée. La ligne éditoriale est simple mais efficace : tests, news, musique, BD. Très bonne idée, le point sur quelques boutiques. C'est ce genre de petit plus qui rend un fanz' plus proche de ses lecteurs que ne peut le faire un mag national. En plus, et c'est ce que j'aimerais voir ressortir dans les fanzines, chaque rédacteur a sa propre personnalité et l'exprime bien dans chacun de ses textes. Seule petite remarque : vous devriez, peut-être mettre le classement vers la fin, car il est un peu rebutant à lire et ce serait dommage que vos lecteurs

terminent sur une mauvaise impression. Si vous voulez que les gens vous envoient leur propre sélection, un appel au peuple serait le bienvenu. Bon courage, les gars, et continuez dans ce sens !

Pour obtenir *Consolophiles*, envoyez 13 F à Antoine Ullman, 8, rue d'Alsace 92300 Levallois-Perret.

Consolophiles

Le fanzine qui ne paie pas de mine

numéro 3 - 12.99



17 tests !

1080° Snowboarding, Shining force 3, Medieval...
Et des news en abondance

Parasite eve
Squaresoft nous régale !

Rivals school,
le test, la soluce !

LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT

● Rémi Le Gall, 15 ans 3/4 (c'est important !), pour son test de *Zelda*, noté 99 % : « Alors, comme cela, le support cartouche est trop chétif ? Ben voyons... Des graphismes dénudés de tout flou, une animation extra, comme d'hab une jouabilité nintendoïenne et une durée de vie excellente. Et tout ça, c'est sur une cartouche. L'exception qui confirme la règle, elle est bel et bien là et s'appelle *Zelda*. Messieurs de chez Sony, vous avez du mouron à vous faire... »

● Magalia Cingotti (enfin une fille !), 14 ans, pour son test de *Crash Bandicoot 3*, noté 98 % : « C'est sans regret que l'on retrouve, pour une troisième fois, notre zébulon ricain, j'ai nommé *Crash*, accompagné cette fois de *Coco*. Short Monoprix et baskets Prisunic, notre bestiole devra traverser des niveaux aux graphismes éblouissants, aussi variés que les mouvements dont dispose *Crash* : avion, parodie de *Tomb Raider III*, jet-ski... Bref, de très bons moments en perspective avec notre marsupial déjanté. »

● Achrah Dib pour son test de *Final Fantasy VII*, noté 100 % (ne nous emballons pas !) : « Si vous vous demandiez quel jeu acheter à Noël, ne cherchez plus, il est là et s'appelle *FF VII*. Il est d'une richesse inouïe, avec, pour l'agrémenter, de nombreuses quêtes à accomplir. De plus, toutes les émotions sont déclinées : tristesse, joie, etc. La bombe de Square est à mettre au Panthéon du jeu vidéo. »

TESTEZ VOS JEUX

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

Nom :
Prénom :
Âge :

Résumé

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

PlayStation

RPG

FINAL FANTASY VIII

La magie a opéré. Après Final Fantasy VII, le jeu de tous les excès, qui a conquis le monde et donné ses lettres de noblesse au RPG auprès du grand public, on attendait toujours plus. On exigeait encore mieux de la part de Square, la machine à rêves. Et ils l'ont fait, sacrebleu ! Final Fantasy VIII dépasse son prédécesseur dans tous les sens du terme et impose une nouvelle référence en matière de qualité vidéoludique. Impossible de ne pas porter un regard dédaigneux sur les autres jeux PlayStation. Final Fantasy enfonce tout ce qui s'est fait et tout ce qui va se faire sur cette console pendant un moment encore. C'est à moi, petit testeur, d'évaluer cette nouvelle livraison. Ma stratégie est de porter un regard objectif sur la chose, au risque de passer pour le dernier des blasés. Mais, mes dernières résistances tombent à plat devant le peu de fausses notes à formuler sur Final Fantasy VIII.

Un séisme. Viva Square !

Ce qui frappe, en premier lieu, c'est la majesté des graphismes, dans les scènes cinématiques, évidemment, mais également dans les décors précalculés, qui ont été travaillés à l'extrême. Plutôt que d'utiliser le mode graphique en haute résolution, les programmeurs de Square ont préféré travailler avec la

palette de millions de couleurs qu'offre la PlayStation. Résultat : une impression de richesse incroyable, avec des tons délicats, et sans les contrastes violents que nous infligent les décors constitués de polygones. Tout est fait pour qu'on ait l'impression de participer à un film interactif. Mais, FF VIII n'est pas que cela et ne se contente pas de

poudre aux yeux. Il propose un scénario crédible et bien ficelé. Vous devenez, au fil du temps, plus accro à l'histoire, à ses personnages attachants quoique un peu stéréotypés. Vous incarnez Squall Leonhart, un héros un peu introverti, mais excellent pour les combats à l'arme blanche. Éleveur doué mais rebelle d'une académie



Exit les petits personnages difformes. Vos aventuriers sont représentés de façon réaliste.



Si vous connaissez FF VII, vous ne serez pas perdu lors des combats. Ils se déroulent de façon sensiblement identique.



Un supercoup dévastateur (ex-« limite ») est désormais accessible à tout moment, lorsque votre personnage est au plus bas de ses points de vie.



Les déplacements sur la carte peuvent se faire en voiture de location. Mais, si votre carburant s'épuise, il vous reste les jambes !



Les décors ont, comme d'habitude, été l'objet de soins particuliers.

LE PRINCIPE DRAW

Finis les points de magie. Finis les sorts en pagaille. Mais, comme un Final Fantasy sans sortilèges ça n'existe pas, découvrez ce que nous ont concocté les gens de chez Square : on peut désormais soutirer des magies aux monstres, avec une commande nommée Draw, afin soit de la stocker pour plus tard, soit de l'utiliser sur le champ. Ainsi, les monstres ne sont plus de simples « sacs de frappe ». Certains sont à même de receler des magies rares. Vous les pourchasserez exprès pour refaire vos stocks ! Et ce n'est pas terminé, puisqu'un pouvoir particulier vous permet de combiner des magies basiques entre elles pour en obtenir de nouvelles. Ça paraît étrange, au début. Mais, après tout, pourquoi pas ? Le plus bizarre, en fait, c'est la possibilité, pour vos personnages, d'échanger des magies comme s'il s'agissait d'objets, via l'écran d'inventaire...



militaire prestigieuse, vous êtes destiné à devenir un des soldats d'élite du pays de Garbadia. Votre rival, Seifer Almas, un voyou très violent, a moins de chance dans sa scolarité, puisqu'il tente son examen pour la énième fois. Il reconnaît en vous un égal qu'il faut dominer. Tout va pour le mieux pour vous deux, jusqu'à une mission de support, où

vous débarquez en terrain ennemi pour supporter l'arrière-garde des troupes de Garbadia. Désobéissant aux ordres de vos supérieurs, Seifer va entraîner votre groupe à l'assaut d'une étrange tour de communication inactive depuis des lustres. Un acte qui va déclencher des sanctions à son égard, alors que vous finirez diplômé, avec les



LES PERSONNAGES MADE IN SQUARE...

Comme dans FF VII, vous incarnez un jeune épéiste peu expressif et blasé, à la limite du je m'en foutisme. À vos côtés, dès le début, une fillette un peu brave, un « 2 be Free » toujours sur les nerfs, et une ex-prof en mal d'amour, légèrement névrosée quand même. Réjouissez-vous puisque d'autres se joignent à vous ! L'allumeuse écolo, le faux beau gosse maladroit et le cow-boy dragueur seront de la partie assez rapidement.

Tous franchement stéréotypés, ils nous font un petit peu regretter ceux de FF VI. Mais tant pis, on fait avec. Votre groupe sera imposé selon les besoins du scénario mais, de temps en temps, on vous laisse le composer vous-même. Quelquefois, des personnages secondaires, comme les acolytes de Laguna, font leur apparition au sein du groupe. Seifer, le méchant de service, sera également des vôtres lors de votre première mission.



SQUALL LEONHART

Combat à l'épée spéciale Gunblade. Appuyez sur R1 pour presser la gâchette, au moment où vous portez un coup, pour maximiser les dégâts. Sa limite : renzokuken. Plein de coups de sabre, avec de grandes chances de déclencher un finish si vous pressez la détente avec un timing correct.



ZELL DINCHT

Se bat à mains nues (porte des gants de force). Limite : duel. Effectuez l'une des deux manipulations présentes à l'écran pour infliger des coups dans la limite du temps imparti. Certains cheminement mènent à un coup de grâce puissant. Libre à vous de les utiliser, sachant qu'ils mettent fin à la limite.



SELPHIE TILMITT

Utilise un gros nunchaku, du moins au début. Limite : slot. La machine vous propose aléatoirement un à trois exemplaires d'un sortilège qu'elle ne possède pas forcément. Vous pouvez le lancer ou faire appel au hasard, autant de fois que vous voulez, pour tomber sur un sort qui vous intéresse. Évidemment, on préfère obtenir « fullcare », qui soigne tout le monde à 100 %, plutôt que « fire 1 »...



QUISTIS TREPE

Ce clone de Sharon se bat au fouet métallique. Limite : seimaho. En réalité, elle utilise la magie d'un monstre au choix, à condition que vous l'ayez apprise au préalable. Sans doute la limite la plus complexe à exploiter. Peut-être le bonheur pour ceux qui étaient tombés amoureux de la matéria « talent ennemi »...



RINOIA HEARTILLY

Ce sosie de Demi utilise une sorte de chakram (un disque coupant, quoi) propulsé par un dispositif fixé sur son avant-bras. Limite : Angelo. Vous allez rire mais, lors des limites, elle fait intervenir son chien Angelo. Il peut faire plein de choses : se jeter sur les ennemis, utiliser une potion de soin sur un allié mal en point, ou carrément prendre place sur le dispositif, à la place du chakram, pour dévaster un adversaire façon roquette canine !



IRVINE KINNEAS

Le gunman du groupe. Héritier spirituel du très populaire Vincent, de FF VII. Limite : grapeshot. Au moment où Arvin arme son fusil, sélectionnez un type de munitions normal, perce-armure ou autre, que vous possédez dans l'inventaire en nombre suffisant. Dès que votre cible est en joue, mitraillez R1 le plus grand nombre de fois possible, pour la cribler de balles, avant que le décompte n'affiche zéro. Admirez, au passage, les poses très Lucky Luke de notre cow-boy aspirant.



LAGUNA LOIRE

Le journaliste en devenir ne quitte pas sa kalachnikov, semble-t-il. C'est, lui aussi, un gunman de choc. Limite : desperado, il loge une grenade entre les tibias des monstres présents à l'écran, se suspend à l'aide d'un grappin et arrose tout ce qu'il surplombe d'un tir bien nourri. Kaiser Sosé peut rentrer chez lui...

DES CINÉMATIQUES DE CHEZ SQUARE CINÉMA

Bon, pour ne pas remplir des colonnes de superlatifs encombrants, on va se limiter aux mots PARFAITES, SUBLIMES et INÉGALÉES. Voilà, voilà. Ces séquences, qui feront mourir de jalousie votre voisin et son super DVD dernier cri, prouvent que la Play a encore pas mal

de choses dans le ventre. De plus, elles surviennent fréquemment pour ponctuer la narration, sans chargement intempestif. Morceaux choisis, avec en vedette la scène du bal, inoubliable.



DEUX CAS DE FIGURE

1 - Vous venez d'acheter FF VIII. Tout fébrile, vous l'insérez dans votre Play modifiée... Et l'écran suivant s'affiche. Et, enfer et damnation, le jeu ne tournera pas car il refuse les consoles modifiées. Pour en profiter, il vous faut une console japonaise, ou bien une française, non modifiée, dotée d'un adaptateur genre Datel/Action Replay. Attendez patiemment la sortie US ou européenne !

強制終了しました。
本体が改造されている
おそれがあります。

ÇA MARCHE PAS !

2 - Au troisième CD, alors que vous êtes dans la ville d'Estia, le jeu plante et la manette ne répond plus. C'est un bug ! Pour être épargné, il faut impérativement que vous évitiez de faire un « continue » dans les ruines de Sentra. Si vous dépassez le temps imparti, lors de l'épreuve chronométrée qui a lieu dans ces ruines, rechargez entièrement votre partie. En ce moment, Square croule sous les demandes de remboursement. Alors, vous pensez, si même les Français leur écrivent !



Vos compagnons sont visibles à chaque instant.



Certaines épreuves sont chronométrées. Fuir fait perdre du temps, mieux vaut cogner fort !!



Les effets spéciaux, lors des combats, sont encore plus impressionnants qu'avant.



La modélisation des personnages est sublime. Seul un zoom très pointu prend le jeu en défaut.



Dans ce jeu splendide par sa démesure, les villages ne sont pas très vastes.



Il vous faudra beaucoup de patience avant de porter le coup final au monstre.



Entreprise de location de voiture futuriste ! Le genre d'endroit où l'on peut louer un véhicule.



Une rapide mission d'intervention où vous devez dérober le wagon d'un train !

honneurs, pour avoir mené à bien votre mission. Seifer et sa bande parviennent à enterrer leur rancœur. Mais elle resurgira, attisée par une mystérieuse sorcière, Edea, qui la manipulera pour asservir votre ancien camarade et exécuter ses plans machiavéliques. Fatalement, Seifer se retrouvera à nouveau sur

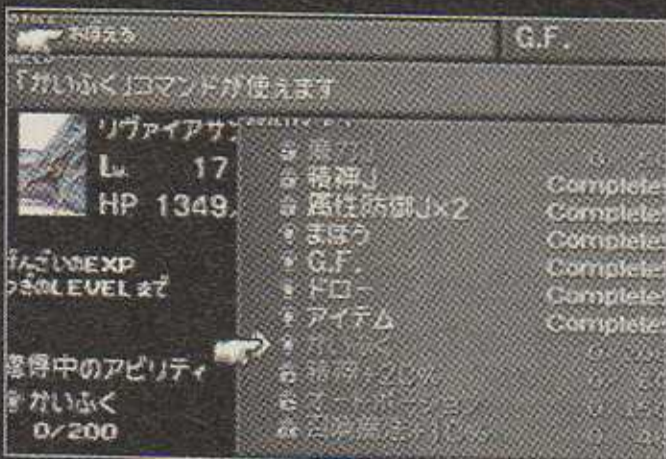
votre route, mais pour un combat à mort, cette fois. Et ce n'est pas tout : un deuxième scénario parallèle vous place de l'autre côté du miroir, puisque vous y dirigez un soldat de choc du pays contre lequel la patrie de Squall est en guerre. Mêlant expéditions de type commando et histoire d'amour

comico-romantique, l'histoire de Laguna Loire est également pleine de bon sens. Notre second héros veut d'ailleurs abandonner l'épée

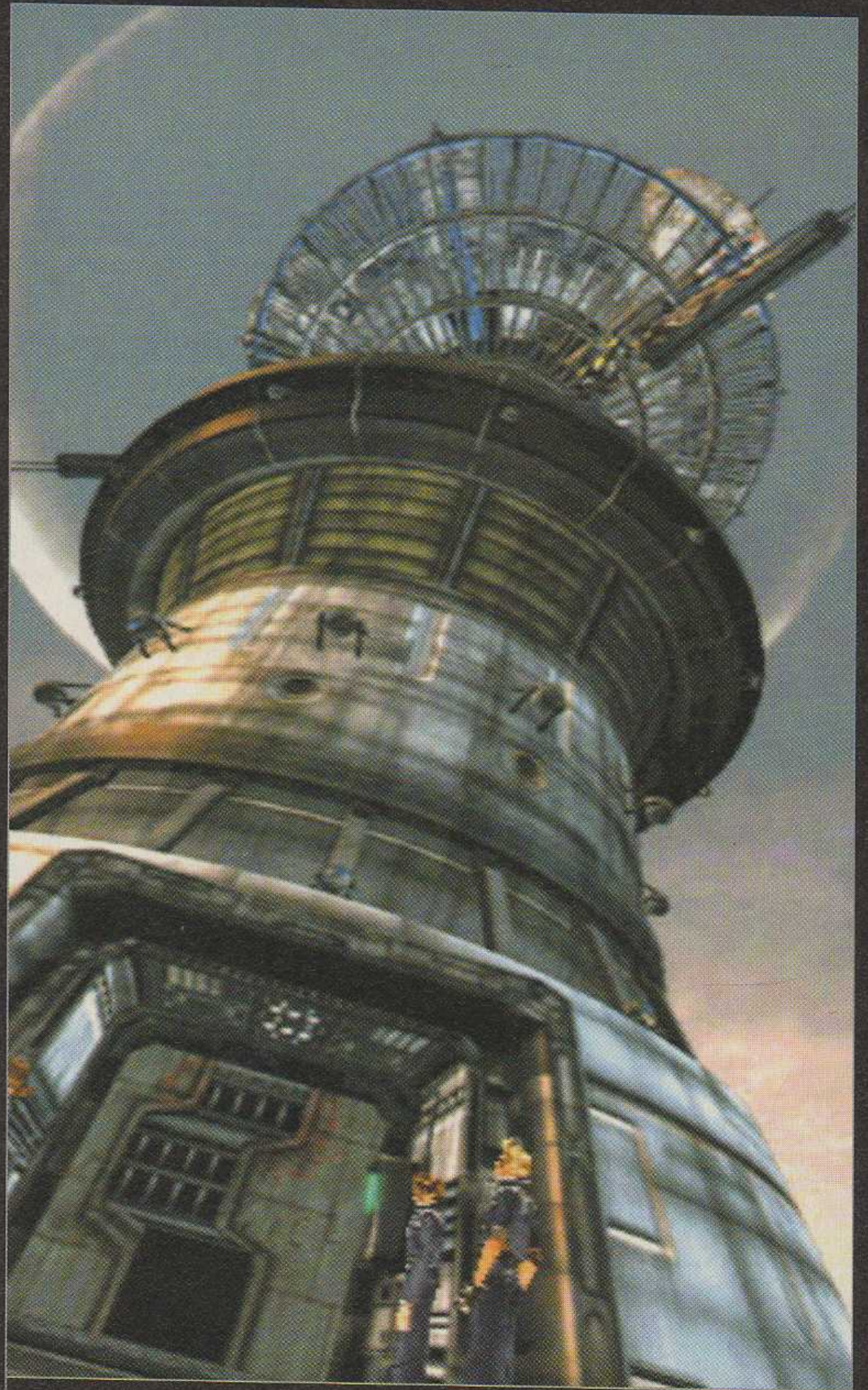
pour la plume, en devenant journaliste. Là encore, les chemins de nos deux soldats ne peuvent que se croiser. Espérons que l'issue ne

LA FOLIE DES INVOCATIONS

Les matériels ayant disparues, le seul moyen d'obtenir des magies est, comme dans ce bon vieux FF VI, d'associer vos personnages à une créature magique, nommée Guardian Force. Autrefois contenus dans les matériels d'invocations, ces guerriers sumatéraux occupent désormais une place prépondérante puisque vos héros n'ont aucune possibilité spéciale sans



eux. Il faut « lier » chacun des personnages avec un de ces anges gardiens pour pouvoir se protéger, utiliser des items, soutirer des magies aux monstres... En dair, ils sont indispensables. De plus, ils peuvent, comme d'habitude, vous donner un petit coup de pouce autant de fois que vous le désirez, lors des combats : il suffit de les invoquer comme à l'accoutumée pour profiter des magnifiques scènes accompagnant leur intervention. Signalons toutefois que, le temps de l'incantation, votre personnage est vulnérable, mais c'est le Guardian Force en cours d'invocation qui encaisse les dégâts à sa place. Ils peuvent donc être blessés et même tués, alors ne les sollicitez pas à outrance.



La tour de communication qui scellera votre différend avec Seifer.. Impressionnante.



Le chien de Rinoa devrait rappeler aux vieux routards du RPG celui de Shadow.

sera pas aussi dramatique qu'on l'imagine. Comme avant, mais mieux ! Sur un background et une aventure aussi intéressants, Square greffe le système de jeu et de combats qui a toujours fait le succès de la série des Final Fantasy : temps réel, magies, talents spéciaux, invocations... Le gros changement, depuis FF VII, vient de la disparition

des matériels au profit d'une centralisation des pouvoirs autour des esprits protecteurs, nommés Guardian Force. Ce système présente beaucoup d'avantages, bien qu'il soit complexe d'utilisation. Certaines aberrations, comme le fait de trouver des matériels traînant par terre, ont été corrigées. Désormais, pour obtenir un Guardian Force, il



Enfin sorti de cet humide labyrinthe, on ne pense qu'à se ruer sur le point de sauvegarde le plus proche (à droite).



Et si on vous dit que votre campus est aussi un hovercraft géant ?

faut le battre en combat singulier (comme dans FF VI) ou bien le soutirer à un boss, qui le garde prisonnier, grâce à la commande Draw. Le seul truc un peu bizarre, c'est la présence, sur le sol, de sources de magie, ou « draw point », qui permettent aux héros de récupérer certains sorts. Mais, après tout, pourquoi pas. On regrettera surtout l'absence d'armes, d'armures et reliques, instruments qui proposaient des combinaisons de folie dans FF VI. On peut juste upgrader ses armes. Ce n'est déjà pas si mal. Tous ces éléments rendent le jeu plus clair, plus facile à jouer pour le grand public. Mais, à aucun moment les inconditionnels ne se sentent lésés. En réunissant un si bon concept et une réalisation de grand talent, FF VIII va raviver la passion des joueurs pour le RPG. Espérons, enfin, que le jeu bénéficiera d'un lancement français à la hauteur !

Reyda, FFhuité

FINAL FANTASY VIII

Dispo : Japon

Éditeur : Square

Texte : japonais

LES PLUS

Graphismes réalistes et vivants. Système éprouvé.

LES MOINS

Toujours pas de voix ni de dialogues digitalisés.



Mystérieuses et gélatineuses. Les créatures les plus glauques seront de la partie.



Efit contre Shiva : le choc des titans qui promet d'être épique.

Dreamcast

Action/combat

POWER STONE

Vous trouvez que les jeux de baston c'est compliqué ? Pas de panique, Power Stone est fait pour vous !

Du propre aveu de leurs créateurs, les jeux de combat, en général, sont en passe de devenir complètement hermétiques pour les non-initiés. De coups spéciaux en super cancel, les termes utilisés, ainsi que les manipulations associées, sont devenus tellement complexes que seuls semblent concernés les vieux routards, qui ont vu notre Street Fighter 2, et qui ont des années de pratique derrière

eux. Ce nombre se réduisant petit à petit, et le marché de l'arcade étant en perte de vitesse au Japon, Capcom a décidé de drainer un tout nouveau public dans les salles. C'est de ce constat qu'est né Power Stone, le jeu de combat le plus simple et le plus sympa de la planète !

DIFFÉRENT ET FIER DE L'ÊTRE

Renouant non seulement avec les sources du jeu de combat, mais également du jeu au sens large du terme, Power Stone propose des combats mouvementés entre aventuriers prêts à tout pour récupérer un joyau magique capable d'exaucer n'importe quel vœu. Chacun de ces personnages, possédant un fragment du joyau, doit affronter les autres, pour rassembler tous les indices qui



Vive le mouvement. Comme vous pouvez le constater, il est possible de s'accrocher et de grimper partout.



Les combos classiques, avec punch et kick, sont toujours aussi efficaces.

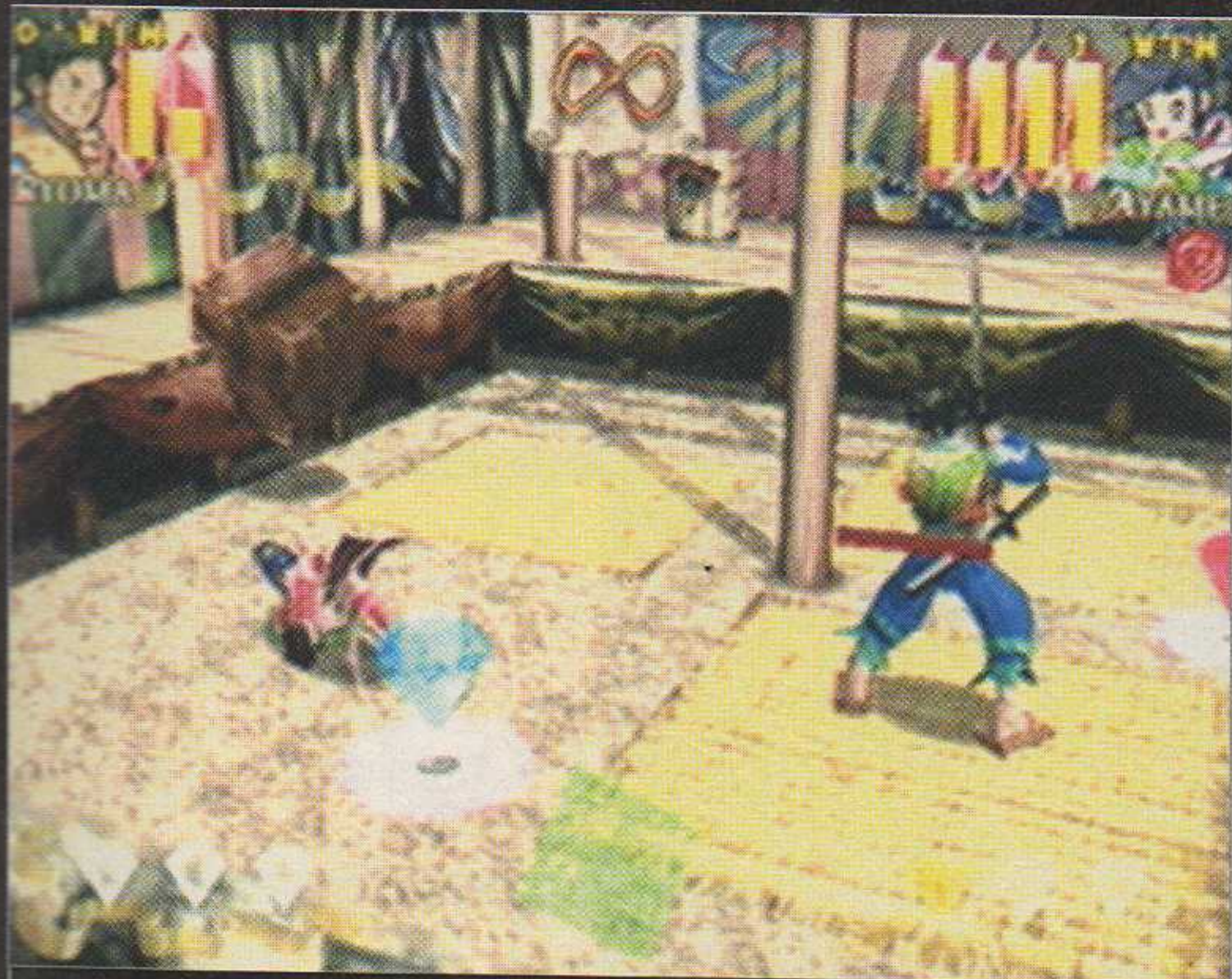
le mèneront à la cache secrète renfermant le trésor tant convoité. Mais, ils sont tous bien décidés à se battre pour obtenir les fragments. Le scénario est donc prétexte à une série de combats palpitants ! Ce qui frappe, en premier lieu,



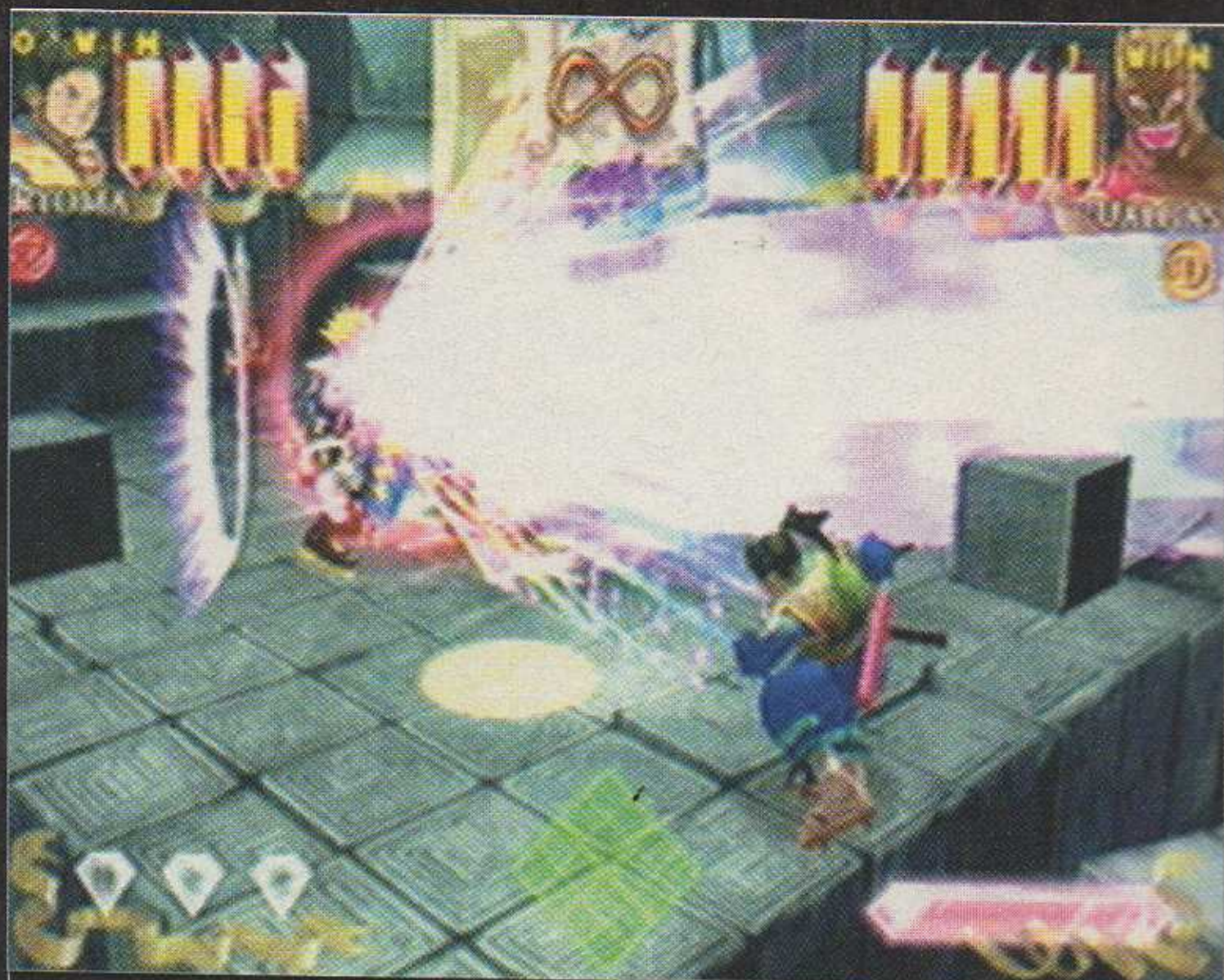
Lorsque l'un des joueurs met la main sur les power stone, l'autre a intérêt à détaier.

Les auteurs ont avoué s'être inspirés des dessins animés de leur jeunesse pour créer ces huit héros. Dans ce cas, ils sont plutôt jeunes, car l'un d'entre eux, le chinois Wan Tan, ressemble comme deux gouttes d'eau à Sangoku, surtout après transformation. Il possède même l'attaque Genki Dama !





Après une chute, on peut rouler dans n'importe quelle direction en évitant presque tous les coups.



Vargas, le dernier boss, est sans conteste le personnage le plus dévastateur une fois transformé...



Ce violent coup de réverbère fait jaillir deux power stone des poches de l'adversaire.



Les superattaques sont, en général, très difficiles à esquiver.



... Toutefois, ce n'est rien comparé à sa monstrueuse forme finale !!



Galuda, une fois transformé en totem, voit la portée de ses coups démultipliée.

QUATRE SUR HUIT

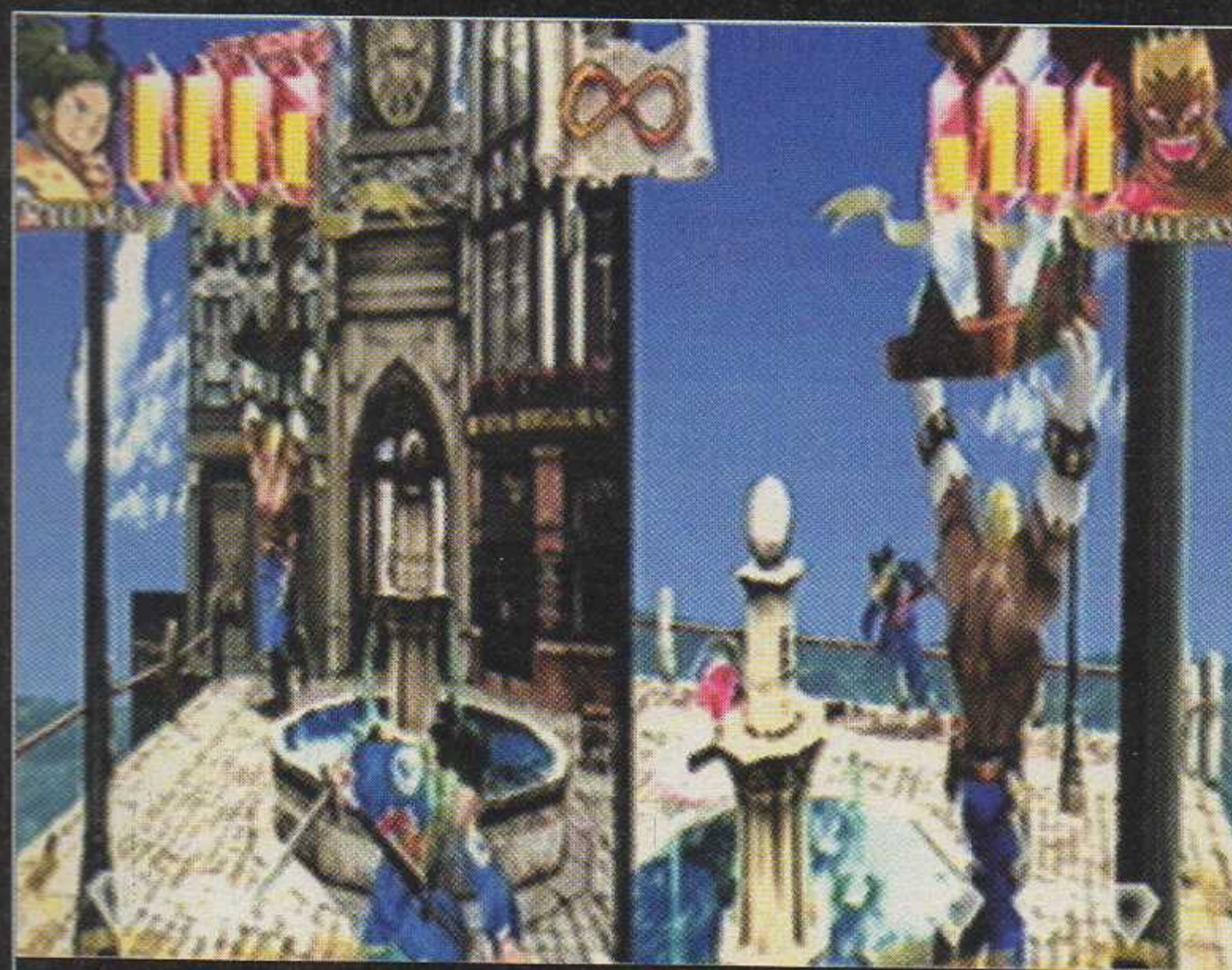


c'est que loin de rester collés l'un à l'autre, les duellistes de Power Stone courent dans tous les sens, bondissent et grimpent aux réverbères ! Et c'est bien normal puisque, ici, tous les coups sont permis : on ne se gêne pas pour ramasser tables et chaises, caques et barils afin de se les jeter à la figure ! Des coffres qui traînent çà et là renferment des armes de toutes sortes : lance-flamme, épée bâtarde, cocktail Molotov... Un véritable arsenal dont on peut s'emparer pour mettre l'autre K.-O. Mais, le fin du fin, c'est de rassembler les trois fragments de power stone qui sont répartis sur le terrain : après une impressionnante transformation, votre héros voit ses pouvoirs décupler pendant un laps de temps durant lequel vos attaques sont meurtrières – vous avez même accès à deux coups spéciaux incroyablement flashy ! Il va de soi que votre adversaire a tout intérêt à éviter le contact, d'autant plus





L'esquive semble difficile à exécuter, mais, avec un peu d'intuition, on y parvient rapidement.



Un mode de jeu caché permet de jouer en vue subjective, avec ou sans écran splitté.



Les personnages un peu plus costauds sont certes plus lents, mais savent manier les poutrelles.

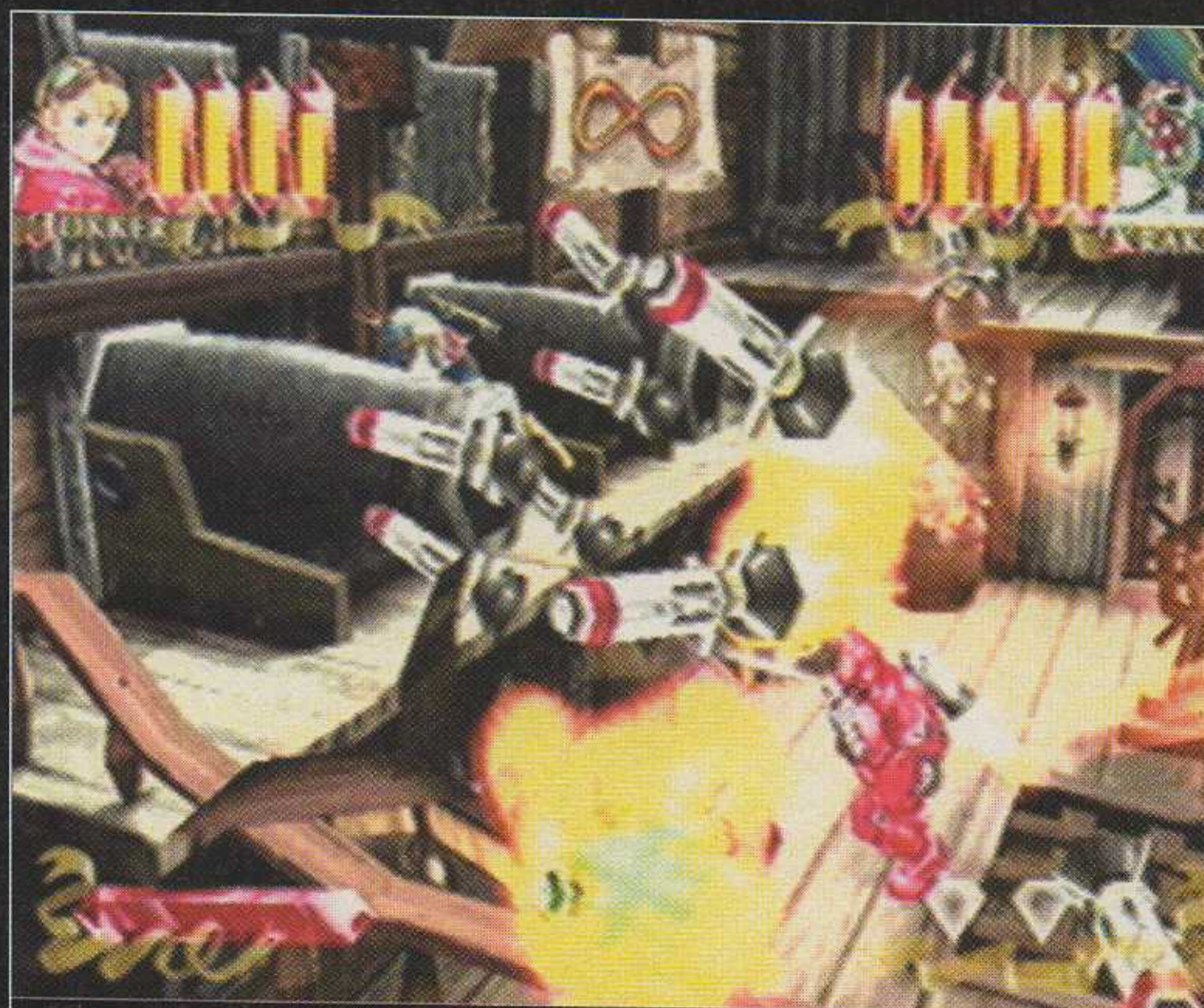
qu'une armure vous protégeant, ses coups vous font peu d'effet. À vous de tirer parti de tous les éléments qui vous entourent, pour récupérer ces pierres magiques avant votre ennemi, sinon c'est vous qui finirez aplati.

PLUS FACILE, Y'A PAS !

Power Stone se joue avec trois petits boutons et le levier de commande. Coup de poing, coup de pied, saut. C'est tout ce que vous devrez connaître pour vous battre. Pas de manipulation compliquée, pas de mouvements spéciaux, tout se fait avec ces trois boutons. Pas de garde, non, on est toujours en mouvement ici. Si on ne veut pas se faire frapper, il faut éviter les coups ! Une technique un peu avancée consiste à presser la croix de direction, au moment où on vous attaque, pour passer dans le dos de l'assaillant. C'est la seule entorse au concept « simple et universel ». Toutes les autres actions un peu spéciales – projeter l'adversaire, ramasser un item, grimper aux poteaux – se font simplement en pressant punch et kick en même temps (le quatrième bouton du pad Dreamcast remplit cette fonction). Tout le monde est dans le bain et commence à s'éclater en moins de 2 minutes. Et, croyez le ou pas, j'ai



Gunrock, sous sa forme de Golem, a tôt fait de vous enterrer vivant.



Sauve qui peut ! La superattaque de Fokker ne laisse que peu de chance de survie.

POWER STONE

Dispo : Japon

Éditeur : Capcom

Texte : japonais

LES PLUS

Beau, très beau.

Simple.

Excitant au possible.

LES MOINS

Disons, peu de personnages.

Pas de techniques avancées.

C'est tout !

réussi à faire jouer mon paternel pour qui les jeux vidéo c'est du temps perdu ! Même Papy « no baston » Wonder a tapé le carton. C'est tout dire ! En plus de sa jouabilité béton, Power Stone est servi par une réalisation grandiose. Des musiques parfaites, des effets sonores excellents, une animation à couper le souffle combinée à des graphismes que vous voyez déjà en photo. Pas la peine d'en rajouter. C'est le jeu de combat qu'on attendait depuis des lustres pour réussir là où Ehrgeiz avait échoué : sortir le genre de son ghetto et apporter un nouveau souffle au Street Fighter ou Tekken-like.

Power Reyda

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

RIDGE 4 + MEMO

369F

PlayStation

790F

790F

toutes les news du mois d'avril !!!

Des tonnes de news !!!
R-TYPE DELTA, STREET FIGHTER ZERO 3, NEED FOR SPEED 4, SOUL REAVER, BLOODY ROAR 2, MARVEL VS STREET FIGHTER...

NIGHTMARE CREATURES
MICRO MACHINES 64
FIFA 99 ...



STOCK GAMES
4 NOUVEAUX MAGASINS !!!
SENS - PROVINS
ABBEVILLE
PAVILLONS S BOIS



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**



1500 Frs de jeux achetés = 200 Frs de jeux gratuits*
 * jeux d'occasion

42 MAGASINS EN FRANCE !!!

Paris		
JUSSIEU CONSOLES 15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine	JUSSIEU CD ROM NEO GEO 13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine	MONTPARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° St Paul / Hotel de Ville
REPUBLIQUE 13 Bd Voltaire 75011 Paris	RIVOLI 32 Rue de Rivoli 75004 Paris	GARE DU NORD 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris
Banlieue		
ANTONY 29 Av de la Division Leclerc N20 RER B ouvert 7jours/7 de 10h30 à 19h30	CLICHY 62 Rue de Neuilly M° Mairie de Clichy	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola RER Choisy Le Roi
SAINT GERMAIN 55 Rue de Paris M° RER St Germain en Laye	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson RER La Défense	VERSAILLES Ctre Cml Les Manèges ouvert 7jours/7 - 10H 20H RER C Versailles R.G
IVRY 2 Place de l'Eglise M° Mairie d'Ivry	BEAUVAIS Ctre Cml Franc Marché CHAMPIGNY S SEINE	CLAMART 3 Villa cour Creuse - Rue Pietonne Gare SNCF Clamart
SAINT DENIS C C St Denis Basilique	PAVILLONS SOUS BOIS	ENGHIEN
10 Passage de l'Aqueduc	93200 Saint Denis	52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains
Province		
NANTES RAYON MANGA 6 Rue des Halles	CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie	CANNES 64 Boulevard Carnot
44000 Nantes	49300 Cholet	06400 Cannes
NANTES 9 Rue J.Jacques Rousseau	MARSEILLE 207 Rue de Rome	NICE 21 Boulevard Raimbaldi
44000 Nantes	13006 Marseille	06000 Nice
CARHAIX 5 Rue du Gnl Lambert	MARSEILLE 98 Rue Montaigne	AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier
29270 Carhaix	13012 Marseille	13100 Aix en Provence
FORBACH 6 Avenue de Spicheren	METZ 80 en Fournirue	REIMS 29 Rue Chanzy
57600 Forbach	57000 Metz	51100 Reims
LE HAVRE 6 Bis Rue André Albert Huet	METZ 58 Passage Serpenoise	BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine
76600 Le Havre	57000 Metz	33000 Bordeaux
MARTINIQUE 13 Rue Lamartine	EVREUX Le Parvis - Rue Jean Jaurès	RENNES 25 Rue Maréchal Joffre
97200 Fort de France	27000 Evreux	35000 Rennes
BAYONNE 65 Rue d'Espagne	PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés	ABBEVILLE 9 Rue Jean Jaures
64100 Bayonne	64000 Pau	80100 Abbeville (près de la Gare) ouvert du mardi au samedi!
PROVINS 14/16 Rue Victor Arnoul	SENS 47 Grande Rue	PROCHAINEMENT SAINT MAUR - LYON
77160 PROVINS	89100 Sens	

5%
DE REDUCTION SUR LES JEUX OCCAZ EN MAGASIN SUR PRESENTATION DE CE COUPON
 Valable jusqu'au 30 avril 1999.
 Non cumulable sur carte de fidélité.
 Hors console de jeu.

PlayStation

Aventure

SILENT HILL

Il est des jeux qui ne reposent ni sur la qualité de leur graphisme ni sur les performances de leur moteur 3D...

Ce sont les jeux d'aventure, genre fourre-tout, qui servent souvent à caser les titres qu'on ne peut classer avec certitude. La plupart du temps, ce qui fait la qualité d'un jeu d'aventure, c'est l'ambiance qu'il installe et distille tout au long de la partie. De ce point de vue, Silent Hill est un cas d'école. Au bout de quelques minutes de jeu se confirme tout le

bien que l'on en pensait d'abord. Depuis la brève présentation aperçue l'année dernière à Atlanta, lors du Salon E3, mon impression reste la même : Silent Hill dégage quelque chose d'étrange, d'attirant et de malsain à la fois. Il va encore plus loin que Resident Evil 2. Silent Hill va vous faire peur, vous angoisser, vous faire flipper comme ça n'est pas permis. Il me rappelle un des

meilleurs jeux PC jamais créés, Alone in the Dark, de par son background et son atmosphère oppressante. L'histoire, simple et limpide au premier abord, sombre progressivement dans la démence la

plus totale et s'autorise les écarts les plus gore et les plus sadiques que l'on puisse concevoir. Imaginez-vous poursuivi par d'horribles poupées de chair et de sang, de la taille d'enfants de cinq ans, armées



Votre premier contact avec l'indicible. Le pire, c'est le bruit de ce truc sous vos pas...

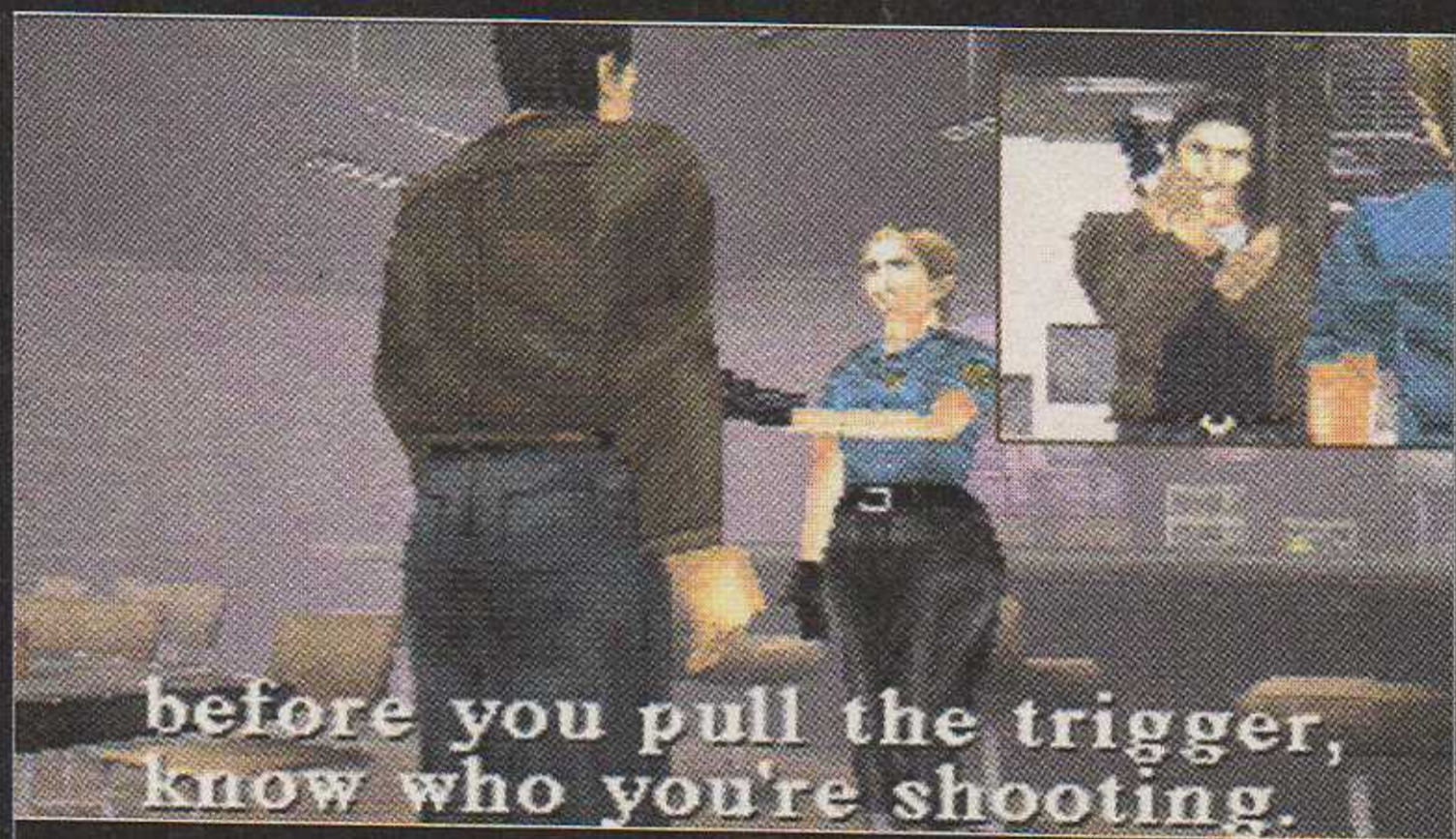


Cheryl, votre fille bien-aimée.



What is this?

À peine avez-vous le temps de découvrir les attractions locales...



before you pull the trigger, know who you're shooting.

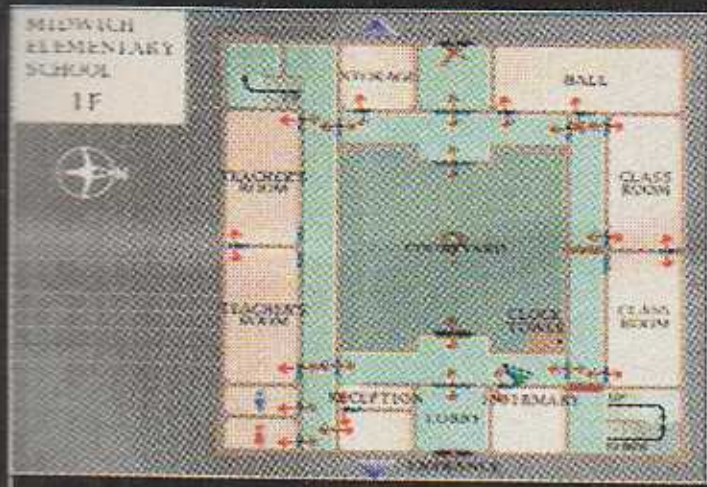
Cybill vous tend votre première arme.



... qu'un petit comité d'accueil se forme spontanément.



Le premier monstre volant vous fera bien flipper.



La meilleure carte jamais faite dans l'histoire du jeu vidéo se complète au fil de vos découvertes.

de couteaux, alors que vous n'avez comme moyen de défense qu'un tuyau coudé. Vous aurez une idée de l'ambiance qui règne à Silent Hill...

PAS À PAS VERS L'OBSCURITÉ

Vous, Harry, citoyen américain ordinaire, partez en vacances avec votre petite-fille, Cheryl. Tout va pour le mieux au volant de votre pick-up, vous parcourez une de ces autoroutes désertes qui traversent les USA de part en part. Quand, tout à coup, une silhouette surgit sur la chaussée. Un coup de volant désespéré, et c'est l'accident. Lorsque vous reprenez conscience, vous êtes seul, dans une bourgade inconnue, noyée dans une brume épaisse. Impossible de voir à dix mètres. Sans vous soucier de la façon dont vous êtes arrivé là, vous partez spontanément à la recherche de votre fille. Croyant l'apercevoir dans la brume, vous suivez ses traces sans pouvoir la rattraper. Entraîné par cette apparition, vous

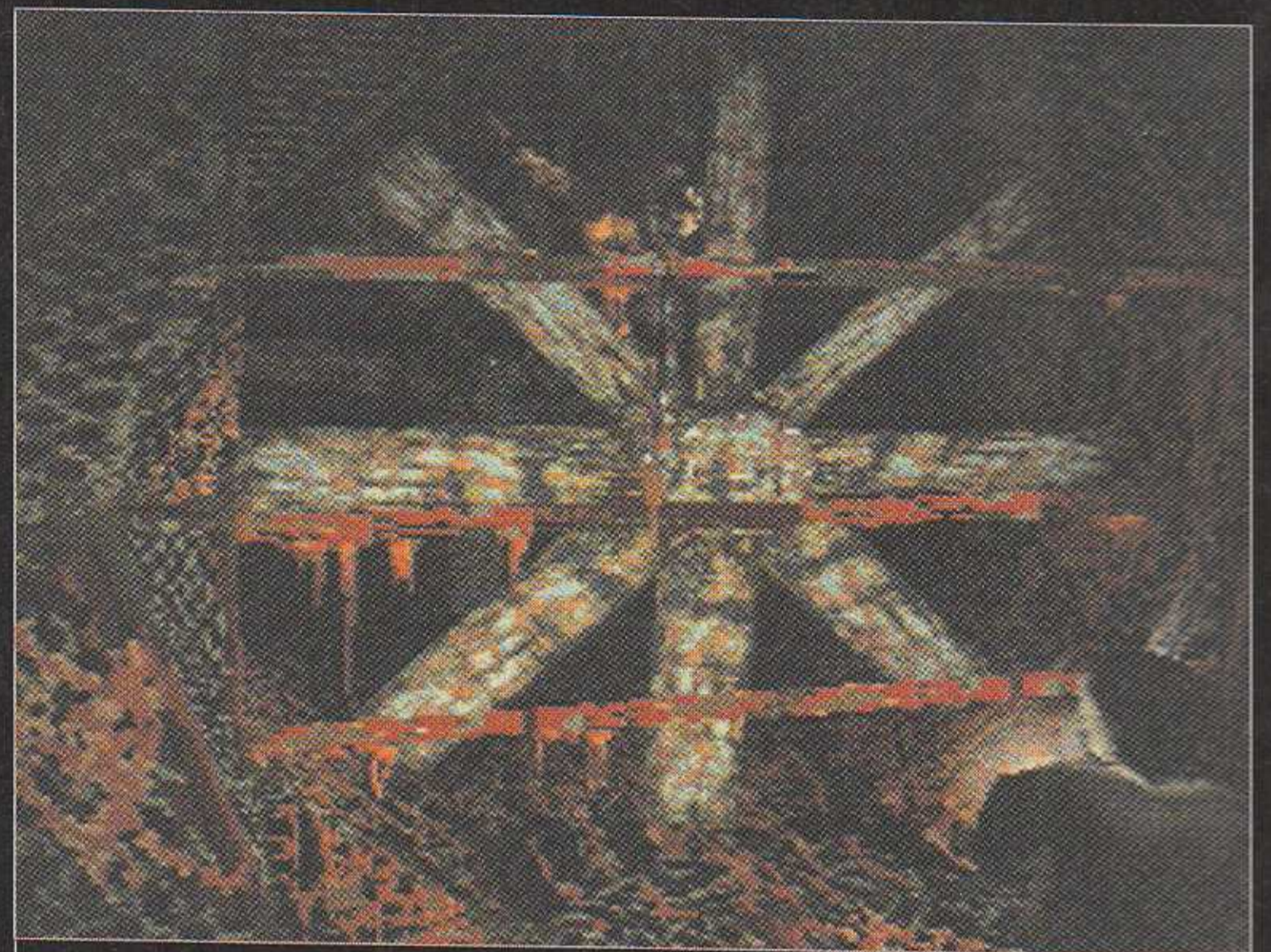
pénétrez dans une sombre allée et descendez les marches vers des couloirs délabrés en sous-sol. Chaque pas vous rapproche un peu plus d'un cauchemar inimaginable : les nappes de sang qui souillent les murs et le sol devraient vous inciter à la prudence, mais vous n'avez qu'une envie, celle de retrouver votre fille puis de déguerpir au plus vite. De la faible clarté qui émane de votre briquet, vous apercevez soudain un corps dépecé, cloué au mur. Sans vous laisser le temps de

« Mieux vaut courir que mourir. » Proverbe bantou.

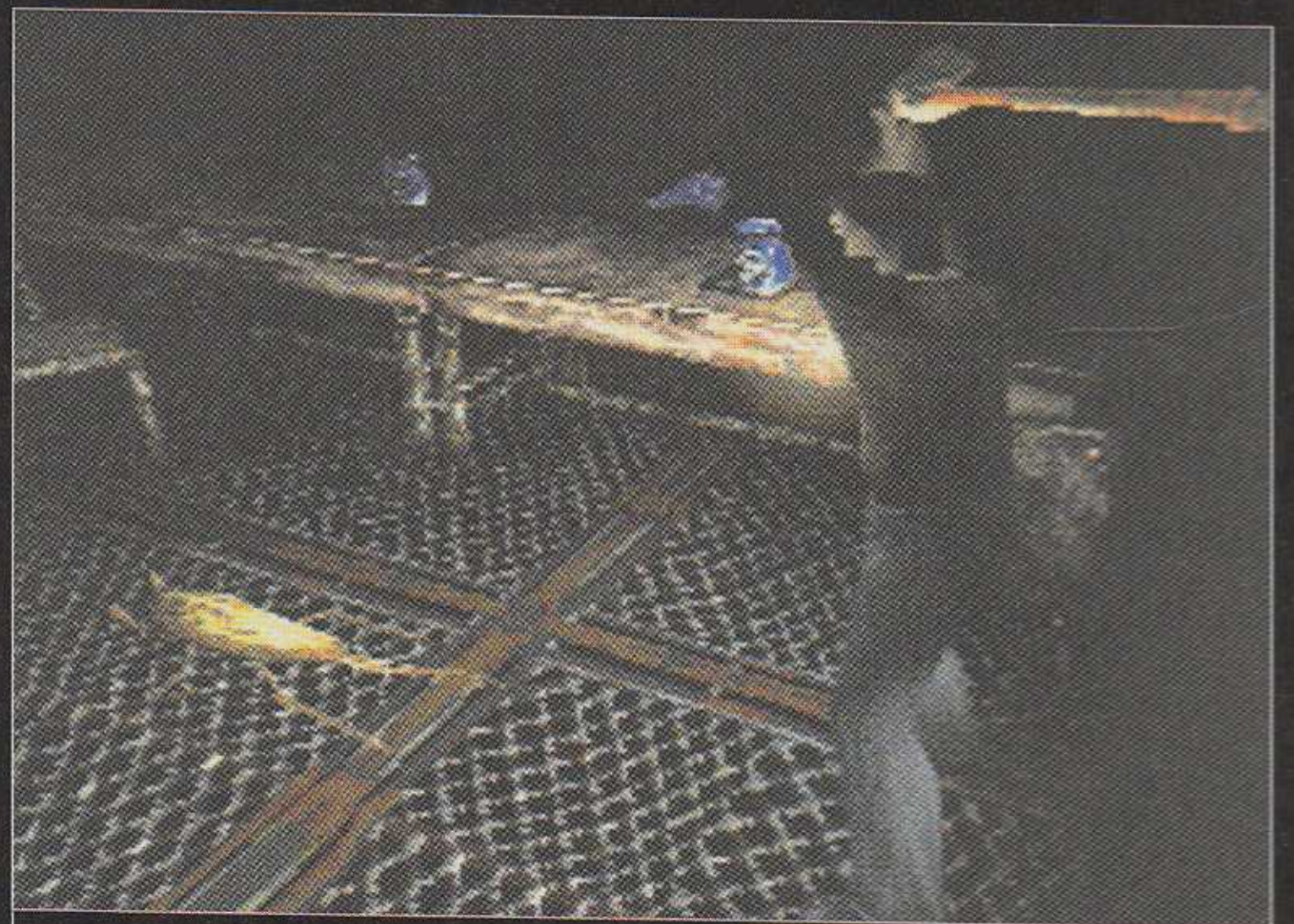


LES CINÉMATIQUES

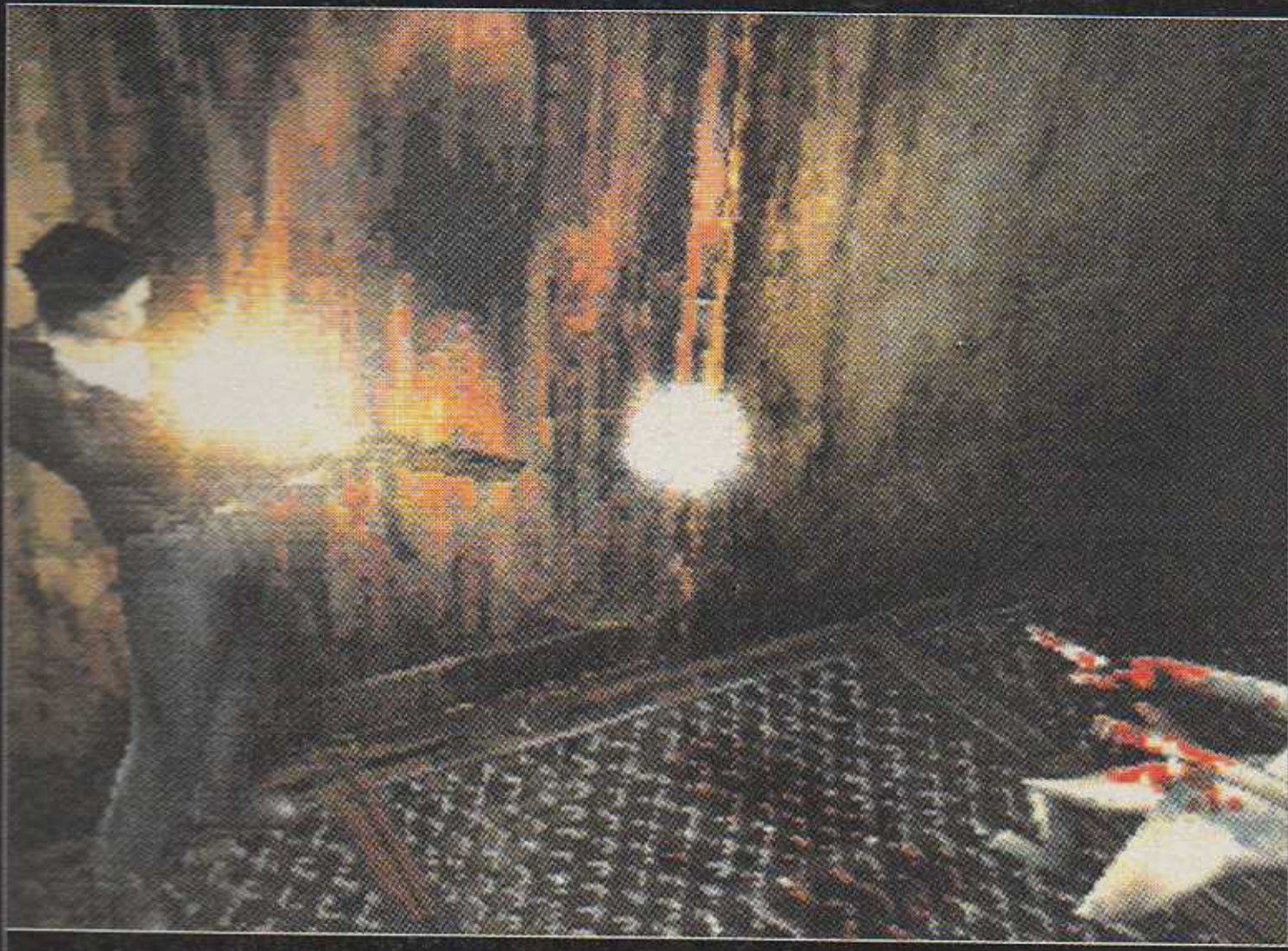
Assez peu nombreuses, elles interviennent uniquement aux moments importants du jeu. Mais ne comptez pas sur elles pour vous apporter toutes les clefs de l'énigme.



Apparemment, ce ventilateur a été détourné de sa fonction pour devenir un mixer géant...



Pour les gros cafards, le secret, c'est de lever bien haut le tuyau rouillé.



Hany n'ayant rien du tireur d'élite, attendez la dernière seconde pour faire feu.



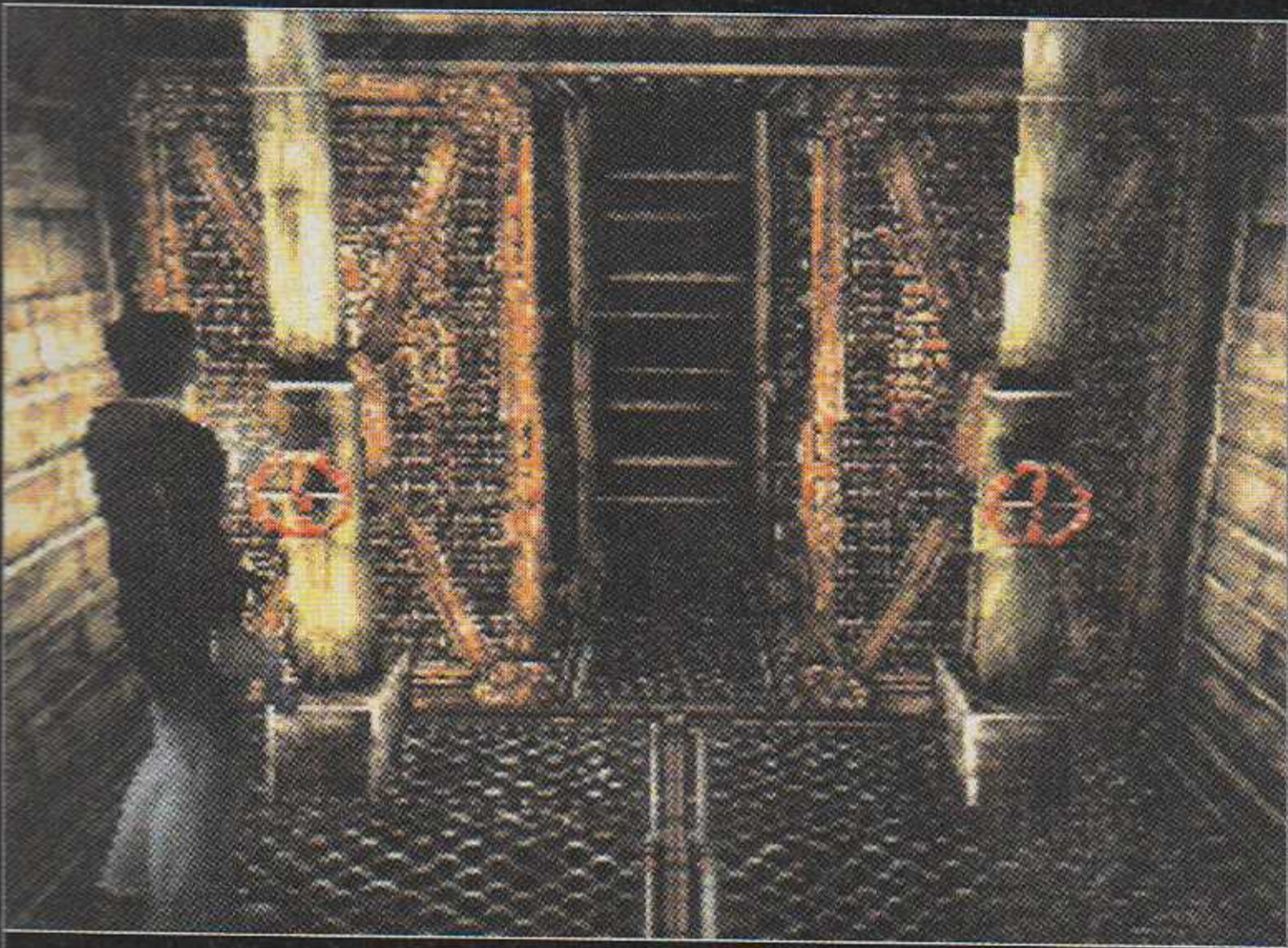
Il faut parfois finir le travail à grands coups de talons.

rerouver vos esprits, de petites créatures nues et difformes se ruent sur vous et vous poignent sauvagement. Blessé à mort, vous tombez à genoux avant de rendre votre dernier souffle... Mais ce n'est

que le début. Vous ouvrez les yeux, persuadé d'être mort. Il n'en est rien. Était-ce un rêve ? Vous voici allongé sur une banquette dans un fast-food minable de l'Amérique profonde. Une jeune motarde de la police, qui

a pris soin de vous après l'accident, vous informe simplement que des « choses étranges » se passent dans le coin. Voyant votre détermination à retrouver cette fillette qu'elle n'a pas vue à votre côté, elle vous

confie un revolver et part chercher de l'aide dans la ville voisine. Vous êtes seul désormais, avec vos doutes et vos angoisses. Alors que vous vous apprêtez à franchir la porte du fast-food, une créature



Pour ce genre d'énigme, faites un petit dessin du mécanisme, la logique triomphera.



Si l'envie vous prenait de passer vos vacances ailleurs, prévoyez le matériel de varappe.

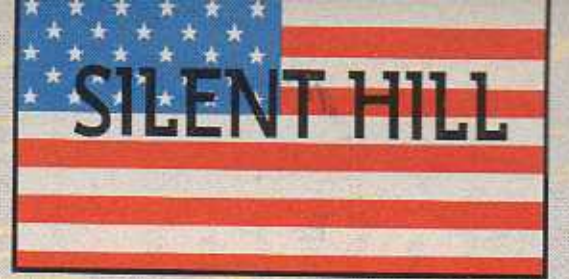


I knew you'd come.

Les personnages que vous rencontrez sont tous aussi allumés les uns que les autres.



Le premier boss vous refait la pub pour Meule d'or, en plus gore.



Dispo : US

Éditeur : Konami

Texte : anglais

LES PLUS

L'ambiance oppressante, le travail des caméras, les séquences cinématiques presque aussi bonnes que dans FF VIII.

LES MOINS

Pas assez de liberté, durée de vie équivalente à celle de Resident 2.



Une fois les boss tués, les lieux qu'ils hantaient reprennent leur aspect normal.

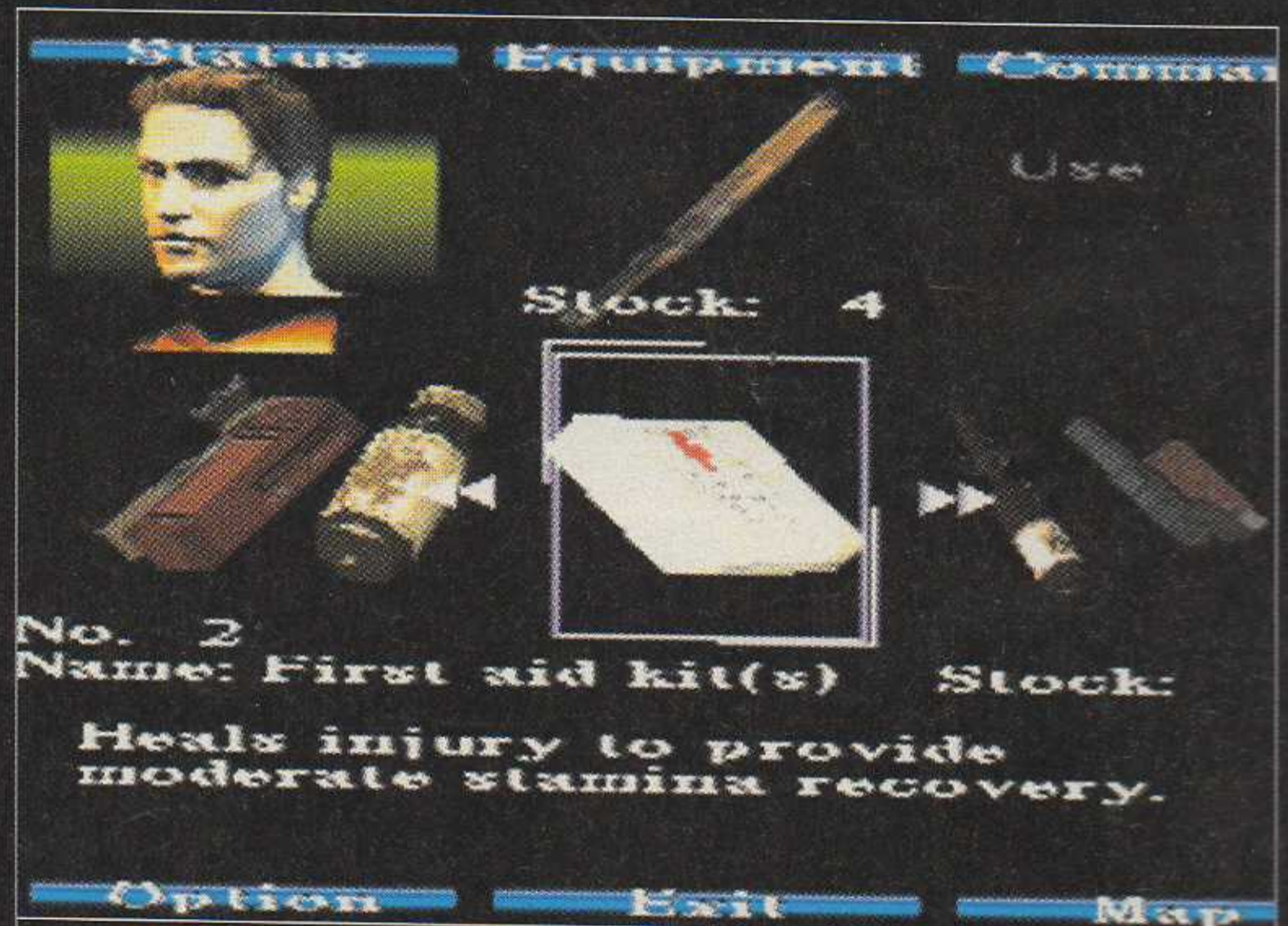
ailée fait voler la vitrine en éclats et fond sur vous. Bienvenue à Silent Hill !

ATMOSPÈRE ÉTOUFFANTE

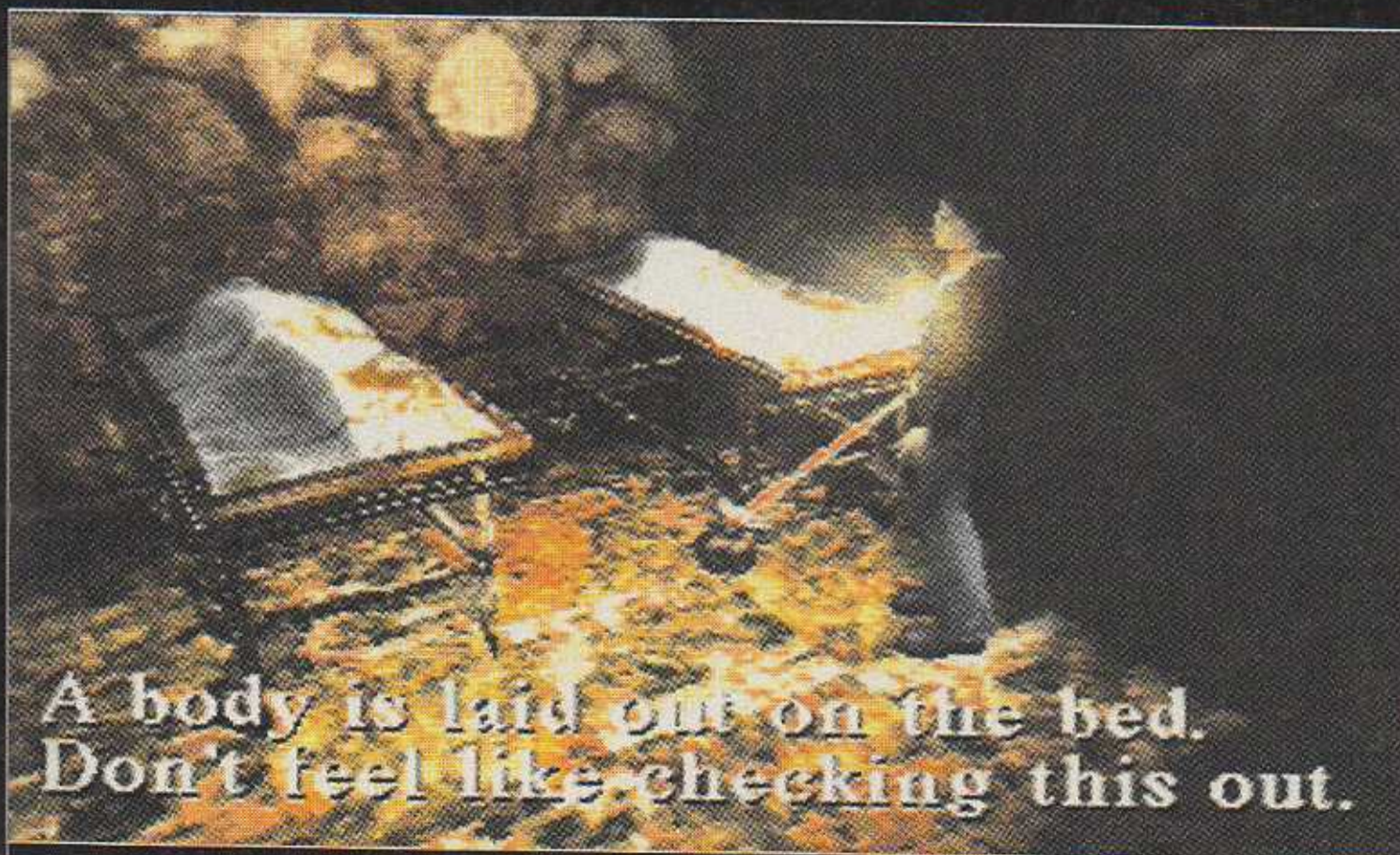
Tout, dans ce jeu, contribue à faire flipper. Les effets de caméra, impressionnants, qui suivent votre déplacement comme un observateur invisible. Le léger tangage lorsque vous courez, les zooms et rotations du décor, quand vous pénétrez dans les ruelles. La 3D temps réel est utilisée à son maximum. Les bruits de fond glauques et les effets sonores stressants en rajoutent une dose. La peur, c'est aussi le sentiment d'être sans défense. Votre armement est extrêmement limité, nous ne sommes pas dans Resident Evil.

Vous vous battrez plus souvent en agitant un vieux tuyau qu'avec un revolver. Et vos ennemis, incroyables, devront être achevés à coups de talons pour éviter de gaspiller vos précieuses munitions. Gardez vos répulsions pour vous, et concentrez-vous plutôt sur les énigmes en tout genre qui parsèment l'aventure. Déchiffrez le sens de ces messages rédigés en lettres de sang, trouvez la clef de chaque mystère, et enfoncez-vous plus avant dans les entrailles de Silent Hill. Peut-être découvrirez-vous l'horrible secret que cache cette ville maudite. Peut-être ramèneriez-vous votre fille vivante. Peut-être...

Reyda

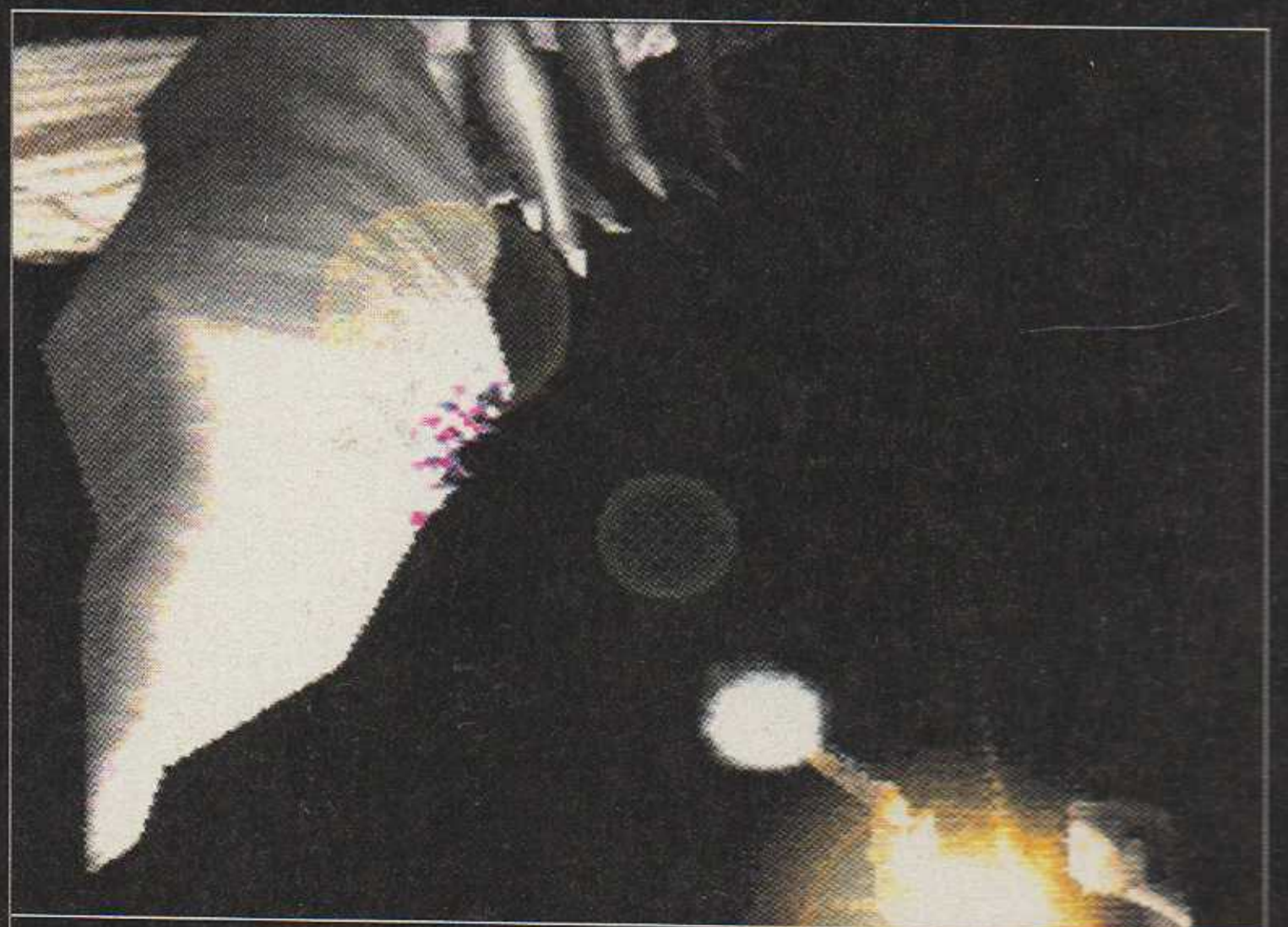


Fabuleux détail : le Dual Shock transmet le rythme cardiaque de votre perso. Du jamais vu !



A body is laid out on the bed. Don't feel like checking this out.

Ce n'est pas la seule scène qui soit aussi empreinte de délicatesse.



Dans la famille gros boss, ça me rappelle Belzebubb de Ghoul's'n'Ghosts.

Nintendo 64

Jeu d'action multijoueur



Samus contre Link : acrobaties et armures de combat high-tech contre courage et détermination !

MARIO ALL STARS SMASH BROTHERS

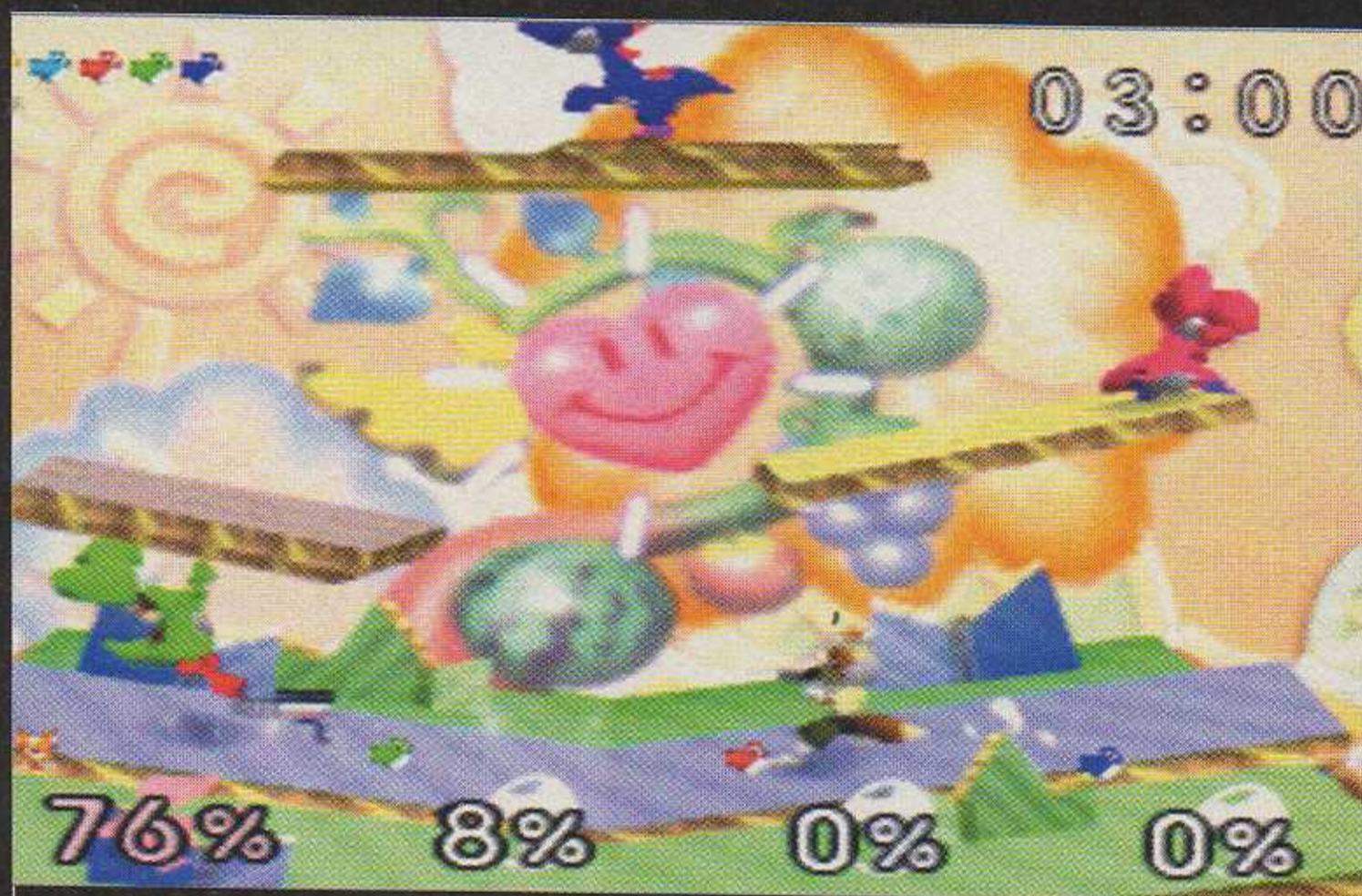
Des petites créatures, dans une ambiance bon enfant, distribuent combos, coups et projections. J'te tarte la gueule à la récré.

Mettons les choses au point : il ne s'agit pas d'un jeu de baston ! Pourtant, je suppose qu'avec les photos qui parsèment la page, vous pensez le contraire. Non, en fait, Smash Brothers est une sorte de

divertissement multijoueur à peine calqué sur un jeu de combat. On n'y trouve ni combos, ni mouvements compliqués, ni concept de points de vie. Les seuls éléments retenus sont les coups, la garde et les projections. Je ne vous cache pas qu'on se tape



Deux alliés se joignent à vous pour ce combat épique contre Donkey Kong. Remarquez Captain Falcon, qui est en passe de sortir du ring.



Fox McCloud fait face à une armée de Yoshis. Dommage qu'il faille les maltraiter. Moi, je les adore, ces petites créatures...

copieusement dessus, mais pas à la manière d'un Tekken. L'intro, vibrant hommage à Capcom, met en scène Kirby et Mario se toisant, tels que Ryu et Ken avant un duel, et installe une ambiance de compétition bon enfant. Le système de Smash Brothers est enfantin : le « champignon » analogique sert à déplacer votre personnage (à ce propos, il est dommage de ne pas pouvoir le faire avec la croix directionnelle), la gâchette à vous

protéger et les boutons A et B à frapper. Cela semble minime, mais un grand panel d'actions s'offre en fait à vous. En combinant le levier et les boutons, vous avez à votre disposition une quantité de petites actions. Des véhicules trainent çà et là sur l'aire de jeu, et, en les détruisant, vous découvrirez nombre d'items issus de l'univers de Nintendo : carapace, étoile, marteau, fleur de feu, etc. Vous pourrez vous en servir contre vos

POLAROÏD

Une galerie de personnages célèbres prêtent leurs poings au jeu. Le mode Pause permet de prendre des instantanés amusants.



Hep !, vous là, vos papiers !



J'veis me le faire, ce plombier véreux !



Le sabre laser, c'est plus photogénique.



Une déflagration atomique sous forme de ronde infemale. Une intro comme on voudrait en voir plus souvent.

adversaires. Mais gare ! S'ils vous infligent un coup puissant, vous laisserez l'item s'échapper et ils pourront s'en saisir pour vous corriger en retour. Ah, oui, je vous ai dit que les points de vie n'avaient pas cours ? Alors, comment met-on ses adversaires hors combat ? Tout simplement en les débarquant hors du ring. Le but du jeu consiste donc à « basher » ses ennemis par-dessus bord. À chaque fois qu'un

personnage reçoit un coup, le chiffre indiqué à l'écran augmente. Plus ce chiffre est élevé, plus les coups reçus par ce personnage le font valser loin. Il existe plusieurs possibilités pour remonter sur le ring lorsque l'on est expulsé : le double saut suffit, dans la plupart des cas, mais certains coups spéciaux permettent de gagner de l'altitude (comme la tornade de Link). Il est donc difficile de « sortir »

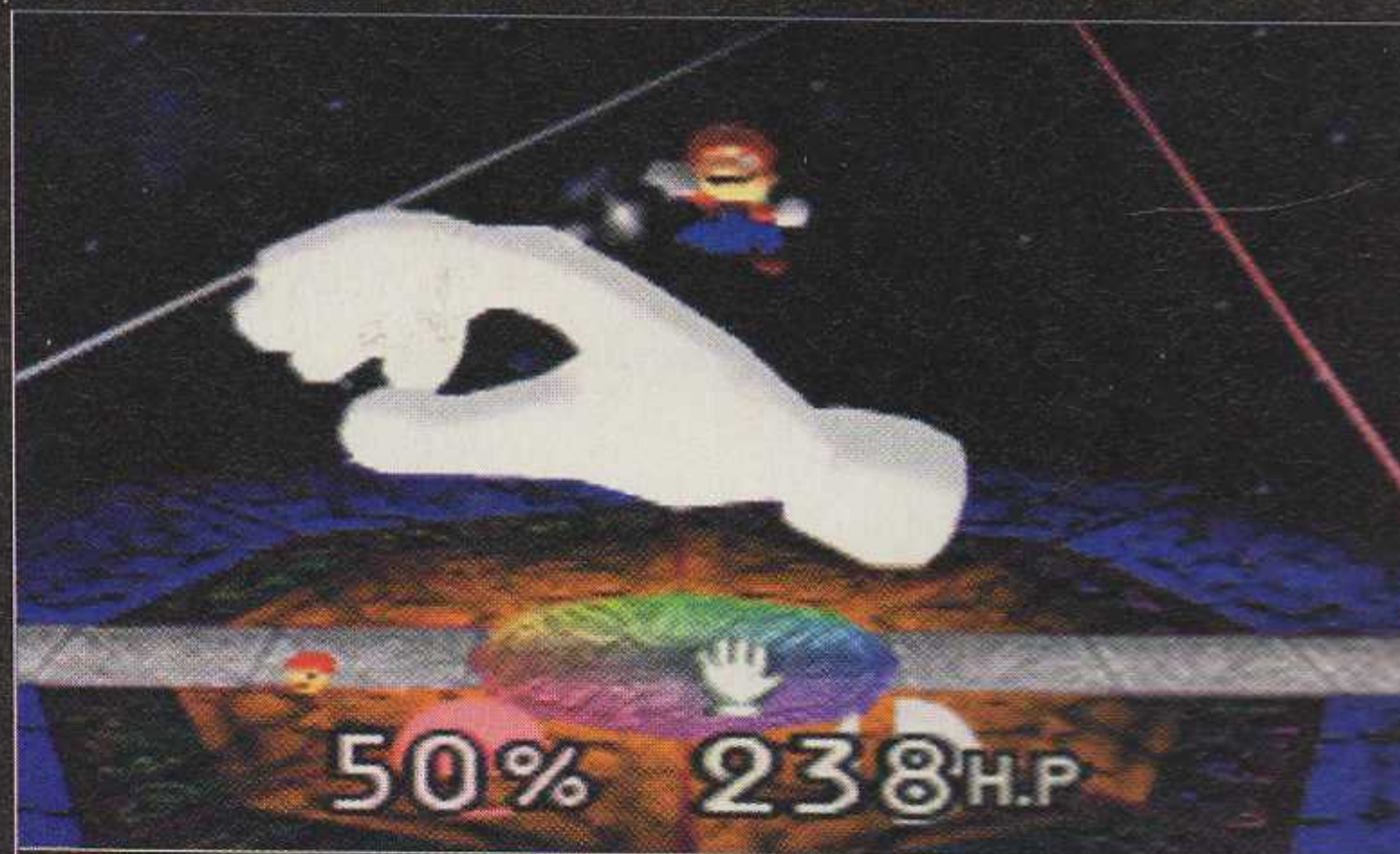
un adversaire, à moins que celui-ci n'ait déjà atteint un gros pourcentage de baffes reçues... Une fois tous vos ennemis dehors (ou une fois le temps imparti écoulé), un vainqueur est désigné sur la base du temps ou du nombre d'expulsions, au choix. Les jeux contre la machine ressemblent davantage à une sorte de multi-épreuve où vous affrontez un Donkey Kong géant, une couvée de Yoshis ou un Mario métallique. Des bonus stages sont disséminés ici et là. Mais le jeu prend tout son sens en mode Multijoueur. C'est vraiment drôle et « bon esprit ». Le charme des personnages y est évidemment pour beaucoup. Ainsi, ils s'avèrent tous issus de jeux célèbres. Ils sont douze en tout, mais quatre d'entre eux sont cachés, à l'image de Captain Falcon (F-Zero). Le titre semble bien conçu, aussi facile à prendre en main qu'un



La fleur de feu fait partie de ces items très puissants, capables de bouleverser le cours d'une partie.



Le mode d'entraînement permet de zoomer et de décomposer les animations.



Le dernier boss n'est autre que la main du gamin qui manipule les figurines de nos héros.

MARIO ALL STARS

Dispo : Japon
Éditeur : Nintendo
Texte : japonais

LES PLUS

Simple. Funky à quatre joueurs !
Mode Solo attractif.

LES MOINS

Contenu un peu léger pour les acharnés.



Déjà dix personnages prêts à se distribuer des baffes.

jeu de plate-forme Nintendo, mais un peu moins profond. Certains « pros » resteront sur leur faim. Mais, il devrait convenir aux plus jeunes et à leurs grands frères qui ont envie de prendre du bon temps en compagnie des personnages de leur enfance. Espérons qu'il figurera parmi les prochaines sorties françaises !

Reydonkey

Dreamcast

Simulateur de vol

AERO DANCING

Lentement, la ludothèque de la Dreamcast s'étoffe de jeux appartenant à des genres différents. Avec Aero Dancing, c'est un simulateur de vol qui arrive sur la console Sega.

Dès l'introduction, on comprend que cet Aero Dancing n'est pas un petit jeu. Des avions évoluent en formation dans le ciel, suivant une chorégraphie réglée au millimètre, dans un ballet aérien impressionnant. Évidemment, ça donne envie, et la première chose que l'on fait, après avoir appuyé sur start, c'est de foncer dans le menu Free Flight, histoire de voir rapidement ce que ça donne



Le mode Sky Mission Attack rappelle un peu Pilot Wings : il s'agit de passer dans des cerdes, dans un ordre donné, et de faire un minimum de points.

vraiment. Et là, c'est la claque ! Comme on en a maintenant souvent l'habitude avec les jeux Dreamcast,

les graphismes sont d'une qualité exceptionnelle. Qu'il s'agisse des décors ou des avions, c'est top !

AERO DANCING

Dispo : Japon

Éditeur : CRI

Texte : japonais/anglais

LES PLUS

Visuellement impressionnant.
 Le réalisme.
 Le jeu à plusieurs.

LES MOINS

L'apprentissage en japonais.



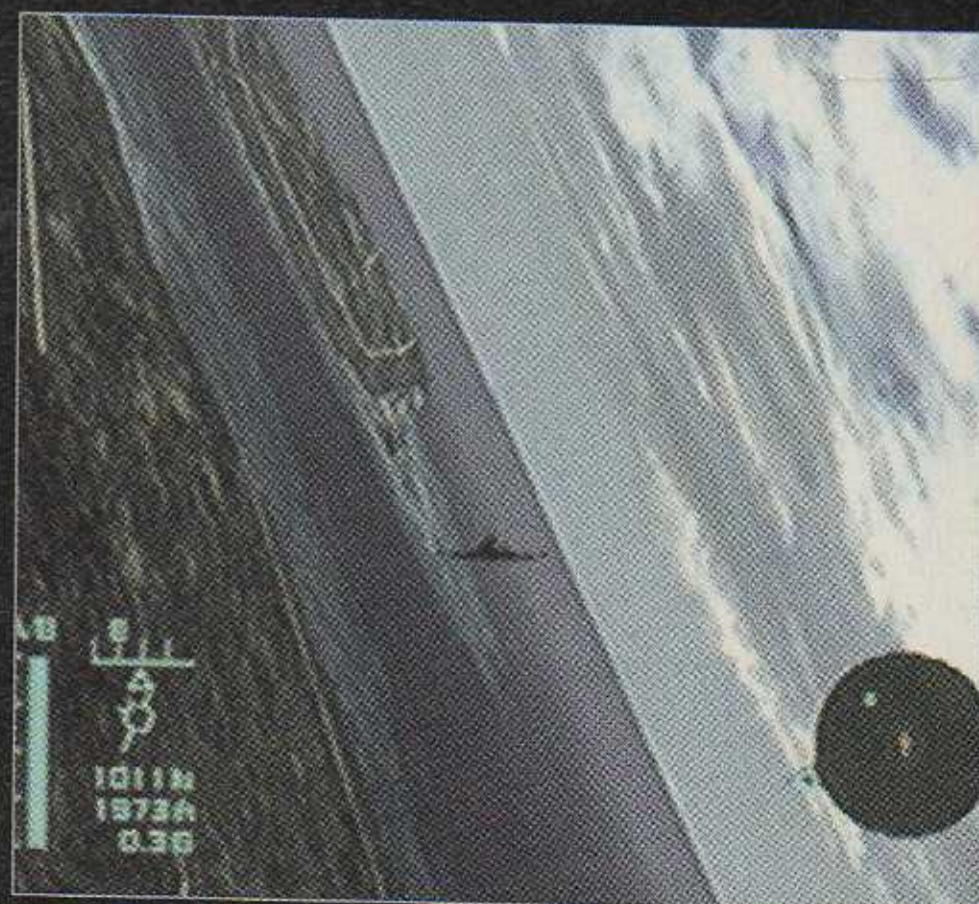
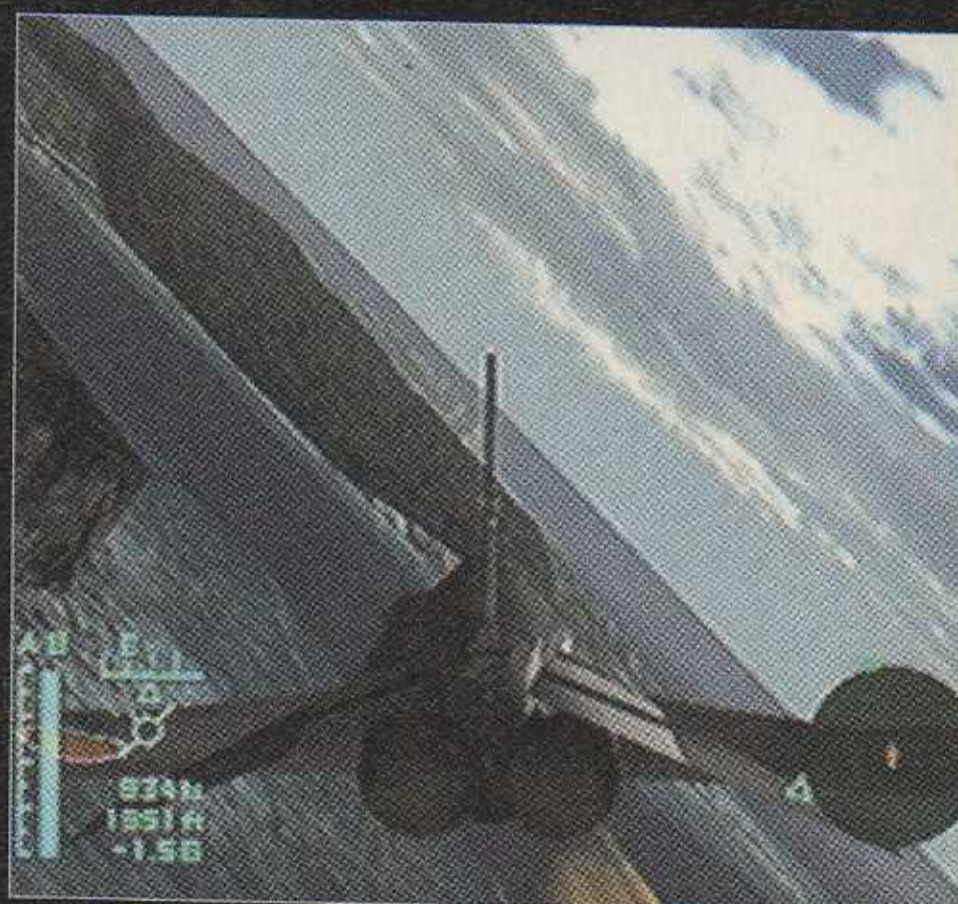
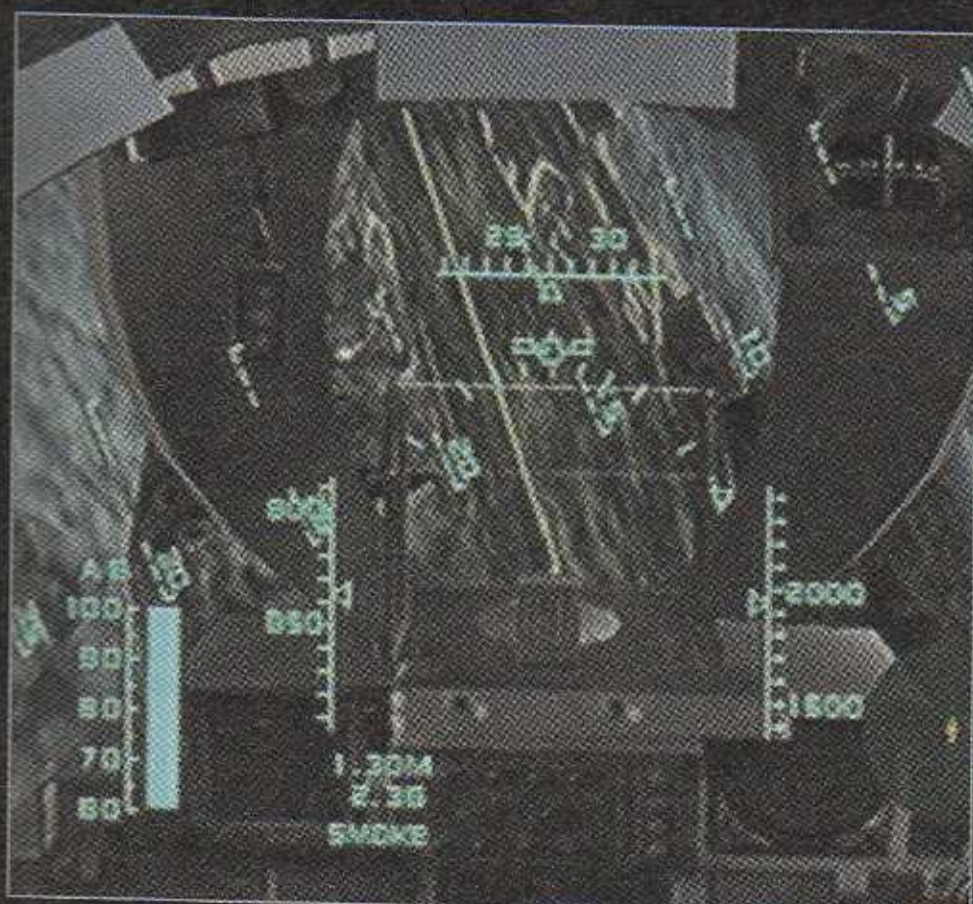
180度旋回して、方位300になったら操縦桿を左に倒して機体を水平に戻してください。方位300はHUDでは30と表示されるので注意してください。

Les débriefings et briefings des missions sont, hélas, en japonais !

Ensuite, l'animation est vraiment bonne, et sans clipping évidemment. Ajoutez à cela une jouabilité pointue mais réaliste, et vous obtenez un simulateur de vol qui se rapproche de la perfection. C'est bien simple, on fait absolument ce qu'on veut avec l'appareil, aussi bien des loopings que des saltos arrière. Vraiment, on s'y croirait ! Une fois

LES VUES

Le jeu comprend trois vues dont une à l'intérieur du cockpit, et deux autres, extérieures, à des distances différentes. Néanmoins, seulement deux sont jouables, la troisième étant bien trop éloignée.





Quand on ne fait pas attention où l'on va, voilà ce qui peut arriver !

j'avoue avoir déchanté un peu ! Car, effectivement, le briefing qui précède chaque exercice est relativement complet, mais entièrement en japonais ! Et comme je ne comprenais pas précisément comment il fallait procéder, j'obtenais des notes exécrables et j'étais chaque fois recalé. Car les instructeurs vous donnent ensuite des notes à partir de différents paramètres, et vous expliquent là où c'était bon, et là où ça clochait et surtout pourquoi... mais toujours en japonais. Bref, je trouvais que ça commençait à sentir mauvais pour Aero Dancing, quand finalement Reyda m'a fait une rapide traduction des briefings et débriefings. Et la lumière fut. Dès lors, tout devint limpide, et j'enchaînais les missions avec grand plaisir, soucieux de réaliser le perfect. Après ces

cette première impression euphorique passée, on décide d'aller voir de quoi sont faits les autres modes de jeu disponibles. En premier lieu, on s'attaque au Blue Impulse Mission, qui permet de s'initier aux commandes de base de l'appareil, comme le décollage, l'atterrissage ou les virages. Et là,



Jusqu'à quatre players peuvent jouer en même temps sur le même écran. Le but est de rester avec les autres, sans décrocher, et d'effectuer des figures qui rapportent des points.

MAGNÉTOSCOPE

Les replays systématiques sont très bien gérés, et peuvent être admirés sous plusieurs angles de caméra. Et là, plus encore que pendant les phases de jeu, le soft est très impressionnant.



commandes de base, on vous apprend à voler en formation en suivant un leader, ce qui complique sensiblement la tâche. Mais cela se révèle très utile, lorsque l'on veut jouer à plusieurs. En effet, jusqu'à quatre players peuvent évoluer à l'écran, chacun dans un appareil, et réaliser des figures acrobatiques, comme la prestigieuse patrouille de France. Vous pouvez aussi lâcher de la fumée pour matérialiser les trajectoires ou faire des dessins. Comme en vrai ! Reste le mode Sky Mission Attack qui n'est pas sans rappeler Pilot Wings, puisqu'il s'agit de passer au travers de cercles imaginaires en un minimum de temps. Quand vous obtenez un nombre de points suffisant, vous gagnez un nouvel avion, et passez au tableau suivant. Le jeu comprend une douzaine d'appareils que vous devez ainsi gagner. Bref, Aero Dancing est un simulateur de vol très beau, et très réaliste au niveau du pilotage et du comportement des avions, mais ceux qui ne comprennent pas le japonais risquent la crise de nerfs et le blocage dans le mode d'apprentissage. Espérons que ce bijou sortira un jour en France, mais pour ça, on a encore le temps...

Chon, déchire le ciel



動と臨場感。シーサイドヤ

Le CD comprend une démo de Buggy Heat, qui devrait sortir prochainement au Japon.

over the world OTW

オバーザワールド

PlayStation

Simulation de course

OPTION TUNING CAR BATTLE 2

Gran Turismo a souvent été copié, mais jamais égalé ! Et ce n'est pas aujourd'hui que les choses vont changer, même si Option Tuning Car Battle 2 offre un intéressant challenge aux amateurs de réalisme et de réglages pointus.

Depuis Gran Turismo, développer un bon jeu de bolides est devenu un sacré défi pour les développeurs. Pourtant, depuis un an, plusieurs titres ont réussi à tirer leur épingle du jeu : Colin McRae, Toca 2 ou encore Max 2 (un jeu sorti uniquement au Japon). Bien qu'à des lieues des qualités esthétiques du hit référence, ces derniers parvenaient à renouveler le genre. Option Tuning Car Battle 2 est un titre qui propose des graphismes

qui, s'ils ne sont pas du calibre de Gran Turismo, font cependant bonne mesure. C'est-à-dire qu'on ne se lasse pas d'admirer les replays de ses exploits. La conduite est très pointue, au point qu'elle ne pardonne aucune erreur. Bien qu'une incursion dans l'herbe ne soit pas très pénalisante, le simple fait de quitter la trajectoire vous donnera l'occasion de voir le véhicule de votre rival s'éloigner, jusqu'à disparaître complètement de votre champ de vision, et ne

ZOOM SUR LES REPLAYS

Option Tuning Car Battle ne dispose pas de licence lui permettant d'exploiter les noms officiels des marques. Les voitures proposées s'inspirent de modèles bien réels et sont référencées par des abréviations assez explicites, à l'image de la Skyline qui devient une simple R32.



Le circuit urbain nocturne n'a rien à envier à son homologue sur GT.

OPTION TUNING CAR

Dispo : Japon

Éditeur : Jaleco

Texte : japonais

LES PLUS

Challenge intéressant.
Replays très agréables.

LES MOINS

Malgré le challenge,
on s'ennuie vite.



Les duels sur l'autoroute de Tokyo sont l'occasion de se faire de belles frayeurs, en pleine circulation.



Apprenez à contrôler les vibreurs. Ils se révèlent très pratiques pour vous aider à tourner dans certains virages.

Peut-être est-ce dû au nombre de circuits limités à six plus le mode Mirror... Bref, il ne fait guère de doute qu'Option Tuning Car... est un titre qui ne s'adresse qu'à des passionnés et encore sans doute pas à tous (j'en suis la preuve vivante !).

Wolfen,
preuve vivante



De superbes séquences FMV illustrent vos victoires dans chaque catégorie. On en a cependant vite fait le tour.

comptez pas sur une erreur de sa part pour remonter. Autant dire que le challenge est à la hauteur du fond de simulations pures et dures que je suis et que la difficulté rivalise facilement avec un Toca 2. Malheureusement, après quelques heures de jeu, c'est l'ennui qui l'emporte, malgré un taux de victoires plus qu'acceptable.

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**.

Qualitativement
TIPS (5)

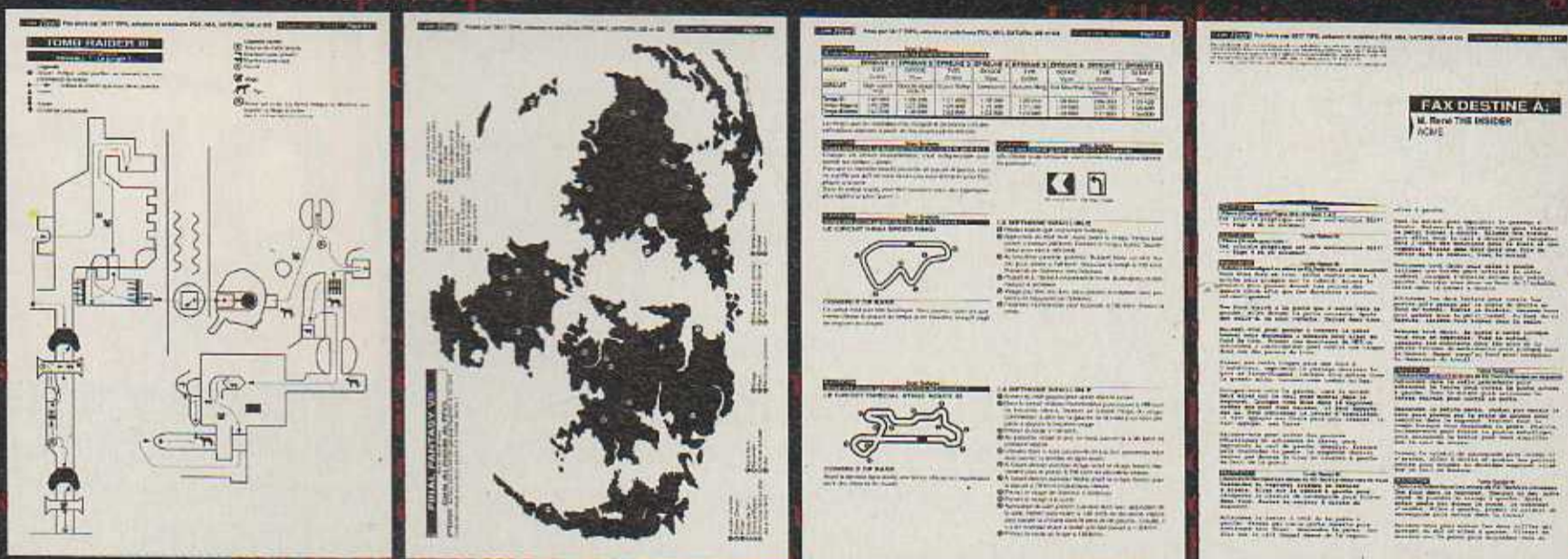
LA HOTLINE

Deux membres de l'équipe de Tips, les grandissimes **The Insider** et **Frère Tips**, répondent à vos questions sur les jeux vidéo consoles et PC. Vous pouvez consulter les milliers de questions (et les réponses que nous y avons apporté), et poser la vôtre, nous y répondons généralement du jour au lendemain. Et le **mardi de 17h à 20h** **The Insider** est **en direct**, venez le chatouiller! Ça décoince et c'est sur **3615 TIPS**.

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**.



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**.



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

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

083668 3264

3615 TIPS®

Astuces, solutions et plans de 1500 jeux PC/CONSOLES

over the world OTW オーバーザワールド

PlayStation

Action

ARMORED CORE : MASTER OF ARENA

Créatures robotiques en vue. Stop. Le troisième volet d'Armored Core, édité par From Software, investit la planète import. Descente dans l'impitoyable univers des mechas.

Pour ceux qui l'ignorent, sachez que les mechas sont d'immenses robots articulés dirigés par des hommes à l'intérieur de la machine (genre Goldorak). Nos amis nippons en raffolent et ces robots intègrent régulièrement le quotidien de l'otaku moyen par le biais d'animes comme Evangelion ou Patlabor, et de jeux vidéo (Mecha Warrior, Gundam...). Pour la petite histoire, le premier épisode d'Armored Core était sorti officiellement en France en juin 98. Malheureusement, les Occidentaux

ne portant qu'un très faible intérêt à ce genre d'engin futuriste, ce fut un flop conséquent. Passons au jeu. Vous êtes un mercenaire et vous devez accomplir des missions multiples, allant du repérage à l'élimination totale des ennemis. Les textes en japonais n'aident pas à comprendre les instructions, mais éclater tout ce qui bouge à l'écran se révèle une méthode bien souvent payante. L'argent que vous gagnez, au fil de vos actions, vous permet de renforcer votre équipement de guerrier et



Les explosions ont un joli rendu.

ARMORED CORE

Dispo : Japon

Éditeur : From Software

Texte : japonais

LES PLUS

L'assemblage des robots.
L'univers des mechas.

LES MOINS

Les textes en japonais.
Le jeu est banal.



Stop danger. Une météorite s'est abattue en plein désert. Inspectez les lieux et vérifiez vos arrières.

d'améliorer vos capacités, en vous procurant, par exemple, des bras blindés ou un nouveau moteur plus résistant. Vous aurez ainsi la possibilité de transformer les robots à votre guise et même de vous les échanger via le PocketStation (qui n'est pas disponible dans nos vertes vallées). Techniquement, l'ensemble est passable. Toutefois, les ziques, façon techno allemande pourrie, vous feront rapidement baisser le volume de votre téléviseur. Je conseille donc Armored Core aux fans de mechas. Les autres peuvent passer leur chemin, ils ne rateront pas grand-chose.

McYas, qui se prend pour Actarus, essaye d'écraser Reyda, qui se prend pour Rigel



Le système de visée automatique est, ma foi, très efficace.



Des réacteurs, placés sur le dos de la machine mastodonte, permettent de voler un court instant.



Vous pouvez changer toutes les parties de votre mecha. Cool !

Avec



GAGNEZ



**2 ABONNEMENTS
À CANAL SATELLITE**
parabole et pose
comprises

4 PLAYSTATION



**40 JEUX
RIDGE RACER
TYPE 4**

Chaque semaine,
une nouvelle
chance de gagner !



**POUR PARTICIPER :
36.15 PLAYER ONE**

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

BOKUJO MONOGATARI 2

Dreamcast

RPG du terroir



Petit éditeur quasi inconnu chez nous, Pack in Soft est à l'origine d'un des RPG les plus originaux de la planète. Il ne vous fait pas vivre

de palpitantes aventures intergalactiques, mais vous mènerez une simple vie de tous les jours à la ferme. Vous venez, en effet, de



acheter des graines ou vendre vos récoltes, afin de vous payer des ruminants supplémentaires, tient de l'exploit pour les petits citadins que nous sommes... Un RPG très spécial, au rythme assez lent, mais bourré de bonnes idées. Une version américaine du jeu existe sur Game Boy et Super Nintendo. Peut-être le verra-t-on bientôt en anglais sur N64 ?

Reyda,
étrille son canasson

recevoir en héritage un petit terrain, équipé d'une grange et d'un poulailler, et vous êtes bien décidé à en faire la ferme dont votre paternel a toujours rêvé. Mine de rien, se lever tous les matins, casser les cailloux à la masse, retourner la terre à la binette, défricher les mauvaises herbes, c'est déjà tout un programme ! Mais, en plus de ça, monter au village, pour

Dispo : Japon

Éditeur : Pack in Soft

Texte : japonais

SENGOKU TURB

Dreamcast

Action/plate-forme

Graphiquement très... spécial, Sengoku Turb ne se contente pas d'être laid. Il est aussi animé comme un jeu Net Yaroze. Une fois accepté le parti pris graphique de cette aventure, dans un monde légèrement absurde, on se trouve face à un jeu mêlant vaguement RPG et action, dans lequel on tabasse une armée de fillettes à coups d'épée ou de « main de Mickey » (!), aidé par des



petits soldats. Le scénario, écrit par la créatrice du célèbre tamagotchi semble rigolo, et, malgré le côté enfantin des personnages, se révèle étonnamment sadique. En fait, avec une réalisation un peu moins indigente, le titre aurait même pu être intéressant. Mais, au bout de quelques minutes, on se dit que Nec se fout du monde et aurait

pu mettre une authentique équipe de véritables programmeurs sur le projet, plutôt que de bâcler le tout sans



raison. Après Seventh Cross et ce jeu, on se demande ce qu'ils fabriquent sur Dreamcast (et on comprend l'échec de la Nec-FX). Allez plutôt jeter un oeil au papier sur Power Stone si la bécane de Sega vous intéresse...

Reyda, intrigué

Dispo : Japon

Éditeur : Nec HE

Texte : japonais

**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

SF STORY

Pourquoi y a-t-il tant de versions de Street Fighter ? Comment un jeu de conception archaïque, comme Street Zero 3, persiste-t-il de nos jours, alors que Tekken 3 et Virtua Fighter 3 TB séduisent le public à grand renfort de 3D et d'effets spéciaux ? Solution du mystère.



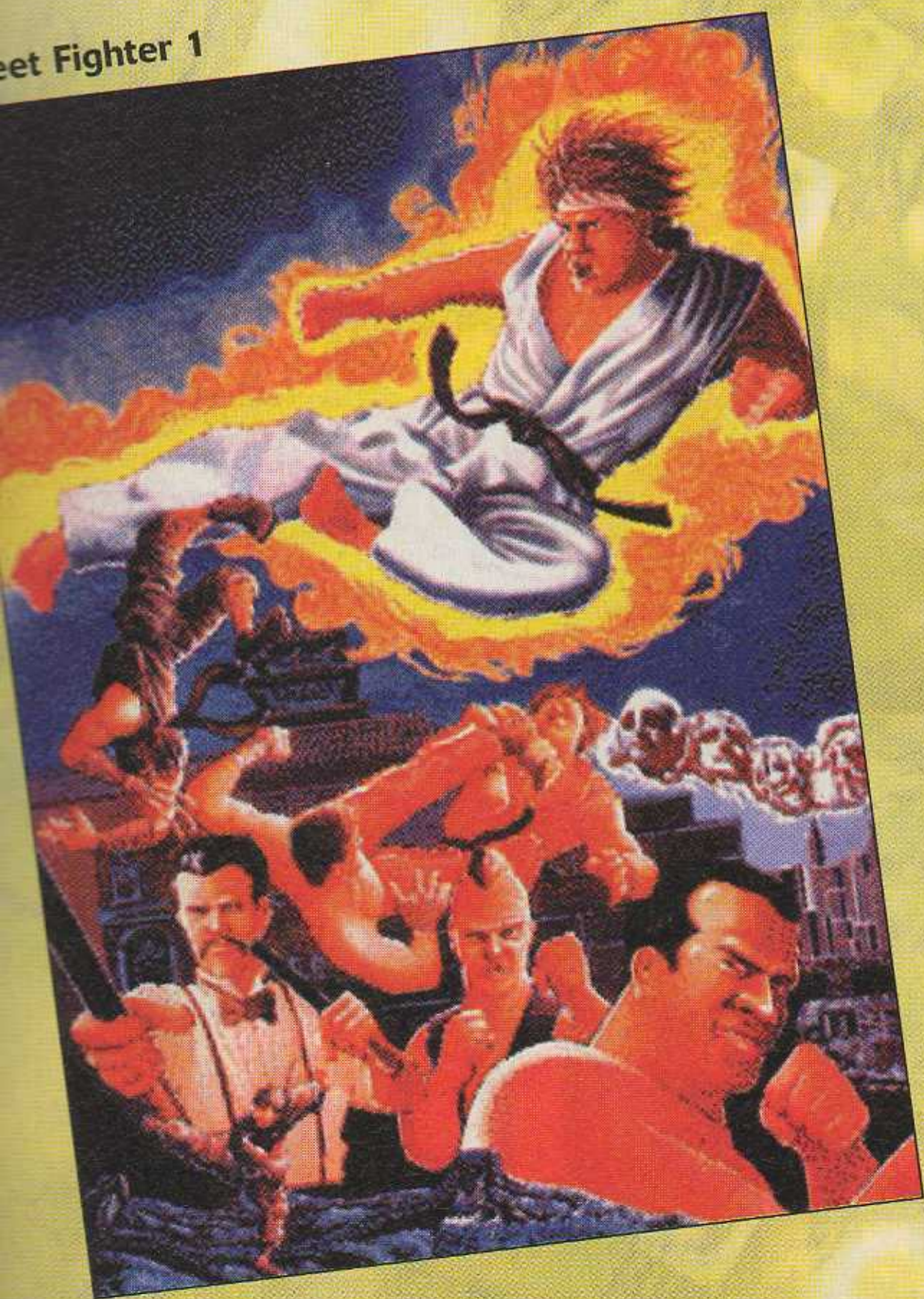
Sukura

En 1991, les salles d'arcade japonaises sont envahies par un nouveau jeu révolutionnaire, une sorte de jeu de combat comme il en existe tant, sauf que, outre ses animations et ses graphismes époustouflants, il propose de jouer avec n'importe lequel des personnages ! Surtout, il offre une panoplie de coups incroyablement étendue, et la possibilité d'affronter d'autres joueurs dans des duels

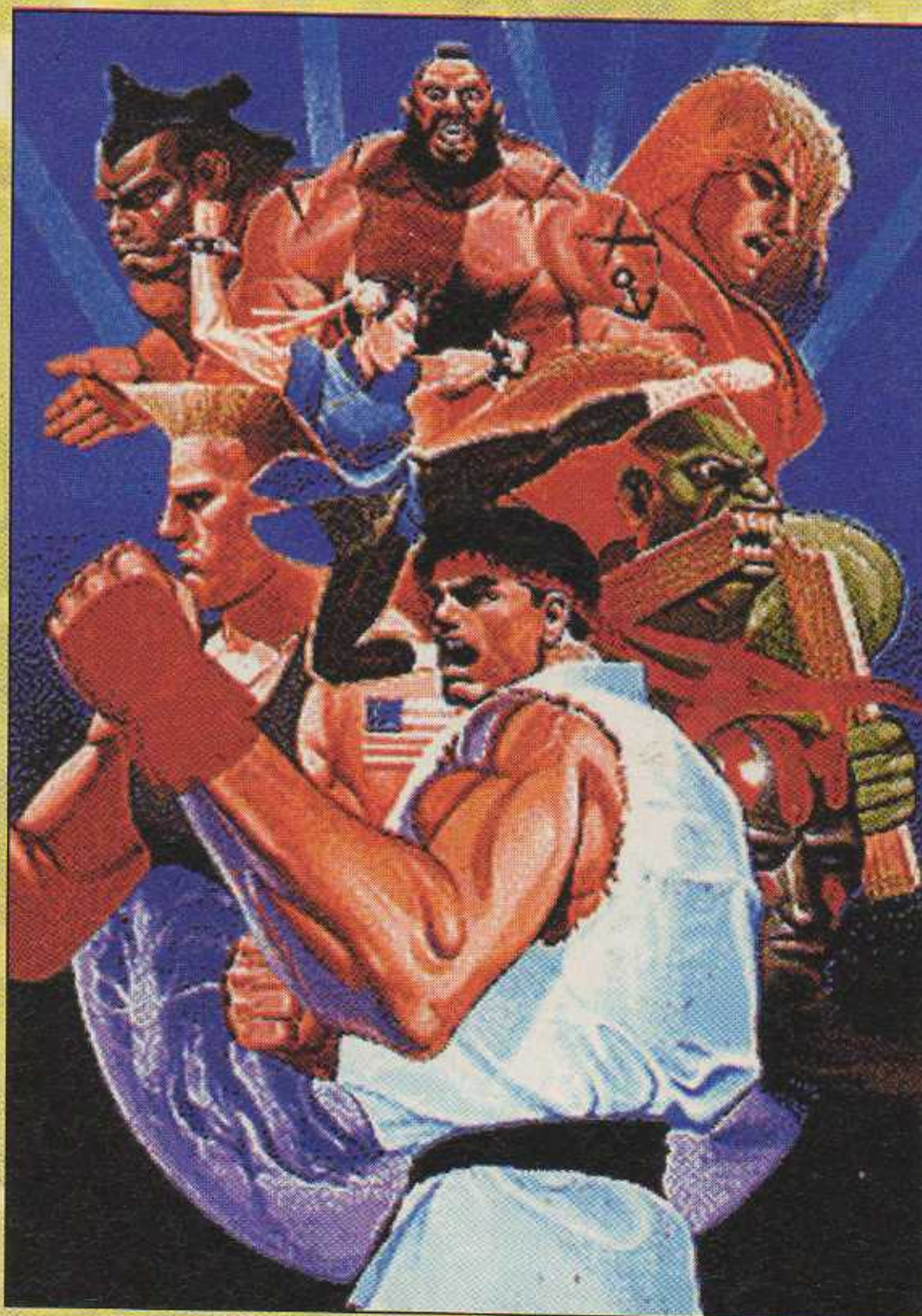
captivants. Il n'en fallut pas plus pour qu'un nouveau genre de jeux voie le jour : devant le succès de Capcom, tous les éditeurs d'arcade se sont lancés sur la voie des Street Fighter 2-like. Street Fighter 2 a donné naissance à une

nouvelle catégorie de jeux à part entière. Pas tout à fait, si l'on considère qu'avant lui, Karaté Champ de Data East mettait déjà deux joueurs face à face. Mais, SF2 eut l'intelligence de proposer, le premier, huit combattants différents, tous sélectionnables en tant que personnage principal. En gros, on pouvait choisir son héros, ce qui, en 1991, était très rare dans le monde du jeu vidéo. Le combat contre la machine était certes amusant, mais la véritable nouveauté venait du fait qu'affronter un être humain, quand il savait bien manier son combattant, était une grande source de plaisir. Dès lors, plus personne ne se souciait de se battre contre la machine, tout le monde était tourné vers les duels. Chacun

Street Fighter 1



Street Fighter 2



Cammy



Chronologie des (trop) nombreux Street Fighter

Août 87 : STREET FIGHTER

Un petit jeu sympa mais sans grand intérêt, qu'on finit très vite dès lors qu'on maîtrise les coups spéciaux. Il y a bien huit combattants, mais seuls Ryu (joueur 1) et Ken (joueur 2) sont sélectionnables. Il fit l'objet d'un portage réussi sur NEC CD-Rom sous le titre Fighting Street. Il existe également des versions Amiga et ST plutôt médiocres.

Mars 91 : STREET FIGHTER 2

LE jeu de légende que nous connaissons tous (et apprécions presque tous). Huit personnages, sept styles de jeu radicalement différents (ben oui, Ryu et Ken étaient identiques à l'époque, des graphismes détaillés et une animation somptueuse !). On voit même les combattants respirer ! Je me souviens être allé en arcade y jouer, sur les conseils de Wonder, à l'époque où j'étais lecteur de *Player One*, tout comme vous.

Avril 92 : STREET FIGHTER 2 DASH (= PRIME)

Les quatre boss sont enfin accessibles, mais avec des coups de base assez restreints. Douze personnages en tout, et on pouvait faire des duels avec son double...

Décembre 92 : STREET FIGHTER 2 TURBO

Plus rapide, des coups supplémentaires, la possibilité d'effectuer certains mouvements en l'air. Les coups s'enchaînent déjà mieux.

Octobre 93 : SUPER STREET FIGHTER 2

Quatre nouveaux personnages créés en collaboration avec Capcom USA et censés satisfaire les mordus américains de Street. Des sprites renouvelés pour certains coups, et une palette un peu plus étendue pour les boss. Les combos sont désormais affichées à l'écran.

Mars 94 : SUPER STREET FIGHTER 2 X

Apparition des supercombos, avec une petite jauge qui se charge, au fil du combat, pour lancer une superattaque. De nouveaux coups pour les nouveaux venus, comme pour les anciens. Enfin, on peut se rétablir après une projection.

Juin 95 : STREET FIGHTER THE MOVIE

Hum... JC « Great ! » Van Damme et Kylie « Locomotion » Minogue se prêtent au jeu des Street Fighter pour accompagner un superfaux film comme seul Hollywood sait en concocter. Cela dit, cette borne n'est pas trop mal, l'animation est juste un peu saccadée.

Juin 95 : STREET FIGHTER ZERO

Changement complet pour la série de combats qui est toujours numéro 1 dans le cœur des fans de baston. SF Zero ne propose, hélas, que dix personnages de base, et deux boss horripilants. Signalons la présence de Dan, le fighter tragi-comique. Le système de jeu change radicalement, avec la présence d'un contre (zero counter) et des zero combos faciles à enchaîner. Reste que les bonnes vieilles tactiques « boule/dragon » fonctionnent toujours autant...

Mars 96 : STREET FIGHTER ZERO 2

Street Zero devient enfin un grand jeu, avec l'ajout de cinq persos, amenant le total à dix-huit. Un deuxième contre est

ajouté, les zero combos sont supprimées. Un excellent jeu, qui a prouvé que la 2D bitmap a encore son mot à dire en pleine folie des polygones.

Août 96 : STREET FIGHTER ZERO 2 ALPHA

Exactement le même, quelques détails en plus. Par exemple, la tactique de Ryu « casse-garde puis superboule de feu » ne fonctionne plus. Gai gagne une supercombo cadeau. D'autres défauts sont ainsi corrigés.

Décembre 96 : STREET FIGHTER EX

Le premier volet en 3D de la saga. Sa jouabilité est à mi-chemin entre Super SF2 pour la simplicité et SF Zero pour les possibilités de supercombos. Notons qu'il introduit le « bourrinisme » avec la possibilité d'enchaîner les supercombos l'une après l'autre. C'est le premier jeu à bénéficier du « Time Release », système qui ajoute des nouveaux persos au bout de quelques semaines de jeu.

Février 97 : STREET FIGHTER III

Enfin, le tant attendu chiffre III vient s'accoler au célèbre Fighter. S'il apporte son lot de bonnes choses, SF III se révèle un peu pauvre sur le fond, avec peu de coups spéciaux et seulement un supercoup par personnage (à choisir parmi trois, tout de même !). Il contient également trop de repêchages abusifs, mais possède deux atouts : l'introduction d'un nouveau système, nommé « Blocking », considéré par les puristes comme le contre ultime, et la facilité à enchaîner les coups, même pour un novice.

Avril 97 : STREET FIGHTER EX PLUS

Petits ajouts au SF en 3D. Des persos rigolos font leur apparition.

Premier semestre 1998 : STREET FIGHTER EX 2, STREET FIGHTER ZERO 3, STREET FIGHTER III SECOND IMPACT

Les suites des trois séries de Street Fighter en cours. Capcom défie la spirale temporelle ? !

AUTRES DATES IMPORTANTES

Juillet 94 : VAMPIRE/CAPCOM

Le premier jeu animé comme un dessin animé.

Juillet 94 : THE KING OF FIGHTERS '94/SNK

Début de l'inflation de personnages chez les éternels rivaux de Capcom.

Décembre 94 : X-MEN/CAPCOM

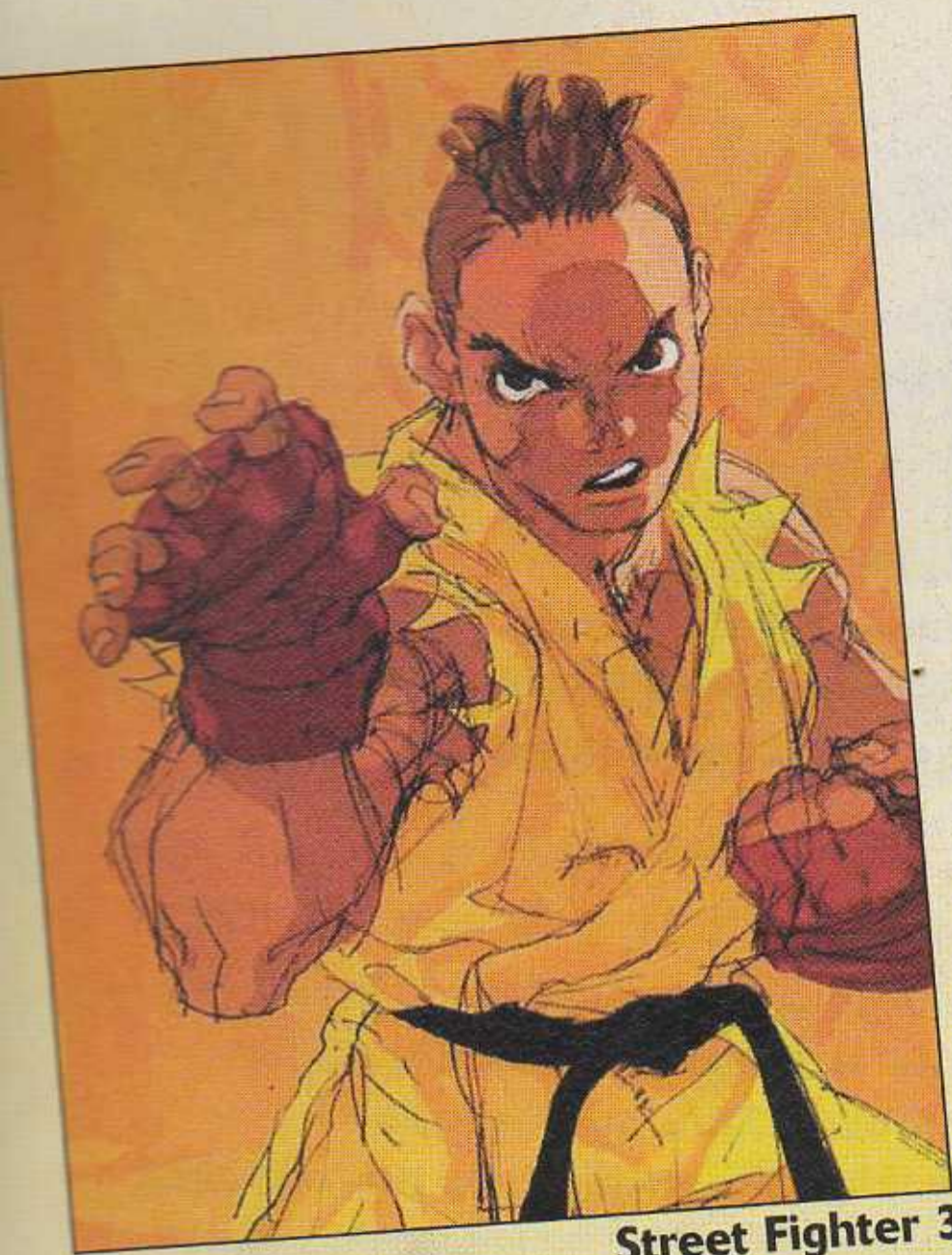
Capcom s'attaque au marché des fans de comics. Introduction de l'horrible système des supersauts, avec une portion de l'écran invisible.

Septembre 96 : X-MEN VERSUS STREET FIGHTER/CAPCOM

Le début de la fin pour Capcom. À trop vouloir en faire, ils s'aliènent les joueurs les plus anciens.

1999 : SNK VERSUS/CAPCOM

Une rumeur veut que les deux géants s'allient pour pondre le jeu de combat du siècle... Rêve ou réalité ?



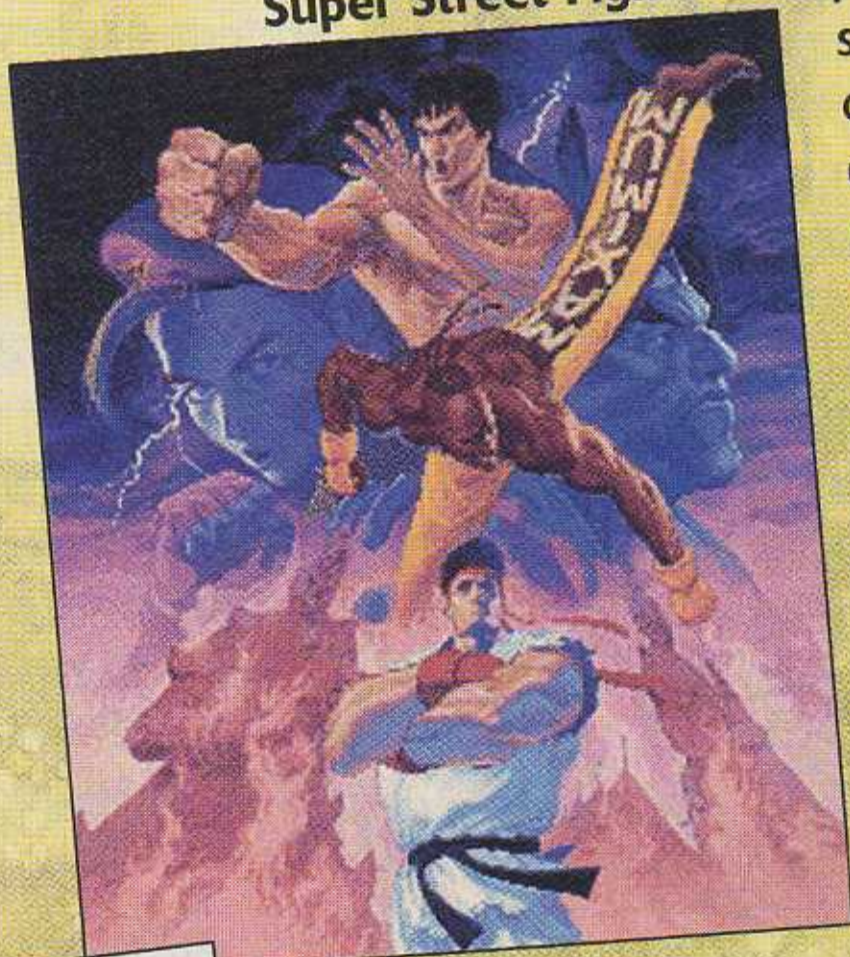
Street Fighter 3



Street Fighter X

sous la pression des fans, SF2', une nouvelle version avec les quatre boss jouables, vit le jour. Ce fut, sans doute, la suite la plus facile à pondre dans l'histoire des jeux vidéo, puisqu'il suffisait aux programmeurs de porter ces boss dans l'écran de sélection et d'assigner leurs coups à chacun des six boutons. Les combats en ville reprirent de plus belle, et répondant à l'attente des consommateurs, de nouvelles versions s'alignèrent au fil des ans, mettant ainsi régulièrement à jour le titre de combat le plus joué de la

Super Street Fighter 2



planète. Chacun y trouvait son compte : les joueurs, qui n'avaient de cesse d'apprendre de nouvelles techniques, de découvrir d'autres coups qui rééquilibraient les personnages les moins forts, et les gérants d'arcade, dont les salles ne désemplissaient pas. Puis vint la Super Famicom...

Lorsque les Street Fighter furent convertis sur console, on aurait

pu croire que c'était la fin de la borne d'arcade. Qui se déplacerait et paierait pour jouer à un jeu qu'il possédait chez lui ? Erreur ! Capcom s'arrangeait toujours pour sortir la version qui précédait celle que l'on retrouvait à ce moment-là en salle. Les joueurs achetaient le jeu, s'entraînaient chez eux comme des acharnés, avant de venir frimer en salle d'arcade. Ce phénomène existe toujours au Japon, sur des titres comme Tekken 3, mais reste très marginal en France. Cinq

Pocket Fighter



ans plus tard, Capcom lance un héritier : Street Fighter Zero ! D'autres versions de l'univers de Street Fighter déboucheront finalement sur trois déclinaisons destinées à toucher tous les types de joueurs : SF Zero, pour les fans de la première heure, SF III, pour les techniciens mordus d'enchaînements, SF EX en 3D pour la nouvelle génération. Tous ces titres connaissent un succès à peu près égal et chaque aficionado des jeux de combat réserve sa préférence à celui qui lui convient.

Aussi, lorsque vous entendez qu'un nouveau volet de Street Fighter est sur le point de sortir, ne jetez pas la pierre à Capcom. Ils ont trouvé un moyen de faire de l'argent honnêtement. On ne peut les



Street Fighter Alpha



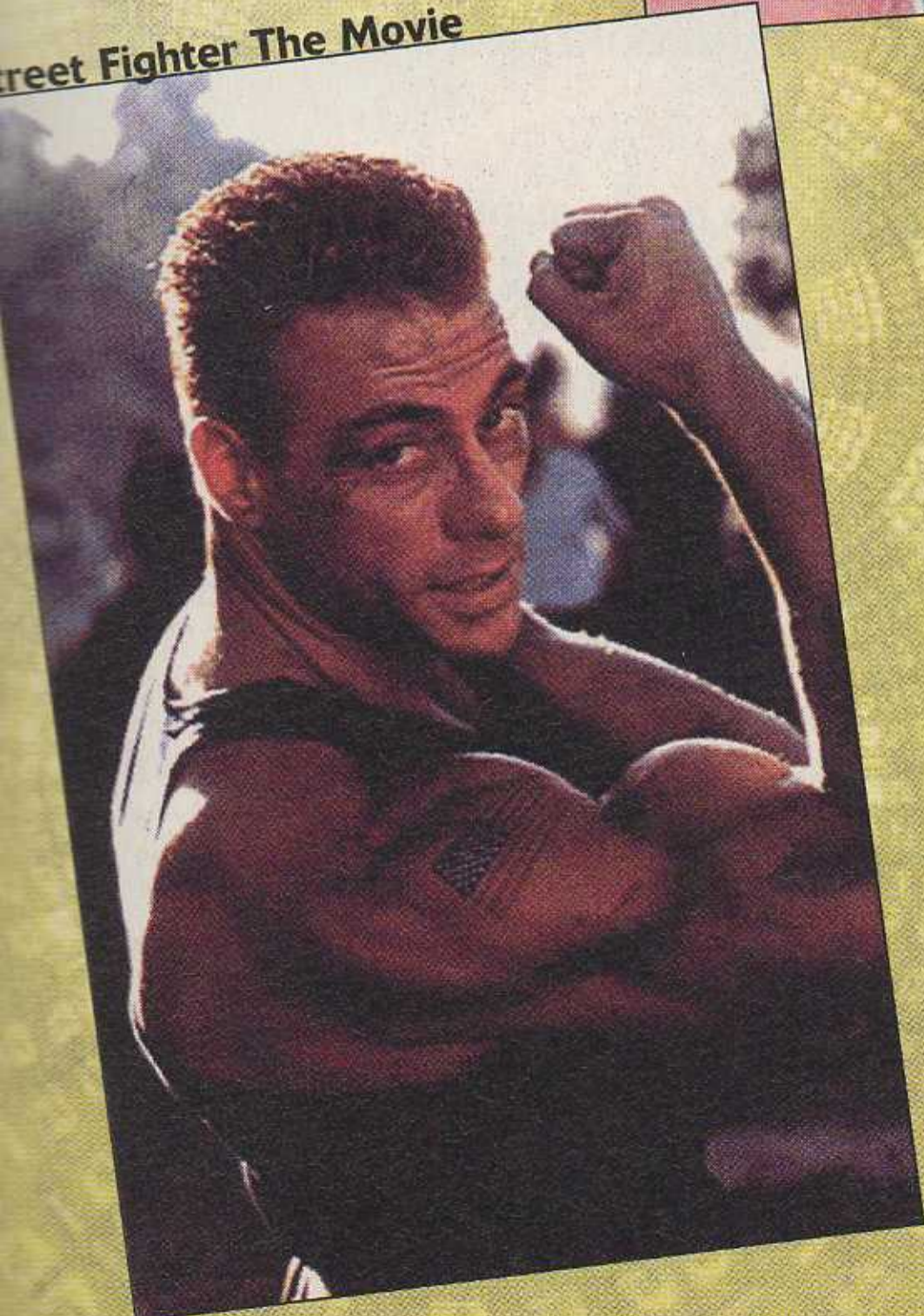
Street Fighter EX

en blâmer, puisque l'exploitation de Street s'est faite en accord avec le public concerné. Ils ont été les pionniers dans le renouveau du jeu d'arcade puisque, indirectement, ils ont poussé de nombreux joueurs sur console à fréquenter les salles. Et vice versa, puisque de nombreux arcadiens se sont jetés sur la Super Famicom et la Megadrive pour assouvir leur passion. Capcom a donc non seulement créé un nouveau genre, mais a joué un rôle déterminant dans

l'avancée des jeux vidéo. Qui sait si la Dreamcast et la PlayStation 2 seraient au cœur des conversations si Street Fighter 2 n'avait pas vu le jour ?

Reyda

Street Fighter The Movie



L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

On les a testés pour vous

89% Carnevil Midway

Tiens, un jeu Midway !

Et, pour une fois, ce n'est pas un ixième Mortal Kombat que le célèbre éditeur américain nous propose. Carnevil est un jeu de tir qui fleure bon le



clone de House of Dead. L'action se déroule dans un carnaval de l'horreur, où toutes les marionnettes et autres attractions prennent vie pour donner l'un des titres les plus gore du moment. Première constatation, le gun est plutôt sympa : c'est un fusil à pompe à canon scié qui se recharge directement par la pompe. Pour bourriner, c'est plutôt cool, d'autant que la visée est très précise. Certes, ce type de gun a déjà été vu dans l'Evil Night de Konami, mais ce dernier n'est toujours pas présent dans les salles françaises, et Carnevil propose le même gun pour les deux joueurs, contrairement à Evil Night.

Côté jeu, vous avez le choix entre trois scénarios : Haunted House (maison hantée), Freak Show (le cirque) et Rickety Town (le parc d'attractions). Le reste est classique, il faut shooter tous les ennemis à l'écran, éviter que les innocents ne se fassent tuer par les monstres et glaner les armes disséminées dans les différents niveaux. En fait, ce qui caractérise Carnevil est son côté ultragore avec son sang bien rouge (et non vert), qui dégouline à grosses gouttes et qui repeint les murs à de nombreux endroits. À savourer avec délectation, même si l'on trouve mieux en gun shoot du côté de Sega.

Points forts :
les fusils à pompe, les graphismes gore et la précision du gun.

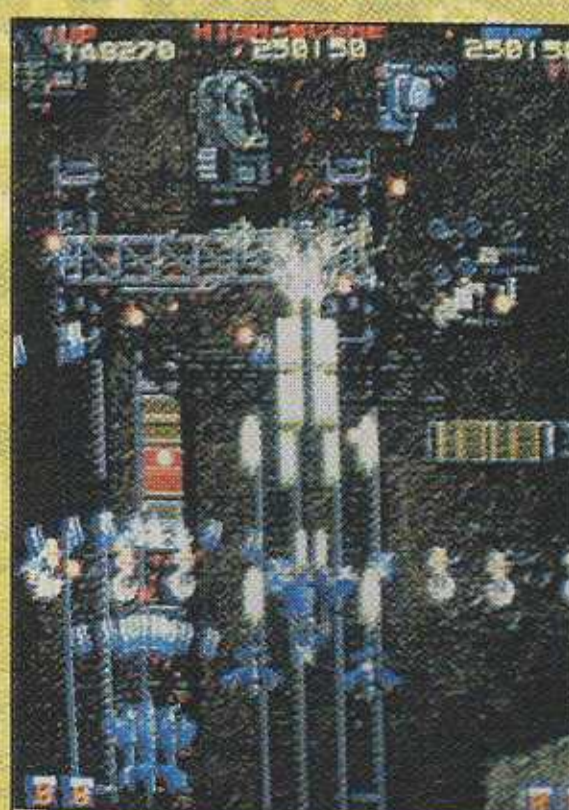
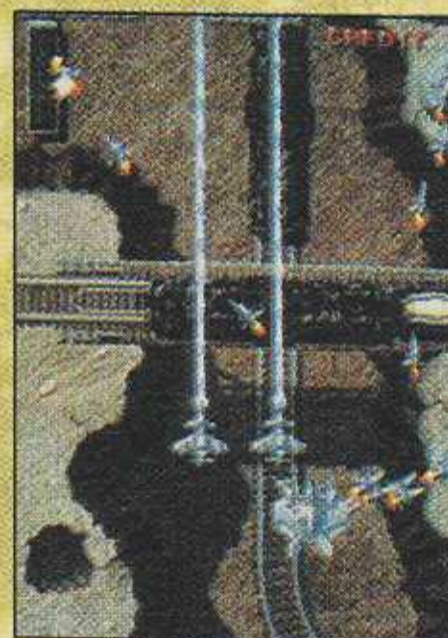
Raiden Fighters Jet

Seibu
Kaihatsu

Les fans du shoot vertical le plus adulé de la décennie vont être comblés, car le nouveau Raiden est arrivé ! Ce nouvel opus change sur de nombreux points par rapport à la série. Je rassure tout de suite les fans, ceux qui ont fait le succès de la série sont toujours présents : un univers bien guerrier dans un futur proche, un système de tir inchangé, de nombreux vaisseaux (14, un record !), une action bourrine à souhait, et de nombreux bonus pour ceux qui cherchent le high score. En fait, ce qui change vient de la façon dont sont amenés les niveaux. En fonction de la manière dont vous en aurez accompli un, un rang vous sera attribué. Suivant ce rang, le jeu vous amènera à un niveau plus ou moins éloigné. Donc, si vous mettez quinze crédits pour passer le premier niveau, vous aurez accès au niveau 2. Au contraire, si vous le passez en une vie, vous serez propulsé directement au niveau 5. Ainsi, le jeu s'aligne en fonction du niveau du joueur.

Autre changement, le système de bonus diffère complètement des anciens Raiden. Il fallait vous précipiter pour les incrémenter dans les vieilles versions auparavant ; c'est tout le contraire dans Raiden Fighters Jet : les bonus se collent les uns aux autres, incrémentant d'autant les points accordés. Mis à part ces deux grosses différences, le jeu ne change pas d'un iota, à tel point que seuls les habitués feront la différence.

Points forts :
le choix des vaisseaux, l'intensité de l'action et le système de points.



On y a joué pour vous

Quake Arcade Éditeur

Certes, cette borne n'est pas toute neuve, mais nous n'avions pas eu l'occasion d'y jouer jusqu'à présent, car elle n'était pas disponible dans les salles que nous fréquentons régulièrement. Il s'agit, après Magic, de la deuxième borne d'arcade architecturée autour d'une carte Arcade PC. C'est, bien sûr, l'adaptation d'un très grand hit PC, Quake, surtout connu pour ses parties endiablées via Internet – mais ici, malheureusement, impossible de tester la connectivité multijoueur. Graphiquement, cette borne est très différente de celles qui l'entourent : la résolution est plutôt fine (genre carte 3Dfx), et vos déplacements sont très souples, principalement grâce au track ball situé en lieu et place du joystick. Pour le principe, il s'agit d'un bête Doom-like, où vous devez juste progresser d'un niveau à l'autre, en blastant des soldats, des rottweilers ou des sortes d'ogres. Les armes sont assez amusantes et demeurent toutes des classiques de ce genre de jeux, mis à part le très original



lance-grenades qui permet de faire ricocher ses projectiles jusqu'à sa cible. Sans être génial, Quake est plutôt rigolo et s'attaque à un genre (Doom-like) qui n'a, curieusement, aucun représentant en arcade. Quand on sait que Quake 3, orienté multijoueur, est en cours de programmation, on se dit que des bornes reliées entre elles et un jeu plus beau pourraient se révéler lucratifs. À bon entendeur...

Points forts :
souplesse des déplacements, bonne adaptation du jeu d'origine.

Nouvelles du Japon

La Naomi tient bon avec de nouveaux titres, comme Power Stone testé en OTW dans ce numéro, et la présentation de Gun Beat, le premier jeu Treasure pour l'arcade, si je ne m'abuse. Il s'agit d'un jeu rapide, à mi-chemin entre course et shoot'em up, proposant de linker les bornes pour maximiser le fun à plusieurs joueurs – comme l'excellent Spikeout. Toujours sur Naomi, Dead or Alive 2 de TECMO est en phase finale, et devrait sortir avant l'été. Les clichés que vous apercevez sont issus de PC, mais la version définitive devrait approcher cette qualité. Enfin, le beat'em all inspiré de House of the Dead, d'abord nommé Blood Bullet, puis rebaptisé Zombie Zone, s'appellera au bout du compte Zombie Revenge, et devrait connaître une adaptation rapide sur Dreamcast. Chez Konami, la musique a le vent en poupe,



avec Guitare Freaks et surtout Beatmania II DX, bien mieux réalisé que le premier. Qui aura l'audace de triompher chez nous ? Enfin, dernière nouvelle, Street Fighter III 3rd Strike est enfin dévoilé. Avec cinq nouveaux challengers, portant le nombre de fighters à dix-neuf. Twelve, une créature synthétique, Remy, un garçon moderne et bien fringué, Q, un mystérieux colosse en imper, et Makoto, une jeune karatéka sont entièrement nouveaux. Le dernier des nouveaux n'est autre que Chun Li ! De quoi réjouir les puristes en mal de grosses cuisses. On parle déjà d'une possible adaptation sur Dreamcast...

Wonder

Dernière minute

Tekken 4 bientôt en arcade. C'est le boss de Namco, Masaya Nakamura himself, qui l'annonce dans une interview accordée à AB Europe, un mag anglais. Incroyable ! Capcom revient vers les anciens jeux ! Ainsi, Giga Wings sort au Japon. C'est un shoot vertical dans la lignée des 1942. Mais, c'est surtout l'annonce de Strider 2 qui nous fait vibrer. Il faut savoir que ce jeu est un mythe, même au Japon, sans parler de la France. Cette fois, le jeu sera en 2D/3D à la Tombi ou Pandemonium, tout en gardant l'esprit du premier opus. Enfin, Final Fight revient, mais sous la forme d'un jeu de combat intitulé Final Fight Revenge. Cette fois, c'est Reyda qui ne tient plus en place !

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"
ENNIFER 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
DES PERSONNAGES CRÉES 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 PAU
PRODUCTEURS EXÉCUTIFS DON MANCINI COREY SIENEGA PRODUIT PAR DAVID KIRSCHNER GRACE GILROY SCÉNARIO DON MANCINI RÉAUSÉ PAR RONNY YU

UNIVERSAL

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

LE 10 MARS



Un an de lutte acharnée contre le gang des consoleux intégristes, ça se fête ! À cette occasion, la rubrique PC est allée fouiller dans les tiroirs de Bilou pour s'offrir un nouveau look, rien que pour vos yeux. Classe, non ?

Clara Loft, ne veut pas de remarques sur le fond blanc !

THE SETTLERS III

STRATÉGIE
80%

LES PLUS	LES MOINS
Un univers magique et des décors superbes.	Certaines parties ont tendance à s'éterniser.

Ne pas voir arriver la série des Settlers sur console est un grand regret, car elle fait partie des jeux de stratégie en temps réel les plus amusants et les plus conviviaux. En cinq minutes, on tombe littéralement sous le charme de ces petits persos en SD, qui s'activent avec énergie pour construire leur village et s'emparer des territoires voisins.

Graphiquement, le jeu est magnifique, et l'architecture des bâtiments ainsi que quelques caractéristiques de jeu varient selon le peuple joué (Romains, Égyptiens ou Chinois). Contrairement à un Alerte rouge, l'essentiel de la stratégie repose sur la gestion des ressources et

l'aménagement du territoire.

Il n'en reste pas moins que nos petits villageois se battent souvent, et que les campagnes sont loin d'être faciles. Avec une interface soignée et un gameplay très amusant, vous ne résisterez pas longtemps à la magie de Settlers III.






Sortie prévue : disponible



RETURN TO KRONDOR


RPG
80%

LES PLUS	LES MOINS
Un jeu de rôle convivial pour tous.	Des animations dans les combats trop lentes.

Et hop ! Encore un jeu de rôle ! Décidément, en ce début d'année, on est plutôt gâtés. RTK n'a rien à voir avec le côté pro et propre de certains titres, tels que Baldur's Gate. C'est un jeu moins ambitieux, destiné à un large public, mais qui a l'avantage d'être à la fois très complet et très convivial. L'aventure a du rythme. Elle le doit principalement au graphisme et aux effets de caméra qui nous plongent à la hauteur du personnage. Ça fait du bien de mettre la 3D isométrique au placard... On a même la possibilité d'avancer directement les persos avec les flèches du clavier, en plus du curseur classique à pointer sur les décors. Vus sous des angles réalistes, les combats en tour à tour sont particulièrement agréables à gérer : interface simple, dégâts infligés ou reçus bien visibles, etc. Quant à la partie purement jeu de

rôle, les fans ne seront pas frustrés puisque RTK contient des feuilles de caractéristiques très complètes pour les quatre personnages de l'équipe (mage, guerrier, voleur, prêtre), sans oublier les centaines d'objets qui comblent les étagères des magasins. Le jeu est un peu trop simple et linéaire, mais le scénario du célèbre Feist nous mène sans ennui jusqu'à la fin !



Sortie prévue : avril

THIEF : THE DARK PROJECT

SIMULATION DE CAMBRIOLAGE 85%

Looking Glass/Eidos

LES PLUS	LES MOINS
L'ambiance sonore (bruits et voix) est fabuleuse.	Le graphisme aurait pu être plus soigné.

Si vous avez toujours rêvé de vous en mettre plein les poches, en jouant Arsène Lupin, Thief vous comblera de plaisir. Dans ce jeu étonnant, vous devez cambrioler un château, en usant de toutes les ruses possibles pour ne pas être découvert : matraquer les ennemis par derrière, effacer les traces de sang, éteindre les torches d'un couloir avec des flèches à eau pour avancer dans l'obscurité, envoyer des

leurres bruyants pour détourner l'attention des gardes... L'intelligence du jeu est remarquable à tous points de vue, que ce soit en ce qui concerne le comportement des ennemis ou la richesse de

l'interactivité avec les décors. Si vous avez apprécié les actions furtives de Metal Gear et de Mission : Impossible, Thief risque de vous en mettre plein la vue. On l'attend de pied ferme sur console !




Sortie prévue : disponible

ALPHA CENTAURI



SIMULATION ÉCONOMIQUE 75%

Firaxis Games/Electronic Arts

LES PLUS	LES MOINS
Du nouveau pour les fans de Civilization II.	Le graphisme est complètement démodé.

Au moment où Civilization II sort sur console, les joueurs PC accueillent Alpha Centauri, un « copier-coller » du grand succès de Sid Meier. La seule différence, et elle est de taille, c'est une planète futuriste et des technologies complètement incompréhensibles. Il n'y a vraiment que les fans de Civilization II qui accepteront de s'acharner des dizaines d'heures pour entrer dans

une partie, mais ceux-là se réjouiront de l'avoir fait, car ils retrouveront toutes les sensations de leur jeu star, tout en découvrant un nouvel univers très riche.

Sortie prévue : disponible

DETHKARZ

COURSE ARCADE 78%

Melbourne House Australie

LES PLUS	LES MOINS
Beau et fluide.	Seulement quatre environnements différents.

Avec Dethkarz, le PC fait un pas dans la course arcade futuriste, denrée plutôt rare sur ces écrans. Les amateurs de Wipeout et de F-Zero X ne manqueront pas de faire la comparaison avec les titres consoles, mais ils ne devraient pas être déçus. Dethkarz s'annonce comme un jeu de course très fun avec une bonne dose de baston (11 armes différentes), une jouabilité soignée et des sensations

excellentes, surtout avec le joystick à retour de force. Mais, pour jouer à plusieurs, il faudra aller sur le Net (8 joueurs maxi)... et avec une bonne bécane !

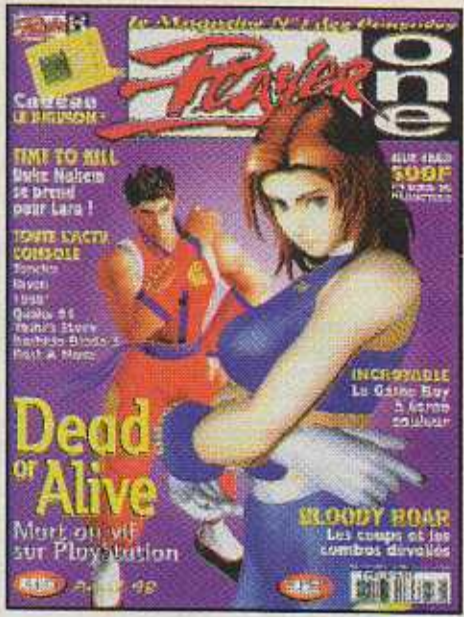



Sortie prévue : avril

complétez votre collection !



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, IS5...), les métiers du jeu vidéo.
Tests : Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 3, 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, IS5'98...
OTW : Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear, F_Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silhouette mirage, Kagero...
Cadeau : le Stick'n Play Medievil + le CD audio Wild 9.



90 octobre 98
Tests : Medievil, Wild 9, Deep Fear, F1-World Grand Prix, Moto Racer 2, Future Cop, G-Darius...
OTW : Metal Gear Solid, Star Ocean Second Story, Dolphin's Dream, Radiant, Silvergun, Hoshin Engi, Real Bout Dominated Mind, The King of Fighters KYO, Pocket Monster Stadium, Bomberman Fantasy Race...
Cadeau : le CD audio Psybadek.



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, KOF'98, 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!, Seventh Cross, Chocobo Fushigi na boken 2...
Aide de jeu : Medievil.



95 mars 99
Dossier : Piratage musique et jeux vidéo
Tests : Metal Gear Solid, Micromachines 64 Turbo, Civilization II, Absolute Football, Zelda GB Dx...
OTW : Sega Rally 2, Castlevania, Nectaris, Zero Pilot, Evolution, Deep Freeze...
Aide de jeu : Medievil
Cadeau : le Stick'n Play Metal Gear Solid

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, 79, 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				
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)			
95															40 F (33 F + 7 F)			

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : Ville :

Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs

Commandez aussi sur le 3615 Player One



Tests

Comme vous nous le demandiez à cor et à cri, voici les notes des testeurs. Ce sont des coups de cœur ou de gueule, un avis totalement subjectif basé uniquement sur leur propre plaisir de jeu. Des personnalités fortes, des textes taillés au rasoir de l'objectivité et de l'humour à profusion. Ce n'est pas le dernier épisode de *Friends* mais bien les tests de la rédac.



Après la brise légère, Monaco Grand Prix débarque, et ça décoiffe !



En ce début de printemps, Gex souffle un vent de fraîcheur sur PlayStation, et ce n'est pas pour nous déplaire.

LES NOTES DES TESTEURS

	CHON	REYDA	YAS	BENJI	WONDER	DIDOU	STONE
PLAYSTATION							
Gex contre Dr Rex	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥
Marvel vs SF	♥	♥	♥		♥	♥	♥
Wing Over 2	♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥		♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥
Street Skater	♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥	♥♥	♥♥	♥♥
Pro 18	♥♥♥♥		♥		♥♥		♥♥♥
Sports Car GT	♥♥♥						
Tai Fu	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥	♥♥♥
Guardian's Crusade			♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥	♥♥♥
Ridge Racer Type 4	♥♥	♥♥♥		♥♥♥		♥♥	♥♥
Blood Lines	♥♥♥		♥♥♥♥		♥♥		
Mucho !		♥♥	♥♥♥♥		♥♥♥		♥♥♥
Running Wild	♥♥♥	♥♥	♥	♥♥	♥♥	♥	♥♥
Monaco GP	♥♥♥♥	♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥	♥♥♥	♥♥♥
NINTENDO 64							
Mario Party	♥♥♥	♥♥	♥♥♥♥		♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥
Beetlemania	♥♥♥		♥♥	♥♥♥			
Virtual Pool	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Monaco Grand Prix	86
Guardian's Crusade	90
Gex contre Dr Rex	98
Wing Over 2	100
Street Skater	102
Tai Fu	104
Sports Car GT	106
Ridge Racer Type 4	112
Running Wild	114
Blood Lines	116
Mucho !	118
Pro 18	119
Street Fighter Collection	122
Darkstalker 3	122
Yoyo's Puzzle Park	123
Marvel Superheroes vs SF	125
Nintendo 64	
Mario Party	94
Beetlemania	108
Virtual Pool	110

Game Boy Color

Gex Enter the Gecko	120
Men in Black the Series	120
Rampage : World Tour	120
Montezouma's Return	121
Le Cauchemar des Schtroumpfs	121
Reservoir Rat	121
NBA Jam 99	121
Pitfall Beyond the Jungle	123
V-Rally	124
Cool Hand	124

LE NOUVEAU BARÈME DE NOTATION DE PLAYER ONE

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

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Nouveau venu en F1

Après plusieurs années de monopole, faute de concurrence, le Formula One de Psygnosis va devoir désormais compter avec un adversaire de taille en la personne de MGPRS 2. Portrait du tombeur d'idole.

Simulation 2

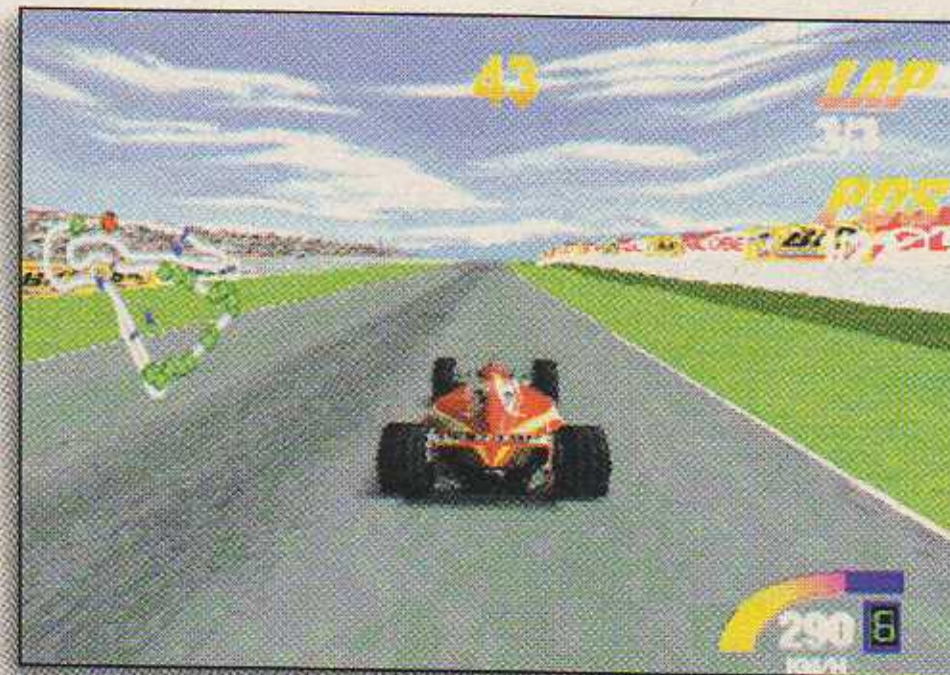
Aussi étonnant que cela puisse paraître, Psygnosis était, jusqu'à maintenant, le seul éditeur à avoir produit un soft dédié à la formule 1 sur PlayStation. Du coup, les différents volets de Formula One s'étaient chaque fois imposés comme les références en la matière. Heureusement, les choses risquent de bouger à l'initiative d'Ubi Soft, qui propose Monaco Grand Prix Racing Simulation 2. Le premier volet (F1 Racing ?) n'était sorti que sur PC, l'an dernier. Il avait rencontré un vif succès, allant même jusqu'à faire trembler le Grand Prix 2 de

Microprose, qui faisait alors figure de référence. Cette fois, les consoleux que nous sommes n'ont pas été oubliés, car, outre ce volet PlayStation, le titre est attendu sur Nintendo 64 mais aussi sur Dreamcast.



Une bonne jouabilité

Et, comme on s'y attendait un peu, les graphismes ont souffert quelque peu de cette conversion. Aussi performante soit-elle, la bécane de Sony est encore loin d'atteindre le niveau d'un PC. Toutefois, ce n'est pas non plus catastrophique, puisque MGPRS 2 se situe à mi-chemin entre Formula One 97 (classieux) et le millésime 98 (pourrave). En clair, c'est convenable, même si ça aurait pu être plus soigné. En revanche, côté jouabilité, le poulain d'Ubi Soft se révèle à la hauteur des espérances de n'importe quel joueur, le novice comme le puriste. Le premier s'amusera sans se prendre la tête, grâce au mode Arcade, et le second y trouvera aussi son compte avec le mode Simulation. Dans



▲ Le mode Arcade n'est vraiment pas difficile. Mais, dès que vous êtes passé en tête et creusez un écart important, il reste toujours un ou deux adversaires pour ne plus vous lâcher.

Les vues

Voici quatre des cinq vues que propose le jeu. Trois en extérieur, à des distances et hauteurs différentes, une à l'intérieur du cockpit, assez réaliste, malgré la relative laideur des mains qui pixellent, et enfin une qui ne montre que l'aile avant de votre monoplace.





Les réglages que vous pouvez effectuer sont assez complets, sans sombrer dans l'extrême propre aux simulations issues du PC. Voici une base que j'utilise pour toutes les courses pas trop longues, qui permet de gagner sensiblement en vitesse et en accélération, pour peu que vous ne touchiez pas à l'inclinaison, par défaut, des ailerons. Enfin, selon l'ingénieur chargé du comportement des véhicules, la modification des suspensions serait assez importante. À vous de chercher de ce côté-là.



ce dernier, plus question de monter sur les bordures ou de percuter les autres monoplaces impunément. De même, en activant l'option pénalité, vous ne pourrez pas utiliser de raccourcis (les mêmes que dans Formula One) ni court-circuiter les chicanes. En qualification, une infraction se traduira par l'annulation du chrono pour le

Formula One peut se faire un sang d'encre, car ce nouveau venu, dans le domaine de la formule 1 virtuelle, est plus qu'à la hauteur.

tour en question, alors que, en course, vous aurez droit à un avertissement la première fois, et carrément au drapeau noir en cas de récidive. Côté

pilote, c'est évidemment plus sensible qu'en arcade. Et les petites erreurs, comme les excursions sur le bas-côté, même d'un demi-pneu, se traduisent la plupart du temps par un tête-à-queue.



▲ Après une excursion dans l'herbe, vos pneus sont momentanément de couleur verte.

CHAMPIONSHIP RESULTS			
POS	DRIVER	TEAM	PTS
1	SCHUMACHER	FERRARI	100
2	M. SCHUMACHER	FERRARI	84
3	D. COULTHARD	MC LAREN	55
4	M. HAKKINEN	MC LAREN	45
5	A. ZANARDI	WILLIAMS	26
6	R. SCHUMACHER	WILLIAMS	23
7	R. ZONTA	BAR	9
8	J. VILLENEUVE	BAR	6
9	D. HILL	JORDAN	5
10	H. FRENTZEN	JORDAN	3

▲ La difficulté n'est pas bien grande, et n'importe quel habitué des jeux de courses remportera toutes les manches du championnat, même en mode Expert.



▲ Quand vous jouez avec les dégâts activés, votre monoplace est représentée à droite, pour vous indiquer dans quel état se trouve chaque élément, avec en dessous la jauge de carburant.

Un peu trop facile

Contrairement à Formula One, MGPRS 2 ne possède pas la sacro-sainte licence officielle. Résultat, les noms des équipes et des pilotes sont totalement imaginaires. Mais, le problème a été contourné, puisque vous avez la possibilité de renommer tous les pilotes et toutes les écuries. Vous pouvez ainsi effectuer une remise à jour d'une saison à l'autre, dès lors que vous avez repéré les équipes dominantes du jeu : les teams 2 et 4, qui raflent quasiment tout. Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, ne les choisissez pas. En effet, Monaco GPRS 2 ne possède pas une difficulté élevée. En pro, on ne sent pas la différence avec débutant, et, en expert, la

AVIS ÉCLAIRÉ

● **MCYAS** : Les jeux de formule 1 me laissent d'habitude sur ma faim. Monaco GP n'aura pas réussi l'exploit de me scotcher plus longtemps à l'écran qu'un Formula One. Néanmoins, j'ai beaucoup apprécié le mode Arcade pour sa jouabilité confortable et sa sensation de vitesse qui vous mettent bien dans l'ambiance.

Le match

La comparaison entre les deux seuls jeux de formule 1 sur PlayStation est inévitable. Graphiquement, le volet 97 de Formula One est plus abouti que Monaco GPRS 2, ce qui n'est pas le cas de Formula One version 98. Ces deux derniers proposent un mode Quatre joueurs, ainsi qu'un mode Arcade. Mais, bien qu'il ne dispose pas de la licence officielle, Monaco GPRS 2 l'emporte car il nécessite un pilotage plus pointu, propose une meilleure intelligence artificielle ainsi que la sauvegarde de ghosts. De plus, il est mieux réalisé.



Formula One 97



Formula One 98



Monaco GPRS 2

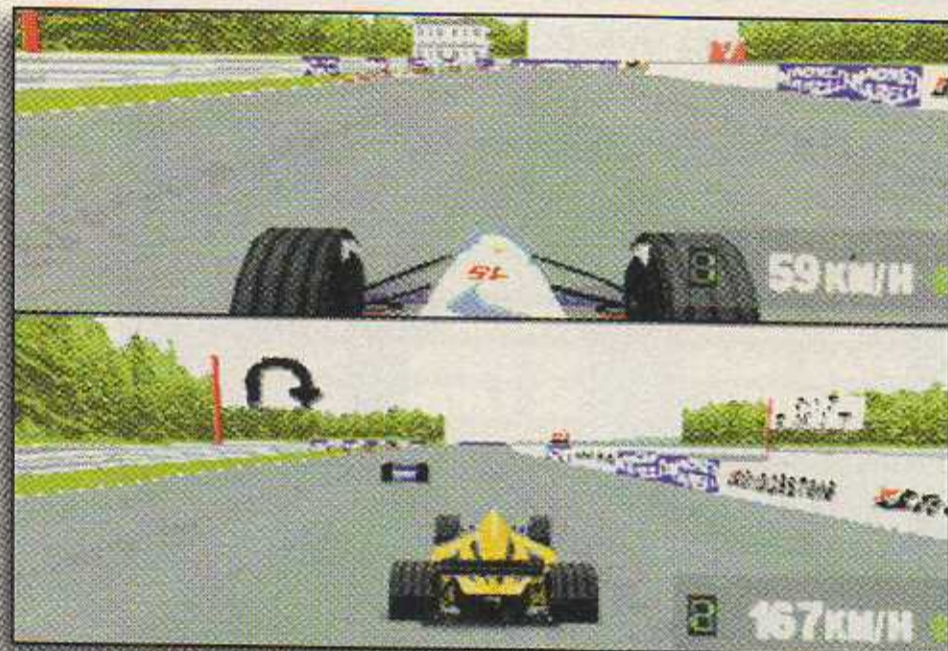
lutte est un peu plus serrée, mais très peu. Vous possédez une telle accélération que vous sautez n'importe qui au premier virage venu, en retardant votre freinage, mais en restant prudent. Car il n'est pas préférable de chercher le contact si vous jouez avec les dégâts activés. Enfin, le dernier point positif concerne l'intelligence artificielle qui est vraiment bien gérée. Dans Formula One, vos adversaires, et même vos équipiers, n'hésitaient pas à vous harponner ou à vous sortir



▲ Un rapide descriptif vous permet d'en apprendre davantage sur les seize circuits que compte le jeu.

Le circuit de Monaco

Le tracé urbain de Monaco, un des plus techniques, est celui sur lequel tout pilote normalement constitué rêve de s'imposer. On le reconnaît assez bien avec, notamment, la montée de Beau-Rivage (1), le virage du casino (2), l'épingle du Loews (3), la chicane du port (4), le délicat virage de la Rascasse (5), ou encore l'ultime pif-paf Antony Noghes (6).



▲ Le mode Deux joueurs est possible en link ou via un écran splitté. Le mode Quatre joueurs exploite les deux méthodes simultanément.

sauvagement. Là, ce n'est pas le cas, tous les pilotes sont fair-play, mais néanmoins à l'affût de la moindre faiblesse. Bref, Monaco



▲ Vous pouvez activer le ghost, en contre-la-montre, qui représente votre meilleur tour. Plus que des temps intermédiaires, il permet de bien voir où l'on gagne et où l'on perd.

GPRS 2 est un bon jeu de formule 1 sur PlayStation. Et, c'est avec impatience que l'on attend la version Nintendo 64, qui lui semble nettement supérieure. En tout cas, les fans de formule 1 peuvent se le procurer les yeux fermés, et ça les changera un peu de Formula One.

Schumichon

80%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Cette simulation de F1, signée Ubi Soft, se révèle supérieure au Formula One de Psygnosis, et devient la nouvelle référence en la matière sur PlayStation.

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft

ÉDITEUR
Ubi Soft

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

Moyen. C'est à mi-chemin entre Formula One 97 et 98.

3/5

Animation

Ça bouge vite et bien, le tout avec très peu de clipping.

4/5

Son

Les bruitages n'ont rien d'exceptionnel, mais ils sont plutôt réalistes.

3/5

Jouabilité

Pas de problème dans l'ensemble. Certains points manquent de réalisme.

3/5

Difficulté

Plutôt facile. Les adversaires se réveillent un peu en mode Expert.

3/5

Durée de vie

Bonne. Entre le mode Quatre joueurs et la chasse aux chronos sur les 16 circuits, il y a de quoi faire !

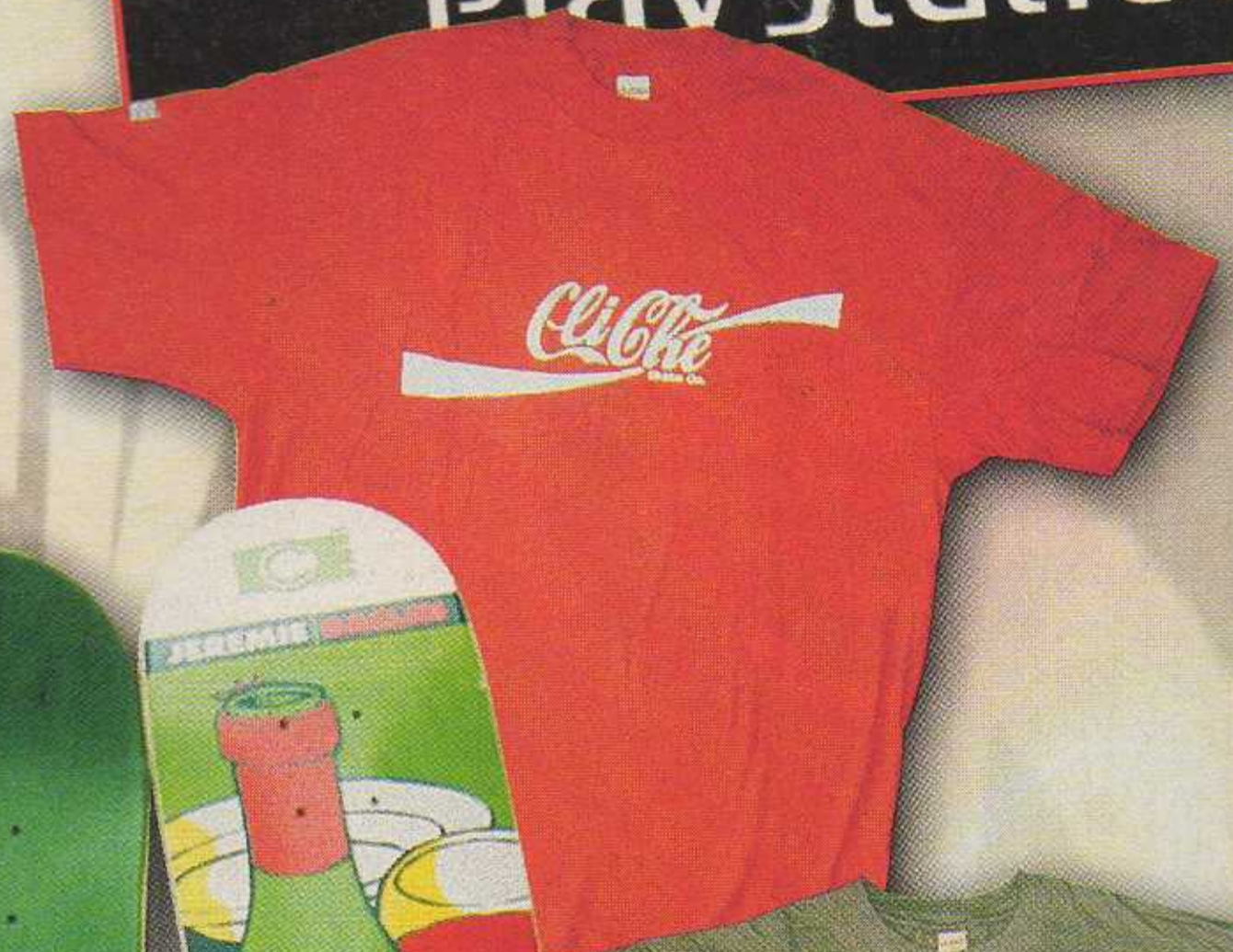
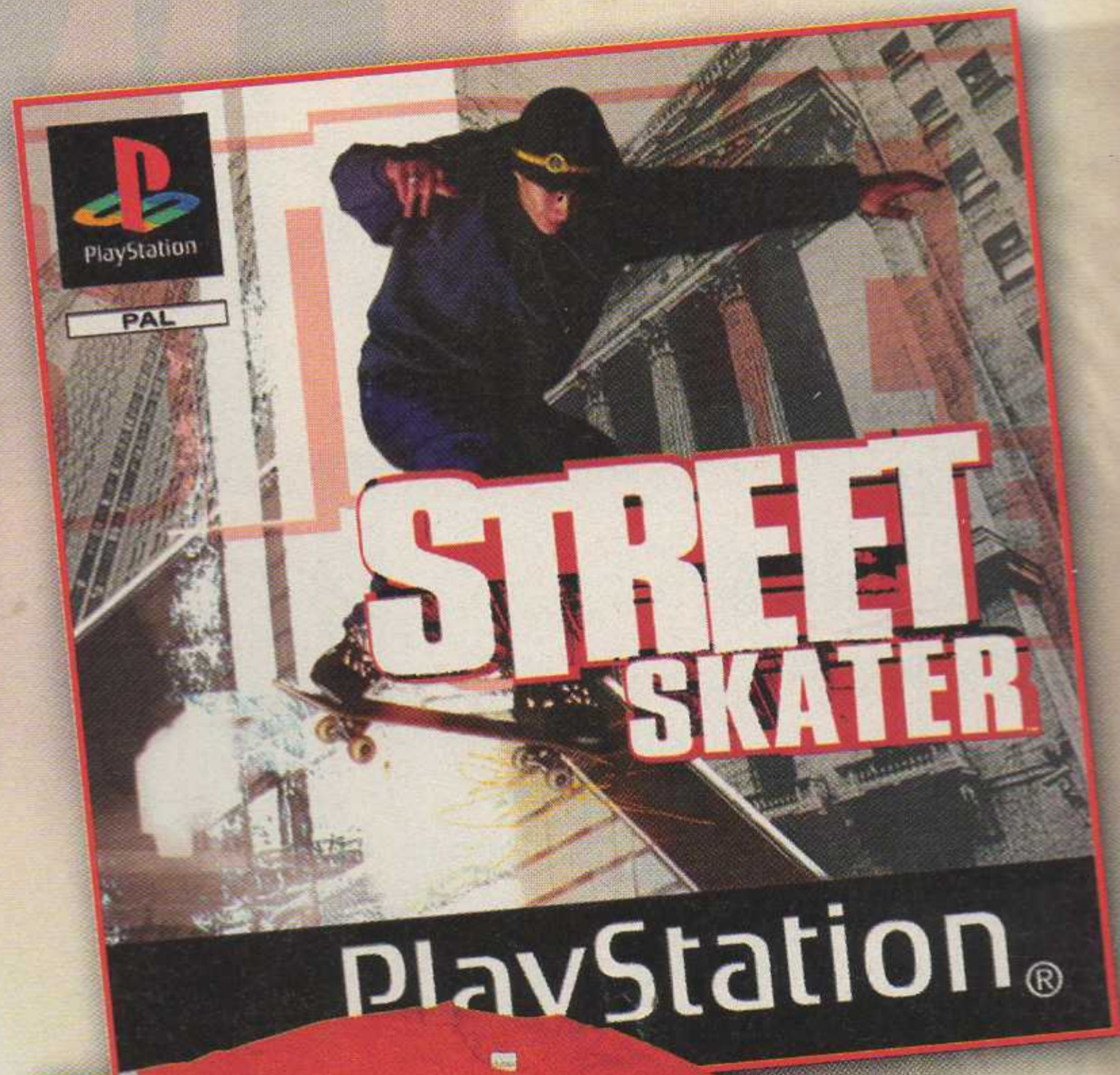
4/5

Prix conseillé : 369 F

36.15 Player One

MSX/3615 : 2,23 F la minute

Avec
**STREET
 SKATER**
 gagnez des
 skate-boards,
 des jeux,
 des tee-shirts
Cliché et IKKS



Street Skater, Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Logiciel © 1998 Micro Cabin. Tous droits réservés.



Guardian's Crusade



Rôle nec plus ultra

Tamsoft est un développeur nippon quasi inconnu chez nous. Mais, son talentueux Guardian's Crusade devrait le propulser aux côtés des Square et autres Enyx, seigneurs de guerre du genre.

Imaginez, vous vivez peinard dans un petit village où il ne se passe jamais rien. Lors d'une année où les récoltes sont maigres, le maire vous propose d'aller au village voisin pour constater si ses cultures sont dans le même état. Comme début d'aventure, on peut difficilement faire plus ringard ! Mais, au retour, vous découvrez un mignon petit cochon. Euh... dragon, euh... En tout cas une adorable petite créature, toute rose, qui vient juste de naître. N'écoutez que votre cœur, vous l'adoptez et

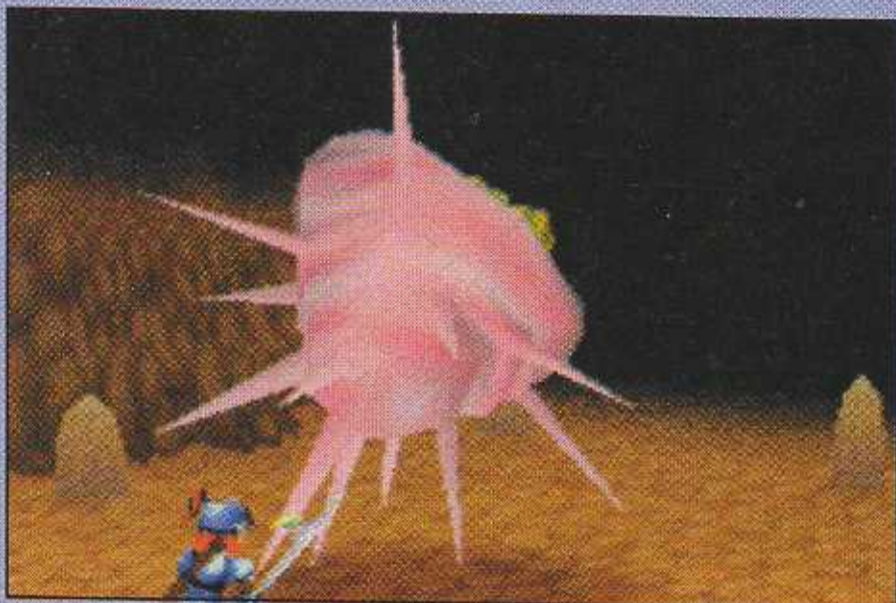
le ramenez chez vous. Hélas ! personne n'en veut et tous le croient maudit. On vous demande de l'abandonner. C'est, surtout, bien

Votre dragounet n'est pas qu'un simple faire-valoir, il sait aussi se défendre. ▼



ZOOM

La galerie des horreurs



Quand vole la cigogne

Les boss ne viennent pas vous combattre pour rien. Cette cigogne gigantesque vous attaque, car le bébé dragon a mangé ses œufs. Après un combat où elle mobilise ses pouvoirs, elle tombe assommée, se réveille et vous pourchasse jusqu'à un précipice où vous tombez. Dure, la vie de héros !



O' Neal

Au cas où vous ne l'auriez pas vu, je suis un jouet vivant.

▲ Un dogme de base : c'est en aidant la tribu des Kells que vous pourrez apprendre à vous servir des jouets vivants.

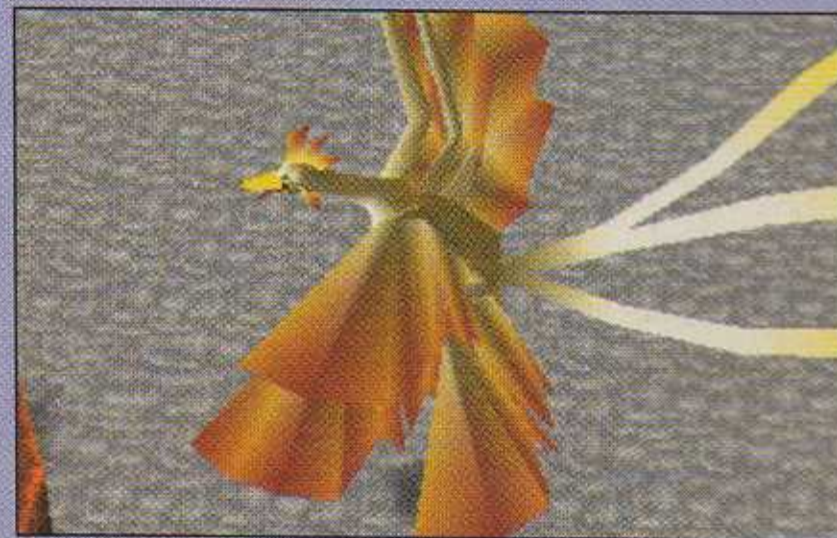


▲ Même si les graphismes sont la plupart du temps plutôt dépouillés, certains passages sont de toute beauté.

sûr, tout ce qu'il ne faut pas faire, le sort du monde reposant sur les frêles épaules du lardon ! Au premier abord, Guardian's Crusade pourrait passer pour un RPG classique pour la Play : vue en 3D isométrique, début de scénario linéaire, feuille de personnages et gestion des combats rappelant FF VII.

Scotchant et novateur

Seuls, les graphismes, au style proche de Miyazaki (surtout pour l'intro), se démarquent de la production habituelle et accrochent l'œil du joueur. C'est bien simple, il est diffi-



Magie mécanique

Le principe de magie, excellent et novateur, pourrait paraître désuet au premier abord. Comment de simples jouets pourraient être d'une quelconque utilité ? Eh bien, jugez par vous-même de l'étendue de leur pouvoir.





◀ Comme dans tout jeu de rôle, il faut bien fouiller pour récupérer les objets.

▲ Vous ne trouvez pas qu'on ne peut abandonner un perso aussi trognon ?

Lors des déplacements, les monstres sont symbolisés par des têtards. Le système de magie et l'utilisation du dragon sont les deux grosses innovations du jeu.

cile de ne pas craquer en voyant l'adorable trogne du dragounet. Toutefois, c'est au bout de quelques heures de jeu que l'on se rend compte de sa qualité. Déjà, sans nul doute, les joueurs comme Wolfen seront ravis d'apprendre qu'il est possible d'esquiver tous les combats. En effet, lors des déplacements, les

monstres sont symbolisés par des espèces de têtards blanchâtres, lesquels vous poursuivent au début (vous pouvez quand même leur échapper) ou vous fuient quand vous avez latté quelques exemplaires d'un monstre donné. Avec ce système, les ennemis comme les accros du combat à outrance sont comblés. Autre bon point, la vue assez surélevée permet une gestion idéale de la caméra. À aucun moment le soft ne vous empêche de tourner la caméra sous le prétexte fallacieux qu'un mur vous gêne.

Mais, c'est essentiellement et incontestablement sur le système de magie et l'utilisation de votre bébé dragon que résident les deux grosses innovations du jeu.

Mais c'est lesquels, les Kells ?

Des jouets mécaniques sont disséminés un peu partout dans le monde. Après avoir aidé le petit peuple des Kells, ceux-ci vous récompensent en vous expliquant comment fonctionnent ces jouets. En utilisant des points de magie, vous pouvez les invoquer, pendant un combat, afin qu'ils viennent combattre à vos côtés. Certains vous soignent tandis que d'autres blastent l'adversaire. Ça change des sortilèges habituels et je trouve l'idée très cool. Dans le genre d'idée originale, celle de l'exploitation du dragon est carrément géniale. Non seulement il agit à vos côtés comme un perso à part entière – il passe de niveau etc. – mais, en plus, vous pouvez l'envoyer à la quête d'objets dans les maisons des villes et villages (on appelle cette pratique le « vol »). À son retour, vous pouvez le gronder ou le féliciter. De ses actions dépend son futur caractère (voyou ou respectueux), ainsi que les pouvoirs, qu'il récupérera par la suite. Ces traits de personnalité peuvent être aussi modulés par la

Le petit point rouge, en haut à gauche, représente votre position. Il y a donc de quoi faire. ▼



nourriture que vous lui donnerez. En gros, c'est comme un tamagotchi qui serait vraiment utile. Enfin, il possède aussi la faculté de se transformer en divers monstres déjà rencontrés. Assurément, avec ses graphismes enchanteurs et ses concepts nouveaux, Guardian's Crusade devrait sans problème faire l'unanimité auprès des fans de RPG.

Wonder, rêve éveillé de merveilleux vers

83%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Enchanteur et merveilleux, Guardian's Crusade est du tonneau d'un grand RPG, supérieur à un Suikoden et très proche de Breath of Fire 3 ou de Wild Arms.

DÉVELOPPEUR

Tamsoft

ÉDITEUR

Activision

TEXTES/VOIX

Français

JOUEUR

1

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Dual Shock

Graphisme

Plutôt simples et dépouillés, ils vous plongent tout de suite dans l'ambiance.

3/5

Animation

Caméra gérée idéalement. Aucun problème dans les déplacements.

4/5

Son

Les musiques sont séduisantes, mais loin d'être au top.

3/5

Jouabilité

Quand un RPG n'est pas au top, il se retrouve en Vite Vu.

5/5

Difficulté

Bien dosée. On bloque de temps à autre sans que cela nuise à l'intérêt.

4/5

Durée de vie

On reconnaît un bon RPG par sa longue durée de vie. Celui-ci est un excellent jeu de rôle.

5/5

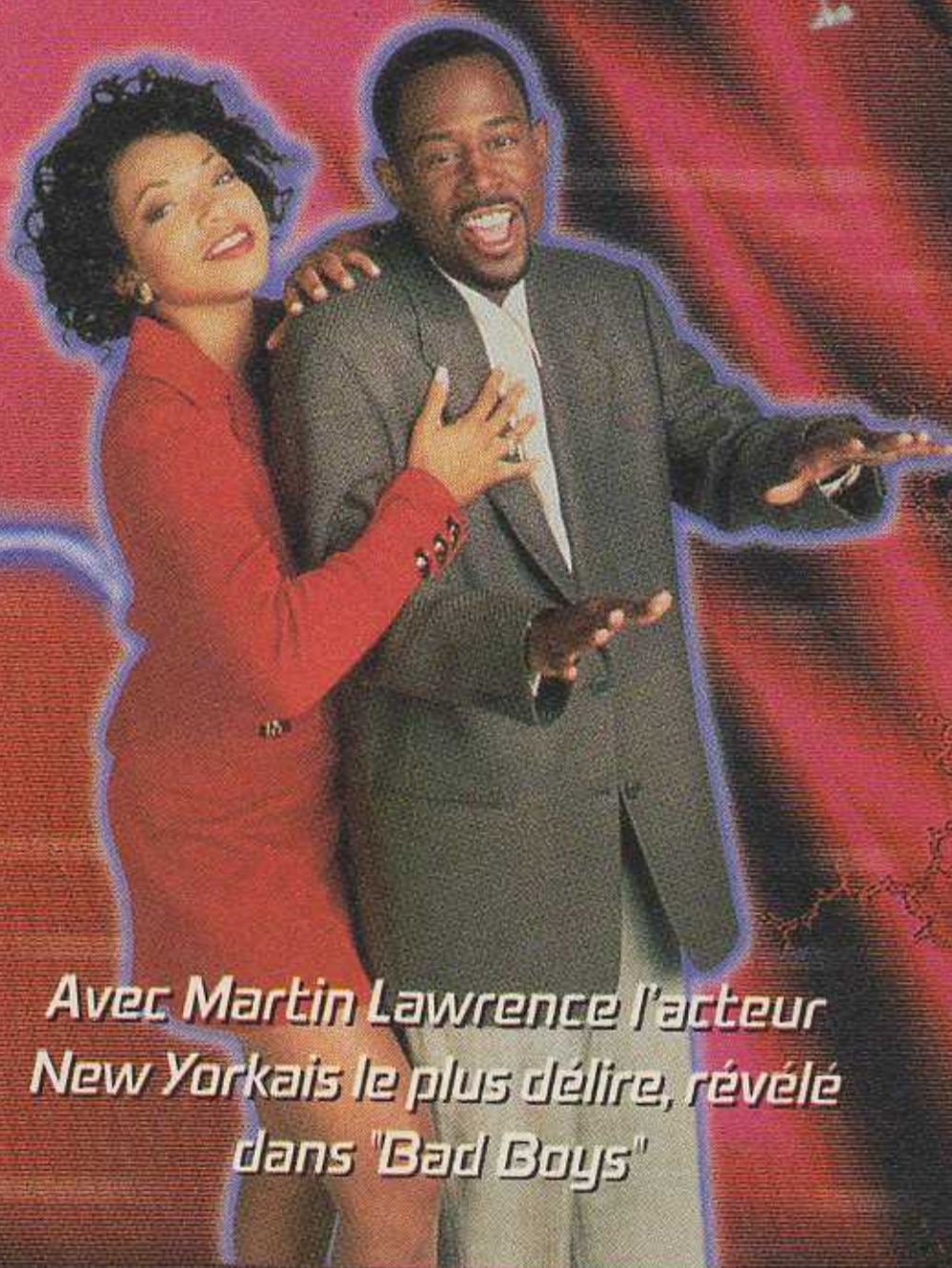
Prix conseillé : 369 F

▼ Quand vous trouvez le bébé dragon, un être mystique vient vous expliquer votre quête.



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 (2,29 F LA MINUTE)

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

Mario Party



Le renouveau du jeu de l'oie

La famille Mario est de retour dans un jeu multi-épreuve et multijoueur, où le fun et les coups de crasse sont légion. Précisions.

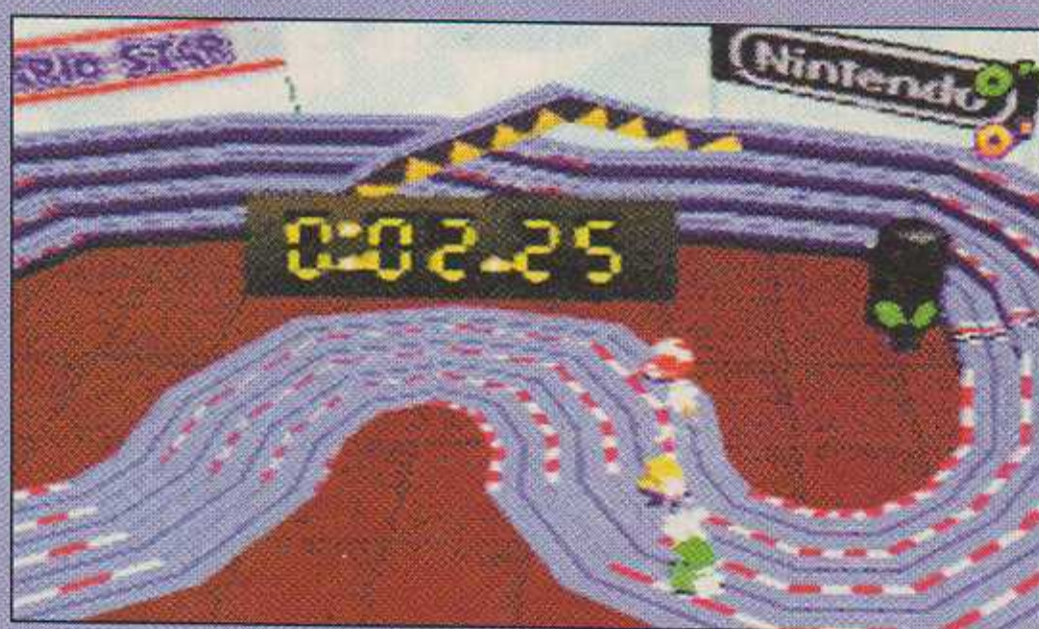
Quand un nouveau Mario arrive, c'est toujours un événement. Que ce soit en plate-forme ou en kart, la magie fonctionne, à chaque fois, et ce n'est pas ce Mario Party qui va déroger à la règle. L'histoire est simple : tous les protagonistes de l'univers de Mario



▲ Quand vous arrivez sur Bowser, attendez-vous au pire. Le ladre a plus d'un tour dans son sac pour vous pourrir la vie.

ZOOM Quand on est qu'un, c'est bien

Dans le mode Radeau, 8 mondes et 50 niveaux vous sont proposés. Heureusement, vous pouvez revenir à tout moment dans un niveau facile pour gagner des vies. De même, il est conseillé de sauvegarder après chaque minijeu réussi.



(Mario, Luigi, Yoshi, princesse Toadstool, Wario et Donkey Kong) doivent décider qui est le plus grand héros, la plus grande star. Pour cela, ils participent à une espèce de jeu de l'oie dans lequel le but est de récupérer le plus grand nombre d'étoiles possible. Celui qui a le plus d'étoiles, à la fin de la partie, est déclaré grande star du moment.

Euh, comment ça marche ?

Au départ, vous êtes sur la carte générale, où vous avez accès à plusieurs lieux : radeau (quête), aventure, boutique, banque et maison des minijeux. La boutique permet d'acheter des objets avec l'argent obtenu dans les modes Quête et Aventure. La banque permet de garder en lieu sûr les objets achetés, tandis que la maison des minijeux vous donne la possibilité de vous entraîner sur chacun des minijeux. Ceux que vous avez déjà rencontrés dans les modes Aventure ou Quête sont gratuits et les autres payants. Avec le mode Radeau (Quête), on aborde le vif du sujet. Il vous propose de parcourir 8 mondes dans lesquels vous devez résoudre les 50 minijeux que comporte Mario Party. Cela fait un peu penser au Super Mario Bros 3 de la Nes : vous vous déplacez sur la carte et, à chaque

ZOOM Mais plus nombreux, c'est mieux !

En mode Aventure, le multijoueur prend toute sa saveur. Certains jeux se font chacun pour soi, d'autres par équipe de deux ou carrément à un contre trois. Dans la plupart des cas de figure, il est conseillé de très bien maîtriser le joystick analogique.



Les plateaux de jeu

Dans le mode Aventure, les six plateaux de jeu correspondent aux univers des six persos. Ils ont chacun leurs pièges et astuces.



Jungle de Donkey Kong.



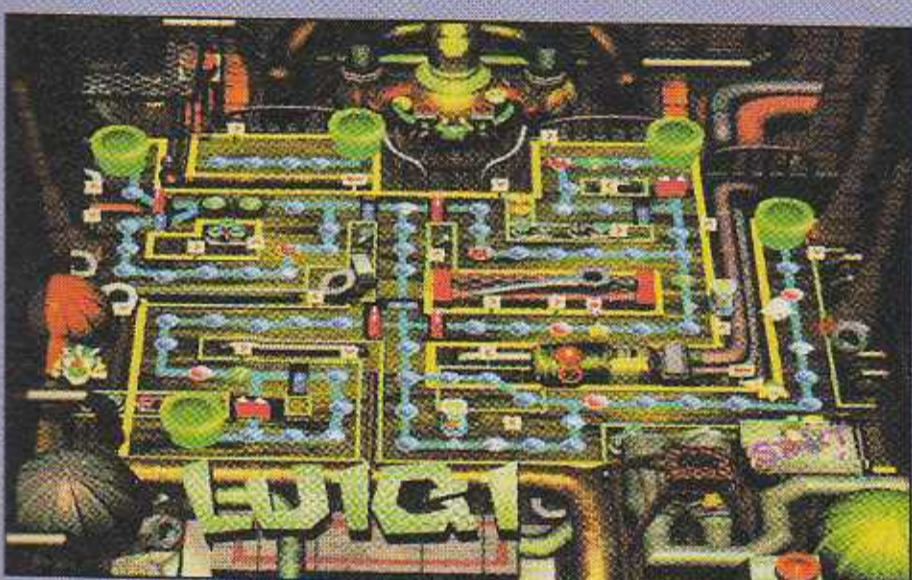
Gâteau d'anniversaire de Toadstool.



Ile tropicale de Yoshi.



Canyon de Wario.



Salle des machines de Luigi.



Château Arc-en-ciel de Mario.



▲ Le stardome est accessible par la maison des minijeu et permet de vous entraîner sur la bonne vieille star road, pendant 10 tours.

à un minijeu solo, etc. Comme dans les jeux de plateau sur table, de nombreux autres facteurs peuvent intervenir : passer son tour, rejouer, se faire renvoyer au début du jeu par une case aléatoire, soudoyer Boo pour voler l'étoile d'un adversaire, passer par la case départ pour gagner 20 pièces, etc. Déjà, on sent bien que l'accent a été mis sur la convivialité.

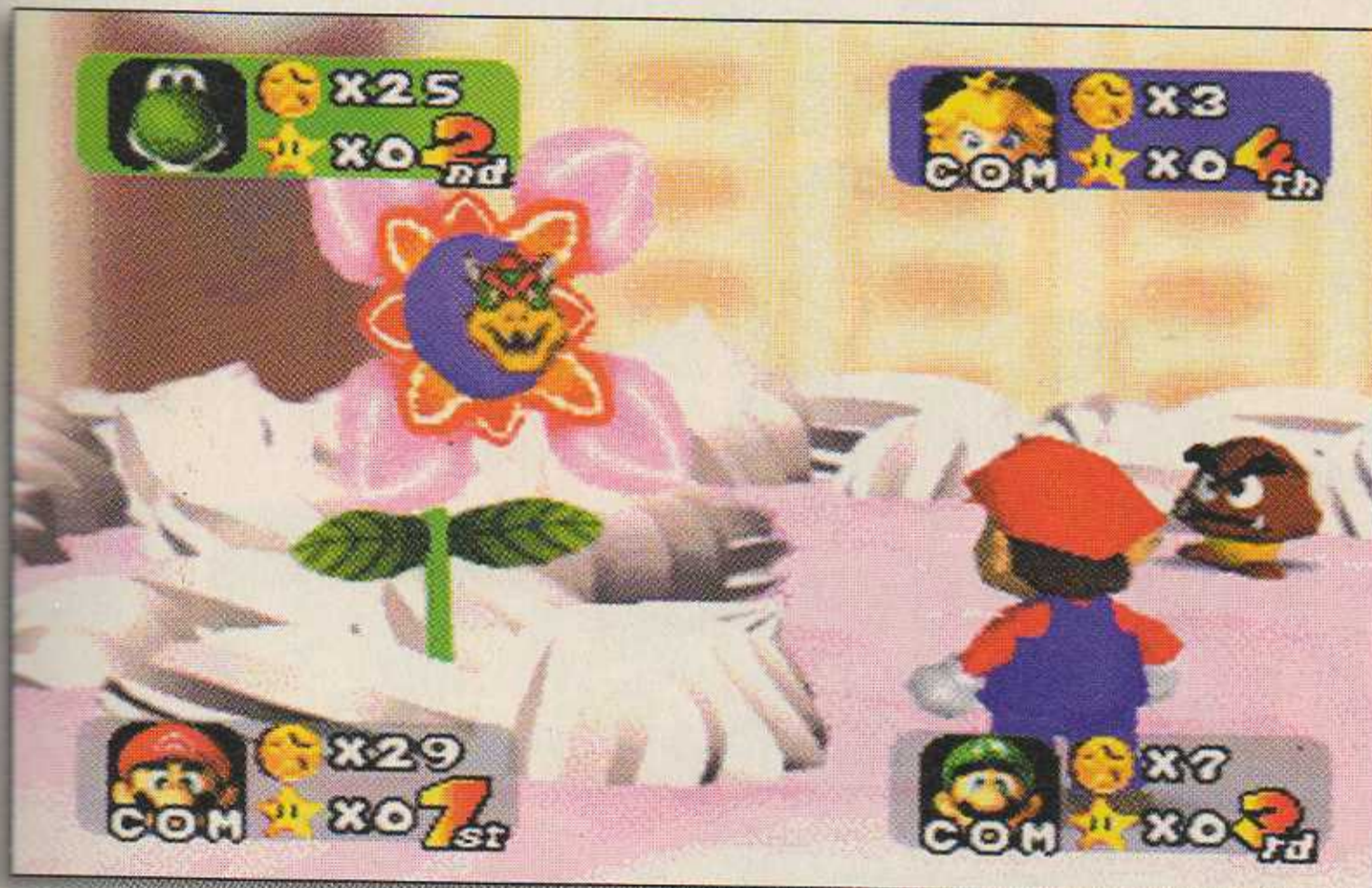
Dans le mode Multijoueur, les mots d'ordre sont « fun » et « coups de crasse ».

Mais, là où cela se voit le mieux, c'est à la fin d'un tour de jeu (après que chaque joueur

AVIS ÉCLAIRÉS

● **PEDRO** : Mario Party, c'est le jeu familial par excellence. Il reflète bien l'idée que ce fait Nintendo de ce que doit être un jeu grand public. Jouabilité exemplaire, décors et persos mignons et funs, facilité de compréhension, actions variées et simples. On imagine très bien toute la famille réunie autour de l'écran télé, comme dans une pub, avec le papa sympa et joyeux, la maman blonde et tendre et les deux lardons morts de rire parce qu'ils sont en train de mettre une pâtée à leurs parents. La vie est belle et le bonheur règne dans la famille. Et c'est vrai que ça marche ! Le jeu est tellement bien foutu qu'il ne peut pas rater sa cible. Reste que cette vision des jeux vidéo date peut-être un peu et montre à quel point Nintendo vise toujours un public jeune et familial.

● **EL DIDOU** : Si vous encouragez à jouer à Mario Party ne me pose aucun problème de conscience – le jeu s'avère être d'une incroyable convivialité –, je ne peux me résoudre à vous conseiller l'achat. Jouez y plutôt chez un pote, d'autant plus que ce n'est drôle qu'à plusieurs !



Attention, si vous n'avez pas de chance, cette fleur vous mènera dans un secteur où vous devrez rencontrer Bowser. Aie !

point d'arrivée, vous devez effectuer un niveau. L'intérêt c'est que, en complétant ce mode, vous ouvrez directement tous les minijeu de la maison des minijeu.

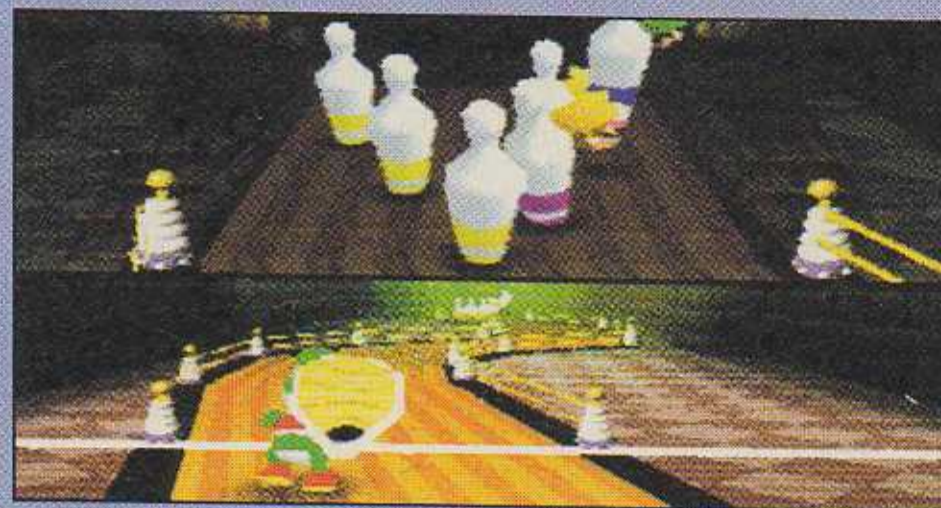
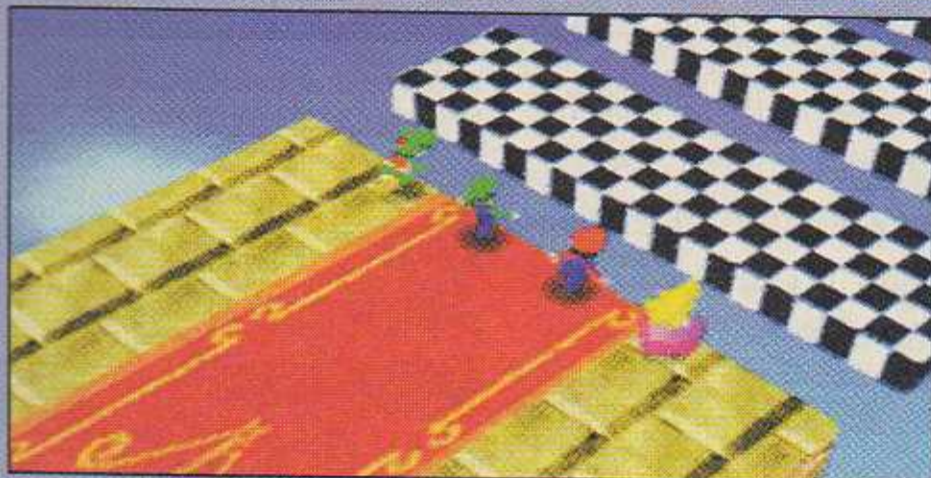
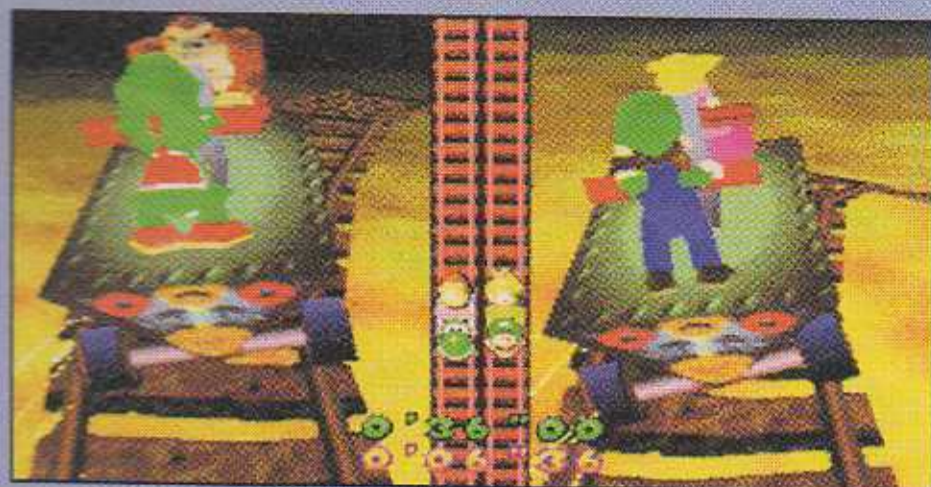
Minijeu mais il fait le maximum

Enfin, le mode Aventure est le mode Multijoueur de Mario Party. Chaque joueur choisit l'un des persos précités (il n'y a aucune différence entre chaque perso), puis l'ensemble des joueurs

détermine le monde dans lequel il désire évoluer. Chaque monde correspond à l'univers d'un des personnages. Avant de jouer, Toad place une étoile au hasard sur le plateau de jeu, et le premier joueur muni de 20 pièces qui atterrit sur cette case pourra l'acheter. Le premier joueur tire un nombre entre 1 et 10 au hasard, et sa figurine est déplacée sur le plateau de jeu d'autant de cases. Suivant la case d'arrivée, plusieurs choses peuvent se produire. Une case bleue vous fait gagner 3 pièces, et une rouge vous en fait perdre 3. Une case Toad vous fait participer

Les minijeux

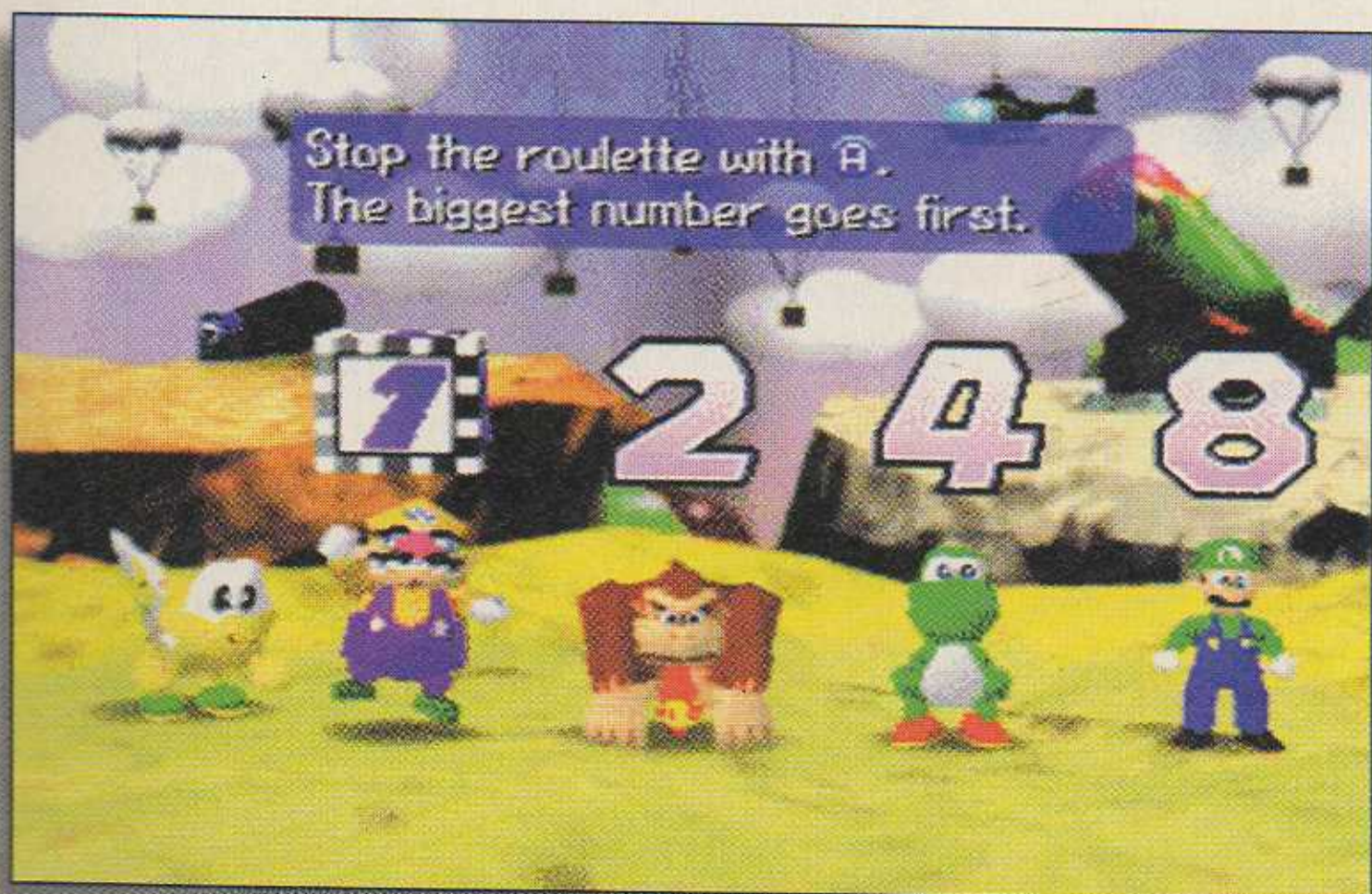
Nombreux et variés, ils vont de la course de chariot en 3D à celle de kart en 2D en passant par la danse du mambo et la gestion d'orchestre. Dans tous les cas, on se marre et on s'en met plein la gueule.



a joué). Les quatre joueurs s'affrontent alors dans un minijeu. Ces jeux sont nombreux (il y en a 50) et toute la gamme du jeu vidéo y passe : pêche, plate-forme, course de bobsleigh ou match de basket. Les mots d'ordre sont « fun » et « coups de crasse ». Il y a des jeux où les quatre joueurs doivent s'entraider pour gagner et d'autres, bien sûr, où seul le survivant ou le meilleur gagne. Bref, je pourrai vous en parler

pendant vingt pages, mais il y en a trois qui m'attendent pour une partie. N'ayez crainte, j'veis tous les pourrir !

Wonder, aime les Mario nets !



◀ Avant de débiter une partie, il faut savoir qui commence. Inutile de sortir vos dés, c'est votre coup d'œil qui sera prépondérant.

75%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Pour la première fois, l'ambiance des jeux de plateau autour d'une table est rendue dans un jeu vidéo. À découvrir entre potes ou en famille.

DÉVELOPPEUR

Hudson

ÉDITEUR

Nintendo

TEXTES/VOIX

Français

JOUEURS

1 à 4

SAUVEGARDE

Puce

ACCESSOIRES

3 potes

Graphisme

Il tire bien parti de la N64. De plus, le flou est inexistant.

4/5

Animation

Correcte, surtout dans les courses en 3D.

4/5

Son

On est loin d'un Banjo, le modèle sur N64.

3/5

Jouabilité

Parfaite sans certains minijeu où le stick analogique n'a rien à faire.

4/5

Difficulté

Certains jeux sont rendus trop durs à cause du stick analogique. Le paddle aurait été parfait.

4/5

Durée de vie

Invitez 3 potes dans un an. Mettez le jeu dans votre N64 et vous verrez ce qui se passe...

5/5

Prix conseillé : 369 F

MANGA Player COLLECTION

Les meilleurs mangas en version française



Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6 (8 pages couleurs)



B'TX
vol.1, 2, 3 et 4



3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8



You're Under Arrest
vol. 1 et 2



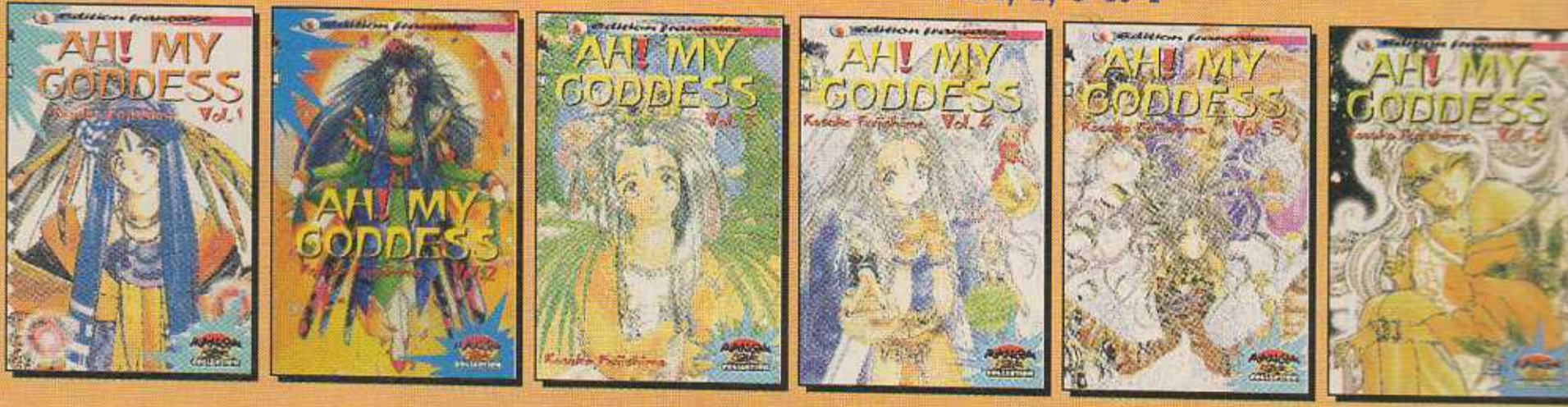
WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6



Flag fighter
vol.1, 2, 3 et 4



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



Rampou
vol. 1, 2 et 3



**Les Fabuleux
Vapeur Détectives**
vol. 1 et 2



Plastic Little
(Collection Manga Player Senpai)



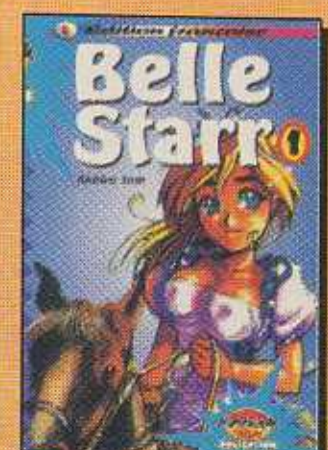
Chirality
vol.1, 2 et 3 (Collection Manga Player Senpai)



Dragon Head
vol.1



**Possession
Tracer**



Belle Starr

Pour connaître la
liste des revendeurs
Manga Player Collection,
3615 Player One.

Gex contre Dr Rez

Des reflets comme on aimerait en voir un peu plus souvent... ►



La haine et les glaçons !

Oubliez le four de l'an passé, Gex (four... Gex, Gex four : humour !), dont c'est la deuxième apparition ce mois-ci, affiche une forme éclatante. Action !



▲ Comme un gecko dans l'eau...

désarmant. Un aperçu rien que pour vous ; découvrant le vestibule démesuré d'un château, le gecko assure : « On dirait les toilettes de Bill Gates ! » Costaud... Le même assènera plus tard : « Watson a disparu, sa femme est toute nue, c'est donc lui qui porte le string. » D'une logique imparable... Cette dimension comique à degrés multiples (On passera sur les allusions sexuelles... Quoi, dommage ?) confère à Gex une maturité impressionnante pour un jeu censé s'adresser, en priorité, aux plus petits et lui assure un statut de classique instantané.

J'entends déjà résonner les aphorismes du lézard dans les cours d'école...

Gex ? Imitation lézard ! Pourtant, cette version nous ressert la recette de son prédécesseur direct, Gex Enter the Gecko : télécommandes à collecter, 3D totale et sauts ratés en rafales. Une omission cependant, un vrai crime de lèse-majesté : ce Gex renie ses racines reptiliennes. Fini les balades accroché au plafond. O.K. ! Passons... Les couleurs crèvent l'écran, les paysages s'étendent à perte de vue... Cependant, Enter the Gecko ne manquait pas

◀ De l'expression « avoir la langue bien pendue »...



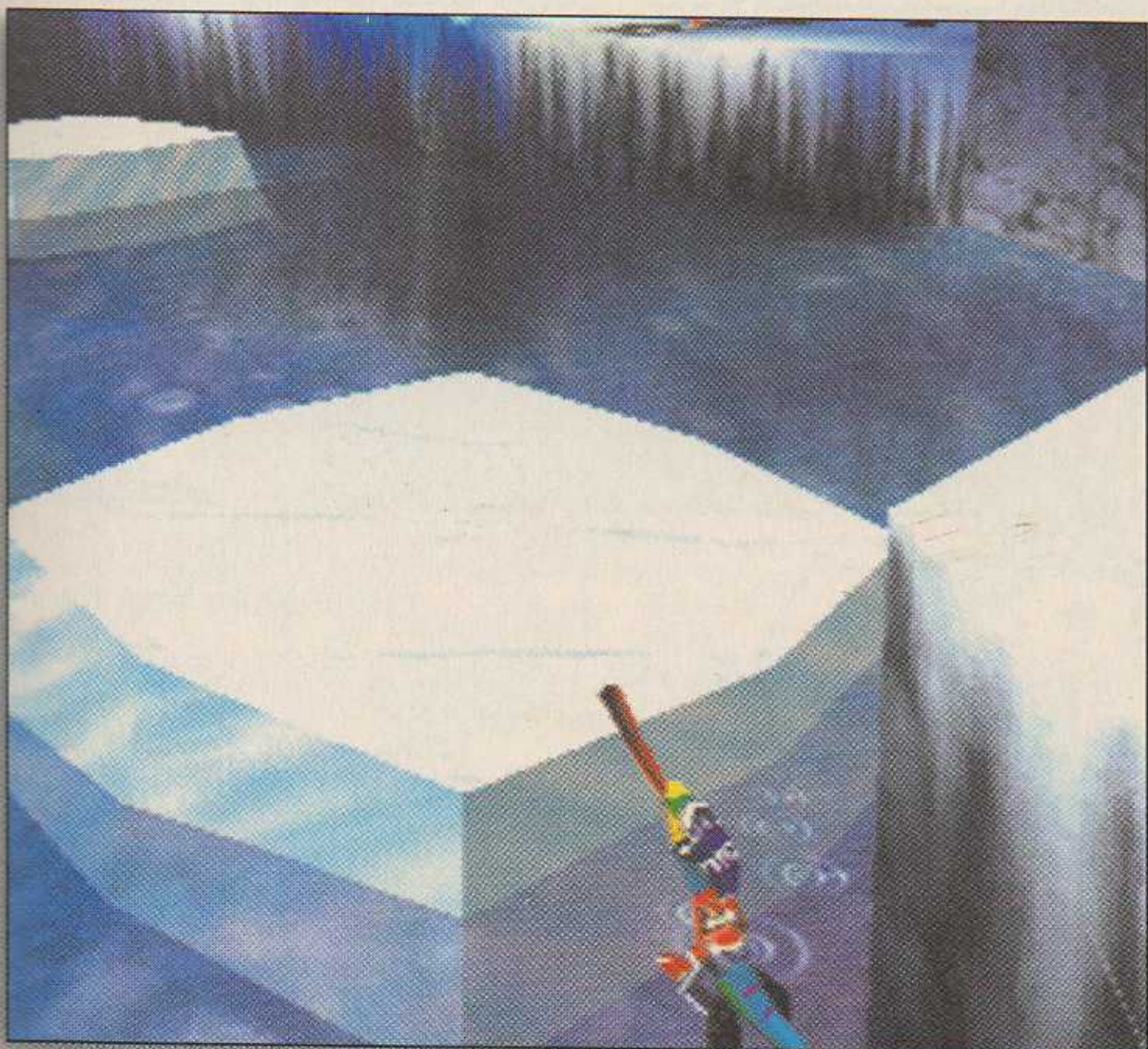
▲ La salle d'expérimentation qui vous expédiera franco de port dans la dimension média.

Tortue géniale vous sera d'une aide précieuse tout au long de l'aventure. Car, dans le jeu, comme dans la vie, le tort tue... ▼



AVIS ÉCLAIRÉ

● PEDRO : Waouh, cette nouvelle version de Gex est vraiment une bonne surprise ! Même si ce n'est pas le soft de l'année, ça fait plaisir de voir un bon jeu de plate-forme 3D. D'autant que le premier épisode du lézard m'avait ennuyé à mourir, avec sa jouabilité pérave et ses graphismes ripous. Ici, tout est cool, l'ambiance, les décors, les persos, la jouabilité. Tout est bien dosé avec, par ailleurs, cette pointe d'humour qui vous arrache de larges sourires réjouis. Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux qui vous font marrer ? Bref, n'hésitez pas, Gex fait partie des jeux à acheter. Bravo aux traducteurs pour les jeux de mots en français. Moi, ça me fait rire !

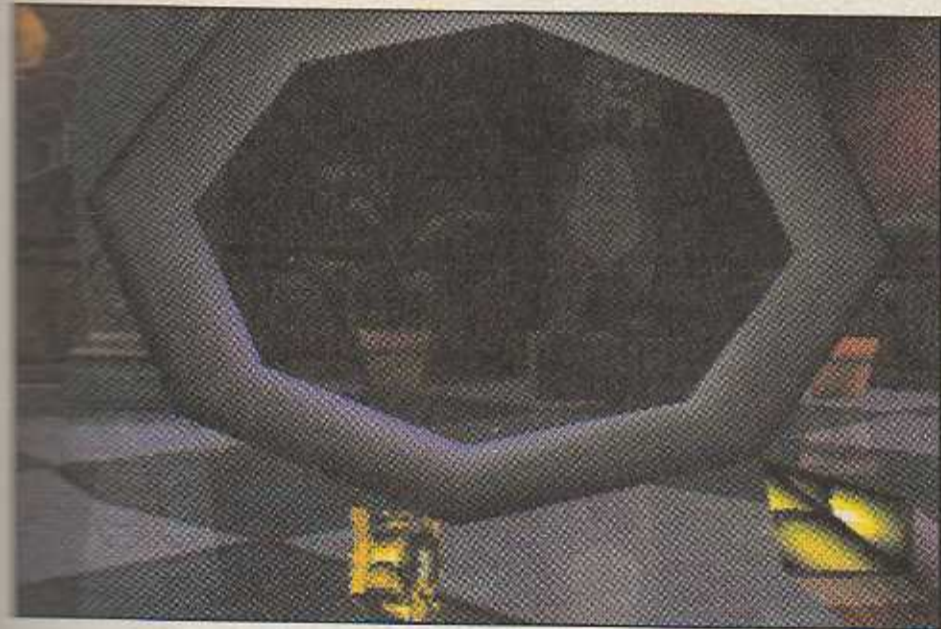


Pretty saurian

Quand le gecko se la « ouèj' » top model, le défilé vaut le coup d'œil. En Sherlock ou en pyjama suisse, sur des



snowboards ou coiffé d'un bonnet top tendance, Gex, ça décape sévère (je suis en forme, moi) !



▲ Vous reprendrez bien de la bouillie de lézard ? Un bug routinier de la série.



▲ À chaque niveau son lot de missions bien plus divertissantes que celles de l'ancienne version.



◀ Dans le niveau mystère, en vue subjective, c'est à travers une loupe que se découpera votre univers.

d'allure. Mais là où Gex vs Rez frappe un grand coup, c'est dans sa manière de remédier à tous les problèmes de jouabilité de son aîné : la gestion défectueuse des caméras, qui obligeait sans cesse à les replacer avant un saut, n'est plus ici qu'un vague souvenir. Les personnages pullulent : ours, pingouin, chasseur, elfe... Une sarabande indescriptible et joyeuse.

Alors, c'est vrai, subsistent, dans cette séquelle, quelques bugs d'affichage (voir photo) et une maniabilité douteuse (rageant

pour un jeu de plate-forme !), mais le soft distille une telle bonne humeur que ses petits travers sont vite pardonnés.

Gex ne révolutionnera pas le genre, mais son humour chiadé lance un pavé dans la mare des jeux approximatifs et plombés par le sérieux. Un bon jeu, vraiment. Est-ce que tout le monde a compris ?

La totale

Les cinématiques de Gex recensent les trois techniques connues sur console : la full motion video, les scènes créées en s'aidant du moteur 3D du soft et l'image de synthèse.



Féthi

77%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Un bonbon à la rose, du sucre candi, un concentré acidulé d'humour drôle... Gex va vous éclater la panse ! Et vous en redemanderez !

DÉVELOPPEUR
Eidos Interactive

ÉDITEUR
Eidos France

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Pad analogique

Graphisme

Des décors chamarrés et fouillés... Jouissif, tout simplement.

4/5

Animation

Le minimum syndical, mais le style du jeu le justifie.

3/5

Son

Des nappes de synthé viennent se fracasser sur des répliques désopilantes.

4/5

Jouabilité

Les sauts approximatifs ne révisent en rien le plaisir du jeu. Robotatif.

3/5

Difficulté

Elle emballera les plus jeunes. Les renards du pad apprécieront le second degré.

3/5

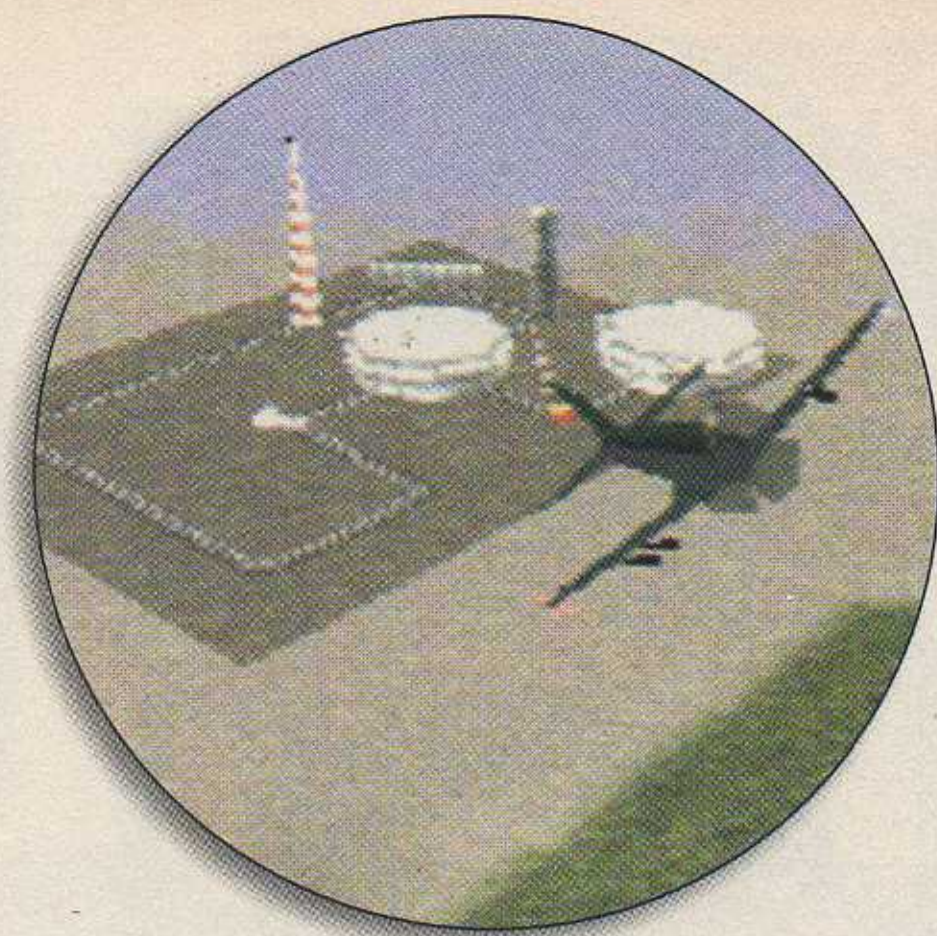
Durée de vie

Des mondes vastes et des missions en vrac assurent une durée de vie appréciable.

3/5

Prix conseillé : 369 F

Wing Over 2



▲ Les replays des cours ou des missions sont très agréables à regarder.

Le Pilotwings de la PlayStation

Les simulations de vol fleurissent dans les rayons des jeux vidéo. Mais, dans le maelström des shoot 3D vendus comme tels, un seul plane au-dessus de l'armada : Wing Over 2.

Il y a un an et demi, Wing Over devenait la première véritable simulation de vol commercialisée sur PlayStation. Il s'avérait possible de disposer d'au moins une trentaine de zincs aux comportements très différents. Wing Over n'avait aucun scrupule à proposer des duels complètement anachroniques au cours desquels le Baron rouge, à bord de son Fokker DR1, affrontait le Corsair de Papy Boyington. Qu'en est-il de ce deuxième volet ? Eh bien, pour être totalement honnête, le premier détail choquant concerne la régression graphique dont ont fait l'objet les décors. Dans ce domaine, les suites nous avaient plutôt habitués à des améliorations. La raison d'être de Wing Over 2 se trouve donc ailleurs.

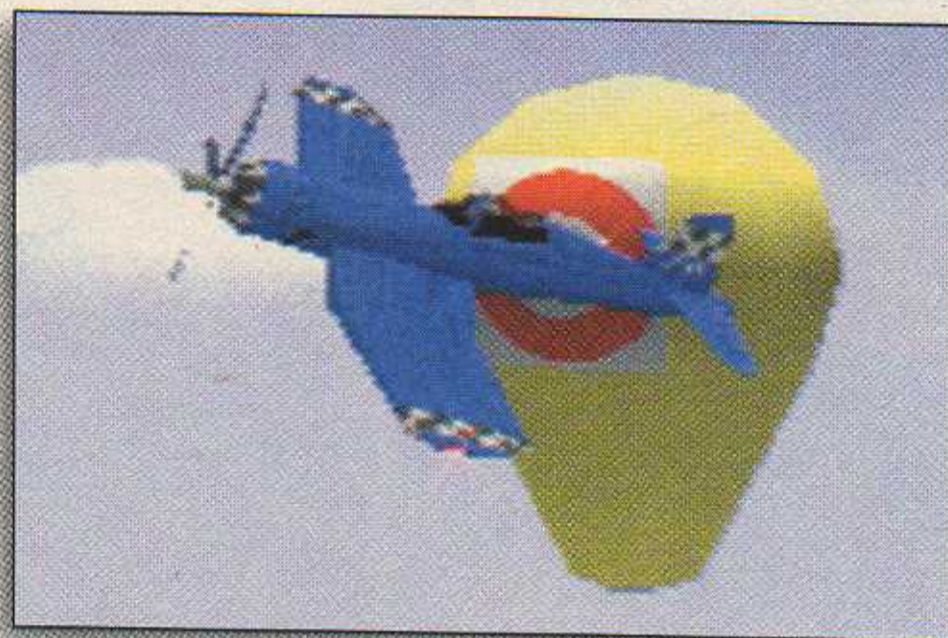
Certains employeurs recherchent parfois davantage des mercenaires que des pilotes. ▼



Mirage, ô mon beau Mirage

Wing Over 2 vous propose de passer un brevet d'aviation virtuelle, un peu comme Pilotwings sur N64. La différence est, qu'ici, il n'y a pas de Rocket Belt ou de Delta-Plane qui tiennent, mais uniquement des avions. Pour votre première leçon, vous serez aux commandes d'un modeste Cessna de tourisme, afin de vous familiariser avec l'interface. Les cours sont payants et, à raison de 500 crédits pour les premières leçons (jusqu'à 5 000 pour les dernières), on se retrouve très vite fauché. Fort heureusement, le centre d'aviation est doté d'un bureau d'offres d'emploi vous proposant non pas de faire la plonge ou d'astiquer des avions, mais de mettre en pratique les cours et d'accumuler des heures de vol. Au début, les jobs sont très simples et consistent surtout à faire

Wing Over 2 est une véritable simulation de vol et non un vulgaire shoot'em up 3D.



▲ Les premiers entraînements au tir se déroulent contre des ballons.

L'atterrissage est une phase délicate mais ô combien primordiale à maîtriser ! ▼



de la navigation ou des opérations de recherche sur le site d'un crash (des missions non sans quelques longueurs). L'atterrissage est la dernière phase de l'initiation et débouche sur votre premier brevet. Puis, trois autres niveaux de cours vous enseignent la navigation, la voltige et finalement le combat. Après chaque leçon réussie, un nouveau job est disponible, ainsi qu'un nouveau modèle d'avion. Au fil du temps, les livraisons de nourriture et les recherches sont remplacées par des missions de mercenariat

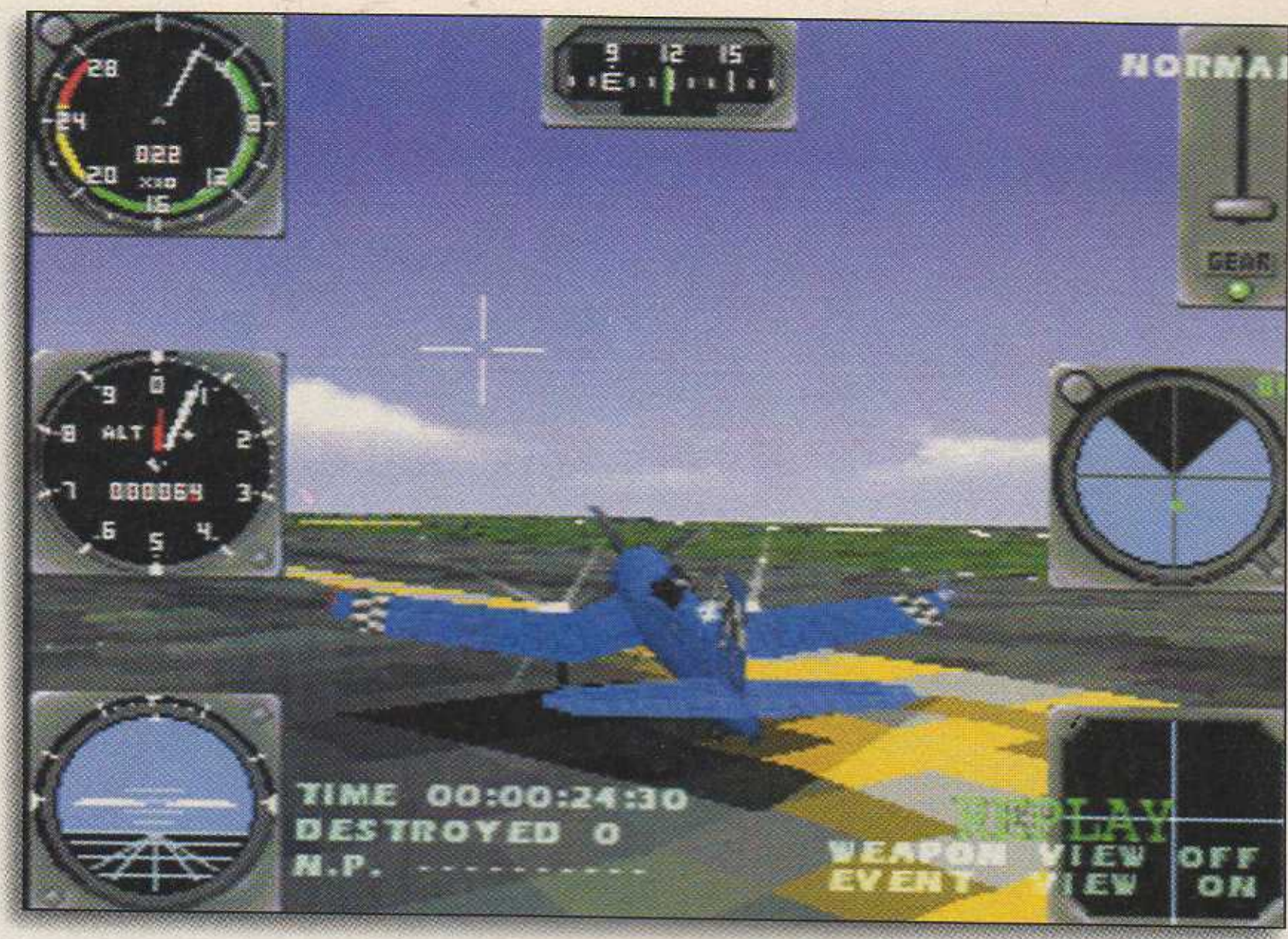
▲ L'une des missions consiste à lutter contre un incendie de forêt.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **MCYAS LA CRASSE** : Le concept de Wing Over 2 est très alléchant. Le fait de devoir travailler pour avoir de l'argent, puis de prendre des cours de vol se révèle vraiment amusant. D'ailleurs, les jobs proposés sont très variés. Les graphismes et les textures sont loin d'être fantastiques, mais l'intérêt est bel et bien là. Si Wolfen semble à son aise aux commandes des engins, j'avoue, pour ma part, ne pas être totalement satisfait de la jouabilité. Je lui préfère l'aspect arcade d'Ace Combat 2 ou 3. Toutefois, je suis persuadé que les fadas de simu de vol seront conquis par Wing Over 2.

Les zincs

Les types d'avions à hélices proposés couvrent une longue période de l'histoire de l'aviation. Cela va des antiques Spitfire, Corsair ou Mosquito, aux modernes Cessna ou ULM. Bien entendu, ils ont tous un comportement en vol différent.



◀ La procédure de décollage avec un Corsair est assez ardue. Utilisez la vue extérieure.

Les chasseurs

Une fois que vous maîtriserez le pilotage des avions propulsés à hélices, essayez un peu les chasseurs ! Vous verrez, c'est autre chose !



nettement mieux rétribuées. Parmi elles, on trouve des attaques de sites au sol, des escortes de convois, des duels aériens et même un combat contre un feu de forêt ! Lorsque, enfin, vous aurez obtenu votre brevet en condition de combat réel, vous pourrez franchir le palier suivant et vous pencher sur l'apprentissage du pilotage d'avions de chasse. Autant dire que, avant d'en voir la fin, vous avez du pain sur la planche. Bref, Wing Over 2 est bien une véritable simulation de vol, mais il reste cependant accessible à tous, grâce à une interface simple et instinctive. On regrettera cependant qu'il n'ait pas fait l'objet d'une traduction en français. Néanmoins, les animations illustrant les thèmes abordés dans les leçons sont suffisamment explicites pour que l'on puisse passer outre.

Wolfen, l'os des as

75%

Note globale ▶

Player fun

♥♥♥♥♥

RÉSUMÉ

Même s'il est un cran moins beau que son prédécesseur, Wing Over reste le must de la simulation de vol, toutes consoles confondues.

DÉVELOPPEUR
Beluga Computer/Victor Entertainment

ÉDITEUR
JVC

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme 3/5
Les avions s'avèrent très bien modélisés. Le décor 3D est assez pauvre.

Animation 2/5
Nickel pour les avions. Carton jaune pour les décors qui souffrent de clipping.

Son 3/5
Des musiques agréables qui ont le mérite de ne pas être « technoïdeuses ».

Jouabilité 4/5
Excellente au paddle. Étrangement moins bonne en contrôle analogique.

Difficulté 3/5
Trois niveaux de difficulté sont proposés, avec une progression exponentielle.

Durée de vie 4/5
Avec le système de ranking et les avions bonus, il y a de quoi faire.

Prix conseillé : 349 F

Street Skater



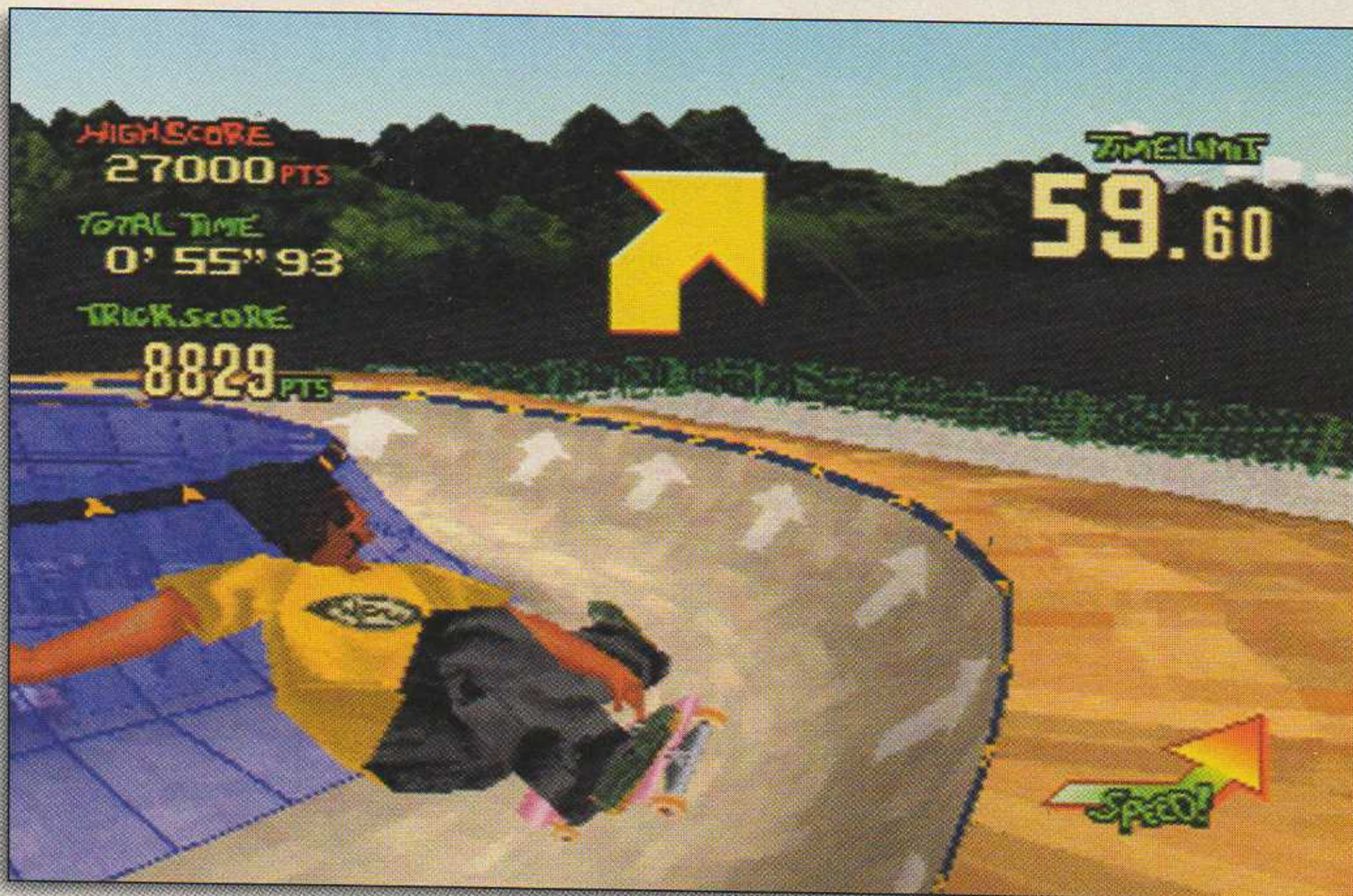
▲ Matez-moi cette pose ! On dirait un canard qui fait du skate !

Certaines figures sont renversantes. Dommage que ce soit la machine qui les gère sans l'aide du joueur. ▼

Mon Ollie, tu flippes !

Discipline très peu adaptée en jeu vidéo, le skate reste pourtant l'un des sports favoris des adolescents. Street Skater va-t-il leur permettre d'assouvir leur ébouriffante passion ?

Le skate est devenu une activité très répandue aux États-Unis et aussi en France. Mais, alors que des dizaines de simulations de snowboard ont vu le jour sur console, seulement une poignée de jeux de skate sont apparus et ce, depuis la naissance des jeux vidéo (rappelez-vous de Skate or Die, sur Nintendo, un solide vétéran à présent). Ainsi, Street Skater a pour ambition de satisfaire un public friand de figures acrobatiques à bord de planches à



roulettes. Quatre skaters sont à votre disposition. Chacun d'eux possède des facultés qui lui sont propres : accélération, vitesse de pointe, tenue de route et, enfin, la capacité de sauter très haut.



▲ La dernière figure, avant le finish, donne droit à un zoom du plus bel effet.

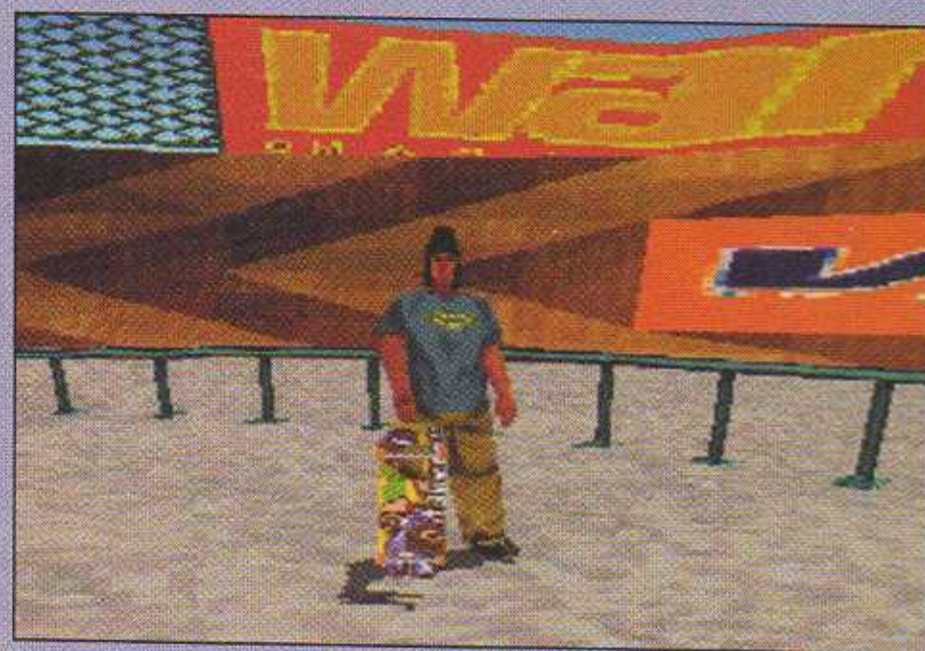
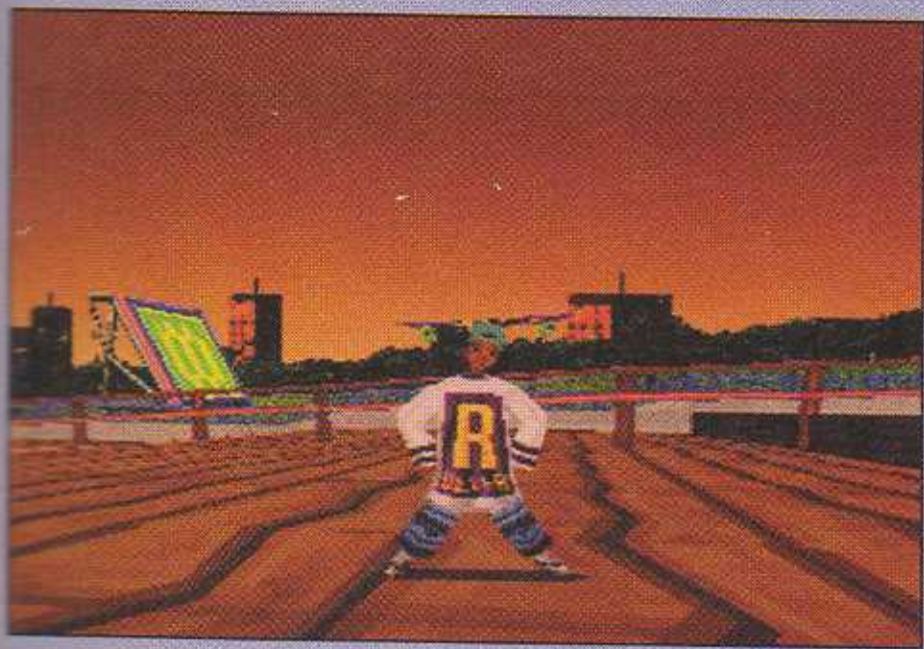


Pour passer un stage, vous devrez totaliser un certain nombre de points en réalisant le plus de figures possible dans un délai imparti. Si vous réussissez, vous avez la possibilité de booster les capacités des persos, pour améliorer leurs performances, dans les domaines où ils sont faibles, ce qui n'était pas possible dans la version japonaise. Autre changement par rapport à cette version, les musiques ont été totalement recréées. Electronic Arts a fait appel à des groupes de rock US, genre Offspring, qui semblaient mieux correspondre au stéréotype du skater américain moyen.

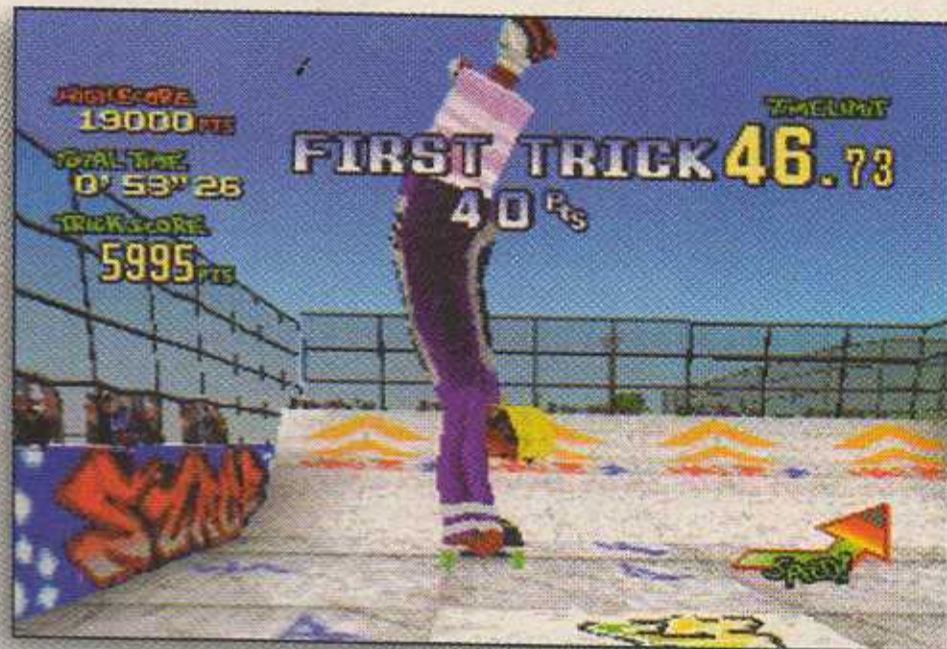
◀ Le grind est une spécialité qui est désormais devenue incontournable..

Les skaters

Passage en revue des persos de base. Respectivement, Frankie le Passe-Partout, Ginger la Lady, Jerry le Grand Nerveux et TJ, le « Ryu » du jeu.



Comme vous pouvez le constater, Frankie est très habile sur sa planche. ▼ ▲ Saho est un personnage caché qui évolue en roller-blade.



Les skaters vous réalisent des figures inimaginables, même pour Tony Hawk, la référence ultime.

moment précis où vous appuyez sur le bouton. Oui, c'est vrai que c'est fun, c'est très instinctif, même. Mais, les joueurs avertis sont plus exigeants et s'attendent à jouer vraiment plutôt qu'à être spectateurs. Ce qui n'est pas spécialement le cas ici. Une fausse note regrettable, car les qualités techniques de Street Skater, les graphismes honnêtes et la prise en main rapide sont au-dessus de la moyenne.

McYas, McTwist



AVIS ÉCLAIRÉ

● **REYDA** : Adapté de Street Boarder, un jeu nippon, Street Skater n'a hélas pas la chance d'avoir été amélioré par nos amis de chez Electronic Arts. Ils auraient pu nous rajouter pleins de circuits, des personnages supplémentaires, et pourquoi pas un mode de jeu à Deux joueurs. Au lieu de cela, ils ont préféré retirer un skater, mettre des musiques pourries et augmenter la difficulté. On est donc forcément déçu lorsqu'on connaît l'original. Cela dit, Street Skater est un jeu facile à prendre en main, très jouable et qui propose une discipline peu représentée sur console. Malgré une durée de vie un peu limitée, il est vraiment fun et mérite l'attention des players.

▲ On peut décomposer les actions au ralenti lors des replays. Un plus par rapport à la version jap.

Il a l'air terrible ce jeu...

Eh bien, non. Il n'y a toujours que trois malheureux petits circuits (L.A, New York et Tokyo). C'est insuffisant et on en fait vite le tour. On remarquera, également, que le mode Free Skate conserve toujours le chrono. Il est donc impossible de goûter au plaisir du half-pipe plus de trente secondes ou de se balader librement dans les différents skate parks. De plus, le principal défaut de Street Skater est, sans aucun doute, l'absence totale de technique : pour faire une figure, il suffit d'appuyer sur le bouton de saut et de donner une direction avec la croix directionnelle. Et là, le boarder vous exécute des figures inimaginables, même pour Tony Hawk, la référence ultime. Les figures changent seulement selon votre vitesse et le



Note globale ▶	65%
Player fun	♥♥♥♥♥
RÉSUMÉ	Un bon jeu, fun et techniquement bien réalisé. Mais son manque d'intérêt et sa faible durée de vie le réserve aux fans de skate.
DÉVELOPPEUR	Microcabin
ÉDITEUR	Electronic Arts
TEXTES/VOIX	Français
JOUEURS	2
SAUVEGARDE	Memory Card
ACCESSOIRES	Dual Shock

Graphisme	3/5
Ça pixellise trop, mais ce n'est pas vraiment gênant.	
Animation	3/5
On note quelques ralentissements lors de certains sauts.	
Son	3/5
EA a fait appel à de vrais groupes de rock pour la version occidentale du jeu.	
Jouabilité	3/5
Les skaters se laissent aisément dompter.	
Difficulté	2/5
Inexistante. Le jeu est relativement facile.	
Durée de vie	2/5
Le jeu proposant seulement 3 circuits, on se lasse au bout de quelques jours.	

Prix conseillé : 349 F

Tai Fu

Kung-fu et félidés

Après le décevant Ninja, on avait placé beaucoup d'espoir dans ce tigre Wu Shu pour revitaliser un peu l'alliance entre beat'em all et plate-forme. Un coup de griffe non dénué de talent.

Ah, si seulement les bonnes idées suffisaient à faire de bons jeux ! Combien de titres au concept séduisant sont passés inaperçus, plombés par leur réalisation ou leur maniabilité ? Combien ont manqué de peu l'accès au podium des indispensables et ont été déclassés dans la catégorie des « pas indispensables » ? Tai Fu, qui n'a rien d'un mauvais jeu, fait partie de ceux-là. Au départ, on trouve des

Les boss sont imbattables si l'on réfléchit trop. Par contre, en bourrinant, c'est du gâteau ! ▼



idées excellentes. Un monde évoquant la Chine ancienne, des clans d'animaux à forme humaine, gardant jalousement leurs techniques ancestrales de combat. Et puis un héros au sang chaud, le dernier des tigres, doté d'une bonne « kung-fu attitude » pour combattre le tyran de service.

▲ *Les ennemis sont stylés mais, hélas, trop peu nombreux.*

Médor en kimono

Utilisant quelques baffes peu élaborées, au début, ce tigre de pixels parcourt les villages un à un et acquiert, concentre en lui, les techniques des autres animaux pour avoir une chance de vaincre le boss, et, par la même occasion, pour découvrir qui il est vraiment. Bon, l'idée des animaux



qui font du kung-fu n'est pas nouvelle, d'après Benji : Brutal, sur Megadrive, vous vous souvenez ? Et puis le héros solitaire, tout ça... En fait, la super bonne idée réside dans le mélange de tous les styles d'arts martiaux : mouette, singe, léopard... accessibles tous en même temps, via des manipulations simples. Par exemple, je me mets en parade, puis je presse deux fois une direction pour rouler, et hop !, Tai Fu se met en boule et passe automatiquement dans

▲ *Sous la houlette du vieux maître Mantis, apprenez à contrôler votre « chi ».*

Dans la plupart des niveaux, on ne trouve que deux sortes d'ennemis... ! ▼



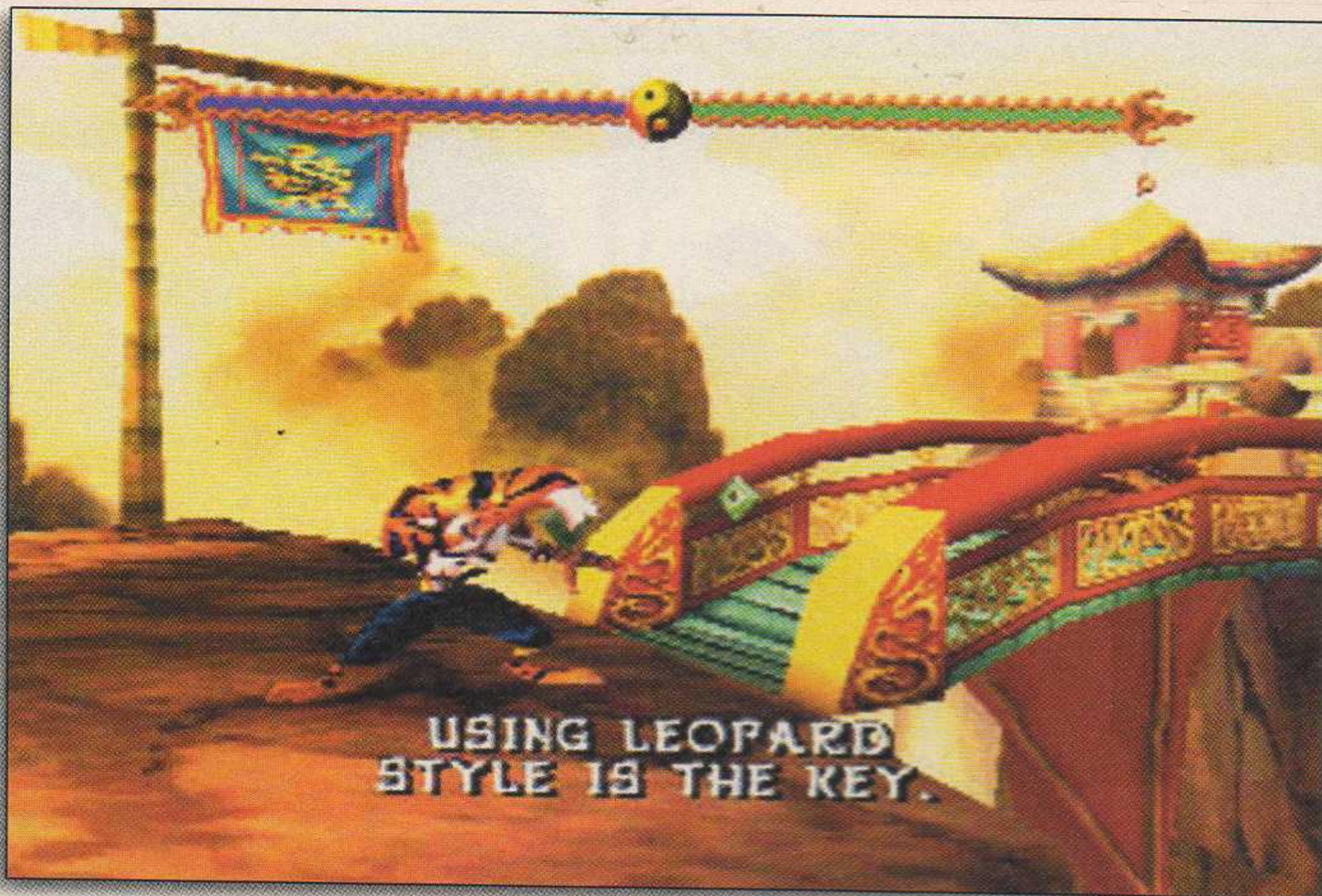
AVIS ÉCLAIRÉ

● **FÉTHI** : Ambassadeur de la savate féline, Tai Fu impressionne par sa réalisation : c'est du haut de gamme, avec effets de lumière à la chaîne, animation de qualité, dessins animés, voix classieuses et combos destructrices... On voit où est passé l'argent ! Mais, très vite, la lassitude m'a gagné. Les sauts sont plus qu'approximatifs, l'aspect aventure est réduit à la portion congrue, et les ennemis sont dotés d'une intelligence toute animale. On se retrouve vite à cavalier dans tous les sens, sans but motivant (c'est par où la sortie ?) et à bourriner. Il demeure le plaisir de découvrir des horizons lointains, tous plus somptueux les uns que les autres.

La super bonne idée réside dans le mélange de tous les styles d'arts martiaux.

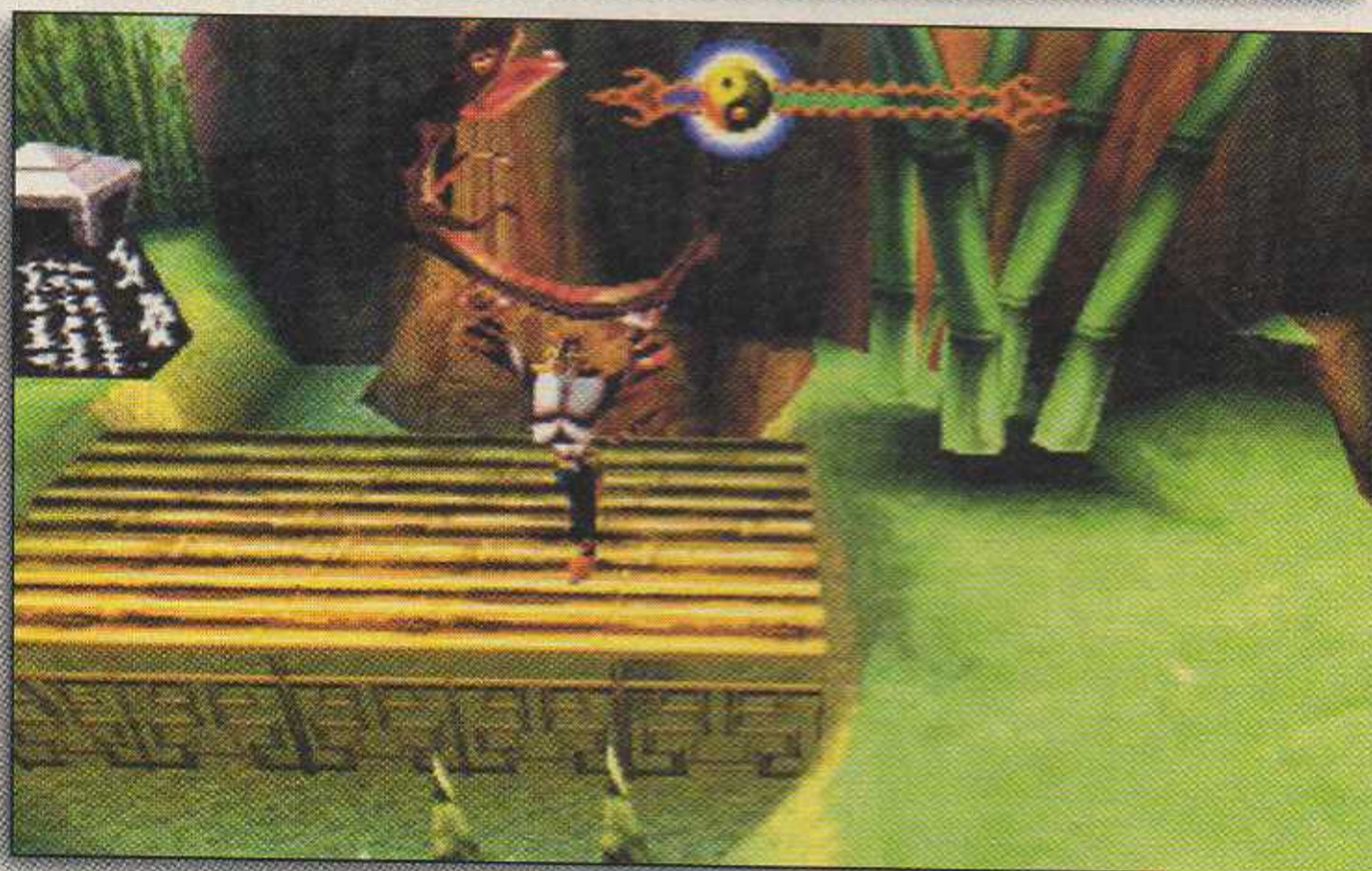
Des indices vous sont donnés au début des niveaux les plus tordus. ▶

Le vieux singe ne vous apprendra pas à faire des grimaces, mais vous enseignera de nouvelles techniques, à condition que vous le mettiez au tapis. ▼



▲ Quelques mécanismes pas bien compliqués vous donneront un peu de fils à retordre.

▼ L'aspect plate-forme reprend parfois le dessus, grâce à certains angles de vue bien choisis.



le mode du singe. Je peux rouler sur mes adversaires et réduire leur barre de vie en un clin d'œil. Tai revient automatiquement en mode tigre après l'attaque. Pour le rush du léopard, on presse le bouton de frappe en courant, et ainsi de suite... Comme on apprend les techniques tout au long du jeu, on a largement le temps de les maîtriser tout en profitant de l'aspect plate-forme. Enfin, en théorie.

▲ L'haltérophilie, c'est ce qu'il y a de mieux pour se débarrasser des gêneurs.

Sur le papier, ça a l'air idyllique, mais à l'écran ce n'est pas tout à fait ce qui se passe. La jouabilité souffre de défauts rédhibitoires. La gestion des déplacements et des collisions n'est pas au point. On ne peut donc pas évaluer correctement la portée des coups ni celle des sauts. Cela rend les combats beaucoup moins palpitants, puisque, bien souvent, on atteint sa cible « au petit bonheur ». Les ennemis sont souvent stupides et se laissent massacrer comme des punching-balls, à moins qu'ils ne vous coincent dans un coin pour vous vider une barre de vie avec une combo ridicule, mais dont on ne peut s'échapper. Bref, leur intelligence n'est pas à la hauteur du concept. On n'a donc aucun scrupule à les empoigner pour les balancer hors du stage, et ainsi les tuer en un coup, sans difficulté et, surtout, sans faire appel aux techniques de combat qui constituent le point fort du jeu. C'est bête, mais avec quelques semaines de réglages et de bêta-tests supplémentaires, ces défauts désagréables auraient pu être corrigés. Et Tai Fu serait devenu l'incantable de ce début d'année. Dommage que ce ne soit pas le cas : avec des ziques et des graphismes pareils, il ne manquait plus que cette sacrée jouabilité...

Reyda, kung-fu Koala

68%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Globalement réussi, Tai Fu, le tigre d'Activision, plaira aux joueurs occasionnels qui passeront outre son problème de jouabilité.

DÉVELOPPEUR
Dreamworks

ÉDITEUR
Activision

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

De beaux effets de lumière, des créatures bien représentées.

4/5

Animation

Elle aurait gagné à être plus détaillée.

2/5

Son

Des mélodies et des digitalisations excellentes, qui collent à l'univers du jeu.

5/5

Jouabilité

Trop approximative pour les joueurs exigeants.

2/5

Difficulté

Très progressive, mais la force des « chopes » facilite le boulot.

3/5

Durée de vie

Correcte pour un jeu de ce type.

3/5

Prix conseillé : 369 F



Sports Car GT

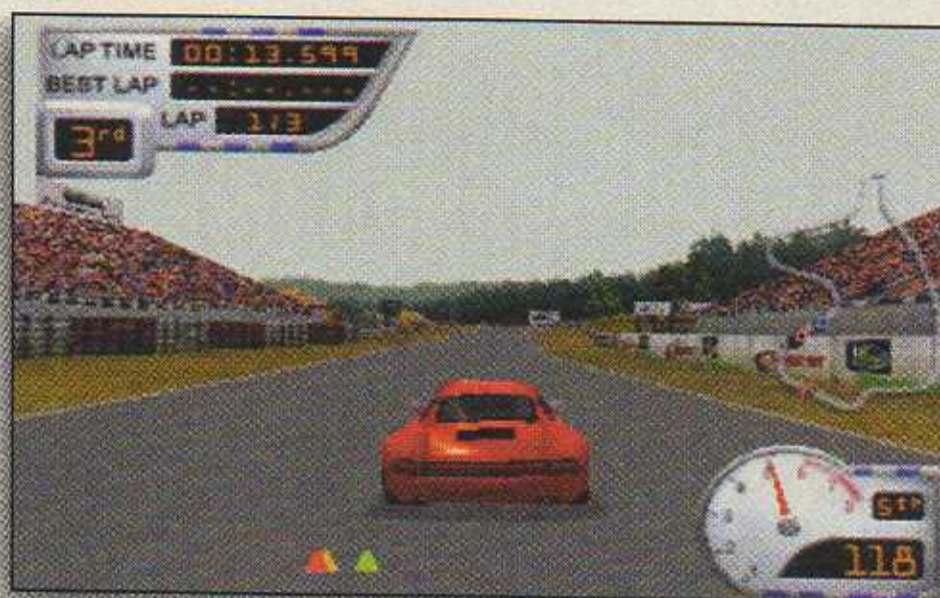


Comme dans Gran Turismo, vous pouvez acheter divers éléments pour améliorer les performances de certains véhicules ! ▼

Petit Gran Turismo

Ceux qui aiment les jeux de course arcade peuvent se réjouir de l'arrivée de Sports Car GT, qui constitue une bonne alternative à l'ultraréchauffé Ridge Racer Type 4. Une aubaine pour les néophytes des circuits.

Sports Car GT fait partie de ces jeux qui ne laissent pas une première impression inoubliable, sans être, pour autant, mauvais. Tout d'abord, graphiquement, ce titre ne se révèle pas très beau ni très fin. Certes, les replays ne sont pas trop vilains, mais les voitures manquent un peu de finesse, et les décors de textures. C'est particulièrement frappant quand on prête attention au revêtement du macadam, qui est plutôt pauvre. Le deuxième point qui



▲ Un système de flèches colorées vous permet de savoir si un ou plusieurs adversaires vous talonnent. Et si oui, à quelle distance.

contribue à cette étrange impression concerne l'animation. En effet, au début, les véhicules disponibles ne sont pas de gros bolides, et force est de constater qu'ils se traînent quelque peu. Heureusement, SCGT est un peu basé sur le principe de Gran Turismo, en ce sens que vous pouvez gagner des caisses bonus, en acheter de nouvelles, et les booster, en améliorant certains éléments comme les suspensions, le moteur, etc. Beaucoup moins de modèles sont accessibles que dans GT, mais, après quelques parties effectuées et des dollars glanés,

Le mode Deux joueurs est disponible via un écran splitté horizontalement ou verticalement ! ▼



les bolides disponibles ont déjà plus de pêche, et l'animation aussi. Les compétiteurs jubilent déjà et le commissaire de course s'active !

Une jouabilité arcade

Mais, la comparaison avec le hit de Sony s'arrête là, car la conduite est arcade et les petites excursions sur l'herbe ne vous pénalisent pas outre mesure. De même, vous pouvez bidouiller

ZOOM

Visite guidée

Lorsque vous terminez premier à toutes les courses du championnat GT-1, vous en ouvrez un nouveau qui s'appelle Paris GT-1. Il comprend trois courses et deux circuits où l'on peut voir deux des plus célèbres monuments parisiens, l'Arc de triomphe et la tour Eiffel.



Les caisses

Défilé de quelques-uns des véhicules disponibles dans Sports Car GT, shootés lors des replays.



Callaway C7R Competition



Vector M-12 Grand Touring



Porsche 911 Grand Touring



Mosler Raptor Team Mosler



Panoz GTR-1 Panoz Motor Sports



Porsche 911 GT1 Team Rohr



Callaway C12 Sport Touring



Lister Storm Grand Touring



Panoz GTR-1 Competition

les réglages de certaines voitures, mais ceux-ci n'ont pas trop d'importance, car les cinq championnats (quatre de base plus un caché) se terminent relativement facilement, à condition de posséder un véhicule performant. Pour gagner de bons modèles, il suffit, en fait, de terminer premier à toutes les courses d'un championnat. Vous recevrez une caisse bonus, mais surtout serez invité, moyennant quelques dollars, à participer à une autre course en tête-à-tête. Et, en battant la voiture adverse, celle-ci devient la vôtre. Le jeu à deux est, bien sûr, possible avec un

écran splitté sous trois modes différents (deux contre deux, avec d'autres concurrents en plus ou en chargeant les voitures d'une Memory Card). SCGT est un jeu de course arcade moyen. Il conviendra aux non-spécialistes des jeux de course qui en ont un peu marre de Ridge Racer. En revanche, les as du volant risquent de s'ennuyer un peu après quelques heures de jeu, par manque de réalisme ou de challenge.

Chon

◀ En GT-1, certaines courses sont si longues qu'il n'est pas rare de doubler des retardataires.

70%

Note globale

Player fun



RÉSUMÉ

Un jeu de course arcade à la prise en main aisée, qui emprunte un peu à Gran Turismo dans son principe, mais qui reste néanmoins inférieur au hit de Sony.

DÉVELOPPEUR
Point of View

ÉDITEUR
Electronic Arts

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

Un des points faibles du jeu. On aurait aimé un peu plus de textures.

2 / 5

Animation

Ça ne bouge pas trop mal, dès lors qu'on conduit des voitures compétitives.

3 / 5

Son

Pas de prouesse particulière, l'ensemble reste moyen.

2 / 5

Jouabilité

C'est très arcade et donc accessible pour le plus grand nombre.

3 / 5

Difficulté

Plutôt facile quand on possède une bonne voiture du genre Callaway C7R Competition !

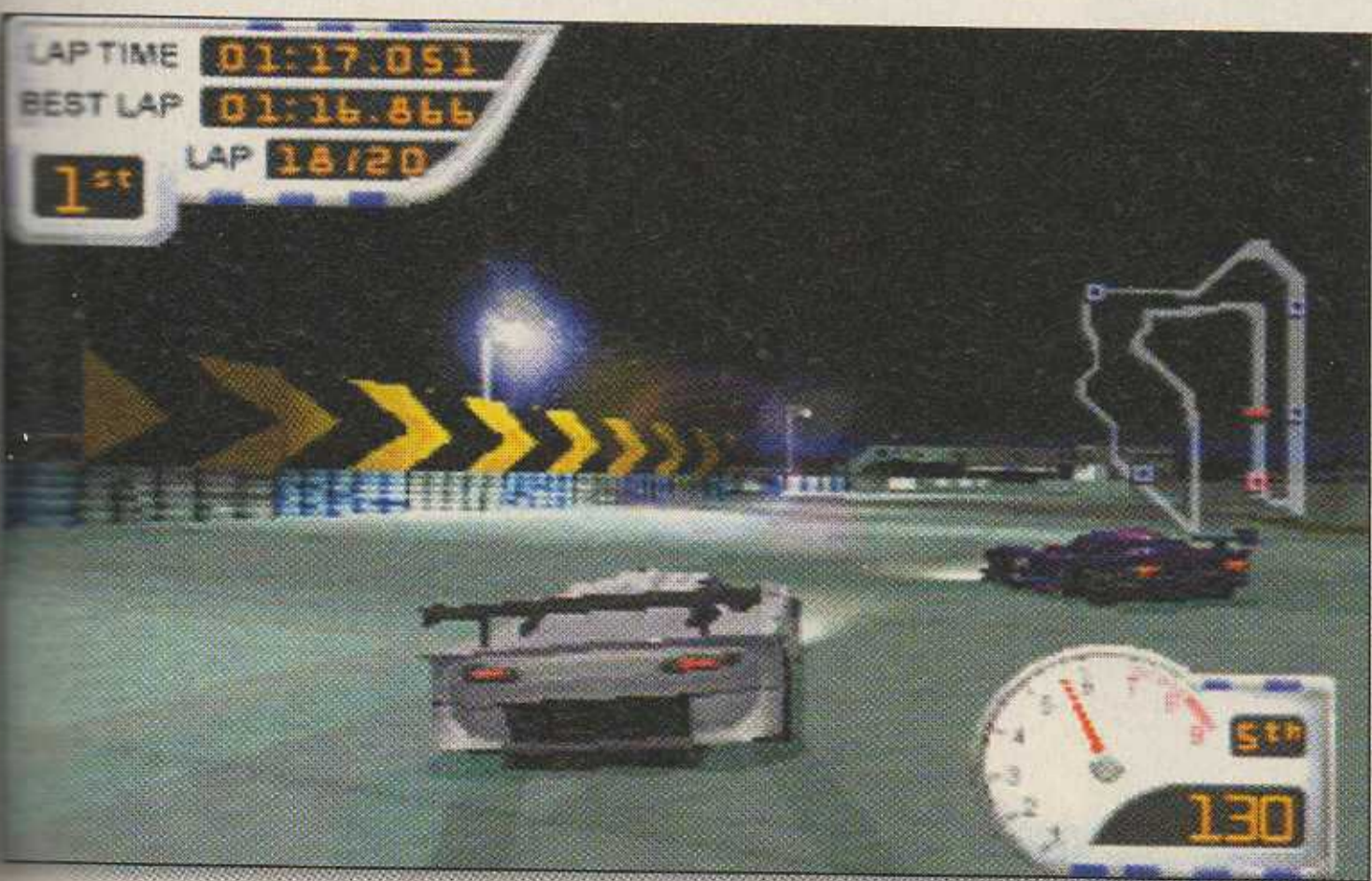
2 / 5

Durée de vie

Seulement huit circuits, mais cinq championnats et trois modes Deux joueurs.

2 / 5

Prix conseillé : 369 F



Beetle Adventure Racing



▲ L'image fixe écrase les perspectives. Mais, à cet instant de la partie, c'est vingt bons mètres qui vous séparent du plancher des vaches !

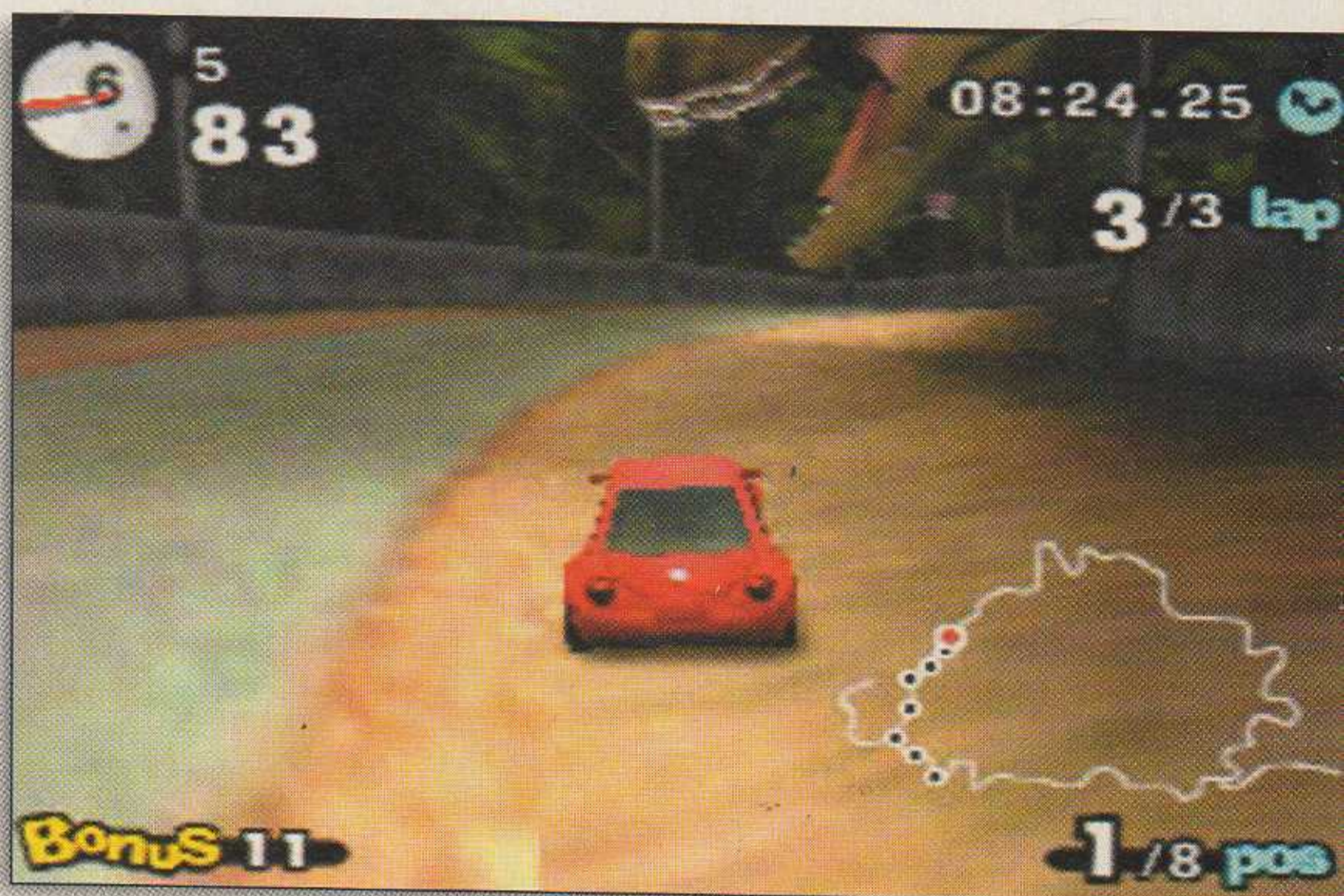
Les Beetles sont vivants !

Entre simulation et arcade, pour son premier jeu de course 100 % coccinelle sur N64, Electronic Arts a clairement choisi son camp. Explications.

La Beetlemania bat son plein. Amorcée, il y a quelques mois à peine, outre-Atlantique, elle se répand comme une traînée de poudre sur le vieux continent. Vous n'y échapperez pas, les coccinelles tentent un revival. Et EA, opportuniste, s'est emparé du phénomène pour nous pondre un jeu de course doté d'une

Bienvenue au Jurassic Park. ▶

jouabilité aux petits oignons. Ça tombe bien, le genre est sous-représenté sur N64. Les pleureuses constateront que Gran Turismo et Sega Rally ne risquent pas d'être inquiétés par un soft somme toute mineur. Mais, on s'apercevra vite que Beetle Adventure Racing (Bar pour les intimes) ne s'illustre pas tout à fait dans la même catégorie. Non, ses glorieux aînés, il faudrait plutôt aller les chercher du côté d'un Super Mario Kart ou d'un San Francisco



Un dérapage à la nitro' sur la ligne d'arrivée. La grande classe. ▼



AVIS ÉCLAIRÉ

● **MCYAS** : Beetle Racing ne m'a pas enthousiasmé, bien que le jeu regorge de bonnes idées comme les passages cachés ou le circuit qui vous fait faire un petit détour par Jurassic Park. C'est plaisant, tout du moins la première fois. Car Beetle Racing n'est pas un jeu qui vous met dans l'ambiance. Les musiques sont quasi inexistantes et les circuits ne sont pas nombreux. N'oublions également pas que l'on peut jouer seulement avec la Beetle, ce qui a pour effet d'être un peu lassant à la longue. Pour moi, ce sont des facteurs qui font tache, surtout pour un soft qui se veut arcade. Si vous voulez vous éclater, prenez votre mal en patience et attendez Carmaggeddon.

Les véhicules

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Beetle Adventure Racing ne brille pas par la variété de ses modèles. Pour autant, ne chargeons pas EA d'opprobre : qu'est-ce qui ressemble davantage à une coccinelle qu'une autre coccinelle ?

CAR SELECT



CAR SELECT



▲ Le mode Beetle Bang fait s'affronter de deux à quatre joueurs, en quête de six bêtes à bon Dieu qui leur offriront un sésame pour la sortie et la victoire. Ouai...

Rush. Si la comparaison ne s'effectue jamais en faveur du dernier-né d'EA, celui-ci n'en propose pas moins une alternative intéressante pour tous les gamers en mal de courses délirantes.

Toc, toc, badaboum !

On l'aura compris, Bar n'a rien d'une simulation. Les véhicules s'envolent à la moindre bosse, accusent des vols planés insensés sans broncher. Sur des circuits gigantesques (mais peu nombreux) aux dénivelés étourdissants,

Remporter la première série de course en mode Facile permet d'accéder à toute une série de véhicules plus puissants. ▼



En multi-joueur, l'animation demeure excellente, même avec quatre joueurs à l'écran en simultané.

ne soit pas éphémère. On signalera, notamment, outre les modes classiques, un Beetle Bang mode (voir photo), pas franchement hilarant, mais relativement distrayant. Un gros travail a été, de surcroît, accompli en ce qui concerne l'architecture des tracés, et des paysages, qui foisonnent d'embranchements, de raccourcis et de pans de décors destructibles.

Coccinelles, avez-vous donc une âme ?

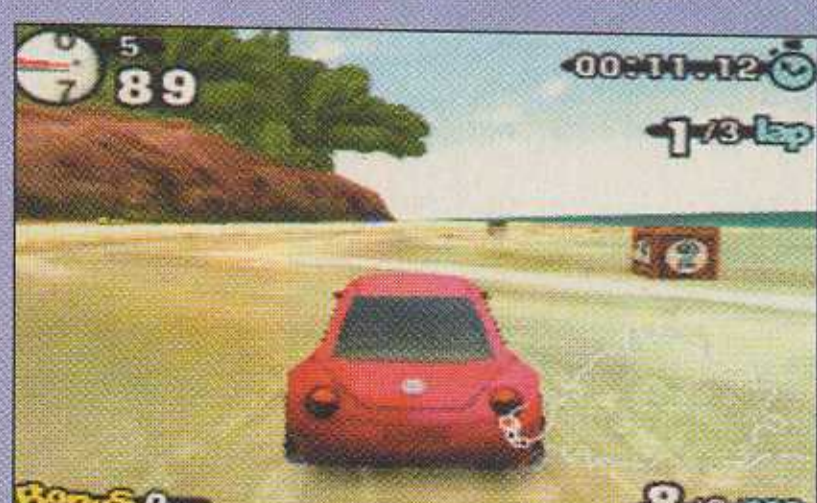
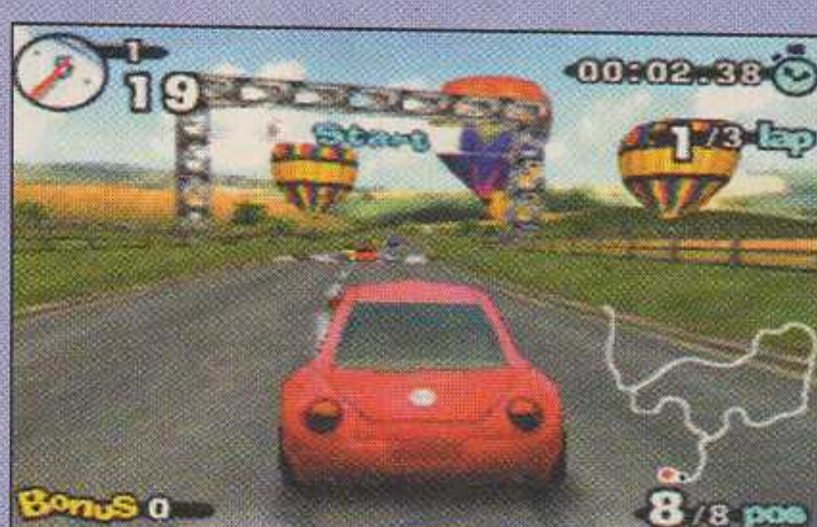
Le résultat, à l'écran, est un mix improbable entre les exploits de la coccinelle à Monte-Carlo et les cascades du Bébel de la grande époque, dans lequel on est à peine surpris de humer, en chemin, l'haleine parfumée d'un T-rex...

La réalisation n'est pas en reste, qui propose un environnement mapping de rigueur, une impression de vitesse judicieuse et un clipping inexistant. Alors, un sans-faute pour le titre d'EA ? Pas tout à fait. Car, en singeant les principes de softs légendaires et en les compilant mécaniquement, Bar accuse un léger manque de personnalité qui l'affadit significativement. Nous ne sommes donc pas en présence d'un grand jeu, loin s'en faut. Mais d'une galette éminemment sympathique, ça oui !

Féthi, coucou maman, c'est ton fils !

Les paysages

D'une île perdue à d'hostiles coulées volcaniques, en passant par des grottes gelées et plongées dans la pénombre, les décors variés dans lesquels vous manœuvrez ne déçoivent pas.



Note globale ▶

63%

Player fun



RÉSUMÉ

Passé le grand rush des sorties de l'hiver, EA a eu la bonne idée de nous servir un soft sans prétention, résolument axé arcade et plutôt rafraîchissant.

DÉVELOPPEUR
Electronic Arts

ÉDITEUR
Electronic Arts

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Rumble pack

Graphisme

Décors et modélisation soignés. Textures plaquées à la truelle...

3/5

Animation

Fluide, avec une distance d'affichage correct. Du tout bon.

3/5

Son

C'est une tondeuse ? Un aspirateur ? Ah, non, c'est un moteur de coccinelle !

1/5

Jouabilité

Le point fort du jeu. Même que ta mère, elle y prendrait du plaisir !

4/5

Difficulté

Elle conviendra tout autant au sorcier du pad qu'au novice le plus crasse.

3/5

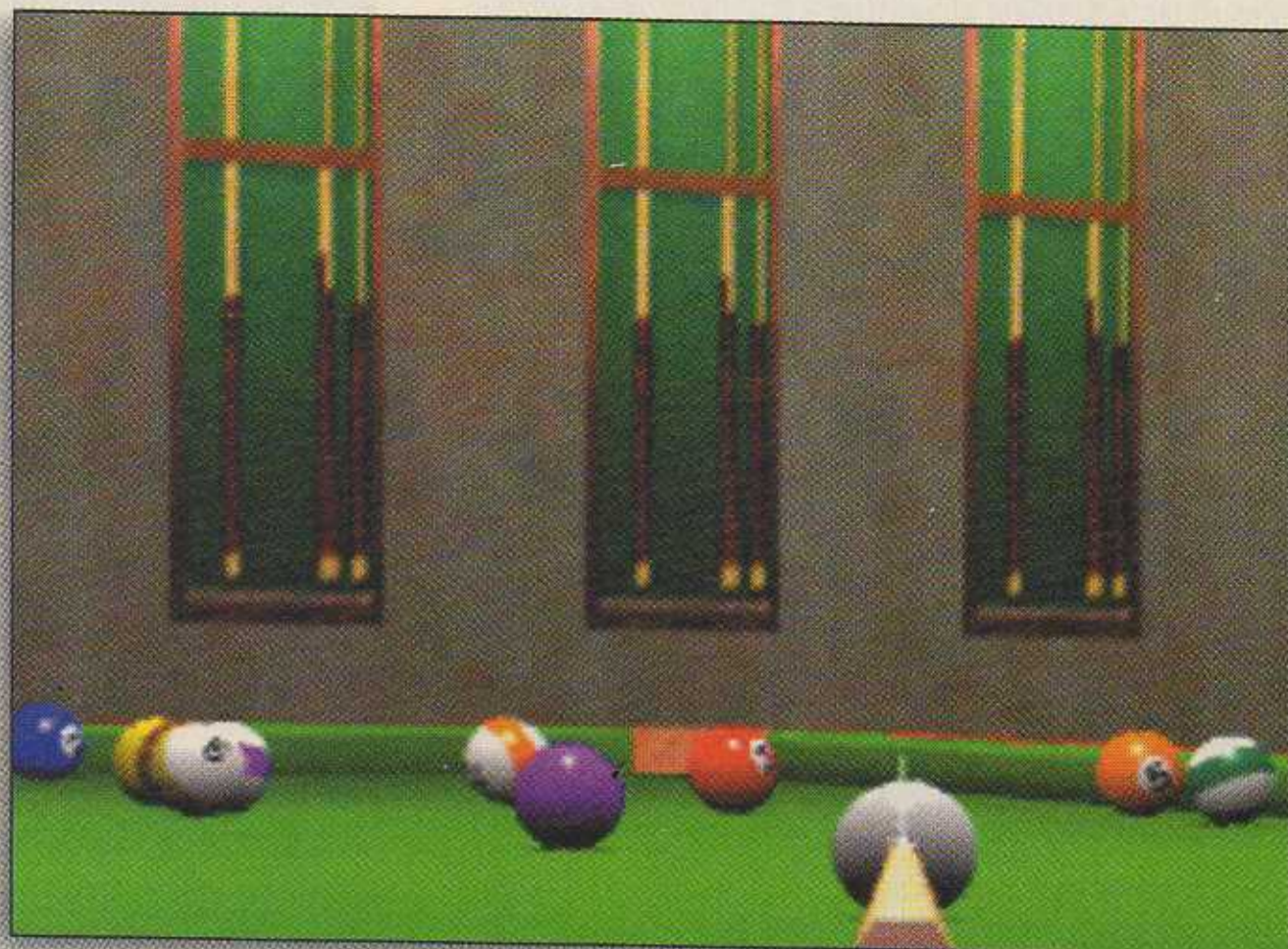
Durée de vie

Des modes de jeu en pagaille viennent relancer un intérêt fragile.

3/5

Prix conseillé : 449 F

Virtual Pool



Les boules et la queue

Jusqu'à ce jour, la Nintendo 64 ne comptait pas de jeu de billard dans sa ludothèque. Un oubli maintenant réparé grâce à Virtual Pool, de Celeris. Ayez le compas dans l'œil.



se mettre sous la dent. Quant aux possesseurs de Nintendo 64, ils ne disposaient d'aucun titre. Ce Virtual Pool arrive donc à point nommé. Il comprend neuf jeux différents (8 ball, 9 ball, etc.), ce qui n'est pas insignifiant, et même si je déplore l'absence du billard français, qui reste l'un des plus subtils, il y a de quoi faire ! Pourtant, selon vos goûts, vous risquez de n'être attiré que par un type de jeu et de négliger les autres. Au niveau

Lorsque vous êtes à l'entraînement, il est possible de choisir de matérialiser les trajectoires des boules impliquées dans le shoot. ▼

de la jouabilité, les possibilités sont étourdissantes : des effets sur le côté, des rétros, des coulés... Toute la palette d'effets est disponible. On peut même doser la puissance de chaque coup d'une manière assez précise. Agréable surprise, n'importe quel joueur moyen dans la réalité – comme moi – peut réussir à placer des

◀ *Lors d'un tournoi, jusqu'à seize participants peuvent concourir.*

AVIS ÉCLAIRÉ

● **MCYAS** relate une partie

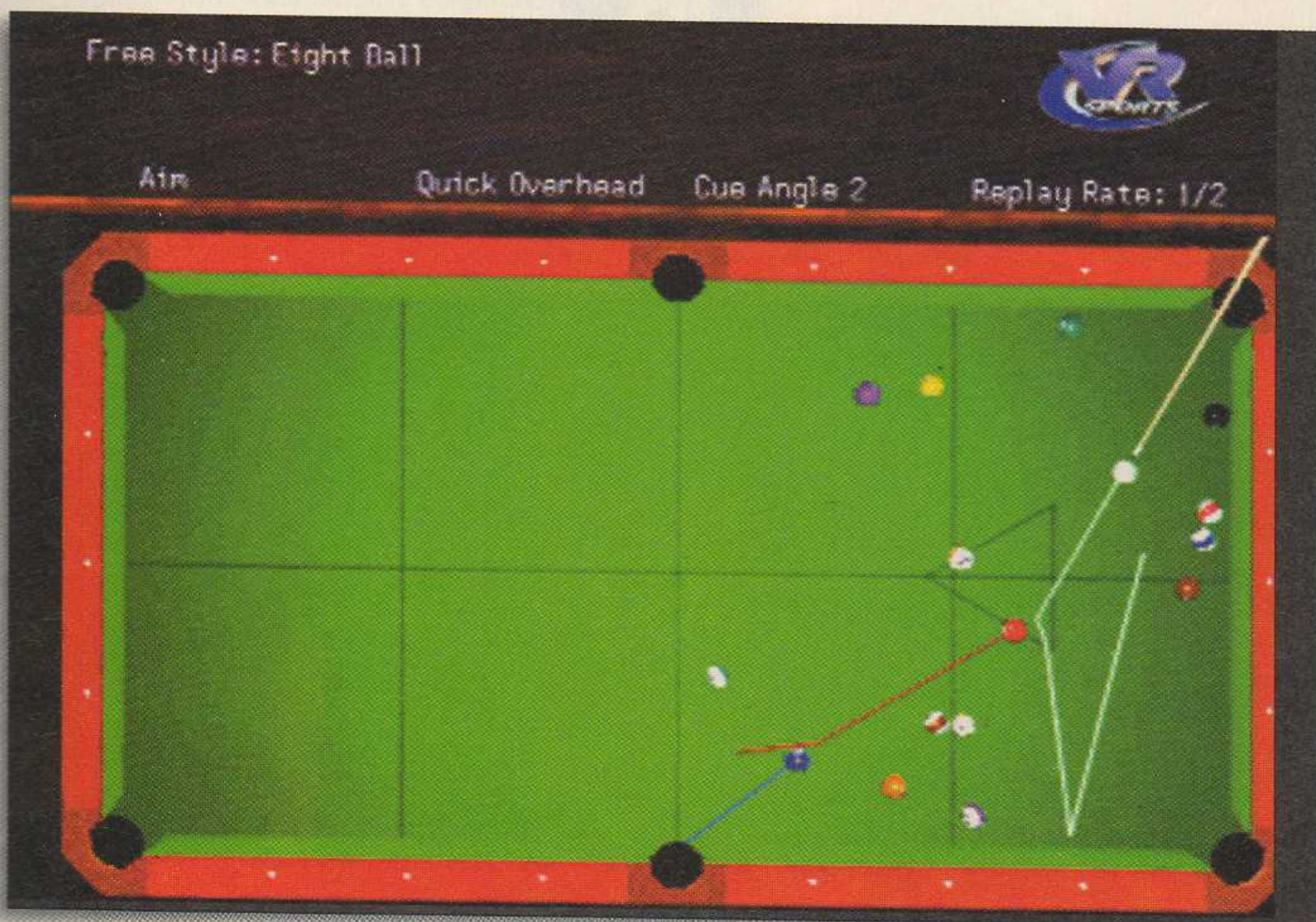
Chon : Hé, Yas, j'te mets ta mère à Virtual Pool ?

Yas : Pas de problème. Moi, j'suis un pro du billard !

[Mais le problème, avec Chon, c'est que c'est un vrai mauvais garçon. Le bonhomme a réussi l'exploit de rentrer cinq boules d'affilée. Faut que je garde mon calme...]

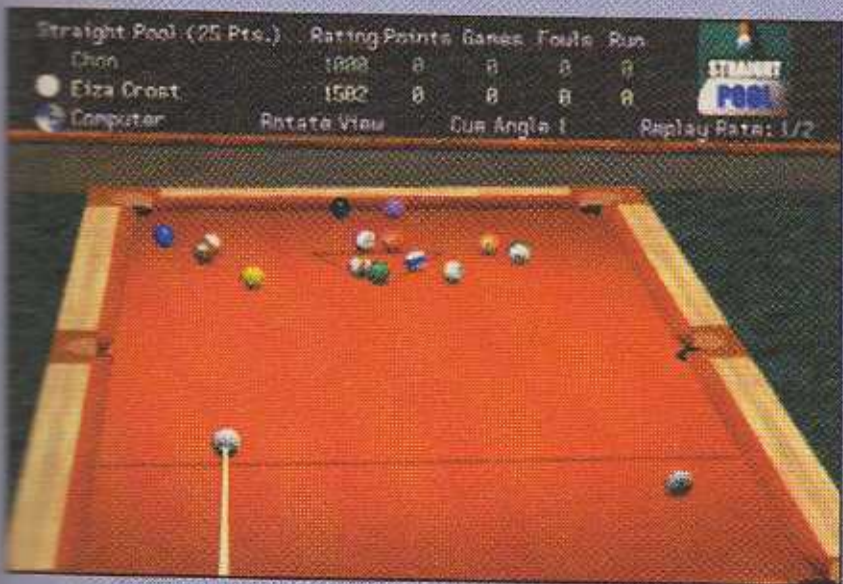
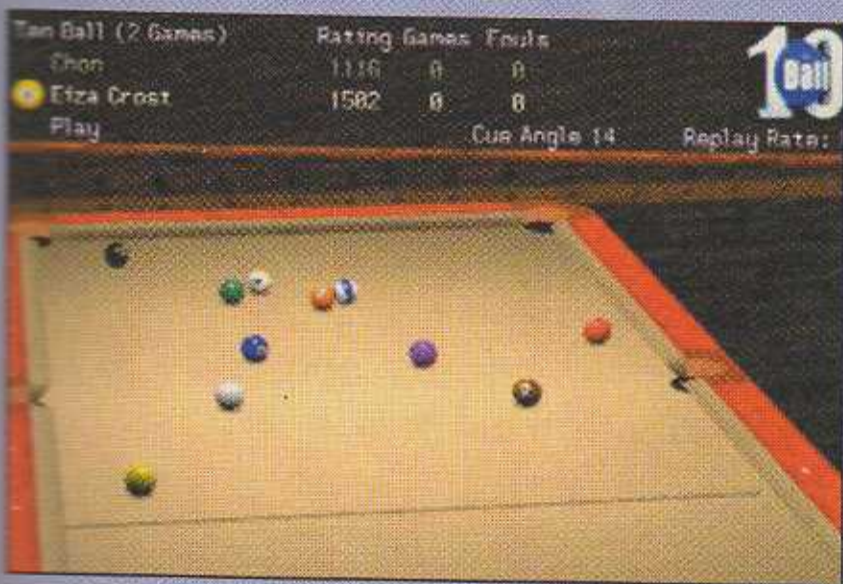
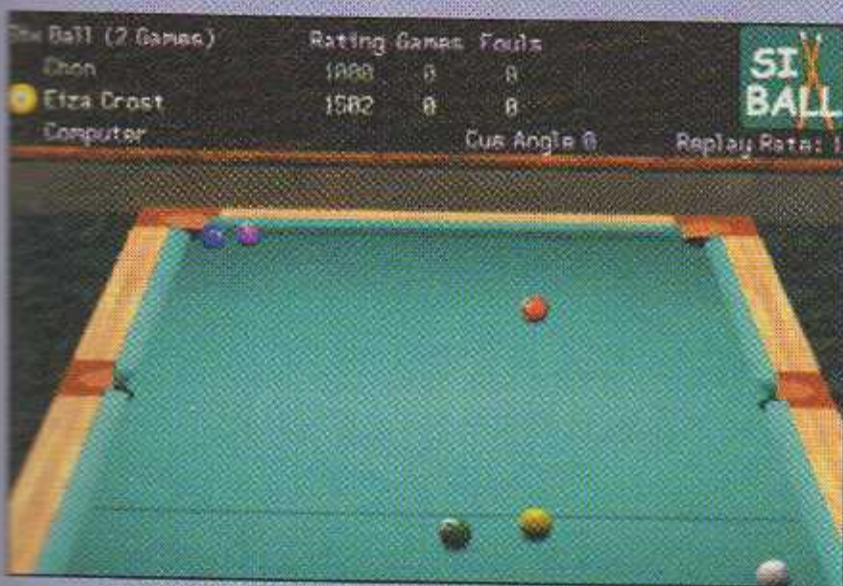
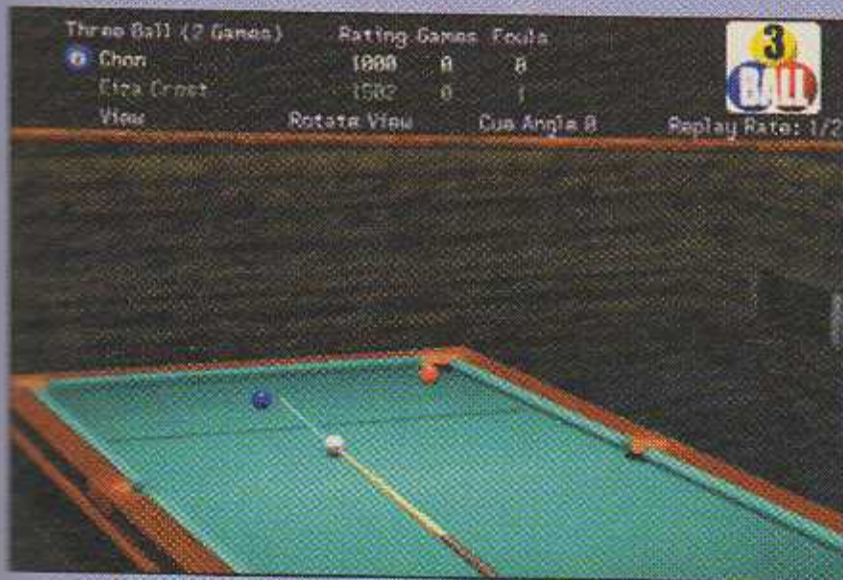
Yas : De toute façon, j'ai la poisse dès que je joue avec les boules pleines. C'est pas du jeu ! [Chon, tel un moine bouddhiste en pleine méditation, ne relâche pas la pression. Il rentre facilement ses deux dernières boules et se positionne idéalement pour placer la bille noire qui symbolise la fin de la partie. Je tombe à genoux, lève les bras au ciel, jette quelques gouttes de Coca sur la moquette afin d'implorer l'impossible. Il tire avec un sang-froid inégalable. Mais la boule blanche, en ricochant sur la noire, la prend de vitesse et se dirige vers un trou. L'assistance retient son souffle. Et, par un phénomène physique inexplicable, la boule blanche s'engouffre dans le trou avant la noire. Ouf ! je vais pouvoir me la raconter...]

Yas : J'ai gagné ! T'es trop pourri, Chon, j'arrête de jouer avec toi.

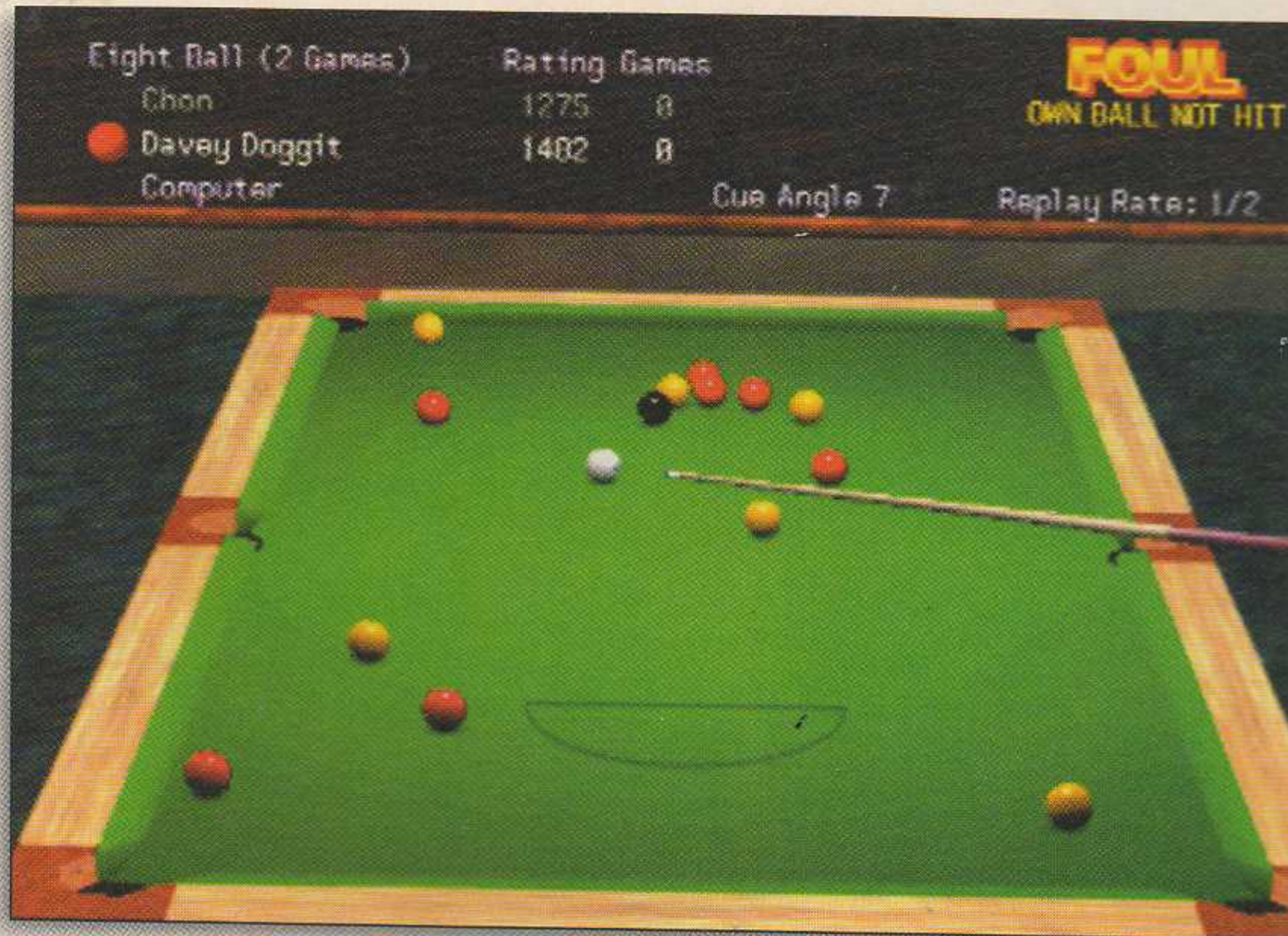


Les billards

Six des neuf types de jeux possibles. Au passage, un aperçu des variantes que vous pouvez exploiter concernant le choix des couleurs pour le tapis et les éléments de la table.



Pour le 8 ball, vous avez le choix entre trois variantes, au niveau des règles. Ici, c'est celle des pubs anglais, avec les petites boules rouges et jaunes. ▶



AVIS ÉCLAIRÉ

● **WOLFEN** : On attendait Actua Pool, sur Play, et c'est finalement Virtual Pool, sur N64, qui s'impose comme la référence en matière de billard sur les consoles nouvelle génération. Pour l'instant, la référence ultime, toutes consoles confondues, était un certain Jimmy White Snooker sur... Megadrive ! Incroyable. Et pourtant, ce jeu ancestral était déjà géré en 3D temps réel et la finesse des réglages se jouait au pixel près. Dans Virtual Pool, j'ai retrouvé la même impression positive, avec une réalisation à la hauteur de la 64 bits. Toutefois, on ne m'enlèvera pas l'idée que le jeu aurait pu être réalisé en haute résolution. Quoi qu'il en soit, j'achète !



▲ Vous venez de remporter une manche. C'est à vous qu'incombe l'honneur de casser pour la prochaine.

assez de la nature humaine, tantôt capable de se surpasser, tantôt pitoyable. Seul ou à deux, Virtual Pool est remarquable. Il conviendra parfaitement aux amateurs de billard. Qui sait s'il ne suscitera pas des vocations chez certains d'entre vous.

Chon, se met sa mère tout seul, comme un grand

coups incroyables. Mais, tout un chacun peut aussi fauter en faisant une fausse queue ou un scrach.

64 bits, 64 joueurs

Vous pouvez disputer un match simple contre un pote ou un adversaire géré par la console, ou bien participer à un tournoi comprenant quatre, huit ou seize protagonistes qui s'affrontent dans des matchs à élimination directe. Vous rencontrez alors, à chaque tour, l'un des soixante-quatre joueurs gérés par l'ordinateur. Ces derniers sont répartis en huit catégories qui correspondent, en quelque sorte, à des niveaux de difficulté. Cela dit, il arrive que des brêles finies vous terrassent avec des coups de maître, et, a contrario, que des as fassent des bourdes de débutants. En clair, l'intelligence artificielle se rapproche

85%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! Le premier jeu de billard à sortir sur Nintendo 64 est très complet et fort bien réalisé.

DÉVELOPPEUR
Celeris

ÉDITEUR
Interplay

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

C'est propre, net et sans bavure. Le tout sans Expansion pack.

5/5

Animation

Le jeu n'est pas très exigeant de ce côté. Tout est O.K.

4/5

Son

Les musiques collent à l'ambiance et les bruitages sont bien réalisés.

3/5

Jouabilité

Nickel. On peut faire ce qu'on veut rapidement.

4/5

Difficulté

Les joueurs de tout niveau pourront s'amuser. Les adversaires sont classés suivant huit catégories.

2/5

Durée de vie

Vous risquez de ne vous focaliser que sur une ou deux variantes.

3/5

Prix conseillé : 399 F

Ridge Racer Type 4



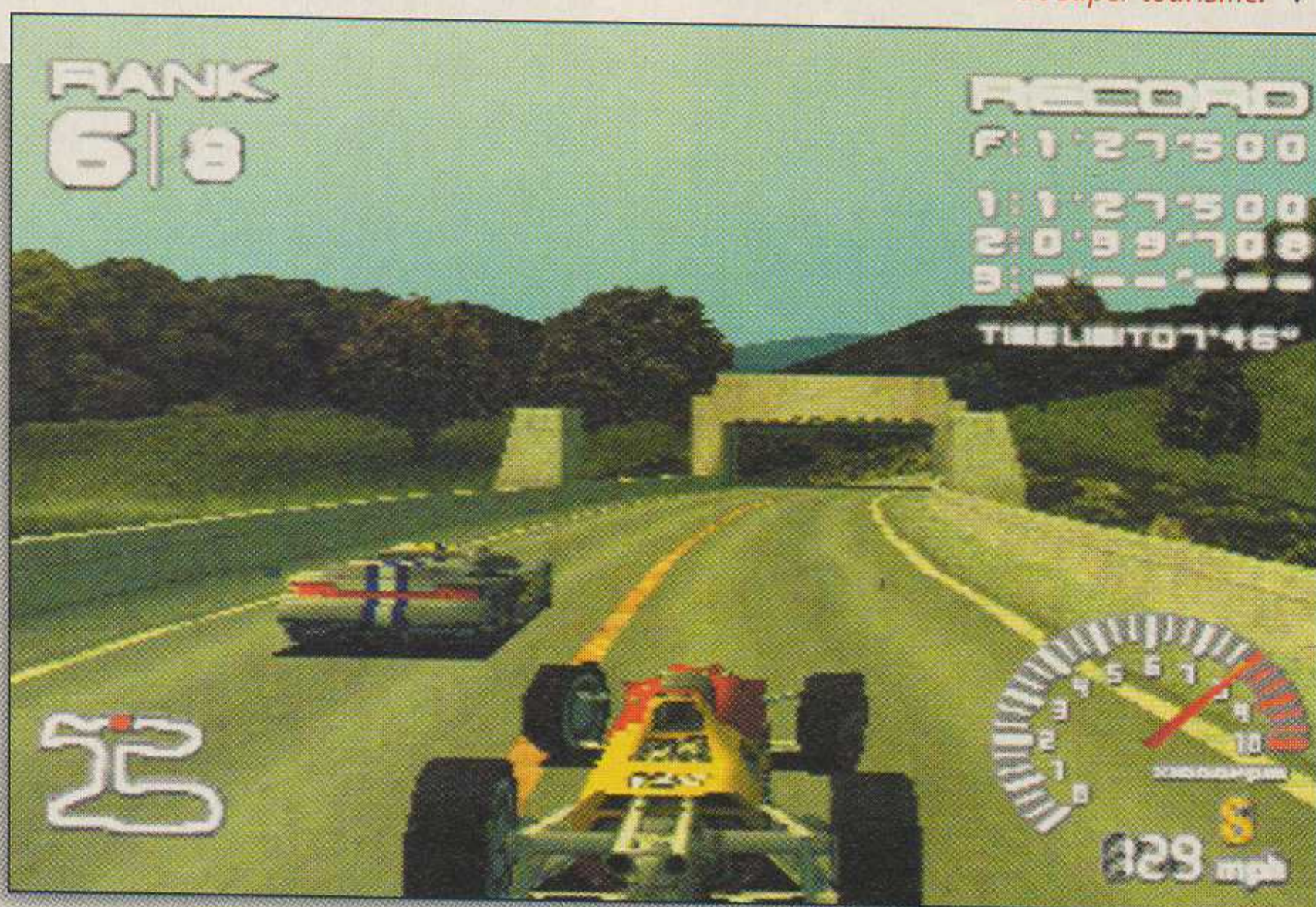
En fonction de vos résultats, vous gagnez des caisses étonnantes. Par exemple cette monoplace, qui n'a rien à voir avec une voiture de super tourisme. ▼

Rencontre du quatrième type

Alors que Ridge Racer sentait déjà le réchauffé, Namco continue d'exploiter le filon course auto, avec ce quatrième opus, qui ne propose pas de grandes nouveautés. Ridge Racer attend toujours une relance de son destin.

Ridge Racer, un nom qui rappelle bien des souvenirs à tous les joueurs, et en particulier aux amateurs de jeux de course ! En arrivant fin 95 sur PlayStation, le soft de Namco était le premier jeu de caisses à être commercialisé sur la 32 bits de Sony. Le titre ne se jouait qu'en solo, mais impressionnait graphiquement. En outre, il proposait une jouabilité très arcade, qui le rendait accessible à tous. Ensuite, ce fut Ridge Racer Revolution, qui reprenait en gros les mêmes ingrédients, le mode Deux joueurs en plus. Puis, vint Ridge Racer et maintenant Ridge Racer Type 4. Premier constat, les graphismes n'ont rien d'exceptionnel. Impossible qu'ils rivalisent avec ceux de Gran Turismo. À peine sont-ils plus beaux que ceux du premier Ridge Racer. S'agissant de la jouabilité, celle-ci varie selon la nationalité de la voiture pour laquelle vous optez. Si vous jetez votre dévolu sur une française

Pour bouchonner vos poursuivants, utilisez le rétroviseur disponible en vue intérieure. ▼



ou une japonaise, vous disposerez d'un véhicule qui accroche bien la route, agréable à piloter. En revanche, si vous choisissez une italienne ou une américaine, vous risquez de souffrir : ces deux types de voiture partent souvent en dérapage, sans aucune raison apparente ! Je ne suis pas contre les

ZOOM Le Jog Con

Le paddle commercialisé par Namco, en même temps que le jeu, comprend une sorte de petit volant avec retour de force qui offre de bonnes sensations. Ô joie, Gran Turismo 2 himself pourrait reconnaître cette drôle de manette. Réponse lors du test d'un des jeux les plus attendus de l'année.



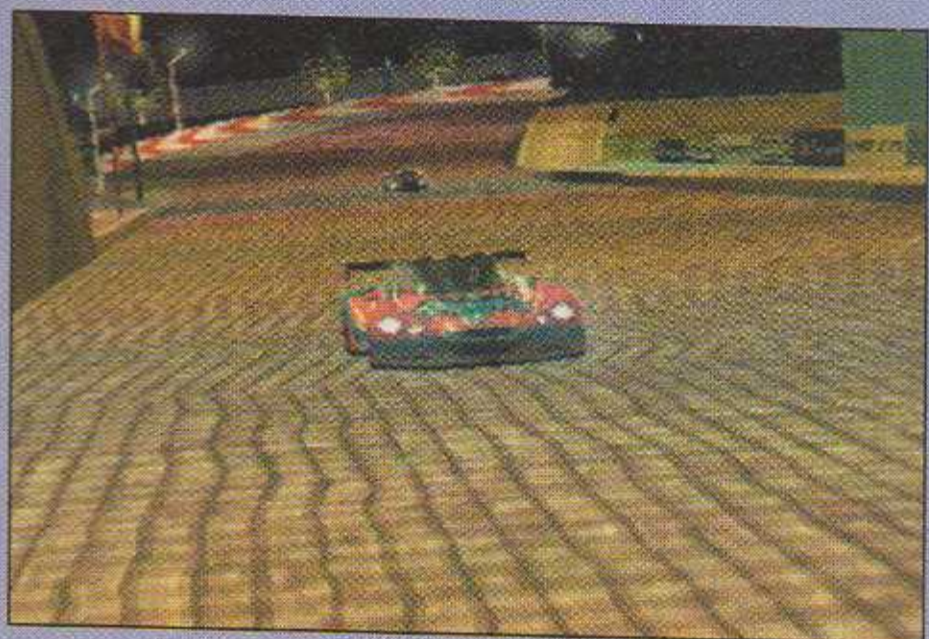
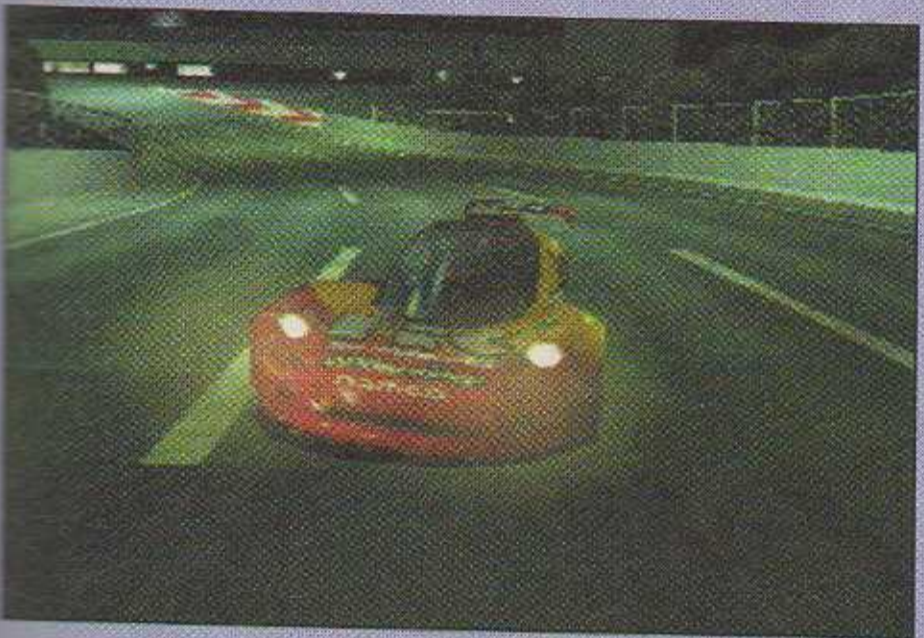
AVIS ÉCLAIRÉ

● REYDA : Impraticables, les caisses de Lizard et Assoluto ? il est fou ce Chon ! Les dérapages sont si simples à prendre en main, tout comme la conduite, que le joueur lambda est rapidement mis dans l'ambiance et peut profiter du soft sans douleur. Les différents niveaux de difficulté permettent à tous de passer un bon moment, contrairement à Gran Turismo, qui est super prise de tête dès le stade des permis de conduire ! Chon est contre le pilotage arcade, mais moi je dis qu'il faut de tout pour faire un monde et que bien des joueurs cherchent un jeu de caisses simple, efficace et à la prise en main immédiate. À ceux-là, je conseille Ridge Racer Type 4 sans hésiter.



Replays

Portfolio de belles cylindrées. Les replays de Ridge Racer Type 4, même s'ils n'atteignent pas la qualité de ceux de Gran Turismo, sont assez bien réalisés. Toutefois, la course n'est pas rejouée dans sa totalité.



Le pilotage en dérapages et en glissades est souvent fun, mais encore faut-il que la jouabilité soit à la hauteur !

dérapages et les glissades dans les jeux de caisses, car le pilotage qu'ils nécessitent est précis et souvent très fun, comme dans Sega Rally premier du nom ou même Gran Turismo, dans une moindre mesure. Mais ici, je ne trouve pas que ce soit très jouable. On note, en plus, la manière incongrue dont partent les véhicules. On peut théoriser indéfiniment, avancer qu'il s'agit d'un jeu axé arcade, etc. Personnellement, ça me gêne. J'ai tendance à ne pas utiliser ces véhicules incontrôlables, et donc à passer à côté d'une partie du soft. En effet, nombre de voitures bonus, aux formes différentes – y figure même un Pac Man –, sont disponibles en fonction de vos classements aux diverses courses. Ajoutez à cela un nombre de circuits plutôt limités et vous comprendrez que ce titre n'est pas indispensable. Les fans de pilotage pourront trouver leur bonheur

ailleurs, la ludothèque de la Play étant suffisamment riche pour ravir tout le monde, y compris ceux qui préfèrent la conduite arcade !

Chon

60%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Ce quatrième épisode de la série Ridge Racer sent franchement le réchauffé ! Seulement huit circuits, des graphismes moyens, une jouabilité irrégulière...

DÉVELOPPEUR

Namco

ÉDITEUR

Namco

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

1 ou 2

SAUVEGARDE

Memory Card

ACCESSOIRES

Jog Con

Graphisme

Plutôt moyen. En tout cas, Gran Turismo peut dormir tranquille.

3/5

Animation

Elle est correcte mais sans plus.

3/5

Son

Les musiques ne sont plus techno, mais demeurent « spéciales ».

3/5

Jouabilité

Agréable ou exécrable en fonction du bolide choisi !

3/5

Difficulté

Là encore, tout dépend de la nationalité de votre voiture.

3/5

Durée de vie

Peu de circuits à exploiter. Reste le mode Deux joueurs...

3/5

Prix conseillé : 349 F

Running Wild



Court Forrest, court !

Alors que Gran Turismo 2 est en préparation, Sony se fend d'un jeu de course hors du commun qui met en scène des joggers à tête d'animaux ! Une course en jambes moyenne.

En matière de jeux de course, on peut dire qu'on a eu droit quasiment à tout. Voitures, camions, vélos, bateaux, avions... Presque tous les moyens de locomotion ont fait l'objet d'un jeu vidéo. Il en est pourtant un, élémentaire,



qui ne coûte rien et que tout le monde (ou presque) utilise. Je veux, bien sûr, parler des jambes, et donc de la course à pied. Et, si vous n'en avez pas spécialement rêvé, Sony l'a quand même fait avec Running Wild ! Dans ce jeu un peu particulier, six personnages à tête d'animaux se tirent la bourre sur des circuits aux décors variés, ramassent des

▲ Les six persos de base ont des têtes d'animaux. Ils ont des caractéristiques qui leur sont propres.

En récupérant l'icône adéquate, vous pouvez voler pendant quelques secondes. ▼

options qui leur confèrent des pouvoirs spéciaux temporaires, et font des « amabilités » à leurs adversaires pour les ralentir. Trois niveaux de difficulté sont disponibles et influent sur la nature des circuits. En medium, on retrouve les mêmes tracés qu'en easy, mais avec beaucoup plus d'obstacles, tandis qu'en hard, il s'agit simplement des medium mais en mode Mirror. Naturellement, chaque circuit fourmille de raccourcis qu'il vous faudra découvrir en explorant les lieux. Outre les six persos de base, vous pouvez sélectionner des boss lorsque vous les aurez battus en hard. Autant vous le dire tout de suite, ce n'est pas une promenade de santé !

Un mode Multijoueur efficace

À première vue, Running Wild est un soft de course orienté arcade, plutôt fun, mais qui ne tranche pas des lieux communs. Pourtant,

AVIS ÉCLAIRÉS

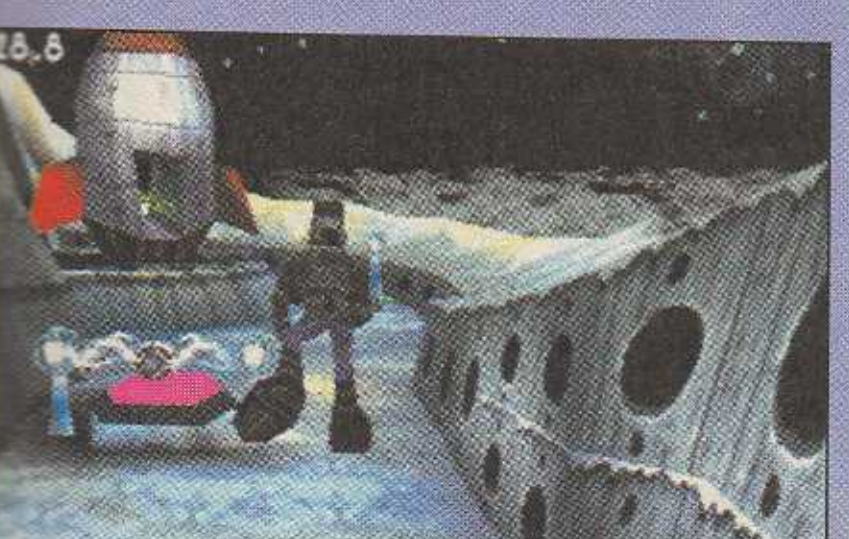
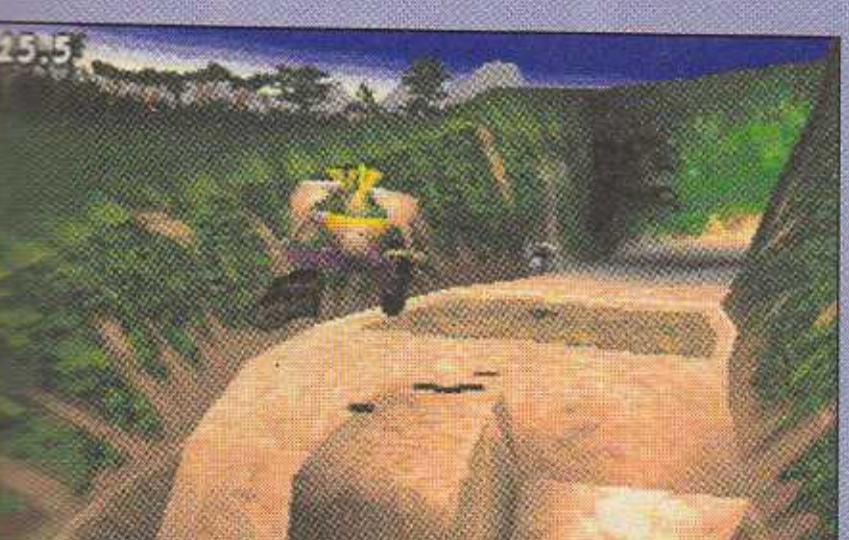
● **WOLFEN** : Lorsque j'ai su que Running Wild était un jeu de course à pied, je me suis quand même posé des questions. Je redoutais le plan à la Wild & Wacky Sports (un Track & Field façon Toons) où il y avait une épreuve de marathon. Imaginez un peu le matraquage du paddle pendant 40,195 km ! En fait, Running Wild est un jeu de course qui aurait aussi bien pu mettre en scène des voitures ou n'importe quoi d'autre. Mais, je reconnais m'être laissé séduire par le jeu à plusieurs. Dommage que seul on s'y ennuie vite.

● **MCYAS** : Je n'aime pas ce jeu. Tout d'abord, j'ai l'impression que les compétiteurs glissent plus qu'ils ne courent. J'ai du mal à accrocher sur le style graphique. Mais, en considérant la chose objectivement, j'admets que le challenge est intéressant et que certains joueurs y trouveront leur bonheur.



Les mondes

Les six mondes que vous traversez au fil des courses. Il existe trois variantes pour les quatre premiers, deux pour la jungle, seulement disponible en mode Medium, et enfin une seule pour la lune, accessible uniquement en mode Hard.



Ce n'est pas le premier jeu qui propose un écran scindé en quatre sur PlayStation, mais, pour une fois, c'est jouable.

▲ Le jeu à quatre est possible grâce à un écran splitté horizontalement et verticalement.

il dispose d'un mode Quatre joueurs qui le rend très convivial, et avec une seule console, s'il vous plaît, puisque l'écran est divisé en quatre. On ne peut pas parler de première, car, même si ce n'était pas très jouable, Street Racer, sur PlayStation, offrait un écran fractionné en huit parts. Néanmoins, dans le cas présent, c'est jouable, et ça ne ralentit pas trop l'action. Donc, c'est tout bénéf' pour les joueurs que nous sommes. En plus, le mode Circuit est disponible à quatre. De quoi voir qui est le meilleur sur la durée d'un championnat, et pas seulement sur une course simple, comme c'est trop souvent le cas dans ce genre de jeu. En un mot, Running Wild est un titre de course convivial, original parce qu'il propose des courses à pied, mais finalement classique dans son déroulement (options, raccourcis, etc.) En outre, les graphismes ne sont pas d'une qualité exceptionnelle, même si ça reste acceptable. Enfin, c'est sur le long terme que RW risque de s'essouffler. De fait, il ne

Une fois terminé le challenge en mode Medium, les choses commencent à se gâter. ▼



▲ Lorsque vous êtes momentanément plus grand, vous pouvez écraser les petits Reyda qui galopent devant vous.

bénéficie pas d'une variété d'actions suffisante pour accrocher longtemps, sans insister sur l'aspect graphique. Précisément, c'est une foulée moyenne, plutôt fun.

Chon, born to be wild

67%

Note globale ▶

Player fun

♥♥♥♥♥

RÉSUMÉ

L'originalité et le mode Quatre joueurs sont les principaux atouts de ce soft, qui souffre néanmoins de graphismes moyens et d'une durée de vie limitée.

DÉVELOPPEUR
989 Studios

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 à 4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme 2/5
C'est l'un des points faibles du jeu. Ça pixellise pas mal.

Animation 3/5
Pas de difficulté. Ça bouge assez bien.

Son 2/5
Nulle prouesse particulière. L'ensemble est moyen.

Jouabilité 3/5
Aucun problème, les persos se dirigent facilement.

Difficulté 2/5
Le mode Hard porte trop bien son nom ! Les débutants vont en baver.

Durée de vie 2/5
Un jeu qui risque de laisser rapidement, surtout si vous jouez seul.

Prix conseillé : 299 F



Blood Lines



Le jeu à quatre est trop confus. On ne sait qui est qui et qui fait quoi... Autant le dire, c'est le bordel ! ▼

Chaud derrière !

Blood Lines adopte un concept simpliste, loin de toute prise de tête et de morale disciplinaire. Ça valse entre les cordes. Boum boum... Aïe !

À l'instar d'un Bomberman, le principe de Blood Lines n'est pas bien difficile à comprendre. Une dizaine de protagonistes, dotés de personnalité plutôt violente (tels Alex l'excité psychotique ou Lupo le gros bêta), s'affrontent dans un espace clos, un peu à la manière des jeux de baston. Le but du jeu est de prendre possession d'un certain nombre de globes lumineux pour gagner le round (à chaque fois que vous passez sur un globe, celui-ci adopte votre



◀ *Khafka, l'Oriental, ne connaît pas la galanterie. D'ailleurs, il ne se gêne pas pour coller des mandales.*



▲ *Lorsque votre adversaire est à terre, vous pouvez en profiter pour lui lancer quelques vannes.*

couleur). Évidemment, tout n'est pas si facile, car un seul des deux combattants peut s'approprier les globes. Si c'est votre ennemi qui a la main, vous devrez le frapper pour la récupérer. Pour donner des radées, il n'y a aucune technique particulière. Il suffit d'appuyer sur un bouton pour régler son compte à son adversaire. Néanmoins, plusieurs pick-up sont disponibles pour vous aider : grenades, bouclier, turbo, etc. En fait, Blood Lines est très classique. Il se démarque surtout grâce à son ambiance destroy (genre musique celtique accouplé à de la Jungle) et ses dialogues excentriques. Par exemple, Alex, en parfait rancunier, n'hésitera pas à vous dire « Va te faire foutre » si vous lui marchez sur les pieds. Il a bon goût, n'est-ce pas ? Pour conclure, c'est loin d'être un jeu

Jolie pose de victoire pour Reika. ▶



insipide. Il plaira plutôt aux joueurs du samedi soir qui aiment se faire une partie ou deux entre une pizza et un ciné. Ça tombe bien parce que c'est le public que vise Sony avec Blood Lines.

Chaque personnage possède un coup spécial qui lui est propre. Ici, c'est Lupo qui enclenche une onde de choc dévastatrice. ▼



67%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Blood Lines est un soft qui se loue plus qu'il ne s'achète. Il conviendra aux joueurs occasionnels qui n'aiment pas mobiliser leurs neurones.

DÉVELOPPEUR
Radical Entertainment

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Très industriels. Ils contribuent à l'ambiance trash du soft.

3/5

Animation

Les persos bougent bien, c'est le principal.

3/5

Son

La musique se veut destroy à mort et les dialogues sont hardcore.

4/5

Jouabilité

Ça tient la route. Cependant, quelques problèmes peuvent survenir lors des sauts.

3/5

Difficulté

Progressive à souhait et bien équilibrée.

4/5

Durée de vie

Blood Lines est un bon jeu, surtout en mode Deux joueurs.

3/5

Prix conseillé : 299 F



avec



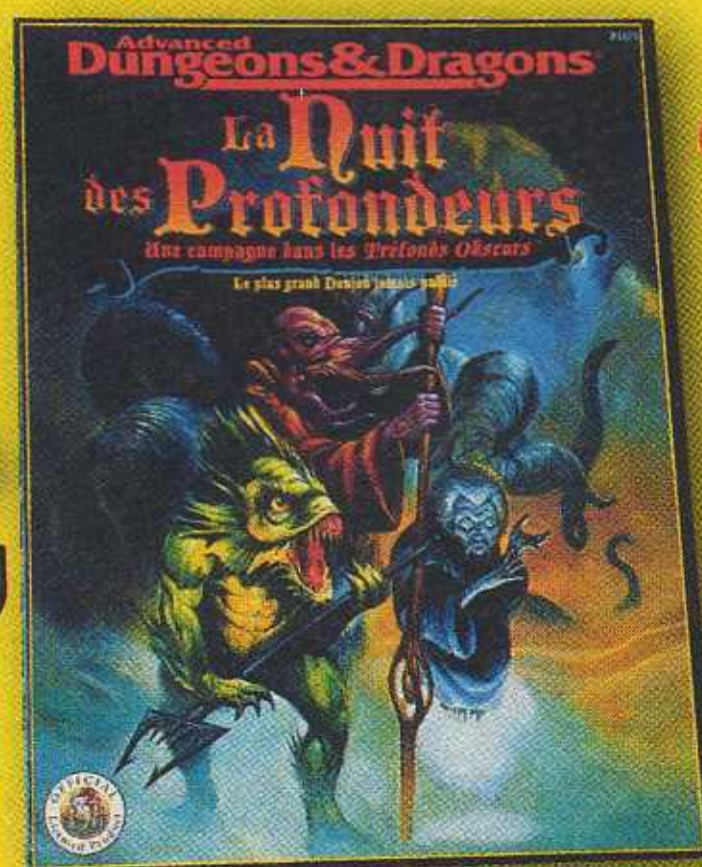
et



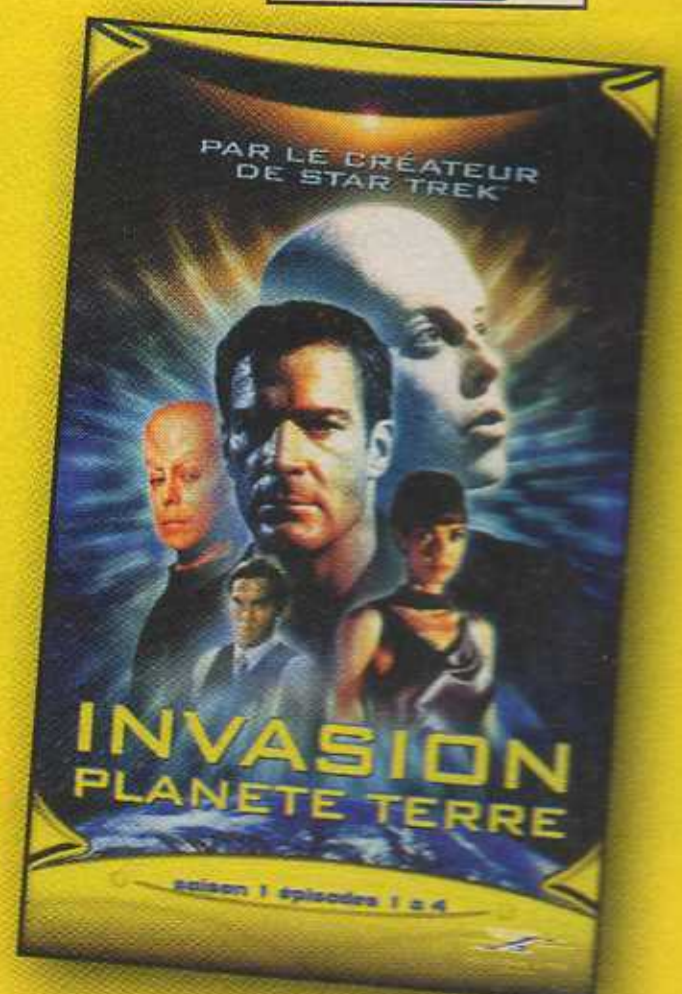
GAGNEZ DES JEUX BREATH OF FIRE III



et plein d'autres cadeaux



offert par



Pour participer :
36.15 Player One
ou 08 36 68 77 33

«La série imaginée
par le créateur
de Star Trek»

CAPCOM®

© Capcom Co., Ltd. 1997/98, all rights reserved.
Breath of Fire is a trademark of Capcom Co., Ltd. -
CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM Co., Ltd.

© 1999 TSR, Inc. Tous droits réservés. ADND, TSR Logo sont des marques déposées par TSR, Inc. TSR, Inc. est une filiale de Wizards of the Coast, Inc.

Mucho !



Que pasa, muchacho !

Titus s'attaque aux plus jeunes d'entre vous avec Mucho ! Pari réussi ou plantage total ?

Malheur ! Misha a été kidnappée. N'écoutez que votre courage de paladin, vous allez de ce pas la délivrer des griffes de l'ignoble Boultox. Mais, votre parcours ne sera pas de tout repos. Vous devrez traverser marées, forêts et volcans en éruption avant d'arriver au château de Boultox. Votre tâche consiste à récupérer des petites créatures roses, cachées dans des coffres. Dès que vous en obtenez trois, elles vous ouvrent une porte de sortie, vous conduisant ainsi au stage d'après. Ça a l'air simple, dit comme ça. Mais, le jeu se corse rapidement, car vous évoluez sur des satanées dalles amovibles. Je m'explique. Si vous bloquez sur un



▲ Les coffres bleus cachent les petites créatures roses (ça m'amuse de les appeler de la sorte !). Les rouges, eux, renferment différents items.

◀ Certains niveaux, comme ici...

... comprennent des sous-niveaux. Ambiance subaquatique garantie. ▼



passage, il vous faut appuyer souvent, parfois sur le même bouton, pour que le passage se libère. Pour preuve, nous avons demandé à Nicolas, 6 ans, ce qu'il pensait du jeu : « On bloque trop rapidement et on ne comprend pas toujours ce qui se passe. » Sa petite sœur, Chloé, âgée de 4 ans (et demi, ne l'oublions pas !), n'a même pas daigné prendre la manette. J'ai fait essayer le soft aux autres testeurs de la rédac qui l'ont trouvé, tout comme moi, mignon tout plein, coloré et rigolo. En revanche, j'ai remarqué que ça ne suffisait pas pour accrocher les jeunes joueurs. Que voulez-vous, c'est ça la nouvelle génération !

McYas, appelez-moi desperado !

Un mode Versus est disponible. Plus calme, vous devez vous battre avec votre partenaire et récupérer le plus de coffres possible. ▼



◀ Vous évoluez sur des dalles amovibles. En appuyant sur un bouton, vous les bougez.



61%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Mucho ! est bien réalisé. Cependant, les petits, plus occupés à exploser la tête d'un zombie dans Resident Evil, ont du mal à scotcher. Dommage !

DÉVELOPPEUR
Tohokushinsha

ÉDITEUR
Titus

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

Fin et coloré. Il est de bonne qualité.

3/5

Animation

Y'a rien à redire.

3/5

Son

Il colle parfaitement à l'ambiance bon enfant du jeu.

4/5

Jouabilité

De petits problèmes, mais rien de très grave.

2/5

Difficulté

Certaines actions sont trop brouillons et nuisent au jeu.

2/5

Durée de vie

On a du mal à accrocher longtemps au soft.

2/5

Prix conseillé : 299 F



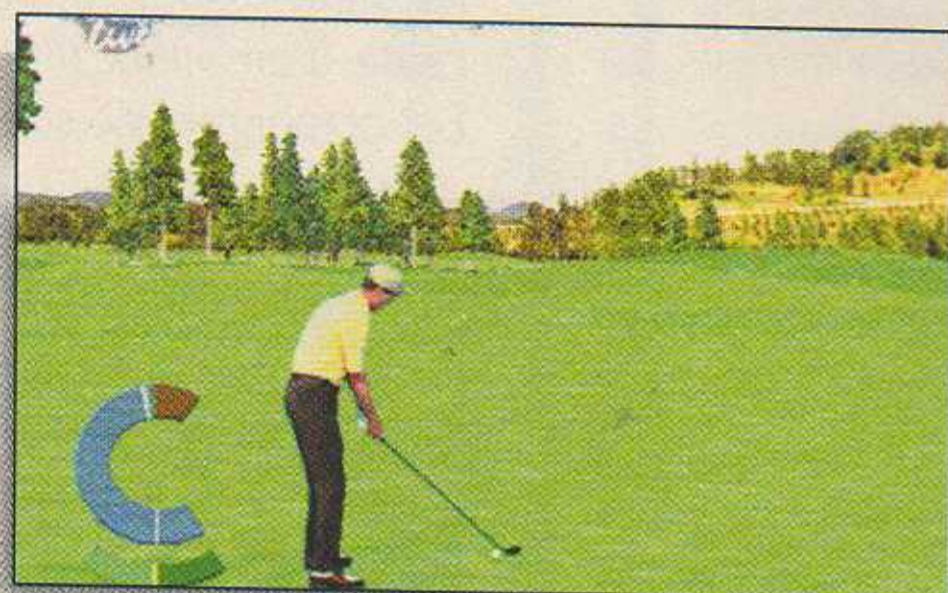
Gazon béni

Jusque-là, le soft de Psygnosis ne semble pas révolutionnaire. Et la grande nouveauté, il faut la chercher du côté des jauges utilisées lors d'un swing qui s'effectue non pas en trois, mais en quatre clics. Un premier pour lancer la puissance, un deuxième pour la fixer, un troisième pour déterminer la direction du tir, et enfin un quatrième pour mettre, ou non, un effet ainsi que sa quantité. Et comme le dit justement la notice, ce système est « facile à apprendre, mais difficile à maîtriser ». En clair, inutile d'espérer une ergonomie aussi parfaite et facile d'accès que celle d'Everybody's Golf. Car, de toute manière, les deux softs ne jouent pas dans la même catégorie, et portent d'ailleurs bien leurs noms. Everybody's est le golf de M. Tout-le-Monde, qui s'adresse à un large public, tandis que Pro 18 est destiné aux habitués des simulations de golf, et risque de rebuter les golfeurs occasionnels. Techniquement, les graphismes sont de bonne qualité, qu'il s'agisse des décors ou des personnages, dont les mouvements ont été capturés et sont bien restitués. On retrouve les commentaires à la sauce Psygnosis, présents dans Adidas Power Soccer par exemple, qui chambrent ou félicitent en fonction de chaque coup effectué. Enfin, les quelques rares bruitages (cui-cui des oiseaux et frappement de la balle) ne sont pas trop mal réalisés. Bref, Pro 18 ne comprend pas autant de circuits que Tiger Woods, mais il est, au moins, aussi bien réalisé et propose de nombreux modes de jeu. Les spécialistes des jeux de golf s'y retrouveront, mais ils seront bien les seuls.

Pro 18

Les p'tits trous

Psygnosis, qui nous a plutôt habitués à sortir des jeux de course, se lance dans les simulations de sport, façon Electronic Arts, avec Pro 18, un jeu de golf qui s'adresse plus particulièrement aux initiés. Symphonie sur le green.



▲ Le système des quatre clics n'est pas évident au début, et demande pas mal de pratique pour être parfaitement maîtrisé.

et de petits trous bien entretenus. Outre les joueurs que vous pouvez créer, huit golfeurs très réputés sont déjà présents (voir zoom Damned !). Ils sont gérés par la console, et un menu permet de lire une rapide biographie, agrémentée de quelques photos, pour en apprendre un peu plus long sur leur parcours respectif. Trois parcours sont présents, à savoir le Cœur d'Alene situé aux États-Unis, le Royal County Down en Irlande du Nord, et enfin le Lost City en Afrique du Sud. Cinq modes de jeu sont disponibles (Stroke, Skins, Tournois, Quatre Balles et Shoot Out).

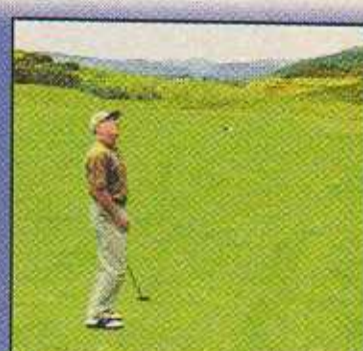
Depuis l'arrivée de l'excellent Everybody's Golf, les simulations de golf sur PlayStation se sont faites plutôt discrètes. Excepté Tiger Woods 99, qui est, en fait, un PGA renommé, c'est le calme plat. Cette simu signée Psygnosis arrive donc à point nommé pour les amateurs de gazon

Damned !

Le golf n'est pas une science exacte. Il arrive même aux plus grands joueurs et joueuses de manquer des coups, notamment des puts. Et chacun exprime sa déception à sa manière. Voici donc les mimiques des huit stars présentes dans le jeu.



Ian Woosnam



Mark O'Meara



Colin Montgomerie



Jesper Parnevik



Tom Lehman



Dottie Pepper



Laura Davies



Vijay Singh

70%

Note globale ▶

Player fun



RÉSUMÉ

Une simulation assez réussie, qui comprend trois parcours prestigieux et des modes de jeu variés. À réserver aux initiés. Les autres peuvent rester sur Everybody's Golf.

DÉVELOPPEUR
Intelligent Games

ÉDITEUR
Psygnosis

TEXTES/VOIX
Français

JOUEURS
1 à 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Chon

Graphisme

Les décors et les joueurs sont plutôt bien réalisés.

3/5

Animation

Les mouvements, notamment les swings, sont bien décomposés.

3/5

Son

Les commentaires sont amusants cinq minutes et les bruitages quasi inexistantes.

2/5

Jouabilité

Pas aussi simple qu'Everybody's Golf, mais les spécialistes apprécieront.

3/5

Difficulté

Avant de mater les golfeurs gérés par la console, vous avez du boulot !

2/5

Durée de vie

Trois parcours et de nombreux modes de jeu sont au programme.

4/5

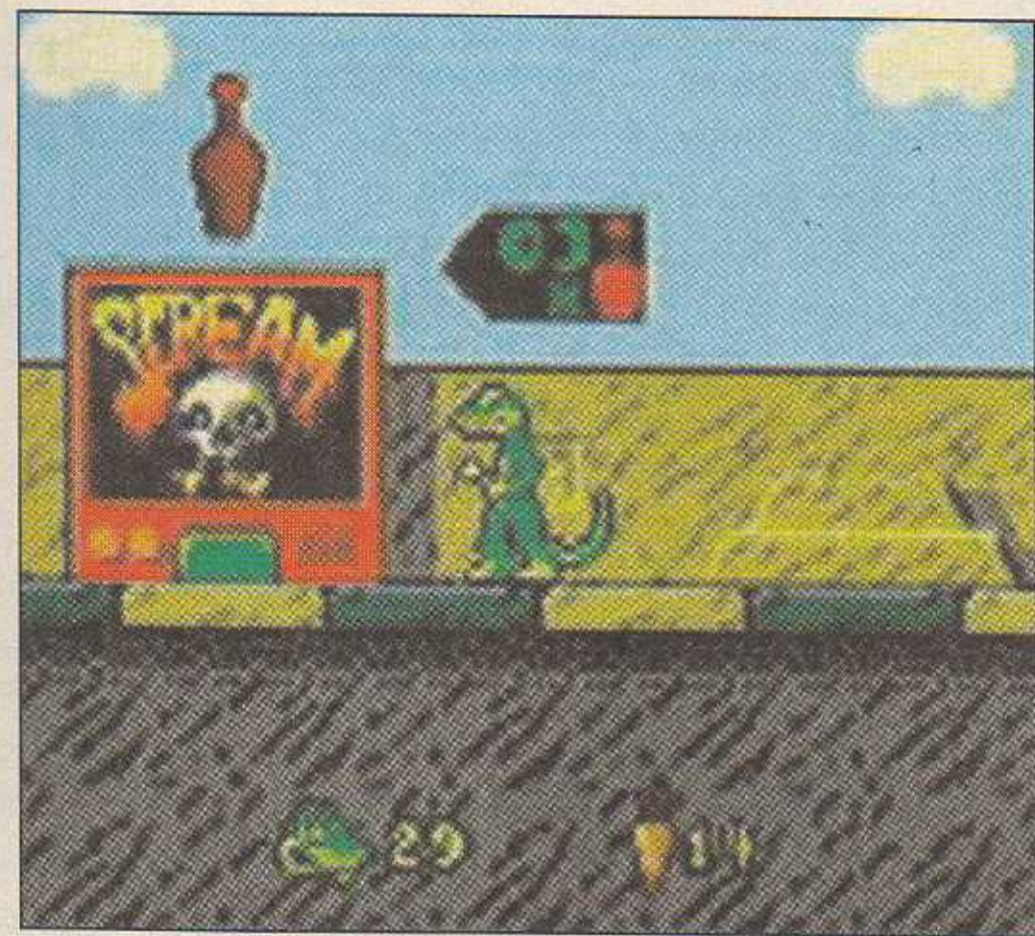
Prix conseillé : 349 F

Plate-forme (trop) classique
Gex Enter the Gecko

60%

Je lézardais tranquillement devant ma télé lorsque deux sbires, le regard torve, me supplèrent de reprendre du service. Je refusais d'abord. Et puis, l'un d'eux me tendit une pleine liasse de Cézanne... Je suis alors reparti sauver le monde.

Rez, mon pire ennemi, s'était mis en tête d'asservir la planète via ses programmes télé. N'écoutez que ma bravoure (si, si...), j'intégrais la dimension média. Littéralement. J'en ai bouffé du film : *Manucure à la tronçonneuse*, *Chérie*, j'ai rétréci le Gecko,



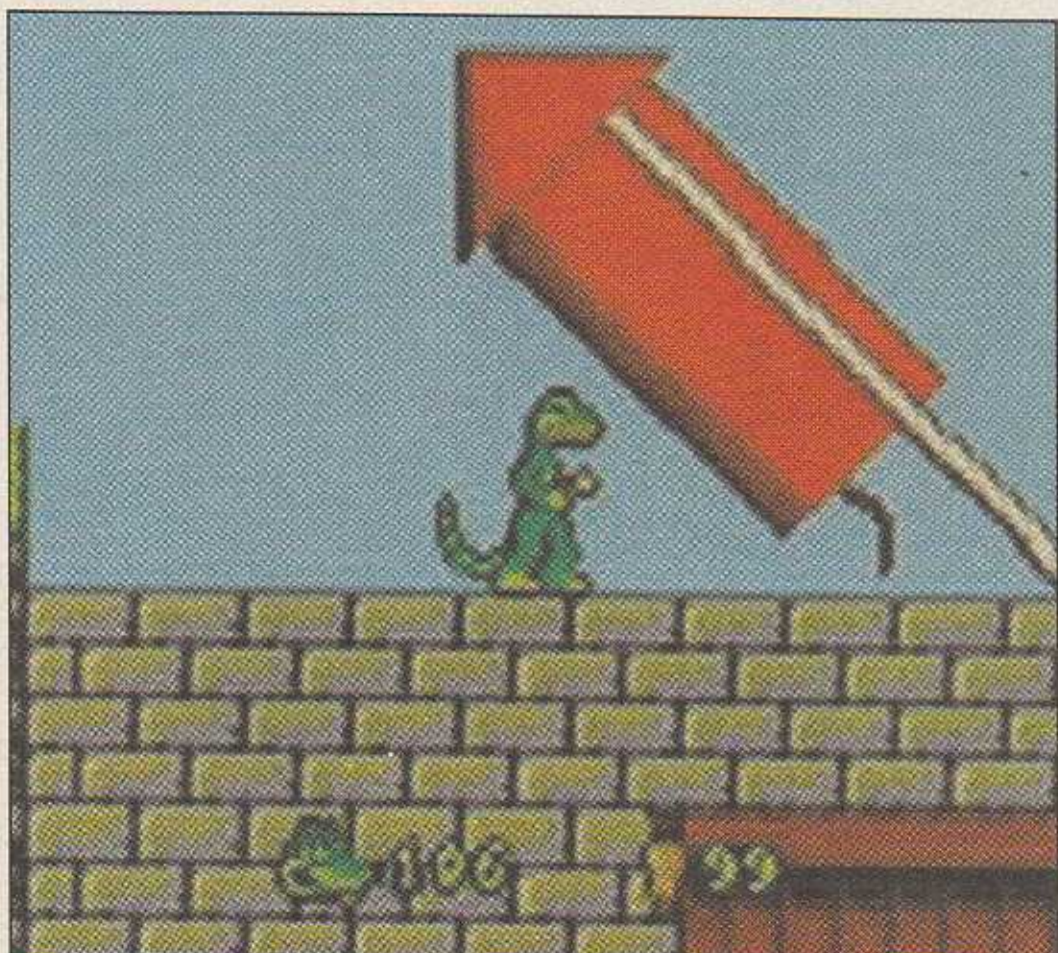
Jeudi 12... Pas que des chefs-d'œuvre. Plus d'une vingtaine en tout, regorgeant chacun de myriades de détails plastiques, de passages secrets et d'ennemis divers. Ma mission principale ? Collecter un maximum de télécom-

mandes. Une pâle resucée de mes aventures sur Play et sur N64, la 3D en moins. Cependant, elle était suffisamment longue, âpre et variée pour que je n'envisage jamais d'abandonner. Il faut dire que chaque monde possédait son ambiance graphique propre (bon enfant pour les dessins animés, gothique pour les films d'horreur), agrémenté de musiques jamais crispantes (un luxe sur Game Boy). Aussi y rampais-je avec une délectation non feinte, faisant fi du danger, m'agrippant, gueule en bas, à des murailles lézardées, et usant de ma queue tannée comme de la plus affûtée des armes blanches.

J'ai donc sauvé le monde. Aussitôt, les hommes de main m'ont invité à fêter

l'événement, mais sans osseille dans les pognes, cette fois. J'ai refusé. Et, sans plus attendre, je suis reparti flemmarder, peinard, tranquille devant ma télé. Il n'y avait plus de lézard.

Féthi



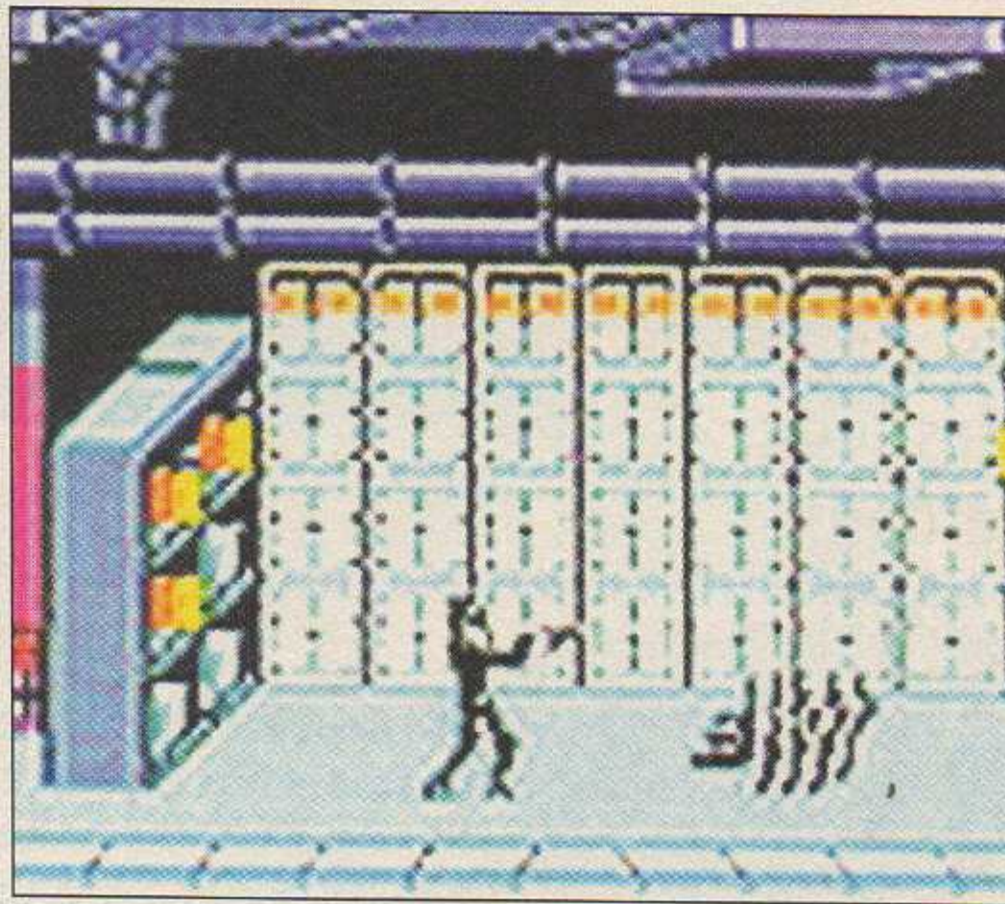
ÉDITEUR	Interplay
DÉVELOPPEUR	Crystal Dynamics
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEUR	1
SAUVEGARDE	Mots de passe
ACCESSOIRES	Aucun
PRIX	199 F

Game Boy Color Plate-forme
Men in Black the Series

40%

Après le décevant jeu du même nom sorti sur PlayStation, les hommes en noir récidivent sur Game Boy Color. MIB est un jeu de plate-forme très classique et pas franchement excitant. On progresse dans les stages en shootant à tout-va à l'aide d'un vieux flingue minable. Les graphismes ne sont pas extraor-

ÉDITEUR	Interplay
DÉVELOPPEUR	Crave Entertainment
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEURS	1 ou 2
SAUVEGARDE	Password
ACCESSOIRES	Aucun
PRIX	249 F



dinaires ni pourris et l'action devient répétitive très rapidement. Bref, Men in Black est un jeu vraiment terriblement moyen, dont on peut se passer sans aucun problème.

McYas,
C.O.B.R.A.

Game Boy Color Destruction
Rampage : World Tour

28%



ÉDITEUR	Midway
DÉVELOPPEUR	Digital Eclipse
TEXTE/VOIX	Anglais
JOUEUR	1
SAUVEGARDE	Non
ACCESSOIRES	Néant
PRIX	Entre 219 et 239 F

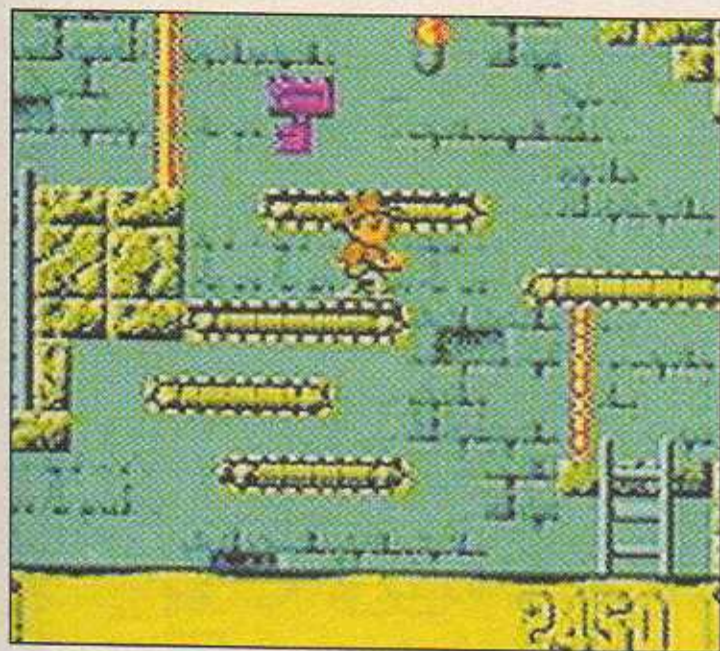
Sorti il y a déjà pas mal de temps sur Nintendo 64, Rampage : World Tour et son entreprise de démolition revient sur Game Boy Color. Mais, avec ses couleurs inexploitées, son challenge inexistant (continus infinis, injouable en 1 crédit), son action lassante et répétitive, ses stages bonus qui n'apportent rien et son unique musique catastrophique, on a l'impression que ce Rampage possède tous les défauts. Aussi, avec la galerie de bons jeux sur Game Boy, on peut franchement se passer de ce genre de daube !

Wonder,
c'est King Kong, là !???



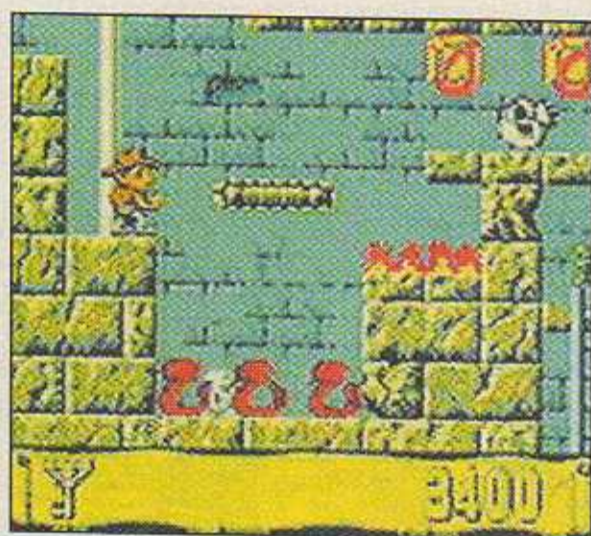
Game Boy Color *Plate-forme*
Montezouma's Return

55%



- ÉDITEUR *Take 2*
- DÉVELOPPEUR *Utopia Technologies*
- TEXTE/VOIX *Anglais*
- JOUEUR *1*
- SAUVEGARDE *Mots de passe*
- ACCESSOIRES *Aucun*
- PRIX *200 F*

Montezouma's n'est pas vraiment récent. En effet, il a été développé il y a fort longtemps, pour Apple 2, dans un épisode nommé Moutezouma's Revenge (merci, le père Wonder !). Vous jouez le rôle d'un aventurier, style Indiana Jones, à la recherche d'un trésor caché au fin fond d'un temple aztèque. À première vue, le jeu est pas mal, mais ça reste classique, à la Game Boy : on saute, on grimpe et on esquive les ennemis. Le seul reproche que j'aurais à lui faire, ce sont les sauts. Mal gérés, ils nuisent à la jouabilité. Malgré cela, Moutezouma's reste bon jeu pour GBC et on ne s'en plaindra pas.



McYas, mercenaire

Game Boy Color *Plate-forme*
Reservoir Rat

50%

Et un jeu de plus pour la Game Boy Color, un ! Reservoir Rat vous met dans la peau d'un rat, ex-tueur à gages, qui a osé s'envoler en amoureux avec la fille du parrain de la ville. Il vous retrouve et vous laisse pour mort. Malheureusement pour lui, vous vous en sortez et allez, de ce pas, reprendre du service pour lui faire bouffer quelques bastos de votre vieux flingue. Les niveaux sont classiques et courts. Il vous faut récupérer toute la nourriture disséminée un peu

- ÉDITEUR *Take2*
- DÉVELOPPEUR *Tarantula Studios*
- TEXTE/VOIX *Français*
- JOUEURS *1 ou 2*
- SAUVEGARDE *Mots de passe*
- ACCESSOIRES *Aucun*
- PRIX *200 F*



partout dans le stage pour passer au suivant. Même reproche que pour Montezouma's, testé dans ces colonnes : les sauts sont trop imprécis et on perd des vies trop souvent bêtement. Un jeu parfaitement moyen, sans plus.

McYas, le rongeur

Game Boy Couleur *Plate-forme*
Le Cauchemar des Schtroumpfs

50%

Gargamel est de retour. Comme d'hab', il l'a mauvaise. Et le vilain d'enfermer fissa les Schtroumpfs dans leurs propres cauchemars. Tous sauf un, vous, le Schtroumpf costaud (c'est pas une insulte !). À vous, donc, de libérer le village, dans un Mario-like comme la Game Boy en a connu une pléthore. Si le scrolling est fluide et les graphismes clairs, le jeu pêche, en revanche, par la répétitivité et la mollesse de son action, sa musique horripilante (pour ne pas dire carrément schtroumpfante) et un intérêt se réduisant comme une peau de chagrin au fil des niveaux. Une réalisation tout juste honnête. Mais pas de quoi fouetter un Schtroumpf.

- ÉDITEUR *Infogrames*
- DÉVELOPPEUR *Infogrames*
- TEXTE/VOIX *Franco-schtroumpf*
- JOUEUR *1*
- SAUVEGARDE *Password*
- ACCESSOIRES *Aucun*
- PRIX *Entre 219 à 239 F*



Féthi

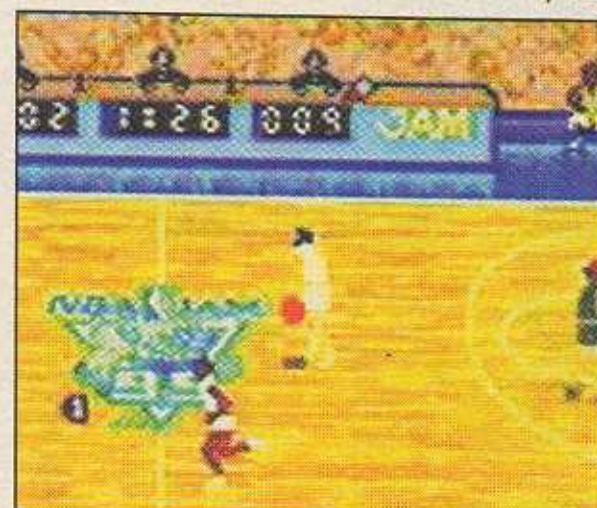
Game Boy Couleur *Basket*
NBA Jam 99

55%



Alors que la version Nintendo 64, sortie récemment, s'est révélée décevante et dénaturée, NBA Jam 99 investit la Game Boy Couleur. Bon d'accord, les graphismes sont plus cheap et les effets spéciaux des dunks s'en ressentent. Mais, au moins, cette version conserve un tant soit peu l'esprit de la série, puisqu'on retrouve les matchs en deux contre deux, les dunks monstrueux, les hots spots, etc.

En réalité, cet opus GBC est plus proche des premiers volets que la version livrée sur N64. Sans doute que la portable de Nintendo n'est peut-être pas la console idéale pour retranscrire le délire inhérent aux nombreux NBA Jam. À vous de voir.



Chon

PlayStation Combat Street Fighter Collection 55%



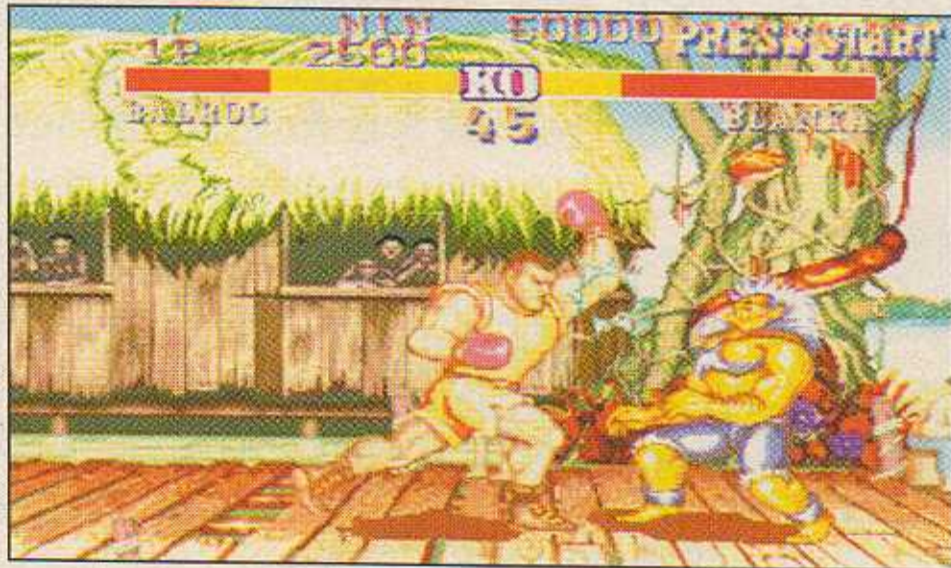
ÉDITEUR
Virgin
DÉVELOPPEUR
Capcom
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEURS
1 ou 2
SAUVEGARDE
Carte mémoire
ACCESSOIRES
Non
PRIX
349 F

Il semble difficile de mettre une note à cette conversion d'une borne d'arcade mythique, vieille de près de dix ans. Est-il préférable de laisser parler la nostalgie, d'être impartial et de comparer ce titre



d'égal à égal avec les dernières productions ou bien de trouver un compromis ? Voyons ce que vaut la compilation SF2, SF2' et SF2 Turbo... Les graphismes ont pris un petit coup de vieux, mais c'est toujours aussi coloré, vivant, et pour tout

dire jouable. Les combattants répondent au doigt et à l'œil, et leurs coups sortent sans causer de problèmes étranges de « priorités », qui sont l'apanage du genre : on est sûr que tel coup bat tel autre et que telle action entraîne tel résultat. Toutefois, le jeu souffre de quelques défauts. On met l'adversaire trop vite dans les vapes, surtout en mitraillant le petit coup de pied baissé, surpuissant (SF2). La



technique du boule/dragon de MM Ryu et Ken est un peu trop efficace. Par ailleurs, les personnages sont peu nombreux, par rapport aux jeux actuels. Cela dit, SF2 possède, encore maintenant, de la personnalité, de quoi faire pâlir un certain nombre de clones en 3D qui sont tout sauf addictifs. En mode Deux joueurs, on oublie les années écoulées et on s'amuse plutôt. Mais alors pourquoi seulement 55 % ? Parce qu'une autre version de Street Collection, contenant SF Alpha 2 et Super Street Fighter, permet d'affronter les trois nouveaux combattants, Cammy, Dee Jay et Fei Long, ainsi que le boss Akuma.



Disponible pour le même prix, elle offre davantage de possibilités de jeu et mérite donc encore plus votre attention.

Reyda
Kistrit

PlayStation Combat Darkstalker 3 60%



ÉDITEUR
Virgin
DÉVELOPPEUR
Capcom
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEURS
1 ou 2
SAUVEGARDE
Carte mémoire
ACCESSOIRES
Non
PRIX
349 F

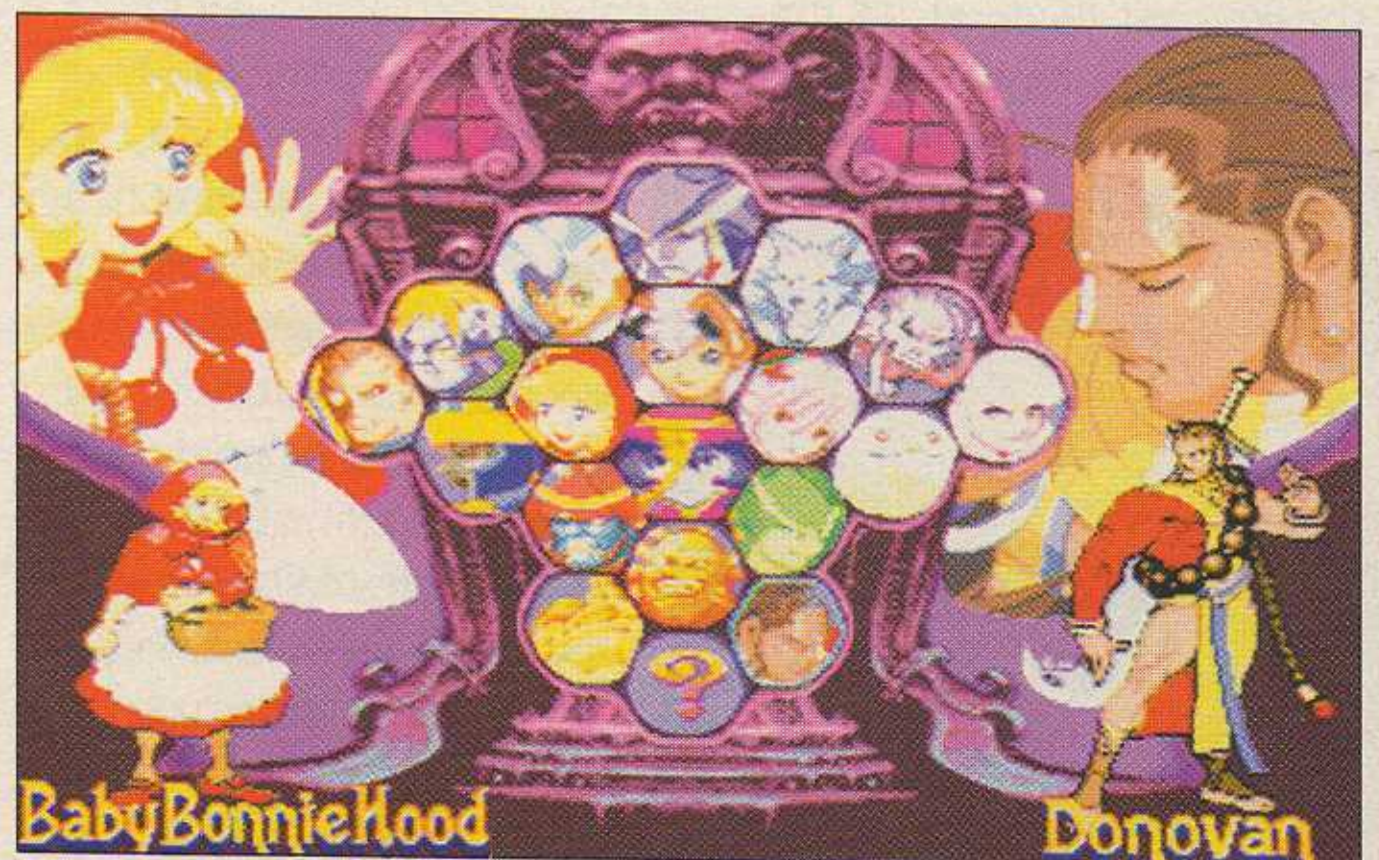


Sorti un été de 1994, qui vit également la naissance de King of Fighters, Darkstalker est un titre qui surprend d'abord par son animation et ses graphismes étonnants, dignes d'un Walt Disney interactif, puis par ses personnages hors du commun : vampire, loup-garou, momie... Depuis, les autres jeux ont également progressé sur le plan graphique, mais ce quatrième volet (la numérotation est différente en Europe), intitulé Vampire Savior, a toujours autant de charme, avec

ce côté « décalé » des combattants, qui lui confère un attrait particulier, et un système de combos générique, qui permet de jouer avec tous les personnages, dès lors que l'on en maîtrise un. Cette conversion PlayStation de Vampire Savior n'est pas extraordinaire, surtout du point de vue animation et musique, mais elle ne mérite pas, non plus, d'être totalement conspuée. C'est jouable. Pourtant, la magie de la borne n'est pas vraiment intacte... Les nouveaux joueurs, qui ont découvert la baston sous le signe de la PlayStation, préféreront sans doute la 3D d'un Tekken 3, ou d'un Bloody Roar 2, qui apporte davantage dans le domaine graphique. Disons, simplement, que si la série Darkstalker vous a toujours attiré, ce volet ne fera pas exception.



Reykuo



Game Boy Color Plate-forme Pitfall Beyond the Jungle

70%

Ah, Dieu sait qu'il est vieux notre aventurier ! C'est en 1982 que Bob Crane créa le premier Pitfall sur Atari 2600. Ça ne nous rajeunit pas, d'autant que les prestations, au fil du temps, de la saga sur 16 et 32 bits (Pitfall 3D : Beyond the Jungle est sorti sur PlayStation il y a quelques mois déjà) étaient très honorables.

ÉDITEUR Interplay
DÉVELOPPEUR Crave Entertainment
TEXTE/VOIX Anglais
JOUEUR 1
SAUVEGARDE Password
ACCESSOIRES Aucun
PRIX 199 F



D'habitude, les conversions de jeux Play/N64 sur Game Boy me laissent perplexe. Et cela parce que, à l'heure où la 3D règne en gourou incontesté sur les bécanes 32 bits, les softs

GB ont du mal à présenter le même intérêt que leurs homologues sur-développés. Toutefois, pour ma plus grande satisfaction, Pitfall sort du lot et propose un vrai jeu de plate-forme comme je les aime. Ce n'est pas un produit pour les petits joueurs. Il propose un vrai challenge où votre timing sera mis à rude épreuve. Les graphismes sont au-dessus de la moyenne. Mais, la jouabilité n'est pas parfaite. Qu'à cela ne tienne ! Dès qu'on s'y fait, on prend plaisir à se délecter des bons petits ingrédients qui ont fait le succès des jeux d'antan (mais parfois aussi d'aujourd'hui). Si vous possédez une GBC et que vous êtes un fanatique de plate-forme, Pitfall fera l'affaire.

McYas,
O.G.



playStation Plate-forme Yoyo's Puzzle Park

63%



ÉDITEUR Virgin
DÉVELOPPEUR Irem
TEXTE/VOIX Anglais
JOUEURS 1 ou 2
SAUVEGARDE Memory Card
ACCESSOIRES Un pote
PRIX 299 F

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Yoyo's Puzzle Park n'est pas un Puzzle Game, mais un jeu de plate-forme à l'ancienne,

dans la lignée des Bubble Bobble ou autres Snow Bros. Sorti il y a plus d'un an au Japon sous le nom de Gusun Oyoyo, ce jeu d'Irem nous propose d'aider les deux charmants Gusun et Oyoyo à sauver leur parc d'attraction des griffes de Yoyo, le big vilain du coin. Le but est d'éliminer tous les ennemis d'un niveau. Pour cela, il faut amorcer les bombes disséminées dans le stage afin d'exploser les ladres. Mais attention, vous



pouvez vous faire exploser par vos propres bombes. Sachant que vous pouvez porter les bombes, les lancer ou shooter dedans. Il est clair que Yoyo s'inspire directement de Bomberman (à titre indicatif, Irem possède la licence

de Bomberman pour l'arcade). Tout en 2D, Yoyo n'en oublie pas pour autant la 3D, sous la forme d'effets spéciaux de bon aloi. D'autre part, le challenge proposé est intéressant. En effet, une fois le boss de fin latté et le jeu fini, vous pouvez refaire les niveaux pour récupérer les nombreux enfants capturés par Yoyo. De plus, un nouveau mode de jeu (le Versus) devient disponible et vous pouvez vous y lasser entre potes, dans un esprit purement bombermanien. Au final, Yoyo's Puzzle Park est une excellente surprise, qui a le bon esprit de remettre au goût du jour les bons jeux de plates-formes à l'ancienne.

Wonder
Park



Game Boy Couleur Course auto
V-Rally

55%



ÉDITEUR
Infogrames
DÉVELOPPEUR
Infogrames
TEXTE/VOIX
Anglais
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Non
ACCESSOIRES
Non
PRIX
Entre 219 et 239 F

Après les versions PlayStation et Nintendo 64, V-Rally, le jeu de caisses d'Infogrames, roule sur la portable couleur de Nintendo. Le titre comprend vingt circuits, aux revêtements et décors proches

de la caricature, répartis dans dix pays différents. Ainsi, on retrouve de la neige et des cerfs le long des circuits suédois, des tours penchées en Italie ou encore des huttes pour l'Afrique. Sinon, la conduite est assez sommaire et reste pratiquement la



même sur asphalt, terre ou neige. Le bouton de frein sert uniquement à ralentir avant une bosse, qui vous ferait décoller et retournerait le véhicule en cas de non-utilisation. Car, pour ce qui a trait aux virages, ils se négocient tous le pied au plancher. Il suffit simplement d'anticiper un peu plus pour les courbes très serrées. Seulement voilà, la Game Boy est une machine formidable, qui permet de passer le temps dans les transports en commun, mais est techniquement trop limitée pour accueillir un jeu de course, aussi bien réalisé soit-il. Résultat, le pilotage manque de finesse, tout comme les graphismes, et l'animation est franchement moyenne. Les courses s'enchaînent et ne sont pas palpitantes. De plus, Infogrames n'a même pas pris



la peine d'inclure une pile dans la cartouche. Il est inutile, donc, de chasser le chrono car vos temps ne seront pas sauvegardés !

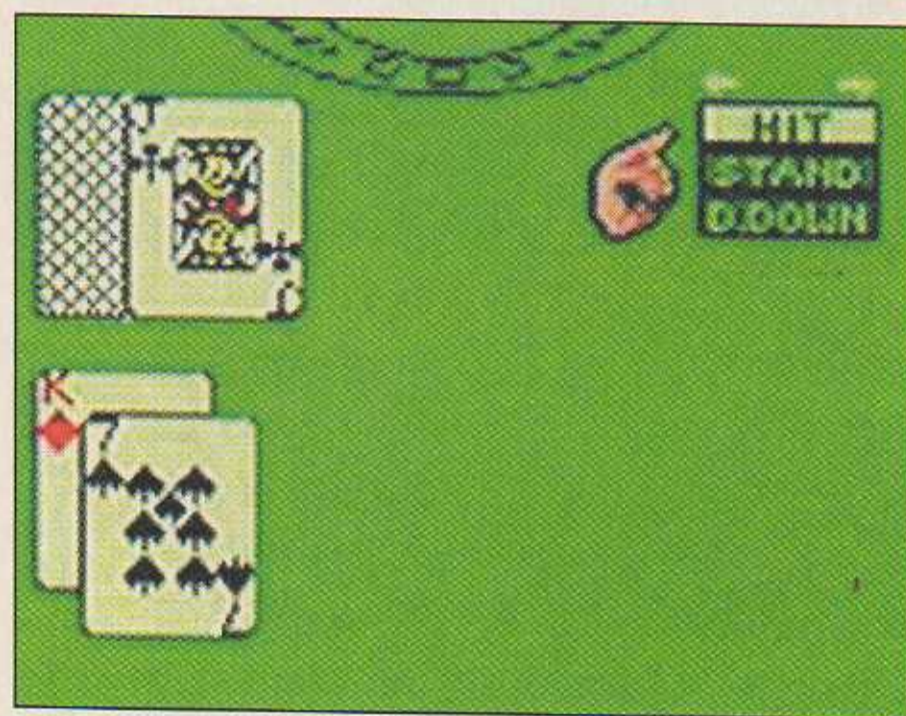
**Chon,
as du volant**

Game Boy Jeu de cartes
Cool Hand

40%

Que ce soit sur console, PC ou Game Boy, on en revient toujours à la même question : est-ce que ça vaut le coup d'investir quelques centaines de francs dans un jeu vidéo de cartes ? En tant que fan qui tape le carton plusieurs nuits par semaine, je suis vraiment prête à prendre le risque. À la seule condition de retrouver, dans le jeu contre l'ordinateur, les mêmes feeling que face à des joueurs en chair et en os : des parties endiablées, avec de la réflexion,

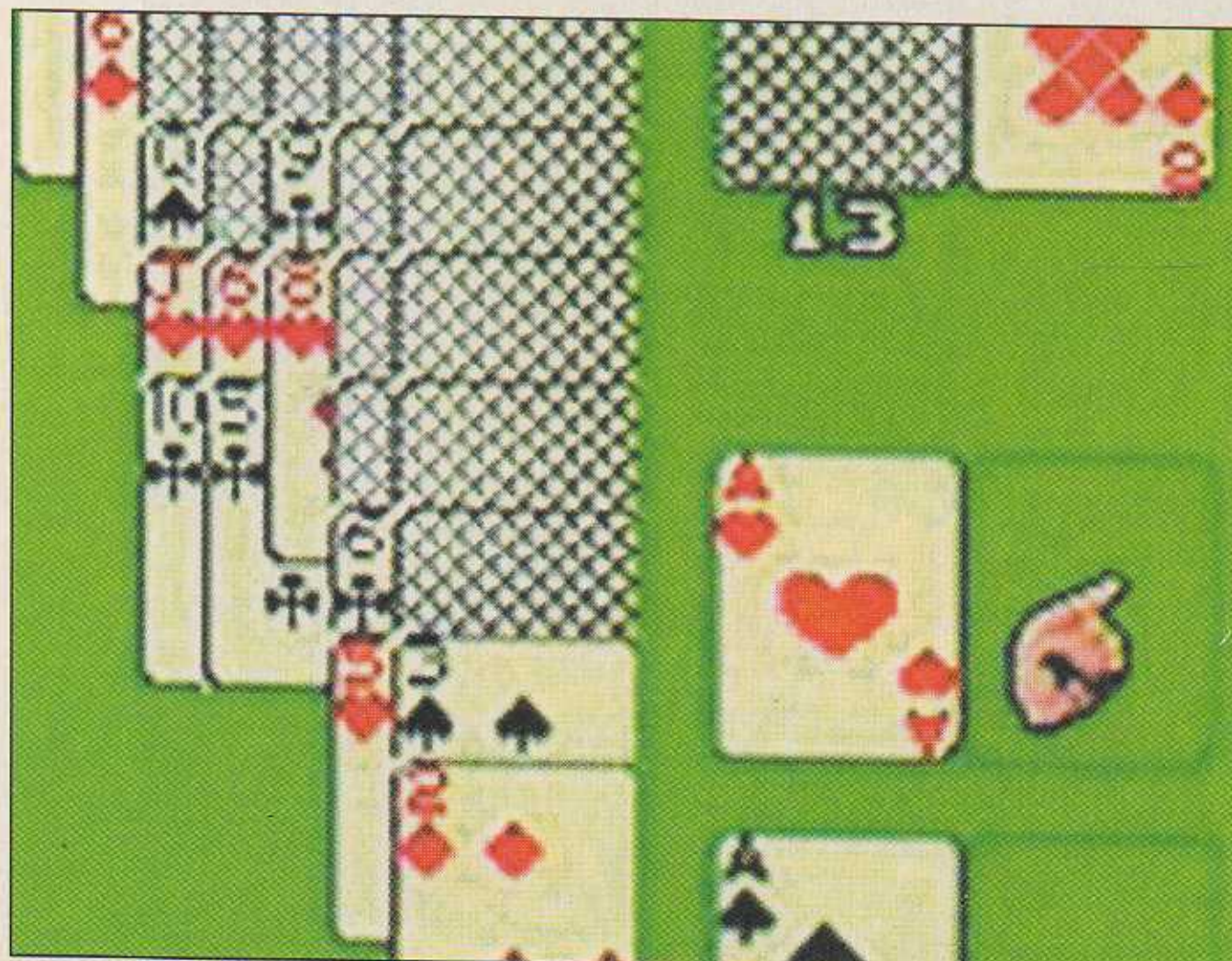
ÉDITEUR
Take 2
DÉVELOPPEUR
Take 2
TEXTE/VOIX
Français
JOUEUR
1
SAUVEGARDE
Pile intégrée
ACCESSOIRES
Game Boy Color
PRIX
200 F



et une bonne dose de challenge. Malheureusement, sur les six jeux que propose Cool Hand, il n'y en a vraiment qu'un ou deux qui soient intéressants : le Cribbage et, à la rigueur, le black jack puisque vous pouvez jouer selon les règles de quatre casinos différents. Pour le reste, ce sont uniquement des solitaires. Même si certains sont très amusants, notamment le Calcul, on ne voit pas d'intérêt à faire une réussite sur Game Boy quand il est tout aussi facile de prendre un jeu de 52 cartes. Gagner de la place dans le train ? Mouais... Pas très convaincant ! On aurait préféré un bon petit jeu de tarot, un huit américain ou même une manille... Mais non ! Malgré quelques qualités (interface bien conçue, plusieurs variantes de règles pour chaque jeu, mode conseil activable), Cool Hand reste un luxe réservé aux fans de jeux de cartes qui n'auraient vraiment rien d'autre à se mettre sous la dent...

Clara Loft.

Qui veut prendre sa piquette ?



PlayStation *Combat*

Marvel Superheroes vs Street Fighter

35%



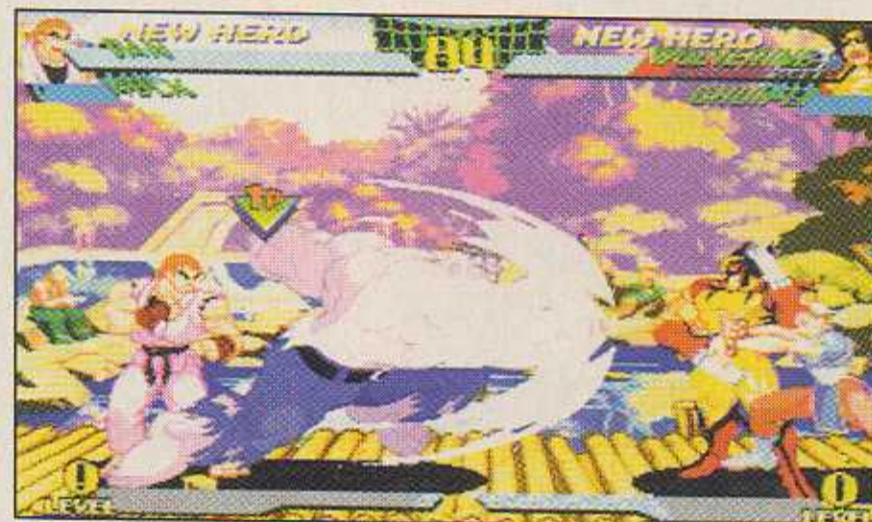
Même si cette borne d'arcade, un peu écœurante, a pas mal de fans, la conversion PlayStation ne devrait pas faire véritablement parler d'elle. Rappelons qu'on y crée des équipes en mixant un personnage issu de Street Fighter ou du monde des comics Marvel. Le jeu possède deux hic qui limitent son intérêt : primo, l'impossibilité d'utiliser réellement son partenaire, juste capable d'exécuter une attaque à votre place ou en même temps que vous. Il ne peut pas prendre votre place – ce qui le réduit au rôle de figurant –, à l'exception d'un mode spécial, qui vous contraint à affronter des équipes similaires à la vôtre. On a connu plus convivial. Secundo, les personnages (Zangief, Ryu, Chun-Li, Wolverine ou Cyclope...) s'avèrent tous déjà vus, revus et exploités... jusqu'à l'indigestion. Dans le rôle des persos bizarres, Shuma



- ÉDITEUR
Virgin
- DÉVELOPPEUR
Capcom
- TEXTE/VOIX
Anglais
- JOUEURS
1 ou 2
- SAUVEGARDE
Carte mémoire
- ACCESSOIRES
Non
- PRIX
349 F

Gorath et Black Heart font un peu « tiépis » : avec tous les persos célèbres de chez Marvel, ils sont allés chercher ces deux olibrius... Par ailleurs, leurs capacités n'ont pas changé d'un chouia depuis Marvel SH et X-Men vs Street Fighter, les défauts de jouabilité n'ont pas été corrigés (notamment les supersauts), et la portée des coups est toujours masquée par des explosions et flashes grotesques. Il est donc évident qu'on peut, sans douleur, se passer de ce titre, à moins d'être un gros toxico de la version originale. Mais, ici encore, faut-il y trouver son compte...

Reyda, superblasé



Plus de

10.000

astuces, solutions, tests
pour PC & consoles
en français

GAME UP
www.GameUp.com

Trucs en Vrac

Bonjour, amis fraudeurs ! Ce mois-ci, il y en a pour tous les goûts : les habituels PlayStation et Nintendo 64 tiennent, bien sûr, la vedette. Mais, la Dreamcast commence à faire parler d'elle. Justement, je vous conseille d'aller voir les codes pour Sega Rally 2. Il y a même le retour de la Game Boy, en couleurs, certes, qui va raviver de nombreux souvenirs chez les nostalgiques. Alors, après ça, ne dites pas que l'on ne vous choie pas !

Wonder est content, a joué à FF VIII !



Sega Rally 2

Toutes les voitures, etc.

Colin Ma-Craie

Attention les yeux ! Voici les premiers codes de la dernière merveille de Sega. J'en connais qui vont faire des yeux ronds, hein Chon ? Ces codes se font tous avec le paddle normal et pas analogique. Tout d'abord, pour avoir toutes les voitures, faites la séquence suivante à l'écran titre : **Haut, Bas, Haut, B, A, Gauche, B, B, Bas**. Vous devez entendre un bruit qui confirme le code (photo 1). Ensuite, pour ouvrir toutes les saisons du mode 10 Years Championship, faites, toujours à l'écran titre, **Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A, B, Droite, Bas**. Vous aurez, une nouvelle fois, un son qui vous confirmera

LE CODE DU MOIS

le code. Toujours sur l'écran titre, faites **Haut, A, Bas, Bas, Gauche, Droite, B, B et Bas** pour que votre jeu fétiche tourne à 60 images par seconde et non 50. Comme de juste, un Chon... euh un son vous indiquera que le code est correct. Pour avoir le compteur de temps en bas à droite et ne plus avoir les panneaux indicateurs des tournants, restez appuyé sur Y pendant que vous sélectionnez un circuit. Enfin, le dernier truc est une section cachée du circuit Riviera en mode Arcade. Dans le dernier tournant difficile, on localise



deux plots de circulation sur la gauche (photo 2). Tamponnez-les (vous devez entendre deux sons) et faites demi-tour. Un peu plus loin, sur votre droite, un passage sera ouvert. Il vous mène directement dans une section remplie de plots de circulation à tamponner. Rassurez-vous, durant l'opération, le temps ne vous est pas décompté (photo 3).

Photo 1



NHL 99

Perso surpuissant

Alexei Fedorov

Pour créer un personnage avec des capacités maximales, donnez-lui comme nom celui d'un programmeur (donné dans l'option crédits), par exemple, **John Harvey**.



Asteroids

Vaisseau caché

Grand-père Wonder

Pour avoir le 4^e vaisseau du jeu, maintenez Select à l'écran titre, quand Press Start est affiché. Ensuite, appuyez sur **▲, ●, ●, ▲, ■, ●** et **■**.





Star Wars : Masters of Teras Kasi

Cleaner l'écran

Asticator



Si vous appuyez sur L1, R2 et Select en même temps, pendant l'écran de chargement, vous n'aurez plus les barres de pouvoir et de force.



Turok 2

Énergie infinie, tous les niveaux, etc.

Loup Agile

Comme dans le premier épisode, vous avez accès à une option enter cheat où vous pouvez entrer des codes pour bien tricher. Voici quelques-uns de ces codes bien précieux. N'oubliez pas de les valider dans le menu Cheat : Les ennemis ont des gros pieds et des grosses mains :



STOMPEN

Les ennemis ont une grosse tête : **UBERNOODLE** (photo 1).

Il fait nuit : **LIGHTSOUT**



Turok hallucine : **FROOTSTRIPE** (photo 2).

Avoir une autre tête à la place de l'icône de santé : **HEEERESJUAN**.

Mode fil de fer : **IGOTABFA** Les ennemis sont grands et fins : **HOLASTICKBOY**.

Mode Gouraud Shading : **WHATSATEXUREMAP** (photo 3).

Les ennemis sont de la taille de Reyda : **PIPSQUEAK**.

Avoir une tête de bébé à la place de l'icône de santé : **AAHGOO**.

Valider tous les codes : **BEWAREOBLIVI ONISATHAND**.



Devil Dice

Accélérer le jeu

Gerry Gagax



Vous le savez peut-être déjà, mais, quand il n'y a plus de joueurs humains en mode Wars,

vous pouvez accélérer le jeu en appuyant sur ▲.



Top Gear Overdrive

Toutes les voitures, ouvrir toutes les saisons

Oscar Face

Pour entrer ces cheats, allez dans le menu principal et placez le curseur sur les options comme indiqué ci-dessous, puis validez à chaque fois avec Z.

Autres Credits : **Setup Setup Championship Versus** (photo 1).

Avoir toutes les voitures : **Credits Credits Versus Credits Setup Championship Championship Championship Versus** (photo 2).

Avoir toutes les voitures normales : **Credits**



Championship Championship Versus

Avoir les voitures bonus 1 :

Credits Versus Setup Championship Versus Versus.

Avoir les voitures bonus 2 :

Championship Credits Versus Setup Versus Championship Setup Credits.

Avoir les voitures bonus 3 :

Versus Versus Championship Credits Championship Versus Championship Credits Setup Versus Setup (photo 3).

Ouvrir la saison 4 : **Versus Championship Championship Credits Setup Setup Championship**.

Ouvrir la saison 5 : **Setup Championship Credits Versus Versus Setup Championship Versus Credits Championship**.

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 4 : **Versus Championship Championship Credits Setup Setup Championship**.

Ouvrir la saison 5 : **Setup Championship Credits Versus Versus Setup Championship Versus Credits Championship**.

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).

Ouvrir la saison 6 : **Credits Setup Versus Championship Championship Credits Championship Versus Setup Championship Credits Setup** (photo 4).



Tombi

Créer une fleur

Margueritte Yourci

Au début du jeu, dans «Le village où tout débute», juste après avoir dissipé le brouillard, vous avez une série de potirons avec un oiseau et un cochon dessus. Attrapez le cochon et envoyez-le sur la pomme à sa droite. La pomme tombera en plein dans une plante carnivore, ce qui la transformera en jolie marguerite que vous pourrez récupérer. Sympa, non ?



NFL Xtreme

Animation inversée

Alex Treme



En entrant les noms **LAMEBOY LENNY** dans le menu Create a Free

Agent, vous aurez l'animation de vos joueurs qui sera inversée.



Glover

Contrôler la balle, la caméra penche vers la droite.

Dany Glover

Pour jouer avec la boule à la place du gant, faites Pause puis C-Gauche, C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Haut,



Photo 2

C-Bas, C-Droite, C-Droite (photo 1). Pour que l'ensemble de l'écran penche vers la droite, faites



Photo 1

Pause et appuyez sur C-Droite, C-Bas, C-Droite, C-Bas,

C-Haut, C-Haut, C-Droite, C-Gauche (photo 2).



Banjo-Kazooie

Energie max, options infinies

Joe Alban

Pour tous ces codes, allez d'abord dans la baie du Trésor, au château de sable, où vous pouvez entrer les mots de passe. Pour chaque mot, il faut d'abord entrer le terme **CHEAT**. Utilisez **A**, puis **Z** pour entrer chaque lettre (vous devez entendre un meuglement à chaque fois). Ensuite, entrez les mots suivants de la même façon. Vous entendrez un bêlement seulement lorsque la dernière lettre sera entrée



Photo 1



Photo 2

(photo 1).
Airs infinies : **GIVETHEBEARLOTSOFAIR**.
Œufs infinies :

BANJOBEGSFORPLENTYOF EGGS

(photo 2).
Protection infinie : **AGOLDENGLOWTOPROTE CTBANJO**.
Mumbos infinis : **DONTBEADUMBOGOSEEM UMBO**.

Plumes rouges infinies : **NOWYOUCANFLYHIGHINT HESKY**.

Énergie max : **ANENERGYBARTOGETYOUFAR** (photo 3).



Photo 3



1080°

Bouger la caméra, choisir son opposant

Karine Diamant

Pendant l'écran titre, vous pouvez changer de place la caméra qui suit le skieur de la démo grâce au bouton **C-Haut** (photo 1). Pour avoir l'opposant que l'on veut en mode



Photo 1

Match Race, commencez une course, et, dès le départ, appuyez sur **Start**, choisissez «Retire», et l'opposant aura changé. Faites cela jusqu'à ce que vous obteniez l'opposant désiré (photo 2).



Photo 2



Spawn

Remettre l'énergie

Olivier Pullinx

Vous pouvez remettre la barre d'énergie à fond.

Pour cela, faites Pause, maintenez **L1**, puis **R1** et appuyez sur **X**, **●**, **▲**, **■**, **X** et **●**. Enfin, enlevez la Pause.

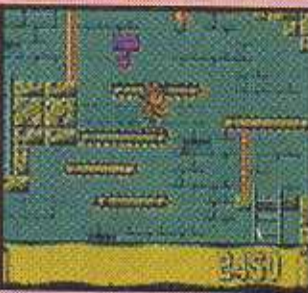


Montezuma's Return

Mots de Passe

Wonder

Voici encore deux mots de passe pour ce petit jeu bien sympathique. Ils vous mèneront au tiers et à la moitié de la première pyramide :
Password 1 : **NQXZJ9?K**
Password 2 : **2N4ZQWZM**

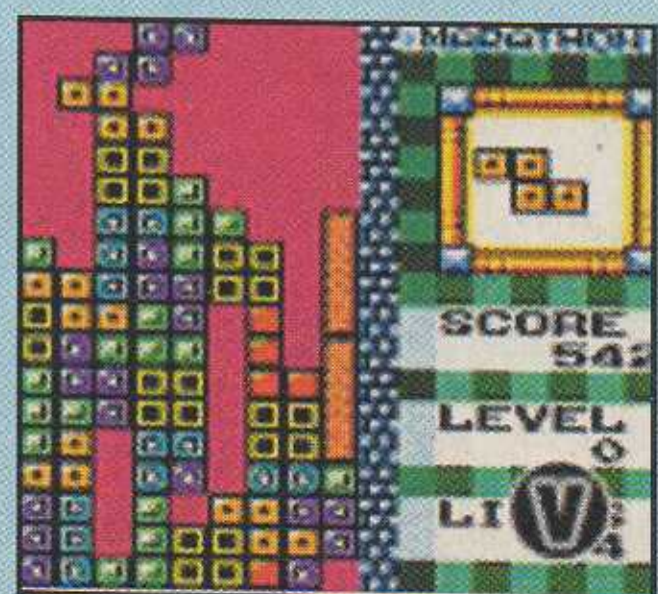
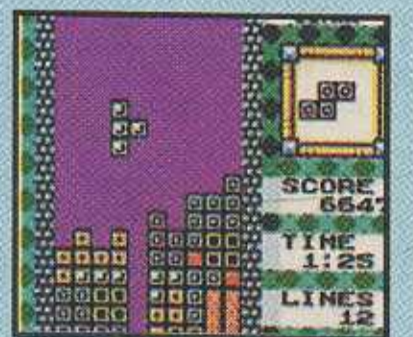


Tetris DX

Économiseur d'écran, faire monter les pièces

Wonder

Il y a deux économiseurs d'écrans intégrés dans cette nouvelle version de Tetris. Pour voir le premier (des confettis virevoltants), appuyez sur **A**, pendant la démo, et attendez la prochaine démo. Elle sera remplacée par l'économiseur. Pour le deuxième, appuyez sur **Start**, pendant la démo, et attendez qu'elle repasse. Cette fois, votre Game Boy sera transformée en Aquarium.





Zelda 64

Caverne aux fées, Link invincible, etc.

Viper et Epona, piéteux de cocottes

Il y a une caverne aux fées dans le château de Ganon. Allez dans la salle des générateurs, au rez-de-chaussée, et utilisez le monocle de vérité. Vous verrez une entrée cachée, derrière laquelle se trouvent des fées, mais aussi quatre vendeurs. Ces derniers sont plus utiles que d'habitude,

car ils vendent des potions rouges et vertes (photo 1). Si vous avez l'habitude d'embêter les cocottes d'Hyrule, vous savez qu'elles ne se laissent pas faire. Mais celles-ci ne peuvent rien contre Epona. En effet, quand il est à cheval, Link n'a rien à craindre de l'ire des gallinacés (photo 2). Les pierres à potins d'Hyrule cachent beaucoup de choses



Photo 1



Photo 2

intéressantes, comme des fées qui apparaissent si on joue la berceuse de Zelda. Mais, savez-vous que, si vous posez une bombe devant elles, la déflagration les transformera en fusée qui ira se perdre dans les étoiles ? (photo 3). Pour finir avec le jeu le plus riche du moment, voici un détail qui l'illustre bien. Quand vous allez voir Malon, la nuit dans le ranch, vous pourrez observer qu'il possède un



Photo 3



Photo 4

médillon qui n'est autre que l'effigie de Bowser (photo 4).



NHL Breakaway 98

Joueurs performants

Wayne Petitski



Photo 2

last name. N'oubliez pas non plus de respecter les majuscules et les minuscules.

Joueur laid mais puissant : **grEEn jellO** (photo 1).
Joueur parfait : **Jim Jung** (photo 2).



Photo 1

Si vous n'êtes pas sûr de gagner le championnat, entrez les noms suivants à l'écran Create Player. Le premier mot est à entrer comme first name et le deuxième comme



F-Zero X

Voitures plus grosses

Adémare Ostarter



Allez chez votre greffeur d'organes habituel vous acheter un troisième bras et une main supplémentaire. Vous en aurez bien besoin pour effectuer ce cheat ! En effet, pour augmenter légèrement la taille des voitures, vous devrez

appuyer en même temps sur **L, R, Z** et les quatre boutons **C**, pendant la page de sélection des voitures. Une fois cela effectué, rangez votre nouveau bras, car il ne vous servira plus à rien (sauf à vous gratter le dos les bras croisés !).



Armored Core

Avoir d'autres capacités

AI Core

radar. Si vous refaites ce cheat, vous obtiendrez de nouvelles capacités, comme envoyer votre sabre laser.

Income and expense report		
Income	Reward	0
	Special addition	0
Expense	Ammunition	-2574
	A.C. repair	-5645
	Special deduction	-600
	Balance	-8819
Photo 1 Total credits		-56155



Photo 2

Pour une fois, mal jouer peut rapporter ! Faites exprès d'échouer dans toutes les missions afin d'avoir moins de 50 000 crédits. Vous verrez une petite séquence cinématique. Puis, vous recommencerez toutes les missions avec un robot équipé d'un nouveau



Yoshi's Story

Casser les bulles sans œufs

Bazou

Des œufs, c'est des œufs ! Comme dirait un gnome de ma connaissance. Bon, pour briser les bulles sans utiliser d'œufs, courez à répétition sur elles.



Megaman 8

Énergie cachée

Dégueuman

Au premier niveau, après la partie sous-marine, revenez en arrière : il y a une pastille d'énergie entre deux palmiers. Utile uniquement pour les p'tits joueurs !





Apocalypse

Toutes les armes, invincibilité, etc.

Bruce

Tenez, attrapez ça ! Voici tout plein de bons codes pour aider toutes les têtes de singes à shooter tout ce qui



Photo 1



Photo 2

vient les gaver ! Il faut faire à chaque fois **Pause**, maintenir **L1** et entrer les codes suivants :

Toutes les armes : **■, ●, Haut, Bas, X, ■**. Les armes n'apparaîtront qu'en appuyant sur **L2** et, en plus, elles sont infinies (photo 1).

Sélectionner le checkpoint : **■, ●, X**. Il faut libérer **L1** pour faire apparaître l'option qui

permet de sélectionner les checkpoints (photo 2).

Debug Mode : **Bas, Bas, ▲**.

Cela fera apparaître une fenêtre, en bas à gauche, avec toutes les statistiques de la partie (photo 3).

Remettre l'énergie à fond : **■, X, ▲, ●**.

Vies infinies : **▲, ●, X, ■** (photo 4).

Invincibilité : **Bas, Haut,**



Photo 3



Photo 4



Photo 5

Gauche, Gauche, **▲**, Haut, Droite, Bas (photo 5).

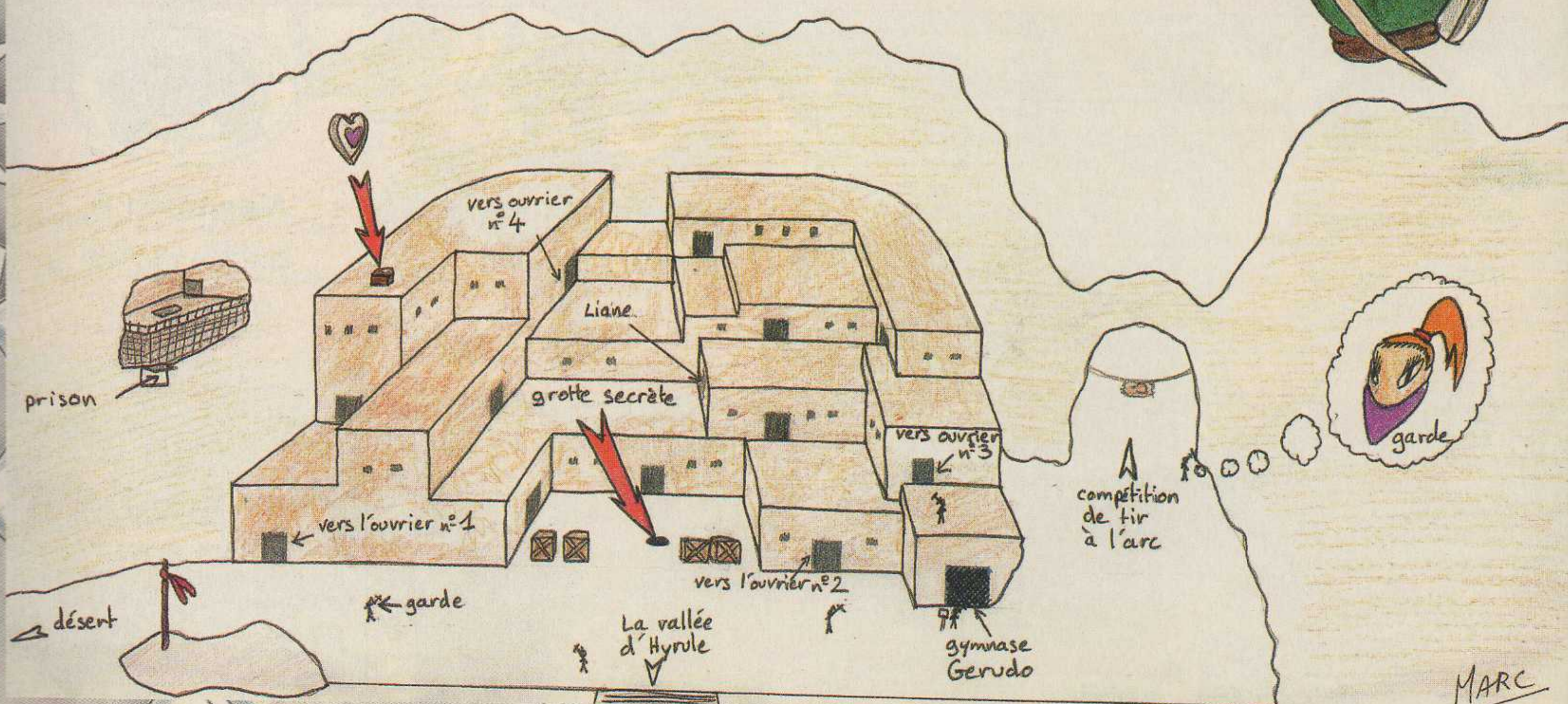
LE PLAN DU MOIS

Doucement mais sûrement, les plans de Zelda 64 commencent à arriver. Pour l'instant, ils ne sont pas encore nombreux, mais la qualité est au rendez-vous. Parmi les plans livrés, nous avons élu celui de Marc Galichet, de Mouans-Sartoux, lequel a le bonheur de gagner V-Rally 99, offert par Infogrames.

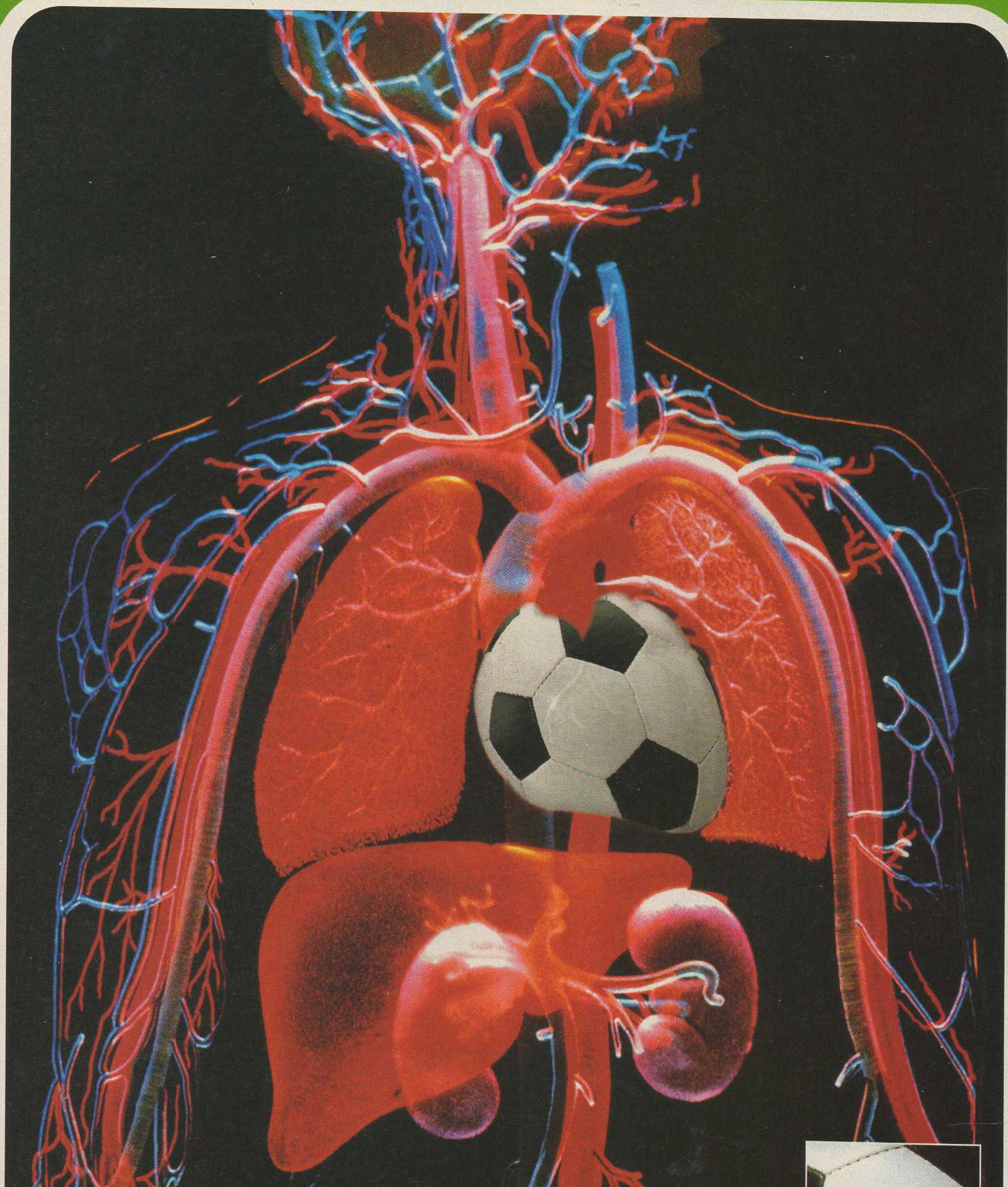


ZELDA

LA FORTERESSE GERUDO

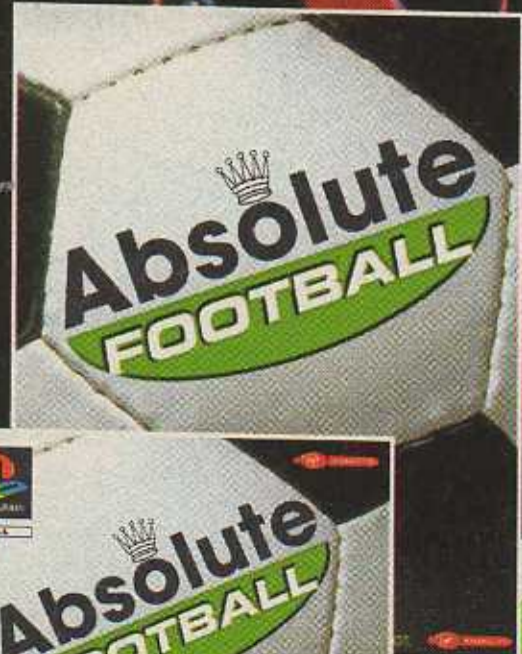


MARC



Absolute Football

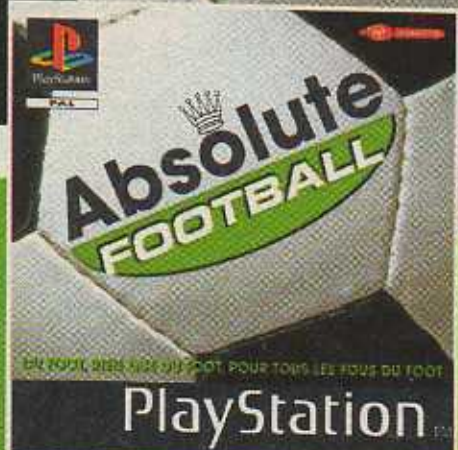
REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS



INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
* 2,23 F la minute



Virgin Interactive Entertainment (Europe). All rights reserved.
Absolute Football is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



top

Aucune entrée sur N64, et une seule sur PlayStation (l'inévitable Metal Gear), c'est peu... Du coup, vous avez voté massivement pour les valeurs sûres, ou les jeux Play que vous avez pu (re)découvrir en Platinum... Je vous rappelle que c'est vous qui faites le Top Player et qu'il suffit, pour cela, de m'envoyer vos 20 jeux préférés sur Play et (ou) N64... Allez, un gros merci à tous les fidèles de cette rubrique, et au mois prochain...

Matt le Ouf

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts



- Progresse par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top



Nintendo 64 ZELDA : OCARINA OF TIME

(1) (1) (2) 2 396 pts

C'est toujours la plus belle aventure du monde des consoles qui squatte la première place de ce Top 64, l'un des rares jeux que l'on se surprend à recommencer une fois la partie terminée... Et n'oubliez pas que Link's Awakening, qui vient de sortir sur Game Boy Color, est de la même qualité que son grand frère sur 64 !



1

- 1 ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (2) 2 396 pts
- 2 SUPER MARIO 64 (6) (1) (18) 2 219 pts
- 3 GOLDENEYE 007 (4) (1) (8) 2 006 pts
- 4 F-ZERO X (2) (1) (5) 1 876 pts
- 5 TUROK 2 (5) (5) (3) 1 772 pts
- 6 BANJO-KAZOOIE (3) (1) (8) 1 768 pts
- 7 MARIO KART 64 (18) (2) (19) 1 724 pts
- 8 F1-WORLD GRAND PRIX (11) (5) (5) 1 721 pts
- 9 1080° SNOWBOARDING (8) (5) (5) 1 616 pts
- 10 ISS 98 (7) (2) (6) 1 491 pts
- 11 DIDDY KONG RACING (12) (3) (14) 1 488 pts
- 12 WIPEOUT 2097 (16) (12) (3) 1 458 pts
- 13 WAVE RACE (9) (2) (19) 1 425 pts
- 14 ROGUE SQUADRON (19) (14) (2) 1 218 pts
- 15 MISSION IMPOSSIBLE (15) (6) (6) 1 209 pts
- 16 V-RALLY 99 (10) (10) (3) 1 194 pts
- 17 YOSHI'S STORY (13) (7) (11) 1 093 pts
- 18 LYLAT WARS (14) (3) (16) 949 pts
- 19 FIFA 98 (17) (9) (14) 862 pts
- 20 DUKE NUKEM (20) (6) (15) 548 pts

7

Meilleure remontée

MARIO KART 64

(18) (2) (19) 1 724 pts

Pas d'entrée, ce mois-ci, dans le Top 64... Il faut dire que les jeux se sont faits plutôt rares, sur cette console, après la bombe Zelda... Pour l'instant, le nintendomaniague attend (Mario Party, Banjo 2, Starcraft, Tonic Trouble, vous finirez la liste vous-même), et c'est notre Mario en kart qui en profite pour remonter faire le malin en septième place !





RESIDENT EVIL 2

(9) (1) (10) 2 509 pts

Incroyable ! Pratiquement un an après sa sortie, Resident Evil 2 se tape une remontée fulgurante pour se replacer en haut du podium



1

du Top Play des lecteurs de « Player ». Il faut croire que le retirer des rayons, comme l'ont fait certains magasins, n'a fait que lui apporter un peu plus de notoriété... Merci qui ?

- ↑ 1 **RESIDENT EVIL 2** (9) (1) (10) 2 509 pts
- ↑ 2 **FINAL FANTASY VII** (4) (1) (16) 2 234 pts
- ↓ 3 **TEKKEN 3** (2) (1) (7) 2 123 pts
- ↑ 4 **MEDIEVIL** (7) (2) (5) 1 916 pts
- ↓ 5 **GRAN TURISMO** (3) (1) (10) 1 891 pts
- ↔ 6 **METAL GEAR SOLID** (-) (6) (1) 1 762 pts
- ↑ 7 **TOMB RAIDER III** (12) (6) (3) 1 556 pts
- ↓ 8 **FIFA 99** (1) (1) (4) 1 544 pts
- ↑ 9 **COOL BOARDERS 3** (13) (10) (3) 1 427 pts
- ↑ 10 **TENCHU** (11) (10) (4) 1 312 pts
- ↓ 11 **L'EXODE D'ABE** (6) (6) (4) 1 293 pts
- ↓ 12 **CRASH BANDICOOT 3 WARPED** (5) (5) (3) 1 283 pts
- ↑ 13 **DUKE NUKEM : TIME TO KILL** (16) (9) (4) 1 255 pts
- ↔ 14 **SPYRO THE DRAGON** (-) (14) (3) 1 225 pts
- ↑ 15 **RIVAL SCHOOLS** (19) (15) (2) 1 113 pts
- ↓ 16 **COLIN MCRAE RALLY** (8) (2) (7) 1 112 pts
- ↓ 17 **ROAD RASH 3D** (14) (9) (7) 1 000 pts
- ↓ 18 **MOTO RACER 2** (10) (4) (6) 997 pts
- ↓ 19 **BREATH OF FIRE 3** (15) (15) (2) 896 pts
- ↔ 20 **APOCALYPSE** (20) (15) (4) 678 pts

6

Meilleure entrée

METAL GEAR SOLID

(-) (6) (1) 1 762 pts

Tout juste sorti au moment où je boucle ce Top, Metal Gear Solid fait déjà l'unanimité, en venant se planquer directement en sixième position. Novateur et intelligent, Metal Gear est bien LE jeu de ce début d'année, et mon petit doigt me dit qu'il a toutes les chances, le mois prochain, de se retrouver tout en haut du podium du Top.



Top Japon

Semaine du 28 janvier au 3 février (source Famitsu)

- 1 **Sega Rally 2 (DC)**
- 2 **Nintendo All Star Smash Brothers (N64)**
- 3 **Super Hero Sakusen (PS)**
- 4 **Yugioh Duel Monsters (GB)**
- 5 **Dragon Quest Monsters (GB)**
- 6 **Bass Landing (PS)**
- 7 **Digimon World (PS)**
- 8 **Sound Level Evolution 3/Machi (PS)**
- 9 **Pokemon Card (GB)**
- 10 **I O Simple I 500 Vol. I The Mahjong (PS)**

Top États-Unis

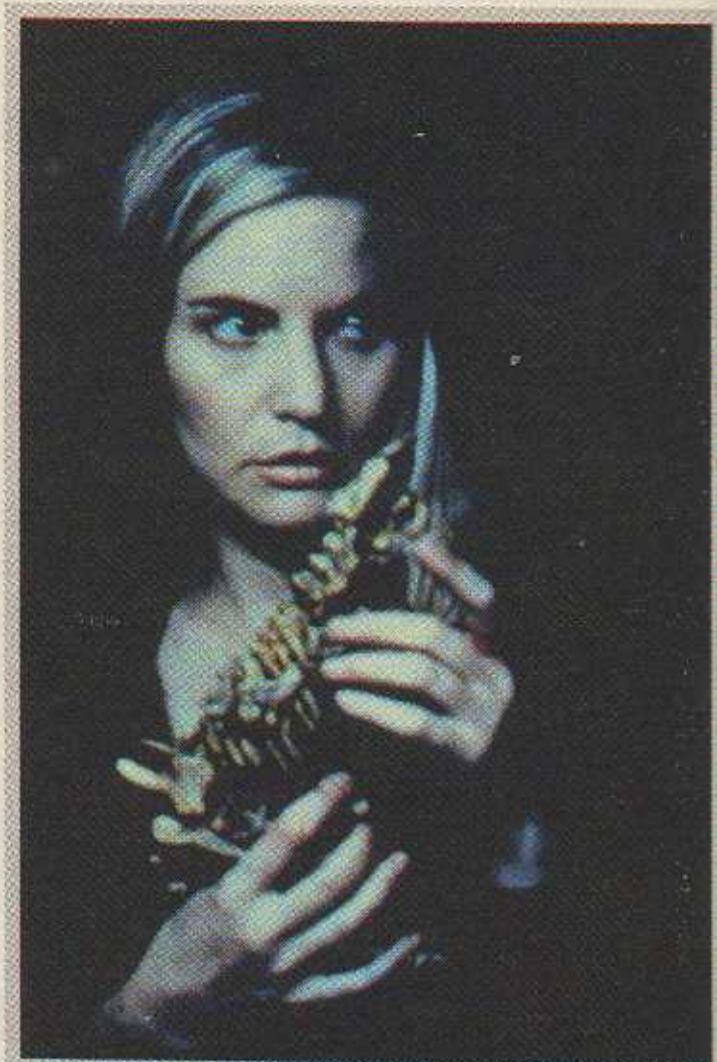
Semaine du 28 janvier au 3 février (source Famitsu)

- 1 **Zelda : Ocarina of Time (N64)**
- 2 **WCW/NWO Tender (PS)**
- 3 **Metal Gear Solid (PS)**
- 4 **Goldeneye 007 (N64)**
- 5 **Frogger (PS)**
- 6 **South Park (N64)**
- 7 **Star Wars : Rogue Squadron (N64)**
- 8 **Pokemon Blue (GB)**
- 9 **Gran Turismo (PS)**
- 10 **Crash Bandicoot Warped (PS)**

Top Angleterre

Semaine du 1^{er} mars (source CTW)

- 1 **A Bug's Life (PS)**
- 2 **Star Wars : Rogue Squadron (N64)**
- 3 **Premier Manager 99 (PS)**
- 4 **Zelda : Ocarina of Time (N64)**
- 5 **WCW/NWO Thunder (PS)**
- 6 **Fifa 99 (PS)**
- 7 **Crash Bandicoot 3 (PS)**
- 8 **Cool Boarders 3 (PS)**
- 9 **Tomb Raider III (PS)**
- 10 **Spyro the Dragon (N64)**



Le soir du premier test, un panel de joueurs de tout âge se bouscule pour avoir le mégaprivilege de tester *eXistenZ* pour la première fois. Une dizaine de chanceux sélectionnés. Allegra Geller met le jeu en route. Les participants viennent à peine de se plonger dans la réalité alternative d'*eXistenZ* qu'un jeune membre de l'audience se lève en hurlant : « Mort à la démonsse Allegra Geller ! », sort un gun au look de barbaque putride et tire sur la développeuse. Il est immédiatement massacré par les gardes de la sécurité. Dans la panique, Allegra (qui a été atteinte à l'épaule) s'enfuit avec un jeune assistant en marketing, devenu garde du corps... Qui est à l'origine de l'attentat ? Qui a intérêt à neutraliser *eXistenZ* ? Jusqu'où se télescoperont les différentes réalités ? D'où viennent tous les batraciens mutants ? Que veut encore dire le mot « RÉEL » ? Réponse le 14 avril, au cinoche !

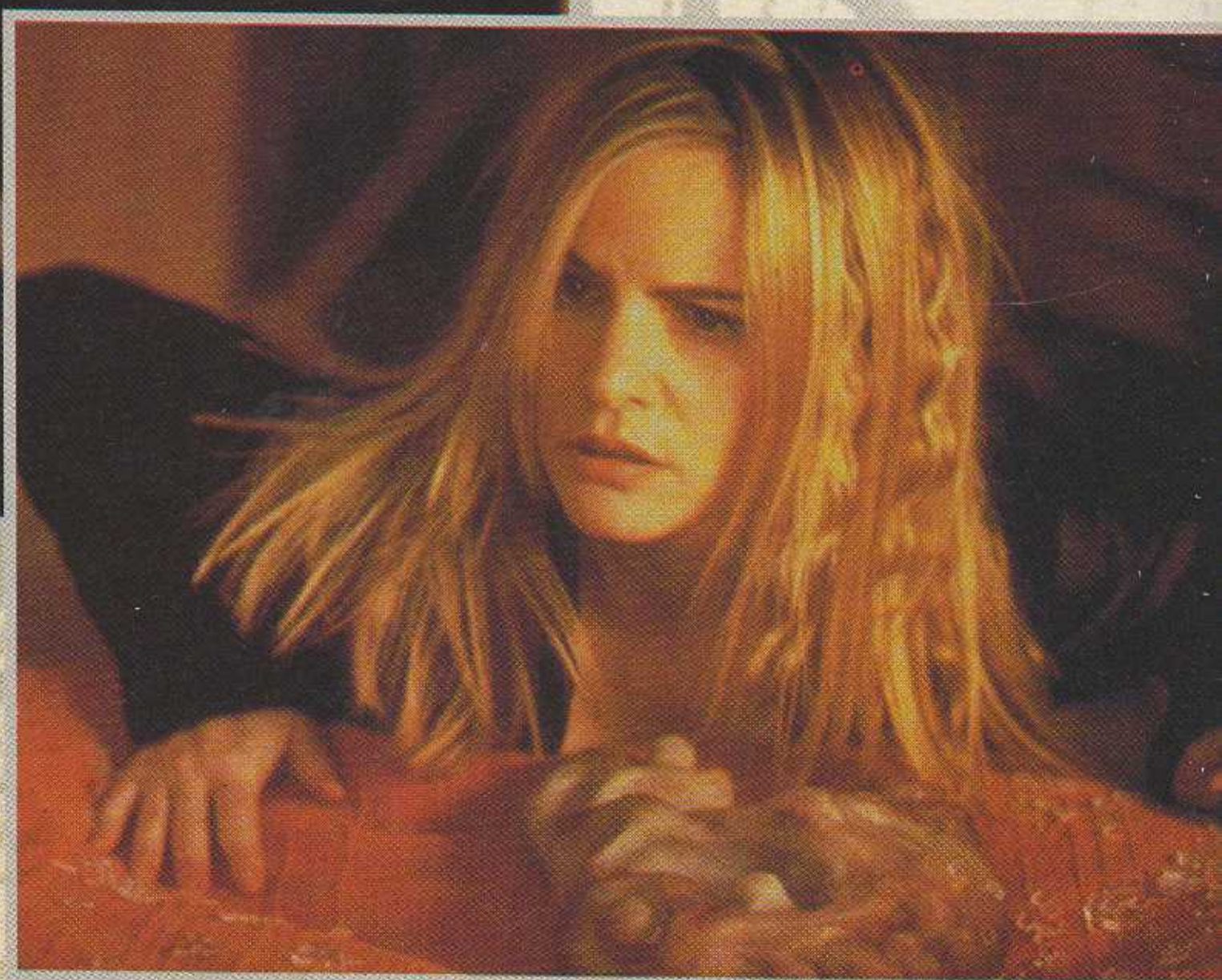
Oubliez le *Cobaye* (1 et 2) et *Nirvana* : *eXistenZ* est le premier film qui ose monter à l'abordage de la réalité virtuelle. O.K., on y trouve toutes les pistes

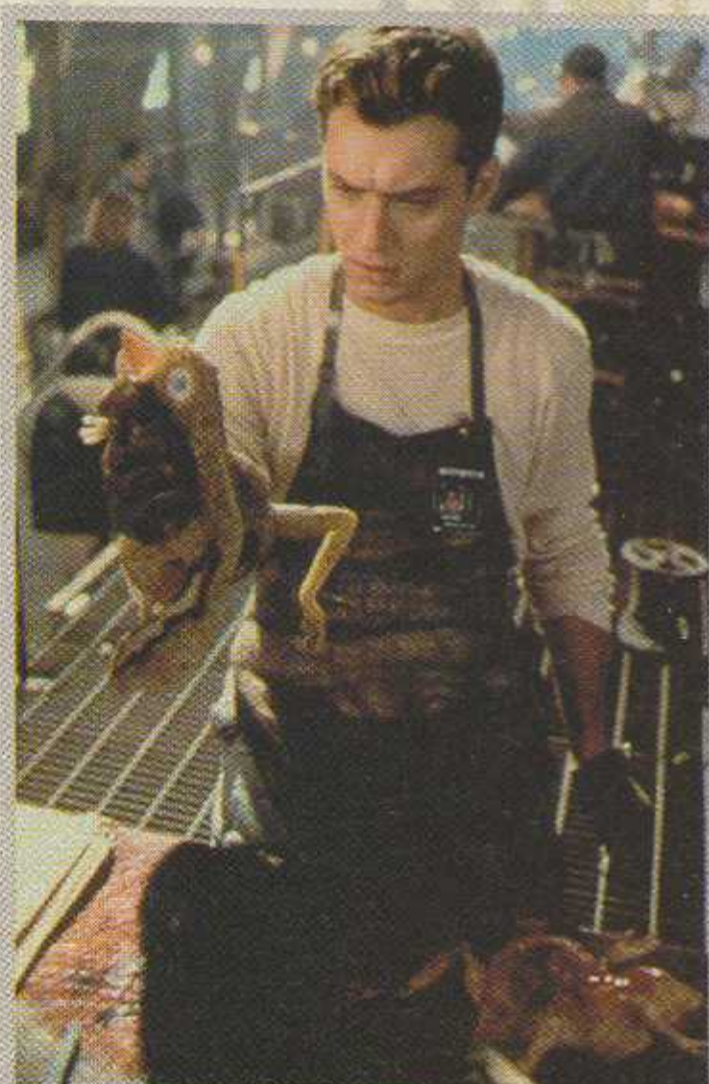
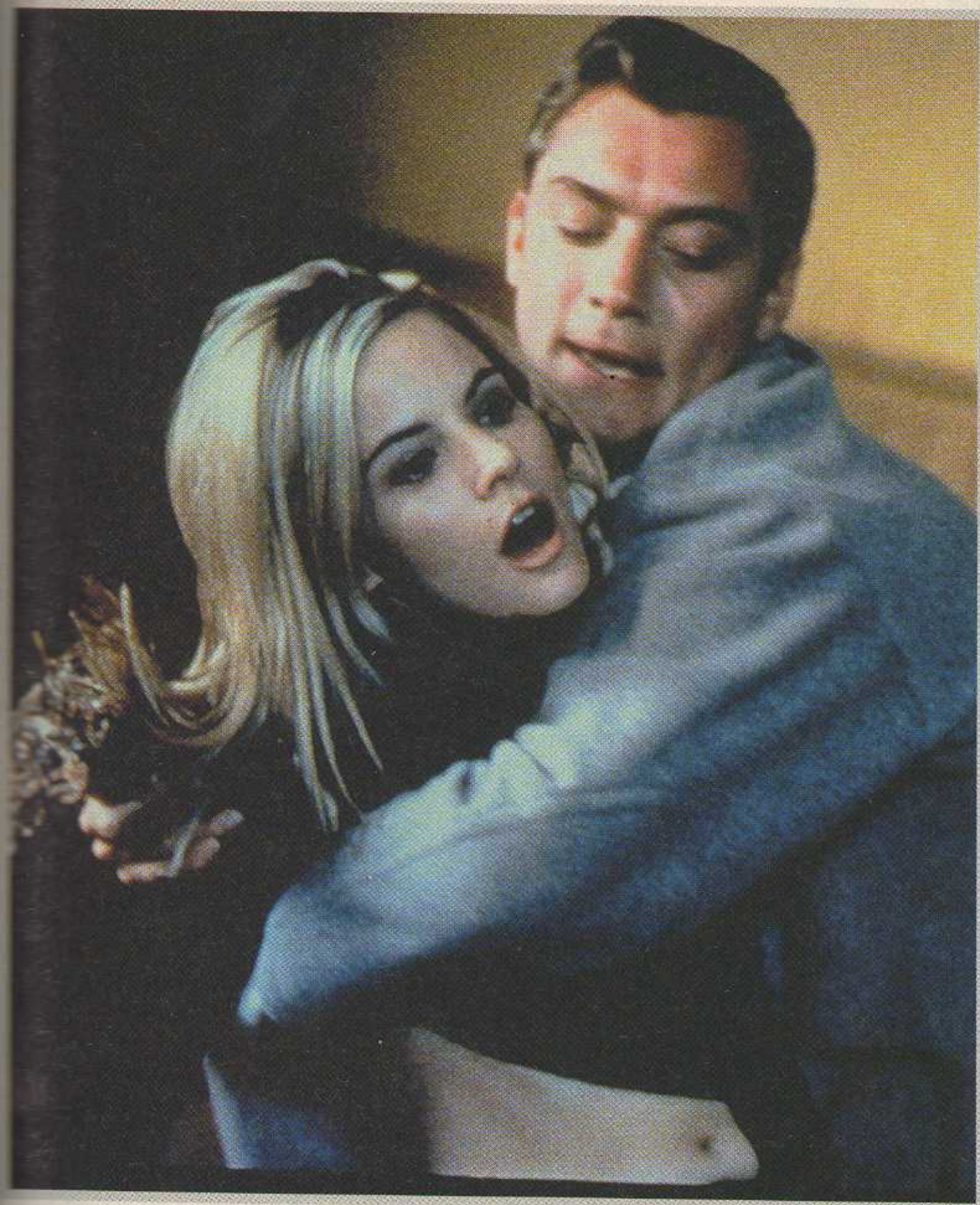
« **eXistenZ** »

Nous sommes dans un avenir proche. Les jeux vidéo ont été supplantés par les jeux virtuels en réseau... Shigeru Miyamoto est à la retraite et a été remplacé, dans le cœur des fans, par Allegra Geller, la « déesse » du jeu, qui vient, après des années de développement, présenter son dernier-né : une tuerie baptisée « *eXistenZ* ».

Atendu comme le Messie par les millions de joueurs, *eXistenZ* repose sur une technologie inédite, qui conjugue informatique et manipulations génétiques. Ainsi, la manette utilisée pour *eXistenZ* se présente comme un énorme joyypad, fabriqué à partir de la

chair de batraciens mutants (copieusement assaisonnée d'ADN) que l'on se plugge dans le dos, cette amusante opération garantissant une immersion complète dans la réalité virtuelle, proposée par *eXistenZ*, et les sensations physiques et psychologiques adéquates.





LES PRINCIPAUX FILMS DE DAVID CRONENBERG

- 1974 : « Frissons »
- 1976 : « Rage »
- 1979 : « Chromosome 3 »
- 1980 : « Scanners »
- 1982 : « Videodrome »
- 1983 : « Dead Zone »
- 1986 : « La Mouche »
- 1988 : « Faux-Semblants »
- 1991 : « Le Festin nu »
- 1993 : « M. Butterfly »
- 1996 : « Crash »
- 1999 : « eXistenZ »

« EXISTENZ » : LE GLOSSAIRE

• **eXistenz** : jeu virtuel à la conception révolutionnaire. Connecté au système nerveux central du joueur, il transporte celui-ci dans une autre réalité et lui permet de vivre des expériences d'une intensité sans égale. Le jeu change à chaque session en s'adaptant à la personnalité du joueur.

• **Méta-chair** : matériau de base de la console du jeu eXistenz.

• **Game Pod en méta-chair** : la console eXistenz du Pod ressemble à un frein. Déclenchée par un poussoir en forme de mamelon, elle provoque, chez le joueur, une onde de choc entraînant une altération du rythme cardiaque. Le Pod est un petit organisme conçu par génie génétique, à partir d'œufs d'amphibiens fécondés et chargés d'ADN synthétique. De nature animale, le Game Pod possède une moelle épinière, des os et des muscles. Il peut tomber malade.

• **Bioport** : prise en méta-chair, implantée dans le dos, juste au-dessus de la ceinture, à laquelle se connecte l'ombicâble. Le jeu est alimenté par le système nerveux, le métabolisme et l'énergie corporelle du joueur.

• **Ombicâble** : cordon en «Y», de quatre mètres de long, ressemblant à un cordon ombilical torsadé, translucide, parcouru de veines rouge et bleue.

• **Pistolet en cartilage (« gristle gun »)** : pistolet fait d'os et de tendons et utilisant des dents humaines en guise de projectiles. Sa forme et son apparence évoquent le corps à moitié décomposé d'un petit mammifère, dont le museau serait le canon et la partie arrière, rigide, la détente. Son principal avantage est d'être indétectable par les portiques de sécurité.

habituels du genre (ou plutôt « méta-genre », encore quelques films pour que cela devienne un genre à part entière) : celles esquissées à la hache dans *Total Recall*, celles de la série *BD Convoi* (un poker d'albums étincelants d'intelligence, mais scandaleusement méconnus, signés Smolderen et Marini parus chez les Humanos), j'en passe et des négligeables... Fidèle à lui-même, Cronenberg nous balance à nouveau en pleine face ses obsessions sur la chair et sa fusion avec plein de choses peu convenables (le tube cathodique de *Videodrome* par exemple). Ici, la prise sur laquelle se brandit le joy-pad vivant (!) d'eXistenz a l'allure d'un anus, qu'il faut stimuler avec un doigt mouillé pour que l'introduction ait correctement lieu ! Certes, on retrouve, dans eXistenz, les (déjà) habituels délires sur les différentes réalités qui s'imbriquent, à l'instar de monstrueuses poupées gigognes. Il n'empêche, le postulat de départ d'eXistenz (rien de moins que le jeu fait corps, la fusion jeu/joueur) s'impose facilement comme un concept aussi tabou que stimulant. D'aucuns regretteront la sobriété du film (peu d'action, beaucoup de dialogues)... Peu importe, eXistenz est bien le film avec lequel on célébrera notre putain de centième numéro de *Player* !

Sortie le 14 avril

« Un plan simple »

Réalisé par Sam Raimi, un de nos réalisateurs préférés (il avait dirigé les trois *Evil Dead* et le western bouseux *Mort ou vif*), *Un plan simple* devrait surprendre les aficionados du metteur en scène. Une fois n'est pas coutume, Raimi met son talent inouï au service d'une histoire réaliste, entièrement fondée sur des personnages crédibles. Le film débute un jour d'hiver, quand trois amis (deux frères, Hank et Jacob, et leur pote Lou) partent à la recherche du chien de Jacob,

qui s'est perdu en poursuivant un renard dans une forêt enneigée... En chemin, ils tombent sur l'épave d'un petit avion.

À l'intérieur de la carlingue, ils trouvent le pilote – mort – et un sac de sport qui renferme... 4 millions de dollars cash ! À partir de ce moment, la vie des trois compères va dramatiquement changer...

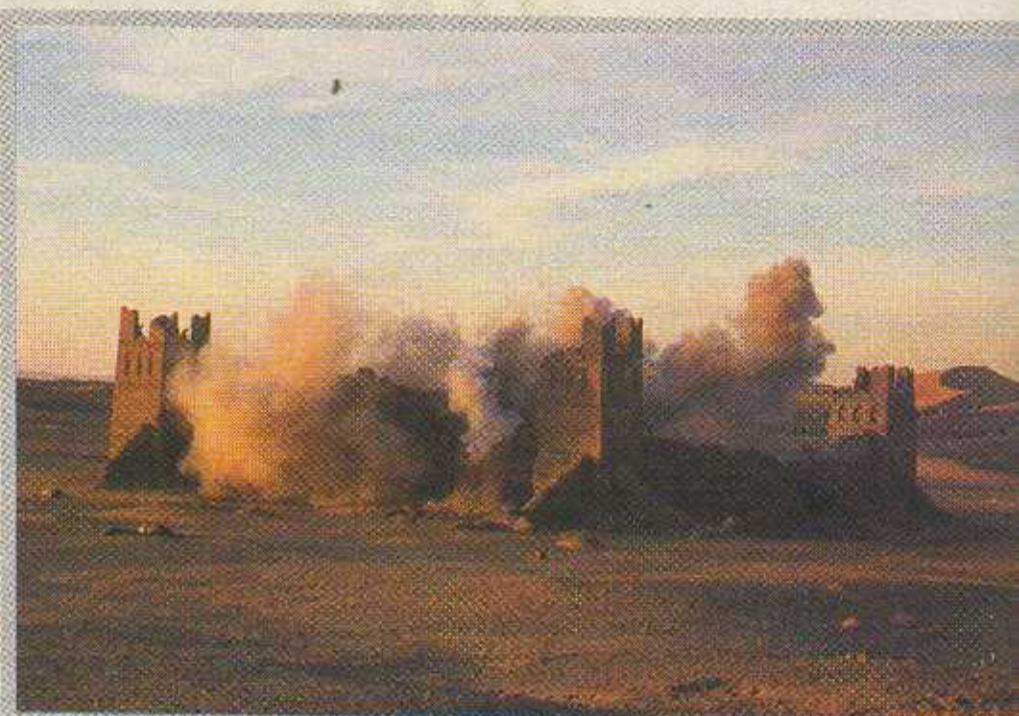
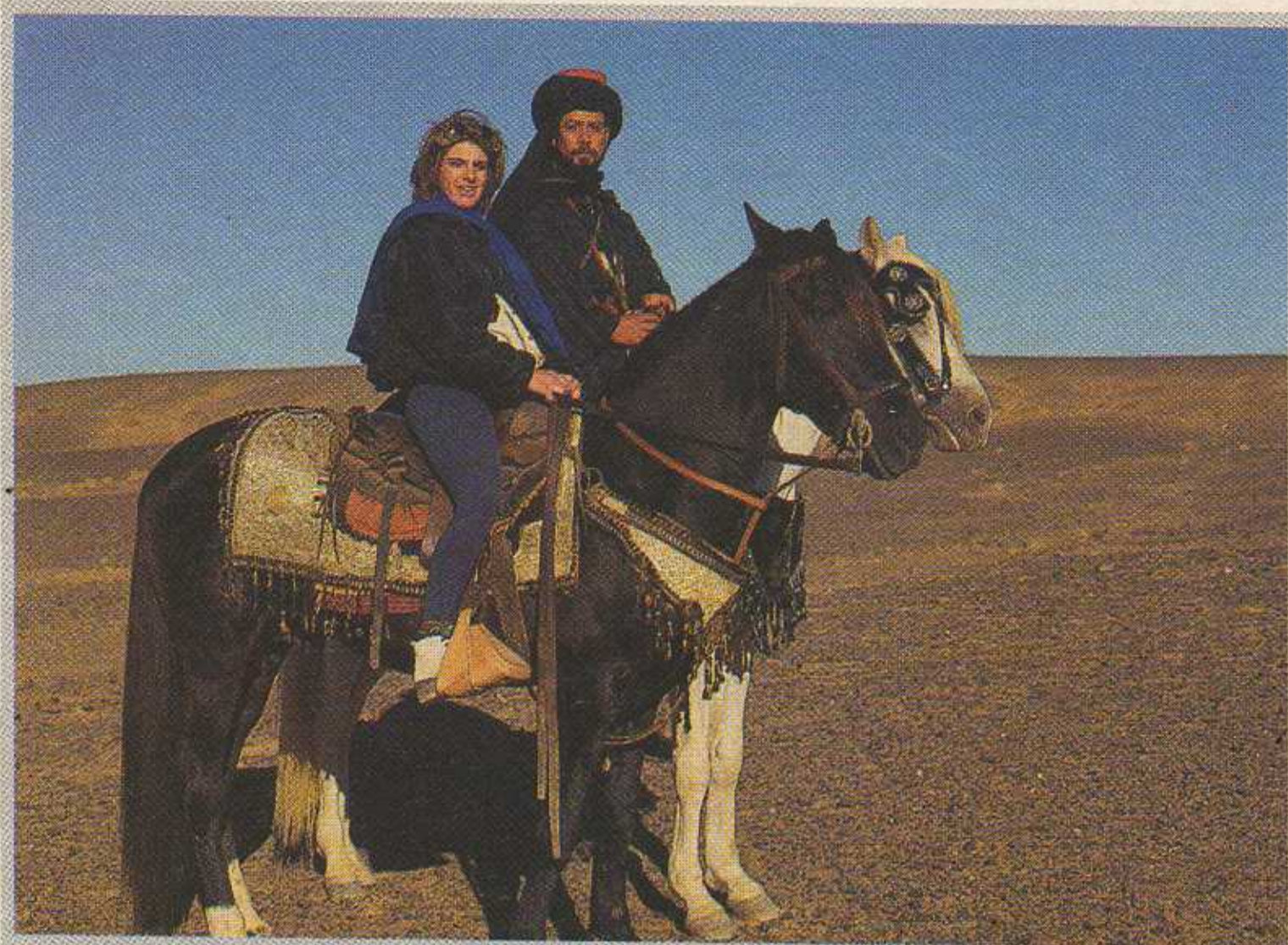
Pas la peine de tergiverser : *Un plan simple* s'impose dès maintenant comme l'un des meilleurs films de l'année ! À partir d'un postulat de départ, a priori hyperclassique, Raimi nous entraîne, finement, insidieusement, dans les profondeurs de l'âme humaine, tout en prenant le temps de dépeindre la tristesse émanant de la vie quotidienne dans l'un des recoins de l'Amérique profonde (et ce SANS misérabilisme !). On ne peut que s'incliner devant

la qualité de l'interprétation : Bridget Fonda est exemplaire dans le rôle d'une femme mariée prête à tout pour s'en sortir ; Bill Paxton (vu dans *Alien*) campe le bongars-de-la-campagne-qui-a-réussi-en-faisant-des-études ; quant à Billy Bob Thornton, il est carrément génial dans le rôle du frangin attardé, émouvant et profondément humain (une performance qui lui a valu d'être nommé aux oscar)... Ne croyez surtout pas que nous parlions d'un mélo : *Un plan simple* est aussi un thriller (implacable), un putain de film parfaitement huilé construit sur une mise en scène discrète, inspirée et ultrapercutante. Bref, *Un plan simple* est un sacré film : une BOMBE !

Sortie le 24 mars

« Légionnaire »

Player One est fier. Oui, *Player One* a l'immense, que dis-je, l'intense privilège de vous présenter le nouveau film-écran de Jean-Claude Van Damme, la brute d'outre-Quévrain, les « muscles de Bruxelles », le kickboxer belge. Récapitulons : dans l'épisode précédent, notre héros percute et comprend qu'il est en route pour une méga-impasse, celle du film d'action US et bourrin, bientôt « direct to video ». Saisi par un étonnant sursaut artistique, notre homme comprend que les meilleurs réalisateurs de films d'action se trouvent à Hongkong. Il fait donc appel (après John Woo, le transfuge de luxe) au non moins célèbre Tsui Hark, le Spielberg de l'ancienne colonie, le visionnaire de pures merveilles comme *The Blade*. Deux films naissent de ce monstrueux accouple-



ment : le burlesque et rigolo *Double Team* et le stupéfiant *Piège à Hongkong*. Las ! Entre deux overdoses de cocaïne et un divorce gore, Van Damme ne peut que constater que le succès commercial n'est plus son dû. Aussi, il décide de s'

TACTICAL ESPIONNAGE ACTION

METAL GEAR

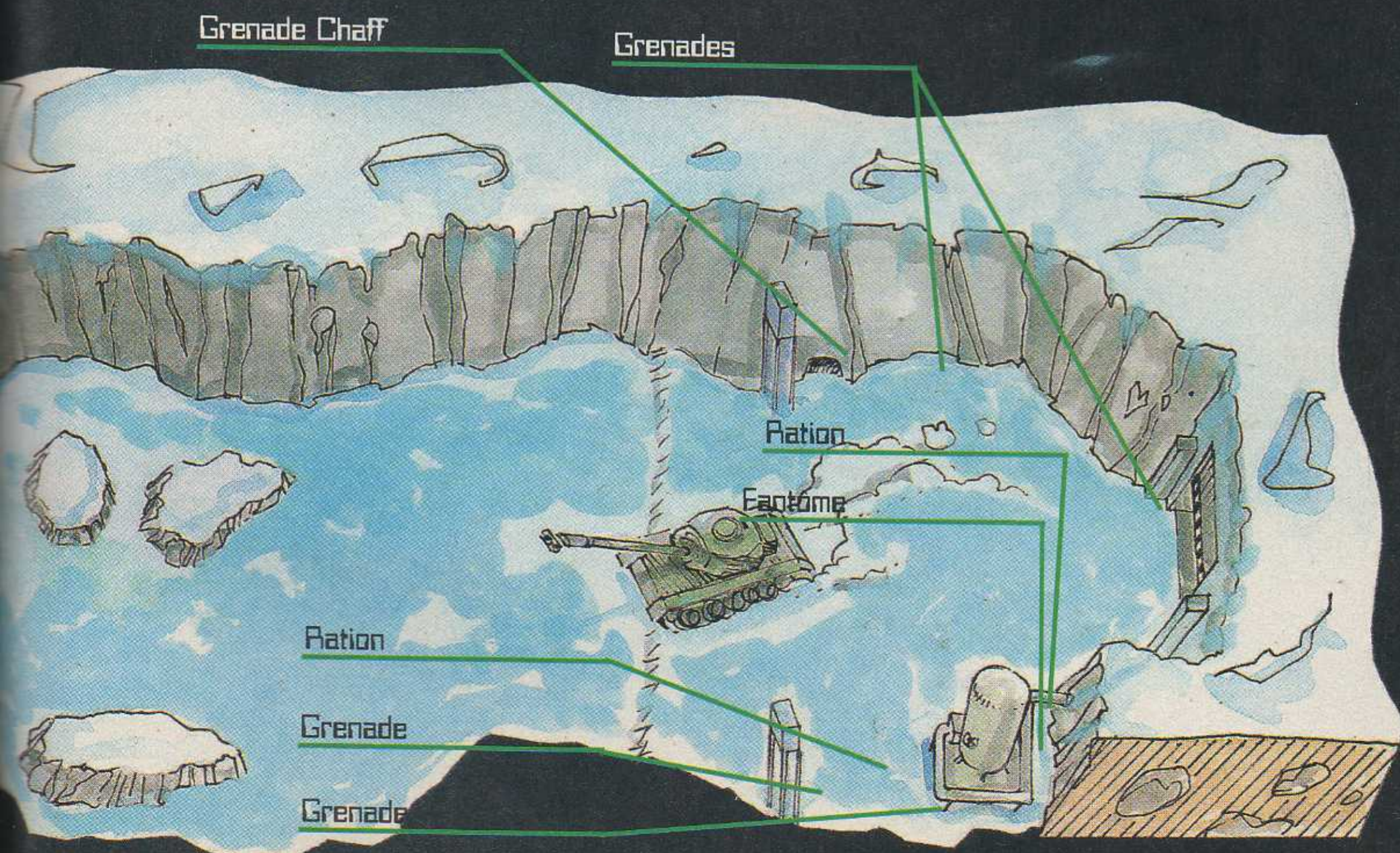
S O L I D



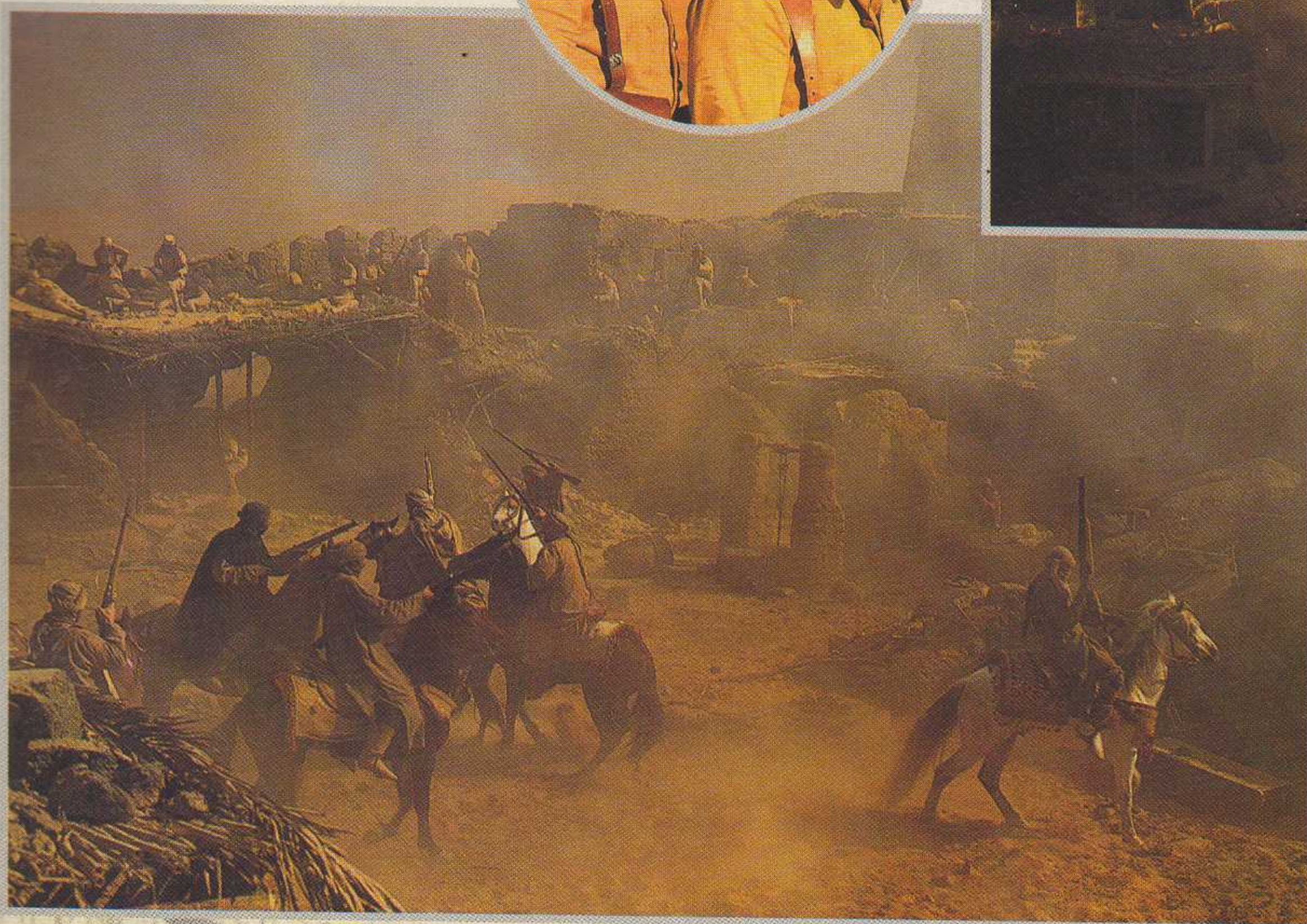
Les plans complets
du plus grand jeu d'espionnage
+ toute l'actualité PlayStation dans

PlayStation Station

Les plans et soluces sur PlayStation
EN KIOSQUE LE 31 MARS



EXCLUSIF
LA CARTE
TOP SECRÈTE
À GRATTER



rabibocheur avec deux comparses d'antan, le réalisateur-scénariste Sheldon Lettich et le producteur-distributeur Samuel Hadida, qui avait sorti ses premiers exploits en France. Il s'ensuit le film qui nous intéresse aujourd'hui, une sorte de remake de *Fort Alamo* dans le désert : *Légionnaire* ! Situé dans les années 20, le film narre les exploits d'un certain Alain Lefevre (Jean-Claude !), boxeur un peu canaille qui, au dernier moment, refuse de cautionner un combat truqué, et qui réduit donc son adversaire en bouillie, au grand dam d'un boss de la pègre locale, qui avait orga-

misé le match. Résultat ? Une fusillade au cours de laquelle le frangin du mafioso se mange une bastos mortelle. Traqué, en sueur, accablé de toutes parts, notre J.-C. n'a qu'un ultime recours : s'engager dans la Légion ! Là, on le transbute au Maroc où les indigènes, menés par l'irréductible Abd El-Krim, saccaquent (modernes Apaches) les forts des envahisseurs français. Jean-Claude, qui survit évidemment à l'épouvantable entraînement des soldats, se retrouve donc au beau milieu d'une atroce guérilla, qui culmine avec l'assaut dudit fort par une horde de Berbères révoltés...

Parallèlement à ces événements, un duo d'assassins venus de Marseille tente d'éliminer notre fier légionnaire... Toute cette violence ne sera pas inutile, notre loup solitaire apprenant le sens des

mots « amitié », « honneur », « patrie » « boudin » et même... « amour » ! Bref, vous comprendrez que l'on ne rigole pas dans *Légionnaire*. Le mois prochain *Player* vous en dira plus long sur l'odyssée d'Alain Lefevre, cette nouvelle épopée du Belge le plus célèbre depuis Eddy Merckx ! À bientôt, donc (on l'a vu, mais on ne vous en dit pas plus, nananère)... Terminons en signalant que le prochain JCVD sera *Universal Soldier 2*. Youpi youpi-yeah, olé !

Sortie le 5 mai

« Beowulf »

Pendant ce temps, Christophe(r) Lambert (acteur-cuisinier (il a investi dans une société de bouffe sous vide) est de nouveau maqué avec Larry Kasanoff, un ancien collaborateur de James Cameron qui avait produit les deux films *Mortal Kombat*. Pas encore vu pour cause d'incompatibilité entre notre bouclage et les séances de presse, *Beowulf* se déroule dans un monde méga-barbare. La civilisation n'existe plus, les primitifs

sont de retour, dans l'obscurité éternelle... Là, un maudit du nom de Beowulf erre, paria parmi les parias, cafruit des amours impies qui unirent une mortelle et le diable Beowulf, qui passe le plus clair de son temps à lutter contre ses pulsions maléfiques, par affrontant l'ultime ennemi de ce monde obscur : Grendel ! Vous l'avez compris : Beowulf relève de l'heroic fantasy ! Les premiers échos sont mitigés, le film semblant plaire aux fans, qui déplorent néanmoins son aspect « brouillon » genre « néo-Xena » ! Pour en savoir plus, rendez-vous dans le prochain *Play* par Crom !

Sortie le 28 avril



VIBREZ



REPLAY

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

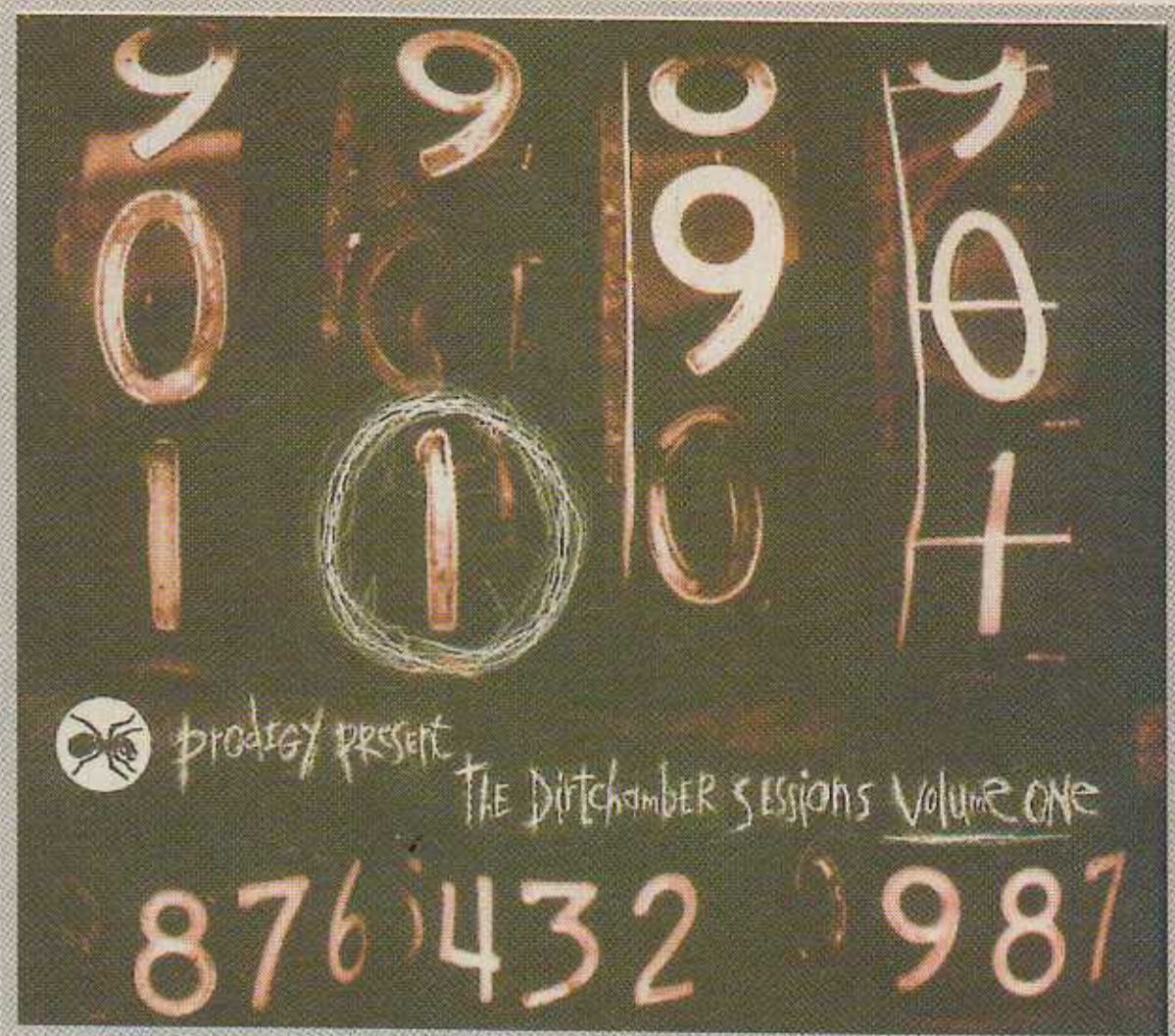
*Diffusion : samedi 13h00,
lundi 23h30 et mercredi 14h00 et 21h30*

La réalité télévirtuelle !

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

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE





The Cranberries: « Promises »

Rappelons que Dolores, la harpie hurlante des Irlandais de Cranberries, s'est distinguée par des prises de position anti-avortement, antipédé et propeine de mort, qui feraient passer Christine Boutin pour une dangereuse anarchiste. Cela étant dit, il est impossible de juger calmement ce nouveau single (garanti/certifié « tube » par tous les abrutis en charge). À l'abri dans notre bunker de *Player*, on tient simplement à signaler que, même si ce disque n'est pas trop mal foutu dans le genre ritoumelle-rock-avec-femme-qui-crie-sa-colère, cette

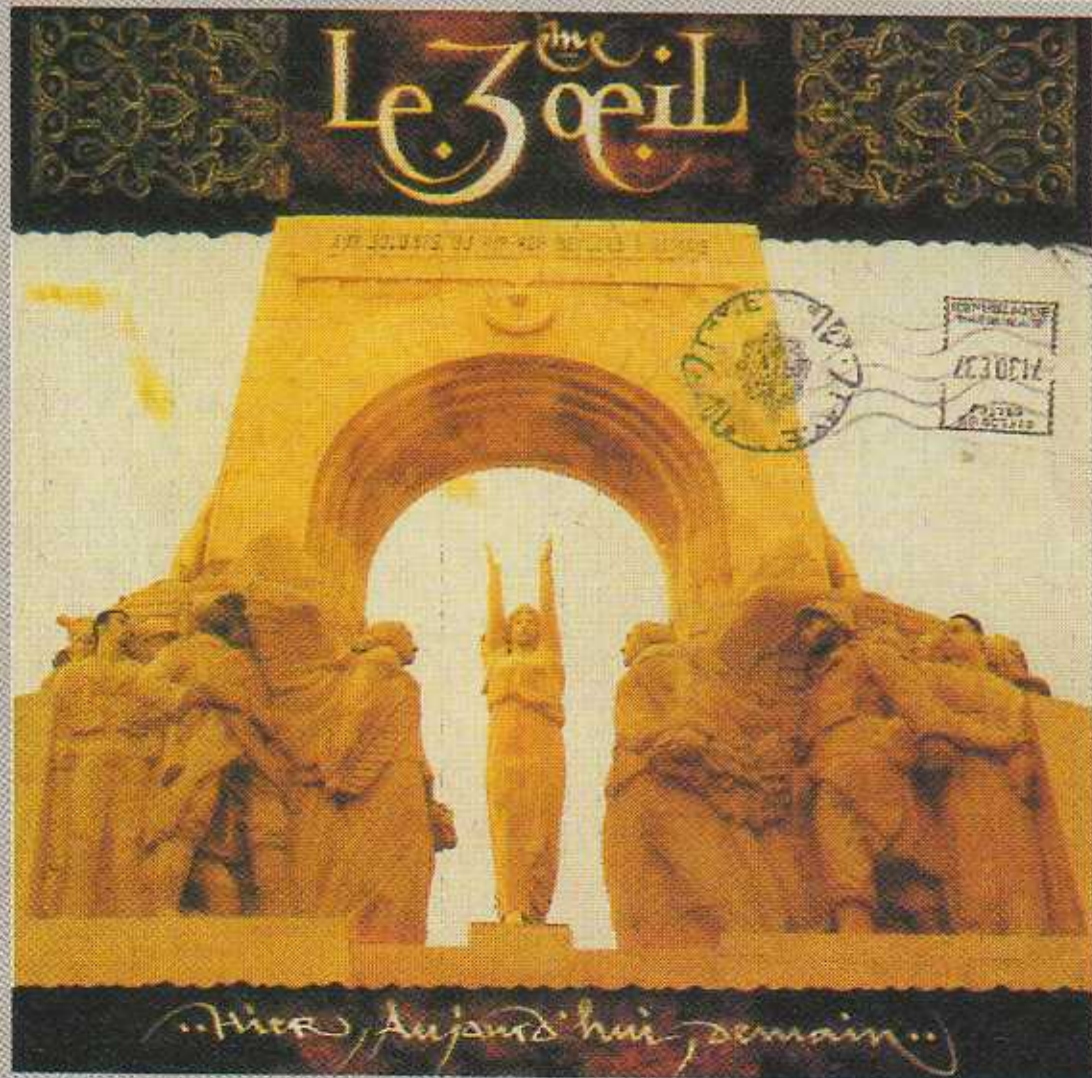


THE CRANBERRIES : PROMISES

intégriste de Dolores est aussi stimulante qu'un étron de Bruno Mégret. Conclusion ? Vade retro Satanas ! (Island/PolyGram)

Le 3^e Œil : « Hier, aujourd'hui, demain »

Collectif rap marseillais apparu dans le sillage d'IAM, le 3^e Œil propose un rap qui n'étonnera pas ceux d'entre nous un tantinet familier avec le hip-hop de la planète Mars. Certes, on y retrouve les thèmes habituels (la cité, l'exclusion, la violence, etc.) et le flow n'est pas toujours (rarement, heureusement) à la hauteur. Malgré



ces petits défauts, force est de constater que les dix-neuf titres de cet album ont le mérite d'être cohérents, les samples et textes étant, dans l'ensemble, à la fois cool et percutants. Résultat ? Un disque juvénile à soutenir, et donc recommandé ! (Columbia/Sony)

Freeman : « L'Palais de Justice »

Après Akhenaton, Imhotep et Shurik'n, un autre membre d'IAM s'attaque à un album solo où l'on retrouve – prévisible ! – pas mal de noms connus, comme quelques-uns de ses collègues d'IAM, mais aussi d'autres larrons, comme le Parisien Oxmo Puccino. L'album ne surprendra pas tout individu un peu familier des productions IAM, l'ensemble étant plaisant, efficace, bien fait, sans pour autant briller

d'une once d'originalité. Au final, un CD idéal pour ronger son frein en attendant le prochain IAM. (Delabel/Virgin)

Prodigy present « The Ditch Chamber Sessions Volume One »

Réalisé par la tête pensante du groupe punko-techno Prodigy, Liam Howlett, cet album de mix est une sorte de plongée dans la discothèque du gars, qui s'amuse comme un savant fou à mixer tout et n'importe quoi, en passant évi-

demment l'ensemble à la moulinette destroy qui fait le succès de Prodigy. Au programme, de la techno, du rap, du rock, du punk, l'ensemble étant toujours soutenu par un beat à faire vaciller Tokyo, sans pour autant atteindre le nirvana d'efficacité que constituaient les moins ambitieux *F.A.C.T. II* de Carl Cox, ou n'importe quel album de Cut Killer. Mention spéciale quand même à l'éreintage du New York des Sex Pistols, littéralement passé à la gégène. Bilan : pas mal mais décevant. (Delabel/Virgin)

DISQUE DU MOIS

Underworld : « Beaucoup Fish »

Révélés au grand public par la BO du film « Trainspotting », les Anglais techno d'Underworld livrent, après trois ans d'attente, ce nouvel album où l'on retrouve une sorte de bilan des principaux courants de la musique électronique. Terrifiant de maîtrise et bandant d'inspiration « Beaucoup Fish » enquille morceaux planants, incursions dans une musique alien et – of course – overkills dansants tous BPM dehors. Conclusion ? Peut-être le disque idéal pour attaquer le nouveau millénaire. « Player One » et les disques V2 vous proposent de gagner 30 albums de Underworld en téléphonant au 08 36 68 77 33.



Commandez les anciens numéros

64-Player



64 player 1
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 4
Les plans complets de Banjo et Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64.
Exclusif : les calques magiques à placer sur vos plans !

Player Station

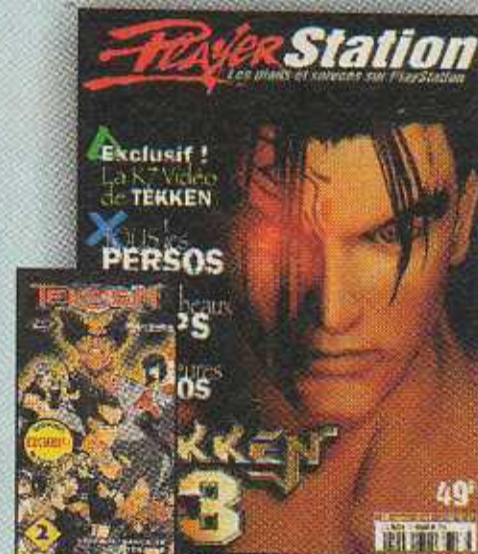
Les plans et soluces sur PlayStation



Player Station 1
juillet / août 98
Les plans complets Resident Evil 2 + tous les trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.
Cadeau : la demo 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 Play 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 5
février / mars 99
Spécial Tomb Raider III
La soluce complète + toute l'actualité PlayStation.
Cadeau : Le poster de Lara Croft grandeur nature



Player Station Hors-série
Spécial Spyro le Dragon
Les plans complets
Cadeau : la demo jouable



Player d'Or 97
Le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine : les plus grands hits sur consoles et sur PC.
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions Player d'Or diffusées sur...



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
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.

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 69.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi :

MAGAZINES

- Player Station 1
- Player Station 2
- 64 P. 1
- 64 P. 2
- 64 P. 3
- Player Station 4
- Player Station 5
- HS n° 7
- HS n° 8
- 197

Prix/exemplaire	Qté	Total
56 F (49 F + 7F)	<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 + 7F)	<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 :

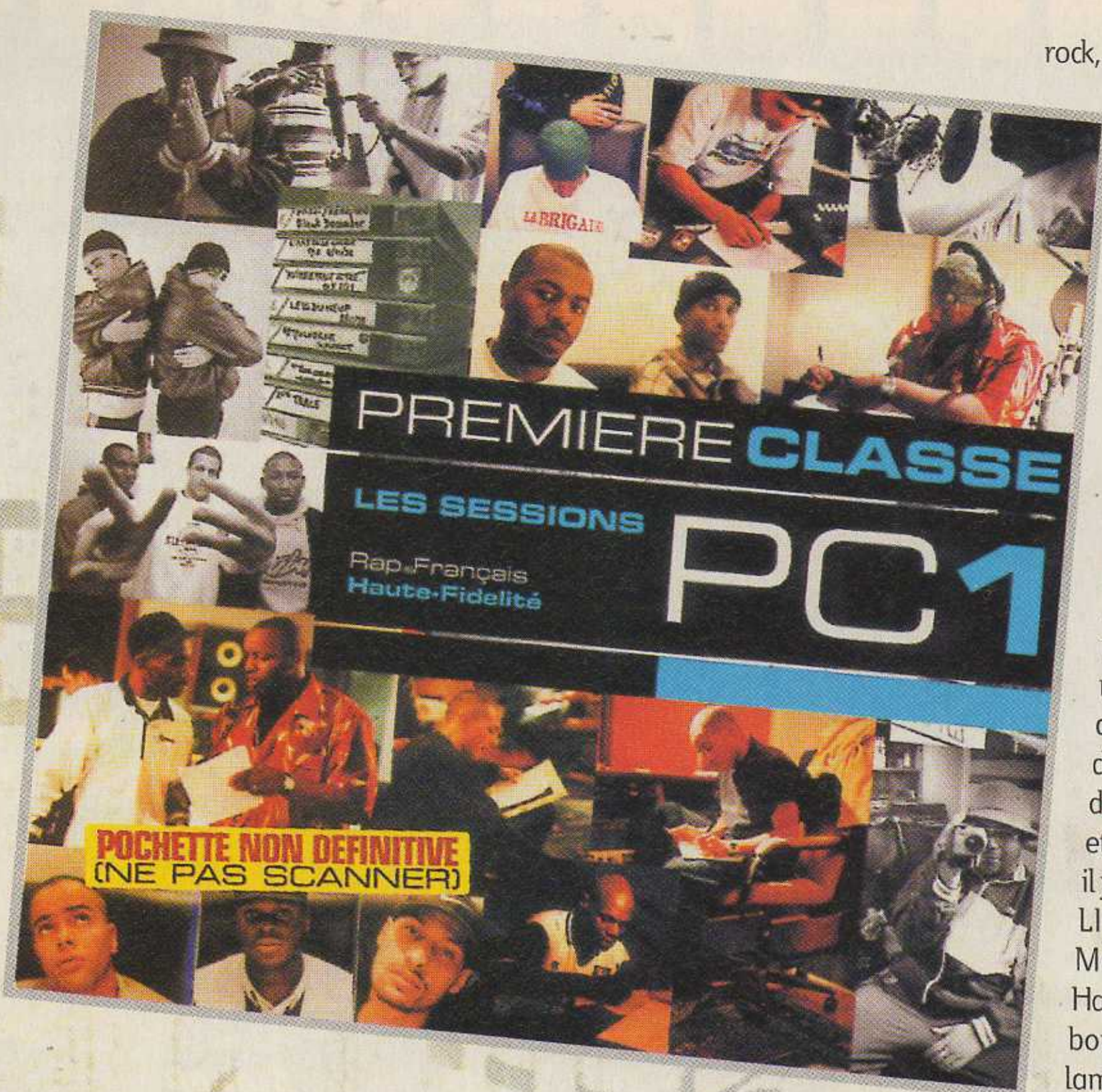
Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs



Blur: «13»

Il est bien loin le temps où Blur, véritable groupe rock 100% british, dédénait l'hystérie chez les minettes pré-pubères en balançant des « tubes » comme *Girls and Boys* ou *In the Country*. Depuis environ trois ans, Damon et ses trois acolytes ont opéré une volte-face exemplaire, refusant quasiment tout compromis au « commercialisme ». Ils étaient partis enregistrer en Islande un album austère, bruyant et à la limite de l'expérimental, intitulé sobrement *Blur*. Le nouvel album du groupe, *13*, est du même tonneau. Passons sur l'aimable ritournelle (*Tender*), qui ouvre le disque, sorte d'hymne pop enregistré avec une chorale gospel (!). Les autres morceaux oscillent entre le rock destroy, limite cacophonie, les mélodies trafiquées avec quelques grigris technos, l'ensemble se distinguant par une inspiration, une rigueur et une maîtrise redoutables. Bref, malgré leurs allures de pop stars britanniques (morgue, grosse tête, etc.), les types de Blur signent le meilleur album de pop anglaise depuis le dernier... Robbie Williams. Pendant ce temps-là, les bœufs d'Oasis ingurgitent des hectolitres de lager, disséquant, dans leurs rares moments de lucidité, les vieux plans des Beatles, qu'ils ne manqueront pas de nous refourguer un de ces quatre, ce au grand plaisir d'une cohorte de rockers cacochymes.

(EMI)



Compilation: «Première Classe PC1»

Le rap français se porte bien, merci pour lui. Parrainée par le Secteur A, le collectif de Sarcelles d'où sort Ministère A.M.E.R. (Stomy, Passi, Gynéco, Arsenik, etc.), cette compil rassemble des rappers venus évidemment de Sarcelles (Arsenik), Paris (Oxmo Puccino) et Marseille (l'incontournable Akhenaton), ainsi qu'une quinzaine de nouveaux venus (ou presque) qui n'ont pas encore réussi à sortir du milieu. Le disque se distingue par la virulence de ses textes qui traitent — on allait dire comme d'hab — de la vie dans les cités (les méchants flics, etc), sans un milligramme d'originalité. Il n'empêche, « PC1 » a le mérite d'être compact, trapu

et fort bien réalisé. Résultat ? Une BONNE compilation, à cent lieues des épouvantables niaiseries du rap varié-toche d'Alliance Ethnik ou des lénifiants Manau. À soutenir, donc.

(Delabel/Virgin)

Stereophonics «Performances and Cocktails»

Surgis des landes du pays de Galles, les trois Stereophonics n'ont qu'une ambition : faire du bruit, boire de la bière et devenir célèbres (donc plein de thunes et de gonzesses). Nous parlons, en somme, d'un authentique groupe de

rock, bourrin au diable, qui menace de déboiler, toutes guitares dehors, pour entraîner les masses dans un pogo bien destructeur. Comprenons-nous bien : ces gens n'inventent rien, ils perpétuent juste une tradition saine et salubre. Pour rockers esseulés.

(V2)

Motorhead: «Everything Louder than Everybody Else»

Arrivé le jour du boudage, cet énième album du gang mené par le monstrueux quinquagénaire Lemmy constitue, sans aucun doute, la pire chose qui soit arrivée à l'humanité depuis la Seconde Guerre mondiale et *Doom*. Enregistré en Allemagne, il y a quelques mois, ce double album LIVE restitue l'assaut panzer de Motorhead sur la bonne ville de Hambourg. Là, des milliers de Teutons bourrés de bière sont littéralement laminés par l'assaut sonore du groupe qui exécute, impitoyable, de monstrueuses versions de ses hymnes primaires comme *Iron Fist*, *Stay Clean*, *No Class*, *Ace of Spades* ou *Overkill*. Le résultat est évidemment atomique, Motorhead étant (une fois n'est pas coutume !) en grande forme. À titre de comparaison, signalons que ce disque est PIRE que *No Sleep 'Til Hammersmith*, le premier disque en public de la horde ! À côté de cet authentique massacre sonore, les braves bougres de Metallica passent pour ce qu'ils sont : des rock stars coquettes et efféminées ! Terrible !

(SPV/Media 7)





ABONNE-TOI À **Player One**
ET REÇOIS LE JEU

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID



6 N° + LE JEU METAL GEAR SOLID :
436 F AU LIEU DE 591 F

3 N° + LE JEU METAL GEAR SOLID :
359 F AU LIEU DE 495 F*

(frais de port et d'emballage inclus)

L'AUTRE OFFRE : 11 N° : 249 F AU LIEU DE 352 F
SOIT 22,60 F LE NUMÉRO AU LIEU DE 32 F



PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. «Metal Gear» est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997-1997 Konami. Tous droits réservés.

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 « Metal Gear Solid » sur PlayStation* : **436 F**
- 3 numéros + le jeu « Metal Gear Solid » sur PlayStation* : **359 F**

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- 11 numéros : 249 F

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

Joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire *

* des parents pour les mineurs

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :
 Date de naissance :

* 6 n° de Player One à 32 F + le jeu «Metal Gear Solid» sur PlayStation 399 F = 3 n° de Player One + le jeu «Metal Gear Solid» sur PlayStation 399 F
 * Réception 4 semaines après le magazine.
 P006 / Metal Gear

« Star Wars: Boba Fett Enemy of the Empire » n° 1

de John Wagner (scénario) et Ian Gibson (dessins)

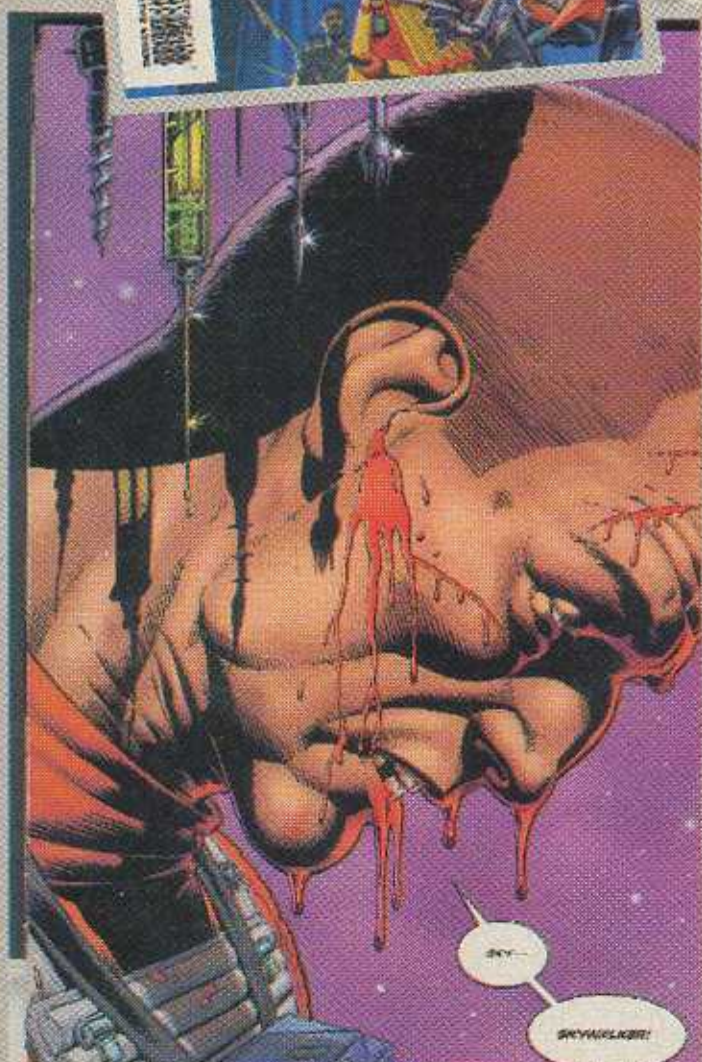
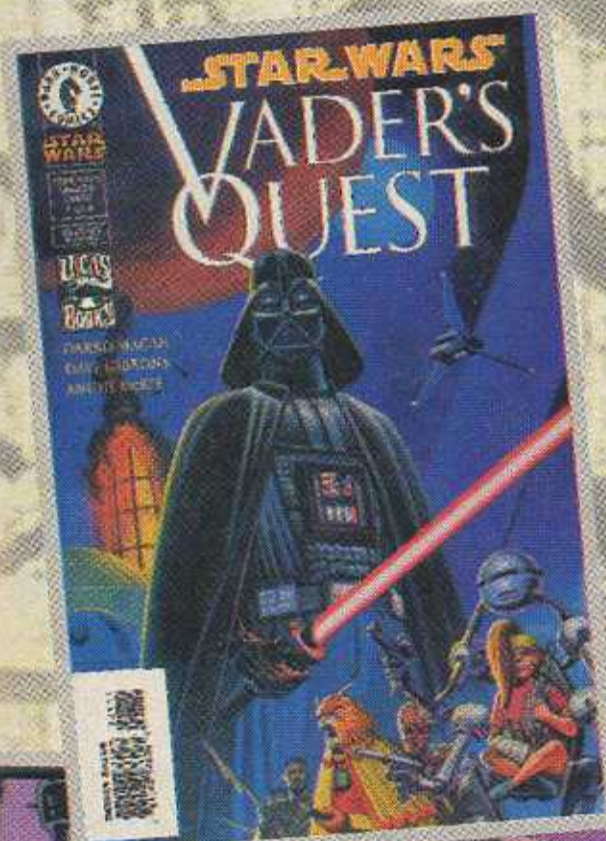
La sortie du prochain film étant désormais imminente (le 21 mai aux États-Unis), les nouveaux comics se succèdent désormais à un rythme mensuel. *Boba Fett* a la particularité d'avoir été réalisé par deux vieux routiers de la BD anglaise, qui avaient fait leurs premières armes dans *2000 AD* l'hebdomadaire où naquit Judge Dredd. Très nerveux, parfois grossier, le style de Gibson n'en est pas moins hyperefficace. Quant à Wagner, cette énième déclinaison de la saga relève, pour lui, de la simple promenade militaire : le Space Opera, il connaît ! Le scénario s'intéresse, bien sûr, à Boba Fett, chasseur de primes casqué et bien connu. Il est chargé par Vader de neutraliser un officier de l'Empire, qui est en fuite avec une malle contenant quelque chose (pas



« Batman: No Man's Land »

de Bob Gale (scénario) et Alex Maleev & Wayne Faucher (dessins)

Ça barde à Gotham, qui a été ravagée par un tremblement de terre et placée sous un statut exceptionnel par le gouvernement américain. La ville a été livrée aux gangs et l'armée ceinture ce ramassis de truands et de superméchants. Livrés à eux-mêmes, les rares habitants sont désormais « gouvernés » par les gangs qui se partagent la métropole. Seul espoir de retrouver la loi et l'ordre, le vaillant commissaire Gordon, qui constate avec mépris que ce couard de Batman a disparu ! Il n'en est bien évidemment rien, ha, ha, ha ! Illustré de main de maître, ce numéro de *Batman* constitue une indéniable bonne surprise, le scénario réussissant (miracle !) à : 1) nous tenir en haleine ; 2) nous étonner. À noter que la couverture est ornée par un chouette hologramme, évidemment impossible à reproduire dans ces pages... DC Comics



encore dévoilé !) de vital pour le méchant Jedi. O.K., il n'y a pas de quoi casser des briques, mais ce Boba Fett est suffisamment bien foutu pour faire passer un bon moment à tout fan de Space Opera. Dark Horse/Lucas Books

« Star Wars: Vader's Quest » n° 1

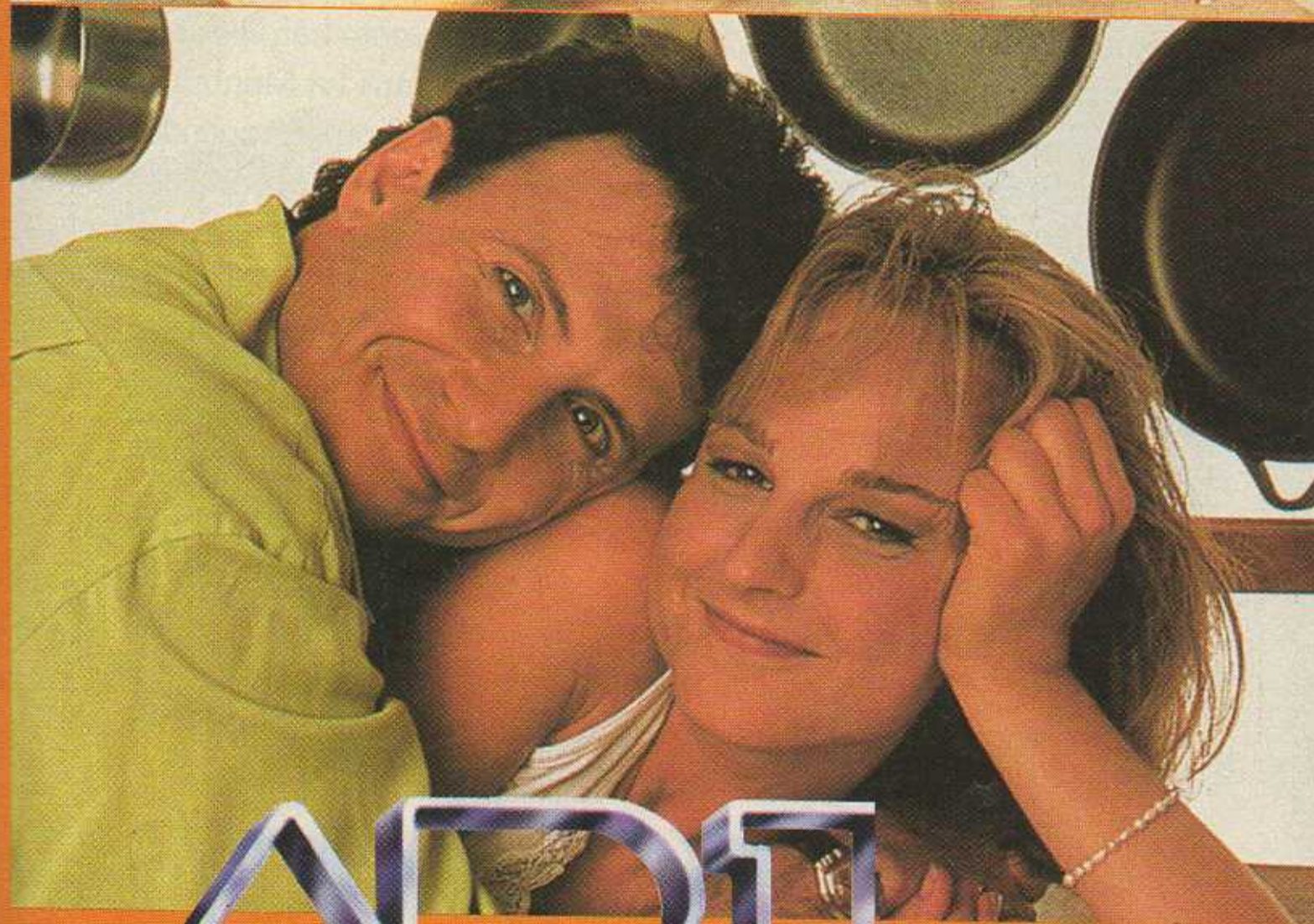
de Darko Macan (scénario) et Dave Gibbons & Angus McKie (dessins)

On n'en dira pas autant de cet autre comics, qui bénéficie pourtant du graphisme de deux grands noms de la SF anglaise, à savoir Dave Gibbons (l'artiste des *Gardiens* et de *Martha Washington*) et l'illustrateur Angus McKie, ici rameuté pour les couleurs. Les deux larrons cachetonnent, Gibbons se bomant à faire le minimum syndical. Consternant de vacuité, le scénario raconte la millième embrouille de Vader et Skywalker : bâillements garantis ! Tout cela nous amène à nous demander, une fois de plus, comment George Lucas, qui protège *Star Wars* avec autant de virulence que Davy Crockett Alamo, peut autoriser des comics aussi nuls. Le mystère reste entier ! Dark Horse/Lucas Books



**LES MEILLEURES SÉRIES
SONT SUR LA CHAÎNE**

AB1



AB1

LES SÉRIES QUI ONT LA PÊCHE

BSat 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

CEOPOLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

CABLE 0800 25 8000
appel gratuit

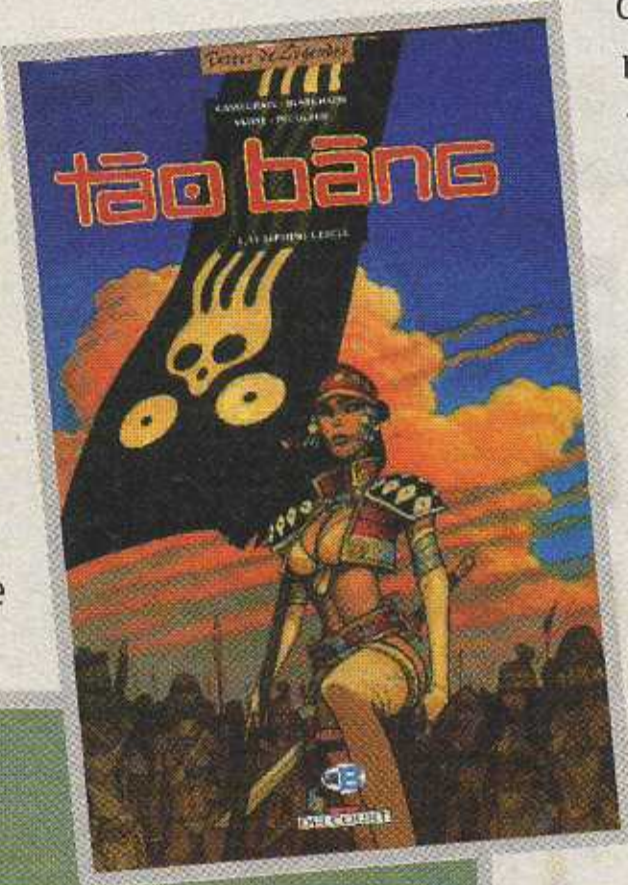
NC 0 801 10 10 10
n° azur prix d'appel local

France Telecom Cable 08 36 67 60 60
1,49F la minute

SUDCABLE 0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

quins parus sous la bannière Série B bénéficient des qualités de la bonne vieille BD à la française (graphismes ultraléchés, papier de qualité, tout cela est beau et fait plaisir à voir !), tout en étant aussi efficaces qu'un bon vieux comics des fifties. Une fois n'est pas coutume, l'histoire (un sombre récit de flibustiers situé dans un univers de fantasy réjouissant) tiendra éveillé le plus blasé des fans du genre et — mieux ! — réussira même à le faire bramer d'enthousiasme. Cela dit, le principal atout de

« Tao Bang » tome 1: « le 7 Cercle »
de Cassegrain & Blanchard (dessins) et Vatine & Pecqueur (scénario)
Publié dans la collection Série B, initiée par Olivier « Aqua Blue » Vatine et son acolyte de *Star Wars* Fred Blanchard, *Tao Bang* constitue un nouvel exemple de BD française empreinte de saines influences américaines. Histoire d'être clair, il suffit d'expliquer que les bou-



RAPIDE ET DISCRET
CEST UN PARFAIT PE
TIT MOUCHARD ILS
FIT DÔTER CELIENÀ
SON RETOUR DEMIS
SION POUR QUILFAS
SE SON RAPPORT !



POUR L'AMOUR
D'ASTORETH, FAIS DONC
TAIRE CE MOULIN À
PAROLES !



COT ?

UNE DOUZAINÉ
D'ENTRE EUX SONT EN
MESURE DE COMMEN-
CER LES RECHERCHES
IMMÉDIATEMENT !

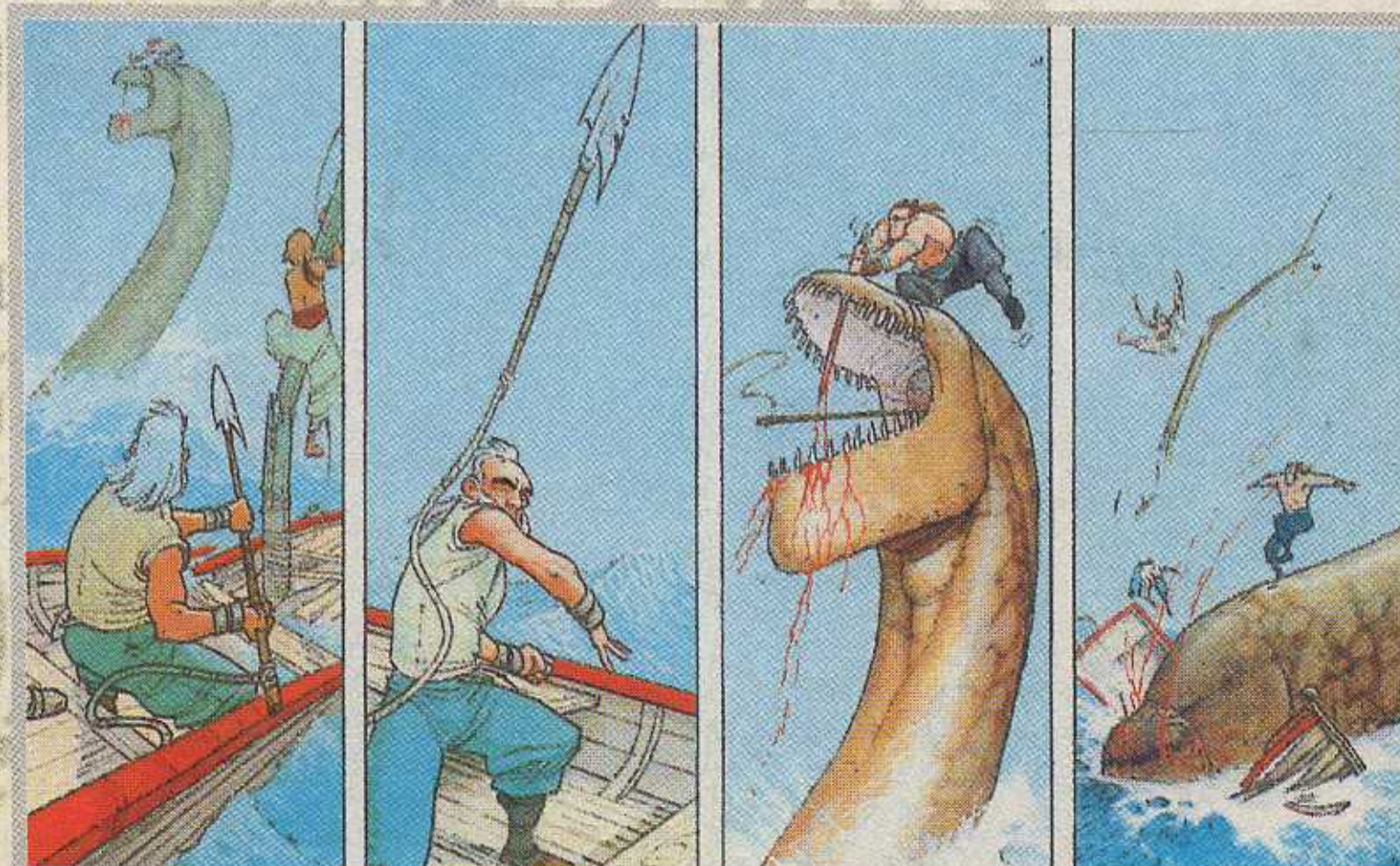
cette odysée fantastico-maritime est bel et bien la qualité exceptionnelle des dessins de Cassegrain et Blanchard, qui confinent parfois au magnifique. Inspirées, brillamment réalisées, les planches de Tao Bang font littéralement plaisir à voir. De la belle ouvrage qui met un peu de baume dans nos cœurs de vétérans de mille guerres fantastiques... Un album hyperrecommandé !
Éditions Delcourt



« Tess Wood & Campbell » tome 6: « Vortex »

de Stan & Vince (scénario et dessins)
Excellente série de science-fiction, *Tess Wood & Campbell* rend hommage aux incroyables comics des années 50, dans lesquels d'intrépides héros traversaient l'espace-temps pour mettre une branlée à toute une ménagerie d'extraterrestres ou à des tribus de pithécantropes assoiffés de sang, ceux-ci accompagnés de splendides pin-up comme on n'en fait plus. Dans ce sixième opus, nos deux héros, la belle Tess et le musculeux Campbell, atterrissent dans une réalité parallèle, où des vagues spatio-temporelles foutent un souk pas possible, altérant de manière quasi imperceptible le quotidien. Peu à peu, alors qu'un savant aussi fou qu'obsédé

met en branle de terribles expériences de télétransportation (résultat : douze mecs démembrés), Tess Wood doit faire face, seule (Campbell a disparu dans le continuum), à une multiplication radicale des réalités alternatives. Notre émouvante héroïne se retrouve tout à coup dans un Manhattan livré à d'effrayants hommes néandertaliens anthropophages ! Kidnappée par un des monstres, la belle est obligée de participer (contre son gré !) à un remake de *King Kong*. Bref, tout va mal dans l'espace-temps !
Comme d'habitude, Stan et Vince se déchaînent comme des bêtes, prenant visiblement un pied d'acier à retrouver la fougue insensée des comics d'antan. C'est bon, bien fait, et ça fait du bien !
Cool, cool, cool !
Éditions Delcourt

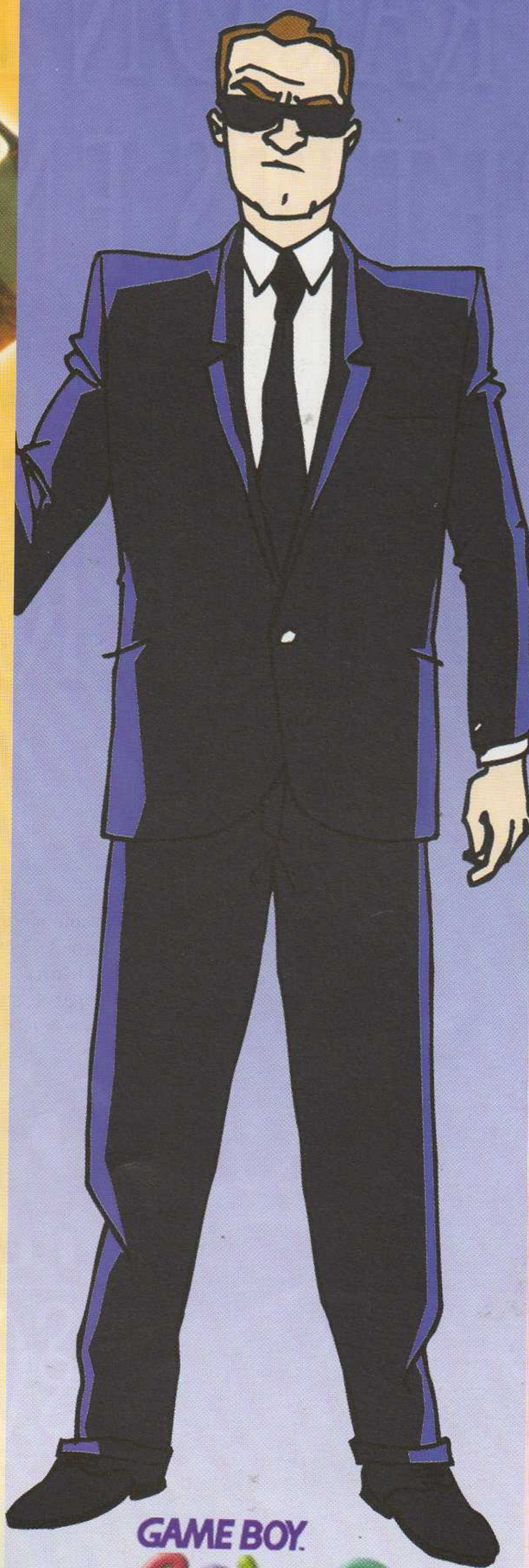


THE GAME

THE BOY

THE COLOR

MAINTENANT, A TOI DE JOUER!!!



GAME BOY.
COLOR



ACTIVISION.



©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, GEX and the GEX character are trademarks of Crystal Dynamics. ©1998 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. ©1998 Crave Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Activision and PITFALL! are registered trademarks and Beyond The Jungle is a trademark of Activision, Inc. ©1998 Activision, Inc. All Rights Reserved. ©1998 Columbia Pictures Industries, Inc. & Adelaide Productions, Inc. Men in Black is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. Published and Distributed by Interplay Productions under license from Crave Entertainment, Inc. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

DANS 50 ANS,
VOUS RACONTEREZ
À VOS PETITS ENFANTS
LE JOUR OÙ VOUS AVEZ
DÉCOUVERT RAZIEL.

LA QUÊTE DE RAZIEL,
LA PLUS GRANDE ÉPOPÉE LYRIQUE
DEPUIS L'ODYSSÉE D'ULYSSE
ET LA LÉGENDE DU ROI ARTHUR.

BIENTÔT DISPONIBLE

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
www.eidos-france.fr



EIDOS
INTERACTIV