Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

# Player one

WWW.PLAYERONE.NET

**BONUS**
Poster géant
+
Supplément
Trucs & Astuces

# SYPHON FILTER

## Metal Gear Solid à la ramasse ?

## MUSIQUE
### Un nouveau style de jeu
- Parappa the Rappe
- Um Jammer Lammy
- Beat Mania
- Dance Dance Revolution
- Bust-A-Move 1 et 2
- Pop'n Music
- Music

## DOSSIER SPORT
### le best of des simulations à venir
- Fifa 2000
- ISS Pro Evolution
- UEFA Strike
- Beach Volley World Tou
- Prince Naseem Boxing
- Knockout Kings 2000
- Ready 2 Rumble Boxing
- Skate & Destroy
- Tony Hawke Skateboarding
- No Fear Downhil

## BRÛLANT
## TOUS LES HITS DE L'ÉTÉ
Silent Hill (PS), V-Rally 2 (PS),
Quake 2 (N64), Star Wars Racer (N64)...

ISSN 1153-8458 - 250 BEF - 10FS - 1 100 PTE-CONT - 59 MAD - 39 FFR - 7,5 €

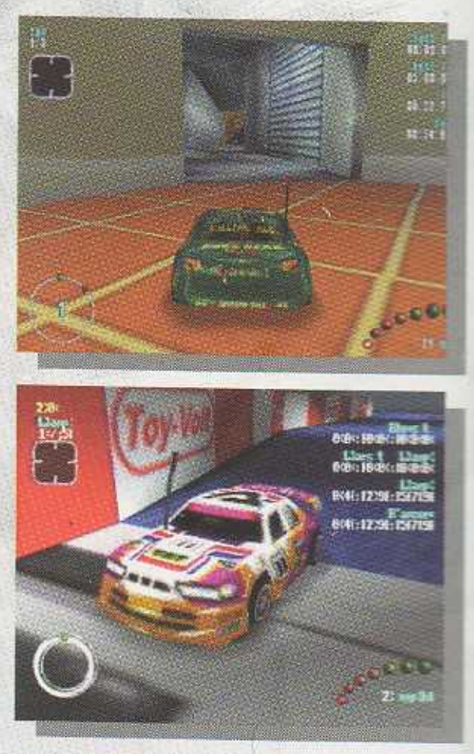
M 4413 - 99 - 35,00 F - RD

99

Juillet/août 99

35F

# RE-VOLT™



REVOLT
LIBÉRÉ
DÈS SEPTEMBRE 99

RECOMMANDÉ PAR

INTERNET GRATUIT

Trucs et Astuces
au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

www.acclaim.net

*2,23 Fr/mn

RE-VOLT™ & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co., Ltd. " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

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

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS (pvalls@player.tm.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Benjamin JANSSENS (bjanssens@player.tm.fr)
Assistante de rédaction : Mahalia GARRAUD (mgarraud@player.tm.fr)
Secrétaire de rédaction : Françoise GUILAVOGUI
Rédacteurs : Yassine ABOUDIHAJ (MacYas), François DANIEL (Wonder), Patrick GIORDANO (Matt), Kamui, Guillaume LASSALLE (El Didou), Christophe POTTIER (Wolfen), Féthi MAAYOUFI, Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Carlos SOARES, François JACQUES (correspondant au Japon)
Traducteur : Reyda SEDDIKI
Ont participé à ce numéro : Laurence ABRAULT, Salima TALHA

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, VOTO, Laurent CYSSAU
Infographiste : Lionel FAVERIE

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

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

Service en ligne
Responsable : Lionel KAPLAN
Journaliste : Christophe MOLIGNIER

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

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B 341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Karine MERELLE
Secrétariat : David Benco

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 LUYSSEN

Illustration de couverture : Syphon Filter© 1999 Sony Computer Entertainment America inc.

NOUVEAU
Pour toutes vos questions ou pour commander les anciens numéros, vous pouvez joindre notre service clientèle au 05 61 43 49 69 ou 24 h/24, 7/7 au 08 36 68 13 18 (2,32 F la minute) Code de Player One : 130

## À QUI ÉCRIRE ?

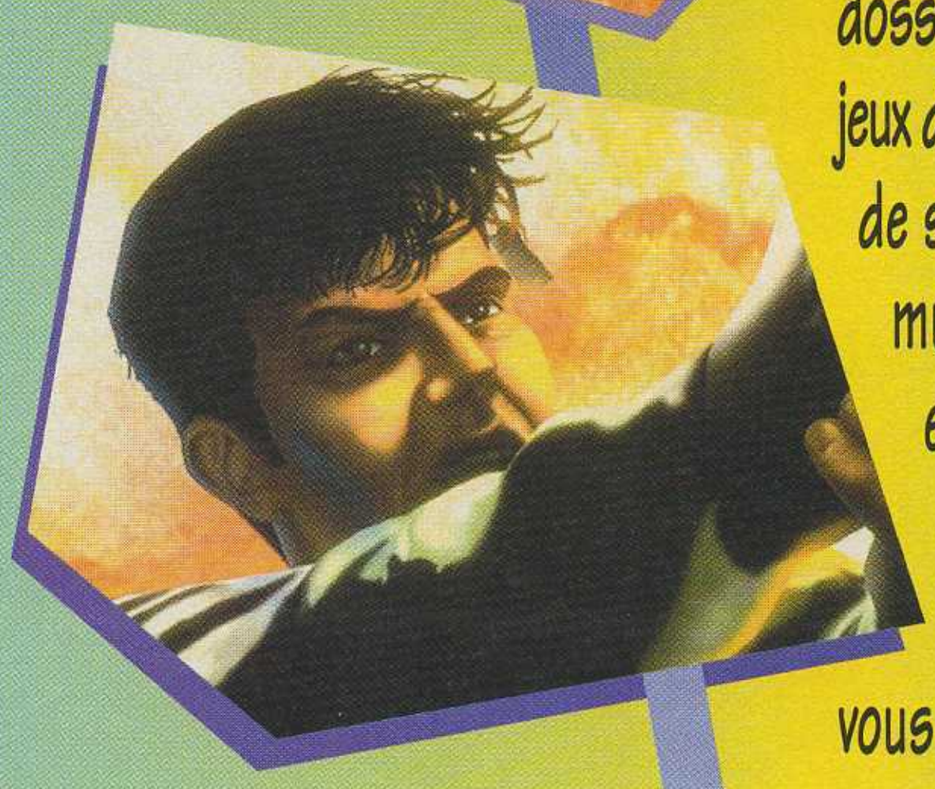
Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Wonder.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1996

# ÉDITORIAL









Si je vous dis que, dans ce numéro, vous ne trouverez pas le scoop de l'année ; que les jeux testés, à l'exception de un ou de deux, sont plutôt moyens ; et que, question reportage, c'est plutôt maigre, vous vous direz sans doute : « Merde, j'aurais pas dû l'acheter, le "Player" ! » Et vous auriez eu tort. On ne va pas vous faire prendre des vessies pour des lanternes. C'est vrai que, ce mois-ci, c'est un peu le calme plat, comme si on retenait sa respiration avant le grand souffle de la rentrée. Aussi, on vous a préparé deux dossiers béton. Le premier fait le tour des prochains jeux de sport, en mettant l'accent sur les simulations de sport originales. Le second est consacré à la musique avec, en guest star, un invité inattendu et pas vraiment conforme. Comprenne qui pourra. Nous, ça nous a bien éclaté. À vous de nous dire ce que vous en avez pensé. Pour le reste, vous retrouvez vos rubriques habituelles, avec une mention spéciale pour les actus qui regorgent d'infos, d'interviews et de nouveautés. Si vous ajoutez à ça un supplément bourré de trucs et d'astuces pour la PS et la Nintendo 64, vous obtenez le "Player" 99, celui d'avant le numéro 100, et vous auriez eu tort de vous en priver.

La rédaction

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

99 JUILLET/AOÛT 99

# SOMMAIRE



Vous saurez tout sur Fear Factor, le jeu d'aventure le plus attendu du moment. Et aussi toute l'actualité Dreamcast et le plein de niouzes.


6 **Courrier**

10 **Stop Info**

46 **Bouge de là**

56 **C'est arrivé près de chez toi**

58 **L'arcade dépasse les bornes**

62 **Over the World**

75 **Tests**

116 **Sportez-vous bien**

132 **Trucs en Vrac**

140 **Aide de jeu**

142 **Top**

144 **Micro Attitude**

146 **Zoom**



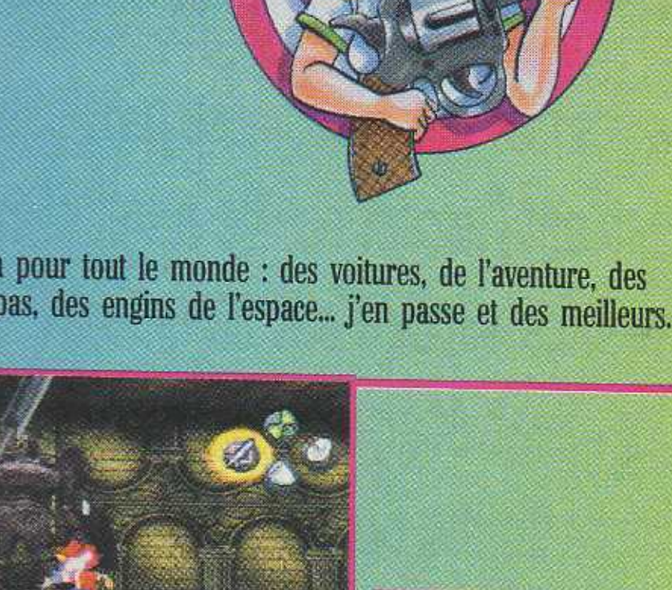

Ondule ton corps, mets ta chemise à paillettes et, toi aussi, tu pourras assurer comme Michael Jackson.



Il y en aura pour tout le monde : des voitures, de l'aventure, des persos sympas, des engins de l'espace... j'en passe et des meilleurs.



Le titre est ringard (bravo Benji !) mais le contenu, c'est de la dynamite ! Un point sur les jeux de sport à venir ; foot, beach-volley, skate, VTT, etc.



## CONCOURS


**Concours** Dreamcast : des consoles, des jeux... .....71

**Concours** Konami : des jeux Mystical Ninja 2, Silent Hill... ..... 95

**Concours** Canal Jimmy : des paraboles, des PlayStation... .....111

**Concours** album du mois ....162




Wonder et Reyda sont ressortis des salles obscures desquelles ils vous ont dénichés les dernières nouveautés !



Prenez un bol d'air avec Ace Combat et Superman...



Trucs en Vrac

En plus des Trucs en Vrac, Wonder vous a préparé un spécial Guardian's Crusade.

top

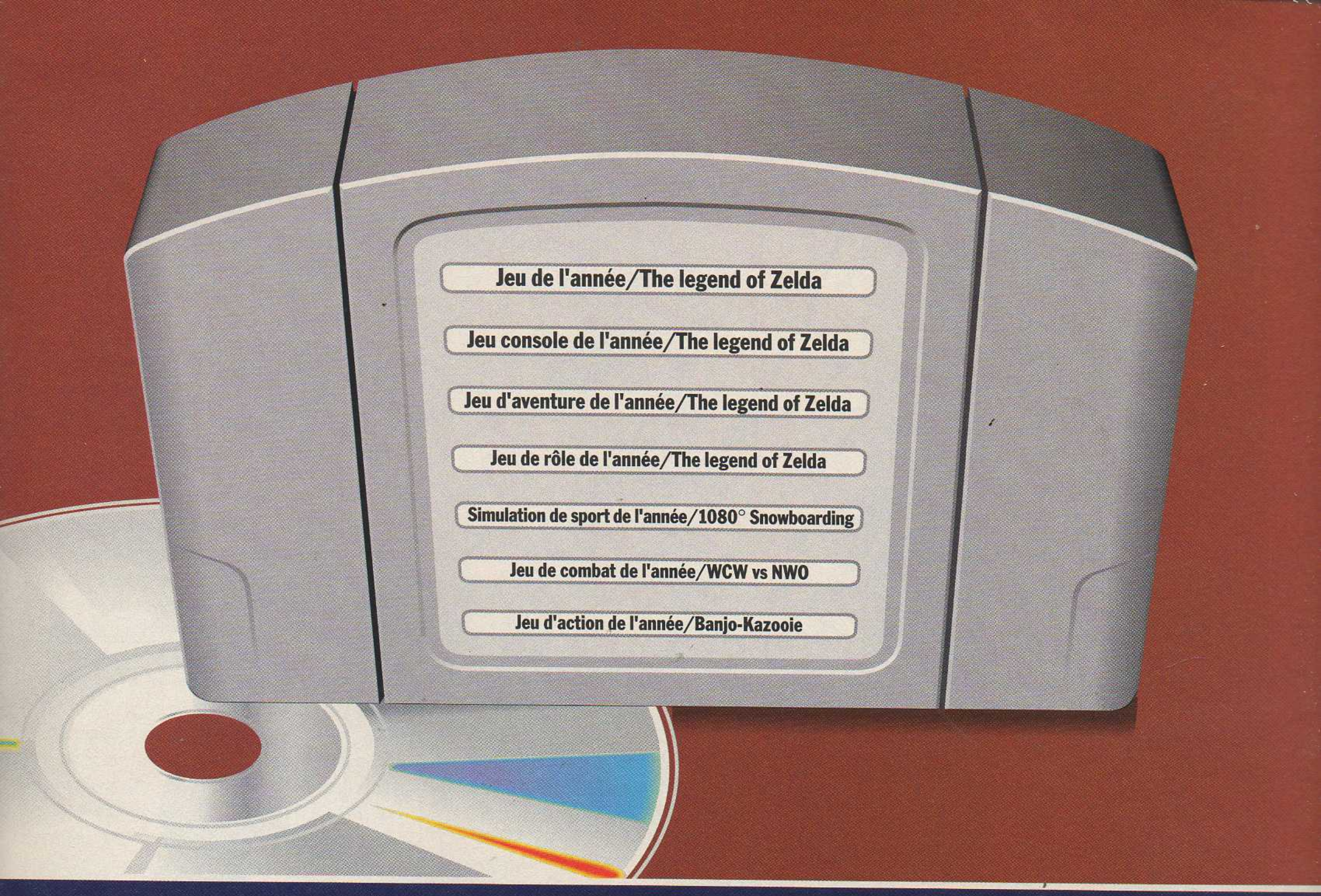
C'est toujours avec autant d'assiduité que Mat vous donne les performances des jeux dans les autres pays.

Que ceux qui lisent cette rubrique que pour fantasmer sur Clara Loft se reprennent, car c'est Wolfen qui s'y est collé, cette fois. C'est un autre charme... plus sauvage !





Pour tout abonnement :
DRIVER
sur PlayStation (p. 155) ou
CASTLEVANIA
sur N64 (p. 161) en cadeau !




**Lors du salon E3 1999, nos cartouches ont reçu**
**7 Interactive Achievement Awards sur les 8 trophées mis en jeu.**

# Vieille
# Lourde
# Grosse
# Laide
# .....Et alors?

Nintendo lancera prochainement sa nouvelle console au format DVD.

NINTENDO64

# courrier

Je suis de retour dans le courrier pour le meilleur mais surtout le pire. Il suffit que je m'absente un petit peu pour que vous vous ramollissiez ! Vous vous plaignez de ne jamais être publiés, maïs vous écrivez toujours la même chose. Essayez de varier vos thèmes et surtout de ne pas copier sur le voisin. Réagissez sur le courrier des autres. Tentez d'élever un peu le débat. Bon, pour le prochain numéro, je compte sur vous pour des lettres drôles, profondes, critiques et plus encores... si c'est possible. Salut les aminches, on se retrouve au numéro 100 !!

Sam

## Salut Sam,

**Je t'écris pour te demander ton avis personnel sur Astérix. J'ai acheté le jeu dans une boutique à Paris. J'allume ma PlayStation et je suis totalement déçu par ce soft, alors que je croyais que c'était un bon. Est-ce une hallucination ou bien est-ce que je me trompe ?**

*Muldeur, le vrai agent du FBI*

Muldeur,
C'est avant l'achat qu'il faut se renseigner ! Astérix est un jeu à part, destiné surtout aux plus jeunes d'entres vous, car il est d'une simplicité déconcertante. Maintenant, à ta dernière question, je ne saurais quoi répondre. C'est très subjectif, parfois je suis pas pour et parfois je suis contre ! Moi, en tout cas, je pense que tu ne te trompes pas d'halluciner.

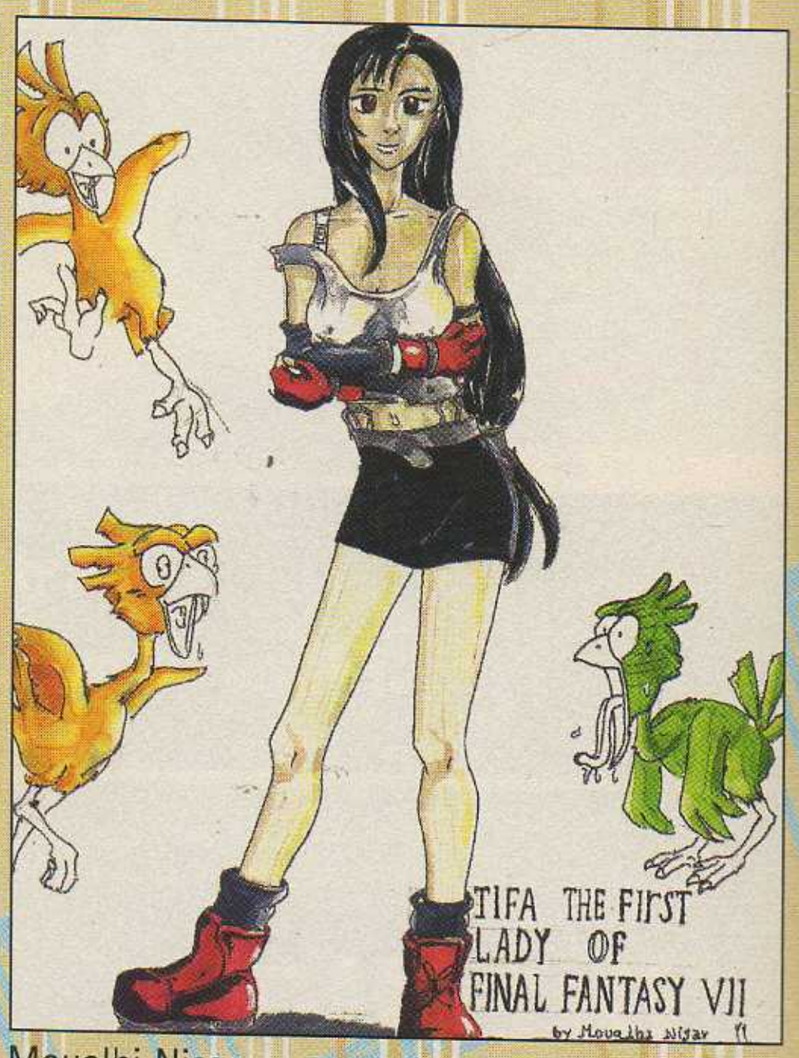


Alpaslan

## Salut à vous Player One... et Clara Loft

**1/ Qu'advient-il de Banjo-Tooie et Twelves Tales : Conquer 64 ?**
**2/ Est-ce que la Dreamcast pourra lire les CD audio ?**
**PS : je n'habite pas en France, mais je vous soutiens à 100 % contre ces... de l'association Familles de France, qui n'y connaissent rien au jeux vidéo, et qui interdisent des jeux comme Resident Evil 2. Allez ciao, « Player », et bonne chance pour nous pondre un excellent numéro 100.**
**Natt le Blanc (de Belgique)**

Salut Natt le Blanc,
Nous sommes sans nouvelles des deux jeux de Rare dont tu nous parles. Il semblerait que ce ne soient plus du tout des priorités pour Nintendo. À l'E3, ils n'étaient même pas présentés sur le stand. On peut supposer que l'arrivée de DK64 y soit pour quelque chose. On peut imaginer que ces titres sortiront courant 2000. Oui je sais, c'est vague, mais on ne sait rien de plus ! Tu peux évidemment lire des CD audio sur Dreamcast.
Merci pour tes encouragements et méfie-toi de Familles de Belgique ! Au fait j'allais oublier, méfie-toi, même si tu te crois à l'abri au Plat Pays. M. Loft pourrait bien passer te voir pour te donner une réponse à ta petite question coquine au sujet de Clara.




Moualhi Nisar

## Hé les consoleux,

**Mais vous êtes cons ou quoi. Vous persécutez Clara Loft (qui ne m'intéresse pas, monsieur Loft est beaucoup mieux pour elle), avec sa rurique Micro Attitude, sous prétexte qu'on est dans un mag de consoles. Mais réfléchissez deux secondes avec votre cerveau mal irrigué ! C'est tout bénef pour nous : tout consoleux digne de**

**ce nom s'informe sur ce qui se passe en face. Et grâce à la belle Clara Loft (qui ne m'intéresse pas du tout !), on a pas besoin d'acheter de mag PC pour s'informer. Et puis, tant que j'y suis dans les coups de gueule : arrêtez de nous faire ch... avec les pages blanches. Tout le monde sait que la cible des jeux vidéo est située au-dessus de 15 ans, et le papier coloré fait franchement gamin. C'est pas Okapi, ici, c'est un mag fait par des grands, pour des joueurs mûrs, pas pour les gamins de 10 ans !**

*Le Farfadet ex-Sky Playboy*

Hello Farfadet,
Tu sembles craindre le courroux de M. Loft, c'est bien. Merci pour la défense de la rubrique de Clara et pour nous accompagner depuis tout ce temps. En revanche, je voudrais te signaler que même si, effectivement, nous sommes en général lu par les plus de 15 ans, les plus jeunes ont également le droit de s'éclater avec nous. Saches, en plus, que certains lecteurs de 10 ans sont nettement plus intelligents que quelques crétins boutonneux de 16 ans, qui m'envoient des lettres tellement stupides que je me sens horriblement vieux. Et, au fait, ton idée des trente pages de pub pour un mag moins cher nous a fait beaucoup rire, mais nous avons tout de même transmis ta requête au service concerné.

## Salut Sam,

**Venons-en à l'affaire de Familles de France. Ah là là ! Là, je lis qu'il y a eu des parents américains qui ont porté plainte contre des développeurs de jeux, car leurs gamins avaient été tués par des jeunes garçons armés. C'est peut-être aussi les jeux vidéo qui sont à l'origine de la guerre au Kosovo, où l'on voit de vrais gens se faire tuer par de vrais militaires, lors de vrais nettoyages ethniques, à la vraie télévison. Et puis, ils ont raison les membres de Familles de France de mon... censuré... C'est vrai, tous mes potes qui jouent à ce genre de jeux sont des psychopathes en herbe, et mon père appartient à une secte de tueurs. Quant à moi, je me prends pour un soldat spécialisé (d'où mon nom de code Delta), qui aime plus les famas que sa famille. Oui, je suis d'accord avec eux. Revenons à l'époque où les jeunes se forgeaient le caractère en slip Babar dans des tentes trouées. Sérieusement, n'oublions pas que pour qu'un jeu nous fasse tuer, il faut déjà être un tantinet agité du bocal.**
**Sur ce, bonne bourre, et moi je vais aller tuer un ou deux mecs...**
*Delta*


Franck de los Rios

Salut Delta,
Comme toi, beaucoup d'entre vous réagissent de façon très virulente contre Familles de France. Si, dans un premier temps, votre colère est justifiée, il va falloir maintenant passer à la vitesse supérieure : savoir prouver autrement que par l'ironie et les injures que Familles de France est complétement à côté de la plaque. Même si je ne suis pas pour interdire certains jeux, je reconnais qu'il y a évidemment quelques titres que je ne mettrais pas dans la console des plus jeunes. Mais, c'est avant tout aux parents de contrôler les achats de leurs enfants. Sinon, autant interdire certains films, BD, séries télé et j'en passe. Allez, pas de panique, FDF se calmera un jour ou l'autre, comme se sont calmés les détracteurs de la BD et de la télé. Vivre et laisser vivre, telle est ma devise !

## Salut Sam,

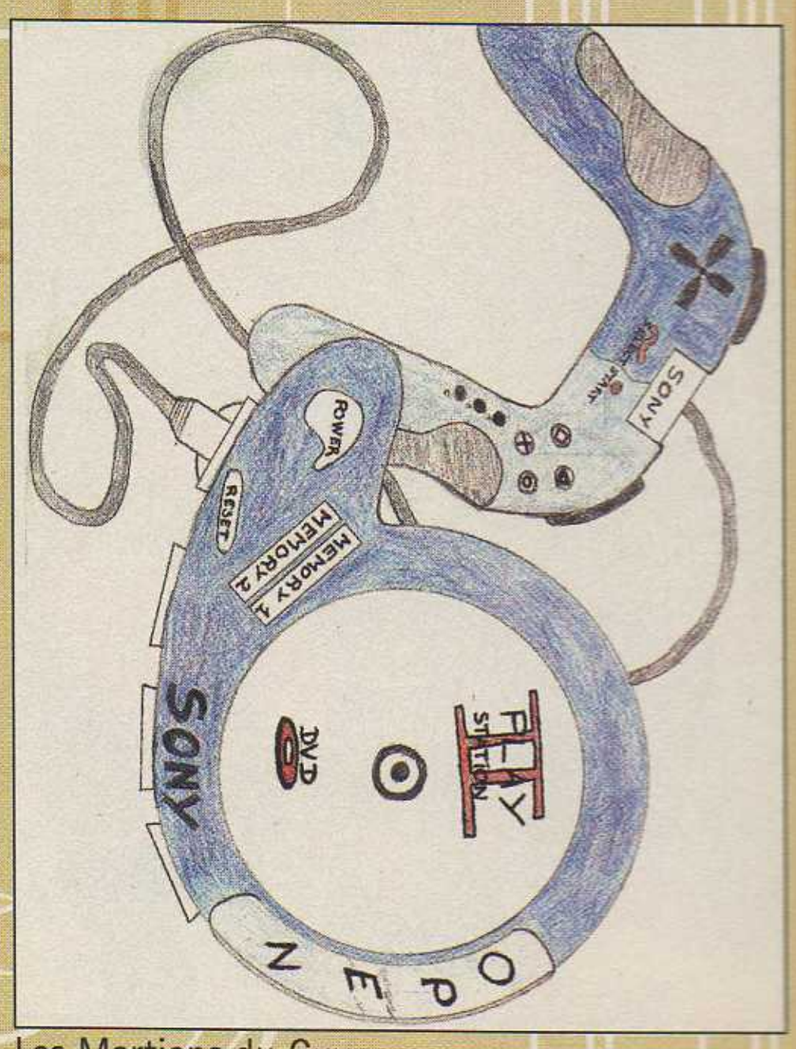
**1/ Parlons filles (nous sommes entre hommes, que diable !) : des deux sœurs Williams (Nina et Anna de Tekken 3), laquelle préfères-tu ?**
**2/ Comment se fait-il que certains jeux tels que Hanna Barbera, présentés en 1996 à l'E3, ne soient toujours pas sortis ? Faut-il tant de temps pour développer un jeu ?**
**3/ Je n'ai jamais joué à aucun des Final Fantasy. Est-ce que je peux tout de même me lancer dans le septième volet sans risquer de ne rien comprendre ?**
**Matthieu le Fatalifieur fou**

Salut le Fatalifieur,
1/ Nina possède vraiment un sale caractère. Je me souviens d'un week-end glauque, où elle avait saoulé tout le monde, pour un poil d'ours dans sa soupe. Anna est plus câline et plus douce, mais elle fait certaines choses beaucoup moins bien que sa sœur. Je préfère donc Nina et son expérience.
2/ Il ne faut pas moins d'un an pour faire un jeu, et parfois un peu plus, d'ailleurs. Mais il arrive, en effet, que certains titres disparaissent. Pourquoi ? Va savoir, Charles ! Il y a déjà les problèmes techniques, un développement peut mal se passer (problèmes d'équipes, de matos, de moyens...). Dans le cas d'une licence, on peut imaginer que les propriétaires des droits n'aiment pas le produit final ou encore que le titre arrive au mauvais moment sur la marché. Si plusieurs jeux de plate-forme 3D arrivent en même temps sur la N64, seul le meilleur aura une chance d'être vendu et, si vous n'avez pas ce dernier chez vous, mieux vaut différer un peu la sortie de votre jeu moyen. Et cela, ce n'est que mon point de vue, car il y a certainement encore une foule d'explications possibles pour qu'un jeu soit extrêmement retardé.
3/ Tu peux, sans crainte, tenter l'aventure FF VII ! Peu importe si tu as joué aux volets précédents, tu comprendras sans problème la trame de l'histoire.
Allez ciao, le Fatalifieur, et pour les « goodbecs » je te laisse le choix.

## « Hello adepte de la vidéo

**je te kick sur ce tempo**
**j'installe la frousse sur la ville**
**tel un pitbull qui te broie et qui te bousille... »**

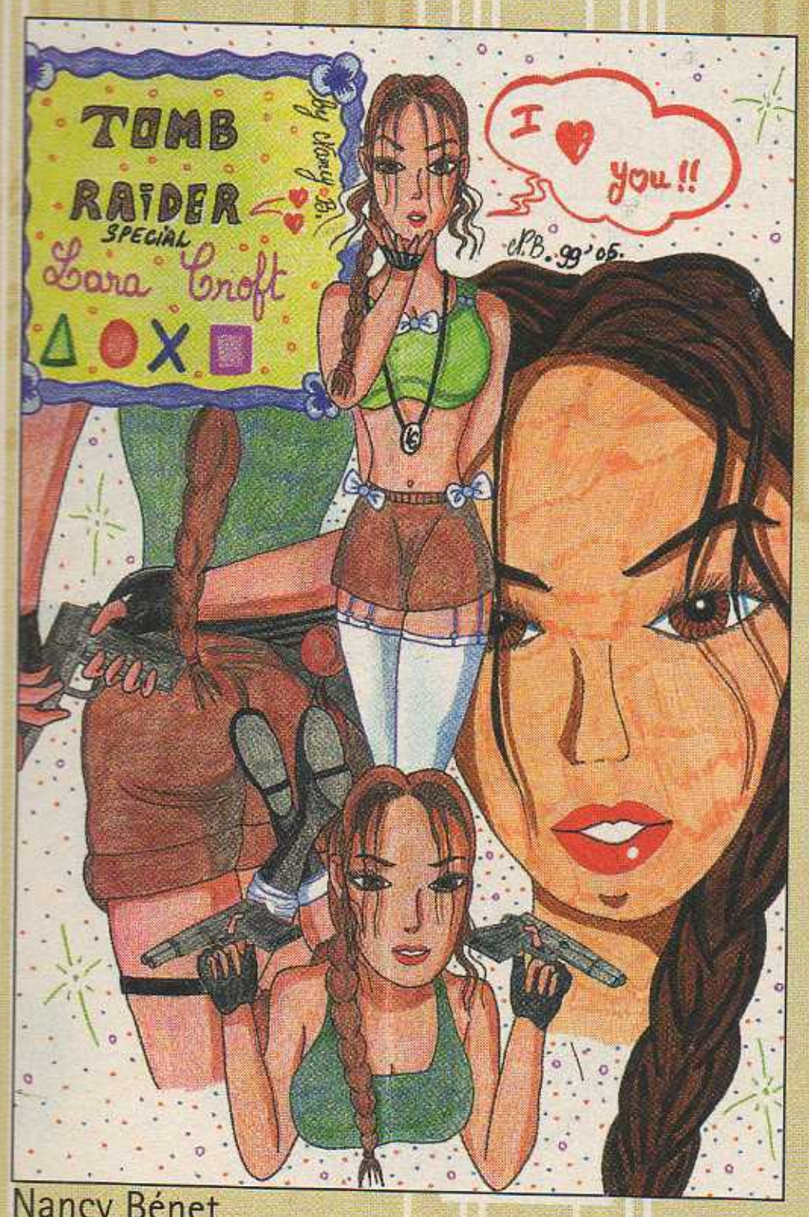
**La compil « Player One » était phénoménale ! Pour le 100e numéro, il faudrait en refaire**



Les Martiens du Guynemer

une. J'ai quelques autres propositions pour ce fameux numéro 100. Mais avant, saches que la maquette est au top, mais que le Player fun était mieux avec les cœurs. La note sur 10 n'est pas vraiment utile. Bon, maintenant, place à mes quelques suggestions :
1/ D'abord, il faudrait une cassette vidéo avec le tour guidé de la rédac. Comment ça se passe, les rédacteurs, les armoires remplies de jeux (tu parles d'un rêve), la fabrication du mag, l'administration, Clara Loft toute nue, Reyda en porte-jartelles... Bref, tout un programme !
2/ Un CD de musique et un CD avec les meilleurs jeux Play.
3/ Un numéro de 253 pages pour 19 F seulement !
4/ Un poster géant de Get Bass Fishing.
5/ FF VIII gratuit, sur la Une de couv, en français, traduit par Reyda.
6/ L'autographe de tous les rédacteurs sur tous les « PO » déjà parus.
Voilà, c'est tout.
Au fait, je suis presque persuadé que Sam et Pedro ne font qu'un !
Bon ciao, à la prochaine.
Player Man

Salut Player Man,
Merci pour tes compliments sur la compil.
En ce qui concerne tes souhaits pour le 100e numéro, j'ai le regret de t'apprendre que tous ne pourront pas être exaucés... Mais, certaines de tes idées sont très proches des surprises que nous vous préparons. Ne rêve pas trop, tu ne verras jamais Clara nue et Reyda en tenue coquine. Ce genre de choses, ça ne se partage



Nancy Bénet


Targon

pas (même si Reyda trouve l'idée amusante). Et puis, pense un peu à M. Loft, il n'a rien de virtuel. Si tu veux faire la fête avec nous un jour, tu vas devoir mûrir encore un peu !
Pour les CD remplis de démos, cela risque également d'être un doux rêve. En revanche, dès que j'aurais terminé le courrier, j'irai demander au big boss de faire un mag de 253 pages pour 19 F et sans pub ! Je suis sûr qu'il va adorer cette idée. Allez, ne soyons pas rat, tu l'auras ton poster de Get Bass Fishing. C'est déjà bien, non ?
Ciao, Player Man, et merci pour tes conseils.
PS : Je ne suis pas Pedro... et c'est vrai j'ai bien apprécié ces petites vacances. Mais franchement, j'avais hâte de vous retrouver, quoique...
Ta carte de visite n'est pas mal, mais on se demande ce que vient faire le tas de billets dans l'histoire.

## Salut à toute l'équipe de Player,

Mardi 1er juin, à 18 h 25, sur TF1, il y avait Exclusif. Quelle joyeuse surprise que de découvrir un jeu vidéo sur le programme d'une chaîne publique. Ce jeu se nomme Driver. Pourquoi en parlait-il ? Peut-être à cause de la participation du célèbre « Huggy les bons tuyaux » dans le spot publicitaire du jeu ? Du coup, ma joie s'efface pour laisser place à une déception totale. Si on veut voir des jeux vidéo à la télé, il faut s'abonner à Canal Sat, ou alors espérer qu'une émission d'une chaîne normale veuille bien en parler de temps en temps. C'est dommage. Sinon, l'E3 99 a dévoilé un Resident Evil pour Game Boy Color. Vu la puce sonore qu'il y a dans la Game Boy, les frissons ne seront pas au rendez-vous. Le jeu ne doit pas être bien, qu'en pensez-vous ?
Ciao

*Mickaël the Killer*

Salut,
Bon, déjà je voulais te préciser que TF1 est une chaîne privée ! Tu voulais certainement dire une chaîne hertzienne. Hélas, plutôt mille fois hélas, il n'y a en effet pas de bonnes émissions sur les jeux ailleurs que sur le câble ou le satellite. Tu devrais donc te réjouir d'en voir un de temps en temps (même dans Exclusif... perso je n'aime que la rubrique Zique) plutôt que de t'énerver. Les éditeurs sont obligés de trouver toutes les ruses pour faire parler de leurs jeux sur les « grandes chaînes françaises », puisque ces dernières boudent les jeux vidéo. Alors, bravo pour Driver et, il faut avouer que, faire venir Antonio Fargas, c'est grand... voire même gigantesque. En ce qui concerne Resident Evil sur GB, je dois bien avouer que cela paraît stupide de vouloir adapter ce type de jeu sur Game Boy, mais force est de constater que cette adaptation n'est pas mauvaise du tout. Évidemment, on n'aura pas les mêmes sensations que sur Play. Mais, étonnamment, le jeu semble très fun. Une affaire à suivre évidemment, puisque nous ne l'avons vu que rapidement lors du Salon.
Allez ciao, Mickaël.

**PS** Dans le « PO » 98 (page 8) un dessin de console est signé anonyme, alors qu'en fait il s'agit d'un dessin d'Alexandre Vanhalewyn. J'espère que tu voudras bien excuser Pedro pour cette infâme erreur. Mais tu sais, il débute, le petit. Au fait, le prochain jeu d'Oddworld sortira sur PlayStation 2 et ce n'est peut-être pas GT qui s'en occupera. Message personnel : même si t'es une taupe, tu lis « Player One ». Tu te reconnaîtras ! Sans pub, nous ne pouvons pas vivre, et cessez de vous plaindre, il y en a beaucoup moins que dans d'autres magazines !
Mille excuses à Lionel Rey, qui nous a fait un superbe dessin que nous avions signé Mat le Fatalifieur Fou. D'ailleurs, saches, Lionel, que le Fatalifieur nous a également écrit pour nous le signaler. Pour la note de Castlevania 64, une nouvelle fois, nous sommes désolés.
Greg, dit Choco, pense à économiser des timbres ! En tout cas merci, tu m'as bien fait rire ! Laura, j'ai transmis ta demande au service concerné.
Bisous, à plus. Anne-Sophie, Discworld Noir a été une fois de plus retardé. On espère le voir dans quelques mois.

# La MAIN qui TUE

(IDLE HANDS)

## Une bonne claque aux films d'horreur

## le 28 juillet

COLUMBIA PICTURES PRESENTE UNE PRODUCTION LICHT/MUELLER FILM CORPORATION ET TEAM TODD "LA MAIN QUI TUE" (IDLE HANDS) AVEC DEVON SAWA SETH GREEN ELDEN HENSON ET VIVICA A. FOX SUPERVISEUR DE LA MUSIQUE JOHN HOFFMAN MUSIQUE GRAEME REVELL MONTAGE STEPHEN E. RIVKIN, A.C.E DÉCORS GREG MELTON DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE CHRISTOPHER BAFFA PRODUCTEUR EXÉCUTIF ECRIT PAR TERRI HUGHES & RON MILBAUER PRODUIT PAR ANDREW LICHT, JEFFREY A. MUELLER, SUZANNE TODD, JENNIFER TODD RÉALISÉ PAR RODMAN FLENDER www.columbiatristar.fr

BANDE ORIGINALE DU FILM BMG

DISTRIBUE PAR COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

© 1999 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES, INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

La chaîne musicale MCM www.mcm.net

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

SKYROCK PRIORITE A LA MUSIQUE

Stop info

# Il n'y pas que Res

# FE FAC

*Y a des jeux, comme ça, qu'on attend pas vraiment... Pourtant, Fear Factor, avec son héroïne plus sévèrement burnée que Chow Yun Fat dans un film de John Woo, pourrait bien créer la surprise lors de sa sortie. Nous avons enquêté pour en savoir plus et, tenez-vous bien, Fear Factor devrait révolutionner le genre des Resident Evil-like.*

Fear Factor est un pur jeu d'action/aventure dans un univers fantastique et captivant, voisin de celui de *Blade Runner*. Sauf qu'ici, le cyberpunk est à la sauce cartoon. Fear Factor ressemble effectivement à une BD live et interactive au design manga inédit sur console. Y croiser une jolie nana porte-flingues, face à des mafieux nippons sortis tout droit de *l'Année du Dragon*, est monnaie courante. Le scénario est celui d'un polar destroy. On y trouve trois mercenaires à la recherche de Wee Ming, fille fugueuse d'un puissant parrain au sein des triades de Hong Kong.



Au départ, l'intérêt porté par le trio à la nana en question est purement vénal. L'objectif est de faire cracher un max de pognon au vieil homme (M. Lam) après avoir kidnappé son enfant chérie. Hélas...

## Manga et cyberpunk

Vous vous doutez bien que ce qui s'annonce comme une banale affaire d'enlèvement tourne rapidement au vinaigre. C'est ce qu'on appelle le syndrome du grain de sable : absolument rien n'arrive comme on l'entend, aussi parfait puisse être le plan initial. Du kidnapping, on passe rapidement à une sombre et







# dent Evil dans la vie

# AR TOR

Stop info

sinistre cavale, parsemée de déceptions et de trahisons, où chaque conflit se règle par des gunfights endiablés à la John Woo ! Du début à la fin du jeu, le joueur a le loisir de contrôler trois personnages aux capacités bien différentes : Hana, Glas et Deke (lire l'encadré). Curieux de nature, nous sommes allés quérir l'avis de John Zuur Platten, ex-producteur de télévision et actuel producteur/designer en chef/scénariste/réalisateur (ouf!) de Fear Factor chez Kronos, près de Los Angeles. Conversation à bâtons rompus et révélations plus qu'intéressantes.





## INTERVIEW

**Player One :** À quel stade du développement du jeu en êtes-vous ?
**John Zuur Platten :** Actuellement, vingt-trois personnes travaillent sur Fear Factor. Des programmeurs, des designers et des artistes au sens le plus large du terme. Cela fait tout juste un an que nous bossons d'arrache-pied sur le projet. Les six premiers mois, nous avons développé le moteur du jeu et tous les outils de programmation destinés aux designers. Cela fait huit mois que l'équipe artistique, dirigée par John Paik, Ted Warnock et Pakin Liptawat, crée les images de synthèse, très nombreuses.

**PO :** Vos personnages ont un style très BD, on dirait presque de la 2D. C'est inhabituel, d'autant plus que l'univers du jeu est en 3D.
**J. Z. P. :** Je vois ce que voulez dire. Simplement, nous aimons ce genre de graphisme, très inspiré du manga. Le plus dur a été de faire en sorte que les modèles 3D des protagonistes aient l'apparence de figurines plates, soit en 2D ! L'effet dépendait essentiellement de la manière dont nous allions les texturer. Les artistes de l'équipe ont accompli des prodiges. De même, pour parler de challenge réussi, les héros du jeu ont la faculté d'utiliser leurs armes tout en courant, en marchant, etc. Ils peuvent même viser plusieurs adversaires à la fois, chaque arme étant indépendante de l'autre !

**PO :** La manière dont se mêlent les cinématiques et le jeu en cours de partie est étonnante. Comment êtes-vous parvenu à pareille fluidité ?
**J. Z. P. :** Peut-être que le plus spectaculaire dans Fear Factor réside dans la façon dont se combinent l'art et la technologie. Nous avons créé deux moteurs qui fonctionnent en simultané. Le premier est dédié à la 3D en temps réel et le second aux séquences cinématiques. Dans FF, chaque décor est une cinématique où il se déroule plein de choses ! Les mondes sont vivants et riches. Le joueur aura réellement l'impression d'interagir avec un film, tel est notre souhait depuis le début.

**PO :** Qu'avez-vous à répondre à ceux qui ne manqueront pas de comparer Fear Factor à Resident Evil ?
**J. Z. P. :** Merci mille fois ! Je suis un grand fan de Resident Evil. J'aime la façon dont ce soft joue avec les émotions. Mais notre intérêt n'est pas d'entrer en compétiton avec Resident Evil, Silent Hill, Tomb Raider ou encore Metal Gear Solid. Nous espérons juste que notre manière d'utiliser la technologie, pour mettre en scène l'aventure de Fear Factor, donnera une nouvelle impulsion aux jeux de ce type.

**PO :** Question piège : que pensez-vous de la PlaySation 2 ?
**J. Z. P. :** La vérité, c'est que je ne sais pas grand-chose de cette console, à part peut-être les chiffres techniques révélés par Sony. Si Sony tient parole, Sega et Nintendo ont sans doute du souci à se faire ! En tant que développeur, je suis impatient d'avoir à ma disposition un kit de développement !

**PO :** Question hors sujet : êtes-vous superstitieux ?
**J. Z. P. :** Pas du tout ! Quoi que... J'évite de marcher sous les échelles. Le plus important est de vous battre pour ce en quoi vous croyez... Tant que cela laisse du temps pour se taper des Chamallows !

*Console : PlayStation*
*Éditeur : Eidos*
*Sortie France : novembre*



Stop info

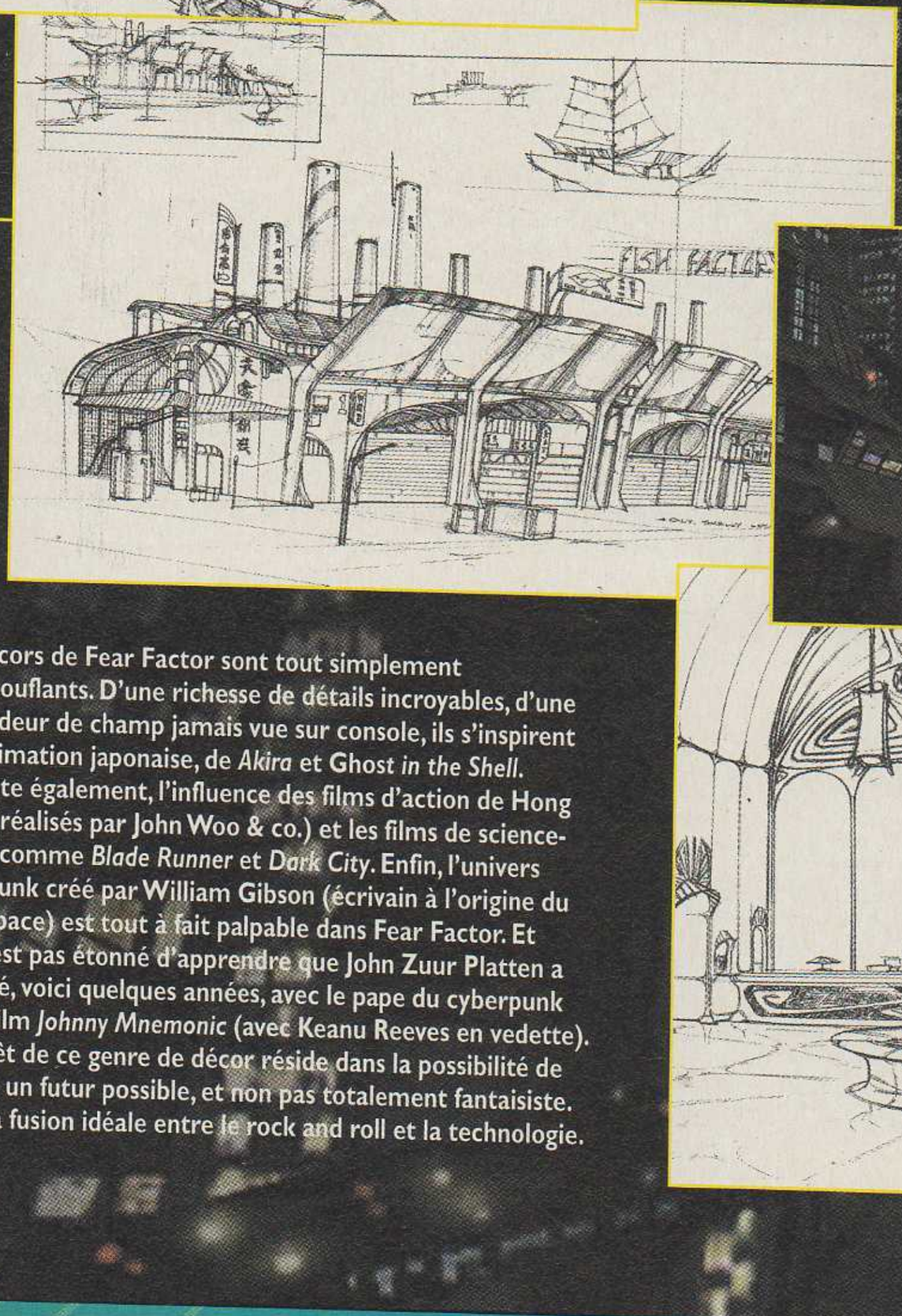
# Le « Matrix » du jeu vidéo est né

**Le Facteur Peur (en français), c'est aussi et surtout des protagonistes au moral en acier trempé, catapultés dans un monde futuriste où la technologie a pris le pas sur l'individu. Frappant, pour ne pas dire traumatisant ! Graphiquement, le mélange des genres, celui du cartoon 2D et de l'image de synthèse, est détonant. À l'heure où « The Matrix » est sacré film du troisième millénaire par de nombreux critiques, Fear Factor est donc le bienvenu. S'il était le précurseur d'une nouvelle vague dans le monde du jeu, celle du cyberpunk, nous ne serions pas surpris.**

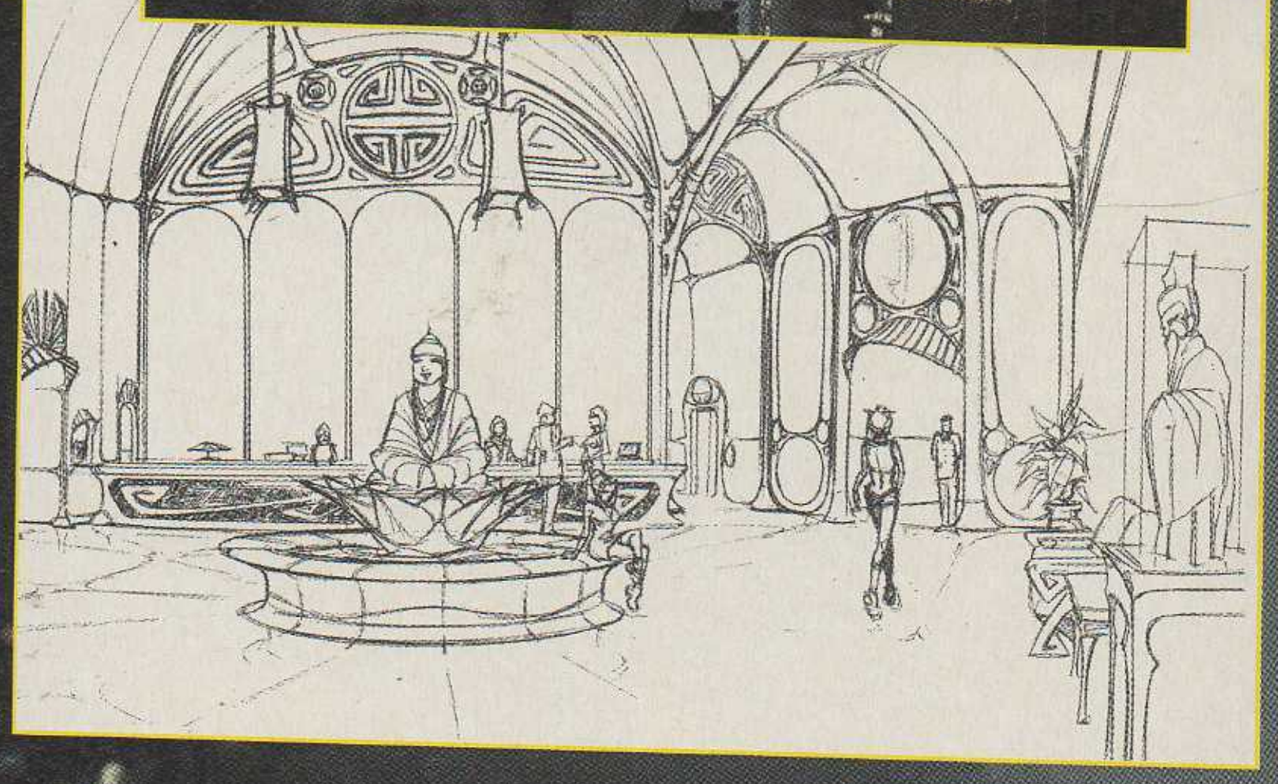
## Des décors somptueux









Les décors de Fear Factor sont tout simplement époustouflants. D'une richesse de détails incroyables, d'une profondeur de champ jamais vue sur console, ils s'inspirent de l'animation japonaise, de *Akira* et Ghost *in the Shell*. Présente également, l'influence des films d'action de Hong Hong (réalisés par John Woo & co.) et les films de science-fiction comme *Blade Runner* et *Dark City*. Enfin, l'univers cyberpunk créé par William Gibson (écrivain à l'origine du cyberspace) est tout à fait palpable dans Fear Factor. Et l'on n'est pas étonné d'apprendre que John Zuur Platten a travaillé, voici quelques années, avec le pape du cyberpunk sur le film *Johnny Mnemonic* (avec Keanu Reeves en vedette). L'intérêt de ce genre de décor réside dans la possibilité de décrire un futur possible, et non pas totalement fantaisiste. C'est la fusion idéale entre le rock and roll et la technologie.

# Trio de caractériels et petite nana pleine de charme

Stop info

**Hana, Deke et Glas sont les trois mercenaires cupides du jeu. Vous les interprêtez à tour de rôle. De leurs actions dépend la suite des événements. Présentation, fiche technique et tout le tra-la-la.**



Hana Tsu-Vachel
Âge : 24 ans
Taille : 1 m 70
Poids : 55 kg
Née dans la province du Shan Xi en Chine

Spécialité :
Opérations secrètes

Background :
Entraînée par l'armée, Hana est une spécialiste des opérations d'infiltration. Elle maîtrise à la perfection les différents dialectes de la République de Chine.
Conductrice émérite, Hana est d'origine française et chinoise. Son enfance sans parents l'a conduite à être distante envers ceux qu'elle ne connaît pas. Hana et Glas ont déjà travaillé ensemble quand elle était à la solde du gouvernement français. Femme sublime et « poitrinaire » (Féthi, l'auteur de l'article, est resté seul pendant trois mois, ceci explique cela. Ndlr), Hana mord la vie avec passion et sans réserve.

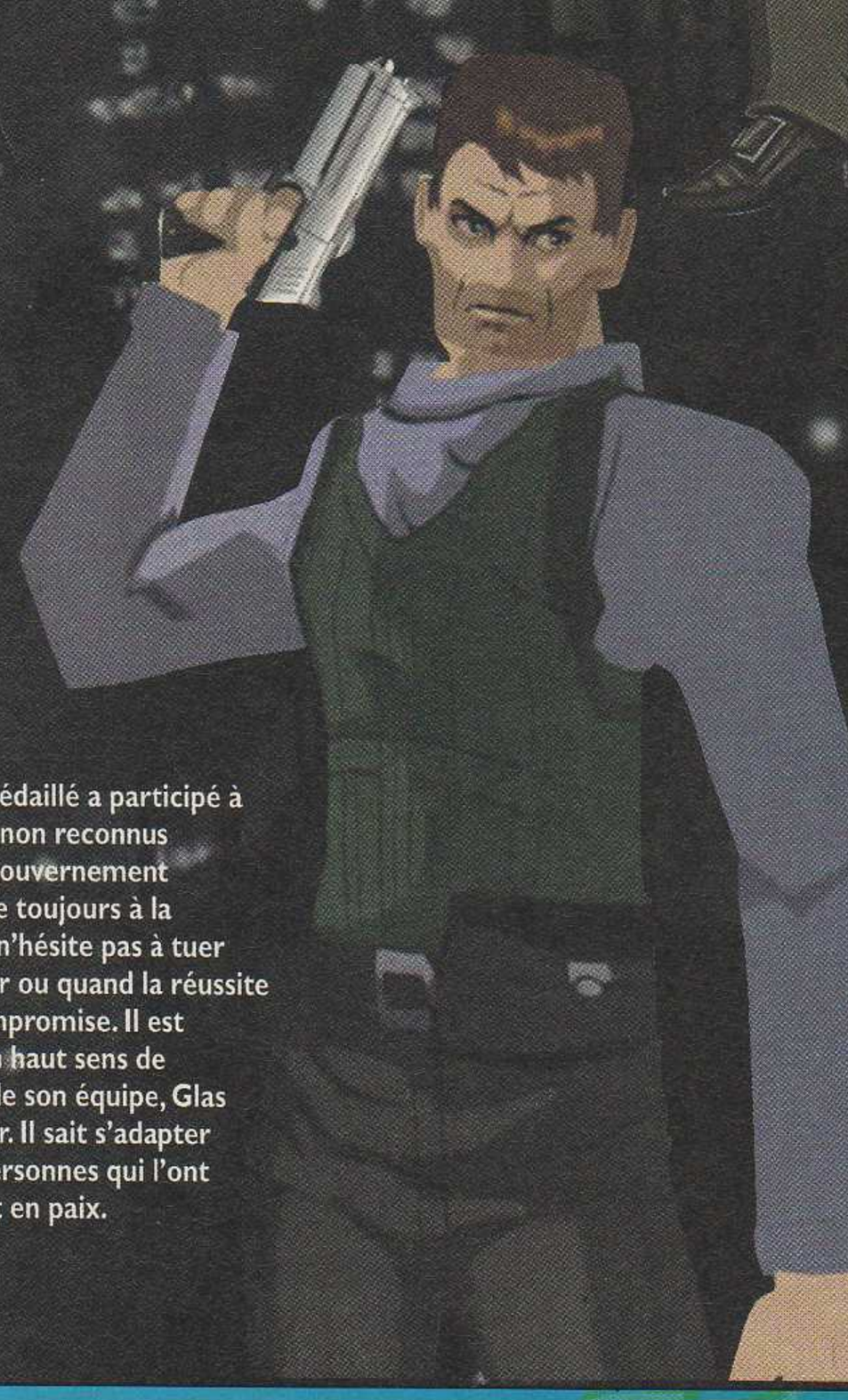


Jakod Deke Decourt
Âge : 37 ans
Taille : 1 m 95
Poids : 100 kg
Né à Christchurch en Nouvelle-Australie

Spécialité :
Les assassinats et les explosifs

Background :
Deke se situe constamment à la limite entre l'agressivité et la folie. Sans être beau gosse, il plaît néanmoins aux nanas (les muscles, sans doute). Deke apprécie énormément son travail mais il est hanté par les dizaines d'hommes et de femmes qu'il a tués. Glas est un ami de longue date. Travailler avec Deke est comme passer un pacte avec le diable, mieux vaut se méfier de ses colères.
Dernier point : Deke s'est aguerri au combat pendant les guerres rangées qui ont ravagées la Nouvelle-Australie.





Royce Glas
Âge : 34 ans
taille : 1 m 80
poids : 90 kg
Né en Californie aux Etats-Unis.

Spécialité :
toutes sortes d'activités en tant que mercenaire.

Background :
Glas est un ancien militaire. Ce héros médaillé a participé à quantité de combats non reconnus officellement par le gouvernement américain. Glas officie toujours à la frontière de la loi, et n'hésite pas à tuer quand il est en danger ou quand la réussite de sa mission est compromise. Il est cependant mu par un haut sens de l'honneur. Respecté de son équipe, Glas ne connaît pas la peur. Il sait s'adapter aux situations. Les personnes qui l'ont sous-estimé reposent en paix.



Wee Ming Lam
Âge : Inconnu, mais estimé à 16 ans
Taille : Inconnue
Poids : Inconnu
Date et lieu de naissance inconnus

Spécialité :
Mystère...

Background :
Wee Ming est l'énigmatique fille de M. Lam. On ne sait pas grand-chose d'elle, si ce n'est qu'elle a eu une enfance gâtée. Aux dires des gardes du corps de M. Lam, c'est une jeune femme à la beauté éthérée. Ils ajoutent que, en sa présence, ils détournent le regard pour ne pas être tentés par ses charmes.

Stop info

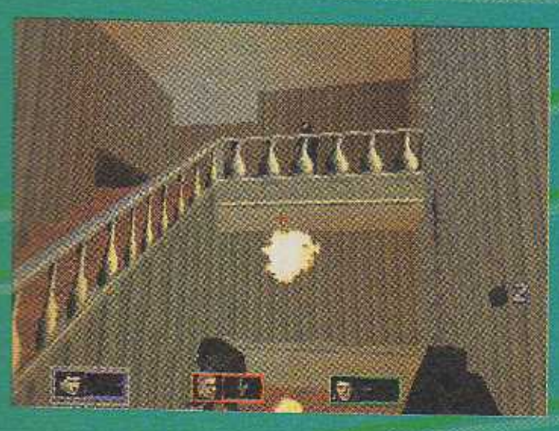
## Écrivains américains et jeux vidéo

*Sur console, Rainbow Six est un jeu d'action inspiré du best-seller du même nom. Son auteur, l'Américain Tom Clancy (le papa de Jack Ryan incarné à l'écran par Harrison Ford) est le propriétaire de Red Storm Entertainment, studio de développement dont provient Rainbow Six, jeu dans lequel vous pourchassez de dangereux terroristes. Au menu, action, réflexion et hyper-réalisme dans les tactiques militaires adoptées... Parallèlement, Michael – Jurassic Park – Chrichton révèle l'existence d'un deal signé avec*



*Eidos. L'accord porterait sur le développement de plusieurs jeux sur PlayStation... Que des écrivains aussi prestigieux viennent prêter leur imaginaire pour des jeux est plutôt une bonne niouze. Et si Stephen King s'y mettait à son tour ? On aurait peut-être droit à un Resident Evil puissance 10 ? (Attention : les photos sont tirées de la version PC.)*

**Rainbow Six, mission pack : Eagle Watch**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Take 2**
**Sortie France : octobre**



# La vengeance des reptiles

# Dino Crisis

**Nous vous en avions déjà touché deux mots à l'occasion de l'E3 : Dino Crisis, c'est « Jurassic Park » revu et corrigé par le papa de Resident Evil. De fait, le moteur 3D du jeu est identique à celui des Resident. Ça sent le réchauffé, non ?**

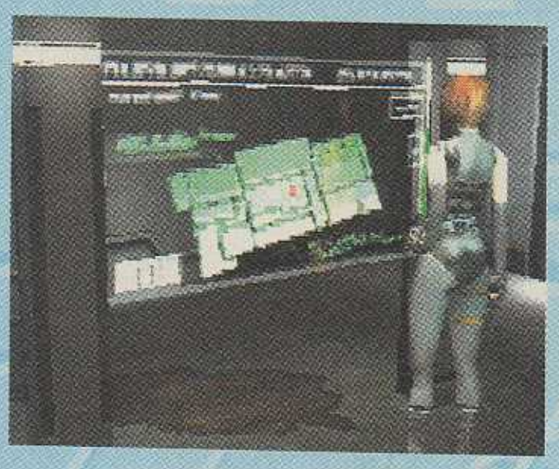
**Dans la peau de Regina, commando super sexy, vous êtes parachuté sur une île du Pacifique. L'endroit, qui servait de laboratoire à un biologiste un peu allumé, ne répond plus aux messages radio. Alors que vous atterrissez sur l'île, un de vos coéquipiers se fait dévorer par un tyrannosaure surgi de nulle part. Bonjour l'angoisse ! Et ce n'est que le début... On prend les mêmes et on recommence. Fort du succès de ses deux hits mondiaux mêlant aventure, action et zombies anthropophages, Capcom fait du recyclage. L'éditeur nippon propose ici un nouveau titre, doté d'une interface et d'une jouabilité similaires à Resident Evil 2. Seuls les morts-vivants ne sont pas de la partie.**

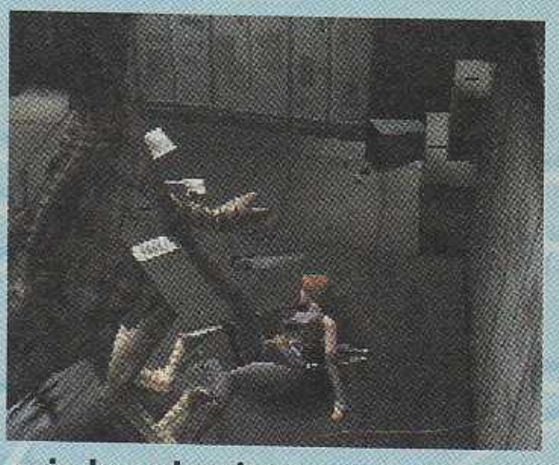
















## Dino-mania 3D

**Loin des zombies amorphes, vous affrontez ici des dinosaures agiles et imprévisibles, capables des pires coups de vice comme la possibilité de vous désarmer d'un coup de queue. Résultat : on flippe à chaque bifurcation, comme dans Resident Evil premier du nom ! Raptors, T-Rex & Co. sont vraiment les ennemis les plus impressionnants qu'on ait jamais vus dans un jeu de ce type. Certains reptiles sont tellement gros qu'ils n'apparaissent pas complètement à l'écran ! Si Dino Crisis innove peu ou prou, il apporte son lot de sensations nouvelles à tous les inconditionnels de la saga Resident.**

**Console : Playstation**
**Éditeur : Capcom**
**Sortie Japon : début juillet**

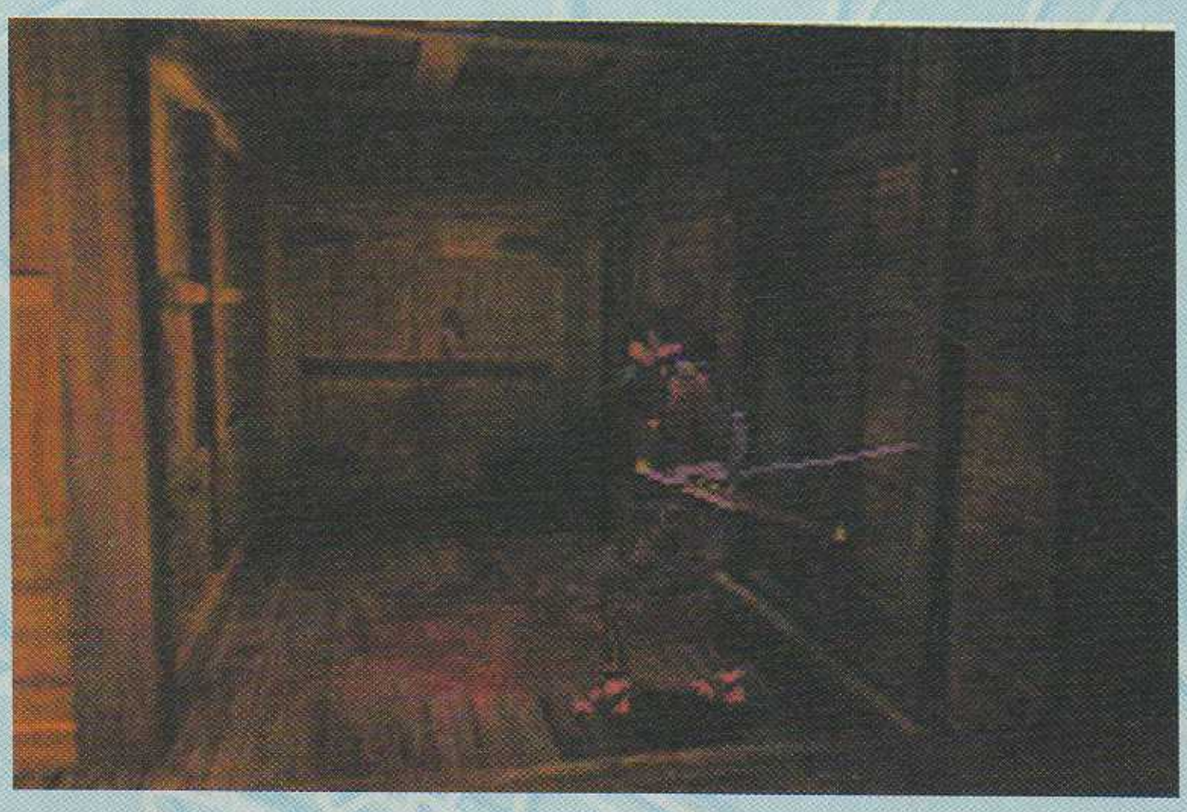
# Quand les samouraïs font la teuf

# Onimusha

**Lorsque les géniteurs de Resident Evil et de Megaman s'attaquent au médiéval japonais, on a droit à un jeu d'aventure où les samouraïs ont la part belle. La preuve que la saga Resident est à l'origine d'une mode. Pour le meilleur ?**

Le croisement entre Resident Evil et le film *Ran* de Kurosawa donne Onimusha. Vous y incarnez Akechi, jeune chevalier impétueux, dont la bien-aimée est retenue dans le château du redouté Nobunaga. Ce seigneur de guerre étant connu pour ses penchants pour l'occultisme et la magie noire, cela ne présage rien de bon. Vous décidez donc d'infiltrer la forteresse pour en savoir plus. Et là, vous constatez que la garde du seigneur n'a plus rien d'humain, et que quelque chose d'étrange s'y trame. Le sabre au clair, vous envisagez, sans réfléchir aux conséquences de vos actes, de défaire le maître des lieux afin de flirter avec madame dans les plus brefs délais.

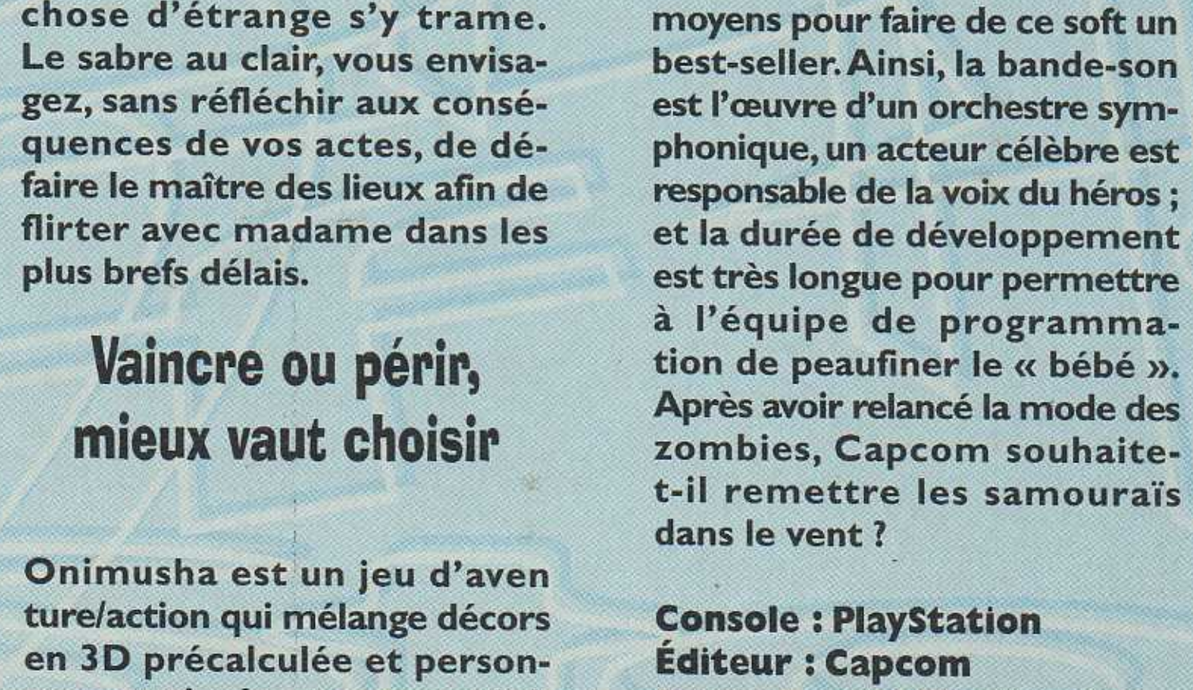










## Vaincre ou périr, mieux vaut choisir

Onimusha est un jeu d'aventure/action qui mélange décors en 3D précalculée et personnages animés en temps réel. Là encore (!), c'est exactement comme dans Resident Evil 1 et 2. Capcom a cependant mis les moyens pour faire de ce soft un best-seller. Ainsi, la bande-son est l'œuvre d'un orchestre symphonique, un acteur célèbre est responsable de la voix du héros ; et la durée de développement est très longue pour permettre à l'équipe de programmation de peaufiner le « bébé ». Après avoir relancé la mode des zombies, Capcom souhaite-t-il remettre les samouraïs dans le vent ?

**Console : PlayStation**
**Éditeur : Capcom**
**Sortie Japon : fin d'année**

Stop info

## Des dinos, Spielberg, de l'argent à se faire

*Si les dinosaures ont disparu de la surface du globe, il y a soixante-quatre millions d'années, ils sont plus que présents sur console. En attendant Dino Crisis, les voici dans Warpath : Jurassic Park développé par Dreamworks, la boîte de Spielberg. Dans ce jeu de baston, quatorze espèces préhistoriques s'affrontent dans les décors du film* le Monde perdu. *De nouvelles bestioles ont été créées pour l'occasion comme le Mega Raptor, Gigantosaurus et Suchomimus. Ça ressemble à Primal Rage, vieux hit sur Jaguar et arcade, mais on doute du succès final.*








**Warpath : Jurassic Park**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Electronics Arts**
**Sortie France : début 2000**

# Stop info

## Mickey se met au sushi

*Nintendo et Disney Interactive s'associent pour submerger le monde vidéo-ludique. Sont prévus des jeux de course et d'aventure, dont un avec Mickey modélisé en 3D, sur Game Boy Couleur et N64. Les softs seront développés par Rare Ltd. (connu pour Donkey Kong Country, Banjo-Kazooie et Goldeneye 007). Leur sortie est annoncée entre 1999 et 2001 (c'est flou !). L'accord stipule également la conception de jeux tirés des prochains films Disney, toutes consoles Nintendo.*



*Howard Lincoln, ex-boss de Nintendo, et Mickey. Minnie n'est pas loin...*

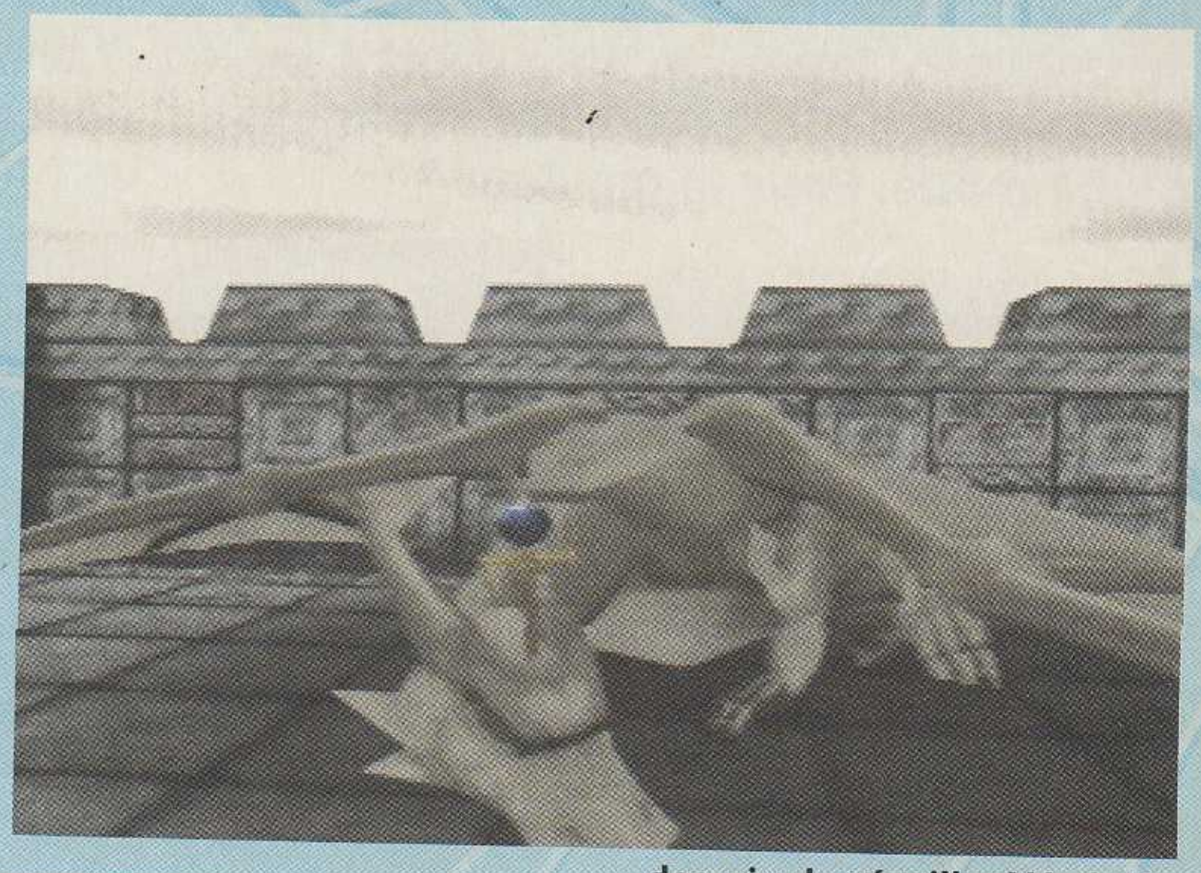
## Halte aux Game Boy modifiées !

*Nintendo vient de gagner son procès contre la société ADGG. Cette dernière avait importé en France des Game Boy Pockets modifiées, vraisemblablement rétroéclairées (cela permet de jouer dans l'obscurité). Cela coûte évidemment très cher à ADGG qui doit verser à la société nipponne 100 000 francs pour contrefaçon en plus de 50 000 francs pour concurrence déloyale. De plus, tout le stock de consoles a dû être détruit.*

# Cryptes et merveilles

# Shadowgate 64

**Un vétéran du jeu de rôle, j'ai nommé Shadowgate, refait surface sur Nintendo 64. À l'affiche, heroic-fantasy et légendes ancestrales, streumons dégoûtants et Papy Wonder, fan de la première heure ! Que du bon avec du vieux ?**





Shadowgate est un jeu de rôle qui date. Souvenez-vous de la version Nes ! À l'époque, les graphismes étaient en 3D fixe à la Dungeons & Dragons, mais le résultat n'était déjà pas mauvais. Si l'on omet la récente version Game Boy Color, le jeu avait disparu du paysage depuis au moins une dizaine d'années... Jusqu'à aujourd'hui. Vous interprétez un elfe nommé Del Cottowood. Le malheureux s'est fait tabasser avant d'être jeté dans les oubliettes du château de Balzar. Ce tyran a pour dessein de réveiller Warlock, entité démoniaque. Pour se tirer de ce pétrin, il vous faudra résoudre un grand nombre d'énigmes et explorer les quatre donjons qui forment les lieux.







## De l'autre côté de la porte

Si Shadowgate 64 est en vue subjective, les graphismes bénéficient de la technologie 64 bits (ouf, on avait presque pris peur !). En clair, davantage de cinématiques et des décors à tomber à la renverse. On nous promet aussi plus de cent lieux, pièces diverses, couloirs et catacombes à visiter. Il devrait en découler une durée de vie très confortable. On prie très fort pour que la qualité des traductions ne soit pas bâclée. À la rédaction, Papy Wonder, fervent adepte de la saga Shadowgate, a promis de raser sa barbe centenaire avant de s'immerger dans cette grande épopée fantastique. Pari tenu !



**Console : Nintendo 64**
**Éditeur : Kemco**
**Sortie France : juillet**

Bigben INTERACTIVE

# JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEATWARE by Datel

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

IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

# ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANCE




## NOUVEAU !

### L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ENCORE PLUS PERFORMANT !!

**Il vous permet :**

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

**AVEC EN PLUS:**

**MODE "FREEZE"** (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

**Différentes possibilités :**

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

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

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

**GENERATEUR DE CODES**

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

**MEMOIRE VIRTUELLE**

Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs jeux vidéo !!!

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY

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

Stop info

## Majorettes complètement speedées

*Excepté RC Stunt Copter, des (vraies) simulations de bolides radiocommandés, on n'en voit pas tous les jours ! Le concurrent de Micromachine se nomme Revolt. Les petits bolides arpentent les couloirs d'un musée*





*d'art, roulent sur les parterres de fleurs de jolis jardins, et se font la guerre en plein quartier pavillonnaire. Ce qui différencie Revolt des autres jeux de caisses classiques est la jouabilité. Elle a été étudiée afin de retranscrire le plus fidèlement possible les réactions d'une voiture téléguidée. Un minimum de prise en main est donc nécessaire. En tout cas, c'est coloré et ça speed un max, quelle que soit la console sur laquelle vous jouez.*

**Console : Nintendo 64 et PlayStation**
**Éditeur : Acclaim**
**Sortie France : fin août**

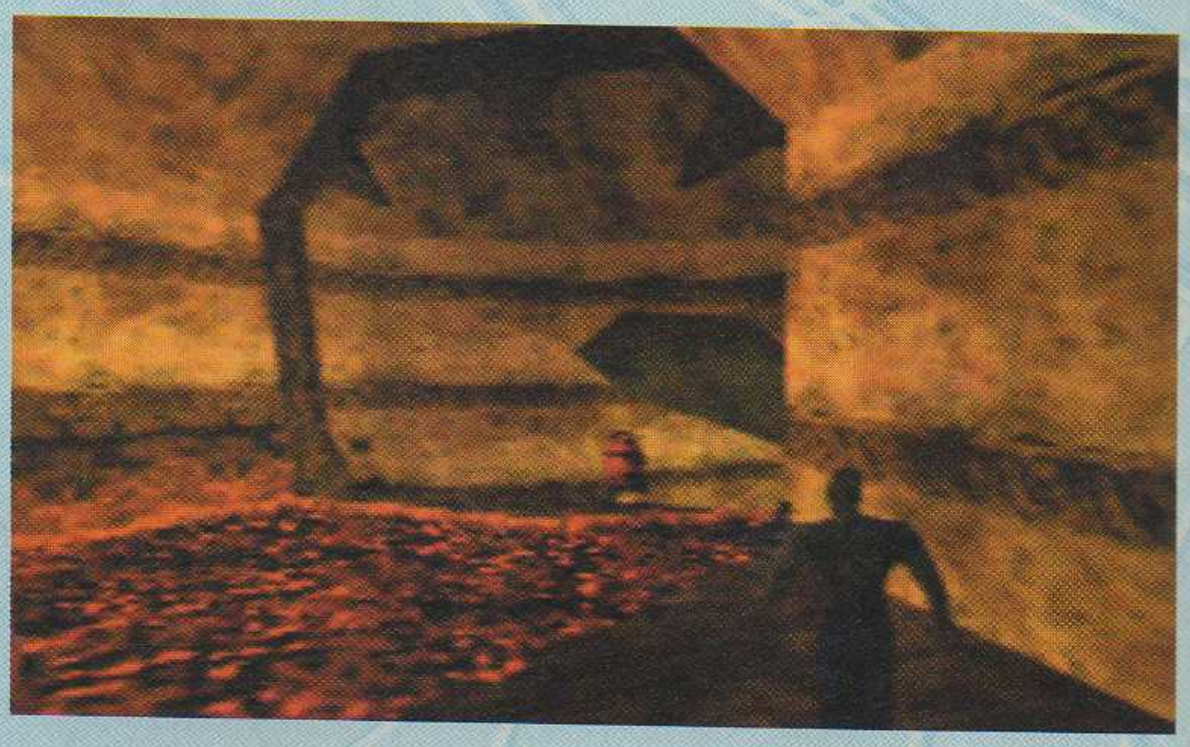


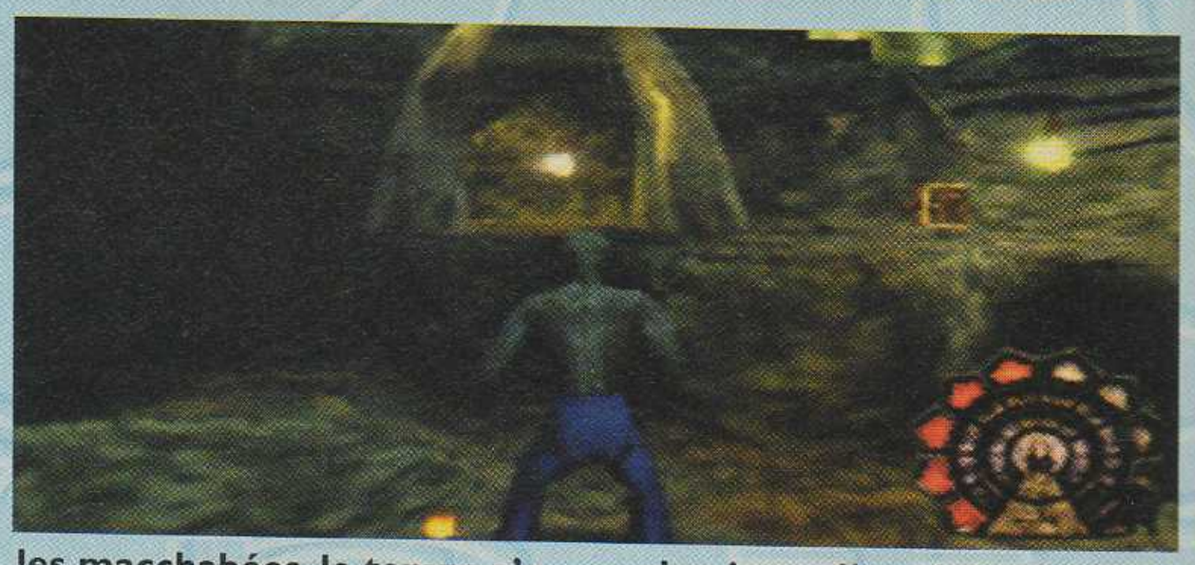


# Des versions j

# Shado

**Entre la vie et la mort, il n'y a qu'un pas. Mike l'a franchi et du coup nous aussi, sans réfléchir. Nous avons enfin joué à des préversions de Shadowman sur Nintendo 64 et PlayStation. C'est gore, c'est flippant et ça cartonne dans tous les sens. Bref, ça promet.**





Au départ, Shadowman est une bande dessinée relatant les mésaventures de Mike, ancien étudiant en littérature anglaise. Assassiné, il signe une sorte de pacte avec Nettie, prêtresse vaudou. Dorénavant, il est le Shadowman, un protecteur chargé d'éliminer les éventuels esprits maléfiques. Un masque magique incrusté dans sa poitrine, cet antihéros navigue entre le monde des vivants et celui des morts. Chez les macchabées, le temps n'a plus lieu d'exister. L'endroit fourmille de milliers d'âmes damnées qui errent sans fin dans les limbes du néant. Au chapitre des jeux dits violents, Shadowman fait un bond de plus et nous propulse dans l'univers des rites vaudou. La quête de Mike le mène dans les tréfonds de l'obscurité. Sa mission : affronter des serial-killers morts, tous inspirés de personnages réels, dirigés par l'illustre Jack l'Éventreur. Cardiaques s'abstenir !



## Mysticisme et vaudou

L'ambiance du jeu fait beaucoup penser à Akuji. Surtout par ses musiques et ses décors glauques, limite sataniques. Shadowman intègre dans l'action une grande place au vaudou : poupées, bâtons, etc. Pour vous donner un petit aperçu, Mike doit libérer les âmes de meurtriers afin de bénéficier de leur cruauté et d'acquérir de nouvelles aptitudes comme marcher dans la lave.

# ables kiffantes

# wman

**De nombreuses recherches ont été faites sur les serial-killers présents dans le jeu. Seuls les noms ont été changés. Une petite encyclopédie vous permet de mieux les connaître. Cela renforce bien entendu l'impression de se mesurer à de vrais tueurs en série, et accentue allègrement l'ambiance dérangeante du soft. Inutile de rappeler que l'association Familles de France se fera un plaisir de mettre son grain de sel.**

## Bientôt la peur au ventre

**Shadowman est en préparation depuis deux ans dans les locaux d'Iguana Software. Les premières impressions sont bonnes. Nous avons immédiatement eu envie d'aller plus loin. Les vingts niveaux qui composent l'aventure sont vastes. Le joueur jongle entre les deux univers (chez les dead et les alive). L'Expansion Pack est**






**(malheureusement) obligatoire. Toutes les cinématiques présentes et les voix (lire l'article dans le précédent *Player One* au sujet des doubleurs) sont admirablement bien fichues. On s'y croirait presque ! Seule la jouabilité nous a laissés un petit peu sur notre faim, car trop imprécise.**

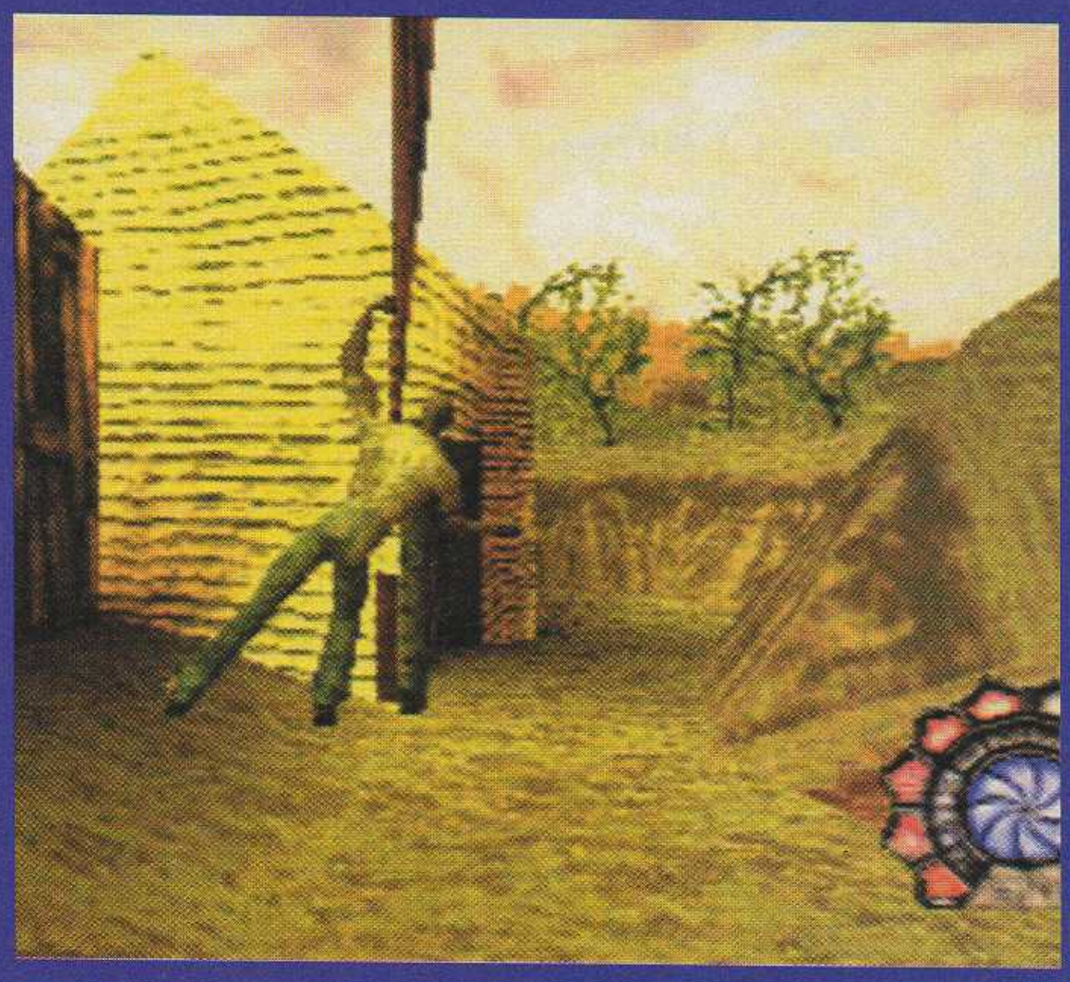


**Cela dit, on fait confiance à Acclaim qui s'est vraiment donné à fond sur ce projet pour nous faire kiffer !**

**Console : Nintendo 64**
**Éditeur : Acclaim**
**Sortie France : fin août**

## Shadow sur PlayStation s'active !

Si la version N64 est quasiment terminée, elle attend sa consœur sur PlayStation pour sortir. Celle-ci a pris un léger retard dans le développement. Le jeu devrait être la réplique exacte de la version Nintendo, avec des cinématiques et des musiques de meilleure qualité, support CD oblige ! En revanche, les décors seront inévitablement plus pauvres.



# Stop info

## Ça speed chez Nintendo

*Le catalogue Nintendo 64 s'enrichit de la suite de F1-World GP. Rien de bien neuf par rapport à la précédente version, si ce n'est une réactualisation de*










*toutes les écuries, conformément à la saison 1998. Les défis, qui obligeaient les joueurs à se sortir de situations extrêmes et réellement survenues lors de la saison 1997, ont, eux aussi, été remis au goût du jour. Stone, fervent admirateur du champion en titre, Mika Hakkinen, a déjà remis son casque de sécurité et attend vivement la sortie du jeu, prévue cet été aux States. À noter : le pack F1-World GP (console + manette + jeu) est en vente au prix de 790 francs depuis le 4 juin.*

**F-1 World Grand Prix 2**
**Console : Nintendo 64**
**Éditeur : Nintendo**
**Sortie France : septembre**

# Stop info

## Bataille d'ogres 3

*Cette série de RPG tactique très populaire au Japon est malheureusement inédite dans nos vertes contrées. Entamée il y a plusieurs années sur Nes, elle propose des escarmouches d'une rare intensité. De nombreux paramètres sont gérés depuis la capacité de déplacement et de combat de vos troupes jusqu'à leur moral, qui assure qu'ils ne prendront pas la fuite, ou leur alignement, qui les empêche de commettre des actes contraires à leur éthique. La nouveauté de ce volet vient de la possibilité d'élever des monstres que vous récol-*







*tez lors de certains combats. Vous vous rendez compte, la mode Pocket Monster a perverti jusqu'au Wargame le plus classique... Dernier détail, des invocations de créatures mythologiques similaires à celles de la Final Fantasy ont fait leur apparition.*

*Ogre battle 3*
*Console : Nintendo 64*
*Éditeur : Squaresoft*
*Sortie Japon : cet été*

## Apple II Spirit

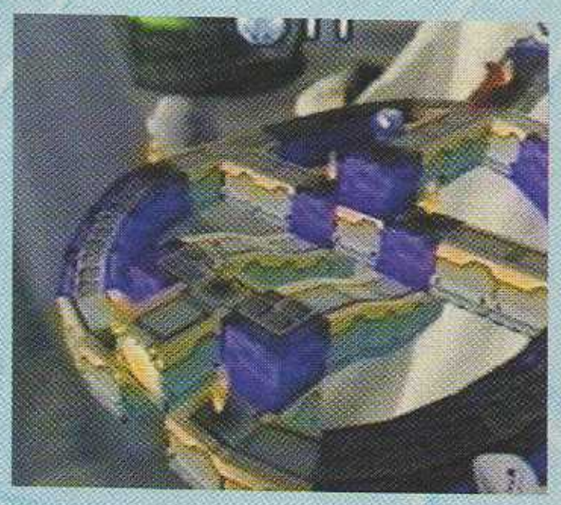
# Lode Runner 3D

**C'est l'incroyable retour d'un grand ancêtre des jeux vidéo que nous propose Infogrames, avec cette version moderne de Lode Runner. Et si les programmeurs des années 90 n'avaient rien inventé ?**

Les plus âgés d'entre vous se souviennent de ce jeu d'action/plates-formes qui a marqué une génération de joueurs sur les anciens micro-ordinateurs - particulièrement l'Apple 2, avant d'être converti en borne d'arcade. Dans Lode Runner, vous devez récolter les pièces d'or disséminées dans un tableau contenant plates-formes, murs et échelles. Des gardes vous poursuivent, mais vous ne pouvez pas les tuer avec votre malheureux pistolet laser. Il vous reste une solution : percer les plates-formes sous les pieds de vos poursuivants pour les faire chuter dans des trous et ainsi échapper à leur étreinte mortelle. Ce concept simple mais furieusement addictif est la preuve que le jeu vidéo n'est pas forcément une affaire de gros sous et d'effets spéciaux...







**Console : Nintendo 64**
**Éditeur : Infogrames**
**Sortie US : disponible**

## wawawoum

# Top Gear Rally 2

**Certes, Top Gear premier du nom n'était pas ce qu'on appelle un grand jeu. Mais les programmeurs de Boss games vont tout faire pour se racheter.**

Ils nous promettent monts et merveilles, mais au lieu de jouer les sceptiques, laissons-leur une chance. Le successeur de Top Gear proposera, outre des graphismes et une animation un cran au-dessus, la possibilité de customiser les voitures jusque dans les détails de peinture. Au menu, quinze bolides dont certains participent réellement au championnat du monde des rallyes, avec notamment la Lancia Delta, la Renault alpine ou la célèbre Subaru de Colin McRae. Un mode Auto-école permettra de faire ses premiers pas, et un mode Quatre joueurs de se tirer la bourre entre potes.





**Console : Nintendo 64**
**Éditeur : Kemco**
**Sortie US : cet automne**

# Astuces et soluces

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

## 08 36 68 77 33

## MINITEL 36.15 Player One

## www.PlayerOne.net

Stop info

## Revoilà les Vandales !

*Le seul RPG tactique jamais distribué en France en l'espace de deux ans. Vandal Hearts va bientôt connaître une suite de qualité. Konami s'attèle à la réalisation de Vandal Hearts 2 : Tenjo no mon (la Porte du ciel). Si les graphismes et l'atmosphère sont*





*bien plus convaincants, l'interface du jeu sera conservée. Rappelons qu'il propose plusieurs systèmes intéressants : le dual turn qui fait qu'à chacun de vos hommes qui agit, un homme de la machine fait de même, et la gestion de l'altitude qui donne certains avantages à l'attaquant placé en hauteur. Enfin, la gestion de l'équipement et de la carrière de votre personnage, qui change de classe pendant l'aventure, est plus que déterminante. Les nouvelles magies promettent elles aussi de nous éblouir tout l'été...*

**Console : PlayStation**
**Éditeur : Konami**
**Sortie Japon : 15 juillet**



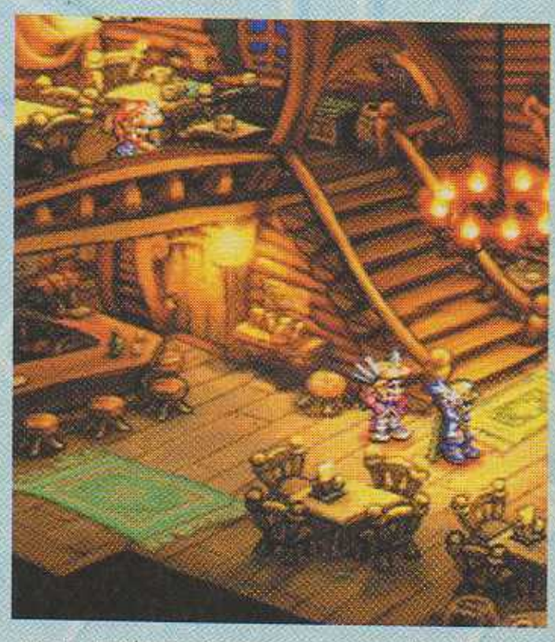
# Démons et merveilles

# Legend of Mana

**Squaresoft, le magna du jeu nippon, décide d'actualiser ses anciens titres, à commencer par Secret of Mana. Nul doute qu'avec la version PlayStation de cet ancien hit sur Super Nintendo, les Japonais passeront l'été chez eux, devant leur console. Et nous ?**



jours la même : combiner combats rigolos et exploration d'un monde féerique, avec monstres à tuer et populace à secourir, le tout servi pour deux personnes. Entièrement en bitmap (comprenez : en 2D), Legend of Mana innove en proposant les graphismes les plus colorés et les plus envoûtants jamais vus sur Playstation. Chacun des endroits que vous traversez est un enchantement pour les yeux. C'est comme si chaque écran était une oeuvre d'art !



nez votre personnage (un garçon ou une fille, au choix), vous sélectionnez l'arme qu'il va manier, ce qui modifiera radicalement votre façon de combattre : coups spéciaux et combos ne sont plus les mêmes. De nombreux compagnons, disséminés de par le monde, vien-



## le retour du rêve dans les RPG

Ceux d'entre vous qui jouaient déjà sur la Super Nintendo ont sans doute déjà tâté de Secret of Mana, qui fut un grand succès à l'époque. Combinant RPG et action, il permet à deux joueurs de vivre une merveilleuse aventure. Nommée "Seiken Densetsu" au Japon, la saga des Secret of Mana va connaître une nouvelle heure de gloire avec l'apparition de ce quatrième volet : Legend of Mana. La recette est tou-

Le scénario propose quant à lui de créer le monde que vous explorez comme vous l'entendez. En récupérant des "artefacts" enchantés, vous générez des villages ou des donjons, selon les ressources magiques que contient le lieu où vous les déposez. Votre monde n'appartiendra qu'à vous ! De même, lorsque vous incar-



dront vous prêter main forte, ils ont chacun leur caractère et leur histoire personnelle. Les quêtes que vous remplirez dépendront aussi de lui. Rappelons que le deuxième joueur peut faire équipe avec vous en contrôlant ce compagnon. Enfin, les combats sont très proches du premier volet, et donc un peu simplistes, avec des boss gigantesques et des tas de petits pouvoirs. Un jeu comme on les aime, quoi !

**Console : Playstation**
**Éditeur : Squaresoft**
**Sortie japon : cet été**






voici votre nouvelle télécommande
pour zapper sur MCM

# www.mcm.net



glisse

musique

multimédia

cinéma

www.mcm.net

e-génération

## Stop info

### Biomécanique toi-même

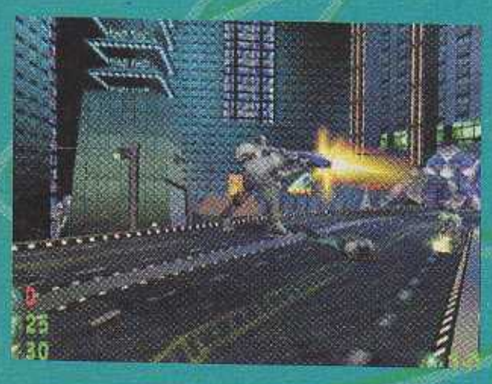
*L'action se déroule dans un lointain futur. De gigantesques robots "biomécaniques" (c'est MC Yas qui le dit, Ndlr)*



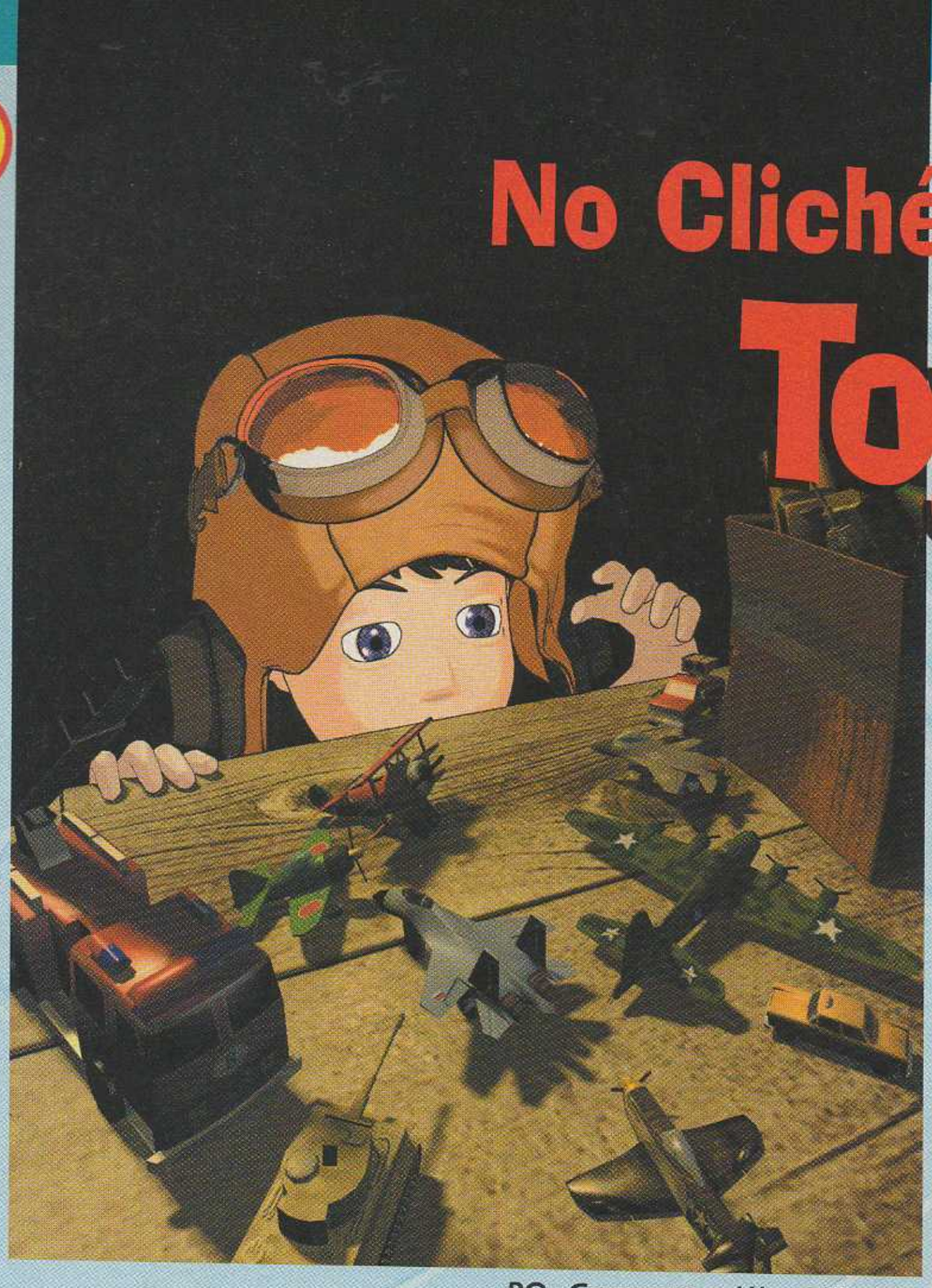
*à la solde d'un dictateur sans merci mettent le monde en vrac. À coups de laser et de corn-o-fulgur, ils réduisent progressivement la population en esclavage.*



*Vous incarnez le dernier rempart face à cette menace grandissante. À l'E3, Slave Zero a scotché plusieurs centaines de visiteurs de passage par ses graphismes fins et son animation d'enfer. Ça blast à tire-larigot et la bande-son, adéquate, plonge immédiatement dans l'ambiance. Encore un jeu qui profite à donf des capacités de la Dreamcast.*



**Éditeur : Accolade**
**Sortie France : fin d'année**



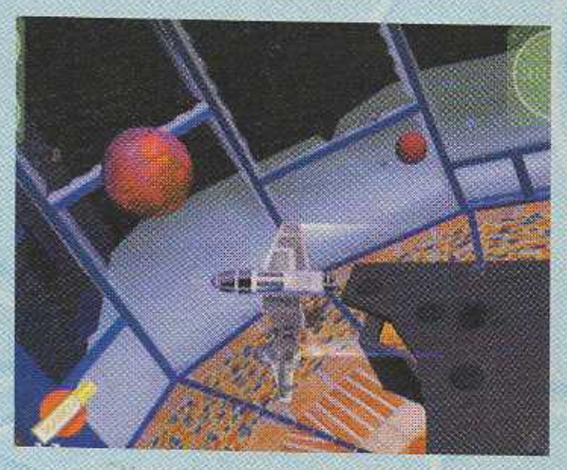
# No Cliché parle de s Toy Com

**Toy Commander, premier soft estampillé No Cliché, laisse la part belle aux jouets. Étonnant comme concept, pour ne pas dire étrange ! Le papa, Frédéric Raynal (on le connaît par Little Big Adventure, mais arrêtez de lui en parler) nous retrace le pourquoi du comment.**

*PO : Comment a débuté "l'aventure" Toy Commander ?*
**Frédéric Raynal : L'idée originale revient à Didier Chamfray, notre directeur artistique. Il voulait faire un jeu avec des avions et des voitures miniatures, dans une maison. L'idée remonte au mois de juillet 1997, date de création de No Cliché.**

*PO : Parlez-nous de la genèse du jeu.*
**F. R. : Dès le départ, on savait qu'on allait faire un jeu mélangeant les genres : combat, course, stratégie, etc. Avec toute l'équipe, vingt et une personnes au total, on a passé entre six mois et un an à se creuser les méninges avant de décider de ce qui figure aujourd'hui dans le jeu. Il a fallu considérer plusieurs données techniques. Par exemple, dans les phases de combat, même si la guerre est "pour de faux", il faut quand même que ce soit de vraies flammes et de vraies explosions.**

*PO : Pourquoi avoir choisi la Dreamcast ?*
**F. R. : Au départ, nous pensions sortir ce soft sur PC, et nous sommes allés voir pas mal d'éditeurs. À l'époque, on était chez Adeline Software, et Sega venait souvent voir ce que l'on avait en tête. Le constructeur nous**



**"Le jeu s'adresse à tout le monde, à partir de 10/12 ans."**

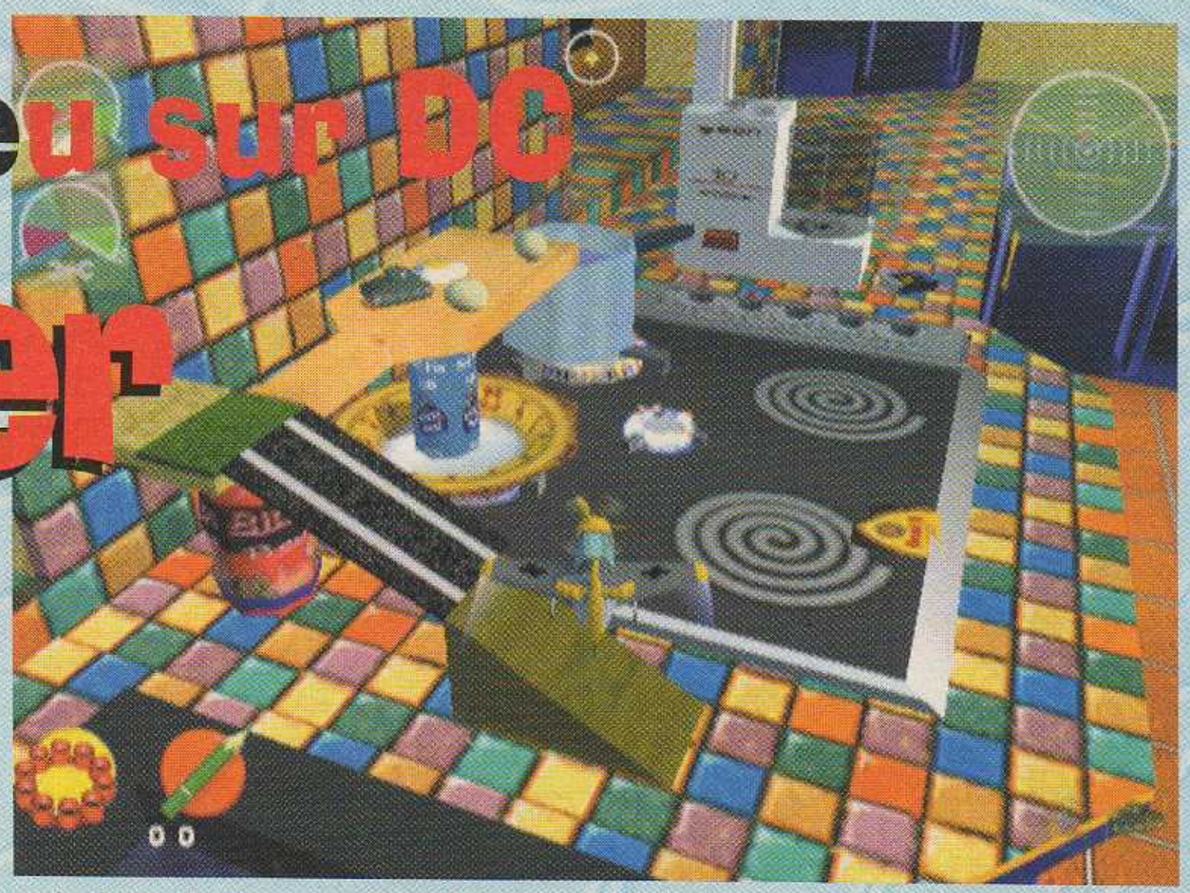






# premier jeu sur DC

# mander



**a proposé d'acheter notre société. On s'est dit que bosser directement avec Sega pouvait être une bonne idée. En plus, nos jeux seraient distribués dans le monde entier. On s'est donc lancé dans l'aventure. Sans regret car la Dreamcast est une console très performante.**

***PO : À une semaine de la finalisation totale du jeu, le résultat est-il satisfaisant ?***

**F. R. : Entre l'idée de départ et le résultat, on a eu beaucoup de bonnes surprises... et quelques mauvaises, bien sûr. On est ravis du résultat et l'on a reçu un très bon accueil à l'E3. C'est encourageant.**



***PO : À qui s'adresse Toy Commander ?***

**F. R. : À tout le monde, à partir de 10/12 ans. Certaines missions, où il faut viser avec précision, demandent du doigté. Si, de prime abord, l'univers est un peu gamin ; de nombreuses missions demandent en fait de la réflexion. Chacun y trouvera son compte, étant donné la diversité et le nombre de missions (50 !). Même le père de Didier, qui est retraité, s'éclate dessus !**

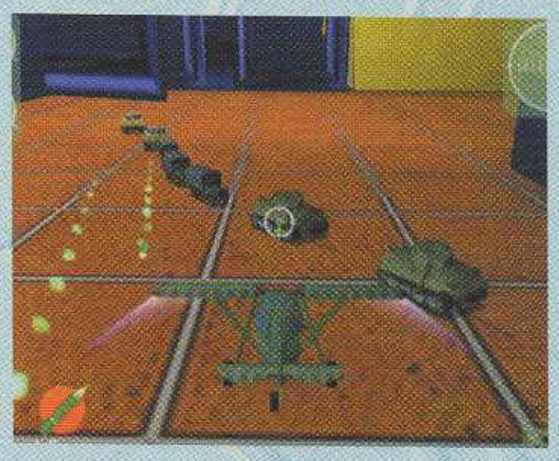
***PO : Comment convaincrais-tu les gens d'acheter ton jeu ?***

**F. R. : En leur disant que c'est un "vrai" jeu, divertissant et tout, et tout.**

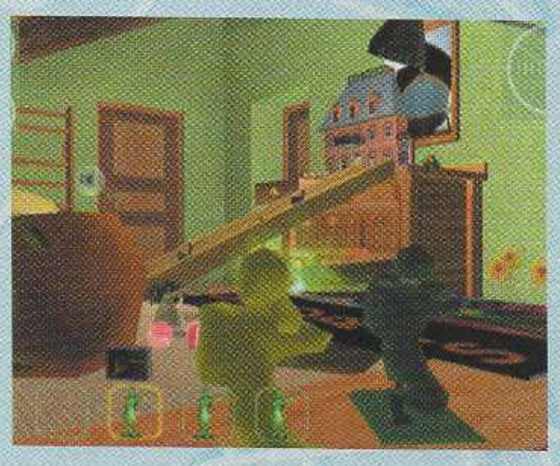
***PO. Des projets ?***

**F. R. On prépare un jeu d'aventures qui sortira courant 2000. On ne peut rien dire de plus.**

**Éditeur : Sega**
**Sortie France : octobre**

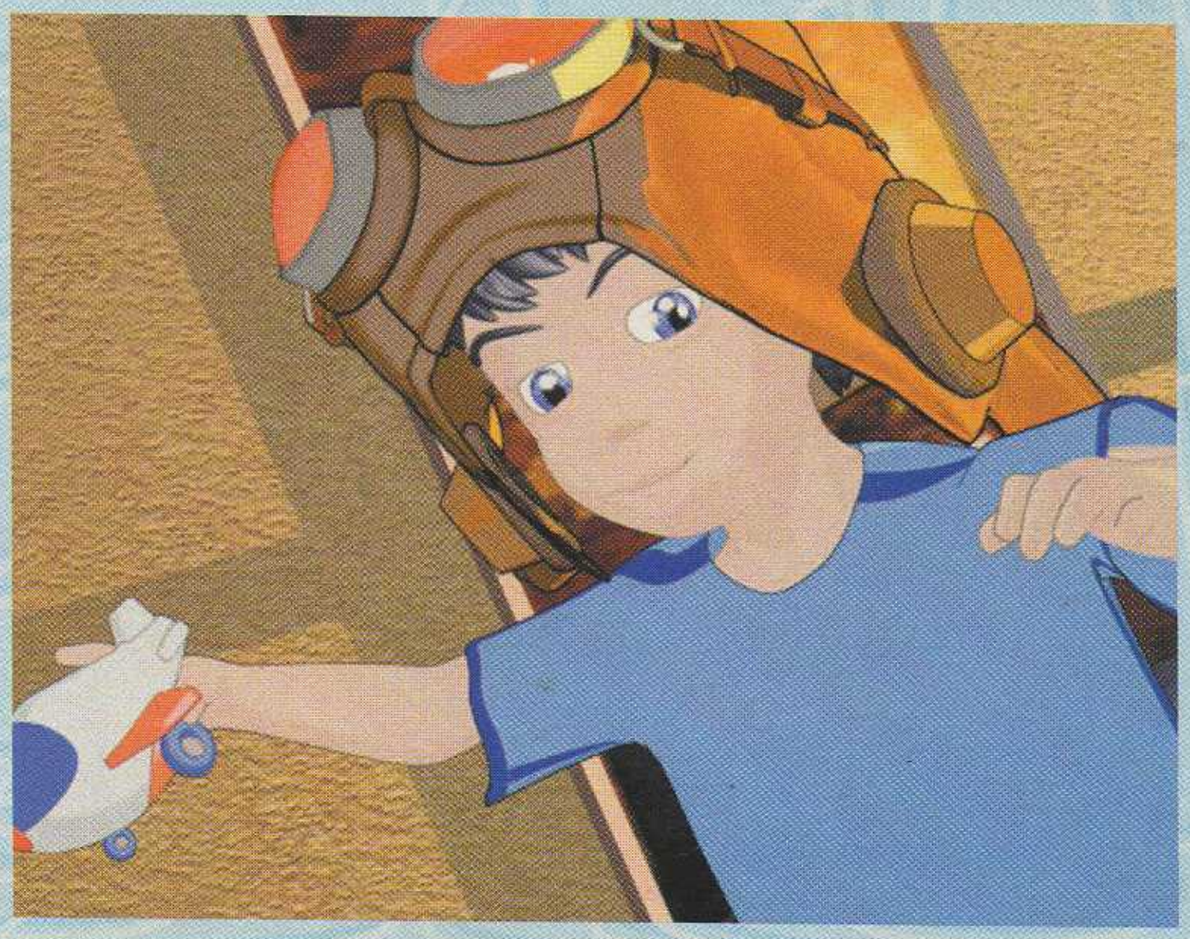








**"On a passé près d'un an à se creuser les méninges avant de définir le concept."**



## Le Driver du pauvre ?

*Suite du jeu le plus décrié de tous les temps avec son héros décalé, une petite frappe dégénérée. Sponsorisé par Familles de France, GTA 2 retrace l'histoire de six gangs qui se sont mis dans l'idée de contrôler votre banlieue. Et c'est reparti pour des chassés-croisés explosifs avec la police et le FBI ! On nous promet plus de cinquante véhicules différents ! Sur Dreamcast, les graphismes devraient tenir la route. Nous, on s'accroche. (À paraître également sur PlayStation.)*

**Éditeur : Rock Star Games**
**Sortie France : octobre**




## Sega contraint de casser les prix

*En annonçant très tôt la sortie de sa console, Sony a bien calculé son coup. Au lieu de se précipiter sur la Dreamcast, les joueurs rêvent à la PlayStation 2 et n'achètent pas de Dreamcast. Résultat : Sega annonce un rabais de 33 % sur le prix initial de la 128 bits. Le géant nippon espère ainsi doubler ses ventes au Japon d'ici à la fin de l'année, car seulement un million de consoles auraient été écoulées depuis son arrivée sur le marché, en novembre 1998. À terme en France, les prix suivront-ils le même chemin ?*

Stop info

## Un lecteur Zip pour la Dreamcast

*Ceux d'entre vous qui s'intéressent à la micro ont entendu parler des Zip, disquettes de grande capacité, contenant jusqu'à 100 mégaoctets d'information. Sega vient de signer un accord avec Iomega, qui produit les lecteurs Zip, afin que la Dreamcast en soit dotée. Ce périphérique permettra de sauvegarder des données comme des pages Internet, du courrier électronique et des infos depuis le MVS.*

**Fabricant : Iomega/Sega**
**Sortie Japon : dernier trimestre 1999**

## Road Movie

*Huit concurrents, dix circuits, quatre modes de jeu, le tout jouable jusqu'à quatre simultanément. Bref, un menu quatre étoiles pour cette compétition de décapotables ! Ajoutez-y des conditions météo changeantes, en temps réel, et la possibilité d'upgrader les bolides avec l'argent amassé grâce à des paris, toutes les conditions sont réunies pour une franche réussite. Pourtant, le conditionnel est de rigueur, comme à l'accoutumée. (NB : à paraître aussi sur PS, N64 et GBC.)*

**Road Movie**
**Éditeur : Titus**
**Sortie France : fin d'année**



# Jour J - 90

# Dreamcast : la tendance est aux robots

**Sur DC, au Japon, c'est l'invasion des robots géants, transformers et compagnie. Tour d'horizon de cinq jeux qui vous mettent aux commandes d'un de ces gigantesques transformers.**

Voici une nouvelle qui va faire le bonheur des fanatiques de japanimation gavés de cassettes vi-déo : ils pourront, cet hiver, jouer à Sunrise Eiyusho (photo 1), un RPG qui met en scène l'univers des robots géants des séries TV des années 70, en proposant un cross-over

Photo 1



entre plusieurs séries cultes. Il calmera les fans qui ont déjà fini Gundam Side Story 0079 (photos 2 et 3) sorti ces jours-ci. Comment résister à l'attrait de piloter un Gundam, la machine de guerre parfaite, dans un environnement en 3D fidèle à la série ?
Peut-être parce qu'on préfère l'action d'un doom-like, mais toujours à bord d'un robot géant. Space Griffon (photo 4) arrive à point nommé pour combler ce manque dans la ludothèque Dreamcast.
Enfin, pour ceux qui préfèrent le duel d'homme à homme - enfin, de robot à robot, Frame Gride (photos 5 et 6) et son univers médiéval fantastique autorisent toutes les fantaisies en mixant coups de hache, d'épée et d'armes laser.
Cela nous fera patienter jusqu'à la sortie du célèbre Virtual On (photo 7), autre jeu de duel futuriste annoncé avant même la sortie de la machine...

### Liste des jeux de robots :

Sunrise Eiyusho de Sunrise Interactive, sortie Japon : décembre
Space Griffon de Panther Software, sortie Japon : fin juin
Gundam de Bandai, sortie Japon : fin juin
Frame Gride de From Software, sortie Japon : juillet
Virtual On -oratorio tangram de Sega, sortie Japon : NC.

Photo 4

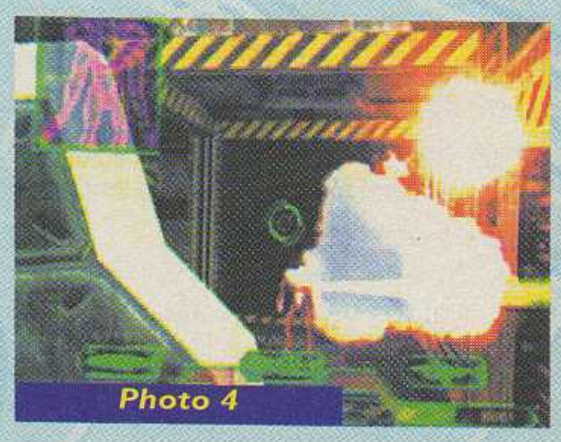


Photo 5

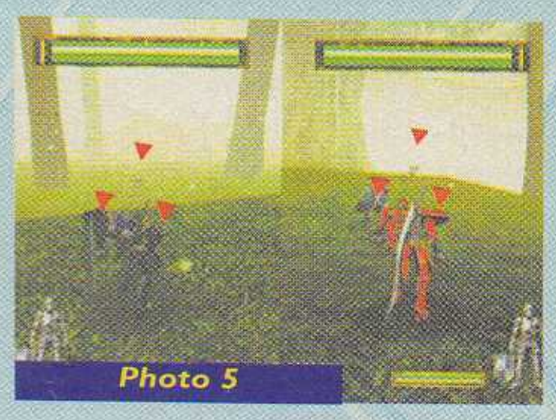


Photo 6



Photo 7



Photo 2



Photo 3



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

## CADEAUX!

IL Y A DES TONNES DE CADEAUX À GAGNER SÛR LE 3615 TIPS OU LE 083668TIPS:
• **VOLANT** RETOUR DE FORCE + PÉDALIER + SIÈGE BAQUET. • UN LECTEUR **DVD** HAUT DE GAMME. • **6000F** DE BONS D'ACHATS FNAC. • DES FORMATIONS AU **PERMIS DE CONDUIRE** (FORFAIT 20H) ET AU CODE DANS LES AUTO ÉCOLES ECF. • DES INTÉGRALES DES SÉRIES **FRIENDS** ET **SOUTH PARK**. • ET D'AUTRES SURPRISES...

## EXCLU : PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE **8** DE VOTRE TÉLÉPHONE. VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER L'ASTUCE OU LE BOUT DE SOLUTION! RETAPEZ LA TOUCHE **8** POUR RELANCER. INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT **0836688477**!

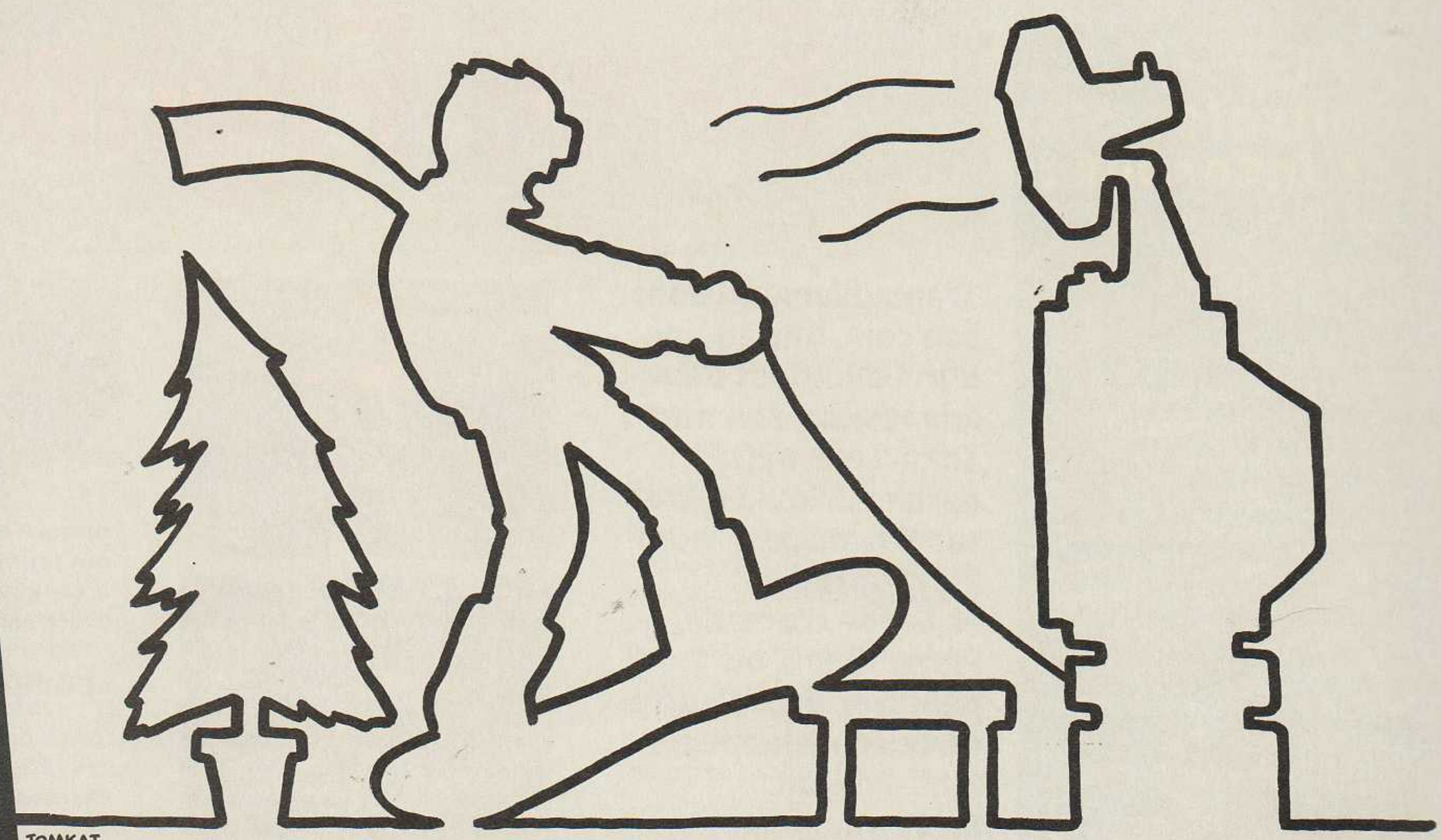
8 TUV

## EXCLU : PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET AIDES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS**. VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX. VRAIMENT TRÈS PRATIQUE ET EXCLUSIVEMENT SUR LE **3617 TIPS**!




EXPLOITEZ À FOND LES JEUX DE GLISSE! ACCESSOIRES NON FOURNIS.



TOMKAT

# TIPS®

## L'anti-galère jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR -PRESQUE- TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

**3617 TIPS** L'anti-galère par FAX ou COURRIER
**3615 TIPS** L'anti-galère par MINITEL
**0836688477** L'anti-galère par TÉLÉPHONE (8477<->TIPS)

*Pixtel* 3615, 083668: 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. *TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.*

*** TIPS: tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.**

# Stop info

## RPG, console et Internet : le cocktail gagnant

*Sega et Nextech viennent d'annoncer le premier jeu de rôle en ligne sur Dreamcast, Dark Eyes. C'est la conversion d'un succès au Japon sur PC. Il exploite les grandes possibilités de jeu à plusieurs, via un serveur Internet où 3 000 joueurs peuvent cohabiter dans le même univers. Il sera également compatible avec le lecteur Zip -pour sauvegarder ses parties, et plus encore... Dark Eyes*



*devrait être suivi de près par le célèbre Baldur's Gate, jeu de rôle dans un univers de donjons et de dragons, avec un mode Mutlijoueurs (jusqu'à huit) qui a fait un tabac aux USA et en Europe, toujours sur PC. La conversion Dreamcast est assurée par Sega qui compte bien en faire une locomotive pour vendre la console aux USA. Les jeux de rôle multijoueurs deviendront-ils une menace pour le monopole des RPG classiques comme Final Fantasy et Dragonquest ?*

**Jeux en réseau sur DC :**
**Dark Eyes et Baldur's Gate**
**Éditeur : Sega**
**Sortie Japon :**
**in d'année 1999**

# Un gros coup de massue dans ta tête !

# Soul Fighter

**Tranquillement, dans son coin, une équipe d'irréductibles Gaulois résiste. Son nom ? Toka. Leur petit dernier ? Soul Fighter sur Dreamcast, PlayStation 2 et borne d'arcade. Player One a pu pénétrer dans l'antre de ces développeurs fans d'heroic fantasy...**









**puisque les joyeux drilles nous ont promis que la version finale comprendra un scénario, pour l'heure en cours de finalisation.**

## L'empreinte de Kung Fu Master

**On nous installe devant un écran géant. Le jeu démarre. C'est**







**Toka. Comptez six artistes graphiques et quatre programmeurs. Leurs leaders naturels ? Lyes Belaidouni, artiste 3D, et un ami de trente ans, programmeur en chef alias Carlo Perconti. Un cador, ce Lyes. Sûr de son humour et de son charisme. Il a de quoi, le bougre ! Chacune de ces reparties fait mouche, déclenche l'hilarité générale. À en oublier le but de notre présence ici... Toka doit présenter Soul Fighter, le nouveau bébé, pur Beat them all. Enfin, pas si pur que ça,**










## Souvenirs, souvenirs

Pour mémoire, voici la liste des jeux développés par Toka avant Soul Fighter :

| Titre | Support | Année de sortie |
|---|---|---|
| Legend | PlayStation | 1998 |
| Explosive Racing | PlayStation | 1997 |
| Burning Road | PlayStation | 1996 |
| Iron Commando | Super Nintendo | 1995 Japon |
| Nightmare Busters | Super Nintendo | 1995 |
| Legend | Super Nintendo | 1994 |













plutôt beau ! Ouf ! Pour comprendre les raisons d'un tel soulagement, il vous faut connaître l'angoisse du testeur de jeux convié à une présentation : se retrouver devant une daube infâme et devoir en dire du mal, alors que l'équipe a été adorable avec vous... Ici, ce n'est pas le cas. Les premiers instants de jeu en disent long sur les influences de Toka. Lyes, Carlo et la bande ont révisé leurs classiques, Kung Fu Master en tête, l'un des premiers Beat them all de l'histoire des jeux vidéo. Vous y incarniez un karatéka japonais se débarrassant à la chaîne de forces ennemies, l'objectif étant de délivrer une gentille dame.

## Du 60 images par seconde

Soul Fighter, c'est pareil, sauf que les décors des cinq univers promis sont en 3D et d'influence heroic fantasy. De plus, c'est le destin de l'humanité qui se joue et non le devenir d'une princesse en manque.

Nous n'en saurons pas plus pour le moment... Excepté que le soft tourne en 60 images par seconde pour l'animation, top ! Rebelle, Toka a laissé tomber les routines de programmation fournies par Sega pour la Dreamcast. "Ça aurait ralenti le jeu", nous a-t-on dit. Alors,




c'est vrai, le jeu est rapide. Mais on ne peut s'empêcher de penser que la motion capture est moins convaincante. Si certains ennemis adoptent une démarche pittoresque, plutôt amusante, le héros, lui, souffre d'une certaine raideur. Je dis le héros, mais Soul Fighter proposera trois personnages jouables : un guerrier, une femme et l'inévitable magicien.

## L'aventure, c'est l'aventure

La quête est dense, les ennemis pleuvent : Toka ne voulait pas d'un jeu où il s'écoule dix minutes sans que l'on rencontre âme qui vive. Ils l'ont également voulu regorgeant d'embranchements multiples et de paysages variés. Mission accomplie : de la visite d'une grotte à une balade en forêt en passant par la découverte d'un cimetière, l'exotisme est garanti. Malgré quelques problèmes à corriger (intelligence artificielle à améliorer, profondeur de jeu absente), Toka semble sûr de son coup. Faut dire que tous les atouts sont entre leurs mains : Soul Fighter sera le premier Beat them all à sortir sur Dreamcast. Et Sega, à qui le jeu a été présenté au Japon, serait partant pour le distribuer partout dans le monde.

**Éditeur : Piggyback Interactive**
**Sortie France : septembre**










# Stop info

## Gloub gloub... La Dreamcast insubmersible ?

*Du nouveau pour les assidus du commandant Cousteau. Apaloosa, développeur Sega, a montré*




*les premières images d'Ecco le dauphin sur Dreamcast : un jeu d'aventure aquatique, beau et envoûtant. Vivarium a de son côté présenté Seaman, une sorte de tamagochi poisson à visage humain, avec lequel on communique via un micro. Top débile, top nippon...*

**Ecco**
**Sortie Japon : NC**

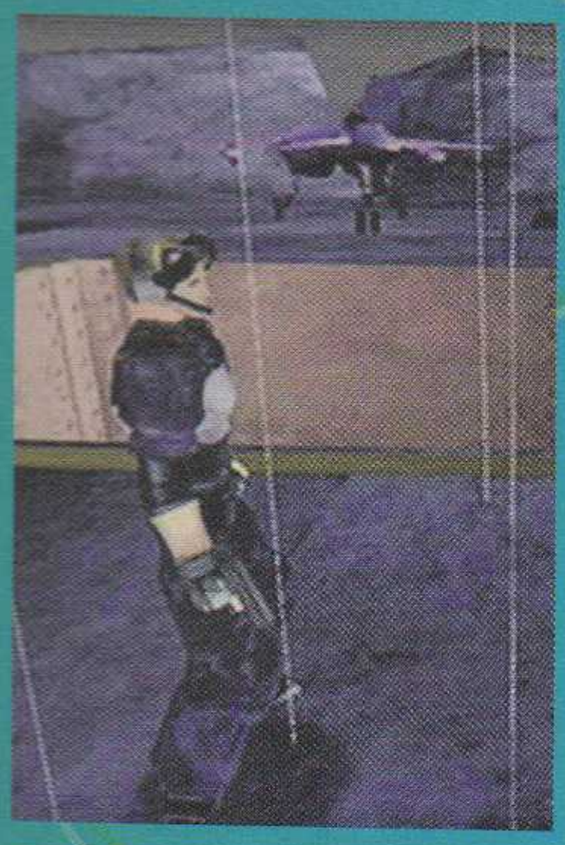
**Seaman**
**Sortie Japon : 22 juillet**

## Devenez le Jacquet japonais !

*Sega a décidé de réveiller le manager/sélectionneur qui sommeille en vous avec cette simulation de foot. Vous gérez le club proprement dit : les transferts et l'entraînement des joueurs, la tactique à suivre pour chaque match... Ce n'est pas un concept nouveau mais avec ces graphismes, management rime avec émerveillement !!*

**Let's Make Pro Soccer Club**
**Éditeur : SEGA**
**Sortie Japon : cet automne**





## Piège en haute mer

*Ce Resident-like maritime vous invite à débarrasser un gigantesque porte-avions des mutants qui l'ont infecté. Vous y incarnez deux personnages à tour de rôle, qui devront s'entraider pour tuer les créatures qui ont pris possession du corps de l'équipage. L'aventure est vraiment scénarisée et ponctuée de dialogues avec les survivants. Vous avez à votre disposition trois types d'armes : flingues, mitrailleuses et explosifs, ainsi que des gadgets comme des lunettes de détection qui permettent de savoir si votre interlocuteur est infesté - et donc s'il cherche à vous trahir... La réalisation semble assez léché mais il est dommage qu'aucun mode Deux joueurs ne soit prévu. Carrier semble être, en tout cas, un bon amuse-gueule en attendant Resident Evil Code Veronica.*

Carrier
Éditeur : Jaleco
Sortie Japon : cet été



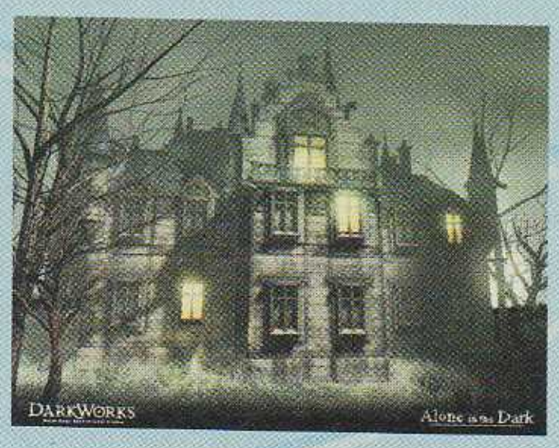

### Seul dans le noir, vol. 4

# Alone in the Dark 3D

**Dix ans après le premier Alone in the Dark sur PC, Darkworks, studio français, bosse sur une version en 3D du quatrième volet. De l'angoisse en barres ?**




Les trois titres qui composent la saga servent souvent de référence en matière de jeux d'ambiance. Des softs tels que Resident Evil ou, plus récemment, Silent Hill sur PlayStation ne font que s'en inspirer. Ce qui différencie Alone 3D du reste est l'absence de gore. Dans chaque aventure, l'atmosphère oppressante prime. Tout est suggéré, rien n'est imposé et, une fois immergé dans l'univers "lovecraftien" propre à la série, on a du mal à en sortir. En sera-t-il de même dans le prochain volet ? Grâce aux technologies actuelles, on peut raisonnablement s'attendre à un thriller sympathique. Le titre définitif n'a pas encore été déterminé, mais les premières images sont prometteuses. (NB : à paraître aussi sur PlayStation.)







**Éditeur : Infogrames**
**Sortie France : printemps 2000**



### Le premier jeu de Kalisto sur DC

# Xeleration, the ultimate race

**Ultimate Race Pro sur PC s'est transformé en Xeleration sur DC. Le jeu est en cours de développement à Bordeaux. Premières tofs.**




Xeleration a tout du bon jeu de caisses : excellente impression de vitesse au volant de voitures de rallye, jeu à deux en écran séparé, variété de dix-huit circuits, bande-son techno, épreuves diverses en indoor et outdoor et surtout l'inénarrable french touch ! Lors du dernier E3, l'accueil fut franchement positif. Nicolas Gaume, président de Kalisto (Nightmare Creatures et bientôt - début 2000 - Dark Earth sur PS), était fier de présenter l'un des deux ou trois softs prévus sur DC et issus de ses studios à Bordeaux. Pour info, Kalisto est entré en bourse courant juin. Nous ne pouvons souhaiter que de bonnes choses à cette boîte française qui tient vaillamment tête aux géants étrangers.




**Éditeur : non déterminé**
**Sortie France : décembre**



ENVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON / USA

Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

# GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR CONSOLES

## L'été sera chaud en sorties explosives !!!!




















## SATURN

| | |
|---|---|
| Advanced World War 3 (Jap) | 249,00 F |
| Azel Dragoon RPG (Jap) | 149,00 F |
| Capcom Generation Vol.2 (Jap) | 349,00 F |
| Capcom Generation Vol.3 (Jap) | 349,00 F |
| Capcom Generation Vol.4 (Jap) | 349,00 F |
| D-Xhird (Jap) | 199,00 F |
| Dungeons & Dragons Collection (Jap) | 499,00 F |
| Evangelion -A girl friend made of steel (Jap) | 299,00 F |
| Eve The Lost One (Jap) | 299,00 F |
| Feda Remake (Jap) | 249,00 F |
| Gulliver Boy (jap) | 199,00 F |
| King Of Fighters 97 (Jap) | 195,00 F |
| Last Bronx (Jap) | 199,00 F |
| Leynos II (Jap) | 195,00 F |
| Lunar MPEG Edition (Jap) | 299,00 F |
| Magic Knight Rayearth (us) | Tél. |
| Marvel Super Heroes (us) | 295,00 F |
| Marvel Super Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap) | 495,00 F |
| Marvel Super Heroes Vs Street Fighter (Jap) | 399,00 F |
| Magical School Lunar (Jap) | 245,00 F |
| Ogre Battle (Jap) | 245,00 F |
| Paneltia Story (Jap) | 199,00 F |
| Panic Chan (Jap) | 369,00 F |
| Puzzle Bubble 2 (Jap) | 195,00 F |
| Quovadis II (Jap) | 295,00 F |
| Riglord Saga 1 (Jap) | 149,00 F |
| Shining The Holyark (Jap) | 179,00 F |
| Shin Megami Tensei DS Special (Jap) | 395,00 F |
| Street Fighter Zero 2 (Jap) | 199,00 F |
| Street Fighter Zero 3 (Jap) | Sortie en Août |
| Street Fighter Zero 3 + RAM (Jap) | Sortie en Août |
| Striker 1945 II (Jap) | 349,00 F |
| Tactics Ogre (Jap) | 249,00 F |
| Terra Phantastica (Jap) | 199,00 F |
| The House Of The Dead (Jap) | 199,00 F |
| Virus (Jap) | 245,00 F |
| Cyberdoll (Jap) | 245,00 F |
| Waku Waku 7 + Cart. (Jap) | 295,00 F |
| World Heroes Perfect (Jap) | 199,00 F |
| X-Men Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap) | 495,00 F |
| Zap ! Snowboarding Trix'98 (Jap) | 195,00 F |
| Zeron Yon Champ Dozzy J (Jap) | 195,00 F |

*De nombreux autres titres sont en promotions !!!*
*Contactez nous pour connaître nos disponibilités !!!*
*Liste sur demande accompagné d'une enveloppe timbrée.*




Le "DANCING STREET" est enfin disponible !!! Renseignez-vous... De nombreux jeux sont compatibles !!

## ACCESSOIRES

| | | |
|---|---|---|
| Pocket Station NEWS !!! | PSX | Dispo !! |
| Memory Card 1 Méga | N64 | 99,00 F |
| Memory Card 256 Ko officielle | N64 | 149,00 F |
| Memory Card couleur | PSX | 69,00 F |
| Memory Card officielle | PSX | 99,00 F |
| Rumble Pack officiel | N64 | 149,00 F |
| Pad Nintendo 64 officiel couleur | N64 | 169,00 F |
| Pad TURBO 64 | N64 | 149,00 F |
| Dual Shock Controller | PSX | 199,00 F |
| Double Shock Controller couleur | PSX | 149,00 F |
| Pad Ascii BIO HAZARD 2 | PSX | 129,00 F |
| Spider Gun + Pédale | PSX & SAT | 199,00 F |
| Cable Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON | PSX | 79,00 F |
| Cable Peritel + adapt. GUNCON | PSX | 59,00 F |
| Cable Peritel RGB | SAT | 99,00 F |
| Volant Race Leader 32/64 | PSX & N64 | 449,00 F |
| Volant + pédales + levier de vitesse (N64/PS/SAT) | | 549,00 F |
| Rallonge Manette | PSX ou N64 | 69,00 F |
| Transcodeur NTSC/RGB ou PAL | | 399,00 F |
| Adaptateur secteur 110/220 volts | | 169,00 F |
| Action Replay CD version | PSX | 199,00 F |
| Multitap | PSX | 169,00 F |
| Stickers (habillage console) | PSX | 79,00 F |


les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.


## Le coin des Promos...




## TOUS LES GUIDES

| | |
|---|---|
| Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) | 99,00 F |
| Guide Officiel Final Fantasy Tactics (Vers. US) | 179,00 F |
| Guide Officiel Kartia (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Breath Of Fire 3 (Vers. US) | 99,00 F |
| Guide Officiel Xenogears (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel The Legaia (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US) | 179,00 F |
| Guide Officiel Star Ocean 2 (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Silent Hill (Vers. US) | 149,00 F |
| Magazines japonais PS, SAT, DREAMCAST etc... | Tél. |

*Le nombre de guides disponibles n'est pas exhaustif... Alors, appelez-nous !!!!*

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Ace Combat 3 (Jap) | Tél. |
| Armored Trooper Votoms (Jap) | 245,00 |
| Armored Trooper Votoms Ltd + ROBOT (Jap) | 595,00 |
| Assault Suit Valken 2 (Jap) | 499,00 |
| Battle Robots: Beast Saga "Special Edition" (Jap) | 495,00 |
| Beatmania (Jap) | 395,00 |
| Beatmania Append 3 (Jap) | 395,00 |
| Beatmania Append 4 (Jap) | 395,00 |
| Bomberman Wars (Jap) | 399,00 |
| Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us) | 399,00 |
| Breath Of Fire 3 (Jap) | 169,00 |
| Capcom Generation Vol.3 (Jap) | 445,00 |
| Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap) | 495,00 |
| Clock Tower (us) | 149,00 |
| Clock Tower 2 (us) | Tél. |
| Clock Tower Ghost Head (Jap) | 249,00 |
| Cyber Org (Jap) | 499,00 |
| Dance ! Dance ! Dance ! (Jap) | 299,00 |
| Dance Dance Revolution (Jap) | 499,00 |
| Dance Dance Revolution 2 (Jap) | 499,00 |
| Dino Crisis (Jap) | 495,00 |
| Dragon Valor (Jap) | 549,00 |
| Final Fantasy Collection "Special Package" (Jap) | 545,00 |
| Final Fantasy 7 (Jap) | 149,00 |
| Final Fantasy 8 (Jap) comprenant 4 CDS | 495,00 |
| Front Mission 2 (Jap) | 399,00 |
| Front Mission 3 (Jap) | 495,00 |
| Front Mission Alternative (Jap) | 299,00 |
| Gaiden Densetsu Wild Ambition (Jap) | 495,00 |
| Gex 3 (us) + démos SOUL REAVER & WARZONE 2100 | 149,00 |
| Grandia (Jap) | 495,00 |
| Guilty Gear (Jap) | 299,00 |
| Guitar Freaks (Jap) | 495,00 |
| Gunjage (Jap) | 499,00 |
| Gundam Crash Counter Attack (Jap) | 499,00 |
| Gundam G Generation (Jap) | 499,00 |
| Happy Hôtel (Jap) | 249,00 |
| Jail Breaker (Jap) | 549,00 |
| Jojo's Bizarre Adventure (Jap) | 495,00 |
| K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap) | 299,00 |
| Lagnacure (Jap) | 299,00 |
| Legend Of Mana (Jap) | Tél. |
| Luciferd (Jap) | 445,00 |
| Lunar Silverstar Story Complete "Special Edition"(us) | 499,00 |
| Lunar 2 Eternal Blue (Jap) | 549,00 |
| Metal Gear Solid Integral (Jap) | 449,00 |
| Mystic Dragoon (Jap) | 495,00 |
| Namco Anthology Vol. 1 (Jap) | 445,00 |
| Namco Anthology Vol. 2 (Jap) | 445,00 |
| NBA Power Dunkers 4 (Jap) | 475,00 |
| Noel 3 (Jap) | 445,00 |
| Overblood 2 (Jap) | 245,00 |
| Parasite Eve (us) | 399,00 |
| Patlabor The Game (Jap) | 495,00 |
| Persona 2 (Jap) | 549,00 |
| Project Gairay (Jap) | 399,00 |
| Psychic Force 2 (Jap) | 495,00 |
| Racing Lagoon (Jap) | 499,00 |
| R-Type (us) | 299,00 |
| Rehus (Jap) | 195,00 |
| Ridge Racer 4 + Special controller (Jap) | 549,00 |
| Rival Schools 2 (Jap) | 495,00 |
| Saga Frontier (Jap) | 149,00 |
| Samourai Shodown Special 4 (Jap) | 449,00 |
| SD Gundam G Generation (Jap) | 549,00 |
| Shadow Madness (us) | 449,00 |
| Slayers Royal 2 (Jap) | 499,00 |
| Star Wars : The Phantom Menace (us) | 399,00 |
| Tales Of Phantasia (Jap) | 549,00 |
| Tamagochi (inclus Tamagochi officiel) | 445,00 |
| The King Of Fighters'98 (Jap) | 495,00 |
| The Last Blade (Jap) | 495,00 |
| The Legaia (us) | 399,00 |
| The Legend Of Heroes I & II (Jap) | 399,00 |
| The Super Dimension Fortress Macross VF-X (Jap) | 549,00 |
| The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap) | 499,00 |
| Tron & Kobun (Jap) | 499,00 |
| Twinbee RPG (Jap) | 395,00 |
| Vandal Hearts 2 (Jap) | 499,00 |
| Wizard's Harmony 2 (Jap) | 449,00 |
| Xenogears (us) | 429,00 |

## REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
- ❑ Chèque

Signature :

## BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

| TITRES | CONSOLES | QTÉ | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Colissimo jeux ou accessoires 30 F ❑ | | | |
| | | TOTAL | |

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frcs Colissimo/Chronopost
Dom-Tom : 80,00 F . Pays de la CEE : 100 Frcs. Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspond

Stop info

## À fond les ballons !

*Excepté Moto Racer sur PlayStation (le troisième volet est en cours de développement), les bonnes " simus " de deux roues sur consoles sont rares. L'équipe Castrol Honda et THQ se sont associés en prévision d'un soft qui décoiffe, le second jeu né de leur collaboration. L'écurie championne du monde 1997 a ainsi fourni au développeur une quantité d'infos afin d'améliorer le réalisme de ce titre. Finalement, vingt circuits seront disponibles. Outre les circuits officiels des grands prix, vous pourrez mettre*










*la gomme en ville, voire sur le circuit de tests de Honda. À noter également un menu de réglages permettant de customiser chaque engin à sa guise. Même si l'on ne s'attend pas à un coup d'éclat de la part de THQ, on ne se prononcera qu'en présence de la version définitive.*

**Castrol Honda Superbike Racing**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Ubi Soft**
**Sortie France : septembre**

# J'ai fait une rave... Wipeout 3

**Trois longues années passées à attendre une suite aux mythiques Wipeout et Wipeout 2097 ! Toute une génération élevée à la techno en piaffait d'impatience. Raveurs, raveuses, halte au bad trip, car Wipeout 3 est enfin là ! Reste à savoir s'il répondra à toutes les attentes...**





Ah, les stars ! Qui passent sans cesse de l'ombre à la lumière. Ce qui est sûr, c'est qu'une star se fait savamment désirer. Wipeout 3 ou la diva des jeux vidéo ? Sans doute, logiquement, puisque après la bombe Wipeout 2097, il y a deux ans, on pouvait s'attendre, l'année suivante, à une exploitation bien juteuse du filon. Pourtant que dalle ! Les petits malins de Psygnosis, bien que conscients du potentiel commercial de la saga, ont préféré prendre leur temps. Histoire, peut-être, de ne pas ternir l'image de marque d'un jeu " générationnel ", comme on en connaît trois tous les dix ans ?



## Retour vers le futur

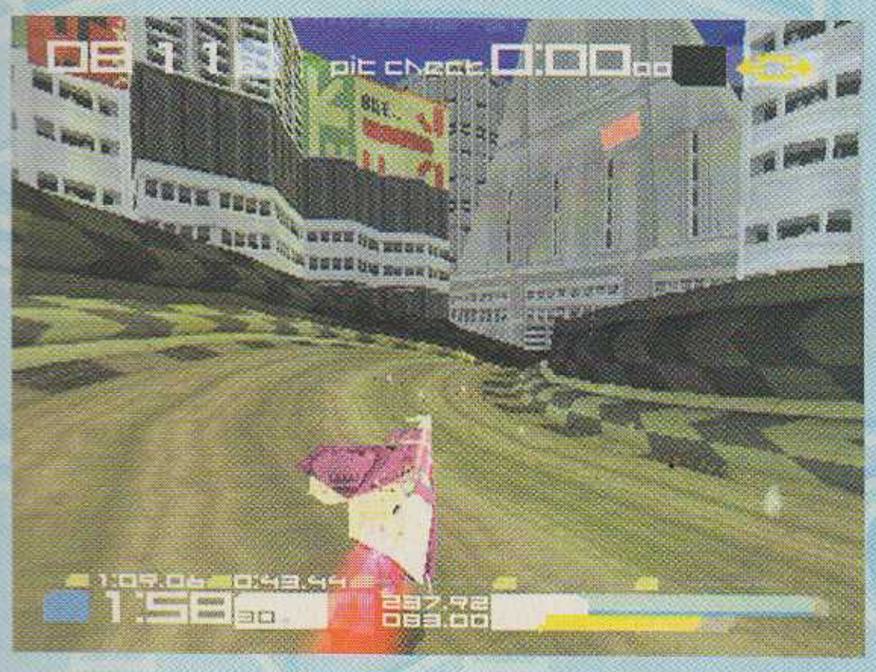
Bémol. Face à une préversion à l'E3 de Los Angeles, nous avons eu du mal à déceler cette étincelle de nouveauté qui avait propulsé les précédents volets dans les hautes sphères du Nirvana (et sans Ecsta, en plus !). Wipeout 3 se révèle certes légèrement

### Trois pour trois fois plus ?

Wipeout 3, c'est :
- trois nouvelles équipes de bolides qui viennent s'additionner aux cinq présentes dans l'opus précédent ;
- sept nouvelles armes qui viennent renforcer les cinq retenues parmi les plus impressionnantes de Wipeout 2097 ;
- huit tracés originaux sous acide.









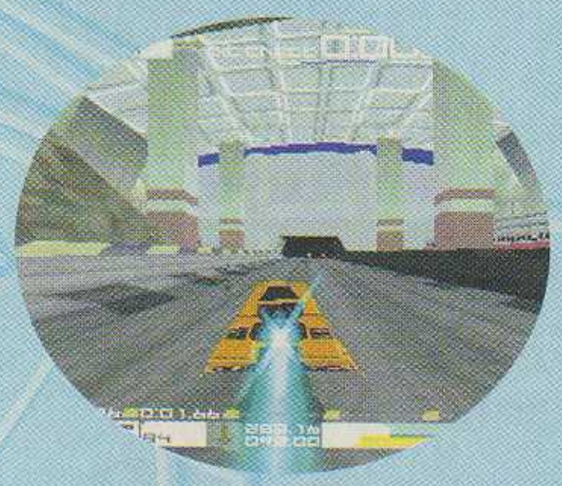
plus beau et plus fin (il tourne intégralement en haute résolution), mais l'impression de se retrouver trois ans en arrière domine. Toutefois, rappelons-le, le titre auquel nous avons joué n'était pas dans sa phase finale de conception. Il manquait, par exemple, l'option Deux joueurs dont tout le monde rêve depuis le début. En écran splitté, horizontalement ou verticalement, il sera possible de " mettre sa race " à son adversaire préféré (Delphine, la copine de Féthi, en frémit d'avance, Nldr). Le pied ?

## Techno et Sasha DJ

Le mélange techno de qualité et décors futuristes en 3D est largement responsable du succès de la série. Il en ira de même, probablement, dans le troisième volet. Cependant, toutes les musiques de Wipeout 3 ont été enregistrées spécialement pour l'occasion ! Sasha, illustre inconnu chez nous mais de notoriété grandissante outre-Manche, s'est chargé des morceaux. Exit donc les Prodigy et autres Chemical Brothers présents au générique des Wipeout 1 et 2. Triste ? Pas forcément. Mais trois ans, entre nous, était-ce vraiment le laps de temps nécessaire à une froide version améliorée de Wipeout 2097 ? Dans le doute, et dans l'attente d'une version plus aboutie, la question restera en suspens. Raveurs, raveuses, gardez espoir !

**Console : PlayStation**
**Éditeur : Psygnosis**
**Sortie France : fin d'année**







## Des graphismes signés Designers Republic

On doit le style si particulier des graphismes de Wipeout, tout en logos abstraits et en calligraphie moderne, à une équipe de graphistes anglais appelée Designers Republic. Fondé en 1986, le groupe a donné ses lettres de noblesse à l'expressionnisme punk. Leur spécialité initiale est la création de Flyers (cartons d'invitation) et de pochettes d'albums. Leur travail sur Wipeout les a fait connaître du grand public. (Pour plus d'informations, allez sur le Net : http://www.francetechno.fr)

# Stop info

## Black is beautiful

*On n'en avait pas rêvé, mais Titus l'a fait : les rois du blues traîneront prochainement leurs guêtres de légende sur console ! Tout en 3D, Blue Brothers 2000 s'inspire du film éponyme sorti en 1998. Attendez-vous donc à des cascades en série dans les cinq mondes de cette aventure, à des puzzles musicaux et, même, cerise sur le gâteau, à un mode bataille à quatre joueurs. Ça va chalouper dans les chaumières !*




**Blue Brothers 2000**
**Consoles : Nintendo 64, GBC**
**Éditeur : Titus**
**Sortie France : fin d'année**

## Chatte de gouttière sur un toit brûlant

*L'héroïne la plus sexy des comics américains débarque sur les écrans couleur de la Game Boy ! Rapide et destiné aux enfants (pas d'opérations complexes), Catwoman se démarque des autres jeux de plate-forme par la personnalité de son héroïne. Le fouet va claquer et les griffes lacérer ! Premier jeu SM tout public (je délire), Catwoman devrait plaire aux fans de BD US !*

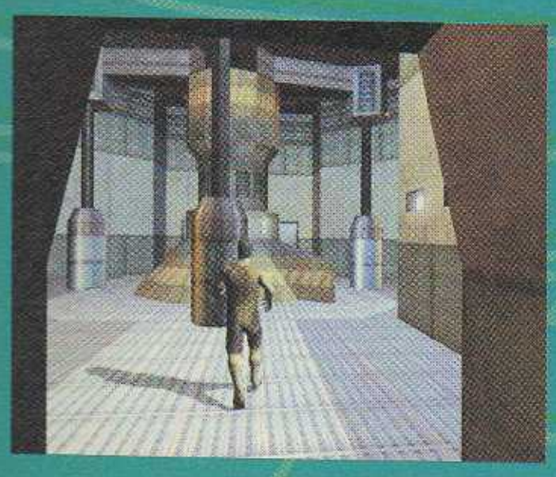


**Catwoman**
**Console : Game Boy Couleur**
**Éditeur : Ubi Soft**
**Sortie France : septembre**

# Stop info

## Des singes, des hommes, Bruce et les autres

*Après Alien Resurrection, chez Fox interactive, deux autres jeux tirés de films célèbres sont prévus courant 2000. Le premier est la suite de Die Hard Trilogy qui connut un énorme succès lors de sa commercialisation. Comme d'hab', John McLane (interprété au ciné par Bruce Willis) a maille à partir avec un groupe de terroristes souhaitant rayer Las Vegas du globe. Comme d'hab', trois modes de jeu sont au menu des réjouissances. Le second soft est une adaptation du film culte* La Planète des singes. *Vous incarnez Ulysse, dernier survivant d'un vaisseau écrasé sur la dite planète. L'aventure se divise en quinze niveaux dans des graphismes en 3D...*
*Plus d'infos très bientôt.*



**La Planète des singes**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Fox Interactive**
**Sortie France : courant 2000**



**Die Hard Trilogy 2**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Fox Interactive**
**Sortie France : courant 2000**

# Un concurrent de la saga Final Fantasy ?

# Jade Cocoon



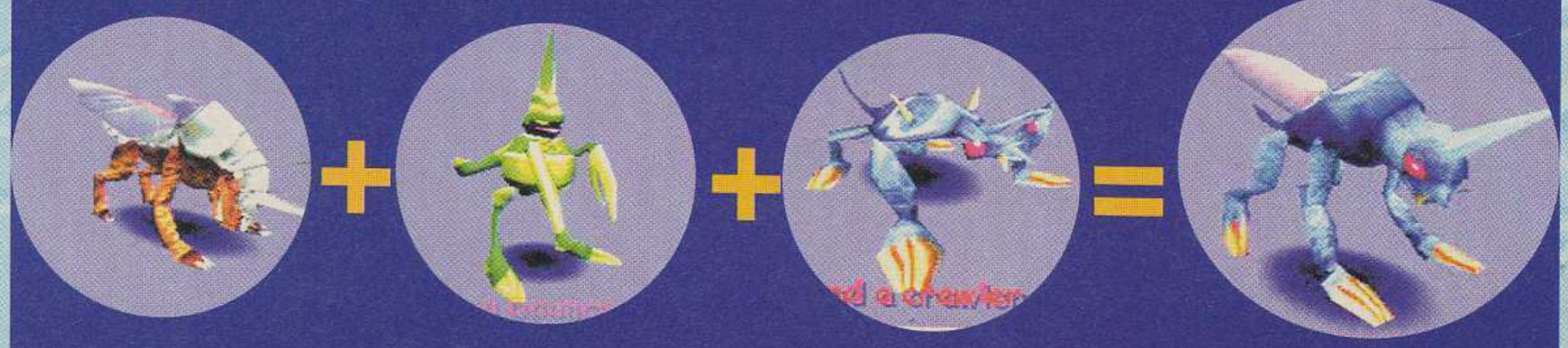



**Crave Entertainment, éditeur de jeux, s'installe en France. Et alors ? Et bien, Crave dispose du catalogue de jeux Genki, qui fourmille de jeux de rôles. Jade Cocoon est l'un d'eux. Bourré d'idées novatrices, il pourrait bien ébranler l'indéboulonnable Final Fantasy.**

Nous vous avons parlé de Tama Mayu Monogatari dans notre édition de janvier. Reyda s'inquiétait, à juste titre d'ailleurs, du fait que les jeux Genki n'arrivent pas en France. Heureusement, avec l'implantation de Crave Entertainment en France, une version localisée de ce jeu est prévue sous le nom de Jade Cocoon. Il s'agit d'un RPG dans lequel vous incarnez un chasseur possédant le pouvoir de capturer l'âme de monstres dans des cocons. Après un traitement magique approprié, vous pouvez ensuite invoquer ces monstres afin





## Un bestiaire record

Jade Cocoon repose sur un concept très intéressant. Il permet de capturer des monstres qui se battent ensuite à vos côtés. De plus, vous pouvez " fusionner " deux ou trois monstres entre eux pour en obtenir un nouveau doté des attributs physiques et magiques de chacun. Avec un bestiaire comprenant 150 monstres dans Jade Cocoon, cela se traduit par plus de 3 millions de morphings possibles !















**3D, s'illustrent grâce à des effets spéciaux en pagaille qui n'ont rien à envier à FFVII. L'interface est assez classique, elle permet d'entrer rapidement dans le jeu. Toutefois, certaines animations en cours de combat traînent un peu en longueur jusqu'à provoquer l'irritation. L'ensemble est rythmé par une bande-son agréable qui va à merveille avec les graphismes.**

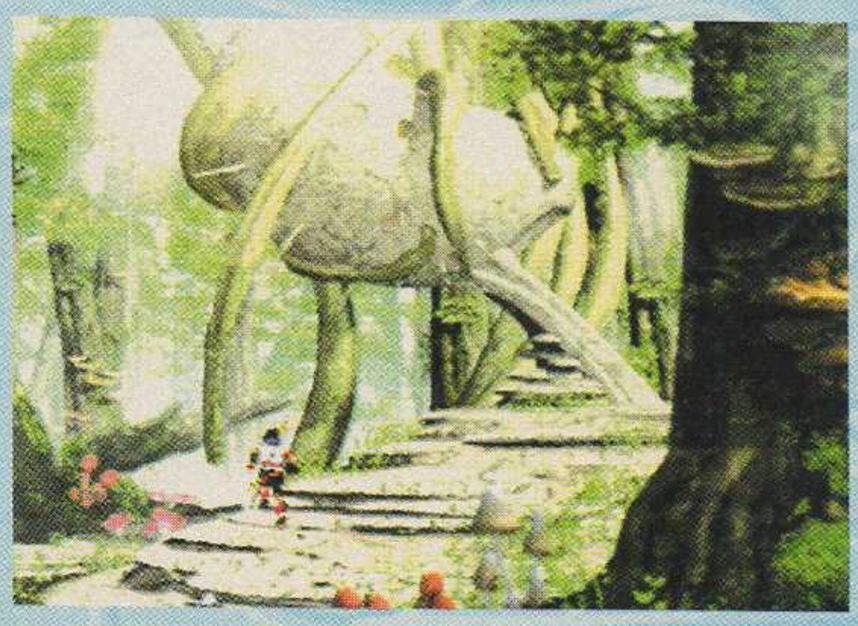
## La classe et la claque

**D'entrée, on ne peut qu'être subjugué par l'impressionnante qualité esthétique du produit. Les personnages, modélisés en 3D, évoluent dans de somptueux décors 2D. Le procédé est le même que pour Final Fantasy ou Resident Evil, exception faite que le style graphique est ici très particulier. Les combats, gérés intégralement en de vous approprier leurs aptitudes physiques et magiques.**

## Dressé pour tuer

**Qui a dit que les jeux de rôles n'étaient pas conviviaux ? Jade Cocoon prouve le contraire en intégrant un mode Digimon. Vous vous rappelez les petits jeux électroniques où l'on élève un monstre destiné à massacrer celui du voisin ? Ce RPG, via le Digimon, offre les mêmes caractéristiques. En effet, vous pouvez sauvegarder et entraîner l'un de vos croisements de monstres en vue de défier la création d'un pote dans une arène. Bref, Jade Cocoon serait à la hauteur de nos attentes. Reste ce petit détail inquiétant : Jade Cocoon comprend des heures de dialogues enregistrés. Cela prend beaucoup d'espace sur un CD. Qu'en est-il, du coup, de la durée de vie du logiciel ?**

**Console : PlayStation**
**Éditeur : Crave Entertainment**
**Sortie France : fin d'année**






# Stop info




## Tout un monde d'évasion

*Love. PO n'oublie pas ses fidèles lectrices. La preuve, cette petite niouze concernant la nouvelle collection Harlequin (Tout un monde " d'évasion-on-on ! " : à dire en chantant). Mahalia, Player girl en chef, a flashé sur la collection Rouge Passion : sensualité, modernité et fantaisie. Le rapport avec les jeux vidéo ? Aucun. Mais il n'y a pas que les euj dans la vie.*

## Lara Croft sur son trente F1

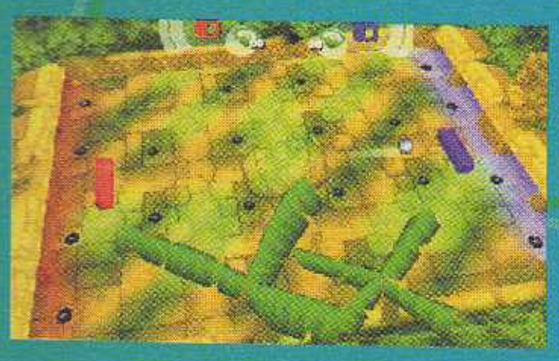
*Après Sonic, le hérisson bleu, et le logo PlayStation, c'est au tour de Lara Croft, égérie d'Eidos Interactive, de faire son entrée dans le monde sélect de la formule un. À l'occasion du Grand Prix de Monaco, l'éditeur a signé un accord de partenariat avec l'écurie McLaren. La collaboration se traduit par un patch aux couleurs d'Eidos, cousu sur les manches des combinaisons des deux pilotes de l'écurie championne du monde en titre. La frime totale !*



Stop info

## Classique et classe

*Dans la rubrique "oldies but goodies", Ubi Soft annonce la sortie pour la rentrée de remakes de six hits historiques issus des bornes d'arcade Atari. Pong, Centipede, Tetris, Glover, Missile Command et le déconcertant QBert sont de la partie. Attention, il ne s'agit pas d'une compilation mais d'une gamme de jeux à part*







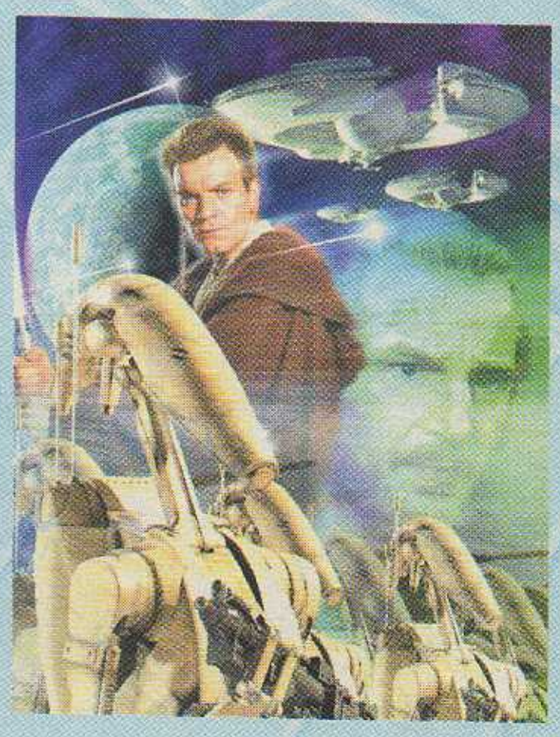

*entière, vendus à l'unité ! Les inconditionnels du genre retrouveront, en plus des modes originaux, des versions 3D de chaque soft. On attend avec impatience la mouture de Pong en 3D... Une excellente idée à la condition express que ces jeux soient proposés à un prix raisonnable.*

**Gamme Atari**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Hasbro Interactive**
**Sortie France : octobre**

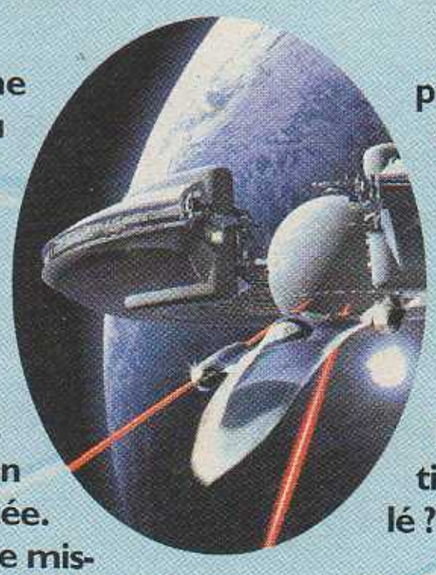
# Un sacré lever de rideau

# Star Wars - Episode 1 : La Menace Fantôme

**Ça y est, La Menace Fantôme s'est enfin « matérialisée » ! Première opinion sur l'un des softs les plus attendus du second semestre. Une certitude, LucasArts n'a pas inventé la poudre.**



Attention : si ne rien savoir du tout, vous souhaitez, ce qui suit, ne lisez point ! Bien entendu, le jeu La Menace Fantôme repose en grande-partie sur le film. L'enfance d'Anakin Skywalker y est retracée. L'action débute par une mission diplomatique aux confins de L'empire. On y incarne en alternance plusieurs personnages, dont le jeune et impétueux Obi-Wan Kenobi, initié à la philosophie Jedi par le maître Qui-Gon. L'occasion de s'initier à la manipulation du sabre laser, l'arme Jedi par excellence. Tout laisse augurer d'un excellent jeu d'action 3D teinté d'un zeste d'exploration. Pourtant...

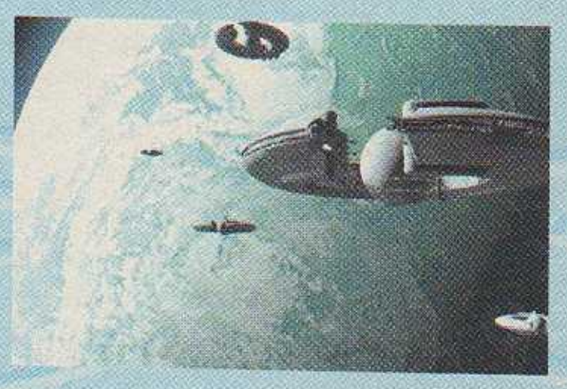


## Des failles dans la jouabilité ?

Dans les marais de la planète Naboo, nous découvrons une phase de jeu bien connue, la plate-forme. Sur PC (dont proviennent les photos ci-contre), les carences en matière de jouabilité rendent la progression crispante. Qu'en sera-t-il sur console, les jeux étant identiques dans leur déroulé ? Ainsi, La Menace Fantôme repose sur le traditionnel triptyque " action, recherche, plate-forme ". Les douze niveaux vous mèneront du monde des sables de Tatooine au temple Jedi de Coruscant, jusqu'au palais de la reine Amidala. Si Star Wars : La Menace Fantôme ne révolutionne pas le genre, cela n'empêchera nullement des millions de fans de se le procurer.





**Console : PlayStation**
**Éditeur : LucasArts**
**Sortie France : fin août**







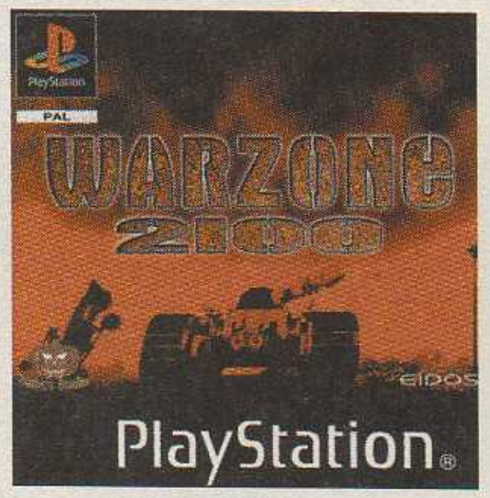

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés CD-ROM de votre choix : jeux, culturel, musique, ludo-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc. ainsi que le hardware PC*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SEL** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**

# Sans CB ni Chèque



















***Tai-Fu, Wrath of the Tiger*** - Puma Street Soccer

Sports Car GT - Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist

KKND Krossfire - NHL Face Off 99 - PoyPoy 2 - Dreams

Running Wild - Civization 2 - Monaco Grand Prix 2

Les Razmoket - ***Warzone 2100*** - Need For Speed 4

Big Air - Gex contre Dr Rez - Bust-A-Move 4 - Astérix

Rally Cross 2 - Populous - X-Games Proboarders - Rollcage

Metal Gear Solid - A Bug's Life - Akuji The Heartless

***GTA #1 London*** - Rollcage - Pro Pinball Big Race USA

WCW nWo Thunder - Tiger Woods 99 - Rival Schools

Penny Racers - Buck Bumble - Center Court Tennis

NHL Breakaway 99 - ***Micro Machines 64 Turbo***

Glover - Rakugakids - South Park - Fifa 99 - Airboarder

Knife Hedge - Yoshi's Story - Turok 2, Seed of Evil

Wipeout 64 - NFL Quarterback Club 99 - V-Rally 99

***Mario Party*** - Topgear Overdrive - Bust-A-Move 3DX

VF - NBA Jam 99 - Body Harvest - 1080° Snowboarding

SpaceStation Silicon Valley - Extreme G2 - Starshot,

Panique au Space Circus - Banjo et Kazooie - G.A.S.P. !!

Mission Impossible - ***Virtual Pool 64*** - Forsaken

Nintendo 64 | Playstation

# 3617 SEL

## Store En Ligne

Stop info

## Émeute à la récré

*Un nouveau Rival School débarque ! enfin, nouveau, de la part de Capcom, on se méfie un peu... En fait, il s'agit du même jeu de baston qu'avant, c'est-à-dire des combats à deux contre deux avec le lycée en toile de fond. Mais avec quelques petits*



*ajouts. D'abord, deux nouveaux personnages, Nagaré un mec musclé du club de natation et Ran une nana espiègle du club photo. Ensuite, le mode aventure relooké, avec des événements nouveaux et des séquences de drague où vous séduisez les belles héroïnes du jeu. Enfin des mini-jeux qui viennent rafraîchir un peu l'ensemble : décathlon,*



*bust-a-groove... Y'en aura pour tous les goûts. On se demande si cet espèce d'Add-On sera importé chez nous puisque le mode Aventure qui a fait le succès du jeu au Japon était scandaleusement absent de la version européenne...*

**Rival School 2**
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Capcom**
**Sortie Japon : 24 juin**

# Le retour des frères furieux

# Fatal Fury 3D

**L'éternel rival de Street Fighter se met au goût du jour en proposant une vieille recette à la sauce polygones. Les célèbres frères Bogard en 3D sur votre playStation, c'est pour bientôt !**




La saga des loups solitaires de la baston made in SNK est connue de la plupart d'entre vous. Clairement conçue pour rivaliser avec Street Fighter 2 sorti la même année (1989), elle n'a hélas pas vraiment percé ailleurs qu'au Japon, malgré tous les efforts de SNK. S'appuyant sur un petit noyau dur de fans, Fatal Fury avait pourtant réussi à imposer une jouabilité hors-norme en introduisant des esquives d'un plan sur l'autre et des " furies ", sorte de " super-attaques " qui retournent la situation dans les moments critiques. Et bien réjouissez vous car cette superbe série vient de connaître un rajeunissement grâce à la 3D. Même si la réalisation fait pâle figure en face d'un Tekken 3, ce petit lifting permet de voir les coups et les effets spéciaux sous des angles de caméra inédits tout en proposant une jouabilité à l'identique, c'est-à-dire excellente, et deux personnages inédits. Ce titre dont on vous a déjà parlé dans la rubrique Arcade lors de sa sortie dans les salles a eu finalement assez de succès pour que soit annoncée la version console. Notez que le jeu a une chance d'être distribué chez nous, puisque c'est Electronic Arts qui se charge de la version US. On a hâte de voir si cette conversion sera supérieure à la borne d'arcade, comme l'ont annoncé les développeurs.










**Console : PlayStation**
**Éditeur : SNK**
**Sortie Japon: 24 juin**



# STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STOCK-GAMES.COM

## 549 FRS

## NOUVEAU !!!
## LA NOUVELLE CONSOLE PORTABLE DE SNK !!!

PUZZLE BOBBLE, KING OF FIGHTERS, CHERRY MASTER, DRAGON WILD, NEO CUP 98, MYSTERY BONUS, POCKET TENNIS, CRUSH ROLLER, FATAL FURY, METAL SLUG ... DE 199 FRS À 249 FRS.

NEOGEO POCKET COLOR

## TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO !!!

## NINTENDO 64 + MARIO 64
## 790 FRANCS

## PLAYSTATION DUALSHOCK
## 790 FRANCS

PLAYERS CHOICE :
Golden Eye
Super Mario Kart
Lilat Wars
Wave Race ...

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

1500 FRS DE JEUX ACHETÉS = 200 FRS DE JEUX GRATIS*

* JEUX D'OCCASION

## REVENDEURS,
### FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d' un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans)
- d' une centrale d' achats performante
- d' une notoriété nationale, et faire partie d' une chaine de magasins dynamique ?

STOCK GAMES Recherche des Partenaires
Pour plus d' informations,

## 42 MAGASINS EN FRANCE !!!

**PARIS**

**JUSSIEU CONSOLES** 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Cardinal Lemoine

**REPUPLIQUE** 01 43 55 76 45
13 Bd Voltaire 75011 Paris
M° République

**JUSSIEU CD ROM NEO GEO** 01 43 25 61 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Cardinal Lemoine

**RIVOLI**
32 Rue de Rivoli 75004 Paris

**MONTPARNASSE** 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
M° Cardinal Lemoine

**GARE DU NORD** 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° St Paul / Hotel de Ville

**BANLIEUE**

**ANTONY** 01 46 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B
ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30

**SAINT GERMAIN** 01 30 61 74 60
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye

**IVRY** 01 46 58 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry

**SAINT DENIS** 01 48 20 1999
C C St Denis Basilique
10 Passage de l' Aqueduc 93200 Saint Denis

**CLICHY** 01 47 56 08 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy

**LA DEFENSE** 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense

**PROVINS** 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins

**SAINT-MAUR** 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

**PAVILLON SOUS BOIS** 01 48 48 46 46
8 bis rue Aristide Briand 93320 Pavillon sous Bois

**CHOISY LE ROI** 01 48 84 31 41
29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi

**VERSAILLES** 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G

**CLAMART** 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7

**ENGHIEN** 01 39 64 36 52
52 Rue du Général De Gaulle
95880 Enghien Les Bains

**PROVINCE**

**NANTES RAYON MANGA** 02 40 48 53 12
6 Rue des Halles 44000 Nantes

**NANTES** 02 40 48 13 14
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

**CARHAIX** 02 98 93 74 64
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix

**FORBACH** 03 87 87 13 93
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach

**LE HAVRE** 02 35 21 40 47
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

**MARTINIQUE** 05 96 61 65 32
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

**BAYONNE** 05 59 46 13 37
65 Rue d'Espagn 64100 Bayonne

**CHOLET RAYON MANGA** 02 41 46 36 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

**MARSEILLE** 04 91 48 27 48
207 Rue de Rome 13006 Marseille M° Castellane

**METZ** 03 87 37 37 47
80 en Fournirue 57000 Metz

**METZ** 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

**PAU** 05 59 83 88 22
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

**SENS** 03 86 64 99 17
47 Grande Rue 89100 Sens

**ABBEVILLE** 03 22 19 04 04
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville

**BEAUVAIS** 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

**CANNES** 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

**NICE** 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

**AIX EN PROVENCE** 04 42 23 84 84
5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence

**REIMS** 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

**BORDEAUX** 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

**RENNES** 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes

**SAINT-MAXIMIN** 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin

POUR LA VPC
01 46 33 07 85

# Stop info

## SELL service

Suite au débat sur la violence dans les jeux vidéo, le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir) change le mode de classification. Désormais au dos des boîtes, vous verrez l'un de ces quatre logos de couleur.
Le vert : "Pour tous publics".
Le bleu : "Déconseillé aux moins de 12 ans".
L'orange : "Pour adultes, déconseillé aux moins de 16 ans".
Le rouge : "Interdit aux moins de 18 ans".
De plus, si le jeu est ultra-violent, le logo rouge figurera également sur le devant de la boîte.
Dernière nouveauté, une commission de suivi de l'application de la classification se réunira chaque trimestre pour évaluer les cas contestables et estimer la fiabilité des logos.

## Toi aussi, fais de la télé !

Mettez-vous sur votre 31, Fun TV (chaîne présente dans le bouquet satellite TPS, dont le cœur de cible est les 15/25 ans) recherche des chroniqueurs, mecs ou nanas. Ils devront travailler sur une émission consacrée à Internet et aux jeux vidéo... Pour postuler, il faut être âgé entre 20 et 25 ans, avoir une bonne connaissance de l'univers multimédia en général, être dispo et savoir s'exprimer avec clarté, sympathie et dynamisme. Si vous êtes vraiment motivé et que cela vous branche de montrer votre trombine à la télé, appelez vite Nicolas Beuglet au 01.41.92.66.86.

# À l'attaque, petit scarabée !

# Shaolin

**Présenté à l'E3 il y a deux ans, ce jeu de baston qui au départ ne paie pas de mine arrive au terme de son développement. Son mode Multijoueurs et la chorégraphie des combats semblent valoir cette longue attente.**





Développé au Japon par une petite boîte inconnue, Polygon Magic Japan, Shaolin est vite repéré par THQ qui s'occupera de sa diffusion aux États-Unis et en Europe. Il mêle combat et aventure en vous mettant dans la peau d'un jeune orphelin, paumé dans une province chinoise au XIX[e] siècle. Vous vivez des aventures en voyageant d'un village à l'autre et en dialoguant avec les autochtones. En redresseur de torts en herbe, vous aurez des méchants à tabasser. La nouveauté, c'est que vous en massacrez plusieurs à la fois, dans une super mêlée digne des meilleurs films de kung-fu. Sachez que votre personnage gagne de nouveaux coups au fil des combats, et que son apparence physique évolue avec l'un des six styles que vous adoptez : certains arts martiaux fondés sur la puissance vous musclent, d'autres où l'endurance est cruciale vous rendent plus gras... Le destin de votre combattant dépend donc de vos choix durant la partie.

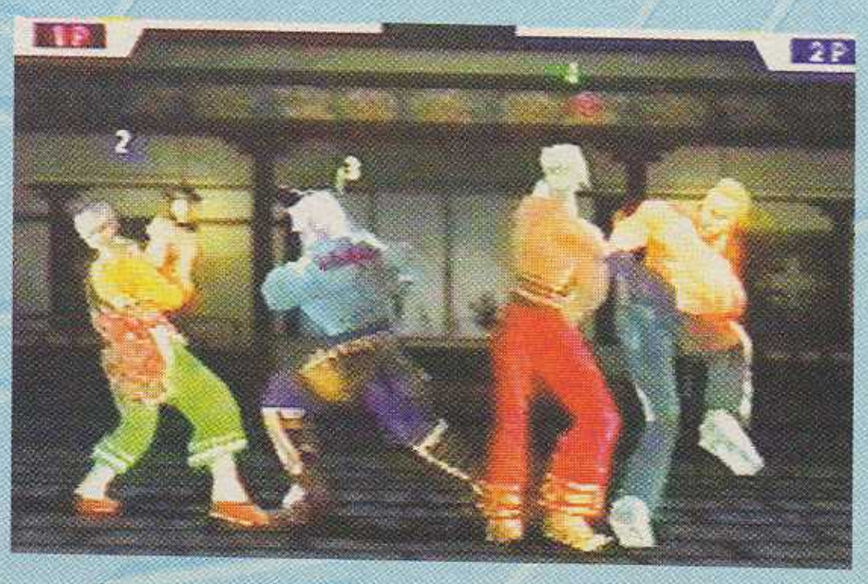


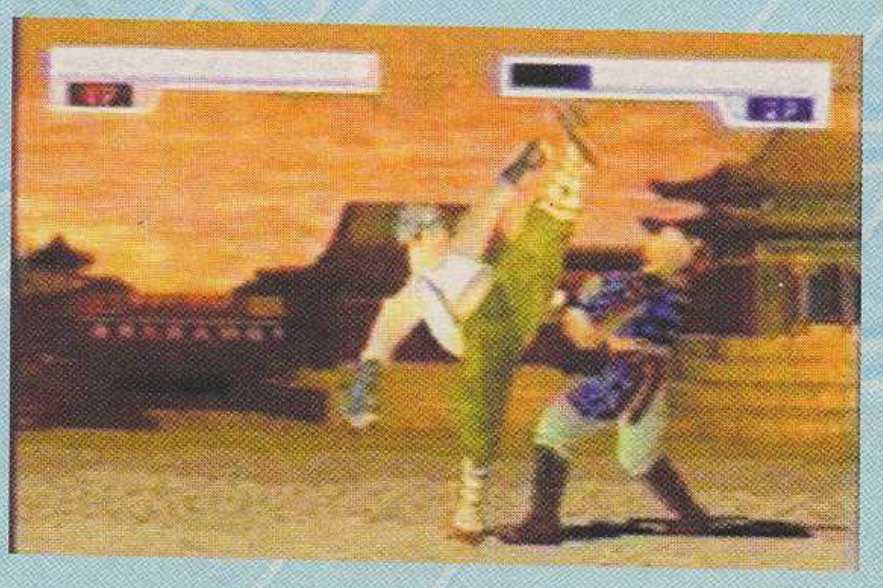
En plus de ce mode hors norme, Shaolin offre un mode Multijoueur très impressionnant. On pourra jouer à quatre comme dans Wu Tang (lire l'article dans ce numéro), mais aussi à huit ! Ce mode de jeu requiert deux multitaps et on n'incarne que des « mokujins », des mannequins d'entraînement en bois que les adeptes du kung fu et de Tekken 3 connaissent plutôt bien.





**Console : PlayStation**
**Éditeur : THQ**
**Sortie Japon : 15 juillet**
**Sortie US : cet été**





# L'EVENEMENT VIDEO DE L'ANNEE

**Sortie début juillet 99**

**100% inédit**
**jamais vu à la Télévision**
**jamais vu en vidéo**
**Version originale**
**sous titrée en Français**

## TU L'ATTENDAIS, IL REVIENT ENFIN.....

# KEN 2

**«Fist of the north star»**

CD compatible DVD
Les mystérieuses cités d'Or



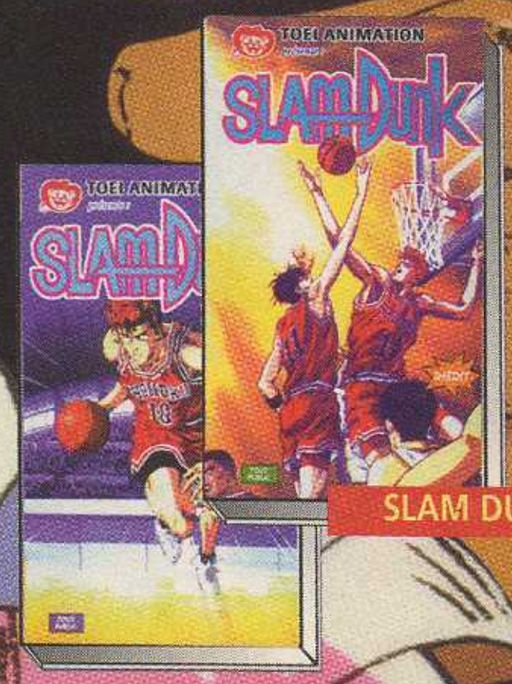




CD compatible DVD
ALBATOR




LE TOUR DU MONDE
DE LYDIE
vol 1 à 2




SLAM DUNK vol 1 à 2




ALBATOR Vol : 1 à 5

1997 I.D.E./ AK VIDEO - EDV 550
VISUAL LAND 1999

**REVENDEURS CONTACTEZ IDE AU 01 49 29 26 00**

# Stop info

## Ichigeki : Karaté Champ

*Encore un jeu de combat qui sort des sentiers battus, surtout par son titre super ridicule : Ichigeki Hagane no Hito, ça donne en VF « coup ultime - les hommes d'acier (!!) ». Ce titre ne vous propose pas de jouer à un clone de Street Fighter mais plutôt d'incarner un karatéka, un vrai de vrai, qui veut entrer dans l'école Kyokushinkai. Vous*





*devez remplir des épreuves pour devenir ceinture noire et gagner votre place dans le dojo. Vous vous entraînez ensuite pour participer à des tournois d'arts martiaux qui se veulent réalistes. Après chaque combat, vous récoltez des points d'expérience, de force, d'habilité pour devenir le meilleur du dojo. Notons que ce jeu est sponsorisé par le Kyokushinkai, dont les membres ont assuré la motion capture des karatékas.*

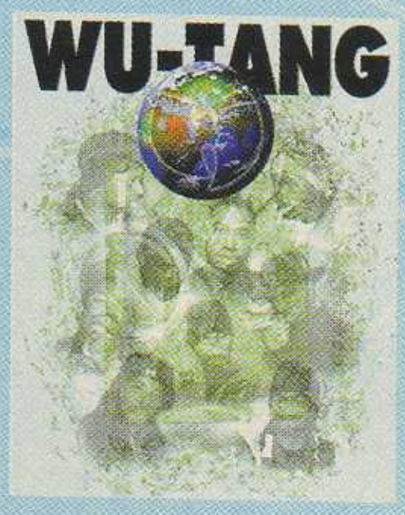
**Console : PlayStation**
**Éditeur : Bandai**
**Sortie Japon : cet été**



## Brooklyn zoo

# Wu Tang Clan : Shaolin Style

**Groupe de rappeurs new-yorkais, le Wu Tang Clan cartonne dans le milieu hip hop. Neuf membres passionnés d'arts martiaux, par le « style shaolin » notamment, le composent. Ils sont aujourd'hui à l'affiche d'un soft où violence et rap font bon ménage. Yo !**




« Les voies du Wu sont impénétrables ». C'est ainsi que l'éminent RZA pourrait décrire son crew (groupe). En plus de son label Wu Tang Records et d'une ligne de vêtements appelée Wu Wear, le Wu ne lâche pas prise et récidive avec un jeu le mettant en scène. Dans ses prestations musicales et scéniques, le groupe fait souvent allusion à ce qu'il appelle « les 36 chambres Shaolin ». Le jeu vous propose de les explorer, de la Chine à Staten Island, le quartier général du Wu Tang. Il est intéressant de remarquer que la baston sera possible jusqu'à quatre joueurs simultanément. Et pour bien faire les choses, c'est Paradox, le développeur de Thrill Kill (un jeu de baston tellement violent qu'il ne sortira sans doute jamais !) qui a été mis sur le coup. Si le soft est un beat'em all doté d'un scénario, nous n'avons eu accès qu'au






mode Versus. L'animation est plutôt de bon niveau, mais il faut avouer que les combats manquent un peu de technique.

### Petit scarabée

Dans Wu Tang Clan, on ne fait pas dans la petite lingerie, et les fatalités sanguinolentes à la Mortal Kombat se révèlent nombreuses. Venant de leur part, on s'y attendait un peu ! Les neuf membres du Wu Tang, ainsi que douze autres persos imaginaires sont disponibles. Chacun possède un style de combat qui lui est propre :






kenpo, kung-fu, etc. RZA manie le katana et Ol'Dirty, comme on peut s'en douter, maîtrise à la perfection « l'art de l'homme ivre » (je bois, donc je tape). Enfin, la totalité des musiques du jeu sont du Clan, et vu la qualité de leur production musicale, on s'attend d'ores et déjà à quelque chose de grandiose (en tout cas, pour tout amateur de hip hop) ! Croisons les doigts pour que le soft avance dans le bon sens !

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





## Neuf membres complètement déjantés

# Wu iz the Wu Tang Clan ?

**Le Wu Tang Clan s'est formé au début des années 90. Depuis, chaque membre a évolué jusqu'à devenir un modèle pour les jeunes des quartiers. Aujourd'hui, le Clan est une gigantesque toile d'araignée, et nombreux sont les groupes ou disciples qui gravitent autour de lui. On retiendra Shyeim, Killarmy, Sunz of Men, Gravediggaz et Wu Syndicate. Le Wu Tang Clan a signé deux albums intitulés Enter the Wu Tang : 36 Chambers et Wu Tang Forever, et parallèlement, les projets en solo s'accumulent. Rapide descriptif des acteurs principaux de ce clan qui ne comprend pas que des bons garçons.**

### Kriss Kross : Jump, encore !

Vous croyez que du rap dans un jeu est une idée nouvelle ?



Vous avez sûrement oublié Kriss Kross sur Mega CD. Mc Yas s'est dévoué, il est retourné dans les catacombes de la rédaction pour rejouer à ce soft grandiose. Il s'agit de trafiquer les clips des deux rappeurs (On appelle ça des rappeurs ? Ndlr.) C'est franchement pourri, comme c'est pas permis. Et Mc Yas d'entonner :" Jump, jump ! "



### GZA the Genius

*Surnoms : Maxamillion, Genius et Justice.*
*Albums en solo : Words from the Genius et Liquid Swords.*
*Pour info : GZA est le premier, avec Method Man, à avoir sorti un album solo en France.*



### RZA the Abbott

*Surnoms : Prince Rakeem, RZARector et Bobby Steels.*
*Albums en solo : Oh ! I love you Rakeem et Bobby Digital.*
*Pour info : RZA est le producteur exécutif du groupe et également l'un de ses membres les plus respectés. Il adore la vidéo. Un de ses clips a été tourné à Hongkong par son cousin GZA. Il fait aussi partie du groupe Gravediggaz.*



### Method Man Hot Nikkels

*Surnoms : Tical et Johnny Blaze.*
*Albums en solo : Tical et Tical 2000 : Judgment Day.*
*Pour info : le membre le plus populaire du Wu Tang, un Doc Gynéco à l'américaine ! Il a connu quelques soucis avec la justice pour une histoire de stupéfiants. Dans son dernier clip, on trouve Julia Chanel (ex-star du cinéma underground français).*



### GhostFace Killah Iron Man

*Surnoms : Sun God, Tony Starks et Starkey Love.*
*Albums en solo : Iron Man.*
*Pour info : sorti en 1996, son album solo est d'un lyrisme bestial. Avec son pote Method Man, il s'inspire souvent de comic books en ce qui concerne les titres.*



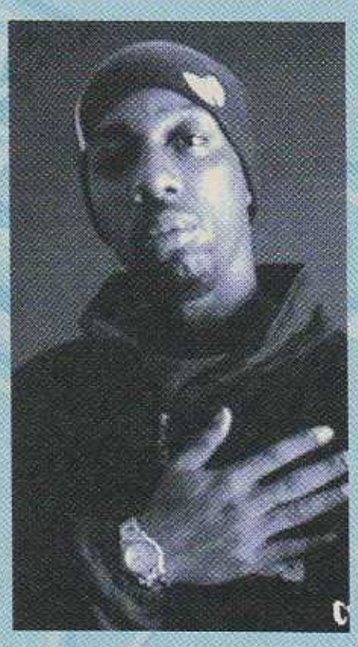
### U-God Golden Arms

*Surnoms : Baby U, Lucky hands et 4-Bar Killer.*
*Albums en solo : aucun.*
*Pour info : il prépare la sortie prochaine d'un album intitulé Redemption.*



### Ol' Dirty Bastard

*Surnoms : O.D.B., Unique A-Son, Dirt McGirt, Dirt Dog, Joe Bananas (!), Osiris et Big Baby Jesus.*
*Albums en solo : Return to the 36th Chambers : The Dirty Version.*
*Pour info : il a défrayé la chronique en allant chercher son chèque de chômage en limousine, une bouteille de champagne sous le bras, devant les caméras de MTV !*

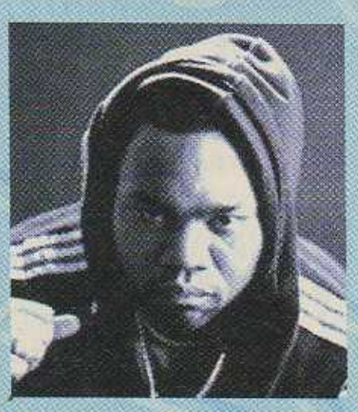


### Inspectah Deck Fifth Brothers

*Surnoms : Rebels I.N.S et Rollie Finger.*
*Albums en solo : Uncontrolled Substance.*
*Pour info : Inspectah Deck inspecte tous ceux qui l'approchent, un peu comme Columbo ! Son dernier album s'annonce comme une bombe atomique.*

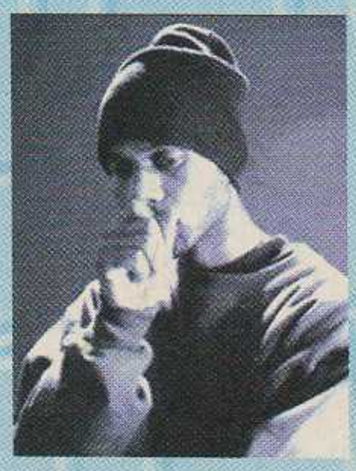






### Raekwon " the Chief " Lex Diamonds

*Surnoms : Shallah Raekwon, Lou Diamonds et Louis Rich.*
*Albums en solo : Only built 4 Cuban Linx.*
*Pour info : il adore les " nanatomiques " genre Claudia et Cindy. Ice Cream, l'un de ses clips, est bourré de nanas en tenue sexy. Mamamia !*



### Masta Killah

*Surnoms : Noodless et Jamal Turner.*
*Albums en solo : aucun.*
*Pour info : le neuvième membre de la branche n'apparaît que sur des featurings et les albums du groupe. Il devrait normalement sortir de l'ombre prochainement.*

Stop info



## Comme au ciné !

*Issu d'un manga d'action connu chez nous sous le nom de Striker et récemment adapté au cinéma par maître Katsuhiro Ohtomo (le père d'Akira), Spriggan est un savant cocktail entre aventure et combats. Il vous met dans la peau d'un jeune agent d'interventions spéciales, aux réflexes et à la force hors norme. Vous devez accomplir différentes missions d'action intense, de combat et de recherche. Vous faites évoluer*





*votre personnage avec des points d'expérience et des équipements technologiques - poignards, armes à feu, armures composites... Les pouvoirs psychiques sont même de la partie. Si la réalisation est encore perfectible, l'action s'annonce frénétique et palpitante. Le jeu devrait faire un carton aux USA où la série Striker est très populaire chez les fans d'animation...*

**Spriggan - Lunar Verse**
**Console : Playstation**
**Éditeur : From Software**
**Sortie Japon : cet été**

# DOCK GAMES®

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

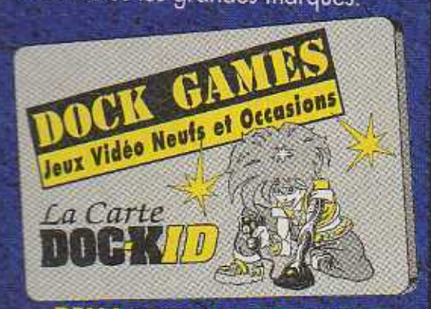
**790F**



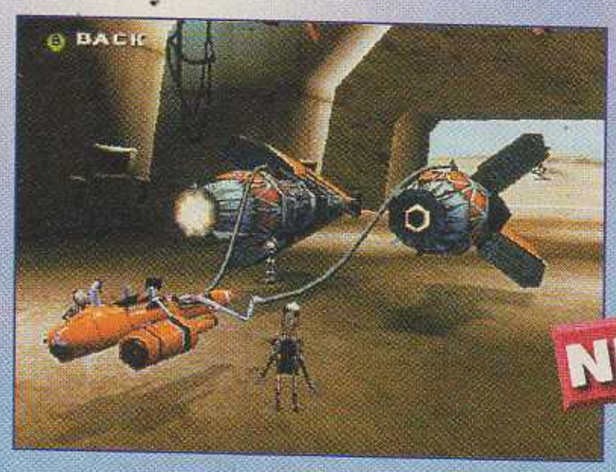

**PACK F1**
CONSOLE NINTENDO 64
+ F1 WORLD GRAND PRIX

### DOCK GAMES S'ENGAGE

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




**DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT****







**Star Wars Episode 1, l'événement cinéma 1999. Plongez vous dans la scène de course en Pod Racer et incarnez Anakin Skywalker un jeune garçon qui fera plus tard rêgner la terreur sous le nom de Dark Vader.** *N64*




**Des améliorations technologiques ont été apportées pour cette version II, intelligence artificielle renforcée, difficulté plus progressive... Vivez la nouvelle saison de F1 à la meilleur place : celle du pilote !** *N64*

**PROCHAINEMENT OUVERTURES**
**ESPAGNE PORTUGAL LUXEMBOURG**

# NOUVEAUX MAGASINS

## FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

**ST OMER**
5, rue de Calais
03.21.28.45.45

**LORIENT 2** CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

**SENLIS** CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

**CERGY PONTOISE**
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
01.34.25.06.06

**NIORT** CENTER
NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

**LIMOGES** CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

**COLMAR**
Passage St Martin
(Tél. voir minitel)

**NANCY** CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

**PAMIERS**
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

**GAP**
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

**LILLE 2** CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

**ANGOULEME** CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

**ROUEN** CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

**AVIGNON** CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

**CHATEAUROUX**
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

**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 |
| ANGLET *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 | | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUTUN | | Tél : 03.85.52.85.53 |
| AUXERRE | | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN *CENTER* | | Tél : 02.35.91.98.88 |
| BESANÇON | | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS | | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS | | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX *CENTER* | | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER *CENTER* | | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BREST *CENTER* | | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CALAIS *CENTER* | | Tél : 03.21.19.49.59 |
| CAMBRAI *CENTER* | | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CERGY PONTOISE | NOUVEAU | Tél : 01.34.25.06.06 |
| CHALON S/SAONE | | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATEAUROUX | NOUVEAU | Tél : 02.54.60.86.97 |
| CHATELLERAULT | | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHOLET | | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC *CENTER* | | Tél : 05.45.35.07.45 |
| COLMAR | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| 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 |
| GAP | NOUVEAU | Tél : 04.92.56.09.66 |
| GRENOBLE | | Tél : 04.76.47.14.25 |
| HAGUENAU | | Tél : 03.88.73.53.59 |
| LA ROCHELLE | | Tél : 05.46.41.29.01 |
| LA ROCHE/YON *CENTER* | | Tél : 02.51.47.39.52 |
| LA VARENNE St HILAIRE | | Tél : 01.41.81.03.17 |
| LE HAVRE *CENTER* | | Tél : 02.35.19.36.46 |
| LE PUY en VELAY | | Tél : 04.71.09.37.17 |
| LENS *CENTER* | | Tél : 03.21.28.45.45 |
| LES LILAS | | Tél : 01.43.63.05.37 |
| LILLE | | Tél : 03.20.51.44.75 |
| LILLE 2 *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 03.28.38.18.78 |
| LIMOGES *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 05.55.12.16.12 |
| LORIENT *CENTER* | | Tél : 02.97.21.69.73 |
| LORIENT 2 *CENTER* | 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 | | Tél : 03.81.91.00.52 |
| MONTELIMAR | | Tél : 04.75.01.75.82 |
| MORLAIX | | Tél : 02.98.88.41.90 |
| MOULINS | | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NANCY *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 03.83.17.35.29 |
| NEVERS *CENTER* | | Tél : 03.86.61.23.32 |
| NÎMES | | Tél : 04.66.21.81.33 |
| NIORT *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 05.49.77.05.13 |
| ORLEANS | | Tél : 02.38.80.45.50 |
| PAMIERS | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| 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 : 02.32.08.03.03 |
| SENLIS *CENTER* | NOUVEAU | Tél : 03.44.60.07.79 |
| SALLANCHES *CENTER* | | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SAINTES *CENTER* | | 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 OMER | NOUVEAU | Tél : 03.21.28.45.45 |
| 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 |
| THIONVILLE | | 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 : 04.76.65.96.27 |

### EUROPE

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

### SUISSE

| | |
|---|---|
| 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 |

**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 |

**TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES***

*(2)MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et encrassement des voitures en temps réel... ! *PSX*

**369F**




NEW




OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE

**DUAL PACK**
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE
ANALOGIQUE VIBRANTE

**790F**




OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

+1 CARTE MEMOIRE OFFERTE




De terrifiants terroristes d'une nouvelle génération menacent la race humaine. Ils détiennent un dangereux virus génétique : Le Syphon Filter. *PSX*




NEW




NEW

Vous pensez tout connaître de votre monde ? Un monde simple, balisé par des repères où la notion de bien et de mal sont clairement définis. Mais dès votre arrivée dans Silent Hill vous comprendrez que toutes ces certitudes ne sont qu'illusions... *PSX*




OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 500 PREMIERS ACHETEURS

TOP



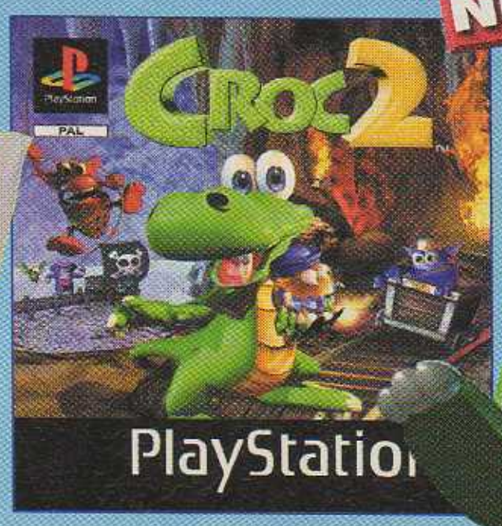

En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous devrez faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais... *PSX*




OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS

NEW






Depuis que Croc à été bani pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! *PSX*

# TOUT L'ÉTÉ PLUS DE 10000 CADEAUX A GAGNER

## GAME BOY COLOR







NEW

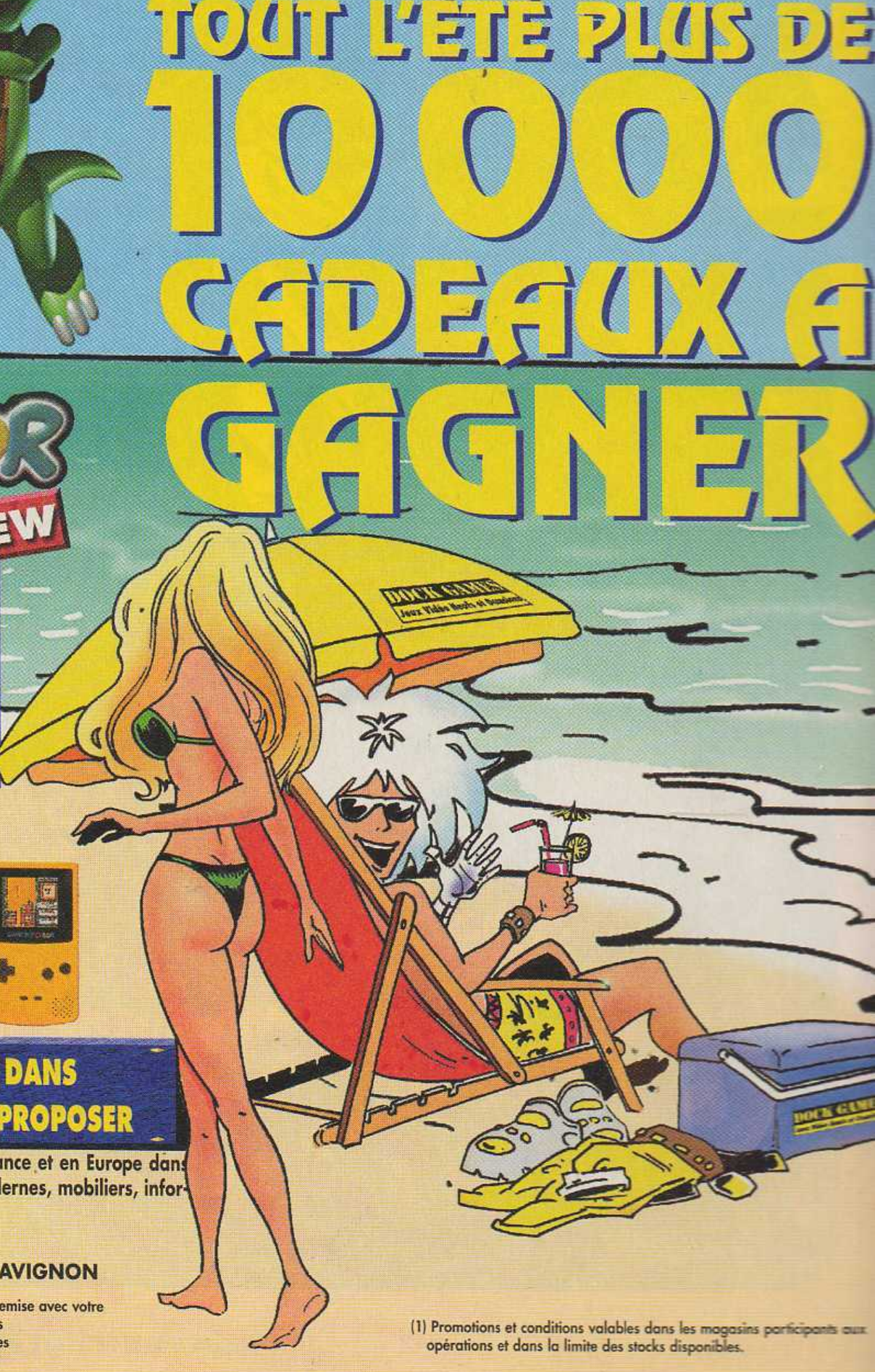



OFFRE(1) EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

UN TEE-SHIRT OFFERT
AUX 1000 PREMIERS ACHETEURS D'UNE CONSOLE GAME BOY COLOR

**499F**






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

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

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

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

* 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. Offres valables 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.

DOSSIER

# Musique

# Bouge de là !

**Pour tout savoir sur les jeux musicaux, un vrai phénomène de mode**

**Autrefois ovnis dans la galaxie du jeu, les softs musicaux font aujourd'hui fureur... Au Japon en tout cas, car en France, Parappa et Bust-A-Groove n'ont connu qu'un succès d'estime. Mais, le meilleur est à venir, avec une possible localisation de Dance Dance Revolution sur PlayStation ! Nous profitons de l'arrivée prochaine d'Um Jammer Lammy, suite de Parappa, pour faire le tour de la question. Dix pages pour se trémousser chez soi avant la sortie du samedi soir entre potes.**




# De Bust-A-Move à Dance Dance Revolution

## Bust-A-Move
### (Bust-A-Groove en français)

**Genre : Je danse le mia**
**Éditeur : Sony**
**Console : PS**
**Accessoire utile : La chaîne en or qui brille**

Bust-A-Move ressemble à Parappa dans le concept. Complètement en 3D, avec des effets de caméra coolissimes et un gameplay ébouriffant, Bust-A-Move bénéficie d'une mise en scène genre « Street Fighter sort en boîte de nuit ». L'effet duel dansé entre des persos groovy était trop bon pour passer inaperçu. C'est pourquoi ce titre fut salué par la presse console du monde entier lors de sa sortie. En France, ce fut un succès d'estime, avec 15 000 exemplaires écoulés.







**Moralité**
*Bust-A-Move, c'est Dance Dance Revolution sans la sueur qui coule du caleçon !*

## Beat Mania

**Genre : Simulation de DJ**
**Éditeur : Konami**
**Consoles : Arcade, PS, GB**
**Accessoire utile : Le pad Turntable. Plusieurs modèles sont disponibles, le must étant celui avec les touches transparentes qui clignotent**

Beat Mania, le tout premier jeu d'arcade musical, est également le plus populaire au Japon. Les musiques à remixer sont très variées, cela va de la house au hip-hop en passant par le reggae et la pop music. Il a fait connaître au Japon des styles musicaux méconnus, comme le ska et la bossa nova. Pour jouer, il suffit de presser les touches blanches et noires du clavier en suivant le rythme. La musique est le reflet de vos manipulations. Le but du jeu ? Devenir le meilleur DJ. La version PlayStation requiert une manette spéciale, baptisée Turntable. Elle est à l'origine de la mode des périphériques cinglés sur consoles. Trois add-on sont dispos en arcade et sur PlayStation.



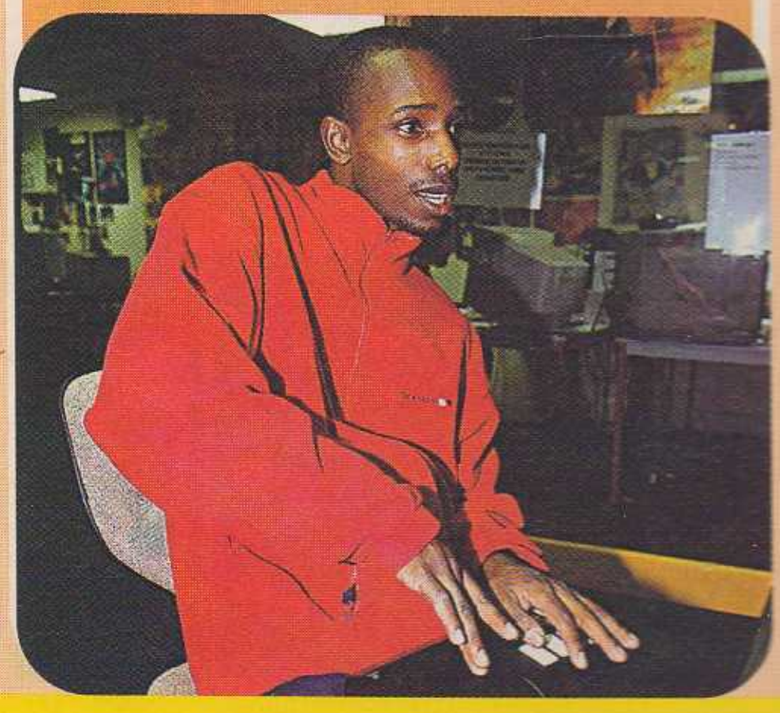

### La folie furieuse au Japon

Des lycéennes font la queue devant une énorme borne d'arcade top bruyante, bardée de baffles, avec des platines et des touches de piano au lieu des habituels joysticks. N'y a-t-il qu'au Japon que l'on voit ça ! Plus pour longtemps, car la borne sera bientôt commercialisée en France par Konami. Les Japonais gardent toutefois une longueur d'avance avec Beat Mania Deluxe prévu cet été au Japon, avec des graphismes plus matures, encore plus de chansons différentes et un clavier étendu qui comporte sept touches au lieu de cinq.

**Moralité**
*Devant le succès phénoménal de Beat Mania, Konami a décidé de le sortir en France, sur PlayStation, pour la fin de l'année.*

### La sentence de Krokmiten

« Les musiques sont bien dans l'ensemble, même si elles n'atteignent pas la qualité des vrais productions d'artistes. Le jeu manque d'esthétisme. Je pense que Beat Mania est idéal pour les enfants, car c'est un bon exercice pour la concentration et les réflexes. »



# DOSSIER Musique




## Pop'n Music

**Genre : « Il tape sur des bambous et ça lui va bien »**
**Éditeur : Konami**
**Consoles : Arcade, PS, DC**
**Accessoire utile : Un pad-palette avec plein de boutons colorés – Ploc-ploc**

« Un Beat Mania pour les plus jeunes, avec des musiques rigolotes et une interface simplifiée ? Okay ! » Voici, à peu de choses près, le dialogue qui a précédé la naissance de Pop'n Music. Sorti sur PlayStation et Dreamcast et complété d'un pad multicolore, Pop'n music est sans doute le moins abouti des jeux musicaux. Les mélodies sont ringardes et les rythmes plutôt binaires. Le principe est basique : pressez l'un des nombreux boutons du pad au moment demandé, et hop, « la musique est bonne ». Pop'n Music a en tout cas le mérite de rameuter les jeunes joueurs.

**Moralité**
*Un jeu essentiellement destiné à ceux qui trouvent Beat Mania trop dur !*

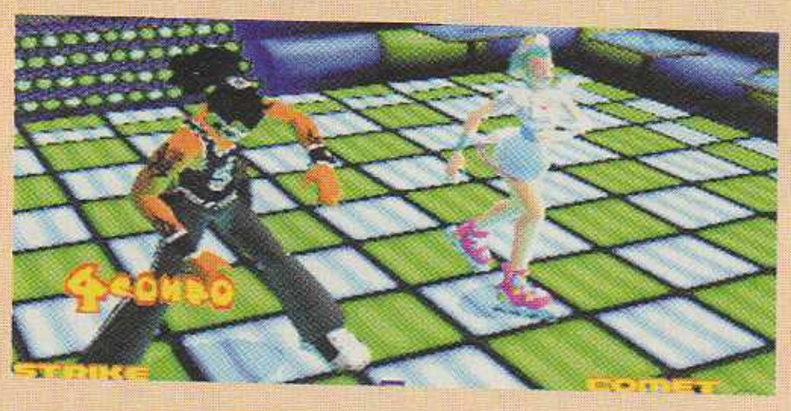



## Bust-A-Move 2

**Genre : Je danse le mia, part 2**
**Éditeur : Enix**
**Console : PS**
**Accessoire utile : La chemise ouverte et la moquette qui dépasse**

En gros, on prend les mêmes et on recommence. Davantage de décors, de mélodies et de personnages décalés. Le vrai bonus tient dans l'éventail de variantes dans les figures et autres pas de danse. Pour pimenter les duels, il est possible de retourner les « mouvements gênants » à l'adversaire, comme dans un jeu de baston.

**Moralité**
*Si tu as dansé tout l'été, tu remettras forcément ça cet hiver.*





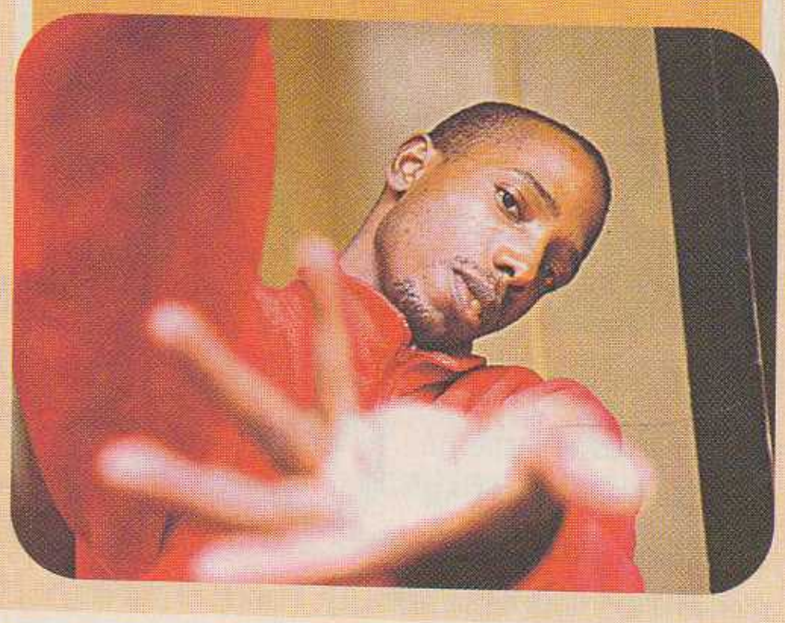






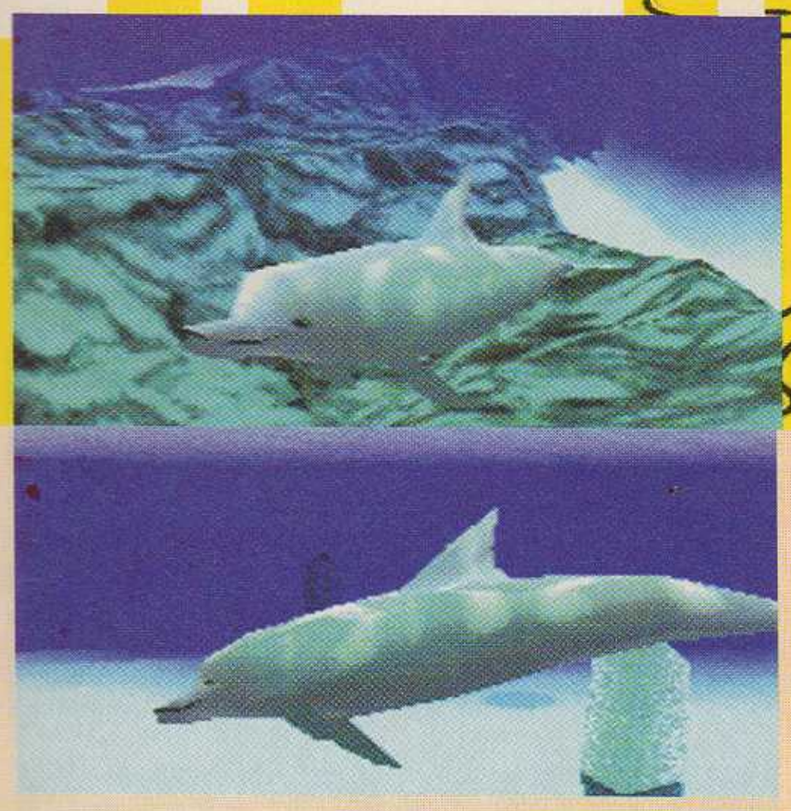

## La sentence de Krokmiten

« La bande-son est vraiment meilleure que celle de Beat Mania, mais je trouve embêtant le fait que les danseurs fassent toujours les mêmes figures quel que soit le style de musique. J'ai aussi remarqué que les musiques n'étaient pas toujours calées en fonction du moment où l'on effectue les manipulations. Ça rend le jeu plus difficile. »



## Guitare Freaks et Drum Mania

Ce sont les dernières créations de Konami en arcade. Un jeu où l'on joue de la guitare électrique, comme pour de vrai, et un autre où l'on frappe sur des grosses caisses et des tambourins synthétiques avec des baguettes. Guitar Freaks est déjà en cours d'adaptation sur PlayStation avec l'accessoire qui tue, un gros pad en forme de guitare électrique. Bonjour le prix !



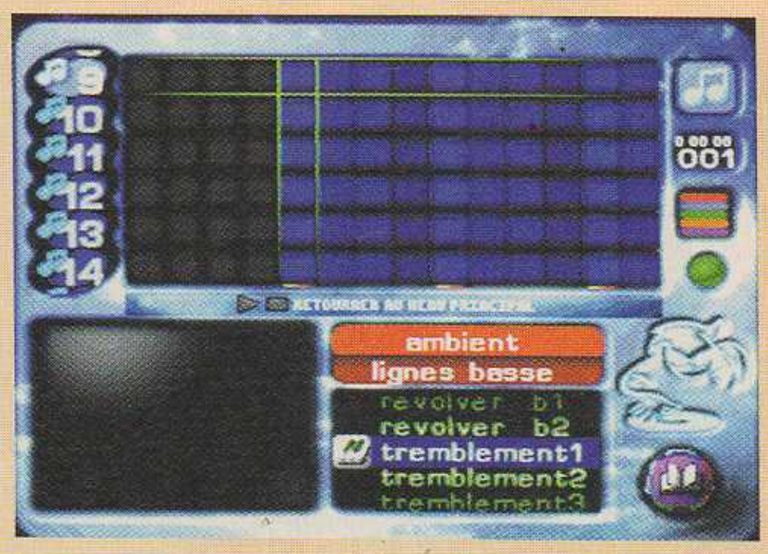
## Depth
### (Sub en français)

**Genre : Ecco le dauphin, en musique**
**Éditeur : Sony**
**Console : PS**
**Accessoire utile : Un gros traversin et un jouet, appelé Nuit étoilée, qui aide les petits enfants à dormir (ça s'allume et ça dessine des animaux sur les murs en ombres chinoises)**

Le concept : un dauphin se balade au rythme de musiques planantes, pour ne pas dire spleenantes. L'animal se déplace dans des mondes très jolis, en 3D, où il récupère des samples servant à créer des mélodies. Ça ressemble à Music en moins complexe. Vous pouvez attribuer les mélopées à un niveau et vous y promener, bercé par le fond sonore créé, la façon dont vous faites évoluer le dauphin générant des variations dans la bande-son. Que c'est bô !

**Moralité**

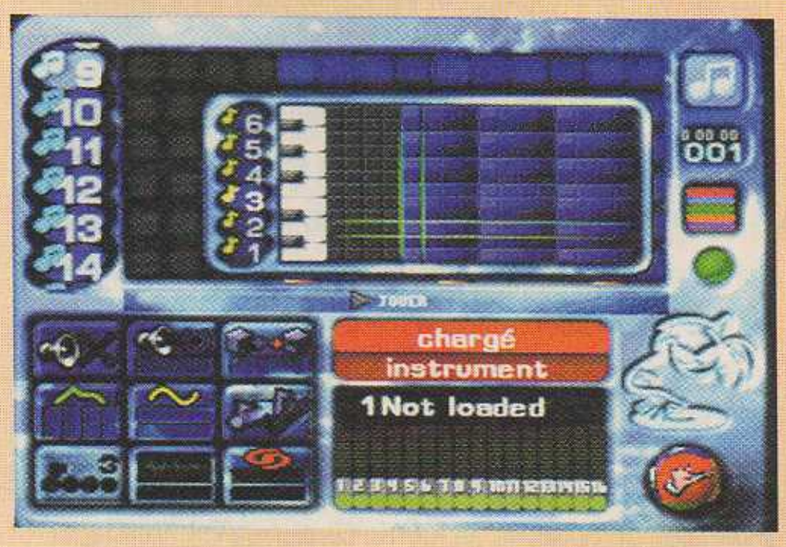
*Un jeu fait pour les rêveurs qui s'essayeraient bien à la composition musicale...*




## Music

**Genre : Tracker alias « je crée mon techno-sound »**
**Éditeur : Codemasters**
**Console : PS**
**Accessoire utile : Beaucoup d'aspirine et un stock de Memory Card**

Vous n'avez pas les moyens de vous acheter du matos, mais vous aimeriez être célèbre comme Air, Offoria, X-Dream et les Chemical Brothers ? Music pourrait combler vos fantasmes. Ce logiciel permet de créer des rythmes et d'agencer des samples pour composer votre propre zique. Vous choisissez parmi une gamme élargie d'échantillons sonores, puis vous les placez sur une sorte de tapis roulant de la façon la plus harmonieuse possible. Bien que l'interface soit peu intuitive et que les samples mettent un petit moment à se charger, Music est intéressant et vraiment unique sur console.




**Moralité**

*Si, depuis votre petite enfance, vous passez des nuits enfermés dans la cave avec un Bontempi, ça ne vous changera pas trop.*

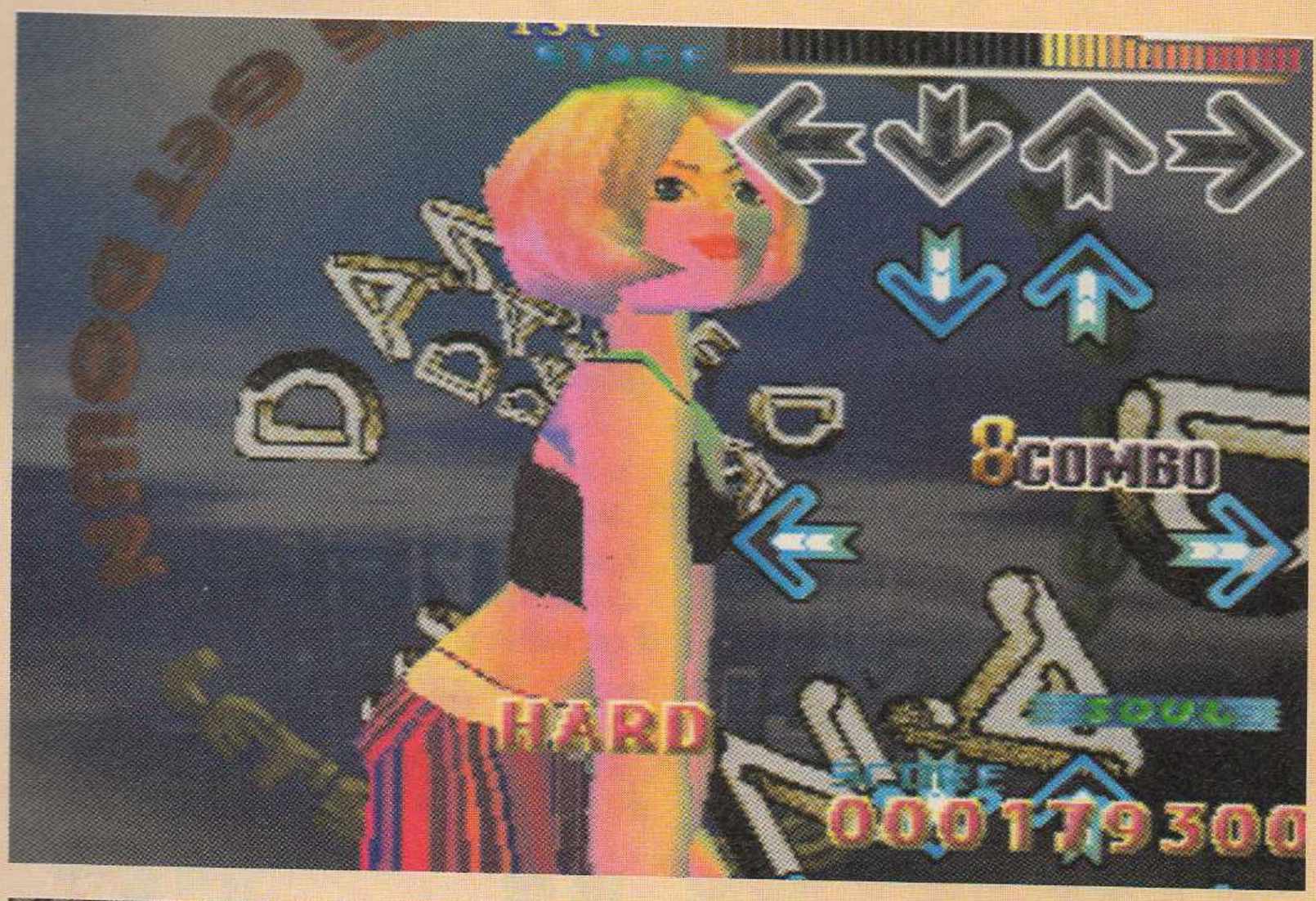


## Des chiffres hallucinants

Chez nos amis nippons, les ventes cumulées de jeux musicaux dépassent allègrement les 3 millions d'exemplaires ! Beat Mania s'est mieux vendu que Gran Turismo sur PlayStation, détenteur du record français avec 500 000 exemplaires. Petit récapitulatif pour vous donner un ordre d'idée.

| Consoles | Éditeurs | Dates de sortie (Japon) | Nbre d'ex. vendus (Japon) |
|---|---|---|---|
| Parappa the Rapper (PS) | Sony | Décembre 1996 | 870 000 |
| Bust-A-Move (PS) | Enix | Janvier 1998 | 350 000 |
| Beat Mania (PS) | Konami | Octobre 1998 | 800 000 |
| Pop'n Music (PS, DC) | Konami | Février 1999 | 120 000 (PS), 44 000 (DC) |
| Um Jammer Lammy (PS) | Sony | Mars 1999 | 360 000 |
| Beat Mania (GB) | Konami | Mars 1999 | 110 000 |
| Dance Dance Revolution (PS) | Konami | Avril 1999 | 390 000 |
| Bust-A-Move 2 (PS) | Enix | Avril 1999 | 130 000 |















## Dance Dance Revolution

**Genre : « Flashdance », avec les paillettes et le tapis de sol**
**Éditeur : Konami**
**Machine : Arcade, PS**
**Accessoire utile : Un gros tapis de sol en plastique. Prévoyez aussi une bouteille d'eau minérale et des vêtements de gym à la Véronique et Davina**

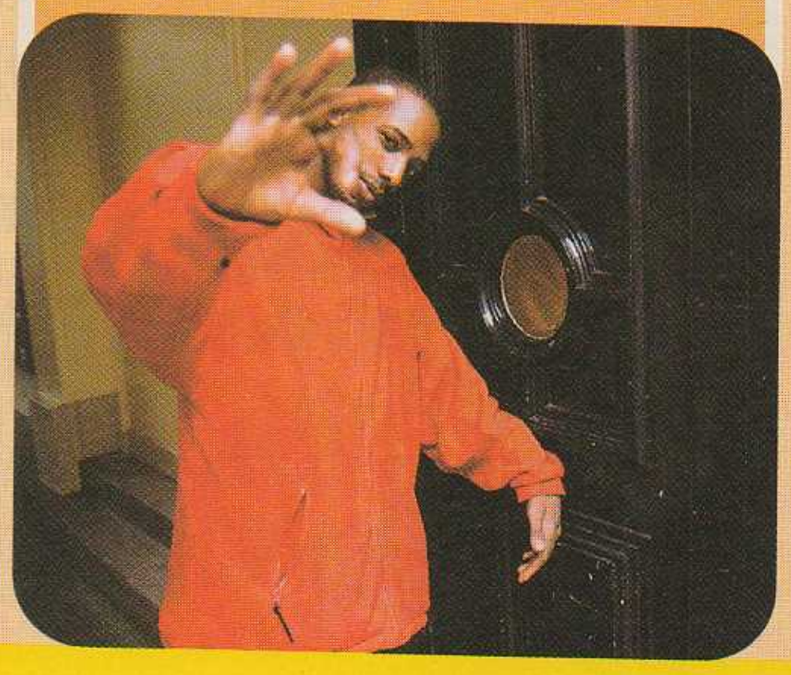
Un jeu de danse où l'on danse pour de bon, il fallait oser. Merci Konami ! Dance Dance est avant tout une grosse borne d'arcade bardée elle aussi de baffles (à l'image de Beat Mania) qui crachent les notes d'airs célèbres tels *Kung Fu Fighting*, *That's the Way I Like it*, *Light my Fire* et *Butterfly*. La différence vient des deux petites estrades aux bords fléchés qui la juxtaposent. Le but du jeu ? Danser en rythme, en posant ses petons sur les bonnes flèches, comme indiqué à l'écran. À vous de créer les pas de danse les plus originaux ! Il est en effet possible de disposer ses pieds comme on veut, voire de virevolter dans tous les sens, dès lors qu'on écrase la bonne flèche au bon moment. C'est ridicule à mater, mais rien n'effraie la jeunesse de l'archipel nippon. DDR connaît le même boom que Beat Mania l'an passé. La version PlayStation est vendue avec l'indispensable tapis de sol. Il permet de ressentir la même fureur qu'en arcade, les spectateurs en moins. Notez que vous pouvez sauvegarder vos pas de danse sur Memory Card, pour les charger dans certaines bornes d'arcade, et ainsi dévoiler vos talents de chorégraphe...

## Moralité

***Le plus ouf' des jeux musicaux ! Nous tablons sur une sortie française l'an prochain sur PlayStation. Merci, Konami !***

## La sentence de Krokmiten

« Dance Dance est le portrait type du jeu auquel aiment jouer les filles. Ça les fait rigoler et, en plus, elles aiment bouger ! Sinon, comme dans Bust-A-Move, les touches que l'on presse ne sont pas toujours synchro avec la bande-son. Tout à l'heure, j'ai vu Michael nous faire une petite démo sur le tapis. J'ai trouvé ça classe. »





*Michael est à la rédac ! Scène d'émeute sous haute protection.*



# Même Michael s'y est risqué !

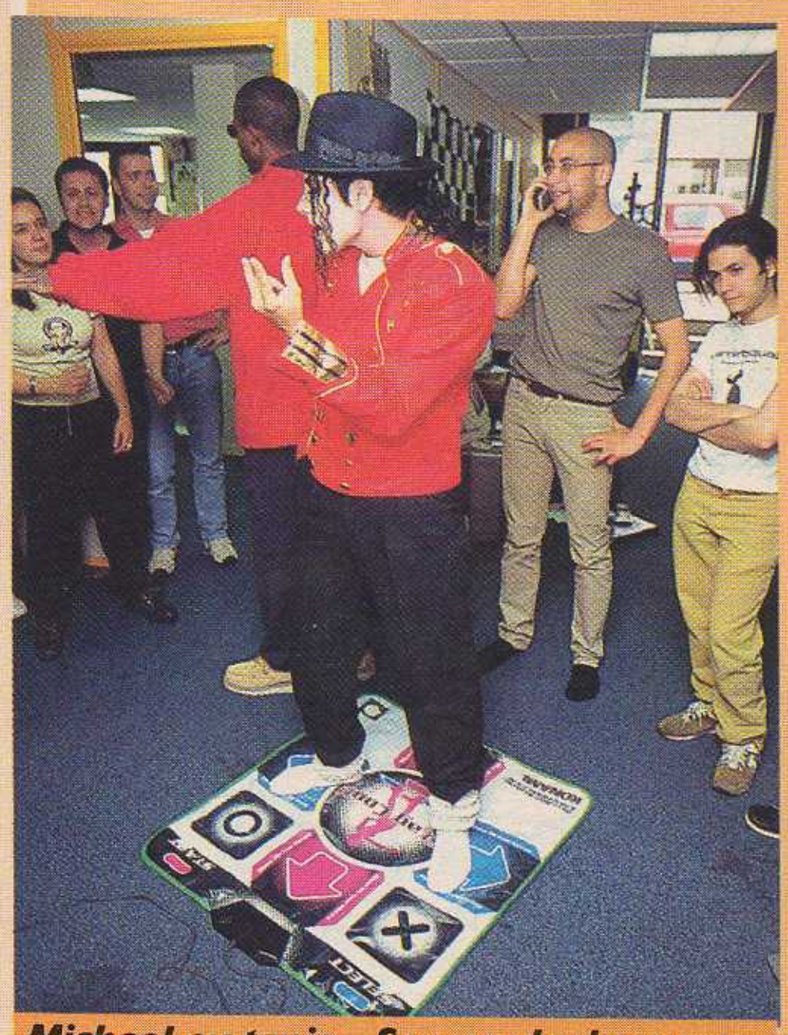
« Ladies and gentlemen, here comes Michael Jackson (1) ! » Résultat : des tonnerres d'applaudissements, des cris d'enthousiasme et un ou deux évanouissements. Tel est ce que nous avons vécu à la rédaction de « Player One », le vendredi 4 juin dernier. Michael s'est effectivement pointé dans les locaux, en ayant accepté de relever le challenge. Nous souhaitions savoir si la star du siècle (avec Elvis) assurait à Dance Dance Revolution. Sollicité par l'équipe, Michael ne s'est pas fait prier : sans mot dire, il s'est posté sur le tapis de sol, son garde du corps gardant constamment un œil sur lui. Dans son costume scintillant de mille paillettes, ses yeux de biche cachés derrière une paire de lunettes noires, il a fait son show. Faut dire que c'est un pro !



*Monsieur Kahn (notre boss) sert la louche de monsieur Jackson.*



*Pose* **Player** *entre deux séances photo : « I love you,* **Player One** *! »*



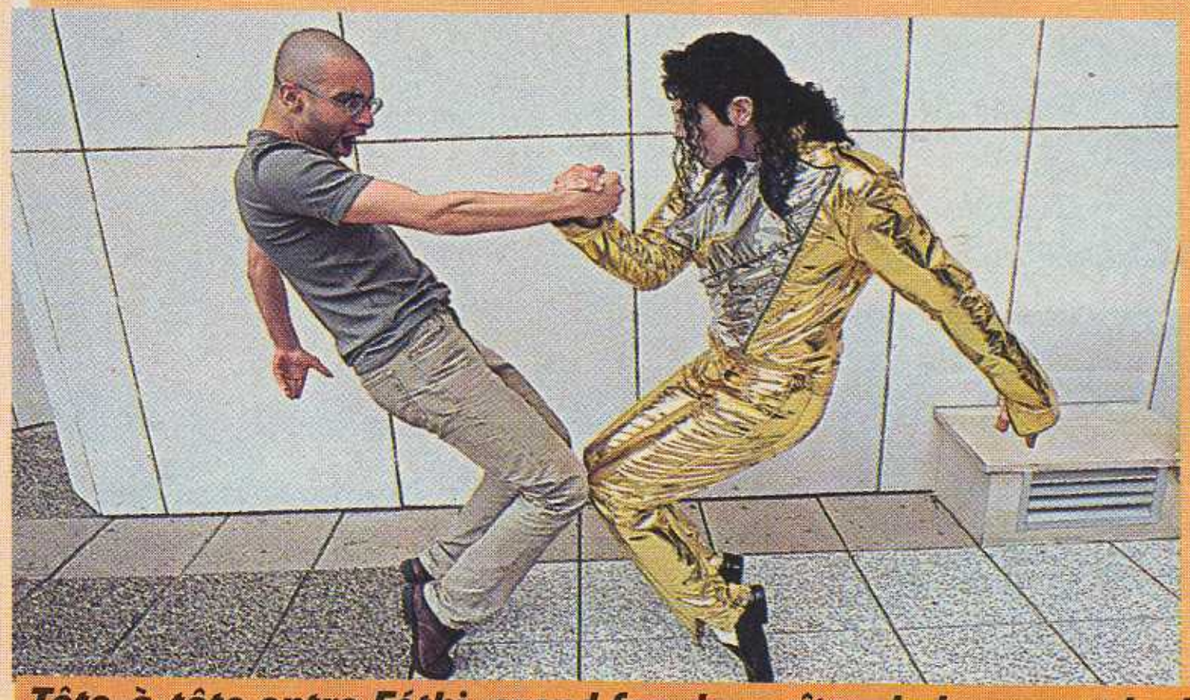
*Michael au tapis... Son garde du corps fait évacuer la salle.*

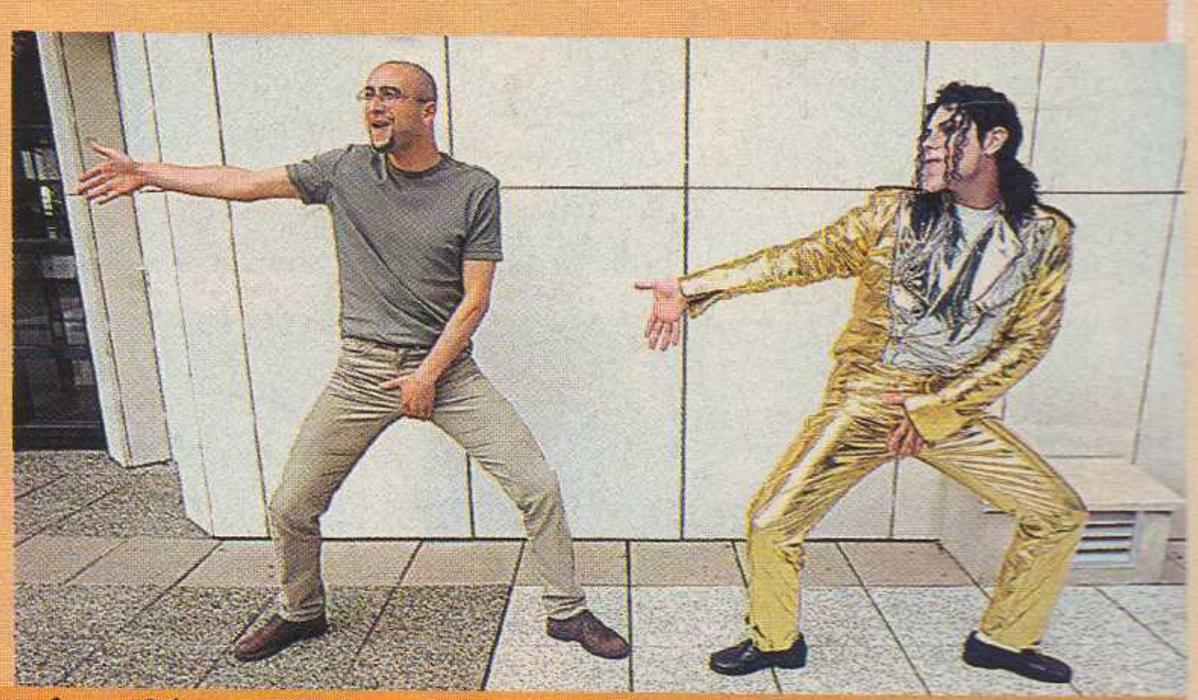
À peine le bouton start enclenché, il s'est démené pour un spectacle délirant. Moon-walk, touche-burnes, petits cris... Nous avons eu droit à la totale. Après plus d'une heure de danse effrénée (et quelques autographes signés), Michael n'eut qu'un mot avant de disparaître : « I love this game, and I love you. » Cette journée restera gravée à jamais dans les mémoires. C'est avec fierté que nous affirmons aujourd'hui : « On y était. »

(1) Le Michael qui est venu nous rendre visite se nomme en réalité Smelly Jackson, de son nom de scène. Ressemblant, non ?



*Rencontre entre McYas et Michael. Pour qui la palme du plus beau chapeau ?*





*Tête-à-tête entre Féthi, grand fan du maître de la pop, et le dit maître. Séquence émotion... Et spéciale touche-burnes.*

DOSSIER

# Musique

# Zoom sur le phé

***Un dossier consacré aux softs musicaux sans parler de Parappa ? Non, inconcevable, impossible, irrecevable ! Deux ans après sa sortie en France, Parappa the Rapper reste le modèle du genre, LA référence. Petit retour en arrière, interview et explications autour de ce surprenant phénomène, à l'heure où Um Jammer Lammy, la suite, figure au planning (sortie prévue en octobre).***







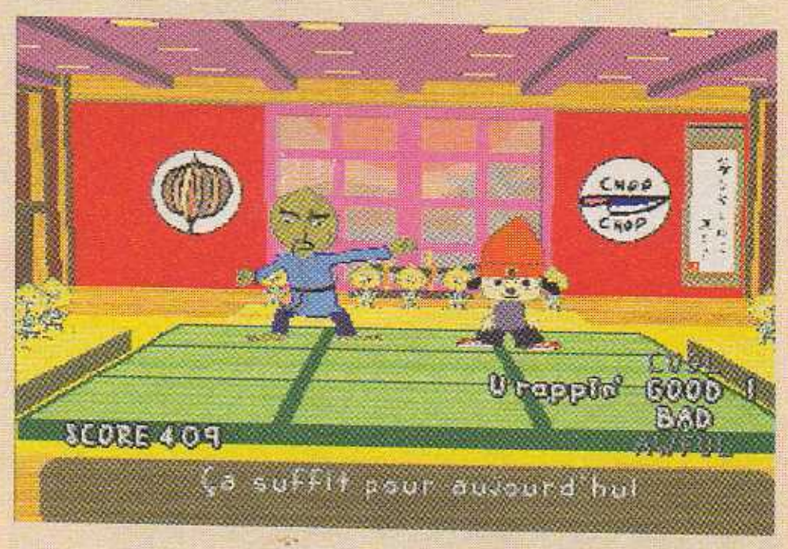
Décembre 1996, au Japon. Parappa sort dans le commerce. Un concept de jeu révolutionnaire s'impose. Parappa est sans aucun doute l'instigateur d'un mouvement, d'une tendance, celle des jeux musicaux pour la plupart représentés dans ces pages. L'idée originale, de Masaya Matsuura (lire l'interview), consiste à écouter des chansons via sa PlayStation, tout en étant partie prenante (cela s'appelle l'interactivité). Des musiques de très bonne qualité, un style graphique aussi mignon qu'accrocheur pour petits et grands et c'est l'explosion. Le succès est phénoménal. Le jeu se vend comme des petits pains sur l'archipel. Parappa réussit également l'exploit de drainer le public féminin vers les consoles de jeux. C'est inespéré, d'autant plus que les nanas ont le réflexe dépensier, plus que les mecs.

## Lammy, la sœur de Parappa

Mais, pour une jeune fille, s'identifier à un chien aboyant du rap n'est pas toujours facile. Du coup, deux ans après, Matsuura, en bon stratège et fin musicien, crée Um Jammer Lammy. Lammy est un personnage plus accessible pour la gent féminine (et cela ne se fait pas au détriment de leur alter-ego masculin). Um Jammer Lammy s'inscrit dans la continuité. Le concept est identique. Seul le genre musical évolue. On passe du rap au rock. La qualité des productions musicales est plus que jamais au top. Tout ce qui manquait dans Parappa figure ici, notamment le mode Deux joueurs. Cette suite est l'archétype du jeu fun et pas prise de tête. Que ce soit seul chez soi pour se détendre, ou entre potes autour d'un bon délire, c'est l'éclate ! En y réfléchissant bien, n'est-ce pas l'essence même du jeu vidéo ?

Parappa The rapper





Um Jammer Lammy











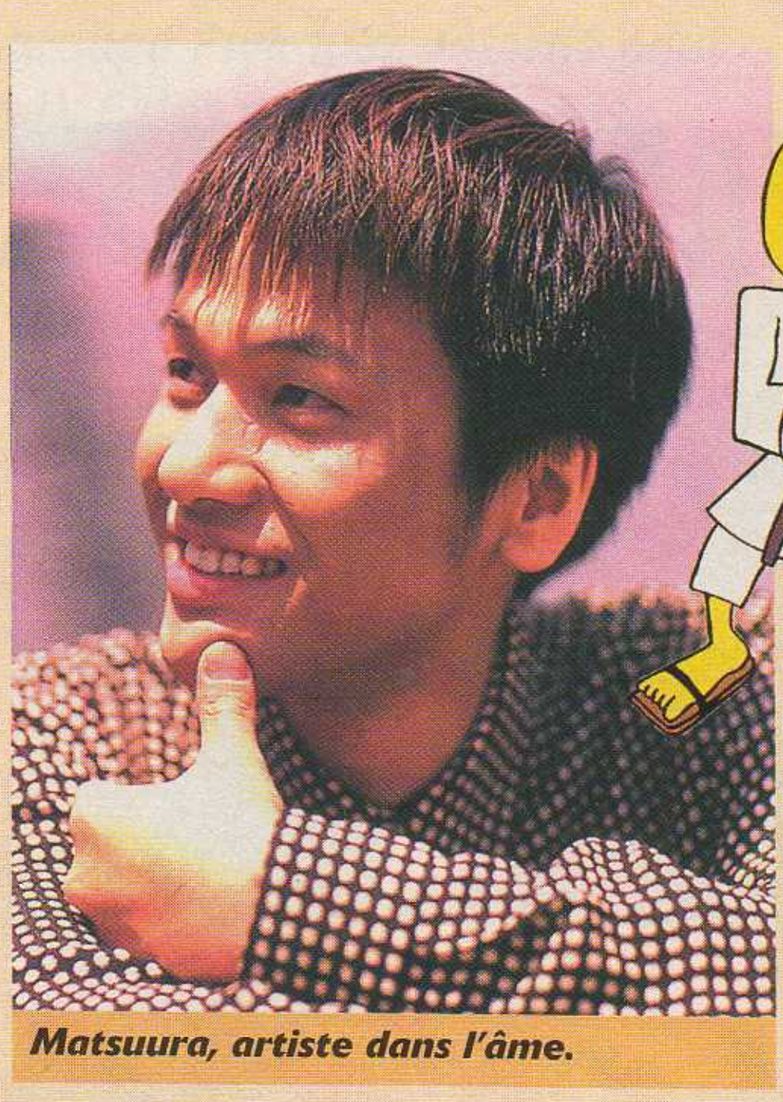
# nomène Parappa

DOSSIER **Musique**



## Entretien avec le papa de Parappa

***Quand deux brillants représentants de la scène artistique nippone et américaine décident de produire un jeu, le résultat est forcément original. Ce jeu, c'est Parappa et les deux compères se nomment Masaya Matsuura, développeur et musicien, et Rodney Greenblat, designer. Nous avons soumis Matsuura au feu roulant des questions.***



***Matsuura, artiste dans l'âme.***



***PO : Player One***

***Player One : Honnêtement, vous avez été surpris par le succès de Parappa ?***

**Masaya Matsuura :** Et comment ! Je pense que si le jeu a plu, c'est qu'il s'adresse à des joueurs généralement ignorés des développeurs, les joueurs occasionnels, le grand public, les femmes.



***PO : Pourquoi avoir décidé de donner une suite à Parappa ?***

**M. M. :** En réalité, je n'ai pas pris cette décision, ce sont les joueurs. Leurs attentes ont précipité l'élaboration de Um Jammer Lammy. C'était aussi l'occasion d'inclure les éléments absents de Parappa.

***PO : Qu'est-ce qui différencie les deux jeux ?***

**M. M. :** Il y a plusieurs personnages dans Um Jammer Lammy et un mode Deux joueurs en combat ou en coopération. De plus, il faut deux fois plus de temps pour terminer Um Jammer. Voilà pour les différences objectives. D'un point de vue plus personnel, il n'y a pas tant de différences que ça.

***PO : De quel genre de musique êtes-vous fan ?***

**M. M. :** Il n'y a pas si longtemps, je n'achetais pas de CD pour le simple plaisir de les écouter. Depuis que je bosse sur une forme de musique qui s'écoute et se regarde, j'apprécie les laser-disques musicaux avec des concerts live. J'ai pu découvrir de la bonne musique, tels des chants israéliens particulièrement savoureux (ouais, ouais, on vous les conseille aussi. Ndlr). Pourtant, je n'écoute pas spécialement de la musique orientale. Pour être tout à fait franc, elle m'ennuie à mourir (rires) ! Mais je peux en dire autant concernant la musique internationale. Peut-être que la musique ne peut plus s'apprécier sans images ? Je doute que ce sentiment ait quelque chose à voir avec le fait que je vieillisse (rires bis) !

***PO : Que pensez-vous des jeux comme Dance Dance Revolution, Beat Mania et Bust-A-Move ?***

**M. M. :** Cela me fait vraiment plaisir de savoir que ce genre de jeux s'inspire de notre travail. Nous espérons aller bien au-delà de ça.

***PO : Où trouvez-vous votre inspiration pour concevoir de tels jeux ?***

**M. M. :** Quand je suis sous pression, quand j'ai du retard dans mes engagements. C'est dans ces moments-là que me viennent mes meilleures idées.

***PO : Combien de personnes ont travaillé sur les deux jeux ?***

**M. M. :** Sur Parappa the Rapper, l'équipe était composée de dix développeurs. Sur Um Jammer Lammy, le chiffre a carrément triplé.

***PO : Croyez-vous que jouer à Parappa incite à la pratique d'un instrument ?***

**M. M. :** Ce serait génial ! Ça me touche déjà beaucoup quand un joueur se souvient de Parappa en fredonnant une mélodie.

***PO : Étiez-vous en plein trip hallucinogène lorsque vous avez composé les chansons avec les bébés qui hurlent dans Um Jammer Lammy ?***

**M. M. :** Absolument pas ! J'étais parfaitement sobre. Je dois être un des rares musiciens à n'avoir jamais pris de la drogue.



***Greenblat, designer de génie.***

# Le merchandising Parappa ? du délire !



*"I gotta believe", la phrase leitmotiv du jeune rapper au bonnet rouge, est presque devenu un slogan pour les Nippons. Côté produits dérivés, chaque objet disparaît aussi vite que les canettes du distributeur de la rédaction. Rapide descriptif.*







**Une peluche Lammy. Joue-t-elle de la musique, quand on la presse, ou s'agit-il d'un simple produit décoratif ?**



**Les housses pour téléphones portables.**




Toaster

**Original, le toaster... Quoique les couleurs sont un peu agressives au petit déj !**

Au Japon Parappa et ses amis sont de véritables stars. Comme les Japonais ne font rien à moitié, en découlent tout plein d'objets inutiles, donc indispensables. Du service à thé aux verres à moutarde, montres, toaster, bracelets, coussin, rien n'a été épargné, jusqu'aux murs de Tokyo, où l'on peut voir des affiches de Parappa attablé avec Crash Bandicoot. Fun, vivant et frais. Que nous reste-t-il à nous pauvres Frenchies ? Quelques pubs mettant en scène Lara Croft (la gonflante). Quelle misère ! Pourquoi Sony Computer France ne met pas sur pied un projet marketing autour de ce héros sympathique ? D'autant plus que c'est vraiment le genre de soft qui plaît au plus grand nombre, et aussi aux filles. Nous aussi, on veut des dessins de Parappa sur nos tartines grillées le matin et une housse de portable à l'effigie du chien plat !




**Des verres à moutarde à l'effigie des héros de la saga Parappa ! Le merchandising tiré des jeux fait fureur au Japon. En France, les ventes, trop faibles, ne laissent en aucun cas supposer la venue de tels objets collectors. DOMMAGE !**

# Des pros à la rescousse

***Mercredi 2 juin. Nous attendons le groupe Psykopat, retardé pour cause de grève RATP (merci les gars !). Eidos a demandé à ses membres d'écrire un rap pour le jeu Soul Reaver. Nous avons décidé d'en savoir plus sur ces jeunes paroliers aux mots acerbes, en plus de leur faire tester les jeux musicaux présents à la rédac.***

***Player One : Qui est le groupe Psykopat ?***

**Son Altess Reak** : On a tous les deux 26 ans. Cela fait à peu près dix ans qu'on est dans le milieu. Moi j'ai commencé par le tag et la danse. On s'est rencontré en boîte (avec l'Animalexxx). Le groupe NTM nous a recrutés en tant que danseurs. On a fait trois albums avec eux, puis on a monté notre propre structure.

***PO : Vous venez de voir quelques jeux musicaux. Qu'en pensez-vous ?***

**L'Animalexxx :** C'est cool ! Mais je préfère quand on





voit les persos danser. Parappa, c'est trop dur. Pourtant, les musiques sont plutôt sympas et rythmées.

***PO : Vous avez écrit un rap sur Soul Reaver. Quel souvenir en gardez-vous ?***

**L'Animalexxx :** Eidos, l'éditeur, a contacté Delabel Éditions. Après avoir écouté quelques morceaux de notre album, ils nous ont contactés. Nous connaissions l'histoire, mais nous n'avons pas eu d'images.

**Son Altess Reak :** On a écrit un texte en cohérence avec les éléments que l'on avait. C'est une façon de bosser différente que lorsque l'on écrit nos propres chansons.



***PO : Vous jouez un peu aux jeux vidéo ?***

**Son Altess Reak :** Je joue un peu à Goldeneye et Star Wars sur N64. Il y a longtemps, j'avais bien kiffé sur Street Fighter et Mortal Kombat. J'aime les jeux pour lesquels il n'y a pas besoin de réfléchir, où il faut juste appuyer sur le bouton A ou B. Je me lasse vite. Dès que je perds ça me « vénère ».

## Fiches d'identité



**L'Animalexxx**
Date de naissance : 18 juin 1972
Situation de famille : Célibataire
Son dernier mot : VLG 92



**Son Altess Reak**
Date de naissance : 27 septembre 1972
Situation de famille : Célibataire
Son dernier mot : Dédicace 93 à Saint-Denis la Courtille, la Saussaie, Florial

## C'est qui Krokmiten ?

Tout au long de ce dossier musique, nous avons demandé à Krok de nous donner son avis sur les jeux choisis par la rédac. Les fidèles de « Player One » et les plus perspicaces se souviennent sans doute de lui. Krok est un rappeur du collectif MA3 (où officient notamment 2 Bal, Mr R et Adhoc). Il prépare actuellement une compil réunissant moult rappeurs qui s'affrontent, comme dans un jeu vidéo, dans l'Arène du K. Le vainqueur de ce tournoi accéderait au statut ultime du « Player One ». Mais Krok est aussi un artiste multiforme, il a déjà réalisé trois vidéos qui le mettent en scène. Trois cassettes où sont retranscrits ses délires virtuels. Ne cherchez pas à joindre Krokmiten, si un jour vous avez besoin de lui, il saura où vous trouver...





# C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

**Mahalia**
la rousse

**Des nouveaux fanzineux, des pas contents, des indécis, des p'tits gars qui en veulent... Bref, que du bon encore, ce mois-ci, dans votre rubrique. J'attends avec impatience vos fanzines pour le numéro 100. Décarcassez-vous pour apparaître dans ce numéro exceptionnel ! ! !**

## Salut Gaël !

Bravo pour ton fanzine « Generation Fun ». En effet, les améliorations apportées le rendent beaucoup plus passionnant. C'est une bonne idée d'attribuer une typo différente à chaque rubrique. Cela les distingue mieux. En revanche, celle de « Le point sur » n'est pas très jolie, ni très lisible, car elle comporte trop de césures (mots coupés). Pour continuer sur la maquette, vous devriez peut-être mettre un peu plus de photos : vous avez beaucoup de textes et cela peut paraître rébarbatif à lire. Pensez aussi, toujours dans le but d'aérer les textes, à insérer des encadrés, des chapôs, des intertitres. En ce qui concerne l'écriture, c'est vraiment bien. Vos infos sont intéressantes, l'humour n'est pas trop lourd et chaque papier est vivant. Allez-vous mettre tous les mois les ventes de la Fnac ? Cela m'étonnerait que ça change beaucoup d'un mois sur l'autre. Continuez comme ça. J'ai hâte de voir le prochain numéro avec les petits nouveaux !




Pour obtenir « Generation Fun », envoyez 7 F + 3 timbres à « Generation Fun », 6, rue de Coburg 79000 Niort.

## Cher Jean-François,

Je crois qu'une petite mise au point (Jackie Quartz c'est génial !) s'impose. Je crois me souvenir, car malheureusement je n'ai pas gardé ce numéro, qu'il était entièrement dédié à l'Amiga, et qu'à l'époque tu allais justement ouvrir ton fanzine à d'autres supports. Je ne pouvais, de toute façon, pas ne pas prévenir les lecteurs du contenu de ton mag, et qu'une ou deux pages sur d'autres consoles ne suffisent pas à le rendre intéressant pour ceux qui ne connaissent pas l'Amiga. Deuxième mise au point (non mais c'est vrai, Jackie Quartz c'est génial !) à propos des fautes d'orthographe : je suis désolée d'enfoncer le clou, mais si je l'ai signalé, c'est qu'il y en avait. Quand j'écris des conseils, je pars aussi du principe que c'est valable pour tout le monde. Donc, quand je dis « relisez-vous », c'est que peu le font, sinon ils n'écriraient pas de telles horreurs. Que vous vous relisiez, c'est bien. À la limite, c'est même normal. Que vous fassiez corriger vos textes par un prof de français, c'est l'idéal. Maintenant que tu m'avoues que tu n'as pas le temps de corriger les articles des gens qui t'en envoient ou ceux d'autres fanzines, je vais être un peu dure, mais les lecteurs n'en n'ont rien à faire. C'est ton problème et ton organisation. Il vaut mieux reculer la date de sortie que de vendre un produit pas fini. Tu imagines ta tête si on te disait qu'on ne parle pas de tel jeu ou qu'on enlève telle rubrique parce qu'on n'a pas eu le temps de travailler dessus ! Quant aux mots que tu as relevé et sur lesquels tu penses que j'ai tiqué, tu te trompes totalement. Je pense savoir écrire les mots « bit » ou « coup de pied ». Je sais très bien que les fanzineux n'ont pas énormément de moyens, de matériel, sont jeunes etc. Je donne juste de petits conseils, qui ne me paraissent pas insurmontables. La preuve, beaucoup d'entre vous livrent des magazines vraiment bien. Pour finir, je ne publie les adresses des fanzines que lorsqu'elles sont complètes et que l'on m'y autorise. Sans rancune et à bientôt, j'espère !

# Hello Mad Peter,

Ravie d'avoir à nouveau de tes nouvelles. Ton nouveau fanz, « Polygon », est très sympa. L'essentiel y figure et ne demande que quelques améliorations. Commençons par la forme. Je suppose que vous n'avez pas beaucoup de moyens, ni de matos, mais vous avez néanmoins quelques bonnes idées. Comme c'est du noir et blanc, vous avez raison de jouer avec les niveaux de gris. Vous devriez laisser un peu plus d'espace entre le texte et les encadrés des intertitres. Même chose entre chaque colonne, ainsi qu'entre le texte et les photos. Les titres en très gros, ça pète bien. Évitez d'écrire à la verticale, c'est chiant à lire ! Sur le plan du fond, là encore, c'est vraiment très bien. Pas ou peu de fautes (c'est assez rare pour le signaler, bien que vous soyez désormais de plus en plus nombreux à faire attention !). Les sujets sont bien choisis – j'ai beaucoup aimé l'article sur la Super Nintendo. Vous passez de la pub en dernière page pour le fanz « Gars mauvais ». J'aimerais bien avoir de leurs nouvelles aussi. À plus !




# Hello Nicolas,

J'ai bien reçu tes disquettes. Malheureusement, je n'ai pas pu voir les animations, que je n'ai pas pu ouvrir. De toute manière, quel que soit ton talent, il faut que tu assures la phase des études. En effet, il est nécessaire que tu passes ton bac si tu veux entrer dans une école d'infographie. Si vraiment cela te pose trop de problèmes, essaye d'envoyer quelques-unes de tes démos à tous les développeurs de jeux. Mais c'est sans grand espoir, car maintenant, avec les budgets qu'ils ont à gérer, ils préfèrent souvent avoir des gens expérimentés. Il est aussi plus facile d'avoir des contacts par les écoles. Tente également d'intégrer ces sociétés en passant par la case stage, qui constitue un très bon moyen d'apprendre, de se faire des relations et d'acquérir de l'expérience. Tu trouveras plus de détails dans le dossier consacré aux métiers des jeux vidéo, dans le « Player One » n° 97.

Bon courage !

**PETITE ANNONCE**

Frédéric recherche des personnes motivées, passionnées et sachant écrire, pour créer un fanzine sur les jeux vidéo. Vous pouvez le contacter à l'adresse suivante : Frédéric Girelli, 3, rue Danton 34200 Sète.

## LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT

Florian Bazin, 13 ans, pour son test de Body Harvest, noté 80 % : « Body Harvest est un jeu très fun, mais qui souffre d'une réalisation un peu décevante. Concernant les défauts, on peut remarquer des graphismes pas totalement aboutis, et notamment un brouillard toujours présent. Mais ces faiblesses sont largement rattrapées par le fun, et par les missions qui relancent constamment l'intérêt du jeu. On peut dire que Body Harvest est un bon titre, qui est conseillé aux amateurs d'action, d'aventures et de shoot. »

Fabien Desprets, 15 ans, pour son test de Breath of Fire III, noté 93 % : « Avis aux amateurs de RPG, qui ne savent que faire en attendant FF VIII ! Le RPG made in Japan est arrivé ! Il s'appelle Breath of Fire III ! Les graphismes en 2D sont l'une des clés de la réussite de ce titre. Eh oui ! La 2D permet de faire de ce RPG un jeu enthousiasmant, avec des personnages mignons et attachants à la fois. Les nombreux challenges (tels que la pêche), ainsi que les énigmes, vous mettront en haleine. Un jeu d'une durée de vie incroyable. »

Cédric Attenot, 18 ans, pour son test de Metal Gear Solid, noté 98 % : « Ne cherchez plus, Metal Gear Solid est le jeu de l'année sur PlayStation. Des graphismes somptueux, une bande-son terrible et un scénario digne des meilleurs films d'action. Bref, le seul point faible est sa courte durée de vie. En tout cas, moi j'y retourne. »

## 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 : .....
Jeu testé et console : .....
.....

**Résumé**

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

# L'ARCADE DÉPASSE LES BORNES !

***Salut à tous ! Bye la classe et vive les vacances ! Avec peut-être un peu de chance, vous trouverez quelques salles dans vos pérégrinations estivales. Alors voici, rien que pour vous, les dernières nouveautés arcade de notre beau pays. Nous vous proposons de l'originalité (simulation de vol et Dino' em up) et du classicisme (Street 3.3). Vous devrez y trouver votre content. Alors, bonnes vacances à tous, et ne claquez pas trop vos thunes. Ciao !***

*On y a joué pour vous*

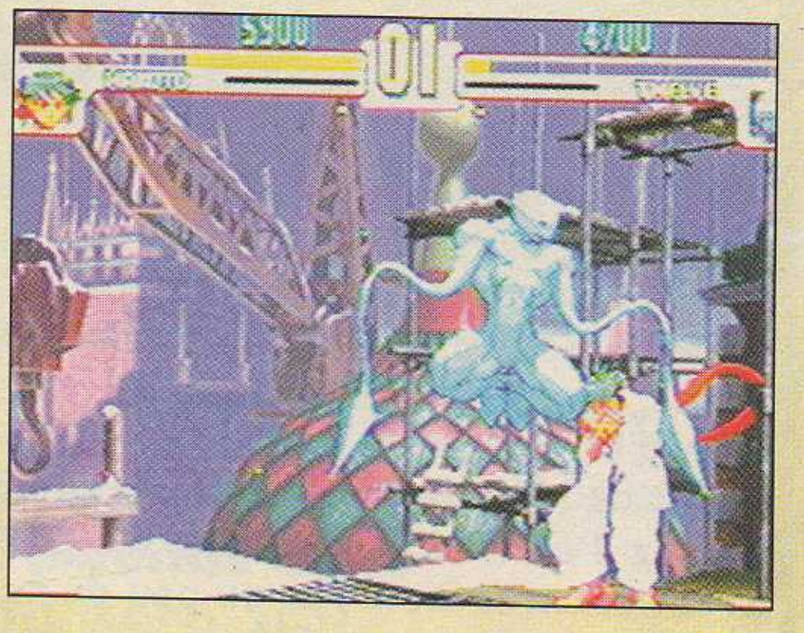
## Street Fighter III 3rd Strike



90% Nous ne pensions pas le voir de sitôt, mais, surprise ! SF III a débarqué en avant-première dans les locaux de *Player One*. Merci à D. Jedi et Phoenix pour leur bon plan.
Après un petit chargement... le combat commence. On voit tout de suite que le jeu a encore gagné en beauté. Capcom pousse le bitmap (enfin, la 2D) à son paroxysme, avec des nuances de couleurs qui se comptent en millions. L'animation est également à un niveau que seule la Motion Capture peut dépasser. Les décors sont détaillés et sont truffés de petits « gimmicks ». Par exemple, si vous frappez le sol dans le stage de Makoto, un fruit tombe de l'arbre en arrière plan ! Les personnages




sont grands, colorés et possèdent bien plus de coups. Le changement de manipulation : petit P + K pour la choppe et moyen P + K pour le leap attack est déroutant au début, mais on s'y fait vite. Le bloquage rouge, qu'on effectue pendant qu'on est en garde, est assez délicat et implique une bonne connaissance du timing des coups.
Vous l'avez vu le mois dernier, la suite du 2nd Impact nous amène quatre nouveaux personnages et ressuscite l'égérie des combattants de la première heure, Chun Li. On s'est donc empressé de se jeter sur ces nouveaux challengers :
**Q**, mon préféré, est une sorte d'homme atomique. Il possède des coups « dash et frappe » qui évoquent Balrog le boxeur des premiers Street Fighter, ainsi qu'une projection et quelques claques bien senties. Il est très raide, dans ses gestes et ses déplacements, et il semble bien qu'on ne puisse rien enchaîner de valable avec lui. Sa puissance se concentre dans des combos à l'ancienne.
**Remy**, le faux beau gosse, se joue un petit peu à la Guile, mais dans un registre différent, car ni ses projectiles ni son sommersault ne possèdent les mêmes propriétés. Notez le pouvoir de nuisance de son « quart de cercle arrière + pied », un casse garde qui freine également les sauts adverses. Dommage que ses super-



arts (combos enchaînées) ne soient pas vraiment au niveau.
**Twelve** est une sorte de créature synthétique qui prend les formes les plus diverses pour frapper son adversaire. On le croirait échappé du jeu Vampire Hunter... Ses coups spéciaux ne sont pas bien terribles, mais ses coups de base possèdent des tas de propriétés intéressantes. De plus, il peut planer comme un écureuil dans les airs, devenir invisible, et un de ses super-arts consiste à prendre l'apparence de l'adversaire : vous possédez alors les mêmes coups mais 1,5 fois plus puissant que l'original.
**Makoto**, la karatéka japonaise, sort elle aussi des sentiers battus car en la voyant se battre, on croirait qu'elle fait des katas ! Ses coups de base changent presque tous si vous avancez la manette vers l'ennemi. Elle possède ainsi un fauchage en avançant ! Ses coups spéciaux permettent de frapper rapidement devant et au-dessus d'elle. Ils ne sont pas faciles à manier mais avec un peu d'exercice... Son meilleur super-art consiste à infliger une série de coups de poing au contact : vous pouvez le placer juste derrière sa projection !
**Chun Li**, enfin, a radicalement changé de style : sa pose accroupie est des plus exotiques, et elle prend les postures les plus étranges à chaque frappe. Très rapide et bien plus vicieuse qu'avant, elle devrait faire son trou parmi les fighters de ce 3rd Strike.

***Points forts : jouabilité au poil, personnages nombreux, enchaînements faciles à réaliser.***



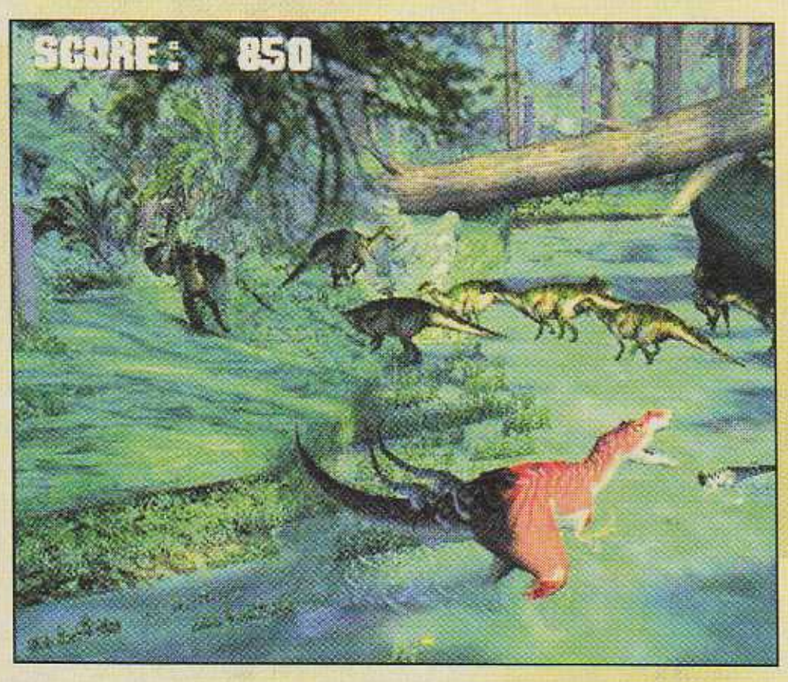
*Nous avons testé pour vous*

# Savage Quest

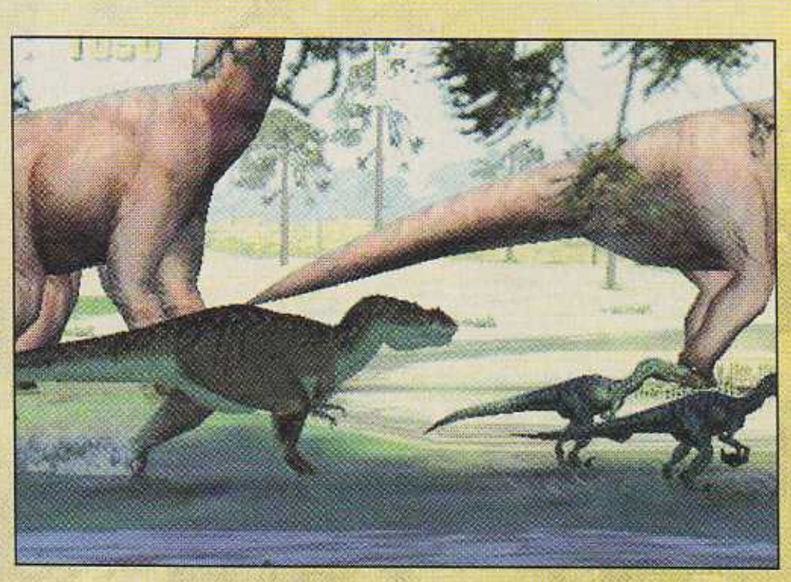
## Angel Studios

**75%**

Angel Studios, vous connaissez ? Eh bien moi non plus ! Et pourtant, ce tout nouveau venu, dans le monde de l'arcade, se

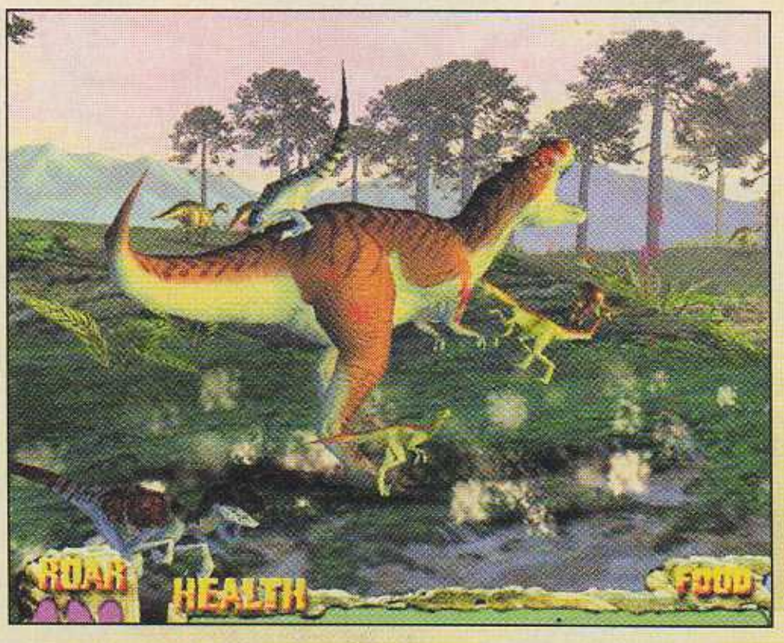



distingue entièrement par une borne originale et intéressante, fleurant bon les anciens jeux. Le tout enrobé dans des graphismes en 3D que ne renieraient pas les derniers PC. L'histoire est simple. Un



sorcier préhistorique envoie quelques petits dinosaures, qu'il commande au doigt et à l'œil, dérober les œufs d'une




maman T-Rex. Ensuite, à vous de jouer... dans la peau du T-Rex ! La panoplie de coups est assez complète, vous pouvez courir, donner des coups de crocs, des coups de queue et des coups de tête. De plus, vous avez la possibilité de rugir pour étourdir vos adversaires, mais seulement trois fois par stage. Là où ça devient franchement gore, c'est que vous devez bouffer vos adversaires pour survivre. En effet, une jauge représente votre degré




de famine et vous devez régulièrement vous nourrir des cadavres de vos ennemis. Bon appétit ! Mais sa grande qualité graphique fait le charme de ce jeu. Les dinosaures semblent tout droit sortis de Jurassic Park et l'on se surprend souvent à s'arrêter de jouer pour admirer les terrifiantes créatures, surtout quand elles se déplacent en arrière-plan. Tous les dinosaures connus sont représentés,




des petits raptors aux formidables diplodocus, en passant par les trop souvent oubliés ptérodactyles. La palme revient au troupeau de diplodocus du deuxième niveau qui passe en second plan, mais dont le rendu est incroyablement impressionnant. Côté jeu, on progresse régulièrement et même les premières parties durent un peu plus




longtemps que dans la plupart des softs. Vous avez environ cinq minutes pour arriver au premier boss, ce qui est possible dès le premier crédit. Bien vu




pour la jouabilité ! Alors, bravo à Angel Studios. Espérons que ce Savage Quest sera suivi de nombreux autres jeux, et que sa qualité donnera des idées à certains éditeurs qui nous pondent les mêmes titres depuis dix ans.

***Points forts : les graphismes somptueux, le côté gore, la jouabilité bien réglée.***

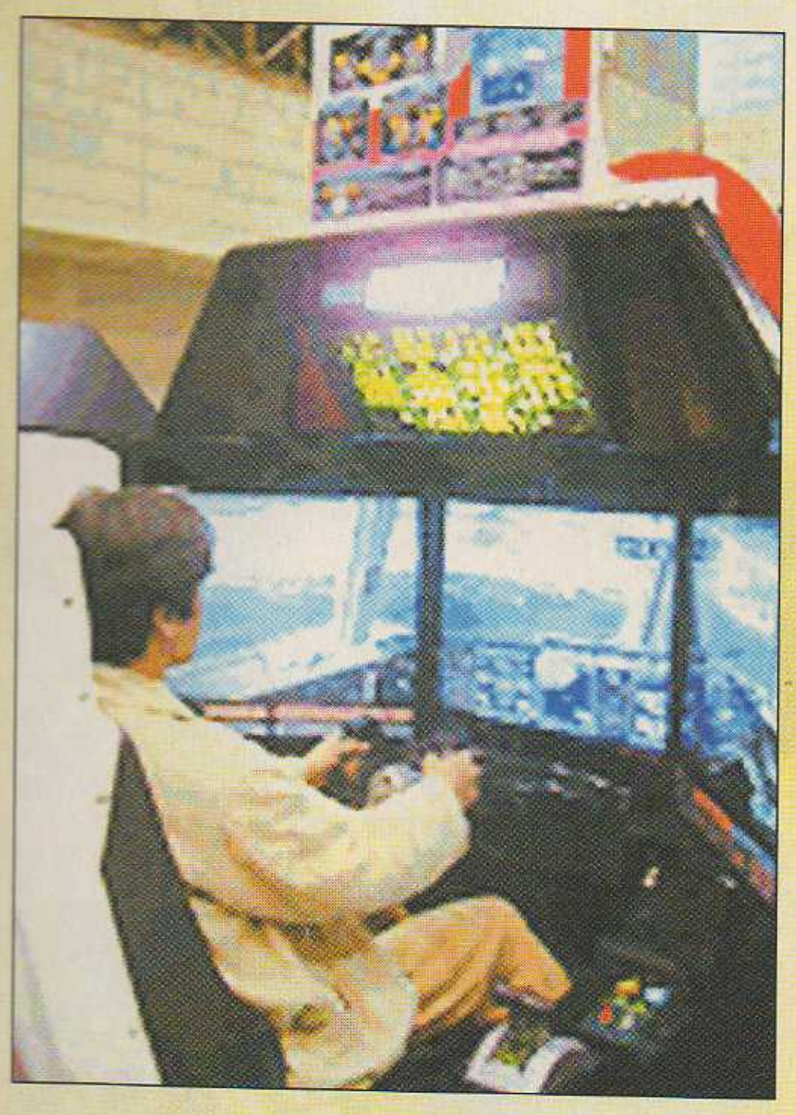


# Airline Pilots

## Sega

**88%**

Première borne possédant trois cartes Naomi dans le ventre, Airline Pilots propose un genre peu couru des salles d'arcade : la simulation de vol. Taito s'y était déjà essayé dans les



années 80 avec sa série des Top Landing. Cette fois, c'est au tour de Sega de nous proposer ce que l'on est bien obligé de considérer comme le simulateur de vol de référence. Pédales pour tourner, manche à balai qui peut se pousser ou se tirer pour changer d'altitude, interrupteurs pour ouvrir ou fermer les volets, manettes des gaz double (une pour chaque moteur), rien n'a été oublié. Tout est présent pour vous mettre dans la peau d'un pilote de long-courrier. Vous pouvez jouer en mode Training ou Flight. Il vaut mieux commencer par l'entraînement, car même ce dernier se révèle difficile.





Vous commencez par apprendre à décoller, puis à faire des virages, enfin à atterrir. Le mode Flight est une synthèse du mode Entraînement, dans lequel vous devez passer à travers des cibles virtuelles positionnées dans le ciel (un peu comme Pilot Wing). Techniquement, le jeu est plus que correct et, même si les gratte-ciel paraissent un peu cubiques, il ne faut pas oublier le nombre important de données qui sont gérées. En fait, l'atout majeur d'Airline Pilots est son réalisme. C'est bien le principal. Dommage que la difficulté soit trop grande. À 10 balles le crédit...

***Points forts : le réalisme de la simulation, l'apprentissage progressif.***



# Nouvelles du Japon




La grosse news qui n'a pas pu passer le mois dernier, c'est la sortie d'un nouveau Tekken en arcade. Nommé Tekken Tag Tournament (TTT), il propose, comme la série X-men vs Street Fighter, de constituer des équipes de deux combattants issus de toute la Saga Tekken. Il sera possible de sélectionner Kazuya Mishima, Armor King ou Michelle Chang... Plus de trente persos sont prévus. Un cinquième bouton permet de



passer de l'un à l'autre, sachant qu'un combattant à zéro point de vie signifie la défaite de votre équipe. Le jeu devrait être rééquilibré pour modérer la puissance de certains individus. Hein ? Non, j'ai pas dit Paul !
Comme ce TTT est réalisé sur la carte qui a servi à Tekken 3 (dont il reprend le système de jeu), il devrait connaître une adaptation sur PlayStation rapidement.








# MAXXI-GAMES

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

### PlayStation

| | |
|---|---|
| ABSOLUTE FOOTBALL | 329 F |
| BIG AIR | 329 F |
| BREATH OF FIRE 3 | 349 F |
| BUG'S LIFE | 349 F |
| CIVILIZATION 2 | 349 F |
| COLIN MC RAE RALLY | 329 F |
| COOL BOARDER 3 | 299 F |
| DUKE NUK. TIME TO KILL | 329 F |
| FIFA SOCCER 99 | 329 F |
| FORMULA ONE 98 | 329 F |
| LEGACY OF KAIN 2 | 349 F |
| ISS PRO 98 | 299 F |
| KNOCK OUT KINGS | 329 F |
| MEDIEVIL | 299 F |
| MONACO GRAND PRIX | 329 F |
| MORTAL KOMBAT 4 | 299 F |
| NBA LIVE 99 | 329 F |
| NEED FOR SPEED 4 | 329 F |
| NHL HOCKEY 99 | 329 F |
| NINJA | 329 F |
| NO FEAR DOWN HILL | 329 F |
| O.D.T | 329 F |
| ODDWORLD EXODUS | 329 F |
| PARASITE EVE (US) | 399 F |
| PRINCE NASSEM BOXING | 329 F |
| PRO BOARDERS | 329 F |
| RIVAL SCHOOL | 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 |
| WARZONE 2100 | 329 F |
| WILD ARMS | 349 F |
| X-MEN VS ST. FIGHTER | 299 F |
| XENOGEAR (US) | 399 F |
| YANNICK NOAH | 329 F |

**Jeux OKAZ**

| | |
|---|---|
| BLOODY ROAR | 219 F |
| BUSHIDO BLADE | 219 F |
| CASTLEVANIA | 219 F |
| DIABLO | 169 F |
| DUKE NUKEM 3D | 169 F |
| EXPLOSIVE RACING | 169 F |
| FIGHTING FORCE | 169 F |
| FORMULA KARTS | 169 F |
| FORSAKEN | 219 F |
| G-POLICE | 169 F |
| HEART OF DARKNESS | 219 F |
| HERCS ADVENTURE | 219 F |
| KLONOA | 219 F |
| MEN IN BLACK | 219 F |
| MOTO RACER | 119 F |
| MOTO RACER 2 | 269 F |
| NAGANO | 169 F |
| NBA LIVE 98 | 169 F |
| NBA PRO 98 | 169 F |
| NIGHTMARE CREATURE | 169 F |
| NUCLEAR STRIKE | 169 F |
| PITFALL 3D | 169 F |
| POWER SOCCER 98 | 169 F |
| POWERBOAT RACING | 169 F |
| RAGE RACER | 169 F |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 169 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 219 F |
| SNOW RACER 98 | 169 F |
| STREET FIGHTER 3D | 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 | 299 F |

### PlayStation PLATINUM

| | |
|---|---|
| COOL BOARDERS 2 | 149 F |
| COMMAND & CONQUER | 149 F |
| CRASH BANDICOOT 2 | 149 F |
| CROC | 149 F |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 149 F |
| FIFA 98 | 149 F |
| FINAL FANTASY 7 | 149 F |
| FORMULA ONE | 149 F |
| GRAN TOURISMO | 149 F |
| GTA | 149 F |
| HERCULE | 149 F |
| MISSION TESLA | 149 F |
| MOTO RACER | 149 F |
| ODDWORLD | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| TEKKEN 2 | 149 F |
| TOCA TOURING CAR | 149 F |
| TOMB RAIDER 2 | 149 F |
| V-RALLY | 149 F |

### NINTENDO 64

**Jeux NEUFS**

| | |
|---|---|
| 1080° SNOWBOARDING | 369 F |
| AIR BOARDERS 64 | 399 F |
| ALL STAR TENNIS | 399 F |
| BANJO & KAZOOIE | 369 F |
| 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 |
| GOLDENEYE | 269 F |
| HOLY MAGIC CENTURY | 399 F |
| ISS PRO 98 | 369 F |
| MARIO PARTY | 399 F |
| MICRO MACHINES | 399 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 399 F |
| NASCAR RACING 99 | 399 F |
| NBA LIVE 99 | 399 F |
| NEW BEETLE ADVENTURE | 399 F |
| NHL HOCKEY 99 | 399 F |
| 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 | 269 F |
| WCW VS NWO REVENGE | 399 F |
| WIPEOUT 64 | 399 F |
| ZELDA 64 | 449 F |

**Jeux OKAZ**

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

**ACCESSOIRES**

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







**Egalement disponibles :**
**Menace Fantôme •**
**Star Wars Racer •**

*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

### Magasins MAXXI-GAMES

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

6, Rue d'Arras
75005 Paris
Métro Cardinal Lemoine
**01 44 07 03 77**

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

113, Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
**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
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, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
**01 49 29 09 53**

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

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

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

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

Podpoom Prod. *Toutes les marques ou logos cités appartiennent à leurs ayant droits respectifs.

## Demandez votre Carte Avantages !

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

**Faites le calcul !**




## Bon de commande

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

| Produits | Console | Qté | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

**Mode de paiement** (cochez 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**

Nom/Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél :

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**
**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

over the world OTW

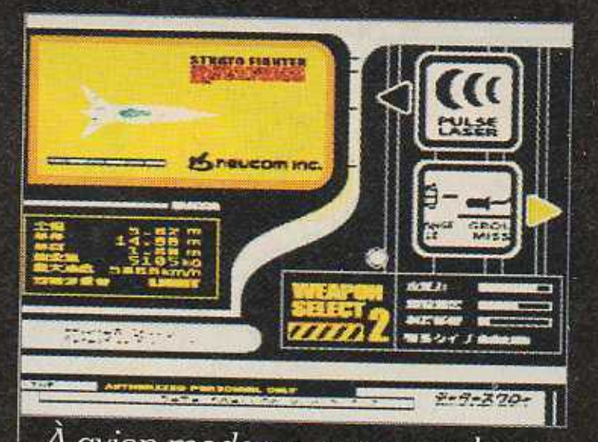
オバーザーワルド



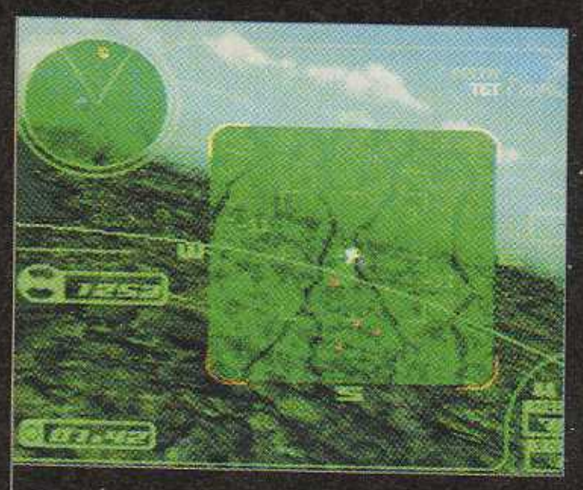
PlayStation

Combat aérien

# ACE COMBAT 3
## ÉLECTROSPHÈRE

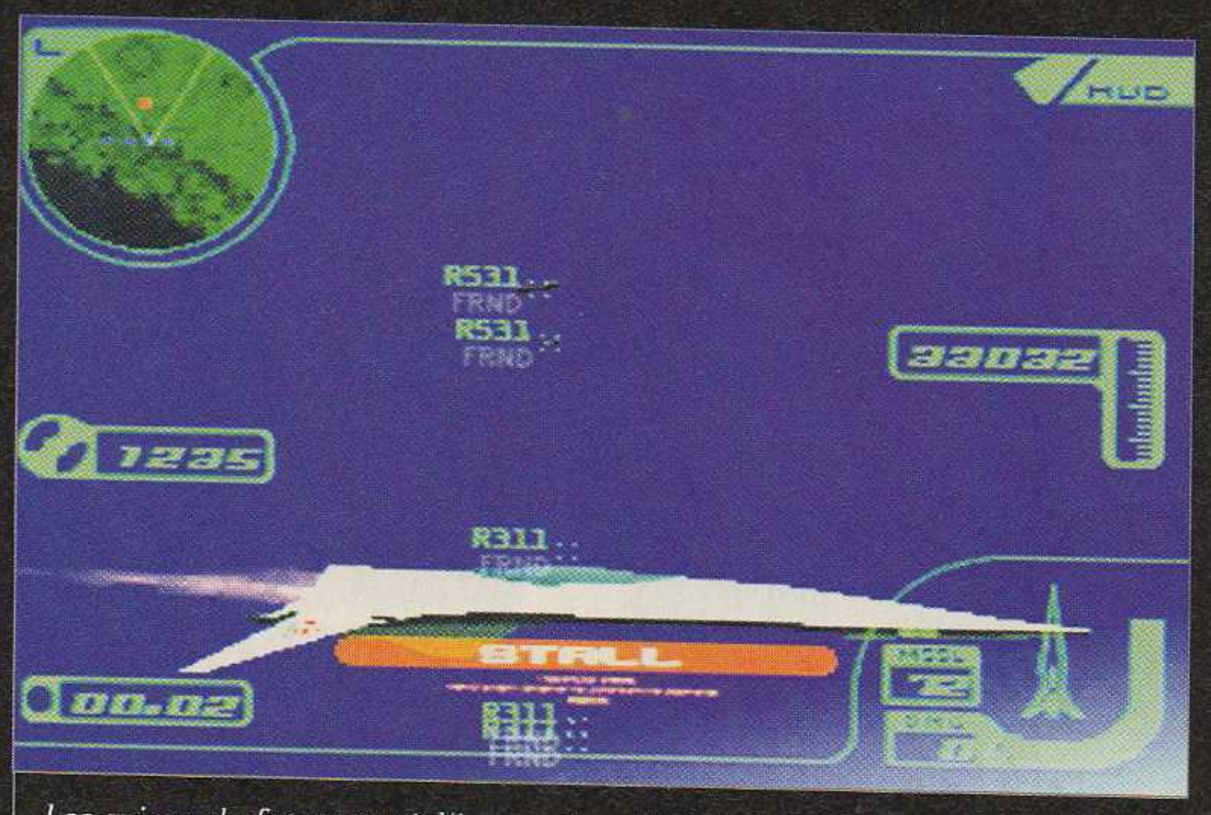



*À avion moderne, arme moderne. Le laser à la place de la mitrailleuse, ça vous tente ?*

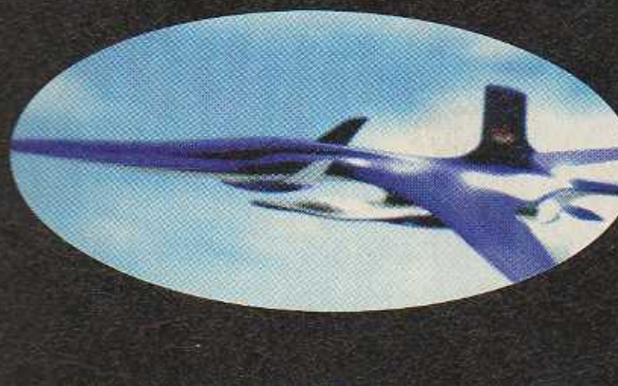



*Une carte des environs peut venir se superposer au HUD (viseur tête haute) à tous moments.*

**Namco nous livre le troisième volet de la saga Ace Combat qui, souvenez-vous, fut l'un des premiers jeux PlayStation.**




*Les avions du futur ont, à l'image de cette roquette pourvue d'un cockpit, des formes bien inédites.*






*Comme d'hab, les commentaires fusent lorsque vous mouchez une cible.*

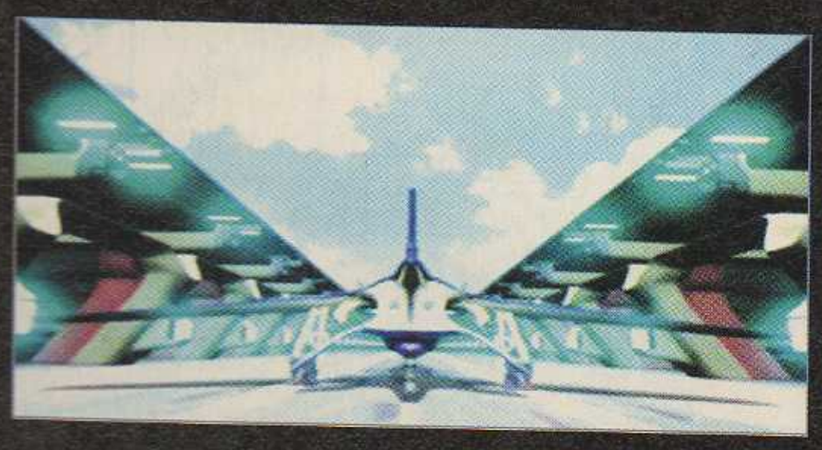
Proposant une action simple mais dense, entièrement en 3D, ce titre semblait juste avoir été conçu pour montrer les capacités de la machine. On pouvait à la rigueur lui reprocher ses côtés répétitifs et plutôt basiques : après tout, l'action se résumait à diriger son curseur sur des cibles afin de verrouiller vos missiles et faire feu. De plus, l'aspect pilotage n'avait pas une grande importance puisque décollage et atterrissage n'étaient pas du ressort du joueur. Eh bien, il est surprenant de constater que ces qualificatifs sont encore valables aujourd'hui. Car, malgré des graphismes et une animation à couper le souffle, Ace Combat 3 a conservé tous les paramètres du premier volet.

## STREET FIGHTER AVEC DES AVIONS

La série Ace Combat (Air Combat en v.f.) est, en effet, centrée sur le dogfight ou combat aérien entre jets surarmés. Entre manœuvres d'évasion, immelmans et loopings, vous devrez, coûte que coûte, amener les appareils adverses devant votre museau pour les canarder au gun ou les « accrocher » pour leur décocher un missile. Ainsi se résume le jeu, mais il existe aussi des missions qui vous invitent à bombarder des cibles en ville ou à sortir indemne des entrailles d'une forteresse volante. Nouveauté : lors de certaines missions, vous pourrez faire ami-ami avec d'autres pilotes, des mercenaires présents sur l'aire de combat, qui vous proposeront peut-être de rejoindre leurs rangs. Vous changerez alors de partenaires

## L'INTRODUCTION

*L'esthétique du jeu, déjà très réussie, est par ailleurs agrémentée d'une séquence d'intro véritablement fabuleuse, qui mêle images de synthèse et animation japonaise traditionnelle, façon Ghost in the Shell. C'est sûr, les concepteurs ont créé un univers bien à eux, un futur proche et déjà bien tangible. L'ambiance et l'univers de ce nouvel Ace Combat tranchent définitivement avec les menus impersonnels des précédents.*

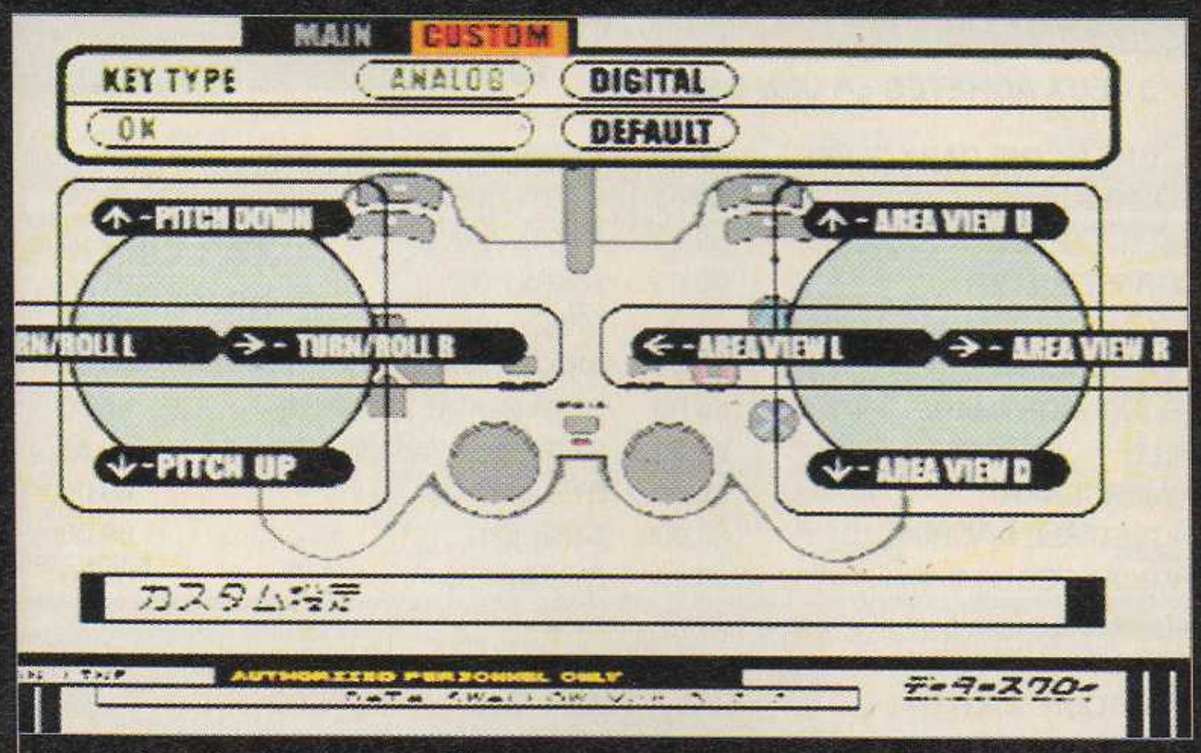




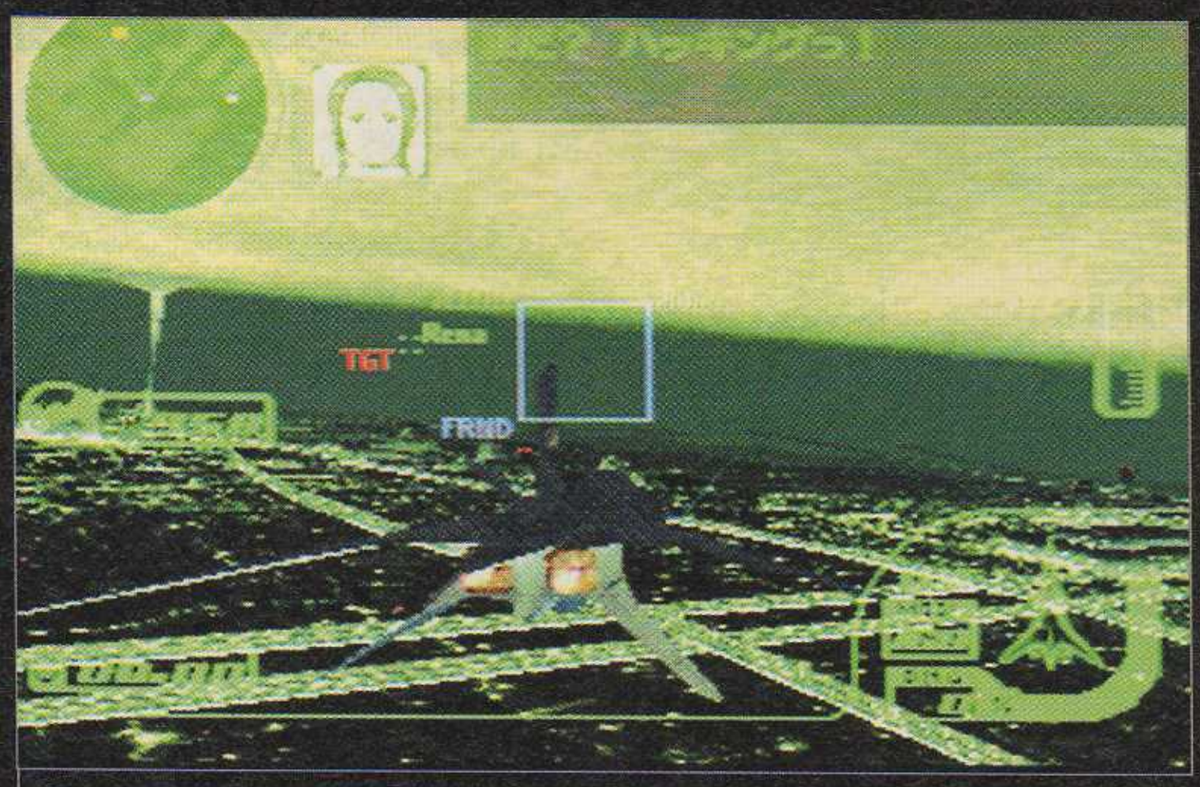





*Cette ville semble truffée de cibles au sol. Surveillez votre altitude, car le crash est vite arrivé.*




*Le pad analogique est intelligemment mis à contribution.*




*Les commentaires de coéquipiers saoulent un peu mais, après tout, l'ambiance n'a pas de prix.*



et intégrerez un nouveau groupe, qui vous donnera accès à d'autres appareils et à d'autres missions. L'ambiance est assurée par des dialogues animés avec vos équipiers, ce qui ajoute à la crédibilité des scénarios. En fait, contrairement à bien des jeux de ce type, Ace Combat 3 tente de vous raconter une histoire digne d'un bon roman de S.F. La simplicité de l'action n'a d'égale que la complexité des conflits géopolitiques que vous résoudrez à bord de votre jet futuriste. L'effort est louable, mais on aurait aimé un jeu plus proche d'une simulation de vol que d'un Virtua Cop dans la stratosphère. Ace Combat 3 n'est pas un mauvais jeu, juste un titre assez bon qui ne propose pas tout ce que l'on attend d'un troisième volet.

**Reyda**

# ACE COMBAT 3

**Dispo : Japon**

**Éditeur : Namco**

**Texte : japonais**

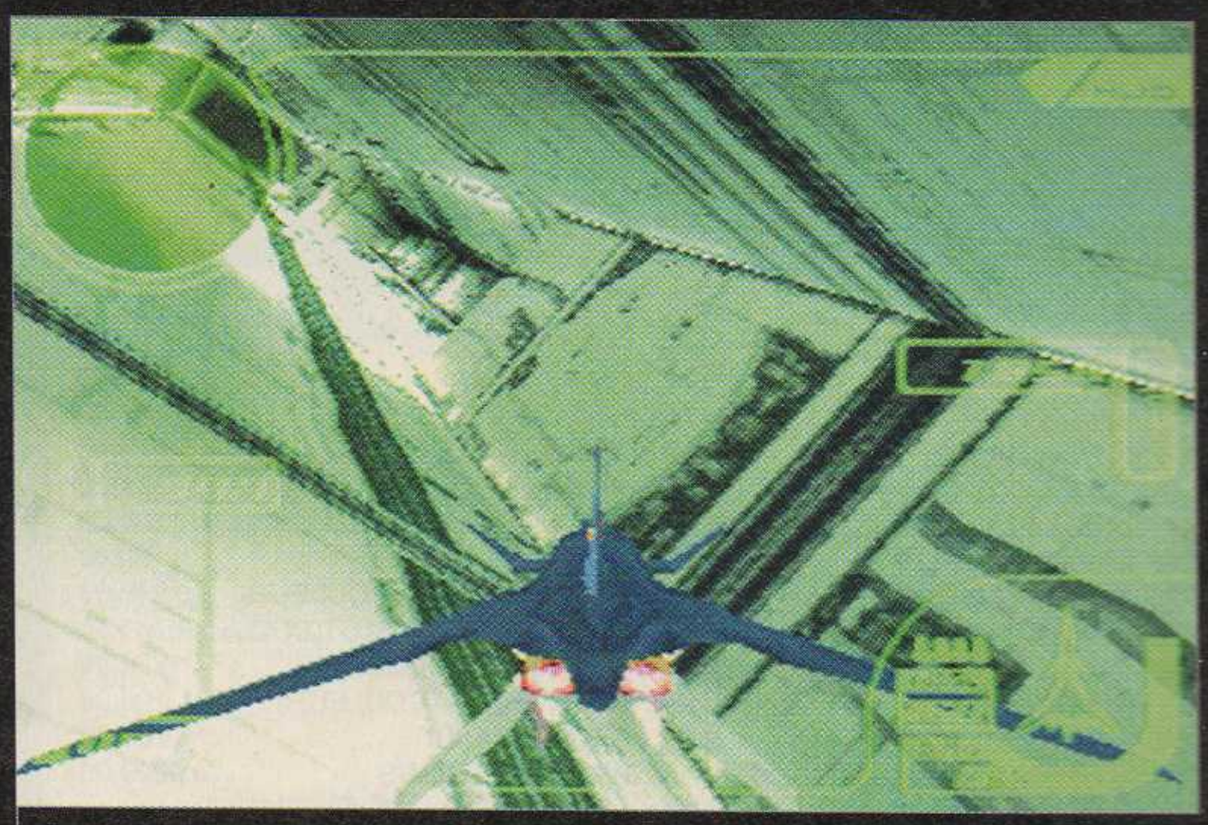
## LES PLUS

**Grande beauté graphique. Utilisation intelligente du Dual Shock.**

## LES MOINS

**Très répétitif. Ce n'est qu'un bête shoot'em up...**





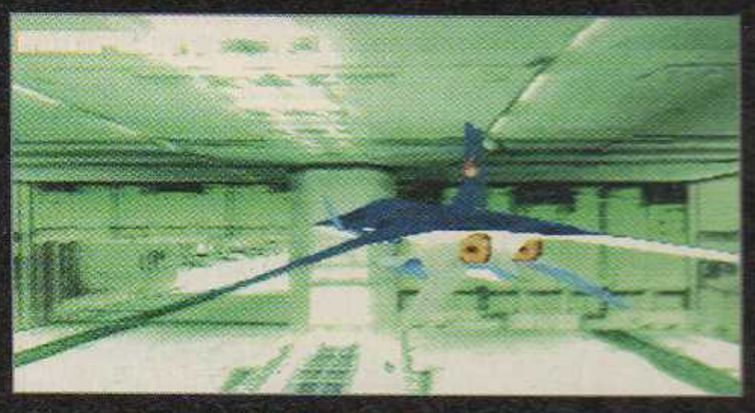
*Les missions en intérieur mettront vos nerfs à rude épreuve...*

## DES REPLAYS DE CHEZ GAUMONT

*La qualité des replays, qui interviennent en fin de mission, est tout bonnement incroyable. Il est possible de revoir vos exploits sous différents angles et d'appliquer des effets de flou ou des filtres caméra pour y ajouter un cachet cinématographique...*







# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ALIEN 3 (EUR)** | **99,00** | NBA LIVE 96 (EUR) | 99,00 |
| BATMAN FOREVER (EUR) | 99,00 | NBA LIVE 97 (EUR) | 99,00 |
| CHAMPION WORLD CUP SOCCER | 49,00 | NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 89,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR | 99,00 | NFL QUATERBACK 96 (EUR) | 99,00 |
| EARTHWORM JIM 2 (EUR) | 99,00 | NHL HOCKEY | 69,00 |
| **FIFA 98** (EUR) | **129,00** | REVOLUTION X (EUR) | 49,00 |
| FIFA 96 (EUR) | 89,00 | ROLO THE RESCUE | 99,00 |
| FRANCK THOMAS BIG HURT | 99,00 | SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR) | 99,00 |
| JOHN MADDEN 96 (EUR) | 89,00 | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR) | 129,00 |
| NBA JAM TE (EUR) | 89,00 | | |

- MANETTE FIGHTER 2 — 69,00

## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ASTERIX | 99,00 | PRINCE OF PERSIA 2 | 99,00 |
| BATMAN FOR EVER | 99,00 | REALM | 99,00 |
| DOOM | 99,00 | REVOLUTION X | 99,00 |
| HAGANE | 99,00 | SCHTROUMPFS | 99,00 |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE | 99,00 | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 99,00 |
| JUDGE DREDD | 99,00 | SPIROU | 99,00 |
| KILLER INSTINCT | 99,00 | STARTRECK DEEP | 99,00 |
| LE ROI LION | 99,00 | SCHTROUMPFS 2 | 99,00 |
| MORTAL KOMBAT | 99,00 | TINTIN AU TIBET | 99,00 |
| **NBA LIVE 97** | **99,00** | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 99,00 |
| NHL 96 | 99,00 | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 | 99,00 |
| OSCAR | 99,00 | WRESTLEMANIA | 99,00 |
| POWER PIGGS | 99,00 | | |
| PREHISTORIK MAN | 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 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 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **720° SKATE BOARDING (COULEUR)** | **199,00** | MONOPOLY | 229,00 |
| ALL STAR BASEBALL 2000 (COULEUR) | 199,00 | MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR) | 229,00 |
| ASTEROID (COULEUR) | 249,00 | NBA JAM | 99,00 |
| BRAIN DRAIN | 199,00 | NBA JAM (COULEUR) | 199,00 |
| **BREAK OUT (COULEUR)** | **199,00** | **OBELIX (COULEUR)** | **229,00** |
| BUG'S LIFE (COULEUR) | 199,00 | PITFALL (COULEUR) | 199,00 |
| BUST A MOVE 3 | 199,00 | POCKET BOMBERMAN(COULEUR) | 169,00 |
| **BUST A MOVE 4 (COULEUR)** | **199,00** | POP UP | 99,00 |
| **CENTIPEDE (COULEUR)** | **199,00** | POWER QUEST (COULEUR) | 249,00 |
| CONKER POCKET TALES (COULEUR) | 229,00 | QUEST FOR CAMELOT(COULEUR) | 249,00 |
| COOL HAND (COULEUR) | 199,00 | **RAMPAGE 2 (COULEUR)** | **229,00** |
| CUTTHROAT ISLAND | 99,00 | RAZMOKETS (COULEUR) | 199,00 |
| **DEFENDER + JOUST (COULEUR)** | **199,00** | ROGER RABBIT | 169,00 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 169,00 | SMALL SOLDIERS | 229,00 |
| **DROP ZONE (COULEUR)** | **199,00** | SPY HUNTER + MOON PATROL (COULEUR) | 229,00 |
| DUKE NUKEM (COULEUR) | 199,00 | SPY VS SPY (COULEUR) | 199,00 |
| **F1 WORLD GP (COULEUR)** | **229,00** | **SUPER MARIO BROS (COULEUR)** | **229,00** |
| **FROGGER (COULEUR)** | **199,00** | TAMAGOSHI | 99,00 |
| GAME & WATCH GALLERY (COULEUR) | 169,00 | TARZAN | 99,00 |
| GEX (COULEUR) | 199,00 | TETRIS DE LUXE COULEUR | 169,00 |
| GODZILLA | 199,00 | TITI ET GROS MINET (COULEUR) | 199,00 |
| GOEMON MYSTICAL LEGENDS | 199,00 | TRACK N FIELD | 169,00 |
| HERCULE | 199,00 | TUROK 2 (COULEUR) | 199,00 |
| HEXCITE (COULEUR) | 199,00 | **V-RALLY (COULEUR)** | **249,00** |
| HOLLYWOOD PINBALL (COULEUR) | 199,00 | WARIO LAND 2 (COULEUR) | 249,00 |
| INTERNATIONAL STAR SOCCER | 199,00 | **WWF ATTITUDE (COULEUR)** | **199,00** |
| i.S.S (COULEUR) | 229,00 | YANNICK NOAH (COULEUR) | 229,00 |
| KILLER INSTINCT | 169,00 | ZELDA (COULEUR) | 249,00 |
| **KLUSTAR (COULEUR)** | **199,00** | | |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 169,00 | | |
| LOGICAL (COULEUR) | 199,00 | | |
| **MAYA (COULEUR)** | **199,00** | | |
| MEN IN BLACK (COULEUR) | 199,00 | | |

ACCESSOIRES

- ACTION REPLAY PROF. — 229,00
- CARTE MEMOIRE — TEL
- ECRAN GB — 35,00
- KIT DE VIBRATION — TEL
- LOUPE AVEC LUMIERE — 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) — 99,00

## NEO GEO CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| **NEO GEO CD** | **1990 F** | KING OF FIGHTER 98 | 349,00 |
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | POWER SPIKES | 149,00 |
| FIRE SUPLEX (3 COUNT BOUT) | 199,00 | RAGNAGARD | 199,00 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | SUPER SIDEKICK 2 | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 99,00 | TWINCLE STAR SPRITES | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 97 | 199,00 | VIEW POINT | 199,00 |

## AUTRES

### Néo Géo Pocket 495 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| BASEBALL STAR | 249,00 | NEO GEO CUP FOOT | 249,00 |
| CHERY MASTER | 249,00 | PUZZLE | 249,00 |
| KING OF FIGHTER R1 | 299,00 | SAMOURAI SHADOWN | 299,00 |
| | | TENNIS | 249,00 |

### Néo Géo

**CONSOLE** **1990 F**
**METAL SLUG X** 1690,00

### Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 499 F

**PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive**

### Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

**GAME GEAR + 1 JEU** **449 F**

**Jaguar** SYNDICAT **49 F** — THEME PARK **49 F**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**

# ESPACE 3 games

## PLAYSTATION

→ **PLAYSTATION + DUAL SHOCK** + 100 F de bon d'achat* **790 F**
→ Volant + Pédalier + Montre **399 F** → Pistolet **199 F**
→ Volant ACT LABS avec cart. PSX **790 F** → **SIEGE BACQUET** **790 F**

**JEUX USA**

| | |
|---|---|
| FINAL FANTASY VII | 149,00 |

**JEUX JAP**

| | |
|---|---|
| ACE COMBAT 3 | 499,00 |
| DINO CRISIS | TEL |
| DRAGON QUEST 7 | 499,00 |
| FINAL FANTASY VIII | 449,00 |
| FRONT MISSION 3 | TEL |
| GRANDIA 2 | 449,00 |
| LEGEND OF MANA | TEL |
| MACROSS 2 | 499,00 |
| RIVAL SCHOOL 2 | 499,00 |
| STAR OCEAN 2 | 399,00 |

**JEUX EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| ACTUA ICE HOCKEY 2 | 349,00 |
| ALIEN RESSURECTION (09/99) | TEL |
| ALUNDRA | 349,00 |
| ANNA KOURNIKOVR'S SMASH COURT | 299,00 |
| APE ESCAPE | 349,00 |
| **ASTERIX** | **359,00** |
| ATLANTIS | 299,00 |
| BATMAN ET ROBIN + CASSETTE VIDEO | 249,00 |
| **BLOOD LINES** | **299,00** |
| **BLOODY ROAR 2** | **349,00** |
| **BOMBERMAN** | **299,00** |
| **BOMBERMAN FANTASY RACING** | **299,00** |
| BREATH OF FIRE 3 | 349,00 |
| BUG'S LIFE | 349,00 |
| **BUGS BUNNY** | **349,00** |
| BUST A MOVE 4 | 269,00 |
| CAESAR 2 | 299,00 |
| **CAPCOM GENERATION** | **299,00** |
| CASTROL HONDA SUPER BIKE | 369,00 |
| CIVILIZATION II | 369,00 |
| CONSTRUCTOR + CARTE MEMOIRE | 349,00 |
| **CROC 2** | **369,00** |
| DARK STALKERS 3 | 349,00 |
| **DIVER'S DREAM** | **349,00** |
| DRAGON BALL FINAL BOUT + CARTE + MANETTE | 299,00 |
| **DREAMS** | **349,00** |
| **DRIVER** | **359,00** |
| EGYPTE | 349,00 |
| **EVIL ZONE** | **TEL** |
| FIFA 99 | 369,00 |
| GEX CONTRE DT REZ | 369,00 |
| GUARDIAN CRUSADE | 369,00 |
| GUNGAGE | 329,00 |
| **GUY ROUX MANAGER 99 + MEMO** | **379,00** |
| J. MADDEN 99 | 369,00 |
| **HARD EDGE** | **349,00** |
| KENSEI SACRED FIRST | 349,00 |
| KNOCKOUT KINGS 99 | 369,00 |
| LE 5È ELEMENT | 349,00 |
| **LEGACY OF KAIN II SOUL REAVER** | **369,00** |
| **LEGEND OF KARTIA** | **349,00** |
| **LE MANS** | **349,00** |
| LES RAZMOKETS | 349,00 |
| LUCKY LUCKE | 269,00 |
| MEDIEVIL | 299,00 |
| METAL GEAR SOLID | 369,00 |
| **MARVEL VS STREET FIGHTER** | **349,00** |
| **MONKEY HERO** | **299,00** |
| MONOPOLY + MONOPOLY DE VOYAGE | 299,00 |
| MOTO RACER 2 | 369,00 |
| NBA LIVE 99 | 369,00 |
| NBA PRO 99 | TEL |
| NEED FOR SPEED IV | 369,00 |
| NFL EXTREME | 369,00 |
| **NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING** | **369,00** |
| **ODD WORLD + PAD** | **199,00** |
| OMEGA BOOST | 299,00 |
| **POCKET FIGHTER** | **199,00** |
| POINT BLANK 2 | TEL |
| POOL PALACE | 349,00 |
| POPULOUS A L'AUBE DE LA CRÉATION | 369,00 |
| PREMIER MANAGER 98 | 299,00 |
| PUMA STREET SOCCER | 399,00 |
| QUAKE 2 (09/99) | TEL |
| **R. TYPE DELTA** | **299,00** |
| RAINBOW 6 | 349,00 |
| RAMPAGE 2 | 299,00 |
| RAT ATTACK | 369,00 |
| RE-VOLT | TEL |
| RESIDENT EVIL 2 | 249,00 |
| RIDGE RACER IV | 349,00 |
| RIDGE RACER IV COLLECTOR | 499,00 |
| RISK + SOURIS | 299,00 |
| RIVAL SCHOOL | 349,00 |
| RIVEN | 299,00 |
| ROLL CAGE | 369,00 |
| RUNNING WILD | 299,00 |
| SHADOWMAN | TEL |
| **SILENT HILL** | **369,00** |
| SMALL SOLDIER | 369,00 |
| SOUTH PARK | TEL |
| SPEED BREAKS | TEL |
| SPYRO | 299,00 |
| STAR WARS EPISODE 1(08/99) | 369,00 |
| **STREET FIGHTER ALPHA 3** | **349,00** |
| STREET FIGHTER COLLECTION | 299,00 |
| **STREET FIGHTER COLLECTION 2** | **349,00** |
| STREET SKATER | 349,00 |
| TAI FU | 369,00 |
| TEKKEN 3 + MONTRE | 399,00 |
| TELEFOOT MANAGER (08/99) | 369,00 |
| TIGER WOOD 99 | 369,00 |
| TOCA TOURING CAR 2 | 299,00 |
| TOMB RAIDER 3 | 299,00 |
| TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE + SOLUTION | 249,00 |
| **TRAP RUNNER** | **349,00** |
| UEFA CHAMPIONS LEAGUE | 369,00 |
| **V-RALLY 2** | **369,00** |
| **WARZONE 2100** | **369,00** |
| **WECKING GREW** | **299,00** |
| WILD ARMS | 299,00 |
| **WWF ATTITUDE** | **349,00** |
| X MEN VS STREET FIGHTER | 349,00 |
| XENOCRACY | 349,00 |

| | |
|---|---|
| • COMPRESSSEUR CARTE MEMOIRE | 99,00 |
| • ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7 | 349,00 |
| • 2 MANETTES SANS FILS | 299,00 |
| • ADAPTATEUR MULTI JOUEUR | 199,00 |
| • CABLE DE LIAISON | 99,00 |
| • GAME BOOSTER | 399,00 |
| • MANETTE TURBO | 49,00 |
| • MANETTE DUAL SHOCK | 199,00 |
| • MEMORY CARD | 49,00 |
| • MEMORY CARD 120 BLOCS | 169,00 |
| • PACK DE VIBRATION | 99,00 |
| • PRISE PERITEL RGB | 49,00 |
| • RALLONGE MANETTE | 69,00 |
| • SOURIS | 149,00 |

* 2 bons de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console)

## PROMO PSX

**JEUX NEUFS JAP**

| | |
|---|---|
| DRAGON BALL Z GT | 99,00 |

**JEUX NEUFS EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| ACTUA SOCCER 2 | 199,00 |
| **ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE** | **199,00** |
| BATTLE SPORT | 99,00 |
| BUST A MOVE 2 +MANETTE | 199,00 |
| **C.C ALERTE ROUGE** | **169,00** |
| COLIN MCRAE RALLY | 169,00 |
| **COOL BOARDERS 2** | **149,00** |
| CRASH BANDICOOT 2 | 149,00 |
| CROC | 169,00 |
| DIABLO | 169,00 |
| DIE HARD TRILOGY | 169,00 |
| DISCWORLD 2 | 149,00 |
| DOOM | 169,00 |
| DUKE NUKEN 3D | 149,00 |
| FIFA SOCCER 98 | 169,00 |
| **FINAL FANTASY 7** | **149,00** |
| FORMULA ONE 97 | 149,00 |
| FORMULA ONE 98 | 149,00 |
| FORSAKEN | 169,00 |
| G POLICE | 149,00 |
| GRID RUN | 99,00 |
| **GRAN TURISMO** | **149,00** |
| GTA | 169,00 |
| **G.T.A. LONDON** | **169,00** |
| HERCULE | 149,00 |
| **HEART OF THE DARKNESS** | **169,00** |
| IRON BLOOD | 89,00 |
| ISS PRO | 169,00 |
| **JEREMY MC GRATH S.CROSS + MANETTE** | **249,00** |
| JONAH LOMHU RUBGY | 199,00 |
| LEGACY OF KAIN | 149,00 |
| MAGIC CARPET | 99,00 |
| MAGIC THE GATHERING | 99,00 |
| MDK | 99,00 |
| MICKEY | 149,00 |
| MICROMACHINE 3V | 169,00 |
| MONACO GRAND PRIX 2 | 199,00 |
| MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE | 199,00 |
| **MOTO RACER** | **169,00** |
| NBA JAM EXTREME | 99,00 |
| NFL QUATERBACK 97 | 99,00 |
| NUCLEAR STRIKE | 149,00 |
| ODD WORLD | 169,00 |
| PRO FOOT CONTEST 98 | 149,00 |
| PSY BADEK | 149,00 |
| RASCAL | 149,00 |
| **RAYMAN** | **129,00** |
| **RESIDENT EVIL + PAD** | **199,00** |
| RETURN FIRE | 99,00 |
| REVOLUTION X | 99,00 |
| RIDGE RACER REVOLUTION | 149,00 |
| ROCK N ROLL RAGING 2 | 99,00 |
| SHELL SHOCK | 99,00 |
| **SOUL BLADE** | **149,00** |
| SUPER FOOTBALL CHAMP | 99,00 |
| TAIL CONCERTO | 199,00 |
| **TENCHU** | **149,00** |
| TEKKEN 2 | 149,00 |
| TIME CRISIS | 149,00 |
| TOCA TOURING CAR | 169,00 |
| **TOMB RAIDER 2** | **169,00** |
| TRACK N FIELD | 169,00 |
| TUNEL B1 | 99,00 |
| VANDAL HEART | 99,00 |
| **V RALLY** | **169,00** |
| X MEN | 129,00 |

## SATURN

**JEUX JAP**

| | |
|---|---|
| DONGEON DRAGON COLLECTION | 399,00 |
| DARIUS GAIDEN | 79,00 |
| FATAL FURY 3 | 99,00 |
| GALAXY FIGHT | 79,00 |
| GRAN CHASER | 79,00 |
| SAMOURAI 3 | 99,00 |
| SHINING FORCE 3 SCENARIO 2 | 299,00 |
| SHINING FORCE 3 SCENARIO 3 | 399,00 |
| SONIC 3D FLINKY ISLAND | 499,00 |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | TEL |
| **TOSHIDEN URA** | **79,00** |

**JEUX EUROPEENS**

| | |
|---|---|
| **BURNING RANGERS** | **199,00** |
| **DEEP FEAR** | **199,00** |
| **RIVEN** | **199,00** |
| **SHINNING FORCE 3** | **249,00** |
| WORLD LEAGUE SOCCER | 199,00 |
| WORLD WIDE SOCCER 97 | 149,00 |

**Jeu neuf SATURN PROMO à 99 F au choix**

- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- ANDRETTI RACING
- BATTLE STATION
- BLACK DOWN
- BUST A MOVE 2
- **DARK STALKER** (NIGHT WARRIOR
- DEFCON 5
- DOOM
- FIFA 96
- FIFA 98
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- GEN WAR
- GRID RUN
- HEXEN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN 98
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- NASCAR 98
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NBA LIVE 98
- NHL POWERPLAY
- PGA TOUR GOLF 97
- SCORCHER
- SHOCK WAVE
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- STREET FIGHTER ALFA
- TEMPESTS 2000
- TRASH IT
- WRESTLEMANIA

| | |
|---|---|
| • GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 | 249 F |
| • PAD ANALOGIQUE | 199 F |
| • ADAPTATEUR MULTIJOUEUR | 259 F |
| • ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS | 149 F |
| SI VOUS ACHETEZ UN JEU | 99 F |

## DREAMCAST

**CONSOLE DREAMCAST sortie européenne le 23 septembre. Faites vos précommandes par téléphone (un cadeau vous sera offert)**

JEUX DREAMCAST EUR. TEL

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACTION REPLAY PROFESSIONNEL | 399 F | MEMORY CARD 4X | 12 |
| FORCE PACK VIBREUR | 99 F | SHOCK WAVE | 29 |
| VOLANT + PEDALIER | 399 F | GAME BOOSTER | 39 |
| RALLONGE MANETTE | 69 F | MEMORY EXPANSION PACK | 19 |
| MANETTE | 199 F | PACK D'EXTENSION MEMOIRE | 19 |
| MEMORY CARD | 69 F | | |

## NINTENDO 64

**NINTENDO 64 + MARIO 64 790 F**

| | |
|---|---|
| 1080 SNOW BOARDING | 369,00 |
| AIR BOARDER 64 | 199,00 |
| **ALL STAR BASEBALL 2000** | **449,00** |
| **BEETLE MANIA RALLY** | **449,00** |
| BOMBERMAN | 299,00 |
| BUST A MOVE 2 | 299,00 |
| BUST A MOVE 3 | 399,00 |
| **CASTLEVANIA 3D** | **429,00** |
| **CAESAR'S WORLD OF GAMBLING** | **399,00** |
| CENTER COURT TENNIS | 199,00 |
| DIDDY KONG RACING | 299,00 |
| DUKE NUKEM ZERO MOUR (09/99) | 399,00 |
| EXTREME G | 199,00 |
| EXTREME G 2 | 399,00 |
| F1 POLE POSITION | 199,00 |
| F1 WORLD GP | 249,00 |
| **F1 WORLD GP 2** | **369,00** |
| FIFA 99 | 449,00 |
| **FLYING DRAGON** | **399,00** |
| FIFA COUPE DU MONDE | 299,00 |
| FORSAKEN | 199,00 |
| **GOEMON 2** | **429,00** |
| GEX 64 | 299,00 |
| GOEMON MYSTICAL NINJA | 299,00 |
| GOLDEN EYE 007 | 279,00 |
| HEXEN | 199,00 |
| J MADDEN 99 | 449,00 |
| **LODE RUNNER** | **369,00** |
| LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS | 299,00 |
| MARIO PARTY | 369,00 |
| MICROMACHINES TURBO | 399,00 |
| **MILO'S BOWLING** | **399,00** |
| MISSION IMPOSSIBLE | 299,00 |
| MORTAL KOMBAT 4 | 399,00 |
| NASCAR 99 | 399,00 |
| NBA 99 | 449,00 |
| NBA JAM 99 | 399,00 |
| NBA PRO 99 | TEL |
| NFL QBC 2000 | TEL |
| NFL QBC 99 | 429,00 |
| QUAKE | 199,00 |
| QUAKE 2 | 449,00 |
| RAMPAGE | 199,00 |
| **RAMPAGE 2** | **399,00** |
| RE-VOLT | TEL |
| SAN FRANCISCO RUSH 2 | 199,00 |
| SHADOWMAN | TEL |
| SILICON VALLEY | 199,00 |
| **STAR WARS EPISODE 1** | **429,00** |
| **SUPERMAN** | **399,00** |
| SUPER MARIO 64 | 369,00 |
| SUPER MARIO KART 64 | 249,00 |
| **SUPER MONACO GP 2** | **399,00** |
| TETRISPHERE | 349,00 |
| **TONIC TROUBLE** | **399,00** |
| TUROK | 199,00 |
| TUROK 2 | 399,00 |
| V RALLY 99 | 299,00 |
| VIGILANTE 8 | 449,00 |
| VIRTUAL POOL | 449,00 |
| **WAVE RACE** | **249,00** |
| WETRIX | 399,00 |
| **WICKER SURFING** | **399,00** |
| WIPE OUT 64 | 399,00 |
| WORLD DRIVER CHAMPION SHIP (09/99) | TEL |
| WWF ATTITUDE | TEL |
| WWF WARZONE | 399,00 |
| YANNICK NOAH | 399,00 |
| YOSHIES STORY | 299,00 |
| ZELDA | 429,00 |

**128, bd Voltaire**
**75011 PARIS**
**Tél. 01 48 05 42 88**
**Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire**
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

**PARIS**

**36, rue de Rivoli**
**75004 PARIS**
**Tél. 01 40 27 88 44**
**M° Hotel de Ville ou St Paul**
Lundi au Samedi :10h-19h

**PROVINCE**

**LILLE**
2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

**44, rue de Béthune**
**Tél. 03 20 57 84 82**
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

**DOUAI**
39, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

**VANNES**
30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

**VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**
**ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX**

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR) | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ PLAYSTATION ❒ MEGADRIVE ❒ SATURN ❒ 3 DO ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__| |__|__|__|__|
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PASSE TES COMMANDES SUR **3615 ESPACE 3**

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

07/99

over the world OTW

オバーザーワルド

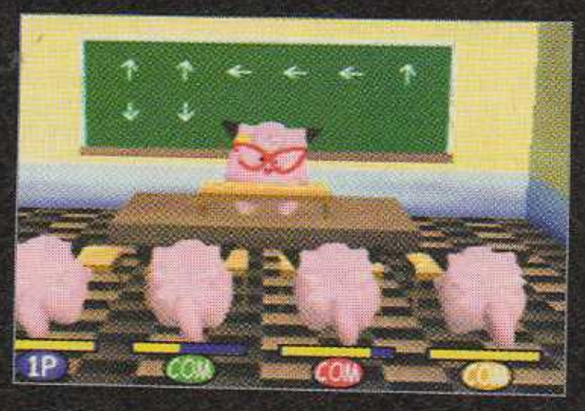
GBC/Nintendo 64

Combat

# POKEMON STADIUM 2

**Continuant sur sa lancée, Nintendo fait tout pour rentabiliser sa licence la plus vendue au Japon, Pocket Monster. Sortie à peine dix mois après la première version, celle-ci est bien plus riche.**









*Les minigames sont tous plus débiles les uns que les autres. Parfois, il faut appuyer en rythme pour endormir ses voisins ; d'autres fois, il est nécessaire de manger pour un maximum d'argent au Sushi Bar, ou faire du saut d'obstacles, voire encore de retenir par cœur une chorégraphie de boutons à effectuer. C'est vraiment stupide et complètement jouissif à 4 joueurs.*

Pokemon Stadium présente de nombreuses fonctions vitales pour tous les fans ayant déjà passé des heures entières à récupérer des monstres sur Game Boy. On les intègre sur Nintendo 64, via la Game Boy 64, qui se branche sous la manette de la Nintendo 64. Ainsi seront proposés tous les systèmes d'échanges, de stockages, bien améliorés par rapport à la première version. Autre atout majeur : désormais TOUS les personnages du RPG Game Boy sont présents (soit 151), alors que le premier Stadium faisait pâle figure, avec ses 40 monstres. On peut même jouer avec le personnage culte Myutsu, si compliqué à obtenir dans certains tournois du jeu. Et, cerise sur le gâteau, on a droit à 9 minigames jouables à 4, à la manière de Mario Party, tous plus débiles les uns que les autres. Un achat indispensable à tout possesseur de jeux Game Boy !

**Kamui**



*On peut jouer avec les plus petits monstres, désormais.*



*Myutsu se prépare à faire lun hadôken.*

POKEMON STADIUM 2

**Dispo : Japon**
**Éditeur : Nintendo**
**Texte : japonais**

## LES PLUS

Vraiment très complet, cette fois-ci.
Tous les monstres sont présents et ils sont superbes.
Le commentateur s'y croit.
Les minigames débiles.

## LES MOINS

Quasi inutilisable si on ne possède aucun Pocket Monster sur Game Boy.
Il faut vraiment être un fan.







*Pokemon Stadium 2 sert toujours comme encyclopédie de monstres. Le jeu est agréable et bien maniable.*

TEL : 01.47 70 27 04 FAX :01.47 70 27 06
E-mail : sunrise@magic.fr
www.sunrise-import.com
STANDARD : du lundi au vendredi 10H00-13H00 / 14H00-19H00

# SUNRISE IMPORT

JEUX VIDEO D'IMPORT UNIQUEMENT !

## PLAYSTATION JAP

| | |
|---|---|
| JOJO'S BIZARRE ADVENTURE | 479 F |
| MACROSS VFX 2 | 549 F |
| FRONT MISSION 3 | 499 F |
| DRAGON VALOR | 499 F |
| PSYCHIC FORCE 2 | 479 F |
| STAR IXIOM | 479 F |
| VALKEN 2 | 499 F |
| GUITAR FREAKS | 479 F |
| LEGEND OF MANA | TEL |
| VANDAL HEARTS II | 499 F |
| BLADE MAKER | 499 F |
| DINO CRISIS | 499 F |
| PERSONA 2 | 499 F |
| APE'S ESCAPE | 479 F |
| METAL GEAR SOLID INTEGRAL | 499 F |
| SLAYERS ROYAL 2 | TEL |
| GRANDIA | TEL |
| FATAL FURY WILD AMBITION | 499 F |
| RIVAL SCHOOL 2 | 499 F |
| MYSTIC DRAGON | 499 F |
| RACING LAGOON | TEL |
| GUNGAGE | 479 F |
| RALF'S ADVENTURE | 479 F |
| MACROSS the shooting | 549 F |
| LUNAR 2 | 549 F |
| ACE COMBAT 3 | 549 F |
| KOF'98 | 479 F |
| RASETSU NO KEN Etc... | 479 F |


JOJO 'S ADVENTURE


LEGEND OF MANA


GRANDIA


RIVAL SCHOOL 2

## PLAYSTATION US

| | |
|---|---|
| SHOGUN'S ASSASSINS | 399 F |
| QUAKE 2 | 399 F |
| STAR WARS : Phantom menace | 399 F |
| XENA WARRIORS PRINCESS | 399 F |
| RAYMAN 2 | 399 F |
| STAR WARS : Racer | 399 F |
| TARZAN | 399 F |
| CARMAGEDDON 2 | 399 F |
| APE ASCAPE | 399 F |
| WARZONE 2100 | 399 F |
| EVIL ZONE | 399 F |
| SOUL REAVER | 399 F |
| STAR OCEAN | 399 F |
| DRIVER | 399 F |
| LUNAR SILVER STAR STORY | TEL |
| SHADOW MADNESS | 399 F |


LUNAR COMPLETE EDITION



STAR OCEAN

## NEO GEO POCKET COLOR

| | |
|---|---|
| SAMOURAI SPIRIT 2 | 389 F |
| MAGICAL DROP POCKET | 329 F |
| SHANGAI POCKET | 329 F |
| DIVE ALERT | 349 F |
| NEO TOURNAMENT GOLF | 349 F |
| PUYO PUYO | 349 F |
| FATAL FURY FIRST CONTACT | 369 F |
| METAL SLUG FIRST MISSION | 349 F |
| BASEBALL STAR | 329 F |
| KOF R-2 | 369 F |
| POCKET TENNIS | 329 F |
| PUZZLE BOBBLE MINI | 329 F |
| BIO MOTO UNITRON | 329 F |
| Etc... | |





SAMOURAI SPIRIT 2

## NEO GEO CART.

| | |
|---|---|
| SCHOCK TROOPERS 2 | TEL NEW |
| METAL SLUG X | 1790 F |
| KING OF FIGHTER'S 98 | 1590 F |
| NEO GEO CUP 98 | 1490 F |
| SAMOURAI SHODOWN 3 | 1000 F |
| LAST BLADE | 1200 F |
| Etc... | |

SUR COMMANDE :
PULL STAR
FAR EAST OF EDEN
BREAKERS
SUPER TAG BATTLE
BLAZING STAR
SAMOURAI SHODOWN 4
Etc...





## NEO GEO CD.

| | |
|---|---|
| KOF'98 | 399 F |
| RB2 | 329 F |
| LAST BLADE 2 | 399 F |

Modification de console en version Japonaise pour accéder aux options MVS!
Installation puce - TEL

WONDERSWAN, MEGADRIVE, NEC, NOMAD, PC JAP, GARAGE KIT, ACCESSOIRES etc...

CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

## SHOPPING

- Guide US - 100 F
  - Star wars
  - Legend of legaia
  - Syphon filter
  - Silent hill
  - Eirghez
  - Lunar
- Tapis de souris Samourai
- Calendriers Samourai & KOF
- Calendrier SNK 99
- Pin's Capcom
- Tasse KOF'98
- Postcard KOF'98, Montre Final VIII, Puzzle Langrisser etc...





Montre Final 8


Puzzle Langrisser 249 F

## SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| BAHAMUT LAGOON | 350 F |
| SEIKEN DENSETSU 3 | 399 F |
| DRAGON QUEST VI | 399 F |
| CHRONOTRIGGER | 350 F |
| Y'S V | 299 F |
| BOUNTY SWORD | 299 F |
| ROMANCING SAGA 3 | 399 F |
| RUDORA NO HIHI | 399 F |
| TALES OF FANTASIA | 399 F |
| ROCKMAN AND FORTE | TEL |
| FINAL FANTASY VI | 399 F |
| HAGANE | 299 F |
| TREASURE HUNTER G | 399 F |
| ETC... | |





Arrivages permanents du Japon.
Les prix sont indicatifs.

## SATURN JAP

| | |
|---|---|
| STREET FIGHTER ZERO 3 | TEL |
| BLACK MATRIX | 699 F |
| BATSUGUN | 399 F |
| SENGOKU BLADE | 449 F |
| SHINING FORCE 3 sc. 1, 2, 3 | 369 F |
| GRANDIA MEMORIAL PACK | 399 F |
| LUNAR 2 | 449 F |
| DRACULA X | 399 F |
| THUNDER FORCE V | 399 F |
| MACROSS | 399 F |
| DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION | 499 F |
| BLAST WIND | 299 F |
| ETC... | |



BLACK MATRIX

Les prix sont révisables sans préavis. Les marques, logos et images sont copyright par leurs propriétaires respectifs.

Bon de commande à retourner à : SUNRISE, 14 rue des Messageries 7501 Paris

| Désignation articles | Quantité | Montant |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | Port | |
| | TOTAL | |

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
N° CB : ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ... ...
EXP : ... ... /... ...
TEL OBLIGATOIRE :

over the world OTW

オバーザーワルド

Game Boy Couleur

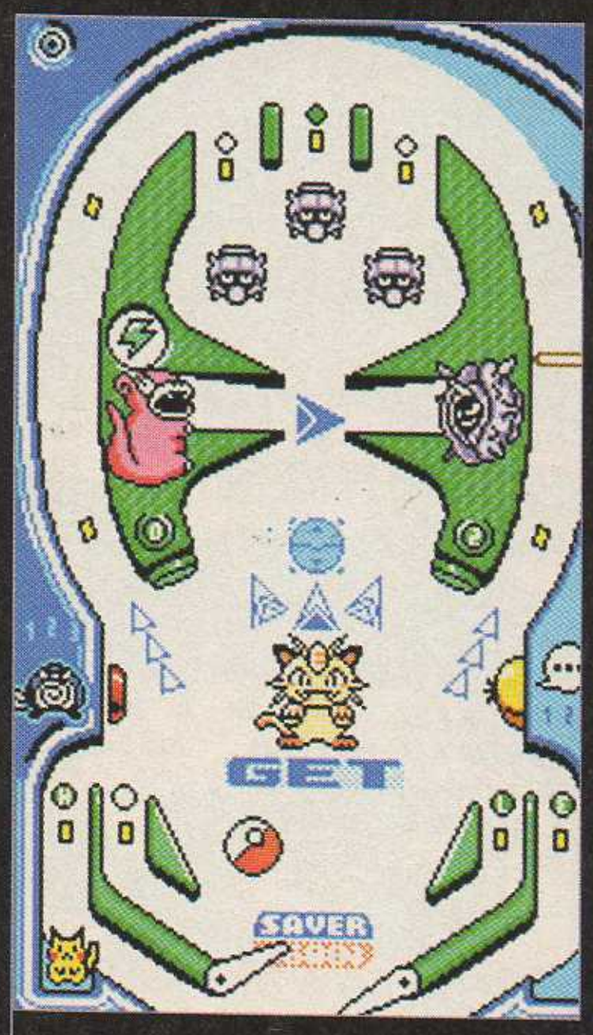
Simulateur de flipper

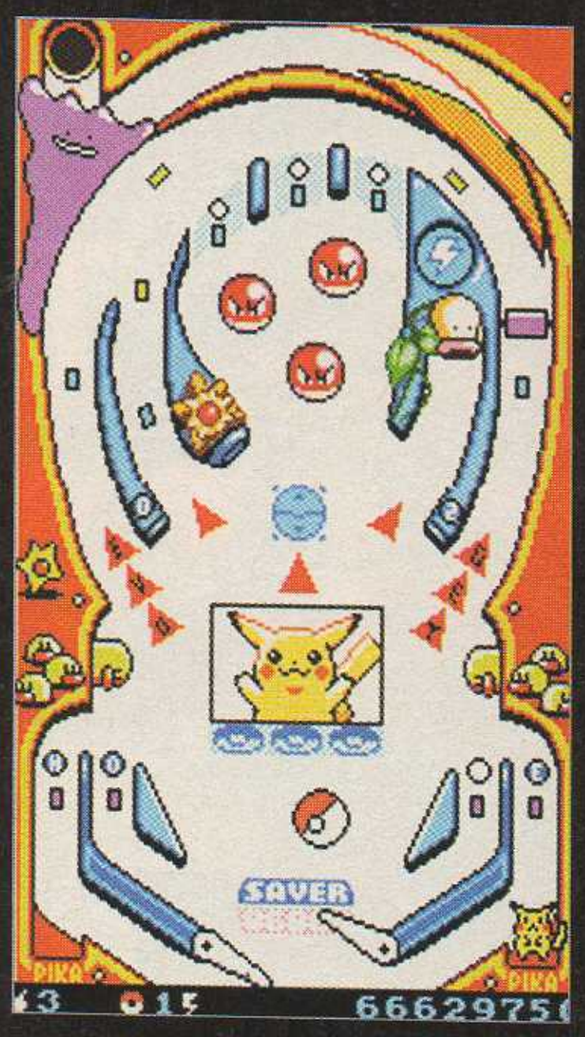
# POKEMON PINBALL

**Nintendo amplifie le phénomène Pokemon, en offrant sa licence à des éditeurs internes comme HAL, qui, au lieu d'en faire un jeu banal de plus, le transforme en un titre palpitant.**

Une fois déballé, on découvre une cartouche un peu plus grande que d'habitude, qui, équipée d'une pile, fera vibrer les tables de flipper. Car, ce coup-ci, Nintendo a adapté ses monstres fétiches à ce qui pourrait sembler être un jeu de flipper de plus. Mais, ce serait sans compter ce petit plus, qu'ajoute toujours Nintendo pour pousser les joueurs à s'acharner : le désir de récupérer les 151 monstres du jeu au grand complet, ce qui est particulièrement complexe (faire évoluer les monstres trois fois de suite est vraiment TRÈS difficile). Les vibrations sont particulièrement sympas, même si ce n'est pas le principal attrait du jeu. Idéal sur portable (en particulier pour les gens lassés des RPG à la Pokemon), on peut y consacrer dix minutes comme on pourrait y passer la nuit. On peut regretter qu'il n'y ait que deux tables de jeu (bleu et rouge).

**Kamui**




*Les deux tables. Notons l'absence de scrolling.*

**POKEMON PINBALL**

**Dispo : Japon**

**Éditeur : Nintendo**

**Texte : japonais**

**LES PLUS**

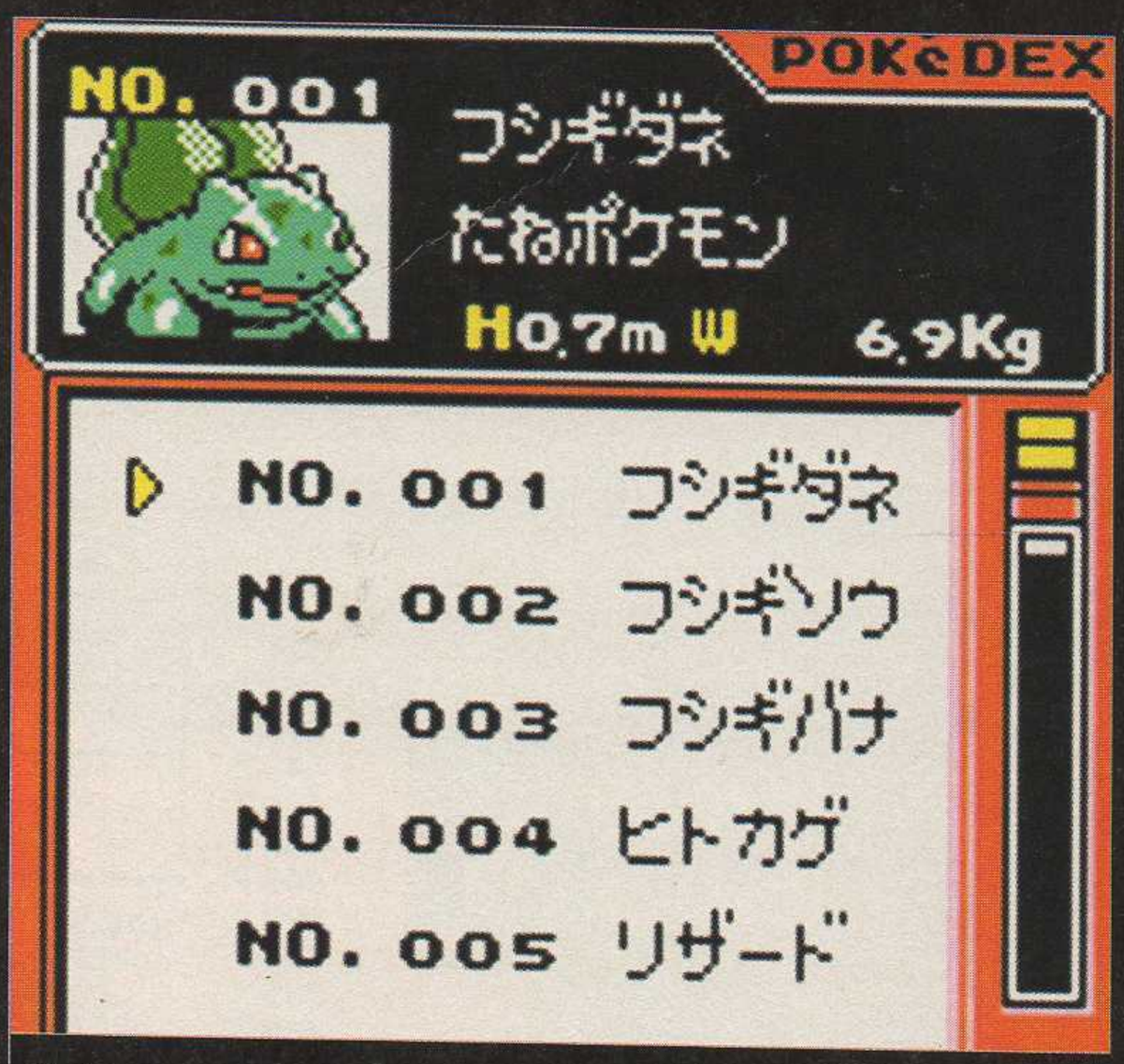
Très accrocheur.
Très long pour récupérer les monstres.
La première cartouche vibrante de l'histoire des consoles portables.

**LES MOINS**

Répétitif.
Uniquement deux tables de jeu.
Manipulations parfois compliquées pour récupérer tous les monstres.




*Bien entendu, Nintendo a prévu de nombreux stages bonus.*




*Arriver à récupérer tous les pokemon du jeu est vraiment un défi colossal !*

# AIDES DE JEUX GAME Up

**www.GameUp.com**

# PLUS DE TESTS
# PLUS D'ASTUCES
# PLUS DE SOLUCES
# + LES PLANS DES MEILLEURS JEUX

**Changez de peau avec les « SKINS* » de Game Up !**

* Sélectionnez l'option «personnalisez Game Up»



**CONCOURS** : cet été, gagnez une **DREAMCAST**, des figurines **LARA CROFT**, des jeux vidéo PC et consoles, des vidéos et plein d'autres lots !

over the world OTW

オバーザーワールド

Nintendo 64

Action



# SUPERMAN

**C'est un oiseau ? C'est un avion ? Non, c'est une licence volante et ratée de plus ! Plus dure sera la chute.**




**Dispo : USA**

**Éditeur : Titus**

**Texte : français**

**LES PLUS**

Se prendre pour Superman.

**LES MOINS**

Tout le reste !

Comme j'aurais voulu l'aimer, ce titre. L'encenser, le porter aux nues. Y faire jouer mes potes, mes cousins et même mon chat... L'aérobiser façon Narta. Pensez donc ! Superman, l'idole de ma jeunesse, et Christopher Reeve, mon acteur fétiche, arrimé au plancher des vaches depuis trop longtemps. La faute à une mauvaise chute de cheval. Cloué dans son fauteuil roulant, le comédien doit se moquer de ce jeu comme de ses premières couches-culottes. Question de priorité... Mon job à moi, c'est de vous en parler. Alors, quoi dire ? Pas grand-chose, en réalité. L'impression de vol du héros au collant rouge et bleu est plutôt bien rendue. Oui, on avance... Dans les extérieurs de Metropolis (on compte des niveaux extra et intra-muros), le brouillard est à couper au couteau (merci la Nintendo 64 !), et les missions s'enchaînent sans que le moindre frisson ne soit ressenti. Malaise. Un vrai sentiment de gâchis. Les ennemis sont tous plus stupides les uns que les autres – une mention spéciale aux hommes de main de Lex Luthor ; sans insister sur le mode Multijoueur, presque anecdotique, tant son intérêt est ténu et ne se distingue que parce qu'il propose des parties à quatre. Une option encore marginale sur consoles. Quand on sait que des développeurs ont travaillé dur pour arriver à ce résultat, on n'a qu'une envie : être indulgent. Mais, force est de constater que ce Superman n'est à conseiller qu'aux fans absolus du personnage. Ni plus ni moins.

**Féthi, ne sera pas Icare**



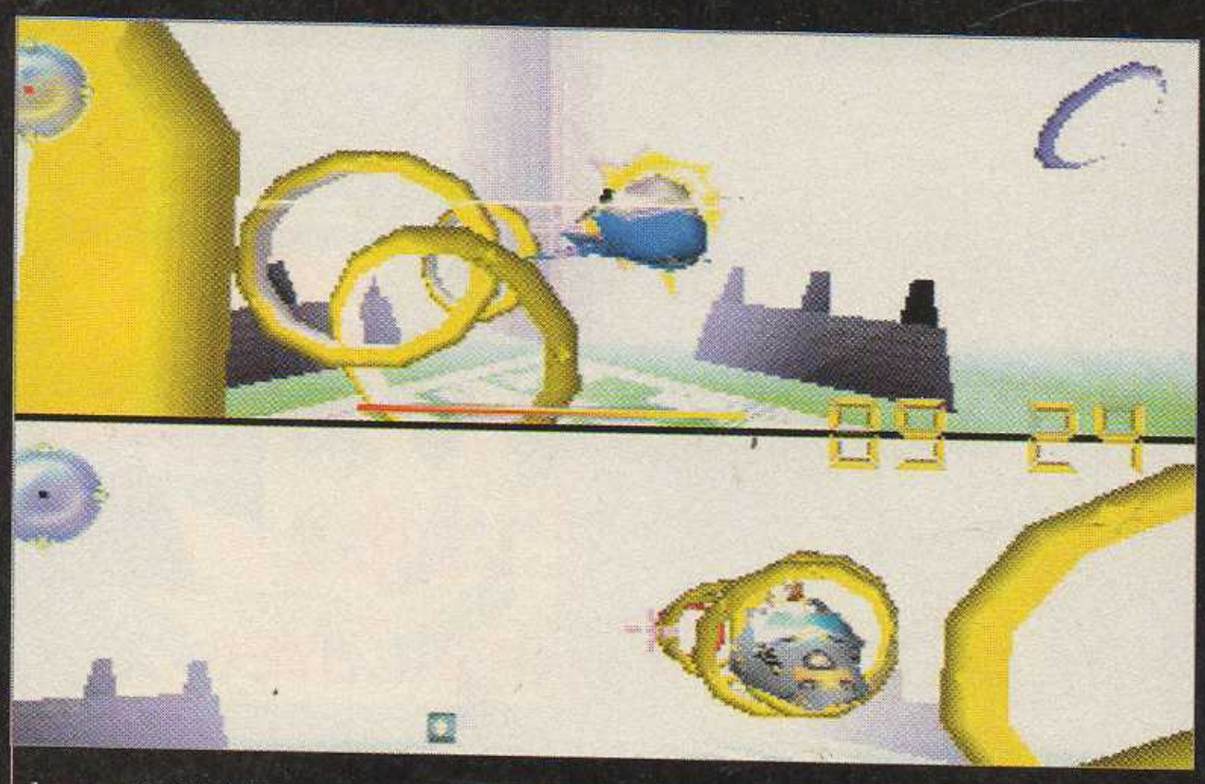
*Mener une voiture de flics à un endroit donné est une mission exaltante... Zarma !*



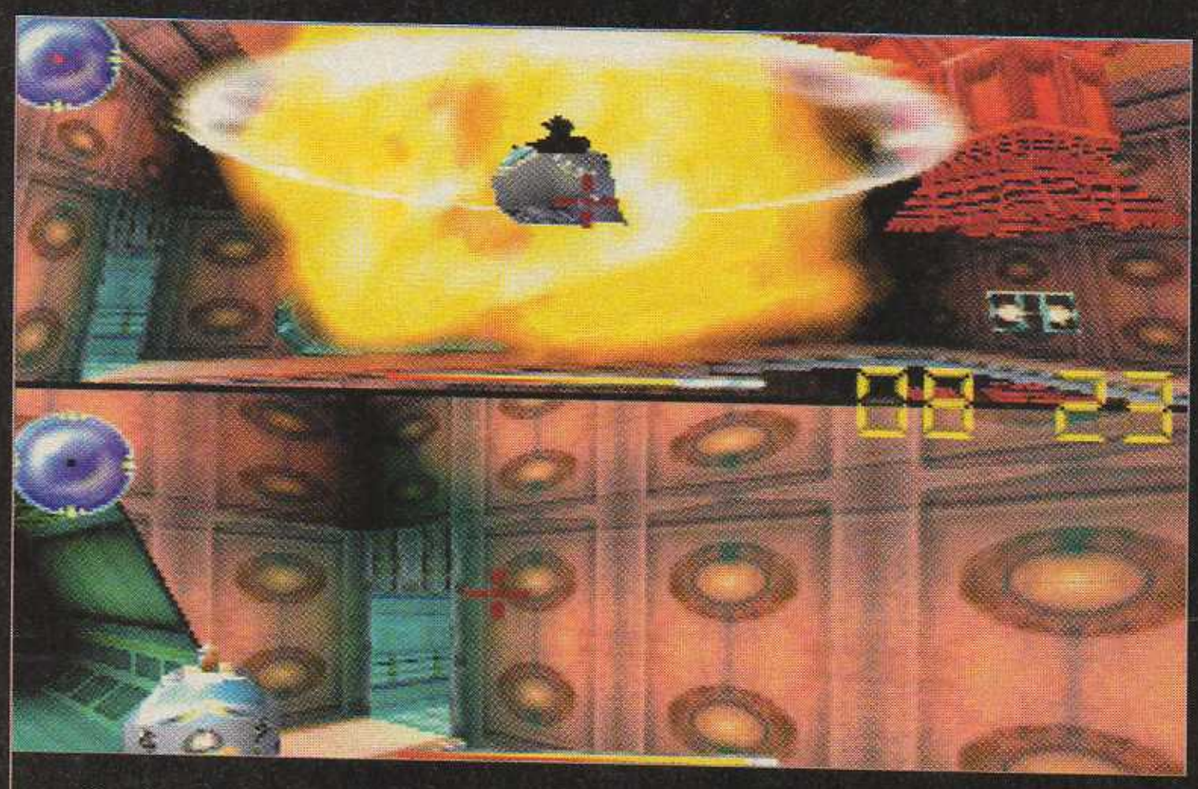
*Un classique des superpouvoirs : le supersouffle.*



*Un classique des superpouvoirs 2 : la supermandale de ta mère !*



*Le mode Multijoueur propose des courses inintéressantes au possible...*



*... Ou des combats rapidement soporifiques.*



*L'homme de fer adepte du piercing. Qui l'eût cru...*

# Gagnez

# 3 Dreamcast

# + 3 jeux

(versions françaises)

sur le

# 36.15 Player One

# 08 36 68 77 33

# www.playerone.net

NOUVEAU

36 15-3668 : 2,23 F la

# over the world OTW
# オバーザーワルド

## Dreamcast

### RPG poubelle

## ELEMENTAL GIMMICK GEAR



Annoncé depuis un bon moment sur Dreamcast, ce titre de la veine des RPG/action façon Zelda surprend d'abord par les choix esthétiques des concepteurs. Dès les premières cinématiques, qui mélangent images de synthèse et animation traditionnelle, on sent que quelque chose cloche. Puis, le jeu commence, et là c'est la catastrophe. Les couleurs sont laides, criardes, les paysages pixellisent et les personnages sont animés de façon ridicule. Le concept ultra-basique n'arrange rien à l'affaire, on croirait un Secret of Mana mal fagoté. Ce titre est peut-être génial au bout de quinze heures de jeu, mais personne ne le saura jamais...

**Reyda**

**Éditeur : Hudson**
**Texte : japonais**
**Dispo : Japon**

# over the world OTW
# オバーザーワルド

## PlayStation

### RPG à l'ancienne

## LUNAR 2 ETERNAL BLUE

Étonnant transfuge du méga CD puis de la Saturn, Lunar 2 débarque finalement sur PlayStation. C'est un RPG à l'ancienne, fort bien réalisé (quoique tout en bitmap) et qui devrait contenter les fanatiques de RPG qui ne le connaissent pas déjà. Mais avouons qu'ils ne sont plus très nombreux. Détail amusant, il tient sur deux CD, sans doute pour conserver la finesse des nombreuses scènes cinématiques. Avis aux fous d'import, Grandia, des mêmes auteurs, lui aussi issu de la Saturn, devrait voir le jour incessamment sous peu en version US. Allez et que les XP soient avec vous !

**Reyda**





**Éditeur : Game Arts**
**Texte : japonais**
**dispo : Japon**


Player One POCKET

# Trucs et Astuces

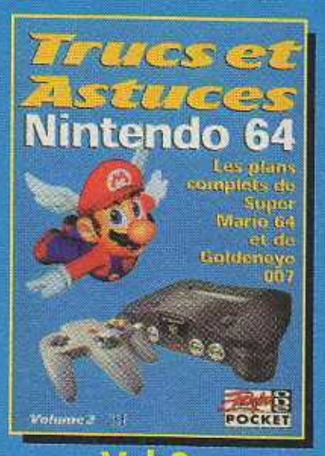
Demandez-les à votre marchand de journaux, libraire ou hypermarché

**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



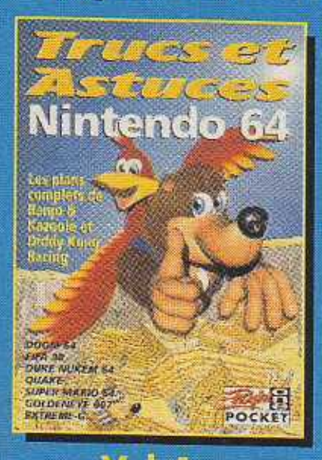

**Vol 1 :**
mmand & Conquer, ol Boarders, Crash Bandicoot, al Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...



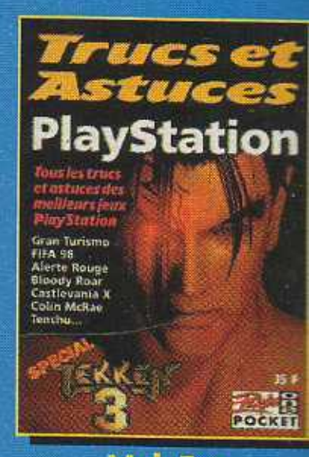

**Vol 2 :**
Les plans complets Super Mario et GoldenEye 007
+ des trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem




**Vol 3 :**
Les plans complets de Tomb Raider 2
+ des trucs et astuces Final Fantasy VII, Odyssée D'Abe...



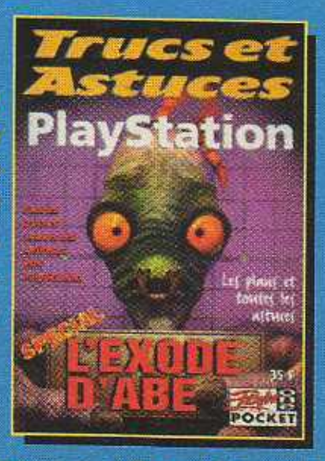

**Vol 4 :**
Les plans complets de Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing
+ des trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...



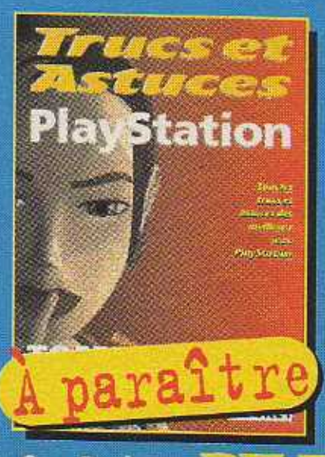

**Vol 5 :**
spécial Tekken 3
+ des trucs et astuces Gran Turismo, Fifa 98...



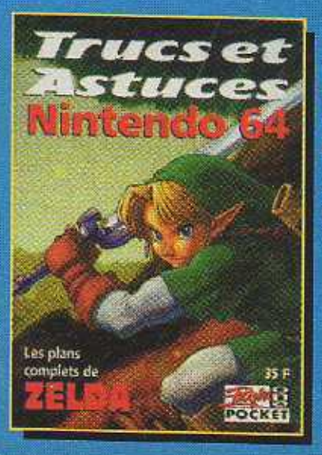

**Vol 6 :**
es plans complets e Spyro le Dragon
+ des trucs et astuces Breath of Fire 3, Medievil...




**Vol 7 :**
La soluce complète de L'Exode d'Abe
+ des trucs et astuces Coupe du Monde 98, Rival Schools...




**Vol 8 :**
La soluce complète de Tomb Raider 3
+ des trucs et astuces Duke Nukem, Cool Boarders 3...




**Vol 9 :**
La soluce complète de Zelda
+ des trucs et astuces ISS 98, Yoshi's Story...

**Trucs et astuces** : Collection Player One Pocket : **35 F.**

Diffusion Interforum

MANGA Player COLLECTION

# Les meilleurs mangas en version française



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

## Possession Tracer

## B'TX
vol. 1, 2, 3, 4 et 5



## 3x3 Eyes
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9



## Trèfle
vol. 1 et 2



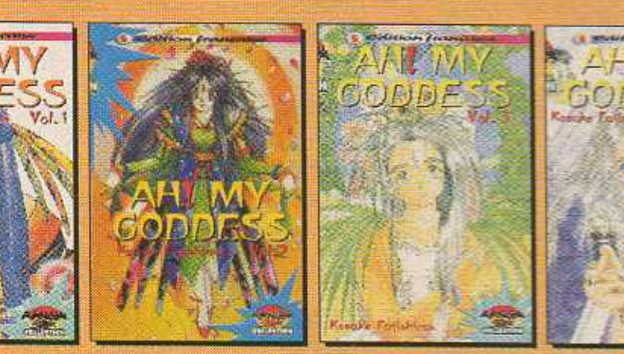
## WingMan
vol. 1, 2, 3, 4, 5 et 6



## Flag Fighter
vol. 1, 2, 3, 4 et 5



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



## Ah! My Goddess
vol. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 8



## Ryu Seïki
vol. 1, 2, 3 et 4



## Rampou
vol. 1, 2 et 3



## Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1, 2 et 3



## Plastic Little
(Collection Manga Player



## Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4



## You're Under Arrest
vol. 1, 2 et 3



## Dragon Head
vol. 1, 2 et 3



## Belle Sta

Pour connaître la liste des revendeurs : 3615 Player One.

**Demandez-les à votre magasin spécialisé ou à votre marchand de journaux**

Diffusion Interforum

MANGA Player COLLECTIO

# complétez votre collection !



**87** juin 98

*Dossiers :* Foot (APS 98, Coupe du Monde 98, ISS…), les métiers du jeu vidéo.
*Tests :* Klonoa, Shining Force III, Everybody's Golf, Real Bout 2, Vigilante 8, NBA Courtside, Dead Ball Zone, Total NBA 98…
*OTW :* Shining Force 3/2, Tail Concerto, Gunbike, Bomberman Hero, Bomberman Wars, Brave Prove, Gungriffon 2…
*Cadeau :* les musiques Sentinel Returns.



**88** juillet/août 98

*Dossier :* E3, tous les hits à venir.
*Tests :* Heart of Darkness, Dead or Alive, Road Rash 3D, Colin McRae Rally, Alundra, Sentinel Returns, Spice World, Kula World, Blast Radius, Wargames, Virtua Chess 64…
*OTW :* Pocket Fighter, Thunder Force V, Guilty Gear, Quest 64, Soukaigi, GT 24…
*Cadeau :* la K7 vidéo intégrale de Tekken.



**89** septembre 98

*Dossier :* Tekken 3
*Tests :* Banjo & Kazooie, Tombi, Bomberman World, Point Blank, ISS'98…
*OTW :* Brave Fencer Musashi Den, Deep Fear, F - Zero X, B.L.U.E., F1 World Grand Prix, Justice Gakuen, Dracula X, Overblood 2, Silouhette mirage, Kagero…
*Cadeau :* le Stick'n Play Medievil + le CD audio Wild 9.



**90** octobre 98

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



**91** novembre 98

*Tests :* L'Exode d'Abe, Breath of Fire III, Duke Nukem Time to Kill, Spyro le Dragon, F-Zero X, Tenchu, Bust-a-Groove, 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, Regaïa 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



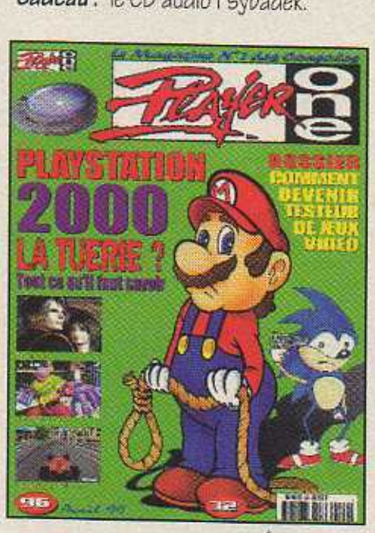
**94** février 99

*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



**96** avril 99

*Dossiers :* les métiers des jeux vidéo, PlayStation 2000.
*Tests :* Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, Guardian's Crusade, Gex contre Dr Rez, Wing Over 2, Virtual Pool, Pro 18…
*OTW :* Final Fantasy VIII, Power Stone, Silent Hill, Mario all stars, Aero Dancing, Option Tuning Car Battle 2…
*Aides de jeu :* cahier spécial de trucs et astuces



**97** mai 99

*Dossier :* les métiers des jeux vidéo (suite et fin)
*Tests :* Bloody Roar 2, Diver's Dream, Need for Speed 4, Castlevania 64, Street Fighter Alpha 3, R-Type Delta, Guy Roux Manager, Razmoket, Vigilante 8…
*OTW :* House of The Dead 2, MGP Racing Simulation 2, Super Speed Racing, Blue Stinger, Chocobo Racing, Gallop Racer 3, The Last Blade, Mystic Ark, Legend of Legaia…



**98** juin 99

*Dossier :* E 3, les jeux les plus Fêlés du monde
*Tests :* Driver, Anna Kournikova, Mystical Ninja 2, Super Smash Brothers, NBA Pro 99…
*OTW :* Bust A Move 2, Cyberg Org, Omega Boost, Red Line Racer, Rasetsu No Ken, Saga Frontier 2.

---

**Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Player One* - service anciens n° - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.**

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.**

**Je joins un chèque de..... F à l'ordre de Média Système Édition ou je règle par carte bancaire : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑**

**date d'expiration : ❑❑ ❑❑**

25 28 29 30 32 33
37 38 39 40 41
42 43 44 45 47 48 49 50 51 52
54 55 56 57 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69
70 71 72 73 74 76 78 80 84 85 86 96 97 98
77 83 87 90
88
89 91 92

***Attention !***
***Les numéros 1 à 24, 26, 27, 31, 34, 35, 36, 46, 53, 58, 75, 79, 81, 82, 93, 94 et 95 sont épuisés.***

| | Prix par exemplaire | Qté | Total |
|---|---|---|---|
| | 35 F (28 F + 7 F) | | |
| | 37 F (30 F + 7 F) | | |
| | 39 F (32 F + 7 F) | | |
| | 42 F (35 F + 7 F) | | |
| | 46 F (39 F + 7 F) | | |
| | 41 F (34 F + 7 F) | | |

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

**Signature obligatoire***
*des parents pour les mineurs

Commandez aussi sur le 3615 Player One

3615 : 2,23 F/mn.

# Tests

**Les testeurs auront bien mérité leurs vacances. Ils se sont donné à fond pour vous pondre les meilleurs tests. Ils ont joué jour et nuit, ne se nourrissant que de paquets de chips et de Coca, agrémentés parfois de quelques Pepito. Il faut dire qu'ils avaient de la matière... Des jeux de courses (V-Rally 2, Star Wars Racer), d'aventure (Silent Hill, Syphon Filter, Legend of Kartia), de plate-forme (Croc 2, Bug's Bunny), même du billard (Pool Palace). Bref, tout le monde trouvera son bonheur !**



*Il l'aura attendu, Wolfen, ce deuxième épisode de V-Rally 2 ! Après des heures de jeu, il vous donne ses impressions en toute objectivité et avec le sérieux qui le caractérise !*




*Un film d'action dans votre console ? C'est désormais possible, avec Syphon Filter. Enfilez votre tenue de camouflage, Bruce Willis n'a qu'à bien se tenir... Aujourd'hui, la vedette, c'est vous !*

## TOUS LES JEUX TESTÉS


*Syphon Filter* ..... 76
*V-Rally 2* ..... 88
*Silent Hill* ..... 92
*Ape Escape* ..... 96
*Capcom Generations* ..... 100
*Bug's Bunny, voyage à travers le temps* .. 102
*Croc 2* ..... 104
*Legend of Kartia* ..... 106
*Pool Palace* ..... 110
*360°* ..... 112
*Shangai True Valor* ..... 113
*Attack of the Saucerman* ..... 113
*Virus* ..... 114


### Nintendo 64


*Quake 2* ..... 80
*Star Wars Racer* ..... 84


### Game Boy


*Super Mario Deluxe* ..... 108
*Lucky Luke* ..... 112
*Maya l'abeille et ses amis* ..... 112
*Dropzone* ..... 114
*Shangai Pocket* ..... 114


### LES NOTES DES TESTEURS

| | REYDA | YAS | BENJI | WONDER | WOLFEN | FÉTHI |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **PLAYSTATION** | | | | | | |
| Capcom Generations | ♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥◐ | ♥♥♥♥◐ | ♥♥♥ | ♥♥♥◐ |
| Pool Palace | | | ♥♥♥ | ♥♥♥◐ | ♥♥♥♥◐ | |
| V-Rally 2 | | ♥♥ | ♥♥♥◐ | ♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ |
| Bug's Bunny | ♥ | ♥ | ♥♥ | | | ♥◐ |
| Croc 2 | | ♥◐ | ♥♥ | | | |
| Silent Hill | ♥♥♥◐ | ◐ | ♥♥♥♥ | ♥♥◐ | ♥♥◐ | ♥♥♥ |
| Legend of Kartia | | | | | ♥♥♥ | |
| Ape Escape | | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥◐ |
| Syphon Filter | ♥♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥◐ |
| **NINTENDO 64** | | | | | | |
| Quake 2 | ♥♥♥◐ | ♥♥♥◐ | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥ | |
| Star Wars Racer | | ♥♥♥◐ | ♥♥ | | ♥♥◐ | ♥♥♥♥ |
| **GAME BOY** | | | | | | |
| Super Mario Deluxe | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥♥ | | ♥♥♥◐ |

### 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

PlayStation Action/stratégie

# Syphon Filter

## 58 minutes pour vivre !

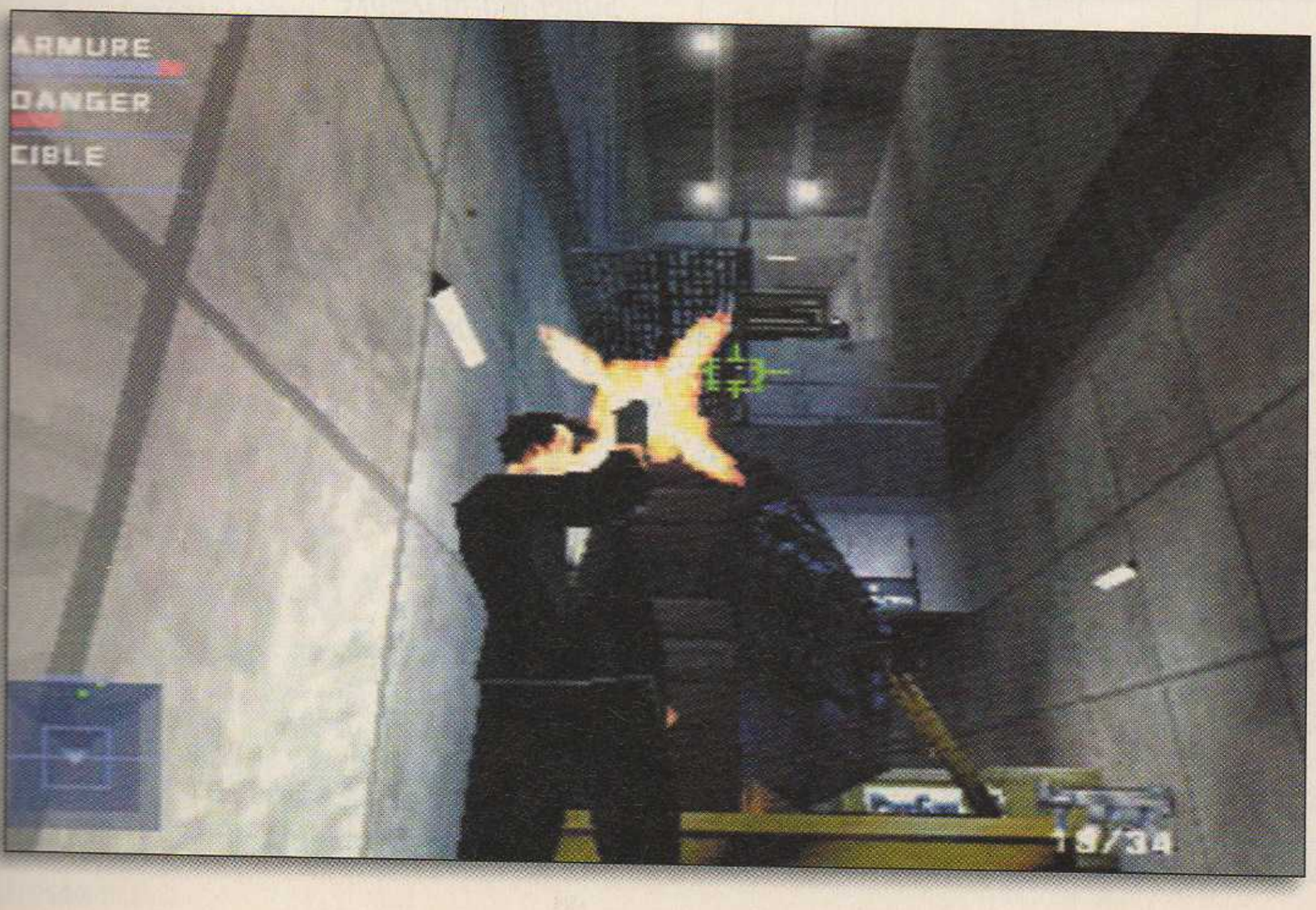
**Un tiers Tomb Raider + un tiers Metal Gear Solid + un tiers GoldenEye = un jeu résolument original. Étonnant, non ?**

Ça y est ! Ils l'ont fait ! Ils nous l'ont craché leur film d'action interactif ! On avait commencé à y croire avec MGS. Et là, bang, la claque ! Pas vraiment que Syphon Filter soit meilleur que le chef-d'œuvre de Konami. Il lui est même indiscutablement inférieur. Et redevable. Inférieur, parce que moins novateur et techniquement moins impressionnant. Redevable, parce que MGS, sorti quelques mois plus tôt, s'impose comme le grand frère de Syphon Filter : il est de concept similaire, même si Syphon est indéniablement plus bourrin, ils jouent tous les deux sur le registre de l'action-stratégie. Un genre récent auquel MGS a donné ses lettres de noblesse. L'histoire de Syphon, outre l'invasion d'une ville par une meute de terroristes, nous relate les effets d'un virus pouvant détecter ses victimes. Une intrigue parallèle à celle de MGS, avec ses expériences génétiques et ses vilains terroristes faisant chanter la Maison Blanche. Mais Syphon Filter pousse l'immersion dans son univers de manière si sophistiquée qu'après quelques minutes de jeu, un constat s'impose, sidérant : l'impression d'être plongé in vivo dans un Bruce Willis époque « Piège de Cristal » ou un Schwarzie du temps de « Predator ». Tiens donc, deux films réalisés par John McTiernan, celui-là même qui révolutionna le cinéma d'action, à la fin des années 80, en y introduisant le souffle et la modernité qui lui faisaient défaut jusqu'alors. Syphon Filter applique ce même traitement de choc au jeu vidéo, en boostant sa mise en scène de manière explicitement cinématographique : du champ/contre-champ à foison, de la plongée et de la contre-plongée dans tous les coins du décor, et des dialogues littéralement pompés, mais quelle joie !, sur le meilleur du cinoch de genre.



◀ *Si vous avez vu le prologue de « l'Arme fatale 4 », vous trouverez rapidement le talon d'Achille de cette véritable torche vivante...*

*La visée automatique assure certaines figures de style proprement classieuses !* ▼




### Peur sur la ville

Mais, la véritable force de Syphon Filter, ce qui fait que l'on s'y accroche dès les premières secondes, c'est sa rapidité. Rapidité à donner le tournis. À lâcher la manette, haletant, le souffle coupé, à la recherche d'un repère bien réel... Histoire de se rappeler que tout ça, au bout du compte, n'est qu'un jeu. Se raccrocher, par exemple, à la trogne Droopy, de notre cher directeur des news. Du réel de chez réel.

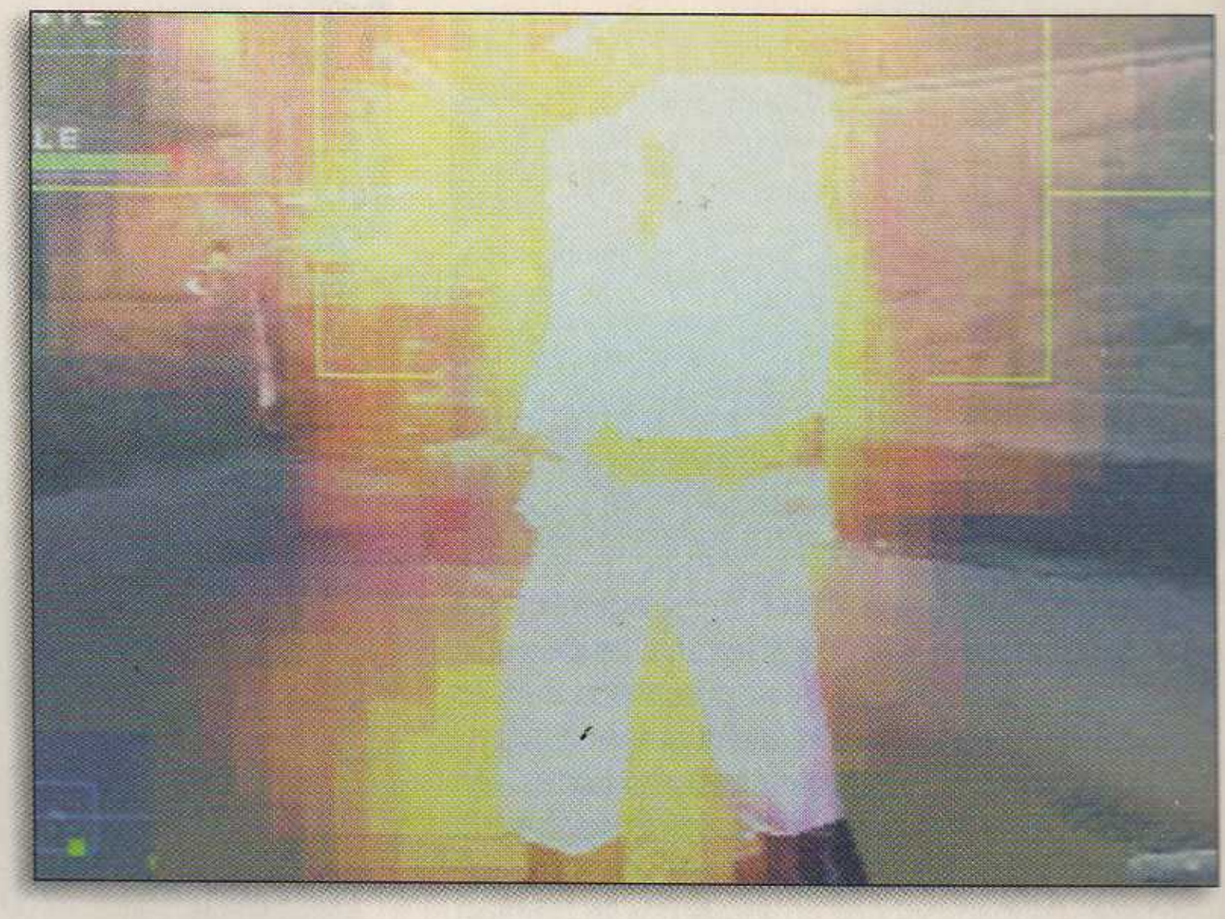
La rapidité du jeu c'est aussi la manière avec laquelle la caméra suit les moindres déplacements du héros. Une caméra qui, pour une fois, ne galvaudera pas l'adjectif qu'on lui accolera à coup sûr. Cet adjectif ? Dynamique, évidemment. Dynamique, également, la manière dont les péripéties s'enchaînent. Pour preuve les premières




▲ *L'arsenal de Logan est impressionnant. Gros plan sur le silencieux.*




▲ *Une vue éloignée du héros vous présente chaque nouveau décor. Ici, un musée de la préhistoire.*



▲ *Et un steak flambé, un !*

minutes du jeu. Quelques poignées de secondes à donner le vertige. Une fusillade, dans les faubourgs craspec d'une cité mise à feu et à sang (par des terroristes un peu russes sur les bords... Un cliché que l'on croyait dépassé.. Hé, les gars, la guerre froide façon James Bond, c'est fini !), qui continue dans les coursives d'un bar désert, pour s'achever dans un métro plongé dans la pénombre. Trois espaces pour des temps qui se mêlent sans cesse. Dynamique, encore et enfin, la manière dont s'égrènent les missions… À peine avez-vous accepté de




▲ *Lever les yeux est souvent le seul moyen de trouver une issue vitale.*




*Une arrivée très James Bond dans un décor très... bondien.* ▶



▲ *Régulièrement, Diane vous renseigne sur les objectifs à atteindre.*




▲ *Les terroristes ayant la fâcheuse tendance à poser des bombes un peu partout dans la ville, les démineurs comptent sur vous pour les protéger pendant leur opération.*




protéger un démineur que Diane, l'agent qui se charge de vous guider dans le tumulte de votre job, vous contacte à nouveau pour vous intimer l'ordre de sauver de malheureux otages. Un système de poupées russes qui ne faiblira jamais. Un procédé certes artificiel, Logan pouvait recevoir la totalité de ses missions dès le briefing de début de niveau, mais qui fonctionne à merveille. Et à nouveau plane l'ombre du cinéma.

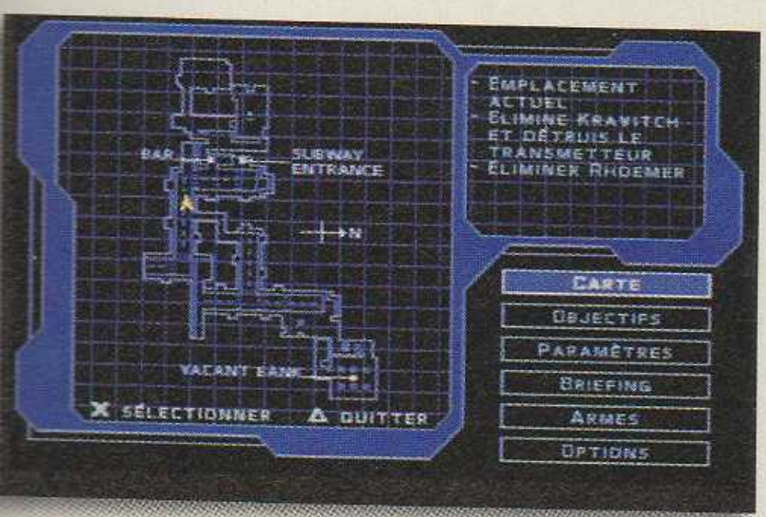
***Vous êtes Logan, agent très secret. Décaniller les méchants est votre mission. Les exploser est votre marotte !***

Cette manière de dramatiser les événements – à cet égard, le travail des comédiens qui ont prété leurs voix aux persos du jeu, tout en inflexions autoritaitres et en trémolos vibraillants, est remarquable –, de charger chaque scène d'un potentiel d'émotion et de destruction supérieur à la précédente jusqu'au climax final, est typique des règles du scénario des films d'action hollywoodien. Rematez les « Arme fatale » en boucle et vous comprendrez !

## Un peu de technique

Techniquement, Syphon n'éblouit pas. Ce qu'il perd en tape-à-l'œil, il le gagne en profondeur, en technicité. Explications. Primo, il regorge de cinématiques aidant à la compréhension intime de l'histoire, à son imprégnation. Allez-vous vous intéressez au héros si vous ne comprenez pas ses motivations ? Bon, reconnaissons qu'il y a encore beaucoup de travail à accomplir, question psychologie des personnages. Deuzio (faites gaffe ! aujourd'hui, j'ai de la suite dans les idées !), Syphon est bourré à toc (sic !) d'idées qui ont dû bouffer un packson (re-sic !) de mémoire. Il en va ainsi de la manière harmonieuse dont se croisent les passages joués et les scènes dialoguées.

Vous recevez un appel de Diane, vous l'acceptez, et automatiquement la caméra se place au-dessus du héros recevant l'ordre de sa mission. Dans un même ordre d'idée, les missions sont variées au

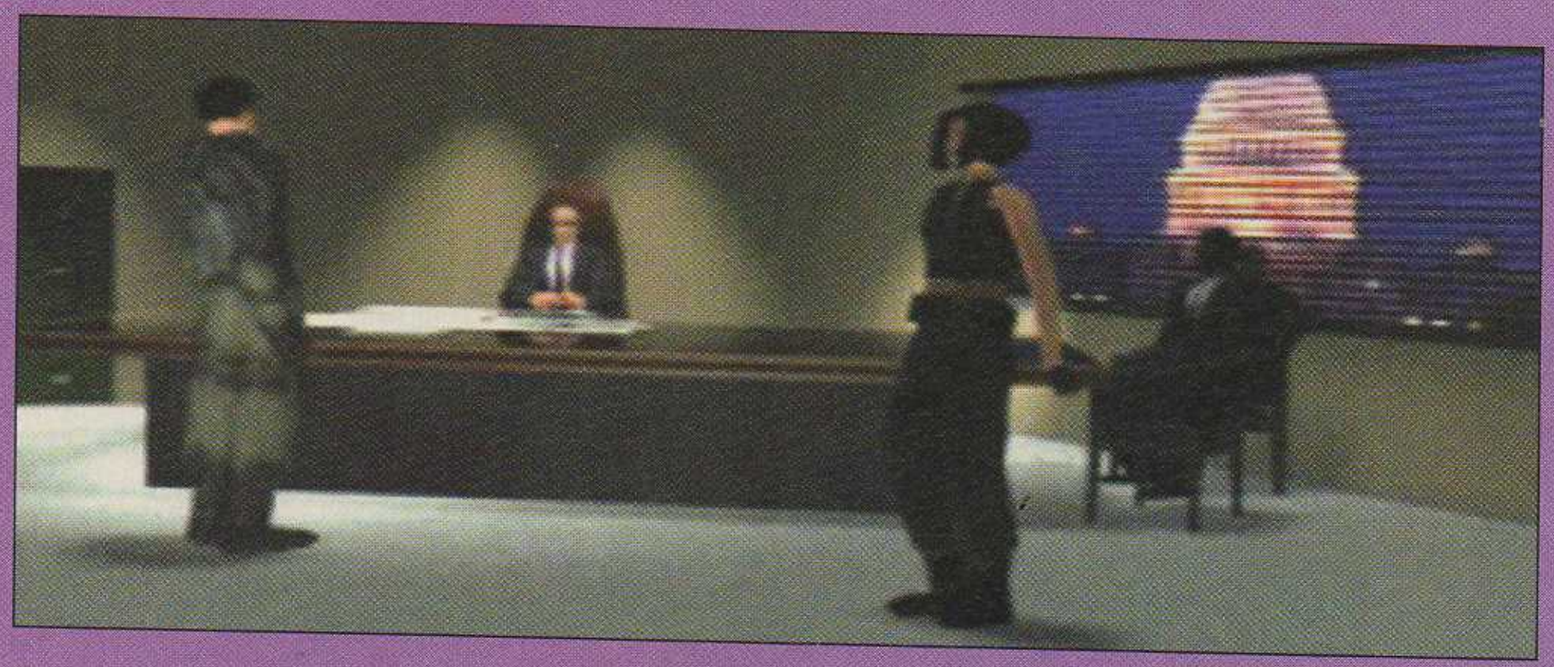



▲ *La carte est essentielle : certaines épreuves étant minutées, il s'agit de ne pas perdre de temps en détours inutiles.*

ZOOM

## Cinéma, tchi, tcha !

*Montées comme un long métrage, les cinématiques de Syphon Filter interviennent régulièrement tout au long de l'action. Nombreuses, elles sont, en revanche, desservies par une faible qualité graphique.*











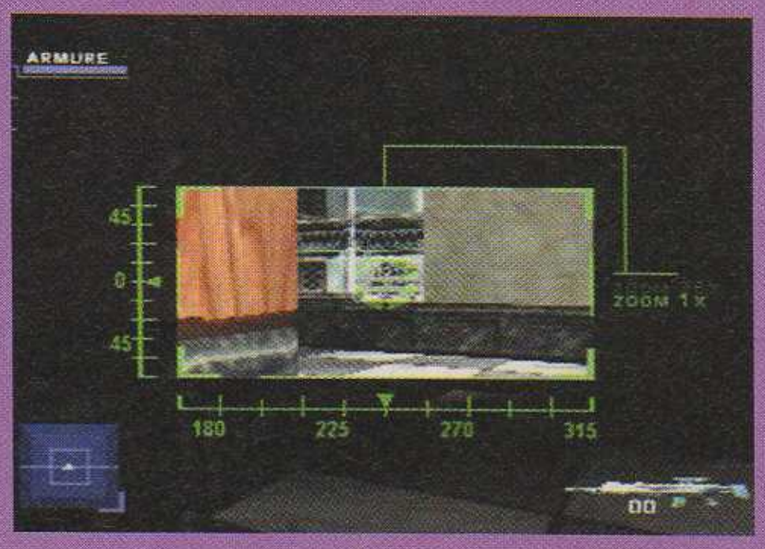
ZOOM

# De l'importance du flingue

*À l'instar de MGS, le choix de l'arme, dans Syphon, est essentiel. Revue de détail des systèmes de visée.*




*Tous les guns possèdent un système de visée automatique. L'idéal quand les ennemis attaquent en rang serré.*




*Les armes lourdes, tel le fusil, disposent d'un zoom puissant. Abattre un terroriste en traître, d'une balle dans le dos, n'est alors plus un problème.*



*Certains passages nocturnes nécessitent une visée adéquate : la lunette infra-rouge fait parfaitement l'affaire.*




*Le silencieux permet de surprendre un ennemi avant qu'il n'ait eu le temps de prévenir ses collègues. Obligatoire pour certaines missions.*

possible : d'accord, il y est beaucoup question de démembrements (!), mais la stratégie et la réflexion sont également de la partie… Pour l'exemple, l'exploitation de la fonction zoom de certaines armes est ici bien plus aboutie que dans MGS ; de nombreux passages ne se franchissent que par l'explosion, façon pastèque, de la tête de vigiles. En une balle. Si vous échouez, le silencieux est requis pour ne pas attirer l'attention, c'en sera fini de vos fonctions. Pas de panique pour autant : à chaque échec, et vous en subirez, niark, niark !, vous revenez à la fin de la dernière mission réussie. Comptez de 6 à 8 missions, dans chacun des 20 niveaux du jeu, qui vont de la filature discrète d'un agent double, à l'extinction d'un brasier, en passant par la protection des agents du déminage. Vous aurez de quoi faire.



Le tout arrosé d'une large rasade d'hémoglobine. J'en connais à qui ça ne va pas plaire... Rien à cirer !

Il faut que vous sachiez que si les ennemis tombent « comme Stone en roller » (une nouvelle expression amenée à remplacer « comme vache qui pisse », après la gamelle monumentale de Stone, sous le regard de dizaines de badauds hilares, dont votre serviteur...), l'échec de Logan viendra plus souvent de son incapacité à résoudre ses missions, dans les temps et les conditions fixés, que de sa mort pure et simple. Increvable, ce héros ! Sa santé est matérialisée par une double barre de vie. La première ne se vide que très difficilement ; la seconde, qui encaisse plus directement les salves, se vide très facilement. Si l'une ou l'autre de ces jauges arrivent à son terme, c'est la fin. Mais, si vous parvenez à esquiver les tirs nourris de vos adversaires, la deuxième se recomposera intégralement. Astucieux. Pour ce dernier point, l'usage de la roulade est particulièrement recommandé.

Voilà, ainsi que vous avez pu le constater, je n'ai pas de gros reproches à adresser à Syphon Filter. Tout juste un moteur 3D un peu vieillot, mais encore largement acceptable, et une certaine rigidité dans les déplacements de son héros. Un héros qui ne peut marcher qu'en s'accroupissant et en se dandinant, tel un canard en rut. Le reste n'est que pécadilles. Après Driver le mois dernier, c'est au tour de Syphon Filter de se hisser haut la main dans la catégorie des prétendants au titre de meilleur jeu de l'été 99. On ne s'y attendait pas tout à fait et ça fait un bien fou !

**Féthi McLane**




◀ *Le mode Training, bien qu'anecdotique (vous assistez passif à une série de vignettes), offre un premier contact avec les multiples manipulations au paddle.*

## AVIS ÉCLAIRÉ

**MCYAS : Alors là, je ne vois pas ce qu'ils trouvent de transcendant à ce jeu ! Soit, les missions sont clean et bien pensées. Mais de là à qualifier Syphon Filter de grand film d'action interactif, faut pas pousser mémé dans les orties ! Le bad boy avec son gilet pare-balles, comprenez le héros, est pas maniable comme on le voudrait, et certains passages sont carrément tordus. Moi, ce genre de truc, ça me laisse sur ma faim. Syphon Filter n'est pas un mauvais jeu, mais quand je repense qu'on lui attribue 4 pages, je déprime !**

**STONE : Syphon Filter m'attire principalement par le bon équilibre entre action et recherche. Même s'il évoque un peu trop Duke Nukem : Time to Kill, du moins au début, ce jeu est hyper-accrocheur. L'intelligence artificielle, sans tenir du génie, est globalement de bonne facture. Certes, ce n'est pas du Metal Gear, mais on apprécie le fait que les ennemis ne restent pas immobiles, pas plus qu'ils ne se jettent sous vos rafales. Syphon Filter est digne de figurer dans ma ludothèque pourtant très élitiste.**

**Note globale** ▶ **81 %**

Player fun

### RÉSUMÉ

**Les règles du meilleur cinéma d'action hollywoodien appliquées au jeu vidéo. Un diamant noir et brut, scintillant de mille feux.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | 989 Studios |
| ÉDITEUR | Sony |
| TEXTES/VOIX | Français |
| JOUEUR | 1 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | Dual Shock |

**Graphisme** 7/10
*De facture Tom Raider.*

**Animation**
*La caméra ne souffre d'aucune faiblesse. Le perso principal est un peu raide.* 7/10

**Son**
*Musiques discrètes en contrepoint de l'action. Bruitages flippants et luxueux.* 8/10

**Jouabilité**
*Passée une courte période d'adaptation, le joueur est propulsé dans un véritable tourbillon d'action.* 8/10

**Difficulté**
*La difficulté des missions va crescendo.* 8/10

**Durée de vie**
*20 missions, une pléthore de sous-actions : elle est pas belle la vie ?* 8/10

**Prix conseillé : 349 F**

Nintendo 64 Quake-like

# Quake 2



▲ *Le bras en guise de mitrailleuse et le sourire vicelard au coin de la bouche, ce monstre savoure déjà sa proie.*

## Welcome to Abraxas Palace

**Ambiance stressante. Surdose d'adrénaline. Le cœur qui cogne entre les côtes et la méga-arme à la main, bonne chance dans votre descente en enfer !**

En pleine guerre spatiale, votre vaisseau se crashe royalement au beau milieu d'une base adverse. La poisse ! Vos ennemis sont des êtres bioniques, des humains mais trafiqués à la sauce Steve Austin. Il est vrai que, dans ce genre de jeu, on se moque un petit peu du scénario. Le but réel reste de survivre coûte que coûte et de donner une petite leçon de courtoisie au malveillant qui oserait vous entraver le chemin. Ce qui est génial, dans n'importe quel Quake-like, c'est toute l'ambiance qui englobe l'univers dans lequel vous pénétrez. Vous




▲ *Pour espérer un jour sortir de cet enfer, vous serez amené à accomplir diverses missions. Ça nous change de l'ancien volet !*

avez deux manières de jouer à ce type de jeu. La première se résume à speeder dans tous les sens et à se la jouer gros bourrin qui extermine les monstres tant bien que mal. La deuxième consiste à progresser lentement, à veiller au moindre recoin sombre d'une salle qui pourrait être synonyme de guet-apens. Vous vous engagez alors lentement dans un sombre couloir, la bouche haletante et la main tremblante. Arrivé au bout du dédale, vous ne distinguez pas totalement ce qui peut bien se tramer de l'autre côté. Vous balancez une grenade, histoire d'éviter de se faire écorcher vif. Elle explose. Il ne se passe rien. Vous avancez prudemment, lorsqu'une escouade féroce de mutants s'interpose devant vous. Grisé par l'imminence du danger et par la peur, votre index ne relâche pas une seule seconde la détente de votre engin exterminateur. Deux sont morts, mais il en reste



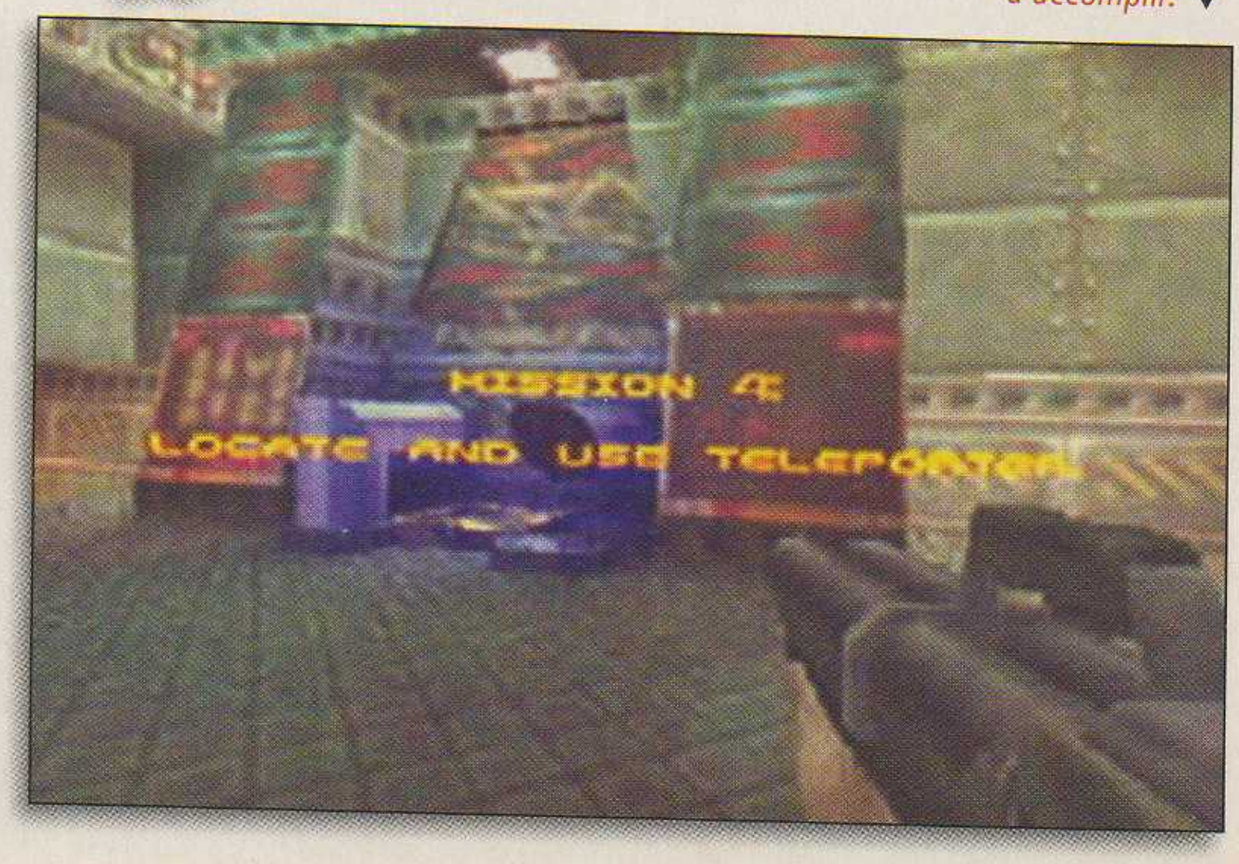
▲ *Le Rail Gun en action. Idéal pour faire des trous dans le bide d'un alien.*



*Un plan vous informe du trajet qu'il vous reste à parcourir. Environ une vingtaine de niveaux au total.* ▼

*Chaque niveau intègre ses propres objectifs à accomplir.* ▼





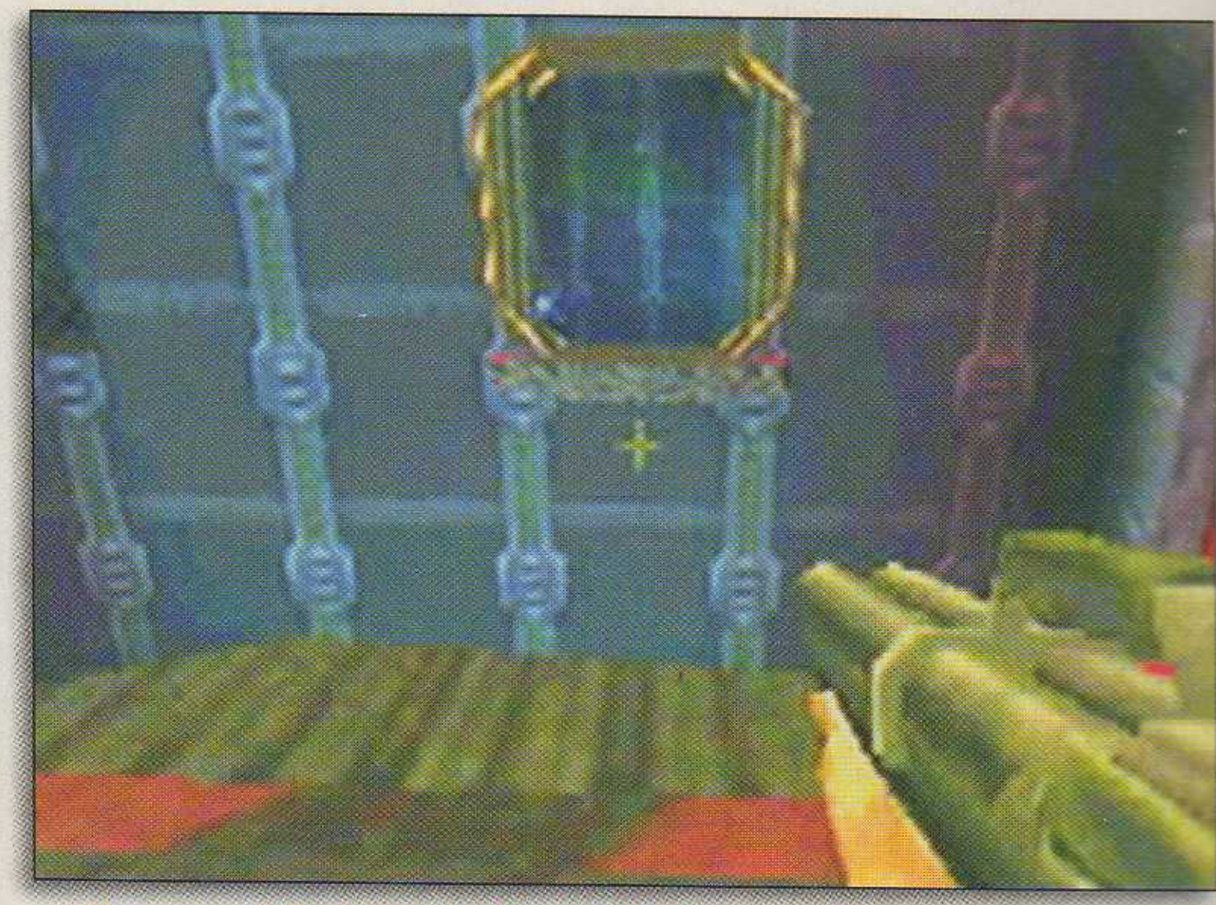
▲ *Moi, je vous le dis ; celui-là, il est pas content du tout !*



▲ *Du sang, Quake 2 en regorge. Ça gicle de partout !*



▲ *Lorsque vous approchez d'une meute affamée de chair humaine, accueillez-la à votre manière : une bonne salve de lance-roquettes.*



▲ *Un passage infranchissable ? Pas si sûr. Après avoir réduit le niveau de la gravité dans la station orbitale, vous ferez de gigantesques sauts.*

cinq ! Vite, votre vie baisse... AArrrggghh ! Heu, excusez-moi, je m'étais un petit peu évadé du test ! En clair, vous comprendrez qu'une fois dans le jeu, il est dur d'en ressortir. C'est ça, l'esprit Quake !



◀ *Un essaim d'abeilles déguste son repas : un cadavre en piètre état.*

## Un beau jour pour mourir !

Quake 2 peut se vanter de posséder d'énormes qualités. À l'aide de l'Expansion Pack, on bénéficie de superbes graphismes et de textures nettes au moins de la hauteur de ceux de Turok 2. C'est un investissement du tonnerre, pour ceux qui ne le possèdent pas, surtout lorsqu'on sait que les jeux de la N64 sont chers. Mais, je n'hésiterais pas à affirmer que, pour une fois, le jeu en vaut la chandelle. Les monstres sont détaillés et beaucoup mieux animés que le premier Quake. Les niveaux sont inédits. Quake 2 perd totalement cette ambiance à la Doom qui caractérisait tant Quake 1. Il acquiert, en quelque sorte, une indépendance qui le distingue très bien de Doom et d'Hexen, surtout dans l'architecture futuriste des stages. Il apporte, en plus, son lot d'idées sympas, tel le niveau où la gravité est réduite. On ne bénéficie plus, en revanche, des quelques détails présents dans la version PC, comme l'adversaire qui, terrassé au sol, relève son bras pour tenter de vous achever. La jouabilité peut elle aussi brouiller les repères, car on perd la visée automatique. Comme on dit, « obligé de viser pour buter » (c'est un proverbe surgi tout droit de l'esprit distordu de Reyda !). Yes, on n'en mourra pas, surtout quand on voit les excellents travaux réalisés par id Software en ce qui concerne ce soft.



▲ *Avec de l'entraînement, l'utilisation du lance-roquettes devient jouissive.*



▲ *L'effet de distortion donné, lorsqu'on est sous l'eau, est de première qualité.*

# L'arsenal





## BLASTER

*Votre arme dès le début du jeu. Elle projette des tirs énergiques qui illuminent les environs. Son seul avantage : elle dispose de munitions illimitées. Sa cadence de tir est trop faible pour qu'elle soit vraiment efficace. Elle vous servira à faire exploser des barils ou à déclencher des interrupteurs.*



## FUSIL À POMPE

*Une arme assez basique, qui tire des cartouches de gros calibres. Il tire plutôt rapidement et se révèle très précis. Malheureusement, à moins d'être au contact, sa puissance ne vous permet pas d'aligner les ennemis. Utilisez-le quand vous n'avez rien d'autre sous la main.*



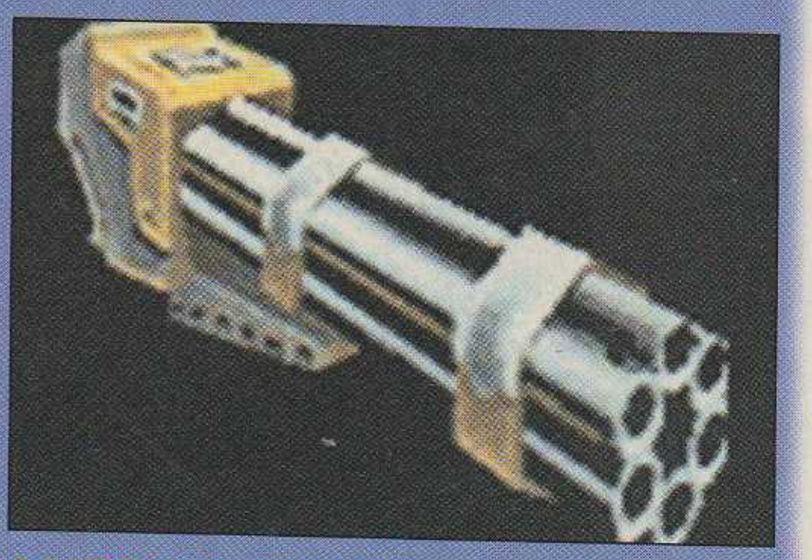
## SUPER FUSIL À POMPE

*C'est une version améliorée du précédent. Il est deux fois plus lent à recharger, mais est effectivement deux fois plus puissant, surtout à courte portée. Un seul coup suffit à calmer la plupart des adversaires ! C'est une arme très fiable en toute circonstance.*



## MITRAILLEUSE LÉGÈRE

*Une bonne cadence de tir et une pêche surprenante sont les atouts de cette arme légère et maniable. Un bon compromis entre puissance et facilité d'utilisation. Bonus : le recul de cette arme a été supprimé sur console.*



## MITRAILLEUSE ROTATIVE

*Sans conteste l'arme la plus mortelle du jeu. Elle crache le plomb de façon ininterrompue pendant tout le temps que vous maintiendrez la détente. Un opposant pris dans le feu de cet engin à courte distance n'a plus aucune chance !*



## HYPER BLASTER

*C'est une arme énergétique, en tout point comparable à la rotative, mais elle est plus efficace en tirs longue portée. Elle frappe vite et fort. Quelques secondes dans son champ d'action suffisent à descendre la créature la plus robuste. Malus : il semble moins bon que sur PC car sa cadence de tir est moindre.*



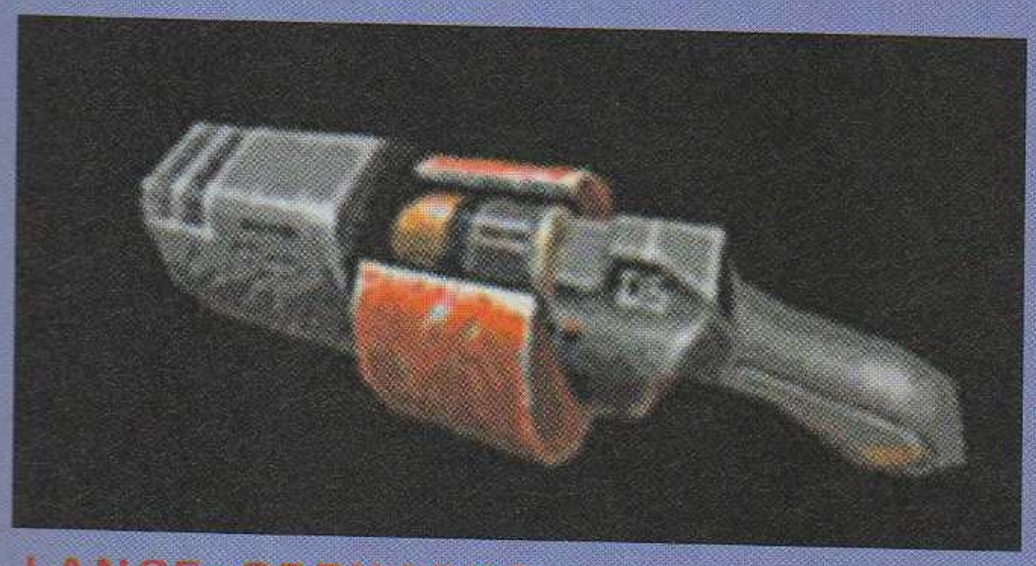
## LANCE-ROQUETTES

*Comme son nom l'indique, ce joujou projette des roquettes sur vos adversaires. Celles-ci sont très lentes et peuvent être esquivées très facilement. En contrepartie, elles couvrent une aire de puissance qui les rend efficaces contre des petits groupes.*



## RAIL GUN

*Considéré comme l'arme des professionnels, cet outil de précision réclame des nerfs à toute épreuve et un grand sens de l'anticipation. Il tire un long rayon cerclé de bleu, qui perfore tout élément organique. Sa puissance est amoindrie par un temps de visée et de rechargement interminables.*



## LANCE-GRENADES

*Les grenades que vous trouvez peuvent être lancées à la main, mais peuvent aussi servir de munitions, intégrées à l'arme. Leur souffle est très puissant et peut exterminer la plupart des ennemis en un coup. Vous pouvez aussi les envoyer contre les murs faire des ricochets, afin d'atteindre les adversaires à couvert.*





## BIG FRACKIN GUN 10 000

*Version moderne du BFG 9000 de Doom, cet outil de destruction totale crache une énorme sphère verte en direction de votre cible. Résultat garanti !*

ZOOM

# Console versus PC : le combat

*Quake, au même titre que Doom, a été conçu par les développeurs d'id Software. Si vous ne le saviez pas, le créateur de ces jeux, John Romero, est adulé par des millions de gamers à travers le monde. Habituellement, les Quake-like, ce que l'on appellait antérieurement Doom-like, sont plutôt prisés par des possesseurs de PC, car un Quake-like est beaucoup plus amusant en réseau que tout seul chez soi. Les fondus du monde entier se retrouvent généralement sur le Net et passent des heures entières à se balancer des bastos en pleine poire. C'est encore mieux lorsque vous possédez des éditeurs qui permettent de créer votre propre niveau, de modifier l'aspect du joueur et des monstres, de fabriquer de nouvelles armes. Vous construisez, en quelque sorte, votre antre, un endroit dont vous êtes sensé connaître tous les pièges. À vous de les diffuser sur Internet, histoire de voir si les autres joueurs sont à la hauteur de votre estime en défendant votre domaine des âmes perdues qui y rôdent. Pour vous donner une petite étendue du phénomène des Quake-like, il existe même un championnat du monde très sérieux, qui désigne le meilleur joueur en réseau sur Quake 2. Au-delà du simple plaisir ludique, les joueurs deviennent des chevaliers parcourant le monde à la recherche d'adversaires de plus en plus forts. Le réseau est donc incontestablement un plus et on y voit, ici, l'avenir du jeu vidéo. Maintenant, allez donc demander à un PCiste s'il trouve un intérêt quelconque de jouer à un Quake-like sur console. Il vous répondra qu'il n'y en a pas. C'est comme ça, personne n'est parfait !*







◀ *Assommé par la rapidité de l'Hyper Blaster, ce mutant vient tout juste de comprendre le sort qui lui est réservé.*

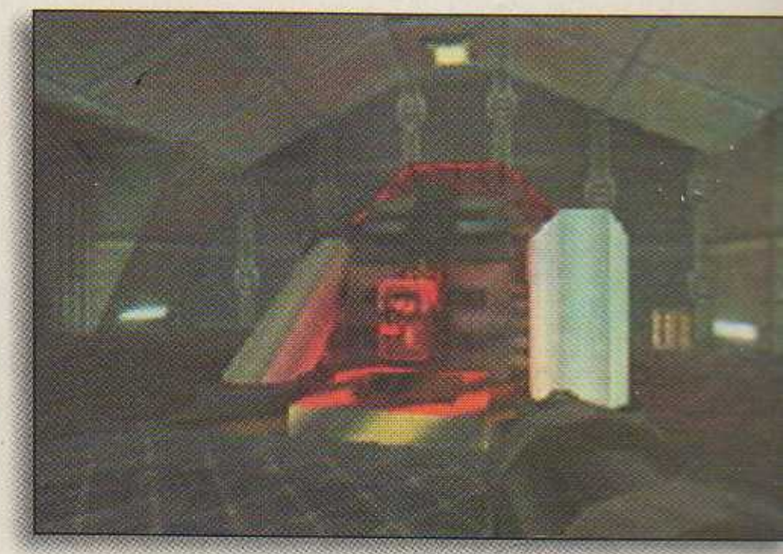


*Le mode Multiplayer est très fluide. Ça permet de passer ses nuits à regler ses comptes avec ses amis.* ▼





▲ *Cet ennemi à l'allure loufoque n'en est pas moins très dangereux.*



▲ *Quelques missions vous amèneront, par exemple, à placer quelques charges d'explosifs.*

## Lilith et ses acolytes vous invitent

Le mode Multiplayer n'a pas été oublié. On pourra s'adonner aux joies du massacre virtuel, jusqu'à quatre simultanément, en écran splitté. Demandez à Benji. À croire qu'il adore prendre des roquettes en pleine poire ! Que ce soit à deux ou à quatre, c'est du délire : l'animation n'est pas souffreteuse et quelques power-up font ici leur apparition. On n'atteint pas encore la même excitation que peuvent éprouver les joueurs sur PC (voir encadré). En tout cas, on s'y rapproche à pas de géant. Bien que différents sur beaucoup de points, Quake 2 et Turok 2 restent, à ce jour, les meilleurs Quake-like sur console de salon. Une valeur sûre pour tout amateur.

**McYas & Reydax**

**Note globale** ▶ **79 %**

**Player fun**

### RÉSUMÉ

**Quake 2 a tout pour plaire. Tout possesseur de Nintendo 64 qui aime les Quake-like se doit de l'intégrer dans sa logithèque.**

**DÉVELOPPEUR** Id Software

**ÉDITEUR** Activision

**TEXTES/VOIX** Anglais

**JOUEURS** 4

**SAUVEGARDE** Rumble Pack

**ACCESSOIRES** Expansion Pack

### Graphisme — 9/10
*Excellent. 8/10 si vous ne possédez pas l'Expansion Pack.*

### Animation — 9/10
*Même en multiplayer, le jeu reste fluide.*

### Son — 7/10
*Peut mieux faire, mais l'ambiance est présente.*

### Jouabilité — 7/10
*Fini, la visée automatique. Il faudra s'habituer à être un dogfighter.*

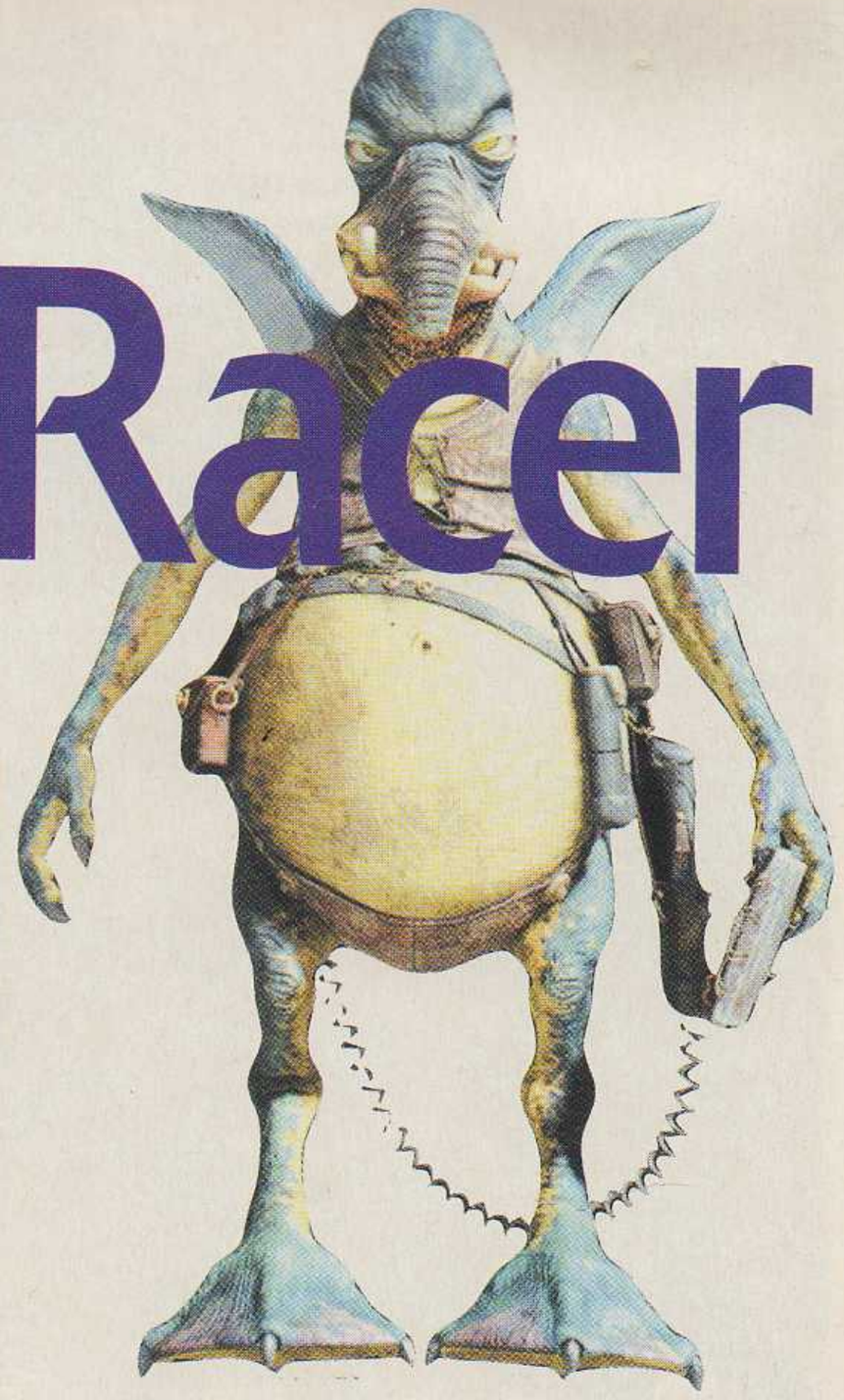
### Difficulté — 8/10
*Progressive. Trois niveaux de difficulté.*

### Durée de vie — 8/10
*Bonne en solo. Elle prend du poids à plusieurs.*

**Prix conseillé : 399**

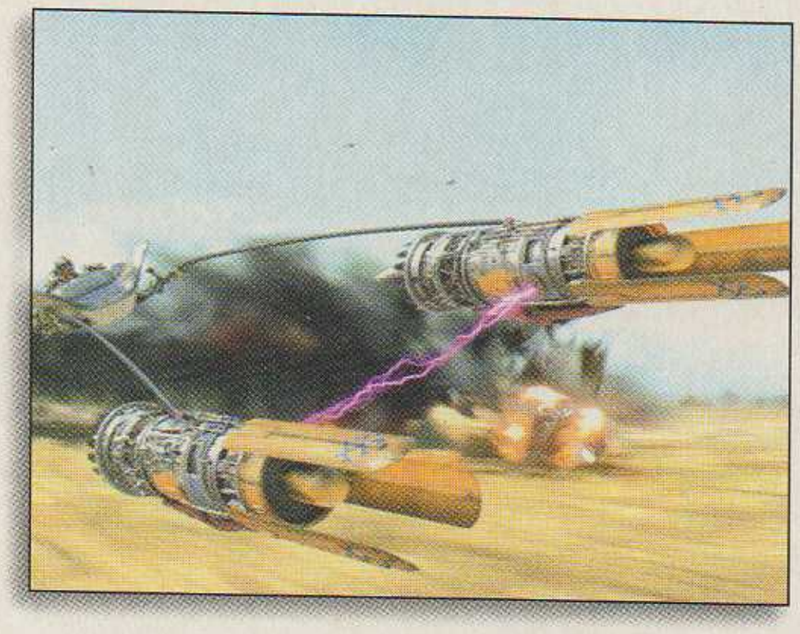
PlayStation Course futuriste

# Star Wars Racer



## La course aux étoiles

Un droïde s'affaire à réparer votre Podracer. À votre tour, vous inspectez le chasseur. La Force semble être avec vous. La course peut commencer !









▲ *En appuyant sur l'accélérateur juste après le compte à rebours, le bolide entame un super départ.*




▲ *Le signal de départ est donné par une suite de chiffres pittoresques.*

Star Wars Racer s'inspire d'une scène clé du film éponyme. Dans ce passage, le petit Anakin Skywalker, père de Luke et futur Dark Vador, est détenu comme esclave sur une planète lointaine, très lointaine... S'il veut recouvrir la liberté, il devra, au mépris du danger, remporter un tournoi de Podracers. Les Podracers, ce sont des vaisseaux hybrides, une sorte de char futuriste (Lucas s'est directement inspiré de la scène de chars de *Ben Hur* pour son film). Si vous préférez, imaginez une cabine minuscule, coincée entre deux moteurs à réaction, et vous aurez une idée, lointaine, du résultat. Un résultat, qui, forcément, dépote à donf ! Les pods peuvent atteindre une vitesse de pointe de 1 000 (mille !) km/heure à quelques centimètres du sol, et possèdent une faculté d'accélération fulgurante. Aux dires de certains, c'est LA meilleure scène du film. Le jeu saura-t-il en extraire la substantifique moelle, à savoir cette impression de rapidité hallucinante ?

### Le plein de Force tu feras

Vous piaffez d'impatience ? Eh bien, dansez maintenant ! Sans être un chef-d'œuvre imparable, Star Wars Racer est une franche

ZOOM

# Star Wars, Épisode 1, La Menace Fantôme

Au box-office des plus grosses recettes cinéma de tous les temps, « Star Wars : The Phantom Menace », est d'ores et déjà détenteur de trois prestigieux records, devant le « Titanic » de James Cameron et... les trois premiers « Star Wars » (les épisodes 4, 5, 6 en fait). Ces records ? Meilleur premier week-end, meilleure première semaine et premier film à avoir dépassé la barre des 200 millions de dollars en dix jours. Une certaine idée de l'infini... On avait beau s'y attendre – excepté cet hypocrite de génie de George Lucas, qui prévoyait un « petit » 100 millions en deux semaines –, le résultat accompli laisse rêveur. D'autant que le bouche à oreille autour du film, sans être désastreux, est loin de la déferlante provoquée par la sortie, en 1977, du premier « Guerre des étoiles ». Pour mémoire, rappelons que mister George avait prévu, dès le départ, de réaliser une tragédie en trois mouvements, dont la trilogie à venir représenterait le premier acte. Lucas, cruel pour les fans de la première heure, vient de se raviser, arguant du fait qu'il n'avait jamais été question de neuf films. Hé, George, t'as le nez qui s'allonge...

Star Wars Épisode 1 aurait donc déçu. Et la mine déconfite de ces quelques fous furieux de Français, qui s'étaient payés le voyage pour assister à la première projection tous publics du film, au Chinese Theater de L.A. le 19 mai, à minuit pétante, en disait long sur la crainte légitimement suscitée. Invité le 7 mai à New York, pour la première projection presse du film, Alex Benjamin, critique à « Mad Movies » (le mensuel du cinéma fantastique dont je vous conseille vivement la lecture), et fan indécrottable de la première série, n'en revenait pas de sa déception : « Non, ce n'est pas possible !, se dit-il. T'en attendais trop, c'est pour ça. Et puis, c'est une projection de presse. C'est pas un film à voir en projection privée. Faudra que t'ailles le voir avec du vrai public. » Et Alex Benjamin de poursuivre : « Entendons-nous bien, "The Phantom Menace" est un film pour enfants. Pour très jeunes enfants. » Le même de revenir sur une scène dans laquelle Obi-Wan, Kenobi jeune, annonce, impassible, les résultats d'une analyse sanguine effectuée sur le môme Anakin Skywalker. Extrait de dialogue : « Le taux de Force est extraordinairement élevé chez cet enfant. » Puéril...

Reste que les critiques s'étaient déjà distinguées en allumant l'épisode 4 de « la Guerre des étoiles ». Le plus inquiétant c'est bel et bien la déception des vrais fans de la série. Mais, que l'attente soit déçue, ou que le film se révèle au finish une véritable bombe, tout cela doit être relativisé. Au bout du compte, ce n'est que du cinéma.



(c) 1999 Lucasfilm Ltd. TM.All rights reserved. Used under authorisation.

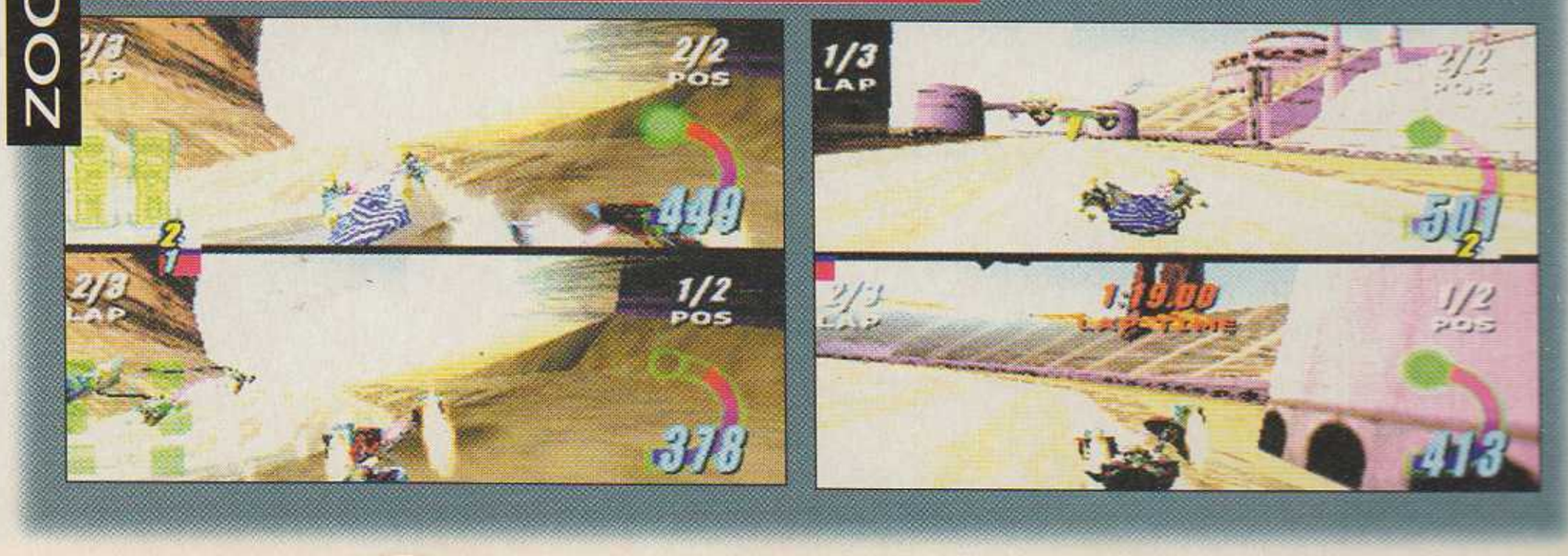


réussite. Après quelques softs anecdotiques, LucasArts, en vue de soutenir la comparaison avec le film, nous sort l'artillerie lourde. Racer, c'est en quelque sorte un WipeOut délavé à l'esprit Star Wars. Une course d'engins au design en tout point spectaculaire. C'est une des grandes réussites du jeu : pas un vaisseau qui ne ressemble à son voisin d'écurie. Pas un qui n'ait les mêmes caractéristiques. Alors, évidemment, si on ne comptait qu'une poignée de bolides, tout ça ne tiendrait pas de l'exploit. Accrochez-vous bien : Star Wars Racer, c'est pas moins de vingt véhicules distincts, dont certains ne sont accessibles qu'après avoir battu certains records ! Anecdote : le pod de Sebulba, le plus rapide, est le seul disposant d'une arme, un lance-flammes. L'architecture ultra-fine de ces pods (voir photos) en fait des engins particulièrement réactifs aux dénivelés du terrain. Ils se tordent sous l'effet des sauts, l'arrière de l'engin vient prendre la place du nez... Hyperfantastique, on vous dit. Idée ingénieuse : puisque les pods se cassent facilement, une touche permet de les réparer pendant la course, au détriment de la vitesse. Cette réparation, ce sont les droïdes que vous avez achetés qui l'effectuent, avec l'argent remporté pendant les courses. Plus vous possédez de droïdes, plus le pod sera compétitif rapidement. C'est un des aspects les plus motivants de Racer : vous pourrez, en effet, outre l'achat de robots, réparez votre pod entre chaque course. Une étape nécessaire puisque les tracés appellent chaque fois plus de puissance et de rapidité pour arriver à se classer dans les quatre premiers. Il y a deux façons de vous équiper : la boutique de Watto, une sorte de volatile à l'accent roumain (!). Sa remise regorge de pièces neuves. Ou encore la casse, au cas où l'argent amassé par les victoires ne soit pas suffisant. Vous y trouverez des pièces usagées, mais moins chères.

***En attendant la sortie de Star Wars : The Phantom Menace, Star Wars Racer constitue un hors-d'œuvre de choix.***

ZOOM

## Le mode Deux joueurs









▲ *Un point de fuite impressionnant.*




▲ *Les véhicules se plient sous les chocs.*




▲ *En inclinant le stick analogique vers le haut, le turbo se met en route pour une courte durée.*

ZOOM

## Comparatif PC/N64

*Si la version PC est incontestablement plus fine que celle tournant sur N64, cette dernière n'a pourtant pas à rougir de la comparaison.*



*Version N64*




*Version N64*




*Version PC*




*Version PC*




▲ *Une balade très impressionnante dans l'étoile noire.*

Les remplacements sont simples à effectuer, puisqu'une jauge vous indique l'état de la pièce à remplacer, et qu'une autre vous permet de la comparer avec la pièce convoitée.

## Jedi Air Force

Les courses, sans être à proprement parler des modèles de fulgurance, recèlent des plaisirs renouvelés. Les décors explosent de mille feux chatoyants, regorgent d'embranchements multiples faisant fi de la gravité. Dépaysant, tout simplement ! Les adversaires font preuve d'une agressivité grandissante, au fil des rencontres, et les paysages défilent à une vitesse plus que raisonnable (bon, peut-être pas aux 1 000 km/heure annoncés !). Couac : à perte de vue, un brouillard tout nintendoïesque vient perturber la distance d'affichage. Les murs en pleine tronche, pour cause d'éblouissement, sont légion. Dommage, parce que les circuits sont d'une telle variété, d'une telle splendeur qu'on aurait aimé les distinguer plus nettement. De même, outrageusement orientée arcade, la manière de piloter, même si elle réserve son compte de frissons, ne varie pas beaucoup d'une piste à l'autre : accélérateur à fond, turbo dans les lignes droites, freins à réacteur dans les virages et... c'est presque tout pour la technique. Un des rares bémols à apporter à un jeu, qui, s'il ne révolutionnera pas le genre des courses futuristes, dont WipeOut est le fleuron, permettra de patienter sagement (si, si) en attendant la sortie du film. Sortie prévue pour quand, déjà ? Octobre 99 ? Bisque, bisque, rage !

***Féthi Solo***




▲ *Certaines courses sont littéralement renversantes.*







▲ *Les décors ont fait l'objet d'une grande attention.*

**Note globale** ▶ 73 %

Player fun

### RÉSUMÉ

**Star Wars Racer ou le lointain cousin de WipeOut. Un titre qui impressionne plus par la beauté et la variété de ses décors que par son gameplay.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | LucasArts |
| ÉDITEUR | LucasArts |
| TEXTES/VOIX | Français/anglais |
| JOUEURS | 1 ou 2 |
| SAUVEGARDE | Interne |
| ACCESSOIRES | Rumble Pack, Expansion Pack |

**Graphisme** — 8/10
*Les décors sont d'une beauté à couper le souffle.*

**Animation** — 7/10
*La distance d'affichage est médiocre, mais la sensation de vitesse est raisonnable.*

**Son** — 7/10
*Musiques symphoniques discrètes et voix entraînantes. Bruits de moteurs moins convaincants.*

**Jouabilité** — 8/10
*Prise en main immédiate, challenge prenant, mode Deux joueurs réussi.*

**Difficulté** — 7/10
*Applique-toi, alors la Force tu posséderas.*

**Durée de vie** — 8/10
*Une vingtaine de circuits, autant d'engins, le mode Deux joueurs... Good job !*

**Prix conseillé : 429 F**

PlayStation Simulation de rallye

# V-Rally 2 Championship Edition




## V-Rhâââââlovely ???

**Deux ans après le succès du premier volet, V Rally fait peau neuve dans un nouvel opus très attendu. Quelles sont ses chances face à Colin McRae ?**

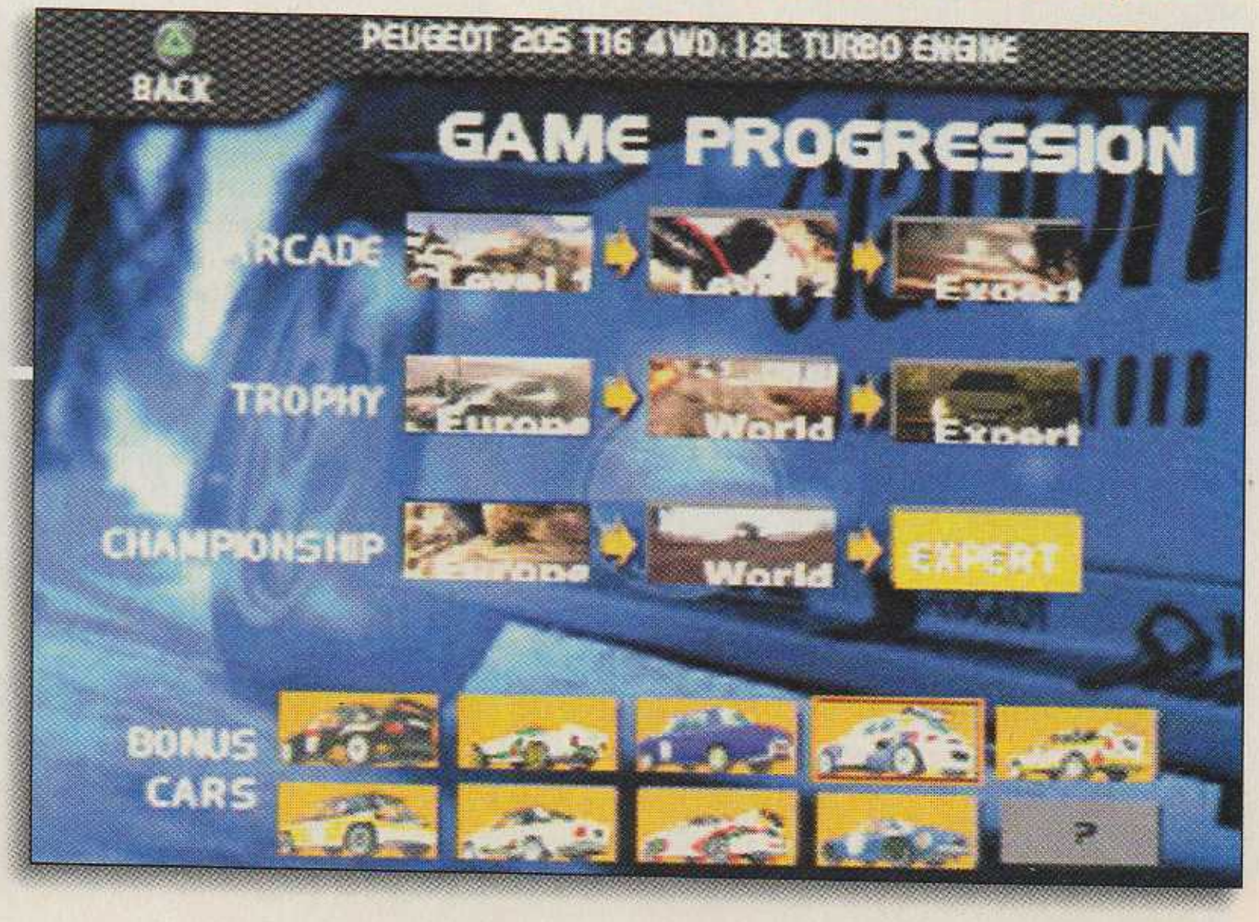
Lors de sa sortie, V-Rally premier du nom s'est imposé comme une référence malgré quelques défauts de jeunesse. Il faut dire que, mis à part Sega Rally, il n'y avait pas de réelle concurrence sur PlayStation. Deux ans ont été nécessaires à l'équipe d'Eden Studios pour développer V-Rally 2. Mais, dans ce laps de temps, Colin McRae s'est insidieusement imposé comme la nouvelle référence. Touchés dans leur orgueil, les développeurs d'Eden n'avaient pas le droit à l'erreur et se devaient de réagir énergiquement.




*La transparence des vitres permet de distinguer les mouvements du pilote dans l'habitacle.* ▶

*V-Rally 2 exige une maîtrise parfaite des travers de la voiture. On s'y fait assez vite.* ▼




*Ce menu vous permet de savoir où vous en êtes dans la progression du jeu. Modes de jeu claqués, voitures bonus ; tout y est.* ▼

# Les caisses

*Les développeurs ont modélisé quelque dix-sept modèles de voitures participant au Championnat du monde cette année. Il existe également dix voitures bonus ayant marqué l'histoire du rallye. Citons, à titre d'exemple, l'antique R5 GT Turbo, l'incontournable 205, la Stratos et bien d'autres encore.*



Citroën Saxo




Nissan Micra




Peugeot 206




Peugeot 306



Renault Megane



Renault 5 Turbo II



Seat Cordoba




Seat Ibiza




Skoda Octavia

Subaru Imprezia | Toyota Celica | Toyota Corola

## CE QUI DEVAIT CHANGER

Le premier constat qui s'impose est que tous les défauts du précédent volet ont été supprimés. Et avec l'intégration de deux nouveaux modes en plus de ceux d'origine, V-Rally 2 est en mesure de sortir quelques as de sa manche. Le point le plus contesté, dans le premier épisode, était la dynamique des voitures qui se traduisait par une fâcheuse tendance à décoller lors des collisions. Cette fois, les réactions des voitures apparaissent nettement plus en phase avec la réalité. V-Rally 2 offre donc de meilleures sensations, c'est un fait. L'autre sujet de polémique était relatif à son concept de courses en peloton. Sans renier ce mode de jeu contre nature à mes yeux, V-Rally 2 propose, aujourd'hui, un vrai championnat où vous êtes seul en piste. Le soft peut revendiquer l'étiquette de simulation, ce qui n'était pas tout à fait le cas auparavant. Face à la concurrence de Colin McRae, V-Rally ne peut échapper à l'épreuve du comparatif. V-Rally 2, c'est une petite révolution graphique. Les décors, en haute résolution, sont indiscutablement plus convaincants que ceux de la simulation rivale.



En revanche, il n'y a pas beaucoup d'éléments distinctifs personnalisant les spéciales. Il était également question de ne plus avoir de problème lié au clipping.

ZOOM

## L'éditeur de circuits

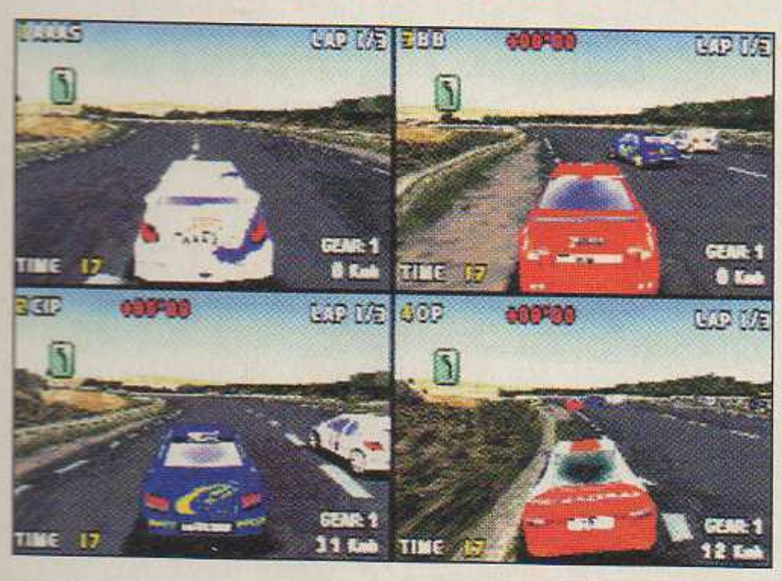
*L'intégration d'un éditeur de circuits dans un jeu de course est très rare sur console. Cet outil de développement aurait déjà dû figurer dans le premier volet de V-Rally, mais l'idée a été finalement abandonnée au dernier moment. Les développeurs avaient alors considéré l'éditeur de circuits trop instable pour être intégré à la version commerciale. Aujourd'hui, soit deux ans après V-Rally, l'éditeur figure bien dans ce deuxième opus.*

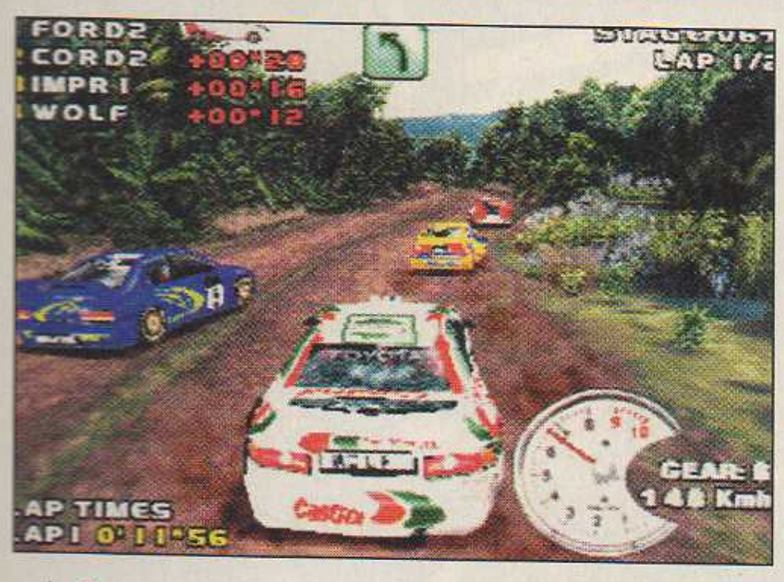



*Vous disposez de quatre barres d'outils. La barre de gauche touche au tracé du circuit proprement dit. Vous pouvez notamment modifier le dénivelé et affiner les courbes à volonté. La barre supérieure permet de régler les conditions de la course (pays, météo) et de paramétrer aléatoirement le dénivelé ainsi que la fréquence des bosses. La barre du bas propose de jouer avec la vue. Celle de droite, enfin, est le gestionnaire de sauvegarde.*

*Cet éditeur de circuits apparaît étonnamment fiable même lorsqu'on le pousse à générer des parcours délires et surréalistes ! Grâce à un tel outil, vous pourrez créer autant de circuits que vous le voulez. Mais avec tous les circuits de base, il y a déjà de quoi faire.*

*Le mode Quatre joueurs est anecdotique. Marrant cinq minutes mais inutile de chasser le chrono.* ▼






▲ *On retrouve le mode V-Rally d'origine, avec ses courses en peloton. Heureusement un mode Championnat, réaliste, a été ajouté.*




▲ *En mode Championnat, les dommages subits affectent la conduite. Il est indispensable de réparer entre deux spéciales.*

Dans ce domaine, Eden n'a pas tout à fait tenu ses promesses. Mais, dans l'ensemble, c'est du bon boulot car ces problèmes n'apparaissent que très épisodiquement. En ce qui concerne la modélisation des voitures, j'avoue avoir une petite préférence pour Colin McRae. Sentiment partagé par l'ensemble de la rédaction.

Le dernier point important touche à l'environnement sonore. S'il faut reconnaître qu'un effort a été fait par rapport au premier volet, je m'attendais à mieux. Si la musique est d'enfer, le son des moteurs évoque encore une tondeuse à gazon avec peut-être quelques chevaux de plus. Dans Colin McRae, la descente des rapports est nettement plus impressionnante. Pour ce qui relève des autres aspects, les deux jeux sont très proches l'un de l'autre.

***V-Rally 2 est un bon jeu de course, cela ne fait aucun doute. Mais ce n'est pas la bombe annoncée.***

V-Rally 2 se distingue par un contenu d'une richesse phénoménale. Pour commencer, le jeu vous propose dix-sept voitures officiellement inscrites au Championnat du monde des rallyes 1999. Divisées en trois catégories de puissances, elles ont toutes un comportement différent. En outre, en claquant les différents modes de jeux, vous obtiendrez dix voitures cachées.

Dans les options, un menu très pratique permet de savoir où vous vous situez dans la progression du jeu. C'est d'autant plus utile que le jeu recèle pas loin de cent circuits, soit deux fois plus que dans le premier volet. Si je ne m'abuse, il s'agit d'une première dans les annales du jeu vidéo ! Mais, curieusement, on ne trouve que onze des quatorze rallyes du Championnat du monde.

Manquent à l'appel les rallyes de Chine, de l'Acropole et Safari ! Paradoxalement, on y trouve le rallye d'Indonésie, qui ne figure pas au championnat de cette année. Et on garde le meilleur pour la fin. Pour couronner le tout, le soft propose un éditeur de circuits permettant de générer des circuits presque à l'infini. Ce n'est pas une première, mais c'est suffisamment rare pour mériter d'être souligné. Enfin, V-Rally offre également un mode de jeu Quatre joueurs convivial, qui n'est pas l'idéal pour chasser la performance. Et ce sont évidemment l'animation et les graphismes qui paient le tribut de ce split de l'écran en quatre fenêtres. Bref, V-Rally 2 ne révolutionne peut-être pas la simulation de course, mais il mérite amplement de figurer dans une bonne ludothèque.

**Wolfen**

## AVIS ÉCLAIRÉS

**FÉTHI : Je ne suis pas marteau des jeux de caisses. Le premier V-Rally avait pourtant réussi à me scotcher devant mon écran. Aussi est-ce avec une joie non feinte que j'ai appris la sortie du second volet. Mis à part des décors incontestablement plus chiadés et un emballage formel plus soigné, V-Rally 2 n'innove guère. Prenez les voitures, qui patinent toujours un peu trop à mon goût. Cela étant dit, ce jeu demeure de bonne facture. Si la concurrence n'était pas si âpre, il ferait partie des tops des jeux de voitures sur PlayStation.**

**YAS X : Je pense comme Féthi. Les simulations de jeux de caisses ne m'attirent pas plus que ça. V-Rally 2, c'est un grand boum médiatique, on en parle depuis des lustres, mais c'est loin d'être le roi des jeux de rallye sur consoles. Je préfère, de loin, Sega Rally 2 sur DC. C'est un jeu axé arcade certes, mais les sensations au volant et les réactions du véhicule me semblent plus convaincantes.**

**Note globale ▶ 77%**

Player fun

### RÉSUMÉ

**V-Rally 2 dispose de solides arguments pour séduire les amateurs de simulations de courses. Un investissement justifié ne serait-ce que pour sa richesse.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | Eden Studios |
| ÉDITEUR | Infogrames |
| TEXTES/VOIX | français/française |
| JOUEURS | 4 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | Dual Shock |

**Graphisme 7/10**
*Les voitures sont bien modélisées. Décors très fins mais trop répétitifs.*

**Animation 7/10**
*Juste quelques petits problèmes de clipping pas gênants pour la jouabilité.*

**Son 6/10**
*Les sons des moteurs ne sont pas à la hauteur des espérances.*

**Jouabilité 7/10**
*Pas grand-chose à dire, à part peut-être un manque de motricité dans les épingles.*

**Difficulté 6/10**
*Pas besoin d'être un as du volant pour progresser.*

**Durée de vie 7/10**
*Si vous êtes un fan de time attack, vous en aurez pour votre argent.*

**Prix : de 309 à 389 F**

# Player One En ligne

**Retrouvez chaque mois les jeux les plus demandés et les dernières infos des services en ligne de Player One.**

## TOP TESTS

Sur 36.15 PLAYER ONE

- ⬆ 1. Fifa 99 (PSX)
- ⬅ 2. Castlevania (N64)
- ⬅ 3. Hard Edge (PSX)
- ⬅ 4. Breath of Fire III (PSX)
- ⬅ 5. Ridge 4 (PSX)

**Les légendes des TOP**

- ⬆ Monte
- ⬇ Baisse
- ⬌ Stable
- ⬅ Nouveau

## TOP ASTUCES

Sur 36.15 PLAYER ONE

- ⬌ 1. Gran Turismo (PSX)
- ⬆ 2. GoldenEye 007 (N64)
- ⬇ 3. Tekken 3 (PSX)
- ⬌ 4. Tomb Raider II (PSX)
- ⬆ 5. Zelda 64 (N64)
- ⬆ 6. Resident Evil 2 (PSX)
- ⬅ 7. Ridge 4 (PSX)
- ⬌ 8. Tomb Raider III (PSX)
- ⬅ 9. Die Hard Trilogy (PSX)
- ⬅ 10. Breath of Fire III (PSX)

## TOP SOLUCES & GUIDES

Sur 36.15 PLAYER ONE

- ⬆ 1. Final Fantasy VII (PSX)
- ⬇ 2. Metal Gear Solid (PSX)
- ⬆ 3. Resident Evil (PSX)
- ⬇ 4. Zelda 64 (N64)
- ⬌ 5. Tomb Raider III (PSX))
- ⬅ 6. Alundra (PSX)
- ⬆ 7. Breath of Fire 3 (PSX)
- ⬅ 8. Les Chevaliers de Baphomet (PS
- ⬌ 9. Les Boucliers de Quetzalcoatl (PS
- ⬇ 10. Gran Turismo (PSX)

**Retrouvez tous ces jeux et bien d'autres sur 36.15 Player One et 08 36 68 77 33**

### www.PlayerOne.net

Player One est sur Internet. Pour nous envoyer des e-mails, pour commander des anciens numéros ou pour s'abonner, une seule adresse : **www.playerone.net.**

## NOUVEAUTÉS

Du 36.15 **PLAYER ONE**

**Tests :** Driver, NBA Pro 99, GTA London, Mystical Brothers ...

**Astuces :** Zelda 64, Gex : Enter the Gecko, Zelda Dx, Civilization 2, Wetrix, Akuji, Duke Nukem Time to Kill, Nascar 99... et plein d'autres !

### Et par téléphone...

Le 08 36 68 77 33, c'est chaque semaine des nouveautés : astuces, solutions et news. Une façon pratique de consulter les meilleurs tips de jeux vidéo.

## PETITES ANNONCES

Coordonnées sur 36.15 PLAYER ONE

Vends Dreamcast avec 1 manette + carte mémoire + Marvel vs Capcom. Prix : 2000 F.

J'achète tous les bons jeux DreamCast (encore en bon état quand même) que vous voudriez bien me vendre d'occase ! Merci.

Vends ou échange jeux PSX. Parasite Eve, Breath of Fire 3, TB 3, Odyssée d'Abe 2, Wild Arms, Fifa 98 sur N64 - région parisienne.

Urgent ! Achète Tombi sur PlayStation même d'occasion au prix du neuf (jusqu'à 400 F) en version française.

**Les petites annonces sur Internet : www.gameup.com.**

# Silent Hill



## Un Resident Evil en 3D temps réel

**Le jeu d'ambiance à tendance gore est très en vogue ces derniers temps. Konami nous propose Silent Hill, un titre à part sujet à controverse outre-Atlantique.**

Contrairement à ce que beaucoup de gens pensent, le premier jeu d'ambiance n'est pas Resident Evil. En fait, le précurseur en la matière est un certain Alone in the Dark. On en était alors aux balbutiements de la 3D temps réel. Depuis, la technologie a considérablement évolué, comme l'illustrent des titres tels que Resident Evil 2 ou Parasite Eve.
Silent Hill est un lieu de résidence estival où Harry Masson emmène sa fille Cheryl en vacances chaque été. Harry a roulé toute la nuit sans s'arrêter. Aussi, lorsqu'aux abords de Silent Hill une silhouette traverse la route, Harry ne peut maîtriser son 4 x 4 et c'est l'accident. Au petit matin, le héros reprend lentement conscience dans le brouillard et la neige, et réalise que Cheryl a disparu. Vous incarnez maintenant Harry s'extirpant de la carcasse et vous faites une première inspection des alentours.

### Le cauchemar commence

Alone et les titres qui lui ont succédé reposaient sur le principe de personnages calculés en 3D temps réel évoluant dans un décor en 2D. Dans Silent Hill, c'est l'ensemble de l'environnement qui est géré en 3D. Cela se traduit inévitablement par des décors plus grossiers que ceux d'un Parasite ou d'un Resident. En voyant Silent Hill après les deux références citées, le constat qui s'impose est : « Bouh, que c'est laid ! » En outre, la modélisation en 3D d'une ville avec de longues lignes droites implique des problèmes de clipping. C'est sans doute pour résoudre ces problèmes techniques que les développeurs nous ont pondu un brouillard à couper au couteau. Résultat, on ne voit pas à dix pas. Mais vous distinguez cependant la silhouette de Cheryl qui, sourde à vos appels, s'enfuit en courant. La bougresse a tôt fait de vous semer, et vous voilà errant dans un quartier de Silent Hill, en proie à l'inquiétude. Il n'y a pas âme qui vive dans ce brouillard et, les changements de vue aidant, on finit par être complètement paumé. Finalement, on aboutit dans une ruelle glauque, sans doute l'arrière d'un hôpital, si l'on en juge par les déchets organiques jonchant le sol près d'une poubelle. La nuit tombe subitement et c'est à

*La sorcellerie est la cause des malheurs de Silent Hill. Ici, un des rares autels que vous rencontrerez dans votre aventure.* ▼





▲ *La solution des puzzles exige de prêter une attention particulière aux indices écrits. Il faut parfois lire entre les lignes.*

ZOOM

# La galerie des horreurs

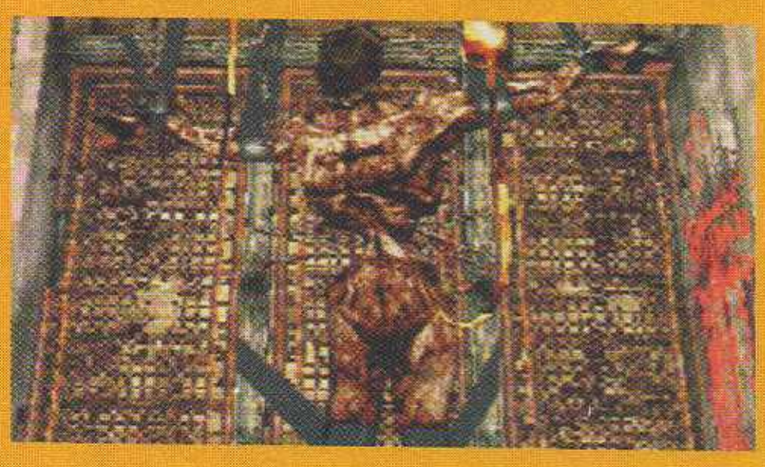
## Du gore et du gonzola © Duke N

*Cette séquence résume à merveille l'ambiance qui règne dans Silent Hill. Le rouge est la teinte dominante dans la grisaille ambiante.*













## Les parodies de vie

*Quelques-uns des monstres que vous croiserez dans le jeu. Au final, on se dit que ça manque de boss et de diversité.*













ZOOM

# Les protagonsites





















ZOOM

## La cinématique

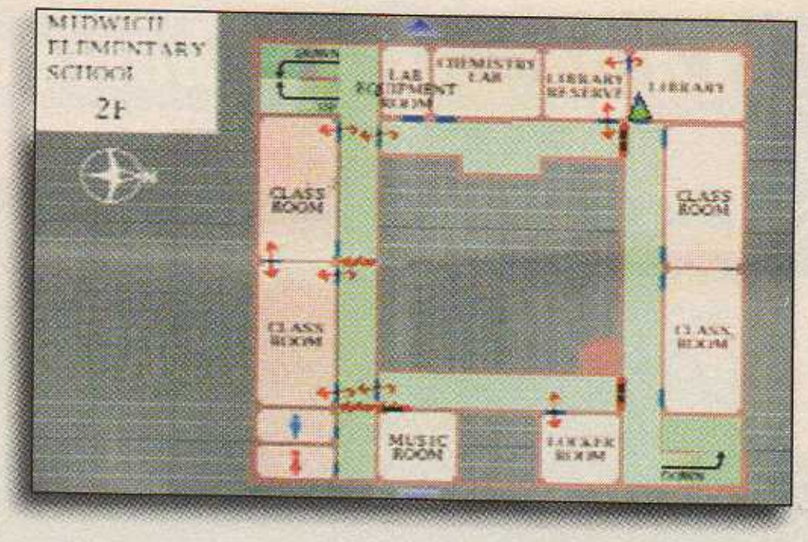
*Les scènes cinématiques sont de bonne facture. Elles marquent les événements clés du scénario.*












▲ *La carte s'agrémente automatiquement de commentaires, à mesure que vous progressez. Très pratique à l'usage.*

ZOOM

## Konami s'autocensure

*C'est une phase de jeu se déroulant dans une école primaire qui a suscité une vive émotion outre-Atlantique. Dans la version américaine, l'établissement scolaire était peuplé d'une cohorte d'enfants-zombies qu'on éclatait à coups de barre à mine. Pour un peu, on aurait accusé Konami d'être responsable des récents massacres dans les collèges américains. Dans la version européenne, ces écoliers se sont retrouvés transformés en petits démons informes et griffus afin qu'il n'y ait aucune confusion possible. Certains avaient également évoqué la possibilité qu'une partie des cinématiques soit censurée. Ce n'est pas le cas. Vous pourrez les voir dans leur intégralité, y compris la mémorable scène de l'infirmière qui succombe, le visage inondé par plus de litres de sang que n'en contient un corps humain. Bref, l'ambiance est quand même un brin malsaine.*

la lumière d'un briquet que se poursuit votre investigation. Arrivé dans un cul-de-sac, de petits démons armés de griffes tranchantes, surgis de nulle part, vous égorgent dans l'indifférence générale.

### Massacre à la tronçonneuse

Vous n'êtes pas vraiment mort car après tout vous êtes le héros, mais le ton est donné. C'est dans un bar que vous reprenez une nouvelle fois conscience en compagnie d'une séduisante officier de police. Elle vous confie alors son sentiment qu'il se passe quelque chose d'étrange ici. Confidence qui sera régulièrement reprise par les autres protagonistes de cette aventure.

Mais on dispose maintenant d'une carte avec un système d'annotations automatique et d'une arme. On va enfin pouvoir en découdre avec la faune étrange de Silent Hill, mais surtout s'orienter. Démons ailés, chiens mutants enragés auront vite fait d'épuiser votre stock de munitions. Aussi doit-on se rabattre sur une barre à mine plus lourde à manier, mais qui va finalement se révéler comme étant l'une des armes principales du jeu. L'aventure se déroule en alternance sur deux mondes parallèles. L'un d'eux est une réplique exacte de Silent Hill, dont les décors sont faits de grillages et de pans de murs rouillés. Au fil de l'histoire, on découvre qu'un étrange lien symbiotique semble unir Cheryl et Silent Hill. Plus ça va, plus on a le sentiment de plonger dans un film de David Lynch, avec toutes les incertitudes scénaristiques que cela implique. Mais l'ambiance est telle que l'on souhaite savoir ce qu'il est advenu de Cheryl et connaître les différentes fins possibles. Il est vrai que Silent Hill ne se distingue pas franchement par ses qualités esthétiques, mais sa durée de vie et l'angoisse qui le caractérisent en font un bon investissement pour les amateurs de sensations fortes. Notez qu'après l'avoir fini une première fois, vous pourrez y rejouer pour améliorer votre classement final et, accessoirement, disposer d'une tronçonneuse !

**Par son scénario tordu et ses incohérences, Silent Hill évoque un film de David Lynch.**



**Wolfen**

## AVIS ÉCLAIRÉ

● **REYDA : Quoi ?! Évaluer Silent Hill à 65 % ! Ça me fait bondir, nom de nom !! Certes, la réalisation n'est pas au top niveau, mais de la à sous-noter l'un des jeux d'aventure/action les plus excitants de cet été, je m'insurge ! Vous en connaissez beaucoup, vous, des titres qui vous font vraiment flipper ? Silent Hill offre des sensations inédites : bruitages stressants, monstres réellement malsains, cinématiques dérangeantes et authentiques énigmes aussi complexes que logiques. Ce serait une erreur de le comparer à Resident Evil 2, qui est devenu un simple shoot'em up à zombies, où la notion d'horreur n'existe plus. Pardonnez-moi de délaisser les artifices et les fusillades de ce dernier pour l'ambiance et la profondeur d'un Silent Hill, suppurant de malaise.**

**Note globale ▶ 65 %**

**Player fun**

### RÉSUMÉ

**Silent Hill a été précédé par une réputation très surfaite. Plus que gore, ce jeu est glauque, voire malsain. Un argument qui devrait en attirer certains.**

**DÉVELOPPEUR** Konami

**ÉDITEUR** Konami

**TEXTES/VOIX** Français/anglaises

**JOUEUR** 1

**SAUVEGARDE** Memory Card

**ACCESSOIRES** Dual Shock

**Graphisme** 4/10
*Les décors manquent singulièrement de couleurs et la vision est très limitée.*

**Animation** 6/10
*Un épais brouillard, ou une obscurité presque totale, masque les problèmes de clipping.*

**Son** 7/10
*Peu de musiques, mais une bande-son de circonstance, quoique un peu répétitive, à la longue.*

**Jouabilité** 4/10
*Les angles de la caméra, dynamiques, affectent le contrôle du personnage.*

**Difficulté** 3/10
*La difficulté est bel et bien au rendez-vous. Elle pourrait même en rebuter certains.*

**Prix conseillé : 369 F**

Concours

Jouez et gagnez

# 36.15 Player One

MSE / 36.15 - 36 68 : 2,23 F la minute

## ou 08 36 68 77 33

KONAMI

Avec KONAMI faites le plein de jeux





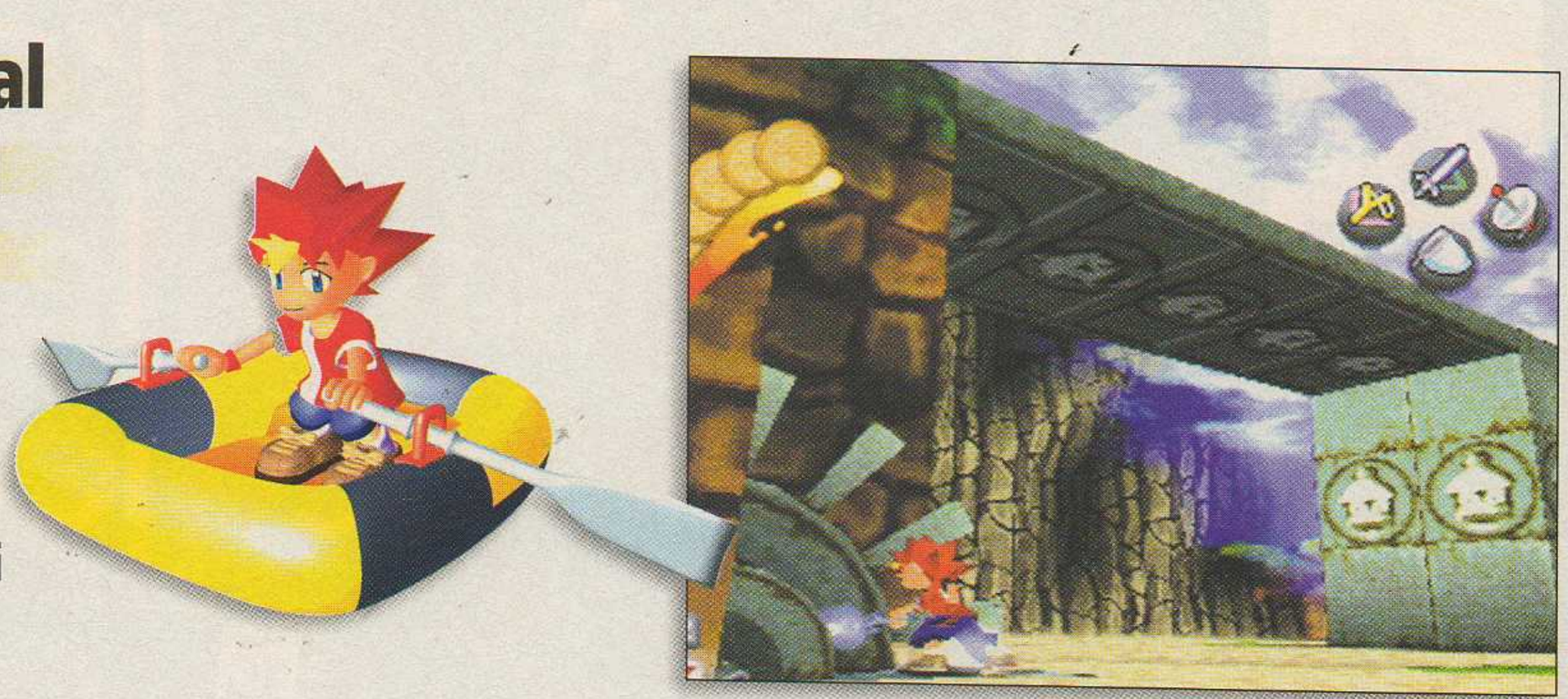




# Ape Escape

## Mignon, original et fun. Un rival pour Mario !

Ape Escape vous invite à faire une petite virée à la chasse aux singes. C'est Brigitte Bardot qui va être contente !



▲ *À de nombreuses reprises, il faudra actionner des mécanismes pour progresser.*

Une armada de singes, dirigée par Specter, le méchant de l'histoire, s'évade d'un zoo et emprunte une machine à voyager dans le temps mise au point par un ami appelé « le professeur ». Pour bien faire les choses, vous les suivez accidentellement et vous voilà atterrissant en pleine ère préhistorique ! Afin d'éviter que Specter et les macaques ne changent le cours de l'histoire, vous devrez les capturer un par un. C'est là que Ape Escape montre son originalité. Il n'y a aucun tracé particulier à suivre pour terminer un niveau, mais un nombre de singes défini à capturer. Pour cela, une attention particulière a été portée sur l'intelligence artificielle. Chaque singe possède ses propres réactions, déterminées trois critères : attaque, vitesse et vigilance. Par exemple, à votre vue, un singe peureux ou peu vigilant se contentera de se sauver en laissant derrière lui des peaux de banane. En revanche, un quadrupède speed et agressif, pouvant même vous tirer dessus à l'aide d'un gun laser, vous défiera et ne se laissera pas faire facilement. On en vient alors à établir de petites stratégies d'approche plutôt



▲ *Pour ne pas se faire remarquer, il conviendra de ramper en appuyant sur le stick analogique !*

***La chasse aux singes ne se fera pas autrement qu'avec le Dual Shock.***



▲ *Comme dans Zelda, vous devrez explorer les entrailles d'une grosse créature qui semble avoir mal digéré son repas.*




▲ *Grâce au détecteur, vous disposez d'une fiche caractéristique sur tous les singes des environs.*

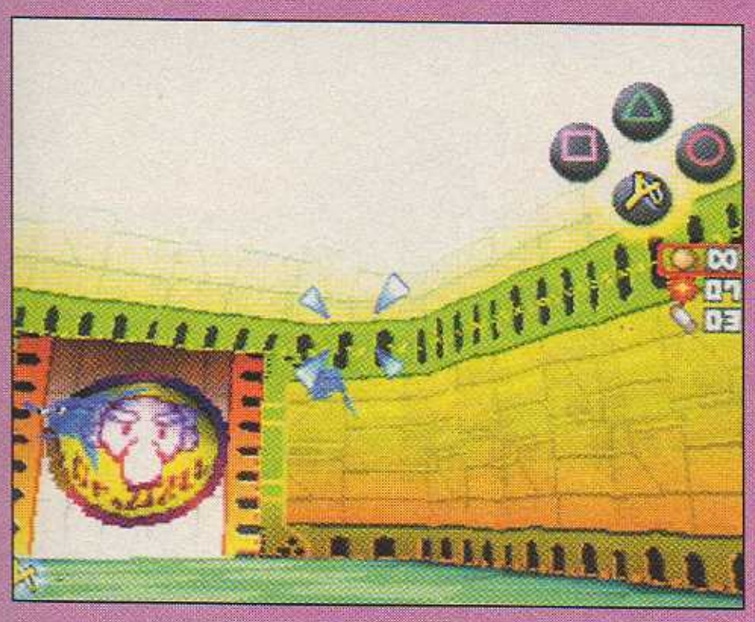
ZOOM

## Gadgets en stock

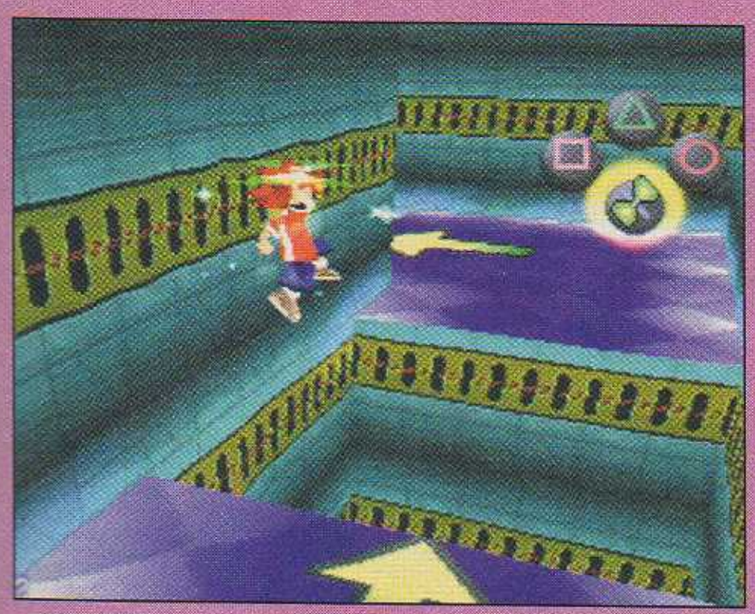
*En tout, vous pourrez utiliser sept gadgets fabriqués par le professeur. Les voici dans l'ordre : le scooter sous-marin, qui vous permet d'explorer les régions aquatiques ; le détecteur de singes, qui vous indique la direction à suivre, avec une accentuation de la vibration selon la distance qui vous sépare de celui que vous recherchez ; le lance-pierres, classique ; l'hélice, qui vous donne la possibilité de sauter plus haut et, enfin, la voiture télécommandée que vous pouvez diriger simultanément avec votre personnage. Pour le septième gadget, à vous de le découvrir.*















▲ *La barque est un moyen de locomotion bien utile pour éviter les dangers sous-marins.*

sympathiques. Je marche à tâtons et me cache derrière un arbre, rampe jusqu'au mur d'en face et attaque enfin le singe par surprise. C'est une bonne idée, et l'on se plaît à arpenter les niveaux de fond en comble afin de dénicher les éventuels fugitifs.

### Par ici, petit, petit...

Vous vous en doutez, la chasse aux macaques n'est pas de tout repos. Heureusement, votre ami le professeur vous envoie des tas de petits gadgets grâce à sa machine à voyager dans le temps. Ainsi, le lance-pierres vous permet de revenir sur vos pas afin d'actionner un switch qui était auparavant inaccessible. Quant au détecteur de singes, il vous indique la bonne direction à emprunter et vous obtenez même une fiche informative concernant le caractère du singe et ses aptitudes à riposter. Le plus surprenant, la voiture télécommandée, qui se dirige



▲ *Voici Specter, le leader des singes. Le loufiat a manipulé le meilleur ami de Spike, Buzz.*



▲ *Ce grand chevalier n'est pas bien difficile à battre.*

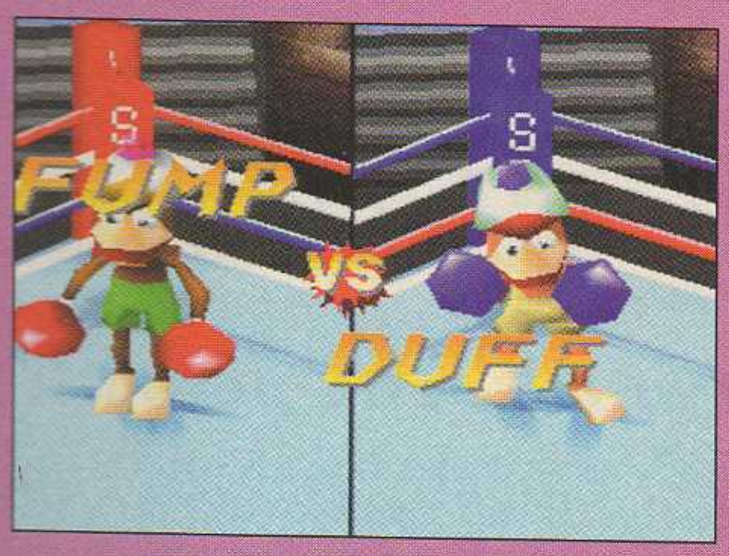


▲ *Des singes discutent entre eux. Avancez lentement et prenez-les par surprise.*

ZOOM

## Minigames

*En récupérant des pièces spéciales dissimulées dans les niveaux, vous ouvrirez des minijeux. Rien d'étonnant dans ceux-ci, mais on pourra apprécier l'effort des concepteurs pour faire varier les plaisirs. Au programme, un jeu de ski, de boxe, et un shoot'em up.*





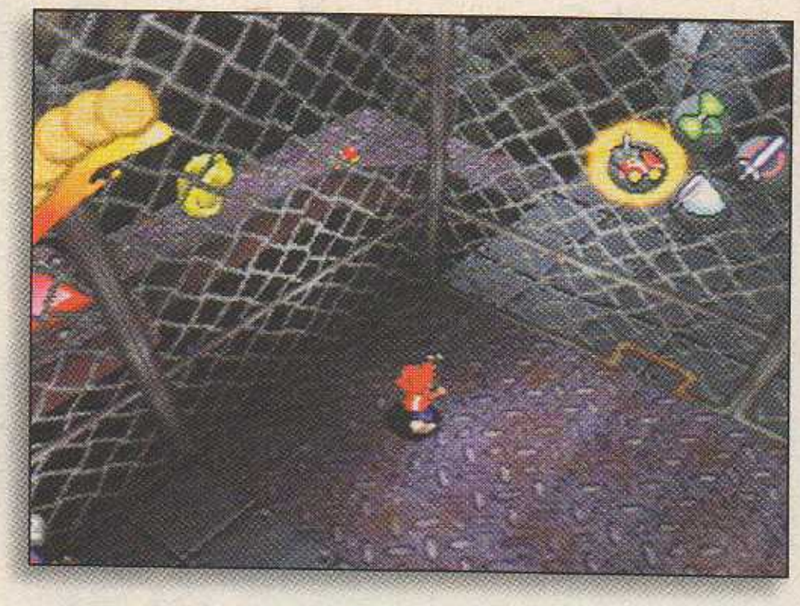




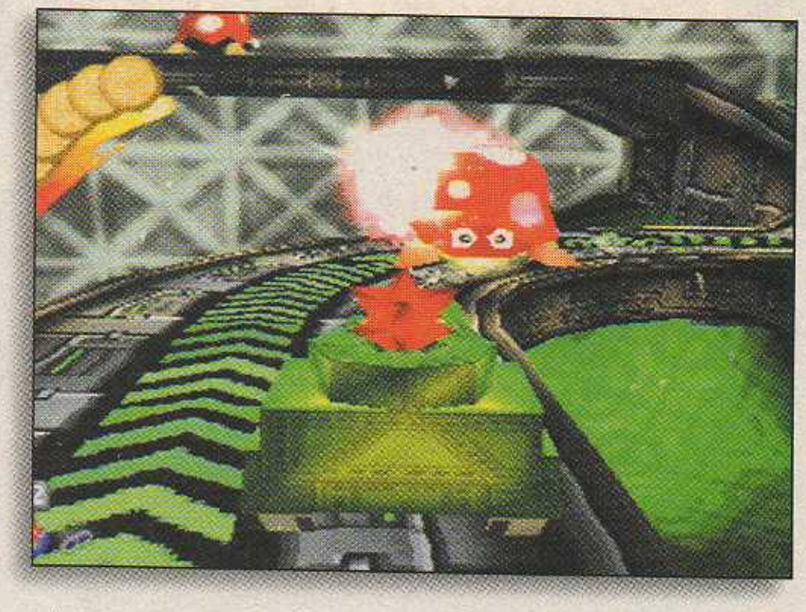




à l'aide du stick analogique droit, tandis qu'avec celui de gauche, vous contrôlez votre perso, qui vous permet de dénicher des singes, tout en restant planqué pour leur tendre des pièges. C'est du jamais vu sur console ! ! Cela agrémente sérieusement la durée de vie, car au-delà du quota imposé de singes à capturer, une quantité de ces charmants animaux se baladent encore et ne sont accessibles qu'avec des gadgets que vous obtiendrez plus tard.



▲ *La voiture téléguidée peut s'infiltrer dans les moindres recoins. Un instrument indispensable pour activer certains switchs.*



▲ *Le char, bien que très efficace, n'est pas facile à manier, car chaque stick dirige une chenille.*



▲ *Avant d'arriver au repaire de Specter, des défis vous seront proposés dans son parc d'attractions.*



▲ *Certains singes vous en feront voir de toutes les couleurs !*

### Qui veut de la cervelle de singe ?

Sony a commencé à développer Ape Escape avec l'ambition de détrôner Mario 64. Le plombier peut se reposer sur ses deux oreilles, il reste encore le maître dans ce domaine. Toutefois, le jeu possède de nombreuses qualités et, tout d'abord, celle d'avoir de très bons graphismes, malgré une animation saccadée à certains moments. La gestion des caméras a été travaillée avec soin pour permettre une approche plus facile des singes. Mis à part l'animation, il n'y a pas vraiment de grand reproche à faire à Ape Escape. C'est nickel chrome ! En revanche, la jouabilité est un peu particulière. En effet, le soft n'est compatible qu'avec le Dual Shock ! Je reviendrai plus tard sur ce point. Si vous n'êtes pas habitué au stick analogique, vous adopterez très rapidement ce support. Comme l'affirmait Sony, toutes les fonctions de ce périphérique sont utilisées et, qui plus est, bien exploitées maintenant. De ce fait, bon nombre de players seront pénalisés et ne pourront peut-être pas s'essayer à cet excellent jeu. Dans le cas où il n'y aurait pas de pack, je permettrai aux lecteurs de crier à l'arnaque, car une manette analogique n'est pas un outil indispensable, au même titre qu'une Memory Card. Dernier petit truc, il est fortement déconseillé de reproduire la chasse aux singes dans la réalité. Ne rigolez pas, au Japon, un scandale a éclaté concernant le fait d'attraper des créatures simiesques dans un jeu. Ils jugent sans doute cette pratique quelque peu odieuse. Sérieux, ils sont fous ces Japonais !

***YasYas, pour tchoubé***

**Note globale ▶ 79%**

Player fun

**RÉSUMÉ**

**Ce titre plaira surtout aux petits, mais les éternels enfants adeptes de plate-forme trouveront aussi, ici, un jeu à la hauteur de ce qu'ils attendaient.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | Sony |
| ÉDITEUR | Sony |
| TEXTES/VOIX | Français |
| JOUEUR | 1 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | Dual Shock obligatoire |

**Graphisme** 8/10
*Un style très plaisant.*

**Animation** 6/10
*Des ralentissements parfois énervants.*

**Son** 7/10
*De bons bruitages et des musiques qui s'intègrent parfaitement à l'univers du jeu.*

**Jouabilité** 8/10
*Le Dual Shock a su être exploité. Quelques problèmes seulement en environnement sous-marin.*

**Difficulté** 7/10
*Bien adaptée aux plus jeunes.*

**Durée de vie** 7/10
*La recherche de tous les singes allonge la durée de vie.*

**Prix conseillé : 349 F**

# RETROUVEZ ENFIN EN VIDÉO VOS SÉRIES T.V PRÉFÉRÉES




**Série remasterisée,**
**7 volumes, 21 épisodes, (10 heures).**




**Série intégrale remasterisée,**
**9 volumes, 27 épisodes, (12 heures).**




**Partie 1-Série remasterisée,**
**6 volumes, 24 épisodes, (10 heures).**

Les 2 Coffret
L'intégrale 13 K7
790 F




**Partie 2-Série remasterisée,**
**7 volumes, 28 épisodes, (12 heures).**




**Partie 1 - 4 volumes, 8 épisodes,**
**(env. 4 heures).**




**Partie 1 - 4 volumes, 8 épisodes,**
**(env. 4 heures).**




**Série intégrale remasterisée,**
**7 volumes, 31 épisodes, (11 heures)**




**Série intégrale remasterisée,**
**7 volumes, 40 épisodes, (16 heures).**




**Série remasterisée**
**3 volumes, 9 épisodes, (4 heures )**




**8 volumes, 32 épisodes, (13 heures).**




**8 volumes, 40 épisodes, (16 heures).**




**8 volumes, 32 épisodes, (13 heures).**




**9 volumes, 27 épisodes, (11 heures).**




**Série remasterisée,**
**6 volumes, 24 épisodes, (10 heures)**




Découvrez d'autres séries, venez nous rendre visite au 13 bd Voltaire - 75011 Paris.

MANGAS

La chaîne des super héros Disponible sur le câble et le satellite.

Fin mai, retrouvez nous sur internet (www.manga-distribution.com), pour y découvrir l'ensemble de nos offres.

Le catalogue "Manga Distribution" est en vente chez votre marchand de journaux au prix de 20 francs et remboursable dès votre première commande!






**BON DE COMMANDE À RETOURNER* À MANGA Distribution, Route du Val, Quartier de Paris 83170 Brignoles**

*ou à recopier sur papier libre - accompagné de votre règlement à l'ordre de Manga Distribution - **Possibilité de Règlement en "3 Chèques SANS FRAIS" à partir de 500F d'achat**

**Commandez par téléphone 04 94 69 61 00 ou par fax 04 94 69 61 01** (paiement par carte uniquement)

☐ Chèque ☐ CB ☐ Mandat

N° C.B : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

N° client . . . . . Expire le |_|_|_|_| Signature

Nom . . . . .

Prénom . . . . .

Adresse . . . . .

. . . . .

. . . . .

Ville . . . . . Code postal . . . . .

tél. . . . . .

Player One

| TITRE DU FILM | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| par Chronopost (24 h) Participation frais de port ou par Colissimo (48 h) — 60 F ou 40 F | |
| **Total à payer + port** | |

Conformément à la loi informatique et liberté du 06.01.78 (art 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification sur les données vous concernant.

Manga' Distribution RCS Paris B 408 996 080 00011 - Manga' Distribution Route du Val, Quartier de Paris, 83170 Brignoles tél. 04 94 69 61 00 - conception graphique : Pierantoni S -Photos non contractuelles-

PlayStation Compilation

# Capcom Générations






## Fini le foutage de gueule !

**Sortis au Japon en quatre compil distinctes, les Capcom Generations arrivent enfin chez nous. Les quatre pour le prix d'un. Chapeau, M. Virgin !**




◀ *1943 Kai est le seul titre de cette série à ne pas avoir connu une sortie française à l'époque. C'est bien dommage !*

▲ *Mercs, la suite de Commando, bénéficie des graphismes du fameux CP System. C'est avec joie qu'on le retrouve dans la compil.*

Attention, ce test ne s'adresse pratiquement qu'aux membres de la Wonder Association, joueurs trentenaires qui ont connu la grande époque des années 80. Les autres peuvent s'y attarder, mais seulement s'ils se disent, la larme à l'œil : « Enfin, je vais pouvoir jouer aux jeux cultes de mon grand-père. » Encore faut-il que ce dernier les laisse faire !

### Vous avez dit compil ?

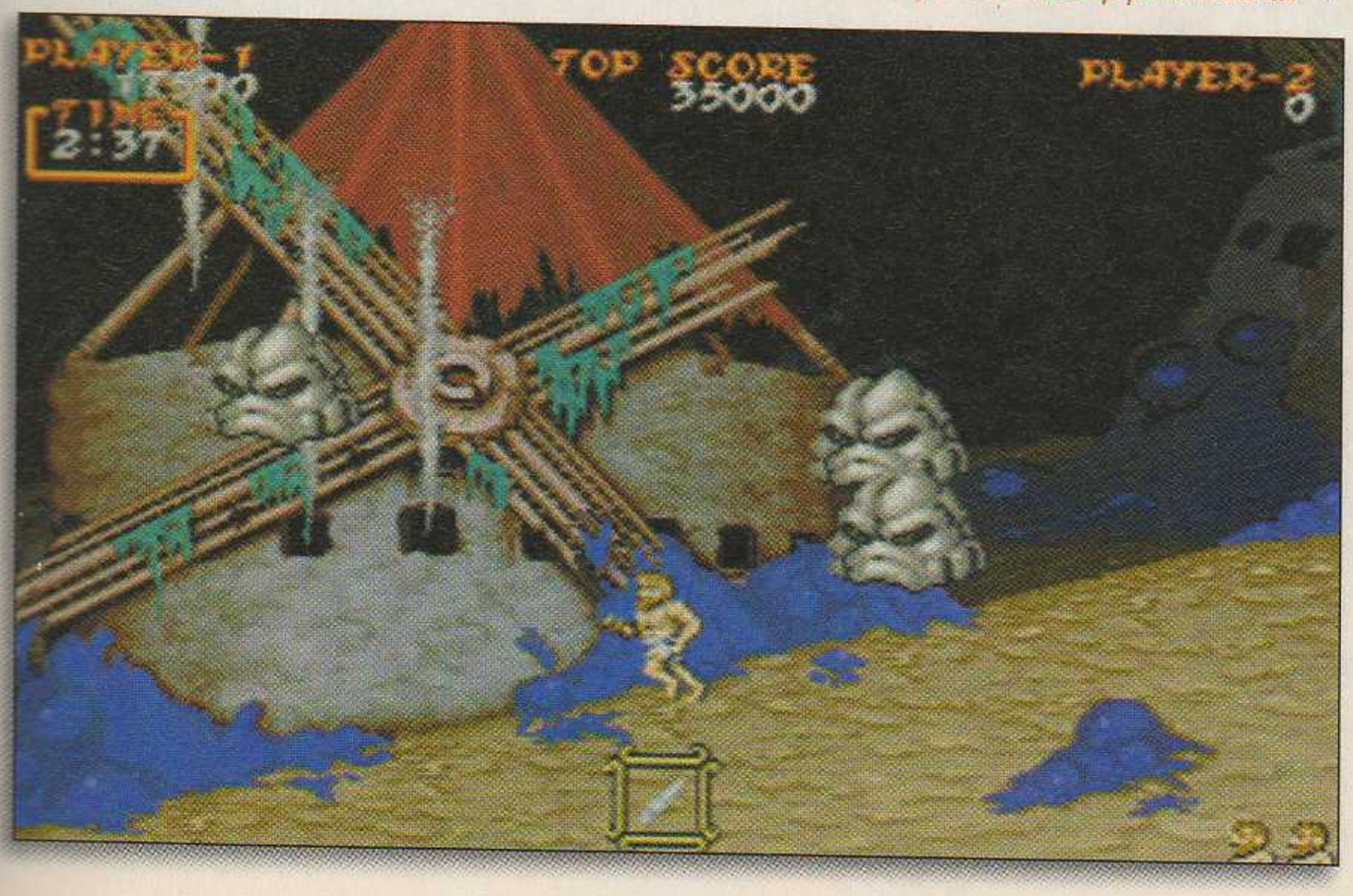
Les Capcom Generations vous propose les meilleurs jeux d'arcade des années 80 du célèbre éditeur japonais. Ces jeux, au nombre de treize, sont classés en quatre familles, une par CD. Le premier, Wings of Destiny, comprend l'une des plus grandes séries de shoot'em up verticaux de l'histoire. Avec 1942, 1943 et sa suite peu connue, 1943 Kai, les seigneurs du shoot vont avoir à faire. Le second, Chronicles of Arthur, vous glisse dans la peau d'Arthur à travers trois jeux qui ont fait la gloire de Capcom : Ghosts'n'Goblins, Ghouls'n'Ghosts et Super Ghouls'n'Ghosts, ce dernier étant le seul titre qui vient du monde de la console, et ça se voit ! Le troisième, The First Generation, contient les quatre premiers jeux jamais réalisés par Capcom. Je dois même avouer que parmi Vulgus, Higemaru, Son Son et Exed Exes, je n'ai connu que le premier et le dernier. Enfin, le dernier CD, Blazing Guns, contient Commando et sa suite, Mercs, ainsi que Gun Smoke, un commando du Far West d'excellente facture.

*Admirez la finesse des graphismes de Ghouls'n'Ghosts. On peut encore s'y tromper avec des jeux beaucoup plus récents.* ▼

### De l'utilité des compil

N'allez pas croire que Capcom a voulu faire du neuf avec du vieux pour se faire un peu d'argent de poche. Normalement, ces

*Pratiquement inconnu, Exed Exes se révèle être un shoot'em up d'excellente facture, dans l'esprit des Twin Bee.* ▼






ZOOM

# 4 CD 13 jeux !

*Le point fort de Capcom Generations est, bien sûr, de proposer treize jeux. Il est quand même bon de rappeler que les quatre CD qui composent cette compilation étaient tous sortis séparément chez nos amis japonais (à peu près à 300 F le CD). Alors, pour une fois que les p'tits français sont mieux lotis que les p'tits nippons, on ne va pas bouder notre plaisir. Alors, si vous êtes fan de Capcom (et collectionneur), n'hésitez pas à investir quelques thunes dans Capcom Generations. Ne serait-ce que pour que ce ne soit pas une bonne idée sans lendemain..*



1942



1943



1943 Kai



Ghosts'n'Goblins



Ghouls'n'Ghosts



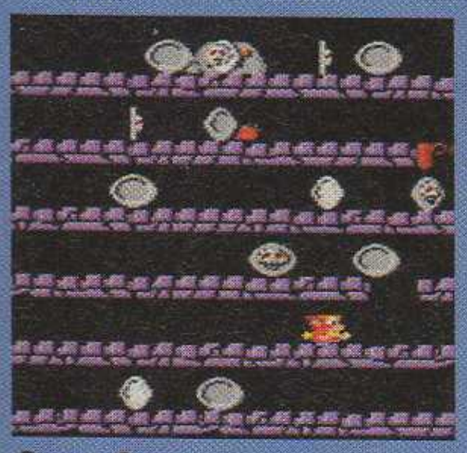
Super Ghouls'n'Ghosts



Vulgus



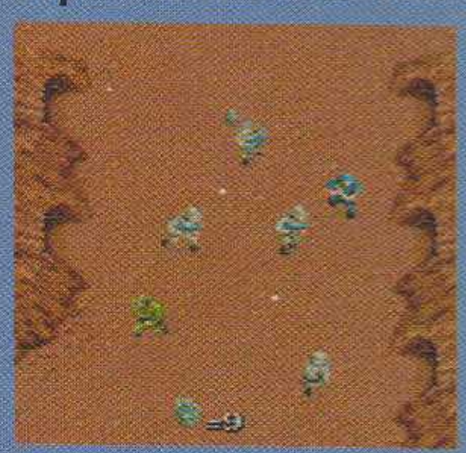
Higemaru



Son Son



Exed Exes



Commando



Mercs



Gun Smoke

compil rempliront de joie des milliers de fans de l'éditeur qui, jusqu'à présent ne pouvaient plus, ou presque, se procurer ces jeux. Tout bon collectionneur se fera un devoir d'avoir ces morceaux d'anthologie dans sa ludothèque. De plus, tous ces opus, sauf peut-être ceux du troisième CD, ont connu un énorme succès durant leur sortie en salle. Succès imputable à un gameplay parfait, rarement égalé, depuis, et pratiquement jamais dépassé. Enfin, à l'heure de la 3D à outrance, il est bon de se replonger dans les fondements du jeu vidéo : jouabilité, plaisir ludique et merveilleux, qui sont quand même les trois principales raisons qui nous font jouer. Comme dit McYas, dans son test de Super Mario Bros sur Game Boy, « à part esthétiquement, le jeu vidéo a-t-il réellement progressé en quinze ans ? ». Alors, ne boudons pas notre plaisir, et saluons Virgin et Capcom pour cette heureuse et inédite initiative. Merci !

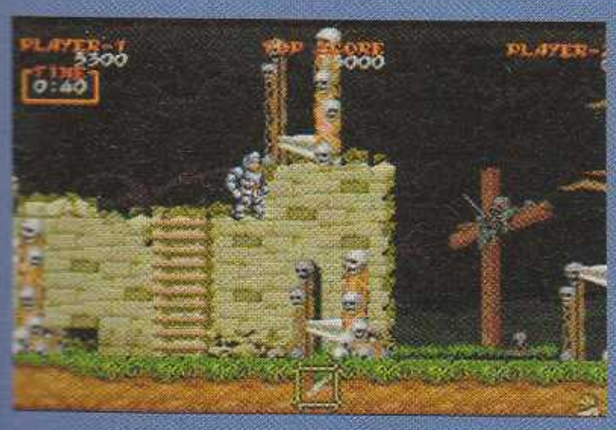
**Ces jeux cultes de Capcom possèdent trois principes fondamentaux du jeu vidéo : jouabilité, plaisir de jeu et merveilleux !**

***Wonder, dégénéré par Capcom***

ZOOM

# Différences

*Pour vous montrer la qualité de ces compil, voici une comparaison entre les versions arcade et les versions PS de Ghosts'n'Goblins et Ghouls'n'Ghosts. Vous avez dix secondes pour trouver les différences.*









**78%**

**Note globale ▶**

Player fun

## RÉSUMÉ

**Quatre CD, treize jeux au gameplay parfait. Capcom Generations se doit d'être dans toute ludothèque digne de ce nom.**

**DÉVELOPPEUR** Capcom

**ÉDITEUR** Virgin

**TEXTES/VOIX** Anglais

**JOUEURS** 1 à 2

**SAUVEGARDE** Memory Card

**ACCESSOIRES** Un stick type arcade

## Graphisme — 5/10

*La plupart des graphismes restent d'une grande finesse.*

## Animation — 7/10

*À part le troisième CD, tous ces titres bénéficient d'une animation parfaite.*

## Son — 4/10

*Le grand problème des jeux d'arcade de l'époque ? Les musiques, qui n'étaient pas mises en valeur, sauf pour Ghouls'n'Ghosts.*

## Jouabilité — 9/10

*Le gameplay des années 80. Les commandes répondent au doigt et à l'œil.*

## Difficulté — 7/10

*La difficulté est variable. Les 1942 et suites sont très durs et les Ghouls'n'Ghosts et descendants beaucoup plus simples.*

## Prix conseillé : 249 F

# Bugs Bunny, voyage dans le temps

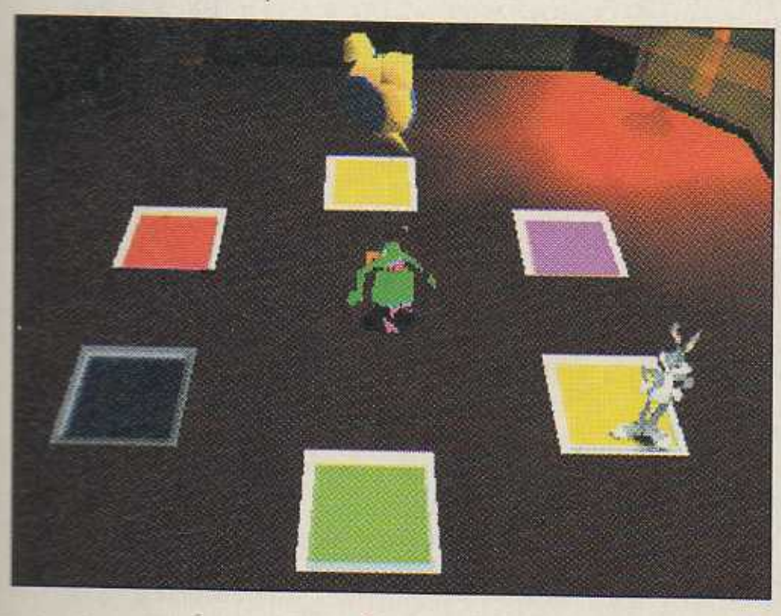
## Les carottes du temps

*Quand Bugs Bunny rencontre la PlayStation, le mariage de deux stars aboutit-il nécessairement à une union heureuse ? Éléments de réponse.*



▲ *Pour rejoindre son doux terrier, il convient de récolter les réveils disséminés en masse dans les différents mondes.*

Y'a des jours comme ça... On croit se balader tranquillement et paf !, une machine à explorer le temps vous tombe sur la trogne ! Enfin, ce genre de péripétie n'arrive que dans le monde des toons. Bugs s'est égaré dans les couloirs du temps. Il va s'agir fissa de le reconduire dans son terrier. Une petite FMA (comprenez Full Motion Animated, cinématique utilisant le moteur 3D du jeu) vous campe rapidement cette intrigue. Précipitamment, Merlin, votre mentor tout au long de l'aventure, vous expédie dans une sorte de no man's land. C'est en ce lieu que vous vous familiariserez avec le maniement du lapin star. Un passage obligé et judicieux pour les plus jeunes joueurs. L'occasion de constater que s'il subsiste encore certains problèmes de maniabilité du héros, essentiellement lors des phases de saut, Bugs répond aux autres commandes au doigt et à l'œil.



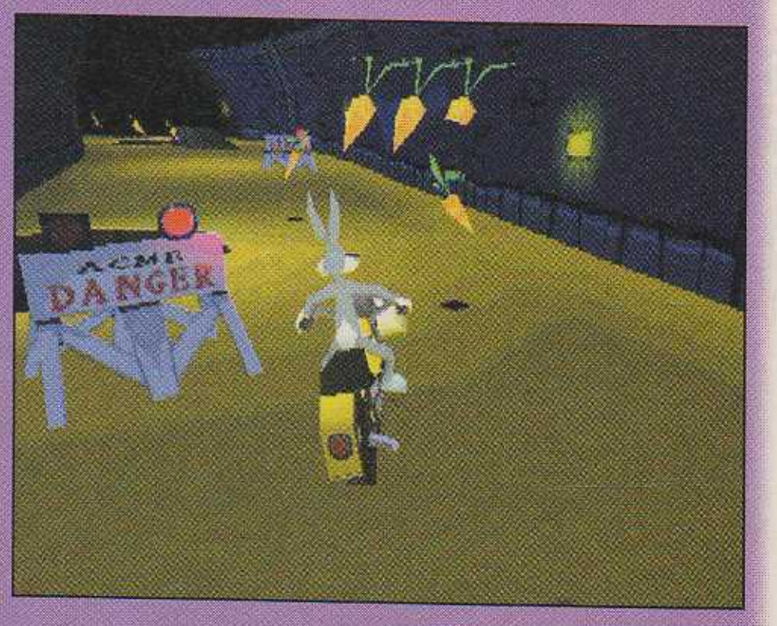
▲ *Bugs Bunny regorge de minijeux : ici, une version lapine de Simon, le célèbre jeu de mémorisation musicale.*

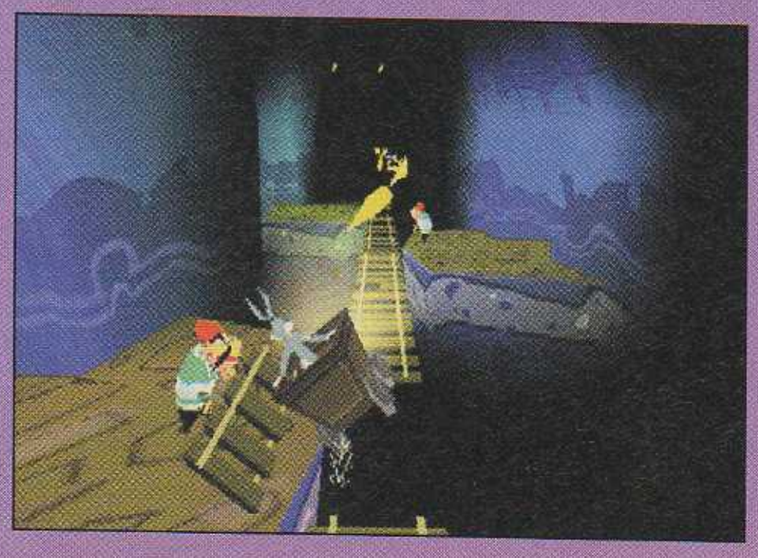
ZOOM

## Les véhicules

*Un des aspects fun de Bugs réside dans la possibilité de conduire de nombreux moyens de locomotion : vélo, moto, tandem, etc. Démonstration en images.*





ZOOM

## Quelles époques épiques !



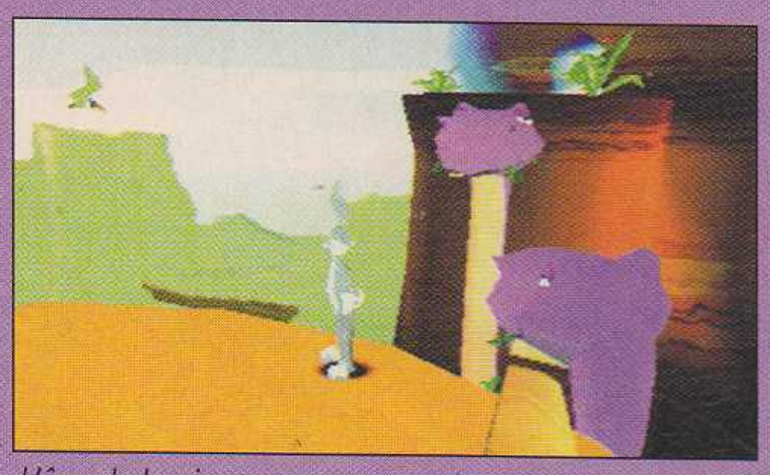
*Le futur*



*Le Moyen Âge*



*Le temps des pirates*



*L'âge de la pierre*

Il faut dire que près d'un tiers de la mémoire du disque a été alloué au lapin star. Un traitement hollywoodien pour un lapin dorénavant capricieux : la pauvreté des décors s'explique bel et bien par le fait que Bugs a monopolisé toute l'attention.

### Le bug Bunny

L'épreuve passée, direction la préhistoire, la première des cinq époques du jeu. D'emblée, après avoir été agréablement surpris par la finesse des décors, une constatation s'impose, plus cruelle : pas ou si peu d'ennemis à l'horizon. Pas ou si peu de vie dans ces décors pourtant chamarrés avec goût. Pas ou si peu de bonne humeur, de sourires. L'ennui guette, imparable. Embêtant pour un des personnages les plus tordants de l'univers Warner. L'esprit revanchard du lapin le plus farceur de la planète s'est perdu en route, comme assagi par les directives d'une horde de commerciaux désireux d'ouvrir le public potentiel du jeu aux moins de 36 mois (gag!). De même, les innombrables phases de plate-forme ne sont qu'un prétexte à une suite peu enthousiasmante de sauts et de recherche de carottes. Pas vraiment stimulant. Dès lors, et malgré des qualités techniques évidentes, Bugs Bunny, voyage dans le temps ne retient que par la perspective motivante de parvenir à un de ces minichallenges dont le jeu regorge : Simon, master-mind, poursuites en side-car, en décapotable style années 30...

***Le coup du lapin, quoi de neuf, docteur ? Un bon civet, toutes vannes foireuses dont je vous fait grâce aujourd'hui...***

Un luxe d'épreuves qui, tout en renouvelant l'intérêt de jeu, ne tient toutefois pas vraiment en haleine : par exemple, les courses sont monotones – on n'en maîtrise que la direction. Reste que les doublages sont dignes du dessin animé, que les enfants y trouveront sûrement leur compte d'aventures et de frissons, et que ce produit, même si fortement standardisé, est loin, très loin, d'être un foutage de gueule.

Seul hic : il lui manque une âme.

**Féthi**



▲ *Afin de prouver ses dons, Merlin vient de vous métamorphoser provisoirement en un porc gracile (n'importe quoi !). Ne l'accablez pas hâtivement, il vous sera d'un utile conseil tout au long de l'aventure.*

**65 %**

**Note globale**

Player fun

**RÉSUMÉ**

**C'est l'usage : la raréfaction des personnages, dans les jeux de plate-forme 3D, fait que l'on s'y ennuie poliment. Demeure un produit standard de qualité.**

**DÉVELOPPEUR**
Behaviour Interactive

**ÉDITEUR**
Infogrames

**TEXTES/VOIX**
Français

**JOUEUR**
1

**SAUVEGARDE**
Memory Card

**ACCESSOIRES**
Carottes, Pad analogique

**Graphisme** 6/10
*Des couleurs chaudes et des teintes pastel. Des décors vides.*

**Animation** 7/10
*Les mouvements des persos ne dépareilleraient pas un dessin animé.*

**Son** 7/10
*Musiques symphoniques made in Warner Bros et doublage luxueux. Bruitages pingrement distillés.*

**Jouabilité** 5/10
*Sauts approximatifs et plaisir limité. Pas de quoi sauter au plafond.*

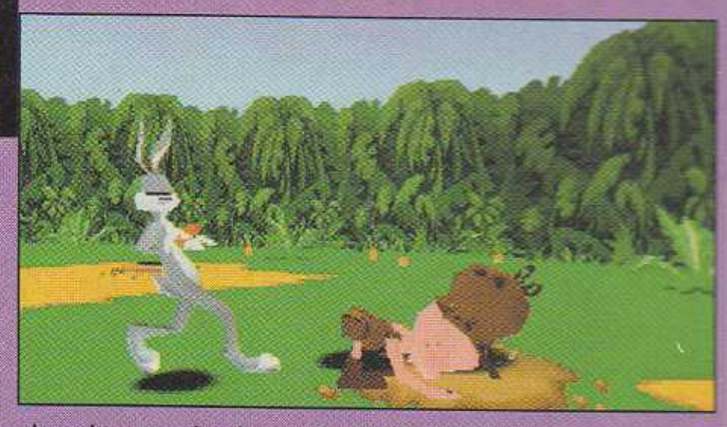
**Difficulté** 6/10
*Quelques passages ardus se mêlent à une quête relativement confortable.*

**Durée de vie** 6/10
*Les épreuves se reproduisant comme lapins en chaleur.*

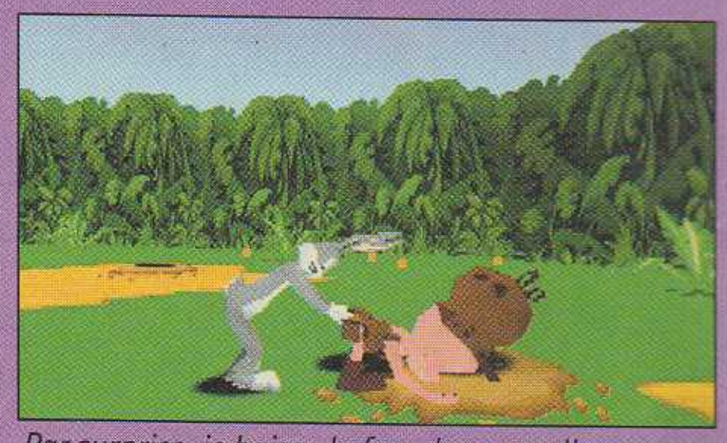
**Prix : de 349 à 369 F**

ZOOM

## Leçon de vie...



*Je m'approche à pas feutrés...*



*Par surprise, je baisse le froc de ma malheureuse victime (c'est Helmer, c'est pas un drame...)*



*Et une superbe reprise de volée, une ! Fin de la leçon !*

PlayStation Plate-forme

# Croc 2



## Il est mimi, le croco !

**Après avoir fait un carton sur PlayStation, Croc revient à la charge avec plein de nouveautés... Des nouveautés qui manquent parfois d'originalité... Paradoxe ?**



▲ *Si vous avez besoin d'un déménageur, n'hésitez pas, Croc est là...*

Pour ceux d'entre vous qui ne le connaissent pas, Croc est, en fait, une sorte de superhéros au pays des Gobbos, de drôles d'animaux aux yeux globuleux vivant sur une planète lointaine. Dans ce nouvel opus, Croc essaie de retrouver ses parents. Encore un scénario élaboré. Mais, croyez-moi, lorsqu'on est un crocodile, c'est pas toujours facile ! Cette fois-ci, Croc a l'air de s'être bien intégré au pays des Gobbos. Il parle leur langue (un peu étrange certes, mais heureusement sous-titrée) et s'est fait beaucoup d'amis qui l'aident au cours de son aventure. À la longue, ils deviennent même un peu barbants, étant donné qu'ils lui demandent souvent de délivrer d'autres Gobbos. Notre crocodile s'est même habitué à la monnaie locale, les cristaux, puis-



▲ *Il ne se prendrait pas un peu pour Lara Croft le petit croco ?*



▲ *Attention, voilà la liane. J'y vais, j'y vais pas ? Impossible de me décider.*

qu'il va lui-même chez Swat Meet Pete, l'épicier du coin, pour s'acheter des bonus et autres vies supplémentaires. Bien que plutôt sympa, ce marchand n'apporte pas grand-chose de plus à l'aventure...

Enfin, un an et demi chez les Gobbos, ça change un croco. Il s'est mis au sport : delta-plane, hors-bord, ballon dirigeable, wagon dans une mine et

## AVIS ÉCLAIRÉ

**● FÉTHI :**

**Au pays de Croc 2, comme dans tous les pays, on s'amuse, on pleure, on rit. Il y a des méchants et des gentils... Pas très original, hein, comme entame d'avis ? C'est que je me suis mis au diapason : ce Croc-ci ressemble comme deux gouttes d'eau à son prédécesseur. Un grand frère que je n'avais déjà pas trouvé bien folichon, mis à part l'excellence, pour l'époque, de son moteur 3D. Ça sent le marketing à donf, et ce n'est pas les différents véhicules, désormais disponibles, qui me feront revenir sur mon opinion. Pas que je considère Croc 2 comme une honte sans nom. Mais, je commence à en avoir ma claque de toute ces suites, qui se suivent et se ressemblent, tant et si bien qu'on jurerait avoir affaire à des add-on. Voilà, c'est dit ! Ah, ça fait du bien !**

ZOOM

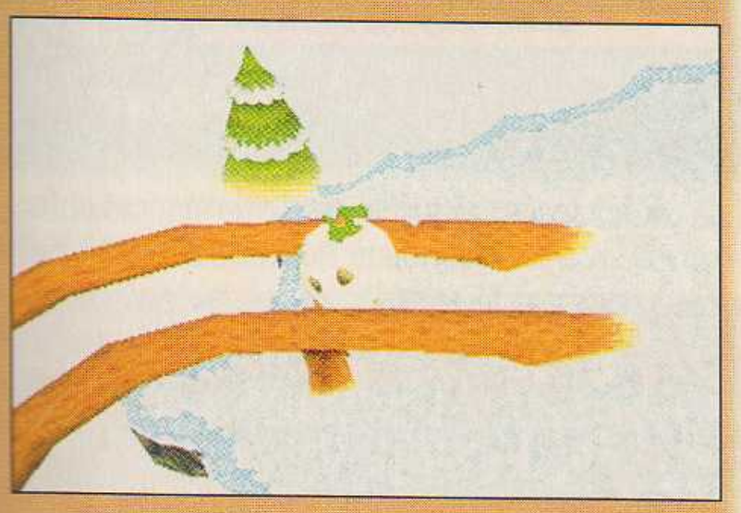
## Los véhiculos del croco

*Partisan du moindre effort, tout ORVOFPFI (objet roulant, volant ou flottant pas forcément identifié) est bon à prendre ! Mais pas de roller on line. Ne t'en fais pas Croc, Stone donne des cours vers Convention (cf test de Syphon Filter).*











▲ *Au loin, un Gobbo appuie sur un interrupteur pour maintenir le pont. Elles sont vraiment serviables ces p'tites bêtes.*



▲ *Les boss sont vraiment marrants. Dommage qu'ils soient si faciles à battre.*



▲ *Certaines scènes cinématiques ponctuent l'aventure, mais elles sont hélas trop peu nombreuses.*

j'en passe... Dommage cependant que les niveaux avec les véhicules soient aussi simples et ne proposent pas un véritable challenge. C'est la même chose pour les boss, nombreux et originaux, qui partent en flammes au bout de trois coups seulement. La difficulté est extrêmement variable d'un niveau à l'autre : certains d'entre eux sont très linéaires, il suffit d'avancer pour finir le niveau, alors que d'autres sont supercompliqués, avec plusieurs énigmes, des interrupteurs à activer et différentes choses à retrouver. De l'action, quoi ! On aurait aimé que tout le jeu soit comme ça...

avec heureusement des véhicules en plus. Pour les fêtes de fin d'année, Croc 2 viendra concurrencer directement Spyro 2. Larmes de crocodiles.

### Si t'es pas Croc, tu craques !

Même si les niveaux sont très nombreux, ils sont très proches les uns des autres, et le but est trop souvent le même, rendant le jeu assez répétitif. C'est d'autant plus dommage que les niveaux originaux sont trop brefs, comparés aux niveaux plus classiques. De plus, il est parfois très difficile de faire certaines manœuvres : la caméra suit bien le perso, mais on ne peut pas changer d'angle de vue. Du coup, le saut de liane en liane devient très risqué, voire même trop risqué, bien que la jouabilité soit excellente.
En clair, Croc 2 est un bon jeu de plate-forme, qui possède beaucoup de nouveautés par rapport au premier opus. Mais, malgré son nouveau souffle, notre croco chéri ressemble énormément à Spyro, aussi bien dans la jouabilité que dans la répartition des niveaux,

**Note globale** ▶ **67%**

Player fun

**RÉSUMÉ**

**Croc 2 fait partie des bons jeux de plate-forme. Mais, malgré toutes ses nouveautés, il possède finalement peu d'originalité face à la concurrence.**

**DÉVELOPPEUR** Argonaut Software LTD

**ÉDITEUR** Fox Interactive

**TEXTES/VOIX** Anglais

**JOUEUR** 1

**SAUVEGARDE** Memory Card

**ACCESSOIRES** Dual Shock

**Carlito, el cazador de crocodilos**

**Graphisme** 7/10
*Bons dans l'ensemble. Les univers sont très colorés.*

**Animation** 8/10
*Très fluide, quoi qu'il arrive.*

**Son** 6/10
*Les musiques sont variées et correspondent bien à l'action.*

**Jouabilité** 8/10
*Très bonne. La prise en main est immédiate.*

**Difficulté** 3/10
*La difficulté est trop inégale d'un niveau à l'autre. Soit elle est très dure, soit elle est très facile...*

**Durée de vie** 7/10
*Bonne, même si le jeu s'avère un peu répétitif, à la longue.*

**Prix conseillé : 360 F**

PlayStation RPG tactique

# Legend of Kartia



▲ La cinématique qui présente l'univers de Kartia est évocatrice.

## Conjurations et estocades

**Depuis Vandal Hearts, les accros de RPG à la sauce wargame n'avaient plus grand-chose à se mettre sous la dent. Konami relève le défi en important un titre novateur.**

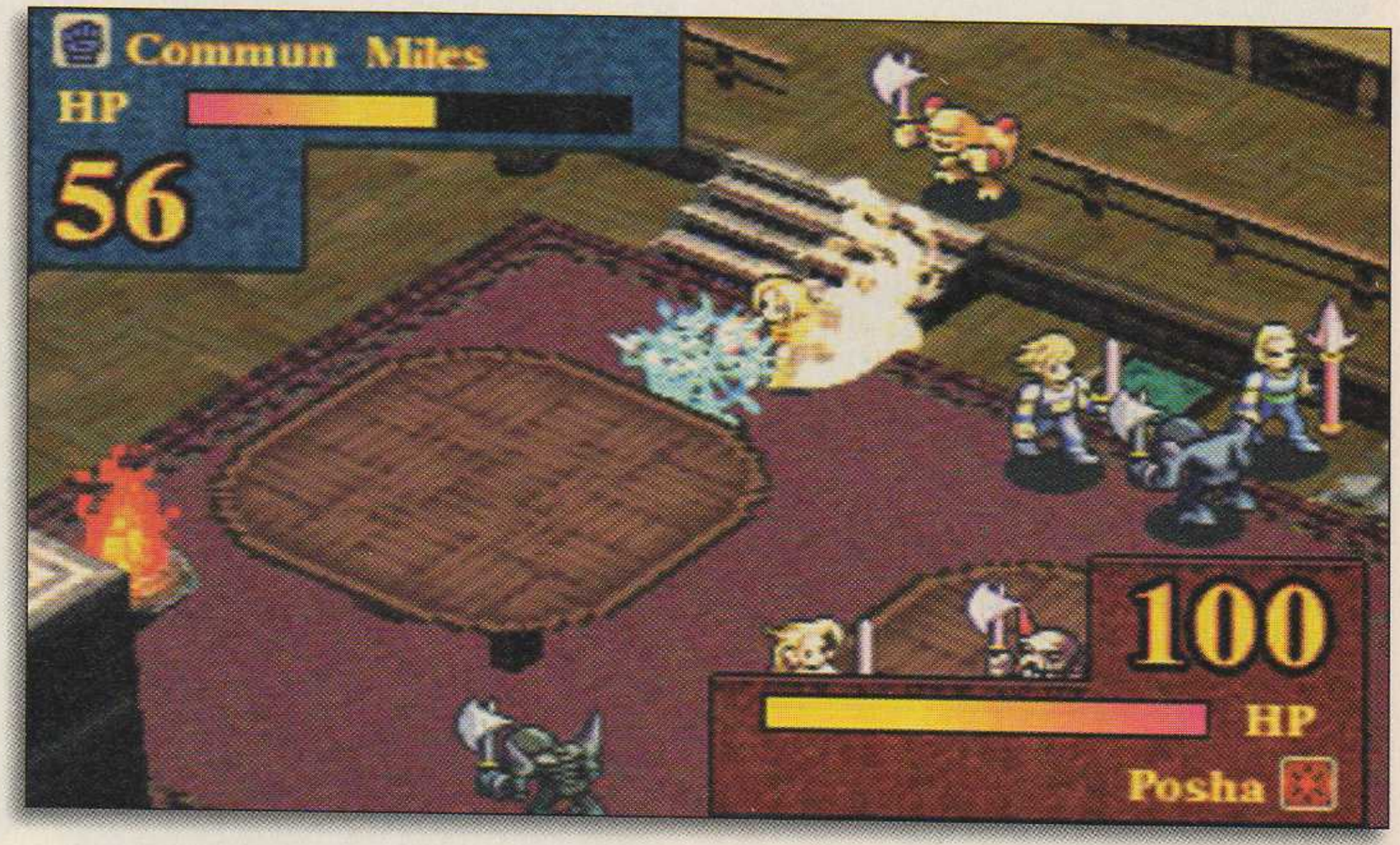
Développé par Atlus au Japon, Legend of Kartia (connu sous le nom de Rebus en v.o.) s'est fait un noyau dur de fans, car il mélange habilement les références à l'heroic-fantasy, la magie d'invocation et les jeux de cartes à




▲ Les dialogues dramatiques font l'attrait des RPG depuis toujours.



▲ Les magies qui couvrent une large aire d'effets sont évidemment au programme.




▲ Le combat de mêlée est naturellement la façon standard de se battre.

ZOOM

### Le mode Tutorial

*Pour vous initier aux nombreuses possibilités de Kartia, un mode spécial nommé Tutorial vous guide et vous explique chacun des points importants. Il est tellement instructif que vous vous devez de commencer par lui !*

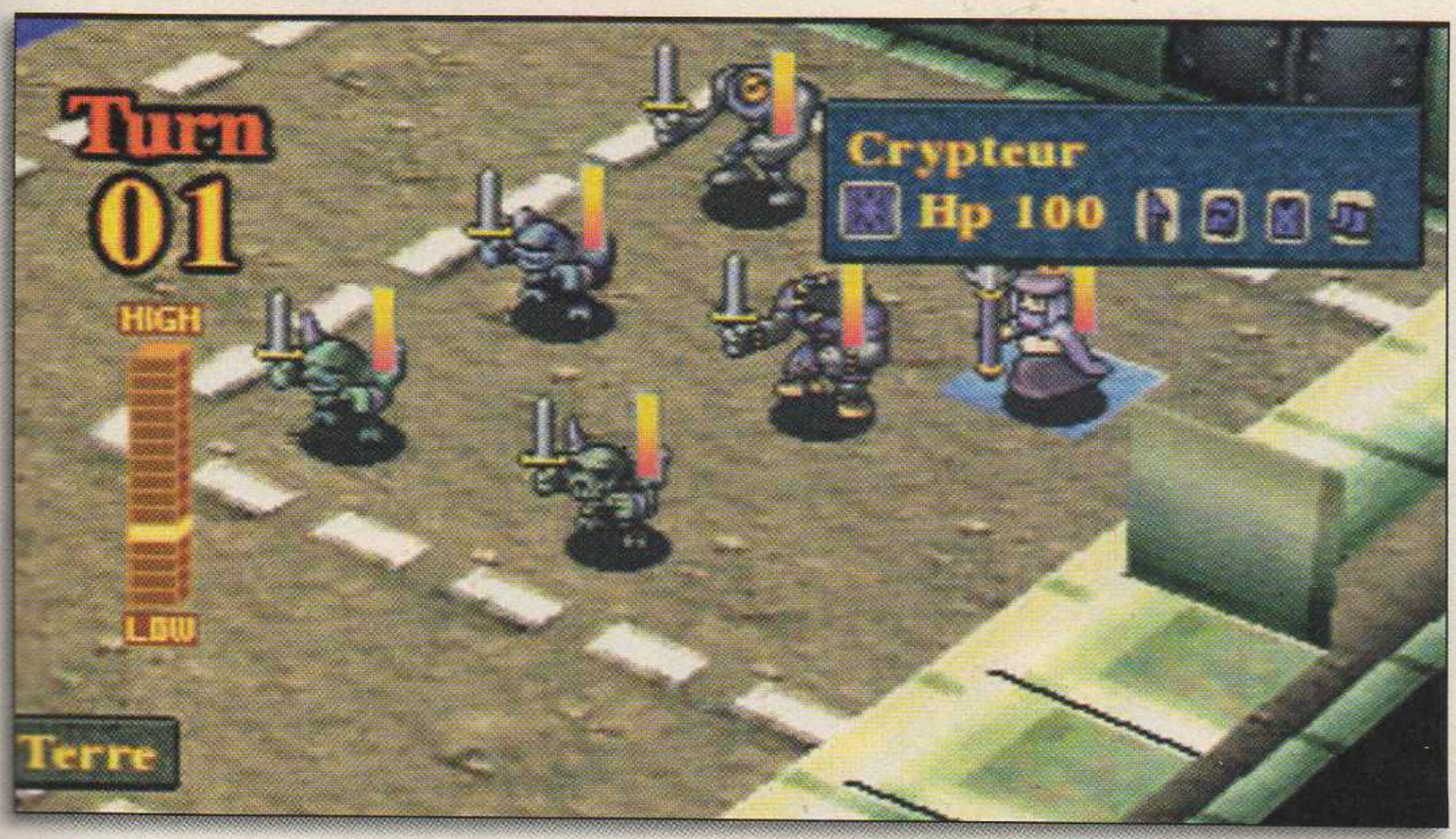











▲ *Pour les parties à deux joueurs, les conditions de victoire dépendent du scénario choisi.*

collectionner type « Magic : l'assemblée ». Tout se passe dans le monde de Rebus où les kartias, des cartes magiques plus anciennes que l'homme, sont utilisées pour leur pouvoir d'évocation. Entre les mains d'un initié, ces cartes permettent de matérialiser des objets ou des créatures serviles. Et évidemment, des hommes jouent dangereusement aux apprentis sorciers en mettant ce pouvoir à la portée de tous, bouleversant ainsi l'équilibre naturel de Rebus. Ces mêmes chercheurs ès conjuration intriguent pour devenir les véritables maîtres de la Kartia. C'est oublier que des héros veillent au grain, comme dans tout bon roman d'heroic-fantasy.

## Une profondeur rarement atteinte

Le scénario est, bien sûr, un prétexte à de nombreuses escarmouches, mais sachez qu'il est long, passionnant et tout en bon français (malgré quelques petites phrases qui sonnent faux). Bel effort ! Cette traduction était nécessaire vu la complexité globale du jeu. Certes, il fonctionne sur le sempiternel déplacement au tour par tour et inclut les notions de points de vie, d'expérience, etc. Mais, contrairement aux autres jeux qui ne proposent que de « se déplacer » et « frapper », Kartia vous offre, dès les premiers combats, un éventail d'options assez déroutant. La possibilité de créer des pièces d'équipement ou des créatures fantômes pour servir votre cause ajoute encore aux possibilités tactiques. Dire qu'on croyait connaître les RPG par cœur... Mais voilà, il fallait bien que Kartia ait un défaut... Il est moche. Comme vous pouvez le constater sur les photos, ça passerait facilement pour de la Megadrive. Ce n'est donc pas avec lui que vous mettrez tout le monde en extase devant votre PlayStation. Non, rameutez plutôt votre meilleur ami et faites-lui découvrir le jeu par le biais du mode Deux joueurs, vous servirez la cause du RPG tactique en France. Si vous avez bien suivi, vous pouvez conclure à ma place : Kartia est un très bon jeu dans sa catégorie, mais sa complexité et sa relative laideur ne lui vaudront pas la sympathie du grand public...

*Certains sortilèges sont plus efficaces en fonction de la « famille de monstre » à laquelle votre cible appartient.* ▼



***Reyda, qui rêve de batailles épiques. Quand il trouve le temps de dormir !***




▲ *Les dialogues dramatiques font l'attrait des RPG depuis toujours.*

ZOOM

## Le céleste Amano

*Le design des personnages devrait rappeler quelque chose aux vétérans du jeu vidéo, puisqu'il est signé Amano, un célèbre artiste nippon qui avait déjà illustré ceux de Final Fantasy VI. On reconnaît tout de suite son style dans les portraits des dialogues.*







**Note globale ▶ 68%**

Player fun

### RÉSUMÉ

**Kartia se démarque par sa complexité. De ce fait, il ne poussera pas les néophytes à s'initier. Mais c'est un must pour les vétérans du RPG.**

**DÉVELOPPEUR** Atlus

**ÉDITEUR** Konami

**TEXTES/VOIX** Français

**JOUEURS** 1 ou 2

**SAUVEGARDE** Memory Card

**ACCESSOIRES** Aucun

**Graphisme** 2/10
*Ne cherchons pas de circonstances atténuantes...*

**Animation** 3/10
*Les petits bonshommes abattent leur hache en trois images.*

**Son** 7/10
*Les musiques collent bien au type de jeu.*

**Jouabilité** 6/10
*Les menus sont lisibles mais nombreux.*

**Difficulté** 7/10
*Mon petit doigt me dit que cela se corse progressivement.*

**Durée de vie** 9/10
*Très longue si l'on prend en compte le mode Deux joueurs, que Kartia est seul à offrir.*

**Prix conseillé : 349 F**

Game Boy Color Plate-forme

# Super Mario Bros Deluxe

## Que viva Mario !

Le vendredi 13 septembre 1985, Super Mario Bros sort au Japon et change l'histoire des jeux vidéo.
Qui a dit que le chiffre 13 portait malheur ?

Quatorze ans déjà que le plombier favori de toute une génération a enflammé la Nes. Je dois dire que c'est avec une petite appréhension que je me prépare à revivre cette excursion au pays des warp zones. Est-ce que le jeu a supporté l'outrage du temps, bombardé à grand renfort de Donkey Kong et autre Wario venus lui voler la vedette ? Allez, je respire un coup... Start ! Dès les premières secondes, une sensation presque indéfinissable m'emplit de nostalgie : les premières notes du thème, le premier champignon, la première warp zone. En un peu plus d'une décennie,




▲ *Les koopas volants ne sont pas très dangereux. Il suffit d'avoir le bon timing.*




▲ *Gaffe aux hammers brothers ! Ils balancent des marteaux à tout bout de champ.*

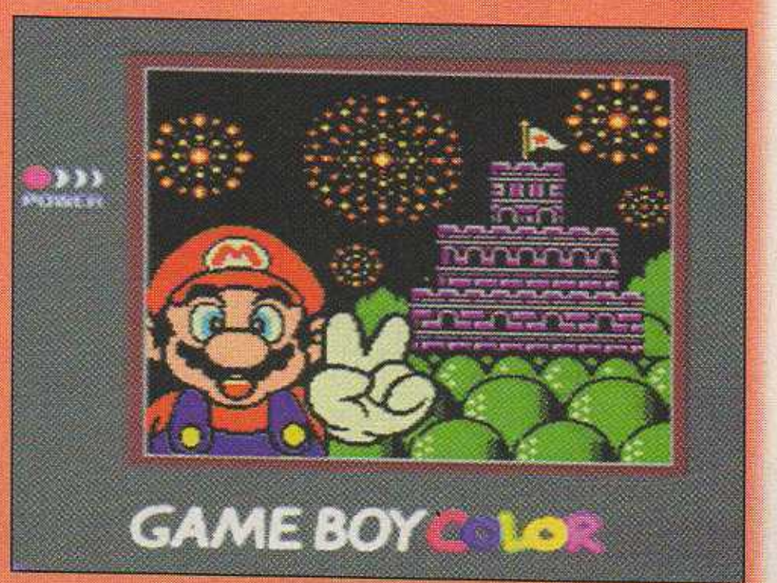


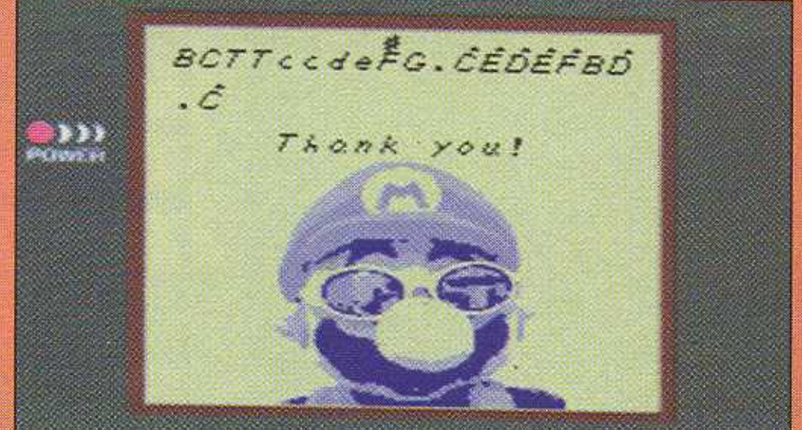

▲ *Grâce à la fleur qui permet à Mario de lancer des boules de feu, tout devient plus facile.*

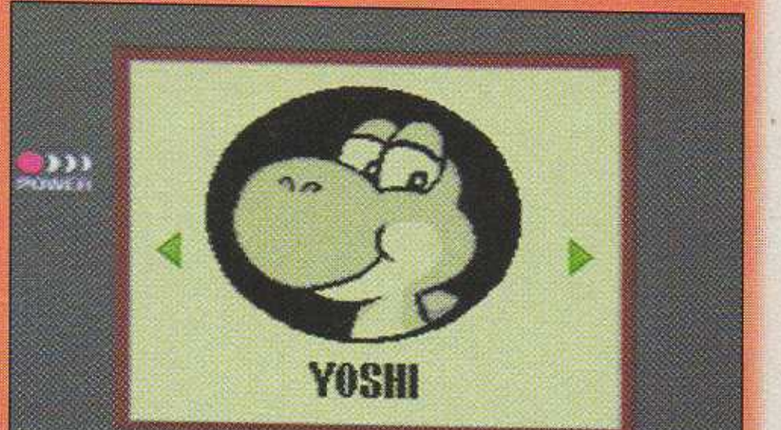
ZOOM

## Défilé de mode

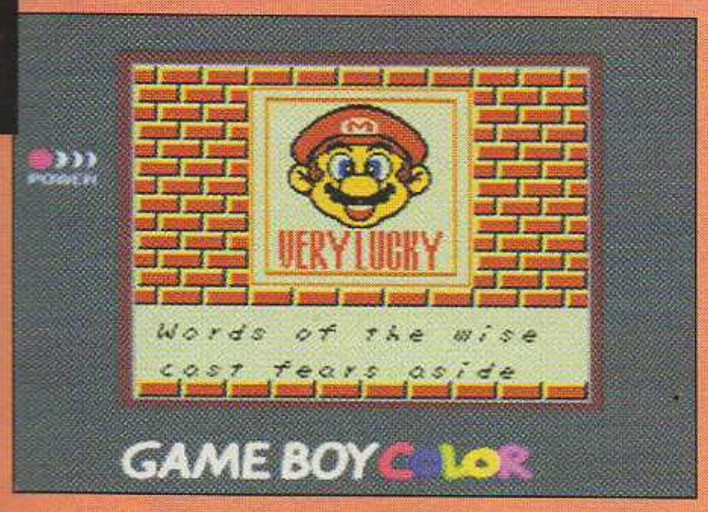


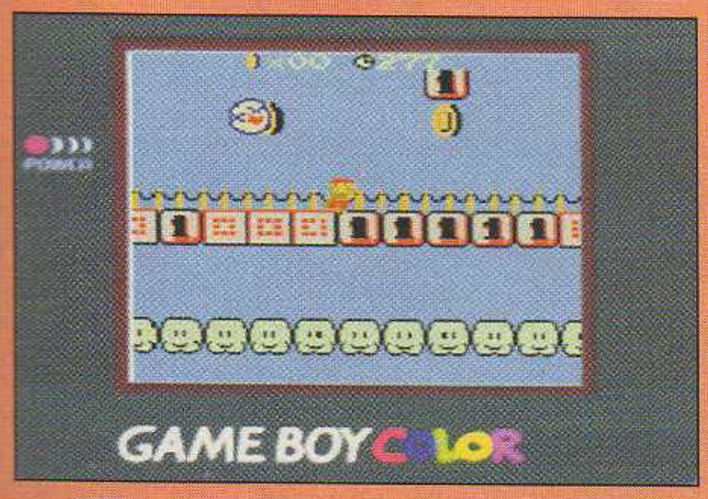



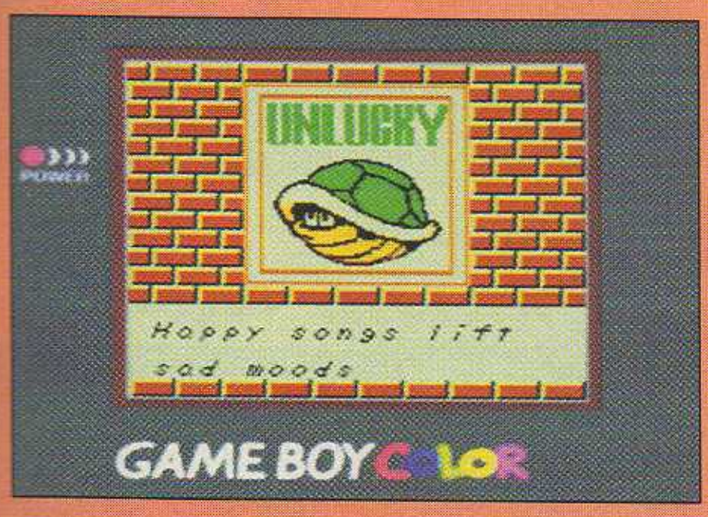



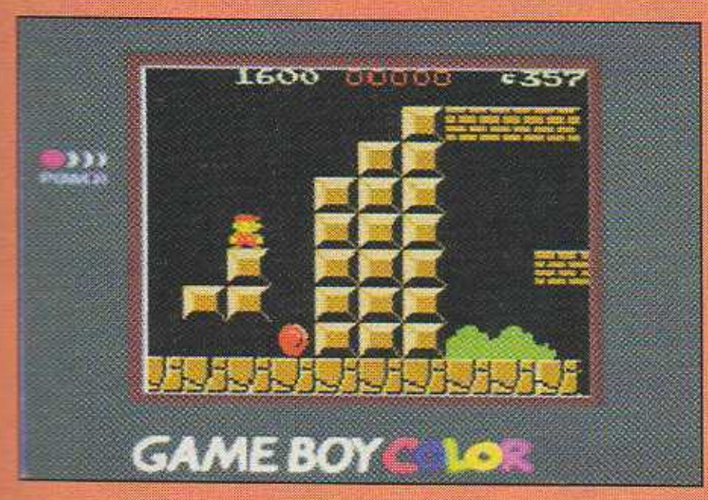



## Jeux bonus



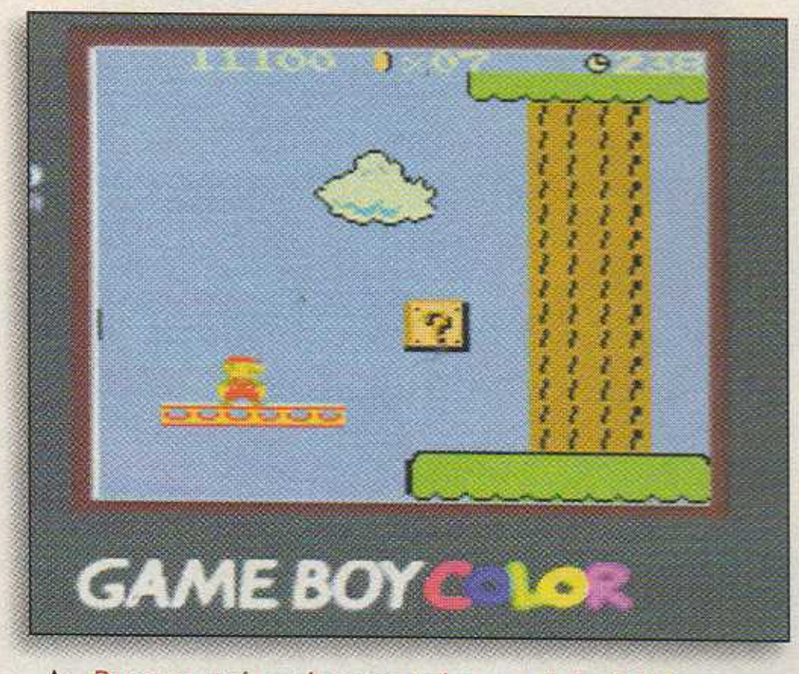







▲ *Vous rencontrez Bowser, le chasseur de princesse, à chaque fin de monde.*

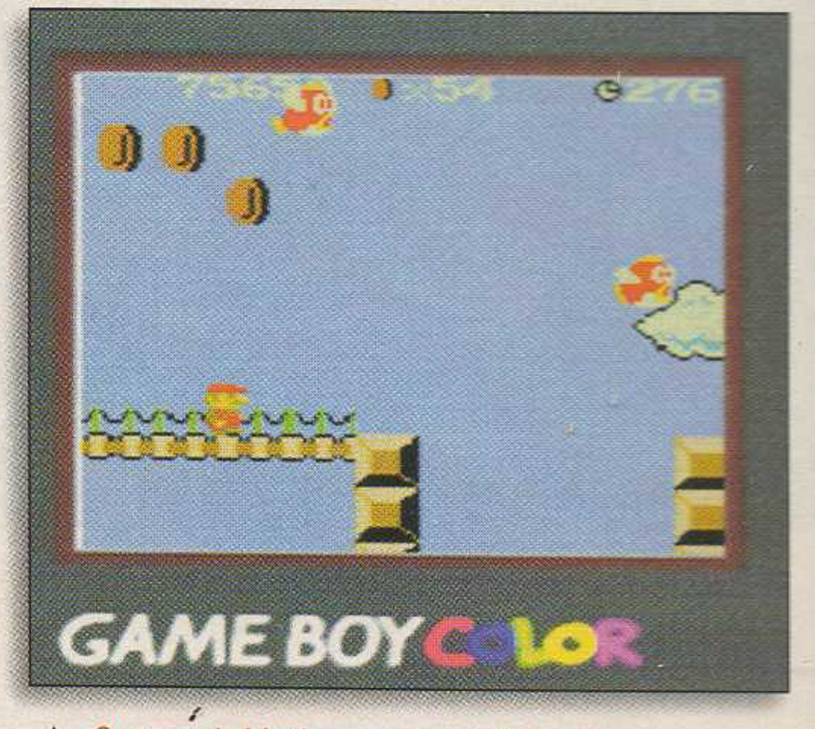



▲ *Dans certains niveaux, tel que celui-ci, il faut savoir être speed.*

on en a vu de la plate-forme. Je me dis qu'on a dû progresser dans ce domaine. Cependant, à chaque niveau accompli, le doute s'installe en moi. Là, sous mes yeux, sur le minuscule écran de la GBC, se tient pourtant la quintessence du jeu de plate-forme.

### Mais où est donc passée ma clé de 12 ?

Le petit Mario se laisse manier avec une aisance que l'on ne retrouve pas toujours dans les

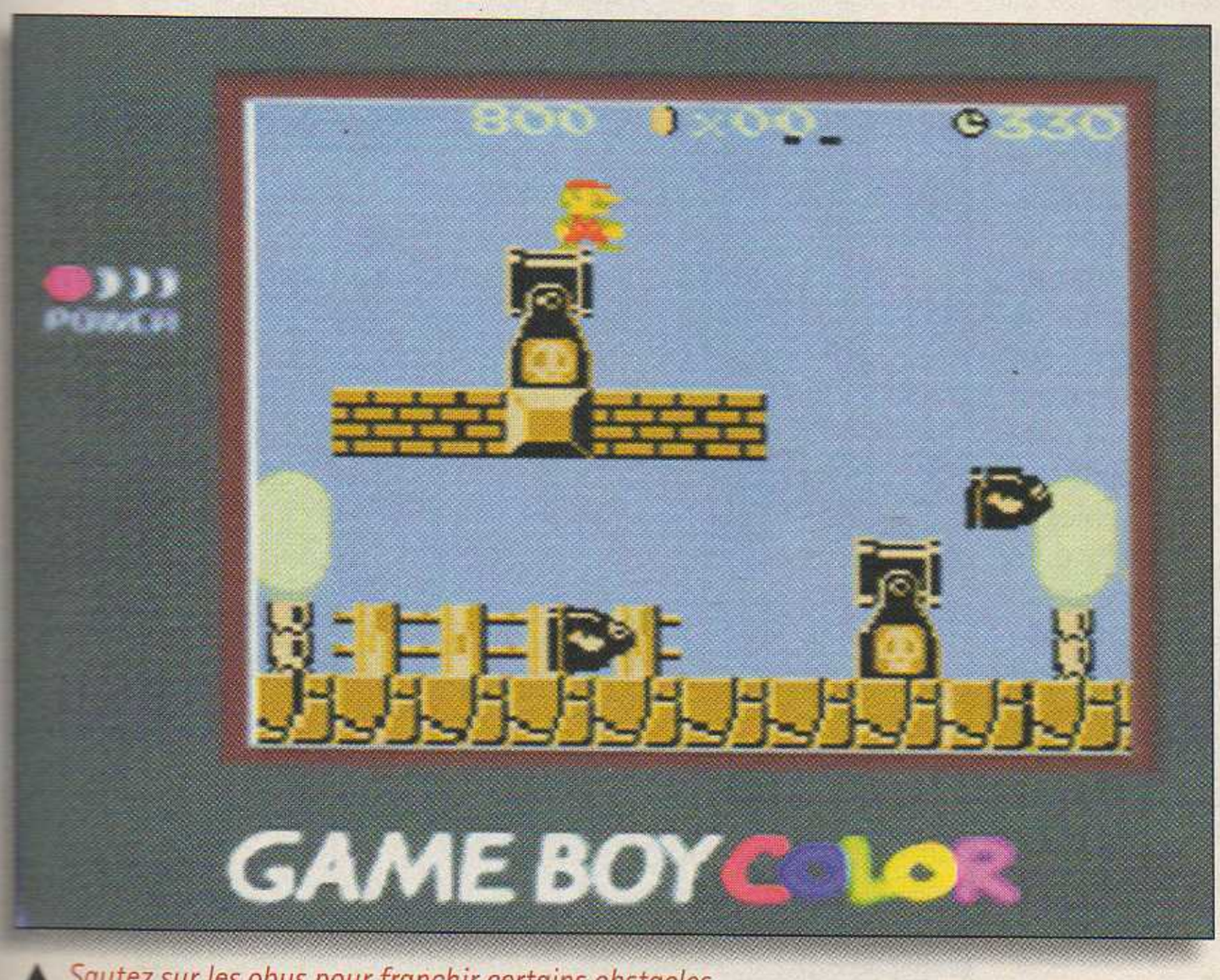



▲ *Que serait Mario sans les emblématiques warp zones ?*

jeux d'aujourd'hui. Le graphisme est bien entendu d'époque, c'est-à-dire un peu fade, certes. Mais, le rendu sur l'écran de la Game Boy Color est tout bonnement parfait. De toute façon, la nostalgie fait son travail et vous emporte illico presto dans ce monde parallèle, que l'on avait délaissé depuis longtemps. La difficulté n'oublie pas les amateurs de véritables challenges. Quelques passages réclament beaucoup de technique et de sang-froid. En fait, ce jeu est dur et seuls les bons joueurs pourront arriver au bout sans trop de problèmes.

Nintendo, pour notre plus grand plaisir, n'a pas omis de nous rajouter quelques bonus spécifiques à cette version. On y trouve un challenge qui consiste à rejouer les niveaux en découvrant les 5 pièces rouges, exactement comme dans Mario 64. Il y a également des courses effrénées contre Boo le fantôme, des illustrations à imprimer sur le Game Boy Printer, un mini-agenda électronique et même un horoscope ! Bref, Super Mario Bros prouve à lui tout seul que certains jeux, comme certains films, ne vieillissent pas. C'est ce que l'on appelle un classique, non ?

**McIglésias**




▲ *Sautez sur les obus pour franchir certains obstacles.*

**Note globale ▶ 80%**

Player fun

### RÉSUMÉ

**Super Mario Bros n'a pas pris une ride, malgré son âge. Les old school gamers, ainsi que les autres, seront ravis de pouvoir (re)plonger dans cette épopée.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | Nintendo |
| ÉDITEUR | Nintendo |
| TEXTES/VOIX | Anglais |
| JOUEURS | 2 |
| SAUVEGARDE | Pile |
| ACCESSOIRES | Imprimante |

**Graphisme** 4/10
*Exactement comme la version Nes.*

**Animation** 7/10
*C'est fluide comme un Mario !*

**Son** 9/10
*Des larmes vous monteront aux yeux lorsque vous réécouterez les 7 premières notes.*

**Jouabilité** 8/10
*Exemplaire.*

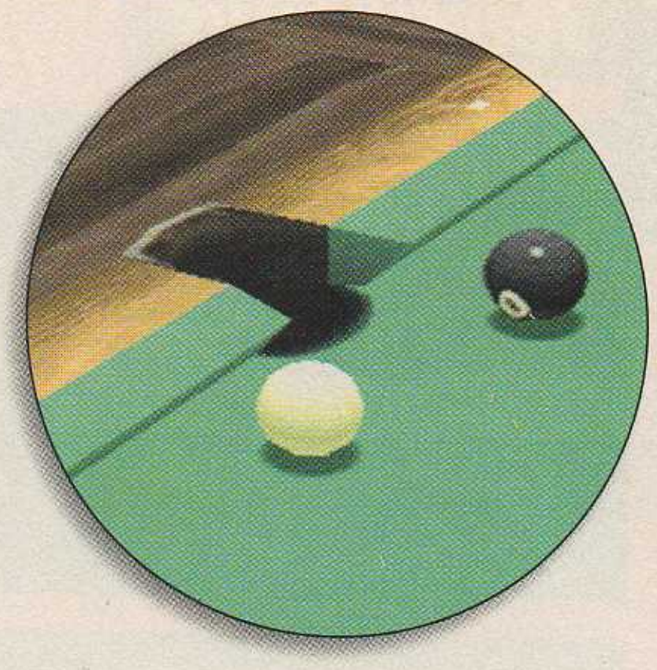
**Difficulté** 7/10
*Si vous finissez ce jeu, vous êtes un bon joueur.*

**Durée de vie** 8/10
*On jouera à ce Mario juste pour le fun, et sans pour autant se lasser.*

**Prix conseillé : 449 F**

PlayStation Simulation de billard

# Pool Palace



## Le billard de la PlayStation

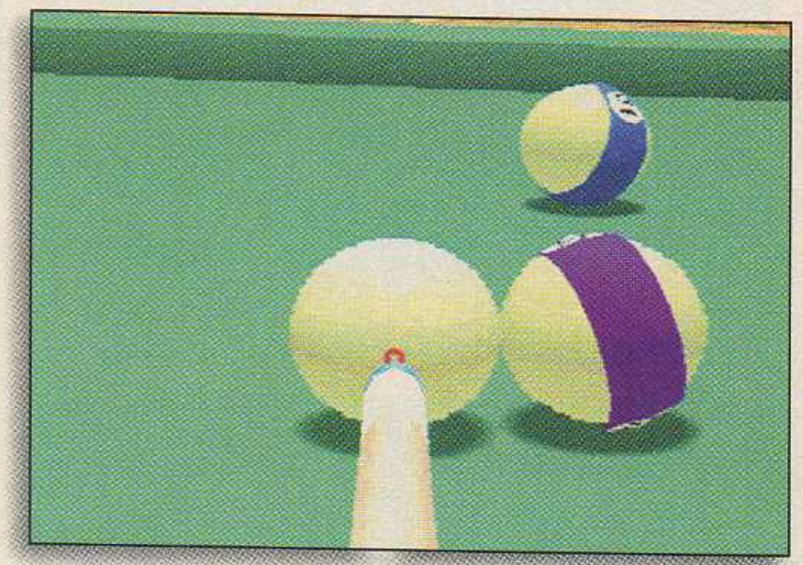
Le billard est un genre de jeu destiné aux amateurs. Aussi, il est impératif qu'il soit réaliste, pour ne pas faire perdre aux joueurs ses acquis. C'est le cas de Pool Palace.

Au début, ce sont les possesseurs de N64 qui ont eu l'occasion de découvrir les premiers une bonne simulation de billard. Il s'agissait de Virtual Pool. Quelque temps plus tôt, Gremlin commercialisait Actua Pool qui fut, hélas, un flop retentissant. Les amateurs de la 8 n'auront pas eu longtemps à attendre pour pouvoir s'offrir quelque chose de sérieux. Voici quatre bonnes raisons qui justifient l'achat de Pool Palace. Pour juger la qualité d'une simulation de billard, il faut le mettre à l'épreuve en tentant de réaliser des coups impossibles. Un grand classique pour commencer : bille blanche collée à la bande, je tente un effet rétro dans un angle impraticable dans la réalité (à cause de la bande). Tous les réglages initiaux laissent croire que le coup est réalisable et, au moment du tir, c'est la fausse queue ! J'ai ensuite tenté de mettre en défaut le soft avec d'autres tirs théoquement impossibles. En vain. Les lois de la physique et la dynamique des billes sont parfaitement respectées. Un point primordial dans une simulation de billard. Outre cet aspect, Pool Palace offre un autre argument de poids : sa jouabilité irréprochable. L'interface est sans doute l'une des plus simples et des plus ergonomiques qu'il m'ait été donné de voir sur console, et même sur micro. Un autre élément positif figure dans le dosage de la difficulté. Lorsque vous êtes opposé à des adversaires dits « faibles », vous avez une bonne chance de les vaincre. En réussissant à snooker votre challenger, il ne vous sortira pas un coup de génie du genre 3 bandes et triple carambolage. Enfin, la présence d'un mode Story a totalement achevé de me convaincre de l'indispensabilité de Pool Palace.

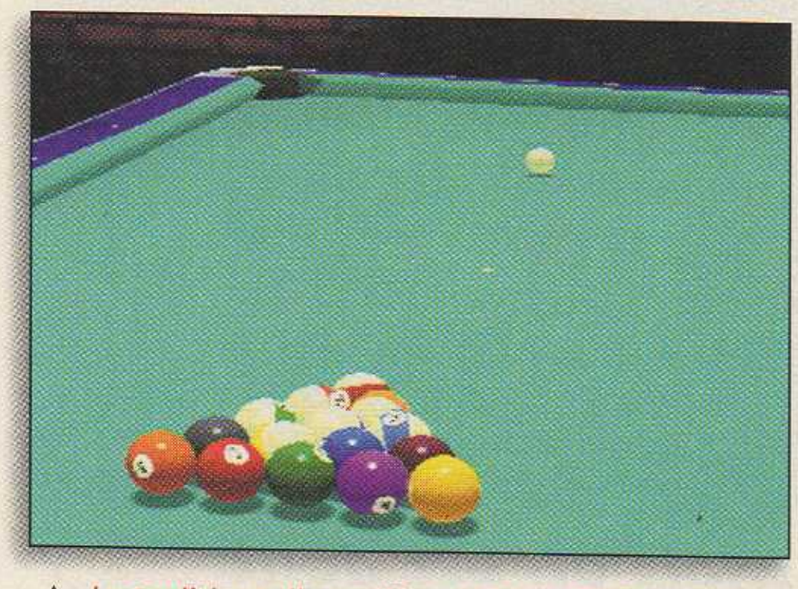
***Pool Palace est un jeu techniquement parfait.***

**Wolfen, maître queue**





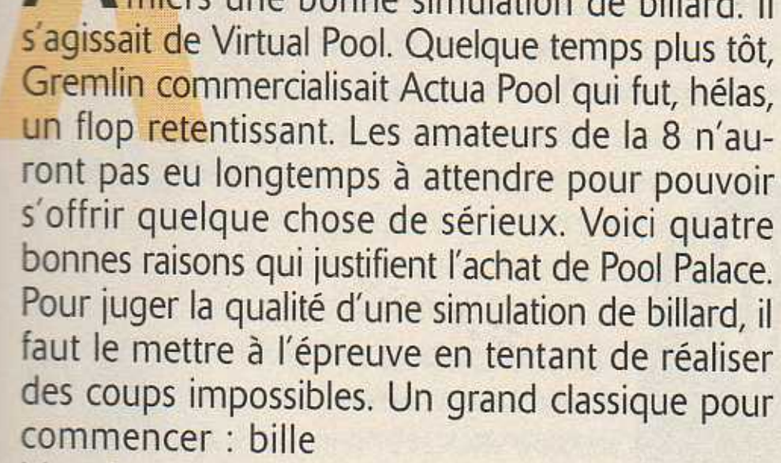
▲ *Cette photo illustre la précision et la subtilité de la visée.*



▲ *La traditionnelle position de départ d'une partie de huit.*



▲ *La vue de haut n'est pas très impressionnante, mais permet d'effectuer une prévisée qui sera ensuite affinée avec la vue en 3D.*



▲ *Le mode Trick Shot est très bien conçu, avec son challenge progressif.*

**Note globale ▶ 85%**

Player fun

### RÉSUMÉ

**Aussi bien soit-il, Pool Palace n'en demeure pas moins un jeu réservé aux amateurs du genre. Je ne l'imagine malheureusement pas susciter des vocations.**

| | |
|---|---|
| DÉVELOPPEUR | Sunsoft |
| ÉDITEUR | Activision |
| TEXTES/VOIX | Anglais |
| JOUEURS | 2 |
| SAUVEGARDE | Memory Card |
| ACCESSOIRES | Dual Shock |

### Graphisme — 8/10
*Excellent. Dommage qu'on ait pas droit à la haute résolution.*

### Animation — 9/10
*Impeccable. Les collisions et la dynamique des billes sont très réalistes.*

### Son — 6/10
*Les musiques d'ambiance sont passables. En tout cas, elles sont audibles.*

### Jouabilité — 8/10
*Un exemple de simplicité, tout en se permettant le luxe d'être complet.*

### Difficulté — 10/10
*La difficulté est très bien dosée. Les premiers adversaires sont aisément piégeables.*

### Durée de vie — 8/10
*Le mode Story, très bien conçu, confère à ce jeu une excellente durée de vie.*

**Prix conseillé : 369 F**

CANAL JIMMY

Avec

PlayStation®

Player One

# GAGNEZ




## 2 ABONNEMENTS À CANAL SATELLITE
parabole et pose comprises

## CHAQUE SEMAINE, UNE NOUVELLE CHANCE DE GAGNER !




## 4 PLAYSTATION




**POUR PARTICIPER : 36.15 PLAYER ONE**

## 40 JEUX SYPHON FILTER

PlayStation et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Syphon Filter, 989 Studios and the 989 Studios logo are trademarks of Sony Computer Entertainment America Inc. ©1999 Sony Computer Entertainment America Inc.

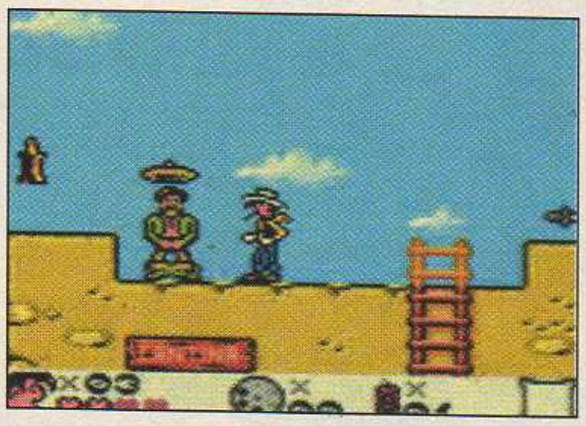
## Game Boy Couleur Plate-forme

# Lucky Luke

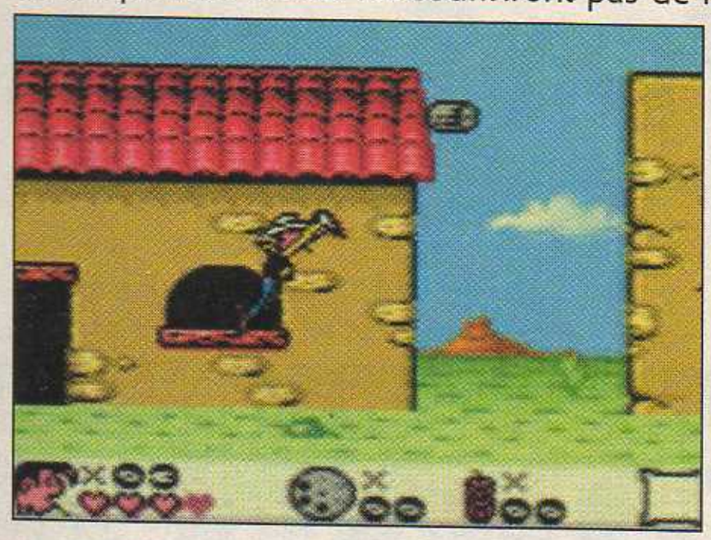
62%

ÉDITEUR Infogrames
DÉVELOPPEUR Infogrames
TEXTE/VOIX franco-cajun
JOUEUR 1
SAUVEGARDE mot de passe
ACCESSOIRES Aucun
PRIX 149 F

Tagada, tagada voilà les Dalton... Irrécupérables, les frangins ! À peine Lucky la main chaude leur tourne-t-il le dos qu'ils en profitent pour se faire la malle. Pour cette énième évasion, ils sont accompagnés de tout ce que l'Ouest sauvage du siècle dernier compte de racailles : Jesse James, Billy the Kid, Pat Poker... Pas des tendres. L'homme qui tire plus vite que son ombre (une qualité ?...) va tout faire pour briser net la cavale.



L'intrigue du jeu est plantée. Comme vous avez pu le constater, à l'Ouest, rien de nouveau. Lucky Luke est un titre classique de chez classique, pas très long, et dans lequel vos réflexes seront mis à rude épreuve : duel contre des desperados à la détente haineuse, troupeau de bisons déchaînés à éviter, rodéo à flanc de Jolly Jumper... Le cuir du poor lonesome cow-boy n'en finira pas d'être tanné. Précision importante : comme nombre de softs de plate-forme, Lucky s'adresse en priorité aux tout-petits. Gageons qu'avec ses graphismes chouettement bigarrés et la finesse toute jolie de ses décors, le cow-boy le plus célèbre de toute la BD saura attirer ses plus jeunes fans sans peine aucune. Décidément, la Game Boy Couleur a redonné un coup de fouet salvateur à la portable de Nintendo. Et croyez-moi, les titres qui vont arriver ne souffriront pas de la comparaison avec des jeux 16 bits ! Pour l'heure, Lucky Luke constitue une jolie entrée en matière à cette renaissance inespérée. La Game Boy est morte, vive la Game Boy Couleur ! Et c'est marre !





***Féthi, votre dévoué***

## PlayStation Course

# 360°

20%

ÉDITEUR Cryo
DÉVELOPPEUR Smart Dog
TEXTE/VOIX Français
JOUEURS 2
SAUVEGARDE Memory Card
ACCESSOIRES Dual Shock
PRIX 349 F

Cryo a la réputation de commercialiser des jeux dotés de graphismes éblouissants mais sans grand intérêt ludique. 360° contraste avec la production habituelle, puisqu'en plus d'être sans intérêt, il est moche. Cet ersatz de Wipeout, croisé avec un Jet Rider, vous propose d'affron-





ter les meilleurs pilotes d'hover-bikes dans des courses sans aucune pitié et encore moins de fun. 360° est proche de l'injouable, que ce soit avec un paddle normal ou un Dual Shock. Même avec ce dernier, on n'arrive pas à doser le virage autrement que par violents à-coups. J'ai beau cherché, je ne trouve pas un argument favorable qui me permettrai de mettre en avant une qualité. Bref, un titre à oublier !

***Wolfen***

## Game Boy Couleur Plate-forme

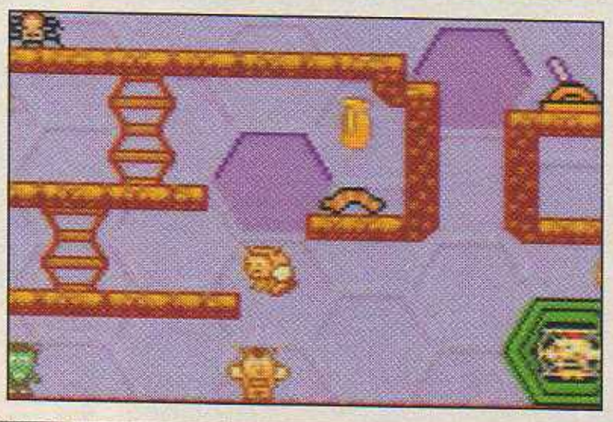
# Maya l'abeille et ses amis

60%

ÉDITEUR Acclaim
DÉVELOPPEUR Acclaim
TEXTE/VOIX Français
JOUEUR 1
SAUVEGARDE Mots de passe
ACCESSOIRES Aucun
PRIX 199 F

Et une galette pour les enfants, une ! À croire qu'on fait des jeux vidéo uniquement pour eux... Maya... La seule évocation de cette douce abeille me replonge en enfance : les parties de chique à la récré, mes premiers émois à butiner le miel de mes peu farouches voisines... Comment ça, je vous





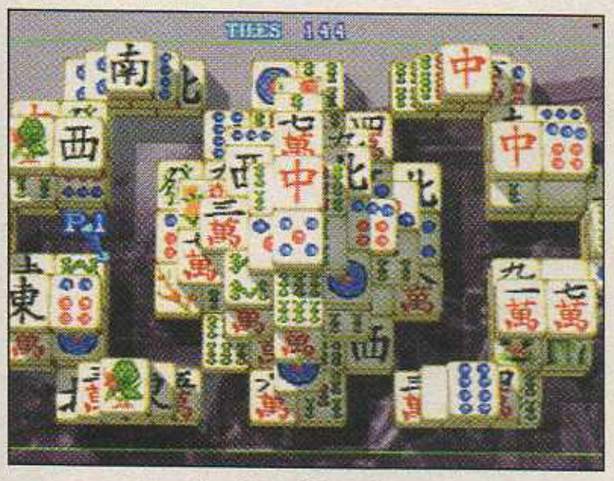
ennuie avec ma nostalgie à deux balles ? Y'a plus de respect ! Vous voulez du lourd, du précis, du pointu ? OK ! Maya vous propose de diriger trois persos aux pouvoirs différents destinés à s'entraider dans environ vingt niveaux à la difficulté progressive, mais beaucoup trop courts qui amuseront toutefois les jeunes joueurs. Ouf ! Ça vous va ?

***Féthi, un doux baiser à mon abeille des Vosges...***

PlayStation Shanghai-like

# Shanghai True Valor

40%



EDITEUR
Sunsoft

DEVELOPPEUR
Sunsoft

TEXTE/VOIX
Anglais

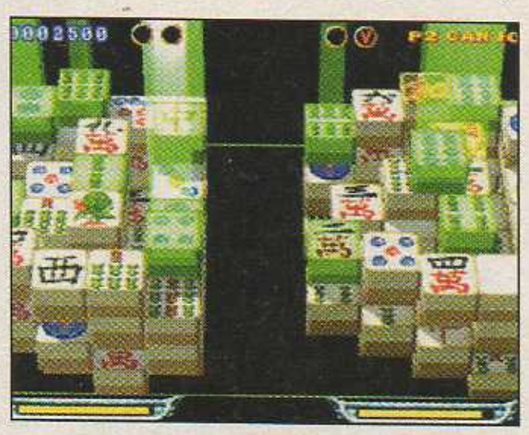
JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Souris

PRIX
299 F

Dans la famille des grands classiques, Shanghai s'inscrit parmi les must. Ici, comme sur Game Boy, différents modes sont disponibles. Un mode Aventure, qui est en fait un foutage de gueule : on choisit son perso et on y retrouve le mode Classique, avec un chrono en plus. Un mode Deux joueurs, qui peut être marrant, et un mode en 3D. Mais, autant sur Game Boy on peut y jouer où l'on veut, autant je ne comprends vraiment pas l'intérêt d'y jouer sur PlayStation, surtout à ce prix-là. De la même façon, promis, je vous tiendrai au courant des sorties du solitaire et du poker sur cette même console.



**Carlos**

PlayStation Aventure/action

# Attack of the Saucerman

42%



EDITEUR
Psygnosis

DEVELOPPEUR
Fube Industries LTD

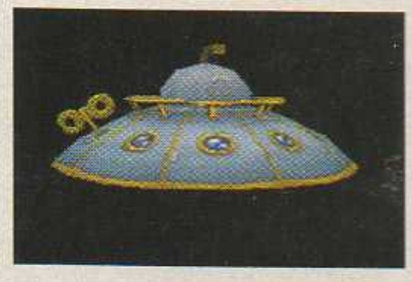
TEXTE/VOIX
français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

PRIX
299 F



Des méchants extraterrestres veulent envahir la planète Terre. Dans la peau d'un gentil alien aux yeux globuleux, votre mission consiste à les anéantir. Le scénario n'est pas super original (et, c'est tant mieux !), il est cependant compensé par une réalisation cheap qui confère un certain intérêt au jeu. Avec son look ringard, Attack of the Saucerman ne se prend pas au sérieux. Un humour décalé est par conséquent omniprésent. Hélas, la jouabilité n'est vraiment pas à la hauteur. Snif. Le perso bouge assez mal, et le challenge est quasi inexistant. Dommage Eliane.

**Carlito**

Le magazine N°1 des fans de Manga
MANGA PLAYER
Nouvelle Formule
2 séries exclusives
GTO
en sens de lecture japonais
+ toutes les sorties manga et japanimation en France
JUSTICE GAKUEN
NOUVEAUTÉ
164 pages 100% manga
Chez tous les marchands de journaux

## PlayStation Tomb Raider-like

# Virus

20%



ÉDITEUR
Cryo

DÉVELOPPEUR
Cryo

TEXTE/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

PRIX
349 F

Après l'ignoble Dreams, testé dans ces colonnes le mois dernier, il semblerait que Cryo ait décidé de prolonger son abonnement dans la rubrique Grosse Daube. Les bouchées doubles, ils connaissent ! 360° + Virus = deux grosses daubes, à ne pas regarder dans les yeux, si vous ne voulez pas chialer. Il faudrait aussi leur expliquer que l'argent débloqué pour le développement d'un jeu ne sert pas qu'à financer la licence d'un film hollywoodien et des cinématiques de luxe. Parce que, les gars de chez Cryo, ils croient dur comme fer que leurs jeux cassent la baraque. Quand ils auront compris comment ça marche, on en reparlera !



***Yaz***

## Game Boy Color Shoot'em up

# Dropzone

33%

ÉDITEUR
Sunsoft

DÉVELOPPEUR
Acclaim

TEXTE/VOIX
Anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Non

ACCESSOIRES
Aucun

PRIX
229 à 249 F

Avec l'arrivée de la Game Boy Color, on voit de l'excellent – Zelda, Super Mario Bros – et du pire. Dropzone fait malheureusement partie de cette catégorie. Clone d'un hit fameux des années 80 (Defender), ce shoot horizontal a terriblement vieilli et méritait seulement de se retrouver dans une compilation à prix budget. La lassitude gagne rapidement le joueur : il joue une partie, voire deux, puis laisse tomber. Dommage, vu le coût des jeux Game Boy !




***Wonder, lassé***

## Game Boy Color Shanghai-like

# Shanghai Pocket

70%

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Sunsoft

TEXTE/VOIX
Anglais

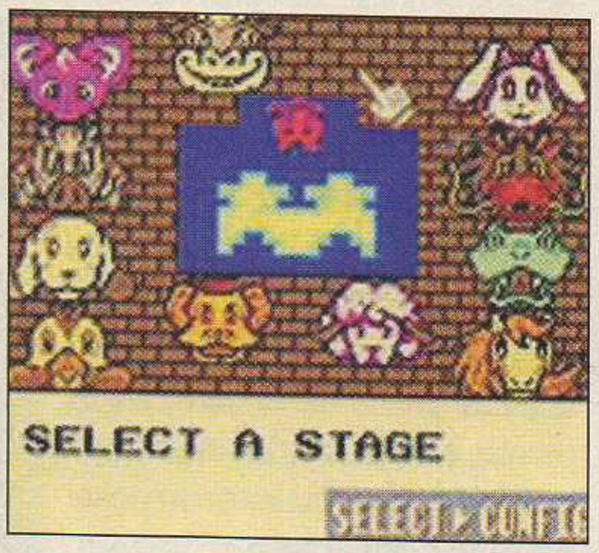
JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Non

ACCESSOIRES
Aucun

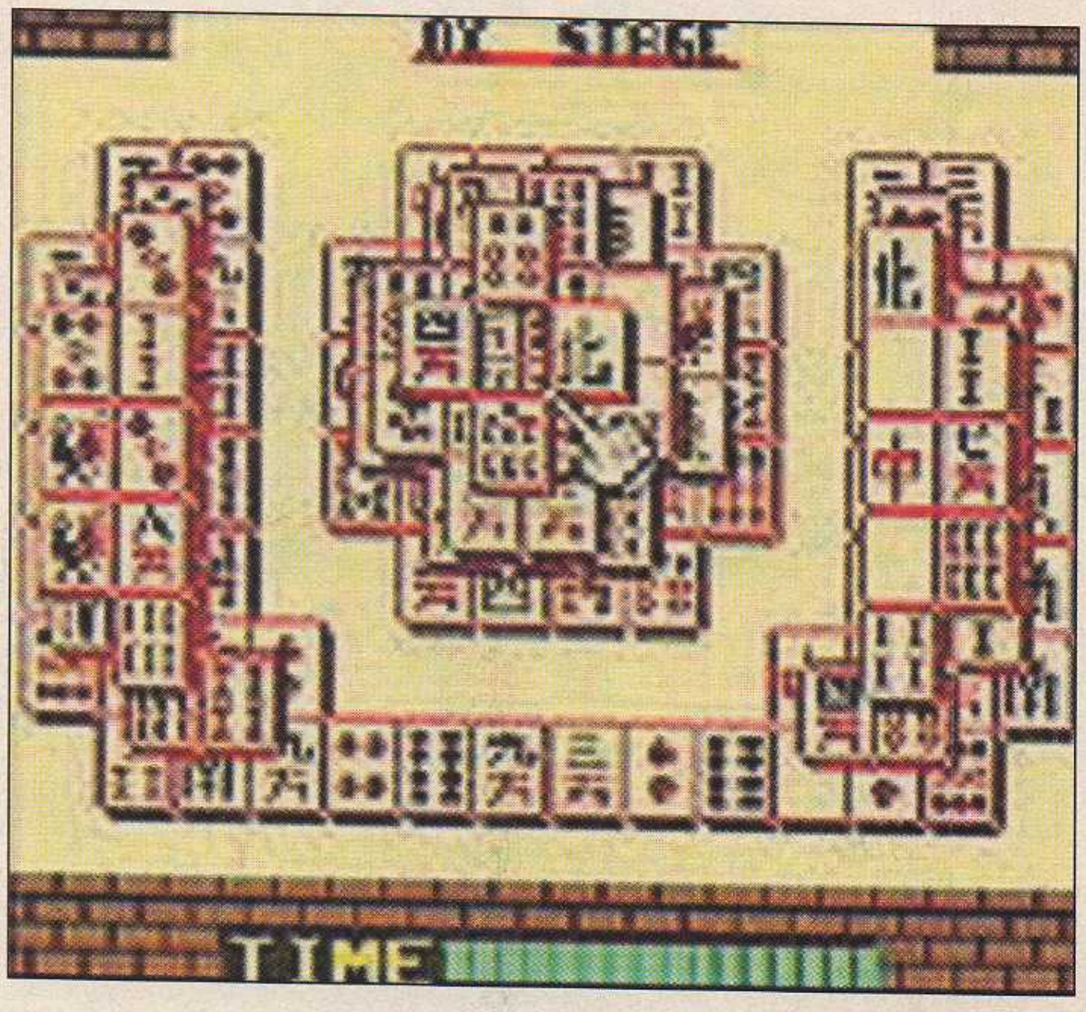
PRIX
225 à 255 F

Shanghai est un jeu très connu des croqueurs de pommes informatiques (pas de méprises sur les pommes, s'il vous plait !), car il fait souvent partie des jeux de base sur nombre de systèmes d'exploitation. Pour ceux qui ne le connaissent pas, Shanghai fait appel à vos réflexes (ah ! c'est pas toujours gagné !) et à votre mémoire visuelle. Je m'explique : des dominos de mah-jong sont superposés en pyramides, le but étant de les regrouper en paire de même signe pour les faire disparaître. Mais voilà, seules les pièces qui n'ont pas de voisin à leur droite ou à leur gauche peuvent participer à ce regroupement. Et pour corser la sauce, une jauge de temps vient s'en mêler.




Son adaptation sur Game Boy est tout à fait fidèle à la version classique. Le seul hic, c'est l'écran qui reste un peu petit pour ce style de jeu, vous demandant alors plus de concentration. Et, malgré la couleur, c'est pas toujours évident de repérer les figures du premier coup d'œil...
Deux modes supplémentaires viennent enrichir ce titre. C'est trop bon, on va pouvoir y jouer à deux ou contre la console. Alignés sur les mêmes principes que Shanghai, l'un autorise le rajout de dominos à votre adversaire, bien délirant à deux ; et l'autre consiste à retrouver un domino en or caché au milieu des autres. Mieux vaut être chanceux ! Shanghai, sur le modèle du solitaire, entre dans la catégorie des jeux indémodables, pas très compliqués, qui ne s'usent pas avec le temps. Son adaptation sur Game Boy est bien réussie. Des heures de jeu vous attendent.

***Carlos***



V A N  D A M M E

# UNIVERSAL SOLDIER

## LE COMBAT ABSOLU

LE 14 JUILLET

TRISTAR PICTURES PRÉSENTE UNE PRODUCTION BAUMGARTEN PROPHET ENTERTAINMENT/INDIEPROD COMPANY/LONG ROAD AVEC JEAN-CLAUDE VAN DAMME "UNIVERSAL SOLDIER : LE COMBAT ABSOLU"
(UNIVERSAL SOLDIER : THE RETURN) MICHAEL JAI WHITE KIANA TOM DANIEL VON BARGEN ET BILL GOLDBERG MUSIQUE DON DAVIS COSTUMES JENNIFER L. BRYAN MONTAGE PECK PRIOR DÉCORS DAVID CHAPM
DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE MICHAEL A. BENSON PRODUCTEURS EXÉCUTIFS MICHAEL RACHMIL · DANIEL MELNICK ÉCRIT PAR WILLIAM MALONE ET JOHN FASANO PRODUIT PAR CRAIG BAUMGARTEN ALLEN SHAPIRO
JEAN-CLAUDE VAN DAMME RÉALISÉ PAR MIC RODGERS

DISTRIBUE PAR
COLUMBIA TRISTAR FILMS (FRANCE) S.A.

www.columbiatristar.fr

SDDS Sony Dynamic Digital Sound DANS CERTAINES SALLES

DOLBY DANS CERTAINES SALLES

*Tous les jeux de sport de la fin du siècle passés au crible*

# Sportez-vous bien avec Player One !

***Les simulations de boxe, de beach volley et de skate-board vont-elles supplanter le sempiternel foot sur consoles ? La réponse est «NON !» évidemment. n'empêche que la concurrence sera rude pour les jeux de foot, d'ici à la fin de l'année. Éditeurs et développeurs s'évertuent à dénicher le concept décalé qui fera fureur. Le skate-board cassera-t-il autant la baraque que le snowboard ? La mode de l'an 2000 sera-t-elle aux jeux de boxe et de beach volley ? Toutes les infos sont réunies pour vous faire un avis. À vos lunettes (de soleil).***



***1080° (Nintendo 64). La mode est aux jeux de snowboard.***

Historique

# Sport, mémoire et neurones

Ahhh, le sport et les jeux vidéo, quelle belle histoire d'amour ! Depuis Pong, « l'ancêtre », créé en 1972 (Atari) et première « simulation » sportive, il s'en est passé des choses. Pong et toute la gamme de softs voisins qu'il a générés, complètement oubliés aujourd'hui. Qui se souvient de Davis Cup (Taito, 1973), Hockey TV (Sega, 1973), Soccer (Taito 1973), Basket Ball (Taito, 1974), Heavy Weight Champ (Sega, 1976) ou encore de Tornado Baseball (Midway, 1976) ? Ces jeux d'arcade, parfois adaptés sur consoles, sont les précurseurs de ce qui se fait actuellement.

## LES ANNÉES 80, L'ÂGE D'OR

Après Pong, nous pensons que le premier jeu de sport à succès dans les salles d'arcade se nomme Hyper Olympic/Track'n Field (Konami, 1983). Vers la fin des années 80, des hits comme Double Dribble (jeu de basket de Konami), Kick & Run (jeu de foot de Taito), Heavy Weight (jeu de boxe de Sega), Gold Medallist (jeu d'athlétisme de SNK) et, enfin, Super Volley Ball (jeu de volley de V System) marquent les esprits au fer rouge. Cette fois, tout le monde s'en souvient (pas seulement Papy Wonder, ndlr). Plus tard, au début des nineties, seuls quelques softs sortent du lot à l'image de la série des Hat Trick Hero/Football Champ (Taito, 1990) et Super V'Ball (V System, 1991). Et surtout le phénomène NBA Jam ! Sorti chez Midway en 1992, NBA Jam est sans conteste le jeu de basket le plus fun de tous les temps.

## DE L'ARCADE À LA CONSOLE

Sur consoles, contrairement à l'arcade, il faut un certain temps avant de voir émerger des produits incontournables. Sur Nes, les bonnes simulations sportives se comptent sur le doigt de la main (celui d'un pingouin). Il n'y a guère que Punch-Out (Nintendo) et Track & Field (Konami) qui plaisent. Parallèlement, à la même époque sur Nec, les jeux de sports sont légion. Aux débuts de *Player One* (MSE, 1990), on rentrait chez nous avec plein d'ampoules aux mains à force d'acharnement sur Formation Soccer et Smash Court Tennis. C'est alors que s'imposent les consoles 16 bits.

## 16, C'EST MIEUX QUE 8

Sur Megadrive et Super Nintendo, c'est toute une génération de simulations sportives qui fait une percée. Super Tennis et Super Formation Soccer (l'évolution de Formation Soccer sur NEC) connaissent leurs heures de gloire. Puis, peu à peu, un géant affirme sa suprématie dans le domaine. L'éditeur se nomme Electronic Arts. La gamme EA Sports fait des ravages dans les chaumières (et à la rédaction). Toujours considéré comme « ze » éditeur de jeux de sport, l'américain EA cartonne avec des licences officielles de type FIFA, NHL, PGA et NBA. Pour info, EA a récemment signé avec la FIA (Formule 1)...

## DAVID CONTRE GOLIATH

De nombreux éditeurs tentent de concurrencer Electronic Arts chaque année. Hélas, ils se heurtent à un mur de granit. Seul Konami parvient à contrer le mastodonte grâce à International Superstar Soccer, plus connu sous le nom d'ISS (première apparition sur Super Nintendo, en 1994). Sur PlayStation, Saturn et Nintendo 64, le réalisme des simulations sportives croît considérablement (merci à la 3D !). Tous les gros titres ayant plu sur 16 bits font l'objet d'une adaptation avec plus ou moins de réussite. L'anglais Gremlin, via la gamme Actua Sports, compte rafler quelques parts de marché. En vain, les espoirs soulevés par les premiers titres n'ont jamais été confirmés par la suite.

## GOLIATH WINS

Tous les ans, le raz-de-marée instigué par EA Sports se poursuit sans faiblir. À peine note-t-on de façon épisodique la sortie de softs de bonne ou de moyenne qualité, sur PlayStation et N64. Pete Sampras Extreme Tennis (Codemasters) et la série des Adidas Power Soccer (développée en France sous la houlette de Psygnosis) ne rallient pas toujours le plus grand nombre. À *Player*, les jeux nous ayant fait tripper s'intitulent International Track & Field (Konami, 1996) et, plus récemment, Everybody's Golf (Sony, 1998). Pourquoi ? Parce qu'indépendamment

***Namco et les jeux de ski alpin, avec Alpine Racer, jamais réalisé sur consoles. Pourquoi ?***





***Alpine Racer (arcade).***



***FIFA 99 (PlayStation).***




***International Track & Field (PlayStation).***

***Virtua Striker, précurseur des meilleurs jeux de foot.***






***ISS Deluxe (Super Nintendo).***

de la réalisation technique, ils sont diablement conviviaux. La convivialité... N'est-ce pas le propre d'une excellente simulation sportive ? À méditer.

## FUTUR POSTÉRIEUR

Questions : Quels seront les dignes successeurs de Cool Boarders sur PlayStation (Sony, 1996) et 1080° sur Nintendo 64 (Nintendo, 1998) ? Quel soft détrônera FIFA et ISS ? L'avenir est-il aux jeux de glisse et à d'autres sports extrêmes ? Ou le foot restera-t-il une valeur sûre ? Sur Dreamcast, lors du dernier E3 de Los Angeles, le jeu qui nous a tapé dans l'œil est un jeu de boxe, Ready 2 Rumble Boxing de Midway. Remarquez, Sled Storm sur PlayStation d'Electronic Arts nous a aussi marqués... Bref, nous sommes loin d'avoir tout vu. Le sport, en arcade et sur consoles, évolue avec la technologie. C'est aussi banal que véridique. Du coup, on n'a pas fini de se tirer la bourre entre potes. Suffit de parcourir les pages qui suivent.

***Papy Wonder et Wolfen, la tête et les jambes (ou inversement)***



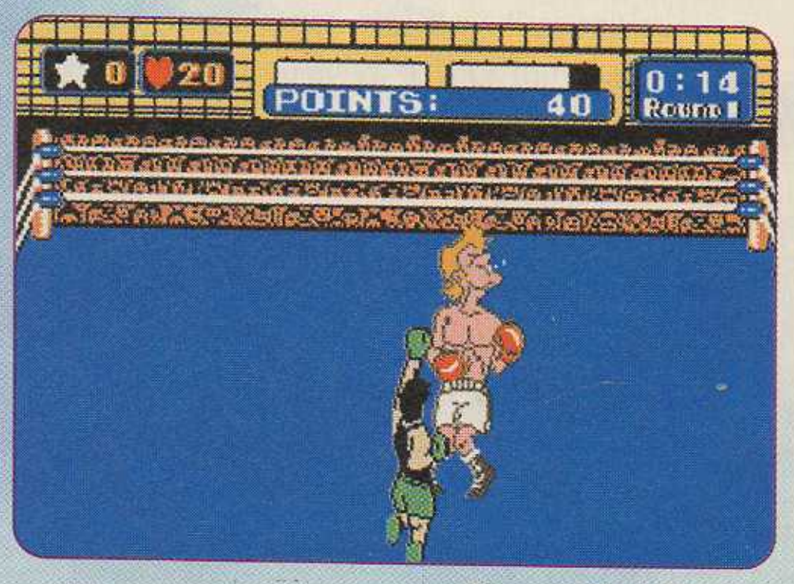


***Decathlete (arcade).***



***NBA Live 95 (Super Nintendo).***






***PunchOut (Nes).***

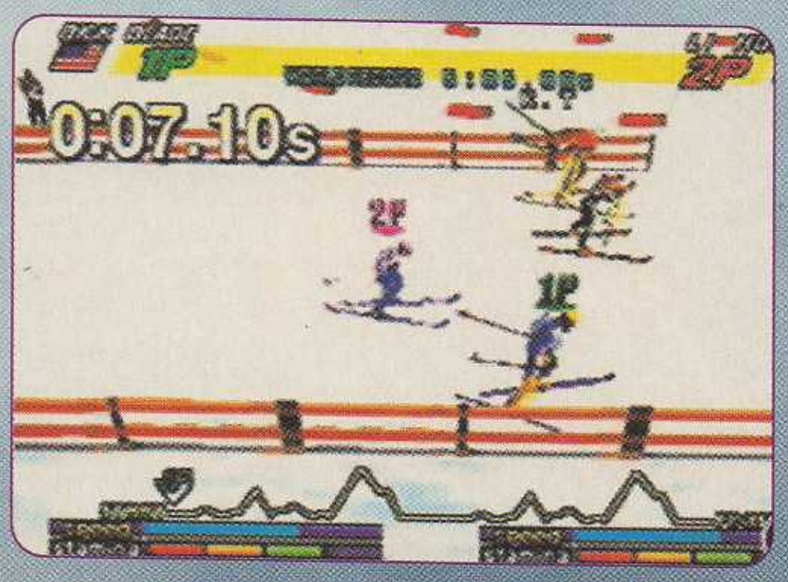








***Deux photos de Virtua Striker 2 (arcade).***




***Winterheat (Saturn).***

# UN COUP DANS L'ARCADE

***Les développeurs s'inspirent généralement de l'arcade pour la conception d'une simulation sportive quelle qu'elle soit. Petit aperçu de jeux d'arcade à essayer avant de les voir débouler sur consoles. (Une sélection de Wonder)***

### CHEZ SEGA

Virtua Striker est LA référence du jeu de foot en arcade. Depuis le premier opus paru en 1995, on a droit chaque année à un clone amélioré. Chaque salle possède au moins deux bornes (de la dernière version) et les tournois entre joueurs vont bon train. Virtua Striker V99 est la valeur sûre du moment. Bientôt sur DC ?

### CHEZ CAPCOM

Passé inaperçu lors de sa sortie en 1997, Capcom Sports Club est un jeu multi-sports très sympa. Il propose un jeu de street foot, de tennis et de basket sur la même borne. Les graphismes sont délibérément manga. Si le côté simulation est resté aux vestiaires, Capcom Sports Club reste un jeu fun à essayer au moins une fois, surtout à deux.

### CHEZ NAMCO

Les jeux de glisse ont fait leur apparition dans les salles voici quelque temps. Namco avec Alpine Racer en 1995 et en 1996 et Alpine Surfer en 1996 s'est taillé la part du lion dans le domaine. Certes, on peut arguer du manque de durée de vie de chaque jeu mais le kif procuré est là.

### CHEZ LES AUTRES

On attend toujours un super jeu de basket, de golf ou de hockey qui casse la baraque. Quand Midway se décidera-t-il à sortir autre chose qu'un énième Mortal Kombat ? À quand le grand retour d'Acclaim/Iguana (NBA Jam) et de Taito ?

Beach volley

# Beach Volley World Tour (PS)

***Le beach volley, le soleil, ses super nanas et ses mecs au corps d'athlète... Tout cela et bien plus sera prochainement sur PlayStation (cela s'appelle un scoop !). Merci à Carapace Software, studio français qui nous a gentiment ouvert ses portes. Seul regret : qu'il faille autant patienter avant de s'y adonner.***

Qu'est-ce que le beach volley ? Réponse du néophyte : « Un sport méconnu. » Excepté Eurosport, rares sont les chaînes qui diffusent un match ou fournissent un compte rendu détaillé de la saison en cours. « En France, le beach volley fait si peu la une des journaux sportifs qu'on s'est un temps demandé si cela valait la peine de se lancer sur un tel projet », note Jean-Philippe Parmentier, directeur artistique. « Aux États-Unis, en revanche, c'est de la folie. Certains joueurs sont des stars ! » L'objectif d'un jeu comme Beach Volley World Tour serait donc de capter les fans résidant outre-Atlantique et, parallèlement, d'amener le public français voire européen à s'y intéresser. « C'est pourquoi nous avons opté pour une simulation et non pour un jeu d'arcade. »

## SEA, SEX AND SUN

Le beach volley, c'est du sable, quatre joueurs, un filet et un ballon de couleur vive. C'est aussi, avouons-le, de la frime, des lunettes de soleil, des muscles, des belles nanas et des super mecs. Sea, sex and sun. « Le spectacle est toujours au rendez-vous. On s'est souvent demandé pourquoi aucun éditeur n'avait tenté l'expérience avant nous »,






***Des angles de vue étudiés pour tout voir.***

observe Thierry Gaerthner, programmeur en chef (un ancien de Delphine Software ayant travaillé sur Fade to Black et Moto Racer 1 et 2 sur PlayStation). Probablement parce qu'un jeu de foot est plus grand public et donc plus vendeur.

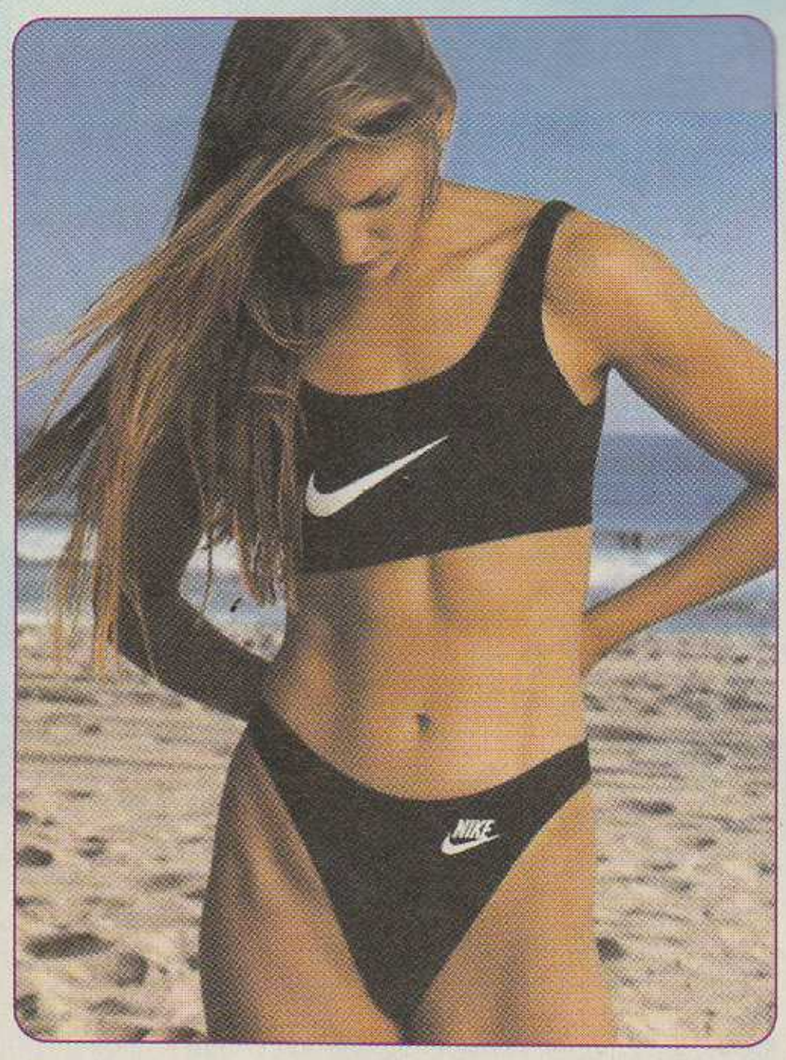
## UNE SIMULATION POUR CONVAINCRE

Assis autour d'une table, nous découvrons en quoi consiste le jeu. « Au tout début, il était prévu de placer six joueurs au lieu de quatre. Lors des tables rondes, on évoquait un soft où la baston avait sa place. À aucun moment nous envisagions la conception d'une simulation. Puis tout a basculé... » Pour convaincre un éditeur et un distributeur, puis d'éventuels sponsors comme Nike et Speedo et enfin, en bout de chaîne, des milliers de pratiquants de soutenir le jeu, il fallait nécessairement que Beach Volley soit une simulation.





***Des terrains finement modélisés.***



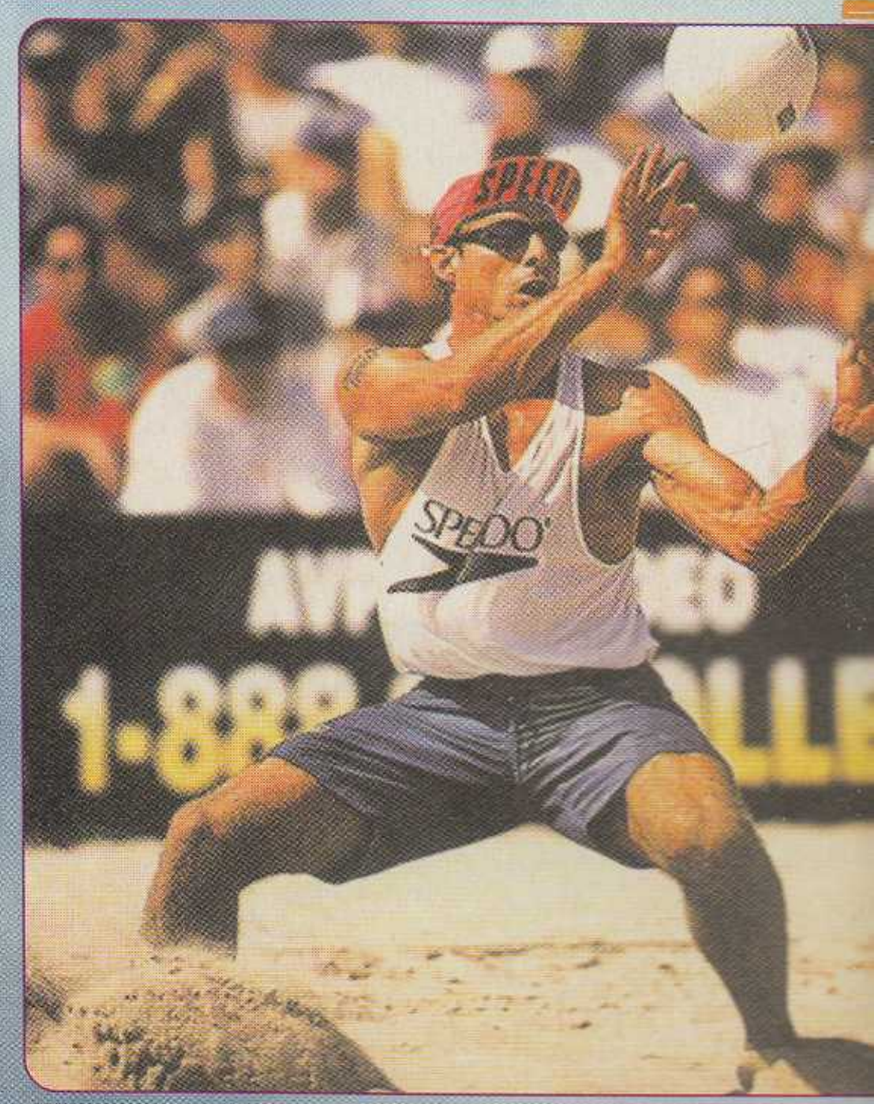
***Gabrielle Reece, mannequin pro du beach.***



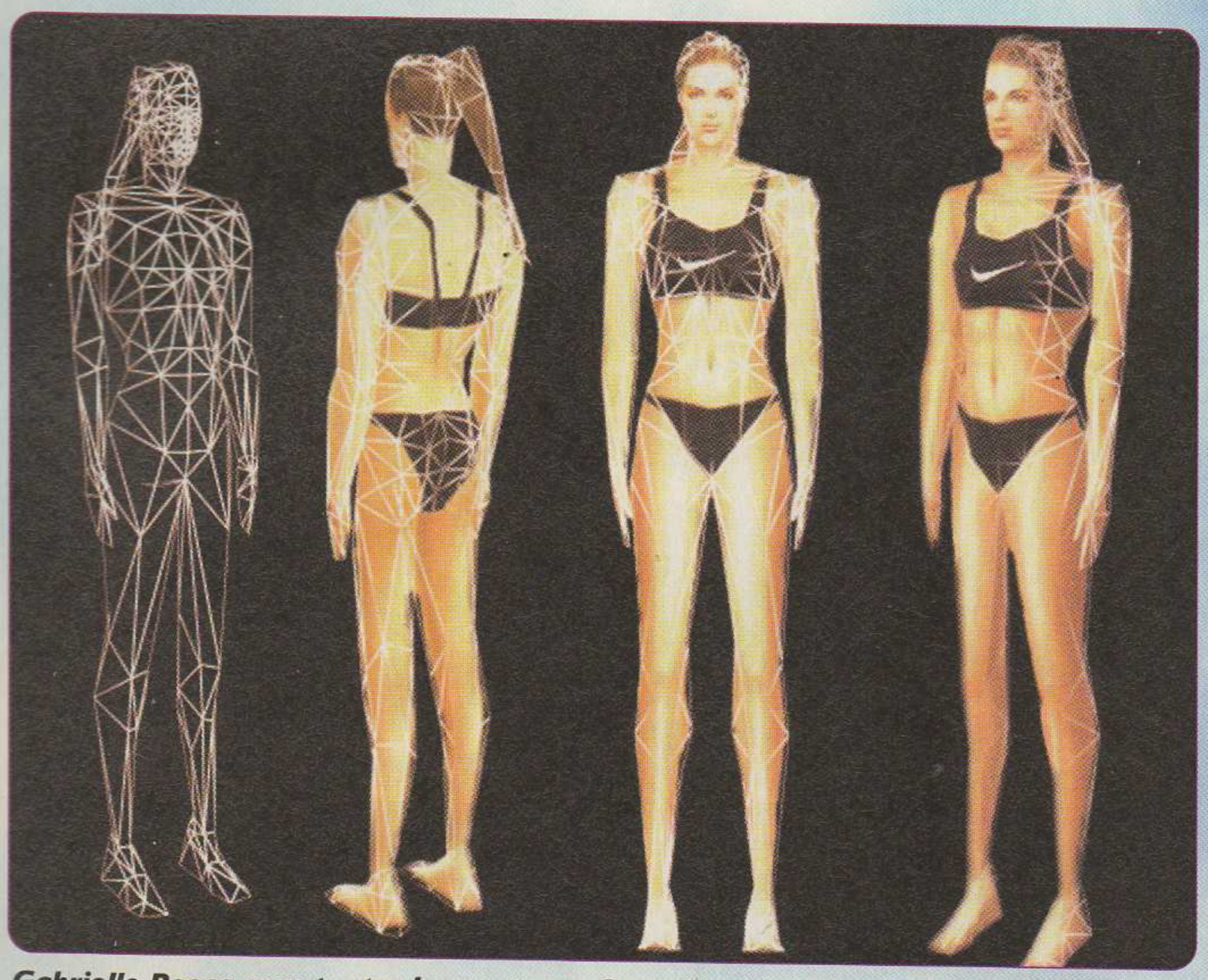
***Des mouvements ultra-réalistes.***

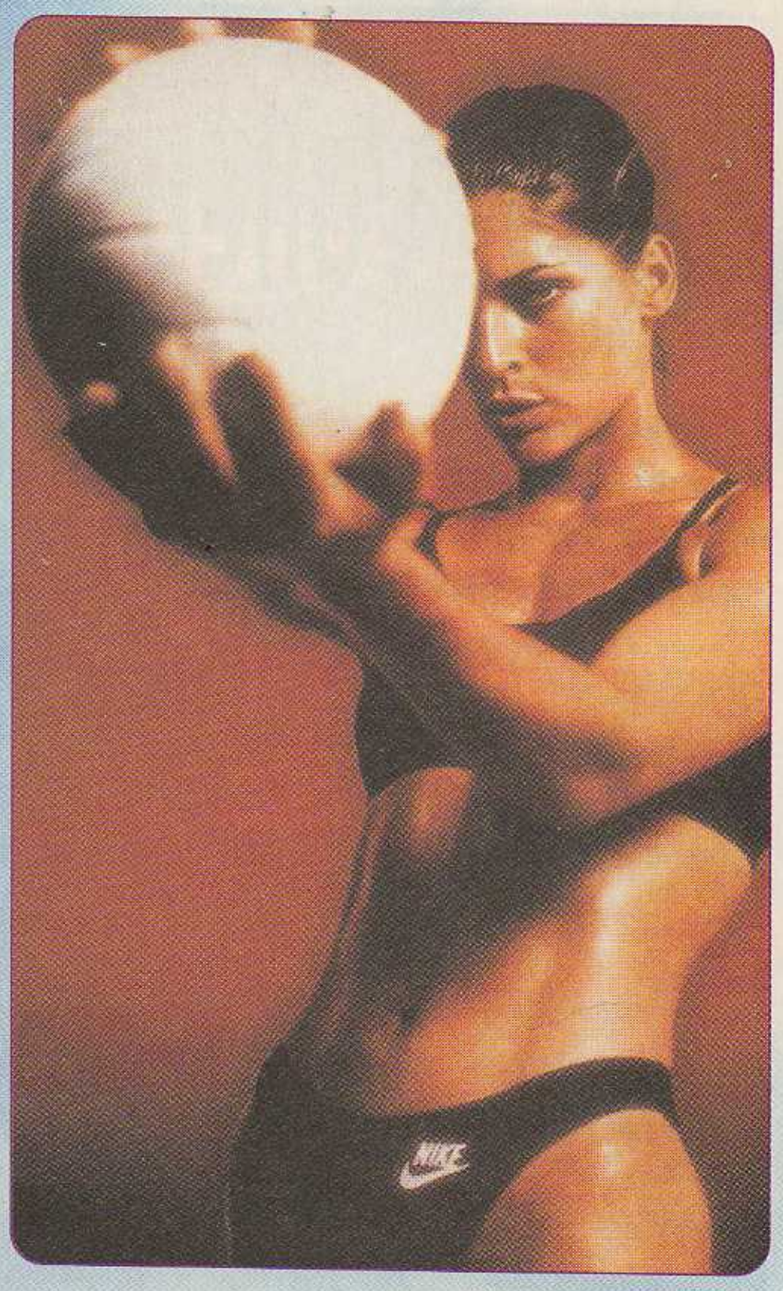
## RENCONTRE AVEC GABRIELLE REECE

En tournant les pages du dossier de presse, nous tombons sur des clichés de Gabrielle Reece et de Karch Kiraly, deux pros du beach volley made in



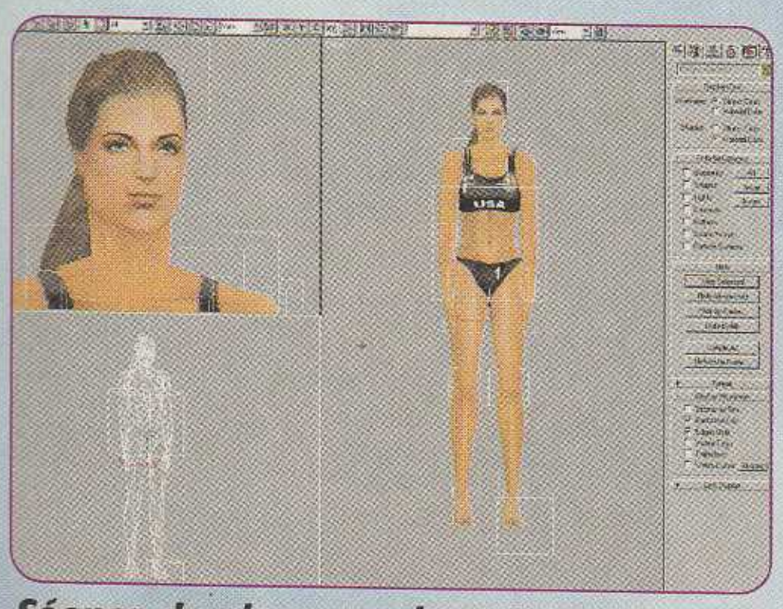

***Karch Kirally, pro du beach, en plein effort.***



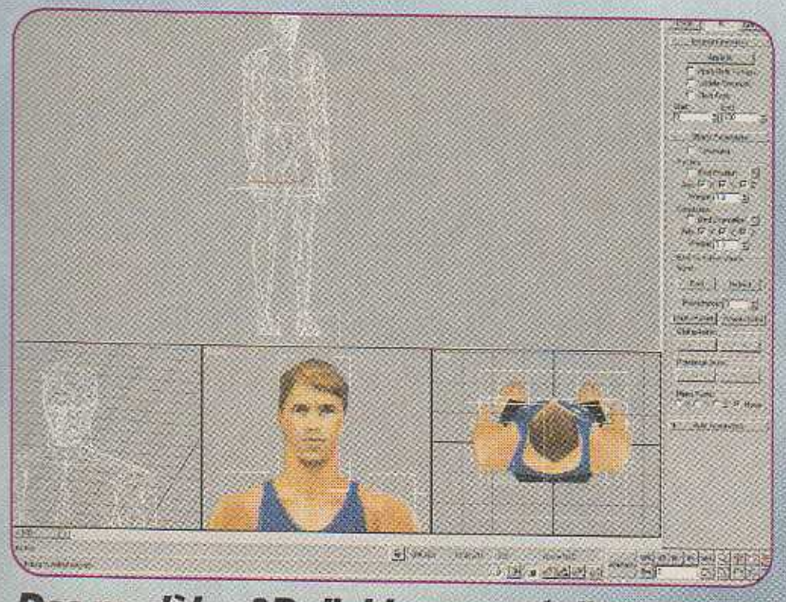


***Gabrielle Reece sous toutes les coutures. On voit même à travers !***

USA (beaux, riches et célèbres !). Là encore, si BVWT n'était pas une simulation, jamais ces stars n'auraient accepté de prêter leur nom. « L'idée d'une licence a fait son chemin, progressivement. Nous avons contacté les agents respectifs et la fédération, histoire d'avoir leur avis... Gabrielle a été littéralement emballée. »



***Séance de plaquage des textures.***



***Des modèles 3D diablement réalistes.***

## SABLE CHAUD ET 3D ISO

Le moteur 3D de Beach Volley World Tour est totalement inédit. À l'écran, cela se traduit par des terrains et des joueurs modélisés en 3D qu'il est possible de voir sous plusieurs angles de vue. Pour une meilleure appréciation de l'action, cependant, il est conseillé d'adopter une vue proche de la 3D isométrique. La caméra est légèrement surélevée, et l'on discerne avec plus de précision ce qui se passe dans les deux camps.

## DANS LES CHIFFRES

BVWT comprend douze aires de sport en tout, huit officielles (en provenance des compétitions de la FIVB), deux cachées non officielles et une qui sert d'entraînement (inspirée des tournois pros aux States). Les parties s'effectuent de jour pour la plupart. « Deux ou trois terrains, au Japon, en Australie ou en France, ont été modélisés de nuit. Les effets d'ombre et de lumière ont demandé énormément de boulot. » Nous avons joué à une



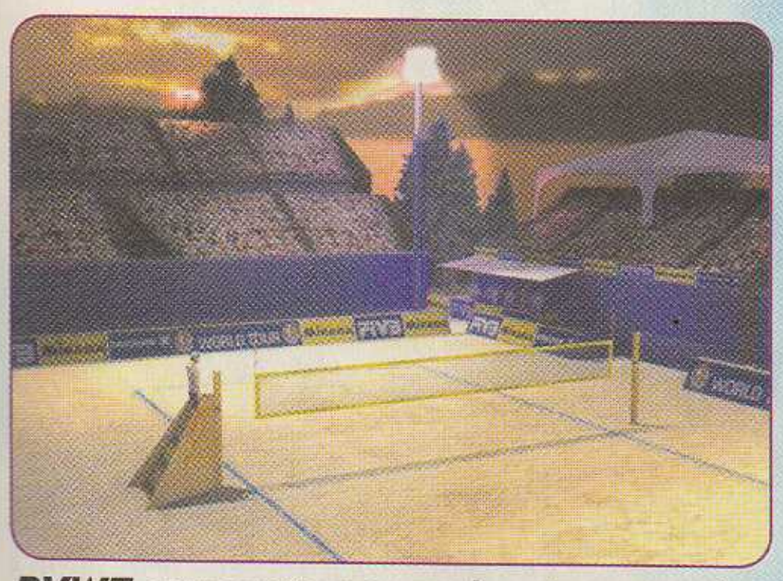
***De jour comme de nuit, les terrains et...***

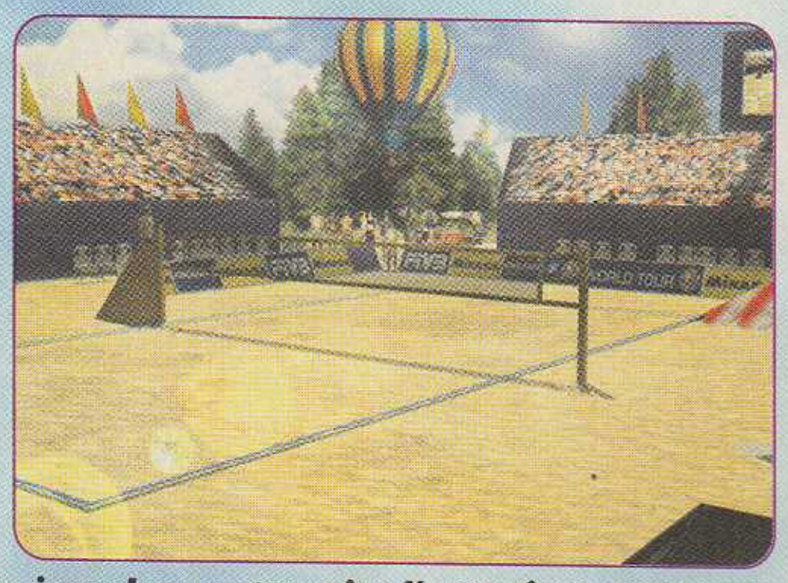


***... le sable chaud, ça fait vraiment rêver.***

## INUTILE DONC INDISPENSABLE

Deux écoles s'affrontent dans le beach volley : l'internationale, patronnée par la FIVB, qui regroupe quinze pays, et l'américaine, avec les tournois hommes (ANP) et femmes (WBA). Entre ces fédérations, c'est la guerre ouverte, au détriment du sport lui-même parfois. Dommage, car le beach volley, spectaculaire, gagne à être connu. Le premier vrai tournoi date de 1941, au Brésil. Le Championnat du monde aura lieu cet été en France, à Marseille, et sera sponsorisé par Sony et la PlayStation. À bon entendeur...
Pour y adhérer : Fédération française de volley-ball, 43 bis, rue d'Hautpoul, 75019 Paris.
Téléphone : 01 42 00 22 34





***BVWT comporte pas moins de onze aires de jeu plus un terrain d'entraînement.***





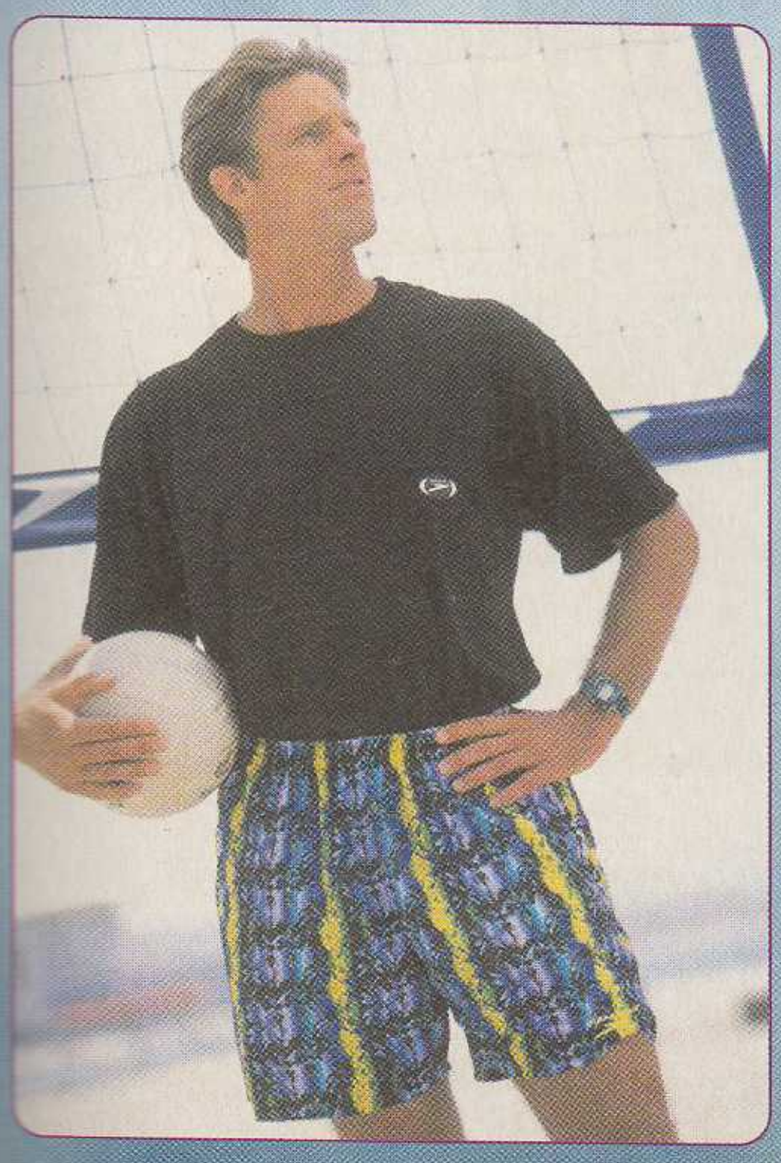
***Huit « arènes » sont des copies conformes de terrains officiels répartis dans le monde.***

préversion sur PlayStation, et le constat est sans appel : C'EST BEAU, ÇA BOUGE VITE ET BIEN, BREF, ÇA À L'AIR FUN !

## 64 PROS DU BALLON DE PLAGE

Et les sportifs, alors ? « Nous avons utilisé la Motion Capture et l'animation image par image pour la modélisation et les animations des volleyeurs, hommes et femmes. » De la combinaison des deux techniques résulte beaucoup de réalisme dans les mouvements et les collisions. Pour info, quatorze capteurs ont été placés sur le corps d'un athlète, joueur national, lors de la séance... Outre Karch et Gabrielle, trente et un messieurs et trente et une (top) nanas figurent dans le jeu (seize équipes masculines doublées de seize féminines. Pas de mixtes possibles, apparemment). On les choisit selon différents paramètres comme la fatigue et le facteur de récupération. Le partenaire est, lui, imposé en mode Saison, par nationalité (les Brésiliens sont ensemble, etc.). « En outre, un éditeur permettra de définir et de sauvegarder son propre perso. Le joueur devra simplement allouer un nombre de points par paramètre à partir d'un total donné et immuable. »

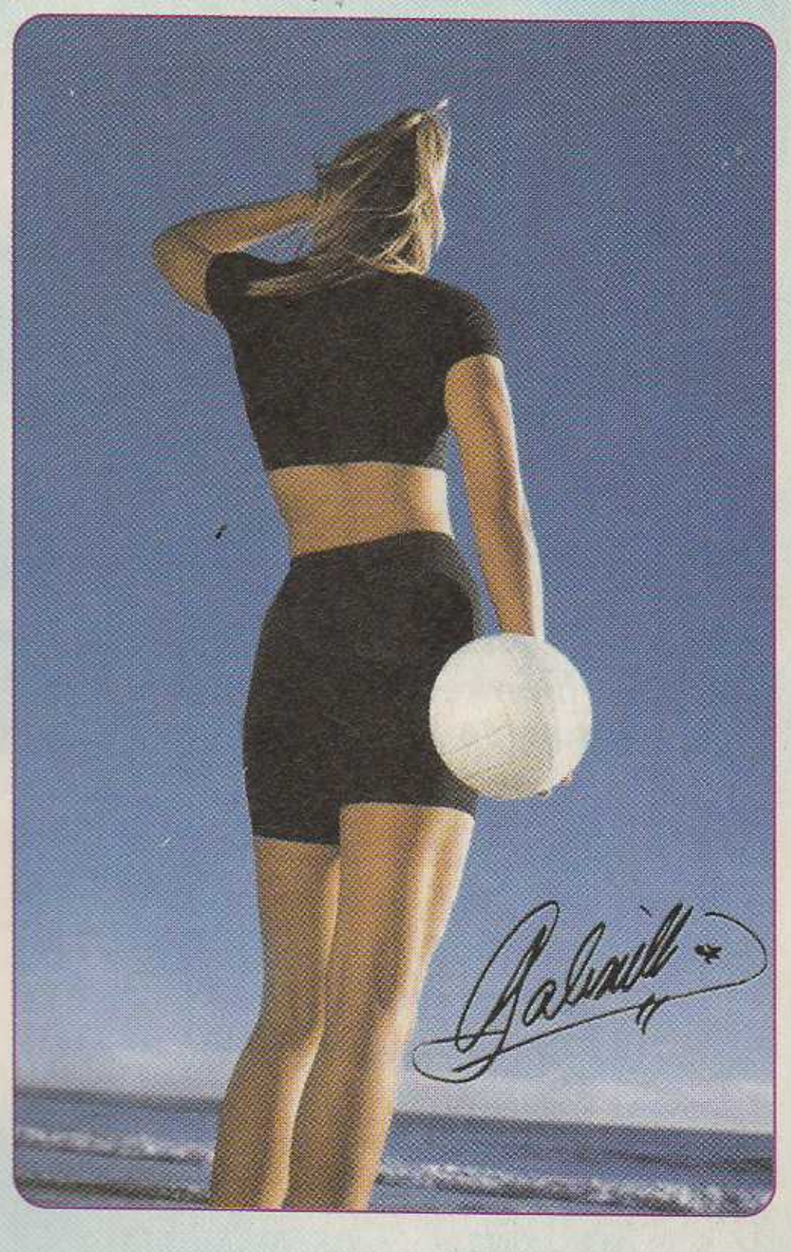




## UNE JOUABILITÉ INSTINCTIVE

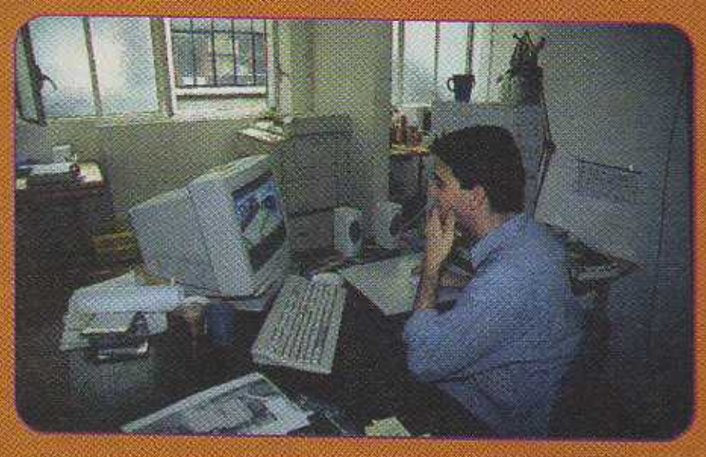
Ce qui reste à améliorer et à incorporer : le mode Deux joueurs (pas évident à concevoir si l'on suppose que les joueurs s'affrontent), la bande-son, l'intelligence artificielle du partenaire, comme des adversaires, en mode Un joueur et l'évolution des caractéristiques des sportifs en cours de saison. Ça en fait des nuits blanches ! Quant à la jouabilité, elle s'avère instinctive et ne devrait pas beaucoup changer : la croix pour une action, le cercle pour une action intermédiaire et le carré pour le service smashé. La puissance des tirs varie ensuite selon les combinaisons et la durée de pression sur chaque touche. Voici pour les bases. « Beach Volley World Tour sera une simulation accessible. Elle conviendra aux fans d'*Alerte à Malibu* par son côté exotique autant qu'aux pratiquants aguerris par son réalisme. C'est notre souhait le plus cher. » Que dire de plus ?

***Console : PlayStation (et peut-être Game Boy Couleur)***



# CARAPACE À LA CHASSE

Carapace Software recrute. Philippe Cazer et Frédéric Winkler, dirigeants et associés de longue date, sont à la recherche de codeurs



PlayStation et/ou PC (direct 3D) avec un minimum d'expérience. L'équipe se compose d'une quinzaine de personnes mais, pour satisfaire toutes les exigences du cahier des charges, il est indispensable qu'elle s'étoffe. C'est pourquoi nous comptons sur vous. Envoyez votre CV accompagné d'un petit mot sympa à : thierry@softplace.fr



Foot

# En plein dans la lucarne !

***Comme chaque année depuis des lustres ou presque, les éditeurs ennemis, Konami et Electronic Arts, s'apprêtent à livrer bataille. Ils sont sans pitié et tous les coups (marketing et promotionnels) sont permis. Gare cependant à l'outsider dénommé UEFA Striker ! Avec ce titre, Infogrames pourrait créer la surprise.***

## UEFA Striker (PS, DC)
## l'outsider attendu

Si la guerre de tranchées opposant ISS à FIFA n'aboutit pas, si l'immobilisme latent de la lutte persiste, UEFA Striker a toutes les chances de sortir vainqueur. Conçu outre-Manche par Rage Software (Dead Ball Zone sur PlayStation), UEFA Striker est l'un des softs sur lequel compte Infogrames pour son intrusion sur le créneau (lire l'interview ci-contre). Ses atouts sont le réalisme, le réalisme et encore le réalisme. Au détriment peut-être des néophytes car la prise en main n'est pas évidente du tout. Selon le chef produit : « UEFA Striker s'adresse en priorité aux férus de simulations de foot. » Pour jouer (et gagner), une maîtrise optimale du paddle est recommandée.




***UEFA Striker, du sang neuf dans le foot.***

### DU SANG NEUF

Les amateurs, fans du ballon rond, verront d'un bon œil l'arrivée de ce titre. UEFA Striker pourrait donner un deuxième souffle au foot sur 32 bits, qui sait ? Mais la concurrence est rude. Malgré les défauts inhérents à FIFA et ISS (que l'on qualifie de « dinosaures de la simulation footballistique » à la rédaction), UEFA doit encore faire ses preuves. Un éditeur de joueurs perfectionné, une intelligence artificielle élaborée grâce aux conseils avisés de l'ex-international néerlandais Ruud Gullit, un système de championnats évolutifs et une quantité astronomique d'équipes ne suffiront peut-être pas à convaincre. La tâche n'est pas aisée même si le bébé se présente bien. Seule certitude, licence UEFA oblige, le jeu permettra de laver l'affront russe en participant aux qualifications et à la phase finale de l'Euro 2000 ! Rappelons enfin qu'une version Dreamcast du jeu est en cours de développement et que la rolling démo que nous avons matée nous a vraiment sciés.





***Une simulation pour les inconditionnels.***



***UEFA contre FIFA : la bataille fait rage.***

## INUTILE DONC INDISPENSABLE

Le saviez-vous ? Excepté le foot que l'on pratique dans les rues ou sur la pelouse d'un stade, il en existe six autres « sortes », pour certaines farfelues. Il y a l'américain, l'aréna qui se joue dans une enceinte fermée, l'australien (le plus violent de tous), le féminin et le gaélique (le plus ancien ?). Le plus stupide est selon nous le flag football. Il s'inspire du foot US, à ceci près que le jeu s'arrête quand un joueur enlève le drapeau (« flag » en anglais) de la ceinture du porteur de ballon. Bientôt sur Eurosport ?
Pour y adhérer : Fédération française de football, 60 bis, avenue d'Iéna, 75116 Paris.
Téléphone : 01 44 31 73 00







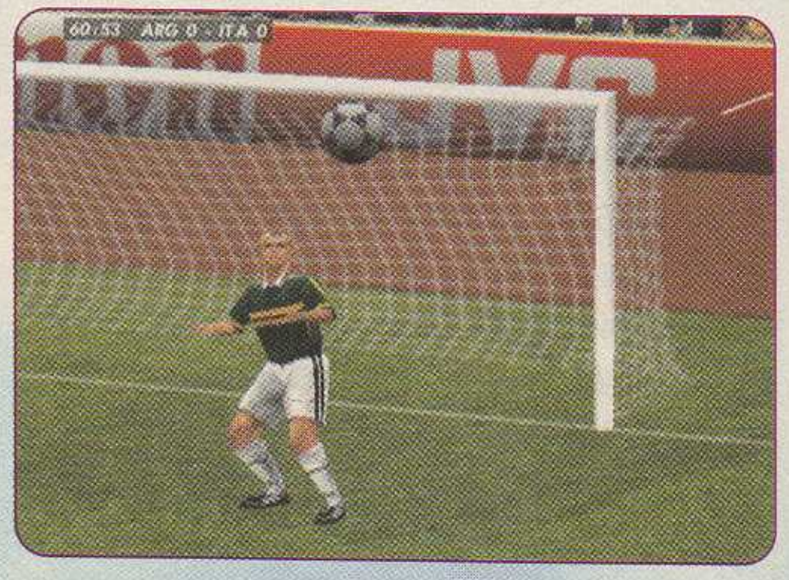



***La version Dreamcast d'UEFA Striker est très prometteuse. Nous n'avons vu tourner qu'une démo (non jouable). Pourtant...***










***... ça nous a scotché. « C'est mieux que de l'arcade ! » s'est exclamé un journaliste. Wait & see, football fans !***

# INFOGRAMES À FOND LE SPORT

***La société dirigée d'une main de maître par Bruno Bonnell ouvre un département dédié aux sports, du foot à la glisse. Une structure se monte actuellement à Paris et à Lyon sous la houlette de Mickaël Sportouch. Entretien.***

***Player One :*** Selon les rumeurs, cette nouvelle gamme sports serait destinée à concurrencer directement celle d'Electronic Arts. Que répondez-vous ?

***Mickaël Sportouch :*** Ce n'est pas l'objectif premier. Nous ne créons pas Infogrames Sports avec pour seul but de contrer EA. Infogrames propose des jeux axés sur des personnages connus, la gamme « héros », des jeux basés sur des aventures, la gamme « i-motion » et des jeux de sport. Il fallait créer une gamme sports, la voici.




***Supreme Snowboarding est annoncé sur Dreamcast. Les sports de glisse et les sports extrêmes ne sont pas exclus de la gamme sports d'Infogrames.***

***PO :*** Comment allez-vous vous démarquer de la concurrence ?

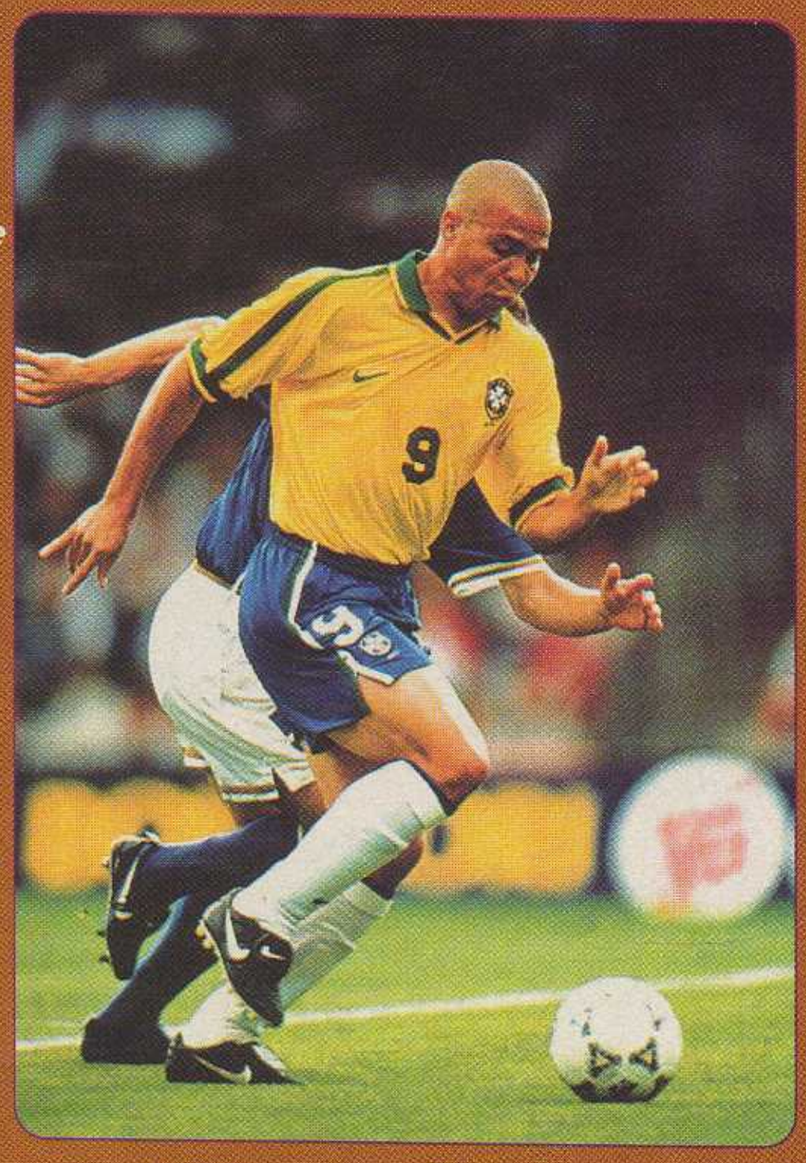
***M. S :*** Nous souhaitons des softs qui ressemblent à tout sauf à du reportage télévisé ! Peu importe que ce soit des licences ou non.

***PO :*** Quelle est la politique éditoriale de la structure ?

***M. S :*** Nous nous efforçons d'apporter de nouveaux concepts. C'est pourquoi une cellule d'une trentaine de passionnés s'est constituée. Le challenge est élevé mais la demande existe. Toutefois, nous sortirons assez peu de titres : la qualité doit l'emporter sur la quantité.

***PO :*** Excepté les sports dits classiques comme le foot, les sports extrêmes vous attirent-ils ?

***M. S :*** Un jeu de snowboard est en préparation. Nous ne nous arrêterons pas là.



***Brazil V Soccer sur PlayStation est une licence. Ronaldo a signé avec Infogrames pour prêter son image et peut-être son savoir-faire. C'est Power & Magic, en France, qui bosse dessus en ce moment.***

Foot

# FIFA 2000 (PS) et ISS Pro Evolution (PS, N64, PC)

## les valeurs sûres



*L'indétrônable FIFA... Version 2000.*

Attention les yeux, la gamme EA Sports 2000 débarque ! Elle renferme quelques fleurons du jeu de sport, pour la plupart des licences. Naturellement, FIFA 2000 est au planning. Ceux qui apprécient autant ISS (comme à la rédaction) ont du mal à rester objectifs. De fait, que propose FIFA 2000 par rapport à FIFA 99 ? Une kyrielle d'équipes, des joueurs motion-capturés à mort, les hymnes nationaux, des modes de jeux par dizaine, des séquences cinématiques divinement mises en scène et la participation du Marseillais de la grande époque, Chris Waddle, en tant que commentateur (pour la version anglophone en tout cas)... Qui a dit : « C'est du déjà vu, et le fun dans tout ça ? »

Une fois de plus, Electronic Arts se contenterait d'une simple mise à jour des données de son titre phare. Les fans de la saga FIFA apprécieront quoi qu'il advienne.

### LE CONCURRENT QU'ON PRÉFÈRE (À LA RÉDAC)

Lors de sa sortie, International Superstar Soccer a révolutionné le foot sur consoles. En évoluant parallèlement aux nouvelles technologies, la qualité de ce titre n'a jamais été remise en question. Et il n'y a pas de raison pour que cela change ! La sortie



## MOUSTIC FAN DE FOOT

Dans Canal+ Football sur PlayStation, les commentaires sont agrémentés des bêtises de Jules-Édouard Moustic, présentateur de Canal International, le JT décalé de NPA. Entretien avec ce trublion que tout amuse.

***PO :*** Comment est venue cette idée de « jules-Edouard Moustic commentateur de matches » ?

***Moustic :*** Depuis longtemps, je voulais intervenir sur un match en direct. Sur TF1 ou Canal, je trouve les retransmissions trop sérieuses. Je fus ravi de la proposition faite par Canal+ Multimédia. Je me suis éclaté.

***PO :*** Vous êtes entièrement responsable des dialogues ?

***Moustic :*** Oui. Il y a la voix d'Hervé Mathoux, commentateur sportif de Canal, qui joue le journaliste sérieux avec ses phrases imposées du genre : « Quel beau but ! » Moi, j'interviens pour faire le crétin.



***PO :*** Quels éléments aviez-vous pour écrire ?

***Moustic :*** J'avais un CD-Rom avec les commentaires d'Hervé et les images du jeu. J'ai écrit mes textes en fonction de ce qu'il disait.

***PO :*** Il n'y a eu aucune censure ?

***Moustic :*** Deux ou trois répliques ont peut-être sautées. Par exemple, à un moment, Hervé dit : « Le match est un peu pénible. » Je rétorque : « Bon, ben, je vais pisser. »








*À l'instar de FIFA 2000, ISS Pro Evolution est peu novateur...*




*... Mais les fans y trouveront leur compte, c'est évident.*









***Quel commentateur célèbre animera les matches dans ISS ?***




***Que réserve la version Dreamcast d'ISS ?***

du prochain opus est prévu pour cet automne. Comme son titre l'indique (ISS Pro Evolution), la version PlayStation ne proposerait rien de novateur, simplement quelques trucs en plus. Gageons que les fans d'ISS ne changeront pas leur fusil d'épaule pour autant. Pour finir, une version Dreamcast, dotée de graphismes en béton armé et d'une animation sans faille serait au planning, mais de nombreuses interrogations subsistent. Qui vivra jouera.

## DU CÔTÉ DES FOOT-MANAGERS

Les jeux de management cartonnent en Angleterre. En France, le phénomène commence à prendre et c'est tant mieux. Ça fait des années que l'ensemble de la presse spécialisée s'évertue à mettre le genre en valeur, en vain. Et Ubi Soft de jouer les étonnés en constatant le succès de Guy Roux Manager sur PlayStation (50 000 exemplaires) ! Du coup, on dénombre pas moins de trois football managers à venir sur 32 et 64 bits. Gremlin, éditeur spécialiste du genre (racheté récemment par Infogrames), annonce un version de Premier Manager sur Nintendo 64. Et la PlayStation n'est pas en reste avec UEFA Manager et Téléfoot Manager... Quand foot et réflexion font bon ménage.

## LES SORTIES

***DU FOOT EN VEUX-TU ? EN VOILÀ !***

| TITRES | CONSOLES | ÉDITEURS | DATES DE SORTIE |
|---|---|---|---|
| Brazil V Soccer | PS | Infogrames | Fin d'année |
| Canal+ Football 2000 | PS | Canal+ Multimédia | Premier trimestre 2000 |
| FIFA 2000 | PS et N64 | EA Sports | Fin d'année |
| ISS Pro Evolution (jeu de foot développé par Sony) | PS, N64 et DC | Konami | Octobre (PS), fin d'année (N64) |
| Premier Manager 64 | PS | Sony Europe | Octobre |
| Téléfoot Manager | N64 | Gremlin | Juillet |
| UEFA Manager 2000 | PS | Ubi Soft | Septembre |
| UEFA Striker | PS | Infogrames | Fin d'année |
| Ultimate Football 2000 | PS et DC | Infogrames | Septembre |
| | N64 | Acclaim | Septembre |

Boxe

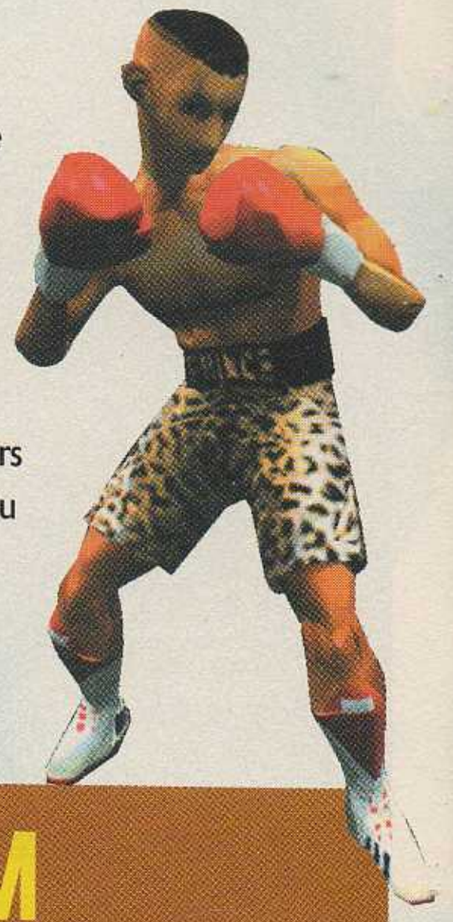
# Qu'est-ce qu'elle a, ma gueule ?

***D'habitude, les simulations de boxe sortent au coup par coup (de poing ?). Cette année, pourtant, ça se bouscule au portillon, avec pas moins de trois simulations annoncées pour l'automne, dont une licence (chez Codemasters) qui devrait ravir les amateurs. Qui sortira vainqueur par KO ? Les paris sont lancés.***

## Prince Naseem Boxing (PS)

### licence attendue

La boxe est un sport qu'il vaut mieux pratiquer devant sa télé, une manette entre les mains. Que feriez-vous sur un ring, face à Prince Naseem ? Car la terreur catégorie poids plume WBO comptabilise 31 combats et autant de victoires, dont 28 avant la limite ! Codemasters, l'éditeur, a acquis le privilège d'exploiter son image et son nom (lire l'interview). Le développement entre à présent dans sa phase finale, et tout laisse supposer que la qualité sera au rendez-vous. L'animation des boxeurs semble réaliste, peut-être même un peu trop. Le fun sera-t-il présent ? À vérifier à travers de nombreux modes de jeu disponibles (arcade, simulation et carrière) qui confèrent au titre une excellente durée de vie.








***Prince Naseem a activement participé au développement du jeu. Normal, après tout.***






***Un ring, un mode Carrière, du sang, de la chique et du molar... Le pied (et le poing) !***

## NASEEM À CONFESSE

***Prince Naseem, esprit frappeur de la boxe catégorie poids plume, s'est prêté au jeu des questions-réponses. Il ne s'est pas énervé. On l'a échappé belle !***

***PO :*** Ça fait quoi de se retrouver dans un jeu vidéo ?

***Prince Naseem :*** J'ai toujours désiré avoir mon propre jeu... Ça me fait drôle de jouer contre moi-même. Je comprends ce que mes adversaires éprouvent : ça doit faire mal !



***PO :*** Êtes-vous fan de jeux ?

***Prince Naseem :*** Ça fait un paquet d'années que je possède des consoles. Pendant la Coupe du monde en France, mes jeux de foot tournaient sans interruption.

***PO :*** Vous vous êtes attribué le statut de « prince ». Pour quelles raisons ?

***Prince Naseem :*** Je voulais un titre royal. J'ai choisi prince parce qu'un prince peut devenir roi.

***PO :*** Quelle est votre spécialité en tant que boxeur ?

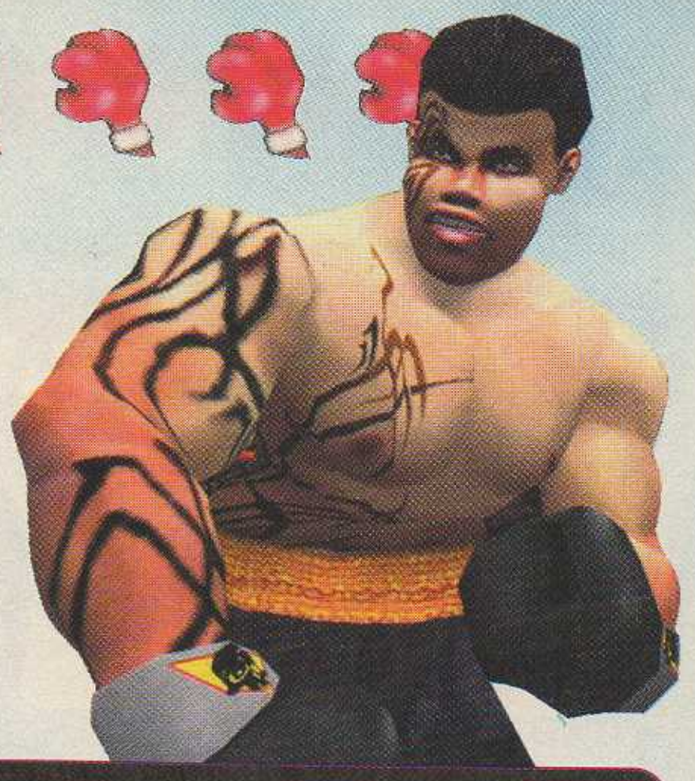
***Prince Naseem :*** Mon punch favori est celui qui envoie mon adversaire d'un soir au tapis !

***PO :*** Avez-vous participé à la création du jeu ?

***Prince Naseem :*** J'ai travaillé en étroite collaboration avec Codemasters. C'était très important pour moi. J'ai joué à tant de jeux de boxe médiocres. Je ne pouvais pas laisser le jeu qui porte mon nom grossir la liste de ces titres sans intérêt.

# Knockout Kings 2000 (PS, N64)

## encore et encore



Chez Electronic Arts, Knockout Kings 2000 est une valeur sûre de la gamme sports. Le développement des versions PlayStation et N64 a été confié à deux équipes distinctes. Des différences notables devraient se faire sentir selon les supports. Si les graphismes de cette simulation ne sont pas transcendants, l'animation excellente et la jouabilité exemplaire compenseront. Dans KO Kings 2000, on pourra incarner bon nombre de boxeurs légendaires comme Sugar Ray Leonard, Cassius Clay et De La Hoya. Nous prions simplement pour que le résultat final soit plus divertissant que l'édition précédente.







***KO Kings 2000 est graphiquement moins fun que ses concurrents. Dommage ?***

## INUTILE DONC INDISPENSABLE

En boxe anglaise, le plus long combat a eu lieu en 1893 entre Andy Bowen et Jack Burke. Il a duré 110 rounds, soit sept heures et dix-neuf minutes... Sans qu'il y ait de vainqueur ! On dénombre aussi pas mal de matches truqués, comme celui opposant Marcel Cerdan à Harold Green en 1947. Blessé à la main, Cerdan s'est vu faire une piqûre de placebo par son médecin véreux. Manque de pot, Cerdan remporta tout de même le combat...

Pour y adhérer : Fédération française de boxe française, 49, rue du Faubourg-Poissonnière, 75009 Paris. Téléphone : 01 53 24 60 60

# Ready 2 Rumble Boxing (PS, N64, DC)

## de la dynamite en barres



***Midway reviendrait sur le devant de la scène vidéo-ludique grâce à ce titre.***

À l'E3 de Los Angeles, Ready 2 Rumble Boxing, de Midway, a fait sensation. La version Dreamcast nous a fait l'effet d'une bombe atomique. Les illustrations ci-contre proviennent de la version 128 bits. Ça décolle la rétine, hein ? Avec ses personnages caricaturaux aux styles de boxe différents, Ready 2 Rumble s'inspire indéniablement de PunchOut, une référence. À l'instar de Prince Naseem Boxing, le soft propose, en plus du championnat, un mode Management. Et la version DC permettra de jouer en réseau via Internet ! De quoi décrocher la palme de la convivialité.



## LES SORTIES

***DE LA BOXE, EN VEUX-TU ? EN VOILÀ ! LES DATES DE SORTIE***

| TITRES | CONSOLES | ÉDITEURS | DATES DE SORTIE |
|---|---|---|---|
| Knockout Kings 2000 | PS et N64 | EA Sports | Novembre |
| Prince Naseem Boxing | PS | Codemasters | Octobre |
| Ready 2 Rumble Boxing | PS, N64 et DC | Midway | Octobre |

Skateboard et VTT

# Voilà l'été, voilà l'été !

***Hey man, tu aimes parader sur le bitume ou en pleine nature avec les cheveux au vent (et des moucherons plein les dents) ? Ça te fait kiffer d'avoir tellement mal aux genoux que le soir, en rentrant chez toi, tu ne les sens plus ? Alors ces trois softs te sont spécialement dédiés.***

## Skate & Destroy (PS)

### «ze» simulation

La Play était jusque-là plutôt avare en matière de jeux de skate. Street Skater était l'un des rares titres à avoir retenu l'attention. Et voilà que, blam ! coup sur coup, ce sont deux représentants du genre qui nous tombent sur le coin du bec ! Vous vous rappelez 720° sur Atari ? Ce titre déchirait ! Les développeurs de Skate & Destroy ont cette ambition affichée de capturer les vibrations de 720° pour les transposer sur PlayStation. Un pari osé ! Avec ses seize environnements citadins dont New York et San Francisco, Skate & Destroy semble sur la bonne voie. Pour y avoir joué à l'E3, nous pouvons affirmer que, malgré une prise en main délicate, le fun est bien là ! D'autant qu'un mode Multijoueur est inclus. Est également présente la panoplie du parfait skate-boarder, top tendance. Des marques connues des initiés ont en effet signé un accord de licence avec le studio de développement. Relax, man ! (C'est toujours d'actu, ces répliques ringardes, chez les skaters ? Ndlr.)






***« Thrasher Magazine », mag spécialement dédié aux accros du skate, sponsorise le jeu.***



***Sur ma planche, je saute (mouton).***



***Et si on mangeait du bitume, ce soir ?***



## INUTILE DONC INDISPENSABLE

Appelé roll-surf ou planche à roulettes (à ne pas utiliser sous peine de passer pour un ringard), le skate débarque en Californie en 1962. Les premiers pratiquants sont des surfeurs que le manque de vagues empêche d'aller sur l'eau. Le record de vitesse est détenu par l'Américain Richard Brown depuis 1979 : 115,53 km/h. Un Suisse a, quant à lui, roulé pendant vingt-huit heures et trois minutes entre le 1er et le 2 décembre 1984 (!).

Pour y adhérer : Commission nationale de skate, 94A, rue du Beguinage, 59500 Douai.



# Tony Hawk's Skateboarding (PS)

## champion du monde !



*Un mode Deux joueurs renversant.*

À l'E3 déjà, ce soft nous avait tapé dans l'œil. Concurrent direct de Skate & Destroy, Tony Hawk relève peut-être plus de la simulation que du jeu d'arcade. Le champion du monde en titre, l'indétrônable Tony Hawk, a grandement contribué à son élaboration (lire l'interview) ; ceci explique sans doute cela. Des centaines de mouvements, de figures et de combinaisons spectaculaires (parfois dangereuses) ont été implémentés. Quant aux environnements, cela va de la grande surface commerciale aux cours de récréations en passant par les rues encombrées d'une ville américaine. Un mode Deux joueurs figure également dans les options. Il permet d'affronter un pote sur différentes aires de jeu. Le vainqueur est celui qui marque le plus de points en fonction de la qualité des figures effectuées. La version niouze à laquelle nous avons joué laisse présager le meilleur. Le style graphique est radicalement différent de celui de Skate & Destroy, fort heureusement. Nous attendons avec impatience une mouture plus avancée pour la faire tester par un pro du roll-surf.



*Ne serait-ce pas Tony Hawk, de dos ?*



*Le calme avant la tempête et le hard flip.*



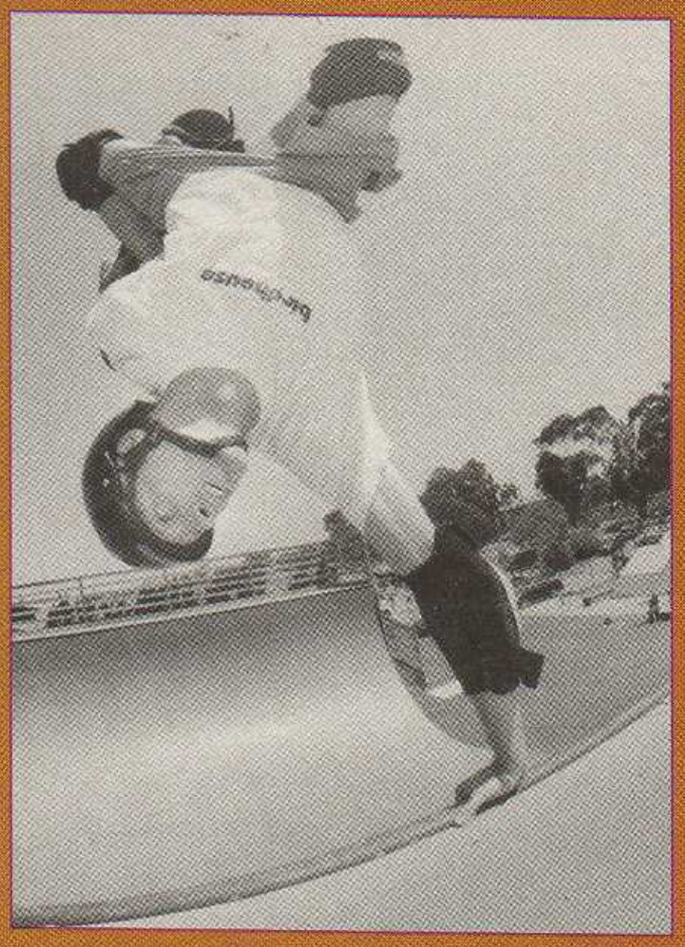
*Des aires de jeu bourrées d'obstacles.*



*Des gamelles à tire-larigot !*

## ENTRETIEN EXCLUSIF AVEC TONY HAWK, LE ROI DU SKATE

***Ce n'était pas dans son contrat, pourtant Tony Hawk a accepté de répondre à nos questions. Le champion était, il y a peu, de passage à Paris. Peut-être est-il tombé sous le charme de la capitale et des Frenchies pratiquant le skate ? Dans tous les cas, il s'est confié.***



***P O :*** Comment te définirais-tu, en quelques mots ?

***Tony Hawk :*** Facile d'accès, plein de ressources, déterminé et sarcastique.

***PO :*** Quel a été ton investissement dans le jeu ?

***T. H. :*** J'ai participé à tout, excepté à la programmation. J'ai joué aux différentes versions et apporté des suggestions sur la façon de rendre le gameplay plus réaliste et plus amusant. J'ai également suivi quelques séances de Motion Capture pour des mouvements spécifiques.

***PO :*** Selon toi, quelle a été la plus grande difficulté rencontrée par les développeurs ?

***T. H. :*** Le plus dur fut sans doute de traiter avec neuf pros du skate ! De faire en sorte que leurs opinions divergentes sur le jeu ne mettent pas en péril le résultat final.

***PO :*** De quelle façon avez-vous imprimé votre « patte » au jeu ?

***T. H. :*** J'ai volontairement éliminé ce que je considère comme des figures dépassées. J'ai demandé, par exemple, à remplacer le finger-flip par le hard-flip.

***PO :*** Comment, selon toi, est perçu le skate-board aujourd'hui ?

***T. H. :*** Grâce aux médias et à l'image positive véhiculée par les pratiquants, le skate est non seulement un loisir mais aussi un sport à part entière qui fédère beaucoup de monde.

***PO :*** Question plus personnelle : quelle est la philosophie du skater en deux mots ?

***T. H. :*** Un skater doit garder son intégrité et ne jamais abandonner. Si tu crois en toi, tu peux tout faire.

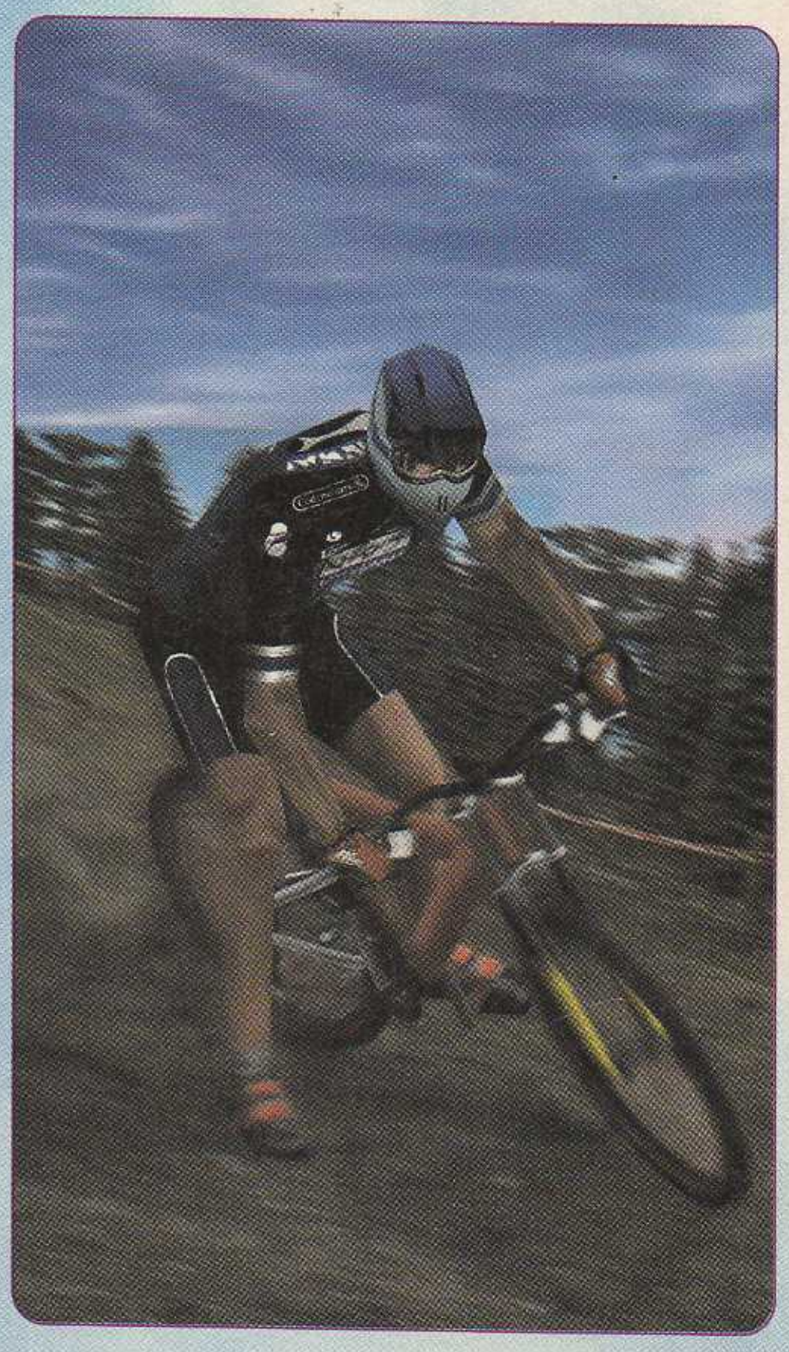
# No Fear Downhill MB (PS)

## du VTT grande vitesse

No Fear Down Hill Mountain Biking ou le jeu au titre le plus long ! Un premier record pour ce soft sur lequel on mise beaucoup. No Fear est un défi pour le sang froid... Plus sérieusement, Codemasters s'est associé à la marque de vêtements Street Wear (décidément, c'est la mode) pour offrir un jeu ultra-réaliste de descentes extrêmes en VTT. Huit cyclistes au meilleur de leur forme dévalent à toute berzingue vingt-quatre parois escarpées réparties à travers le monde. On remarquera la possibilité d'upgrader son engin au fil des courses. Pour l'heure, force est de constater que la bêta-version en notre possession, bourrée de bugs, n'est pas à la hauteur des attentes suscitées. Mais on a déjà vu des larves plus laides se transformer en papillons chatoyants. So, wait and see, man !



***C'est pas Richard Virenque ? Non.***





***À coups de speed et de pédales.***





***Une vue subjective qui pourrait donner la gerbe grave. Pourtant, on en redemande.***



***Le panneau signifie : « Danger ! »***



***Des circuits dans la neige. Rafraîchissant.***

## INUTILE DONC INDISPENSABLE

Vers 1970, les Californiens (encore eux !) commencent à utiliser de vieux vélos pour aller sur tous les terrains. Aujourd'hui pris au sérieux, le VTT se pratique en compétition. Il existe les Championnats du monde (remportés en 1996 par les Français Vouilloz chez les hommes et Chausson chez les femmes, cocorico), d'Europe et de France. Le VTT ou la meilleure façon de se rouler dans la boue sans se faire enguirlander.

Pour y adhérer : Fédération française de cyclisme, 5, rue de Rome, 93561 Rosny-sous-Bois Cedex.

## LES SORTIES

***DU SOLEIL, EN VEUX-TU ? EN VOILÀ ! LES DATES DE SORTIE***

| TITRES | CONSOLES | ÉDITEURS | DATES DE SORTIE |
|---|---|---|---|
| No fear Downhill Mountain Biking | PLayStation | Codemasters | Septembre |
| Skate & Destroy | PlayStation | Rock Star Games | Début 2000 |
| Tony Hawk Skateboarding | PlayStation | Activision | Octobre |

Le mot de la fin

# Le sport, c'est la vie (à deux et plus)





***Le base-ball, un sport de détente.***

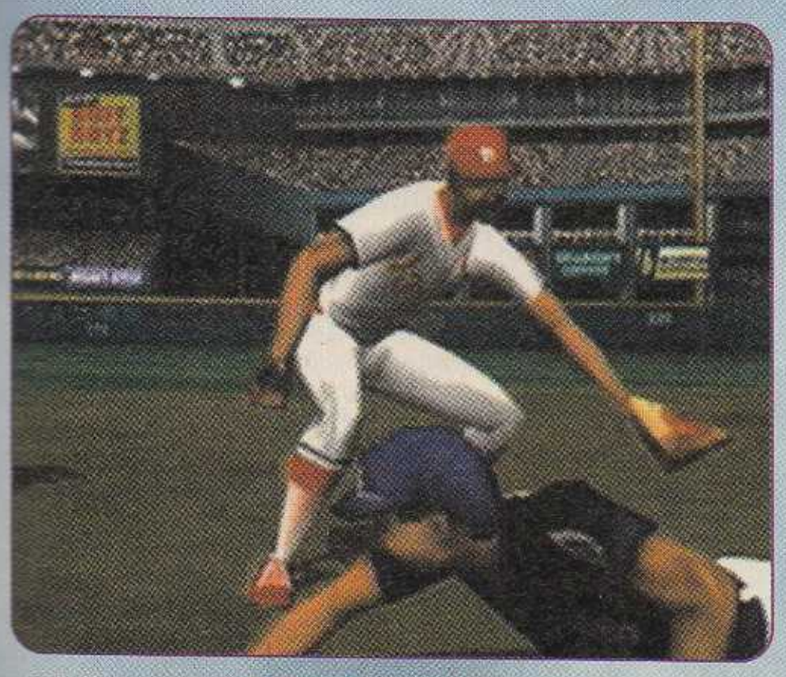
***« This is the end », comme dirait Morrison. Ce dossier aurait pu s'intituler « Player One, à fond la forme ! » tant le nombre de softs traités et celui de scribouillards impliqués est grand. Nous n'avons cependant pas parlé de tout. Témoin cette page de conclusion.***

Le sport, ce n'est pas seulement du beach volley, du foot, de la boxe, du skate et du VTT. C'est aussi, vous le savez, du basket, de la F1, du hockey, du saut à la perche et du lancer de nains de jardin (!). Nous avons volontairement omis les sports mécaniques de façon à privilégier les activités de plein air, accessibles par tout un chacun (le plus souvent à cause de leur coût réduit). Le basket et le golf entrent dans cette catégorie, c'est vrai ; mais nous aurons l'occasion d'y revenir. Notre souhait est de présenter des jeux faisant partie d'une nouvelle vague. Pourquoi le skate et la boxe ne s'imposeraient-ils pas à l'image du snowboard ? Lorsque Cool Boarders est arrivé dans les bacs, nul n'imaginait que ça plairait autant.

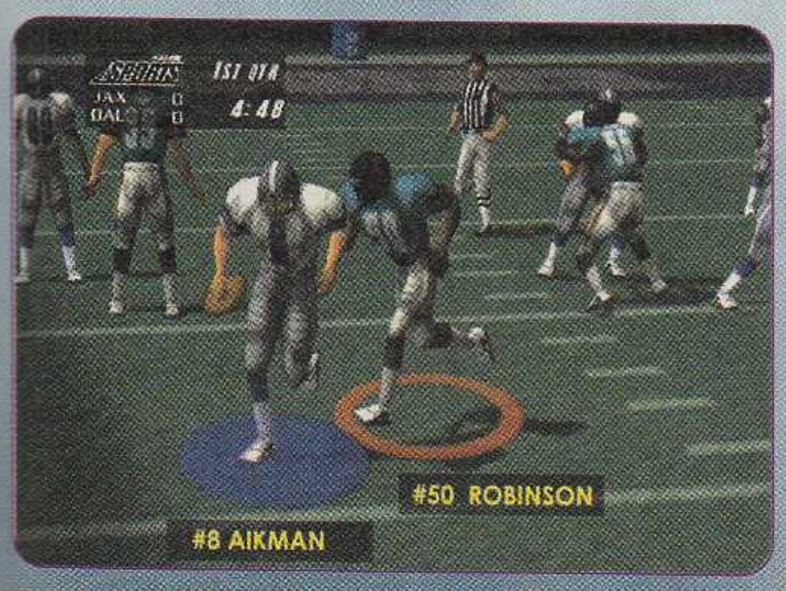
## VIVE L'ANTICONFORMISME SPORTIF !

C'est pourquoi, à l'unanimité, nous revendiquons le droit de mettre en valeur des sports en décalage. Le foot reste incontournable ; mais, sur les consoles, les joueurs ont désormais le choix. Il y en a pour tous les goûts. Si bien que nous profitons de l'occasion pour revenir sur des jeux de sport d'excellente facture qui passent souvent à l'as. Le foot US, le base-ball et le golf, sur N64 et PlayStation, sont régulièrement mis à l'écart, dans les magazines d'une part, dans les échoppes d'autre part. C'est regrettable ! All Star Base Ball 2000 chez Acclaim est un pur chef-d'œuvre. Les simulations de foot américain d'EA Sports sont des petits bijoux. Ne vous en privez pas si vous en avez la possibilité ! D'autant plus que c'est très dépaysant. Dépaysant... Ça me fait penser que les vacances approchent. Bon vent à tous !

***Dossier réalisé par Benji, Féthi, Mahalia, Wolfen et Wonder***



***All Star 2000 Base-ball (Nintendo 64).***




***Le foot US a ses fans. Pourquoi le délaisser ?***

## LES SORTIES

### LES DATES DE SORTIES DES JEUX DE SPORT ATTENDUS

| TITRES | CONSOLES | ÉDITEURS | DATES DE SORTIE |
|---|---|---|---|
| **Basket américain** | | | |
| Fox Sports Pro Basket-ball 2000 | PS | Fox Sports | Fin d'année aux USA |
| NBA 2000 | PS, N64 | EA Sports | Fin d'année |
| NBA 2000 (titre non déf.) | DC | Sega Sports | Septembre aux USA |
| NBA in the Zone 2000 | PS | Konami | Fin d'année aux USA |
| NBA Jam 2000 | N64, GBC | Acclaim | Octobre |
| **Hockey sur glace** | | | |
| Actua Ice Hockey | PS | Gremlin | Fin d'année |
| NHL 2000 | PS | EA Sports | Fin d'année |
| NHL Blades of Steel 2000 | PS | Konami | Fin d'année aux USA |
| NHL Hockey (titre non déf.) | DC | Sega Sports | Septembre aux USA |
| NHL Pro 99 | PS, N64, GBC | Konami | Fin d'année |
| **Golf** | | | |
| European PGA Golf | PS | Gremlin | Septembre |
| Tiger Woods PGA Tour 2000 | PS, N64 | EA Sports | Fin d'année |
| **Foot américain** | | | |
| Madden NFL 2000 | PS, N64 | EA Sports | Fin d'année |
| NFL 2000 (titre non déf.) | DC | Sega Sports | Septembre aux USA |

# Trucs en Vrac

**Amis tricheurs, salut ! Parés pour une orgie de trucs et astuces en tout genre ? Pas encore goinfrés de cheat modes et de mots de passe ? Vous n'avez pas encore la panse éclatée pour avoir trop ingurgité de tips et de codes ? Eh bien, absorbez donc ces quelques pages pour le bonheur de vos petits CD et cartouches chéries.**

**Wonder, merci ô grand génie**

## LE CODE DU MOIS

PlayStation

### Big Air

**Toutes les pistes, tous les snowboards, etc.**

Karine Diamant

Pour ouvrir toutes les pistes, appuyez rapidement sur **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ●, ■, ● et ■ lors du menu principal. Ensuite, choisissez le mode Freeride (photo 1). Les codes suivants



Photo 1

vous permettront de concourir contre différents snowboarders mondialement connus aux États-Unis. Il faut entrer le code pendant le menu principal et gagner la première course en World Tour pour affronter le champion sur la course suivante.

Shawn Palmer : appuyez huit fois très rapidement sur ■ (photo 2)

Mike Beallo : appuyez rapidement sur ■, ■, ■, ■, ■, ■, ● et ●.

Nicola Thost : appuyez rapidement sur ■, ■, ■, ■, ■, ■, ■ et ●

Ian Spiro : appuyez rapidement sur ■, ■, ■, ■, ■, ■, ● et ■

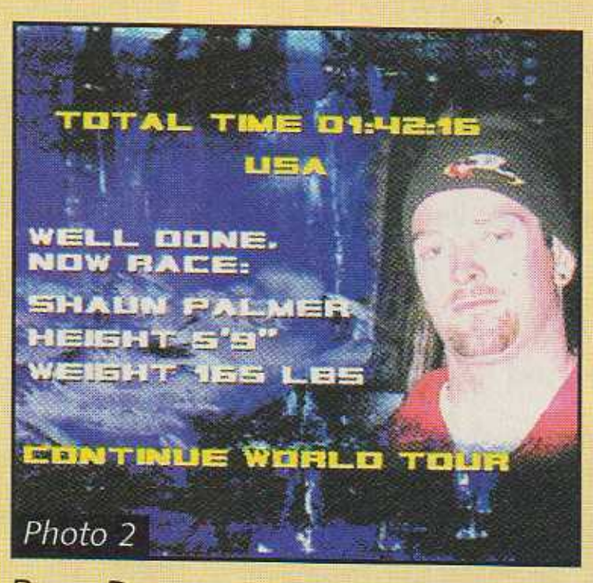


Photo 2

Ross Powers : appuyez rapidement sur ■, ■, ■, ■, ■, ●, ■ et ■

Fabien Rohrer : appuyez rapidement sur ■, ■, ■, ■, ■, ●, ■ et ● (photo 3)

Les codes suivants permettent d'obtenir les snowboards secrets. Il faut les effectuer rapidement lors du menu principal. Les snowboards



Photo 3



Photo 4

se trouvent dans la sélection Pitbull de l'écran du choix des snowboards.

Big Air : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ■, ■ et ● (photo 4)

TD5 : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ■, ● et ■

Steve : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ■, ● et ●

Jimmy : **Droite, Gauche,**



Photo 5

**Droite, Gauche,** ■, ●, ● et ●

John : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ●, ■, ■ et ■

Daniel : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ●, ■, ■, ■ et ●

Fire : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ●, ■ et ■ (photo 5)

Angel : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ●, ■ et ●

Accolade : **Droite, Gauche, Droite, Gauche,** ■, ●, ● et ■ (photo 6)



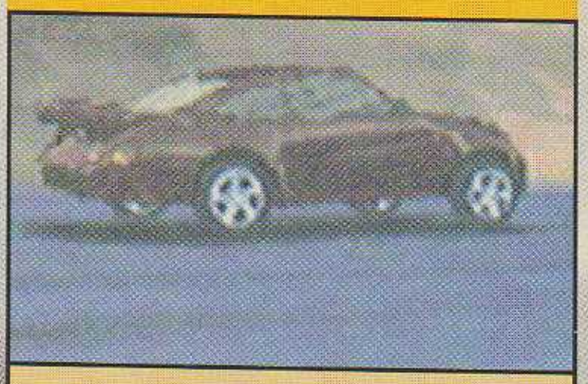
Photo 6

Nintendo 64

### Top Gear Overdrive

**Nouvelles séquences vidéo**

Mad Marc



Pour voir la séquence de la Wienermobile, faites la manipulation suivante, au menu principal, en appuyant sur **Z** après chaque position : « Credits », « Versus », « Setup », « Championship », « Versus », « Versus ». Une « smiley face » s'affichera si le code est correct.

De même, si vous faites la manip « Championship », « Credits », « Versus », « Setup », « Versus », « Championship », « Setup », « Credits », vous verrez la séquence du NP Car.



## Razmoket

### Mots de passe

Kate Mozart

Hôpital : **TQMMY QK**
Train : **BVBYFJND**
Bois : **RJDBCVRT**
Bois noir : **VNGBLJCV**




Rivière : **BJGSMVSH**
Ruines : **LJTBWQQD**

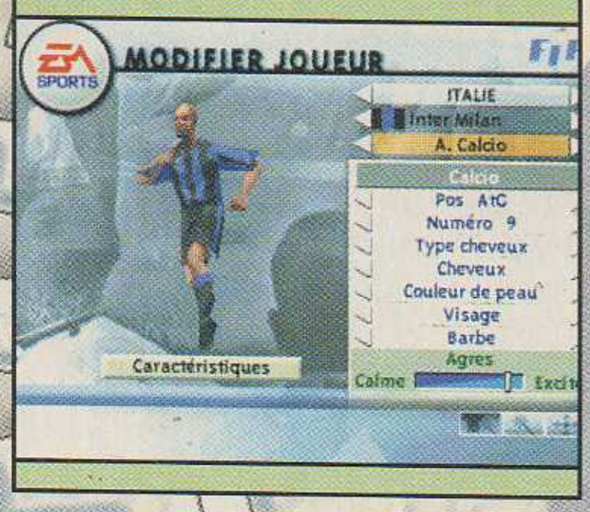



## FIFA 99

### Où est Ronaldo ?

Youri

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, Ronaldo est bien dans FIFA 99. Il a seulement eu son nom de changé en Calcio dans l'équipe de l'Inter de Milan. Comprends qui peut !

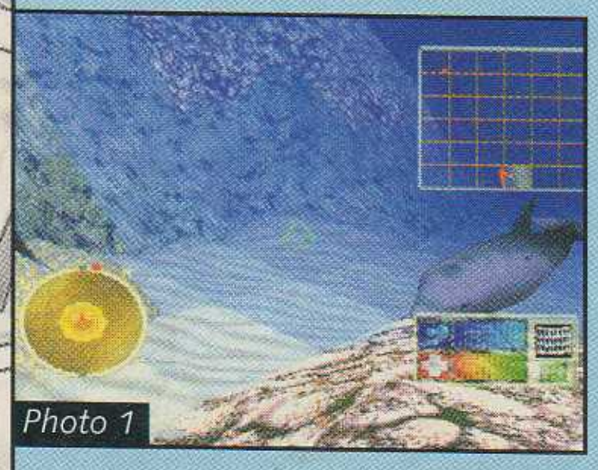



## Treasure of the Deep

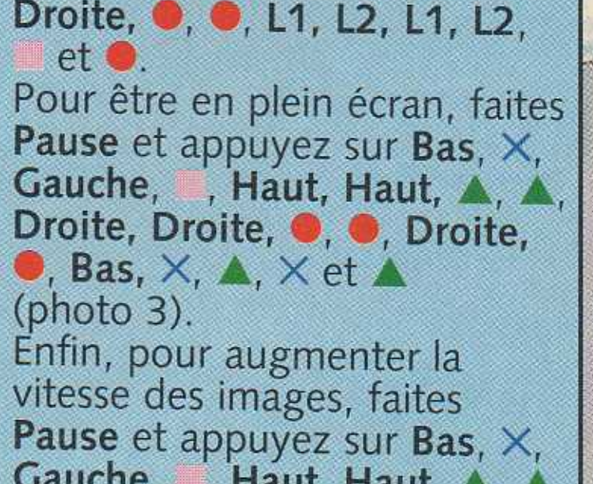
### Continues supplémentaires, plus d'or etc.

Rakham le Rouge

Pour avoir plus de continues, faites **Pause** et appuyez sur **Bas**, ×, **Gauche**, ■, **Haut**, **Haut**, ▲, ▲, **Droite**, **Droite**, ●, ●, **R2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L2** et **L2** (photo 1).


Photo 1

Pour avoir beaucoup d'or, faites **Pause** et appuyez sur **Bas**, ×, **Gauche**, ■, **Haut**, **Haut**, ▲, ▲, **Droite**, **Droite**, ●, ●, **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **L1** et **L2** (photo 2).
Pour ajouter un fragment de tablette, faites **Pause** et appuyez sur **Bas**, ×, **Gauche**, ■, **Haut**, **Haut**, ▲, ▲, **Droite**, **Droite**, ●, ●, **L1**, **L2**, **L1**, **L2**, ■ et ●.
Pour être en plein écran, faites **Pause** et appuyez sur **Bas**, ×, **Gauche**, ■, **Haut**, **Haut**, ▲, ▲, **Droite**, **Droite**, ●, ●, **Droite**, ●, **Bas**, ×, ▲, × et ▲ (photo 3).
Enfin, pour augmenter la vitesse des images, faites **Pause** et appuyez sur **Bas**, ×, **Gauche**, ■, **Haut**, **Haut**, ▲, ▲, **Droite**, **Droite**, ●, ●, **Gauche**, **Gauche**, **Gauche**, ●, ● et ●.
Pour chaque code, vous devez entendre un son après l'avoir entré.


Photo 3

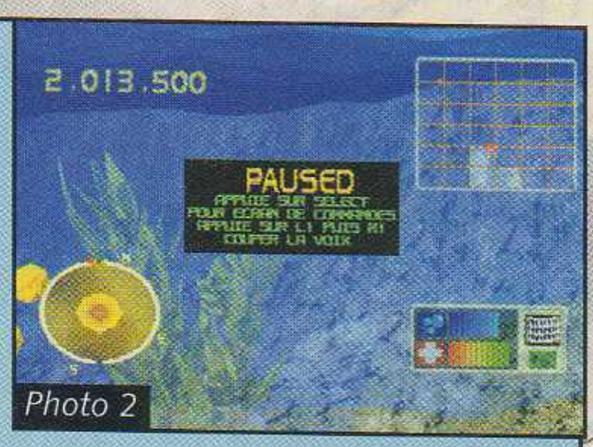
## Running Wild

### Départ rapide

Carole Lewis

Appuyez sur 5 quand « Go » est affiché à l'écran et que votre personnage passe la ligne de départ.



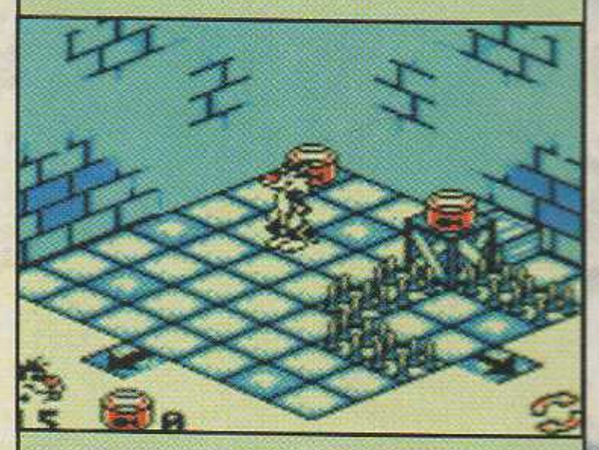



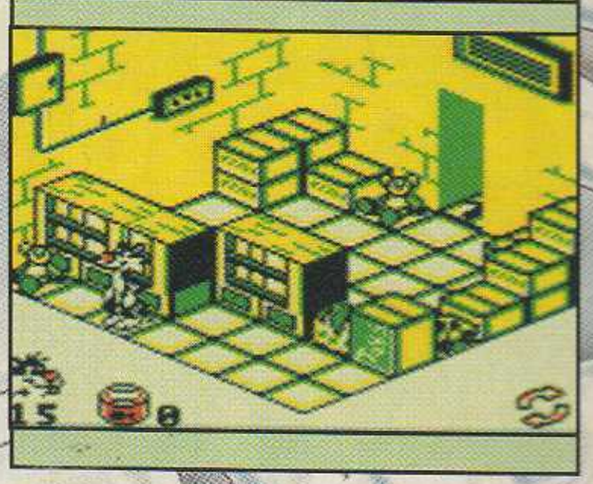

## Titi et Grosminet

### Mots de passe

Eros Minet

Chez grand-mère : **chien, grand-mère, Titi, Taz, GrosMinet**
La cave : **Taz, Grosminet, Titi, chien, grand-mère**
Le jardin : **grand-mère, Titi, chien, GrosMinet, Taz**
La rue : **Grosminet, Titi, Taz, grand-mère, chien**
Le magasin de jouets : **Taz, chien, Titi, Grosminet, grand-mère**

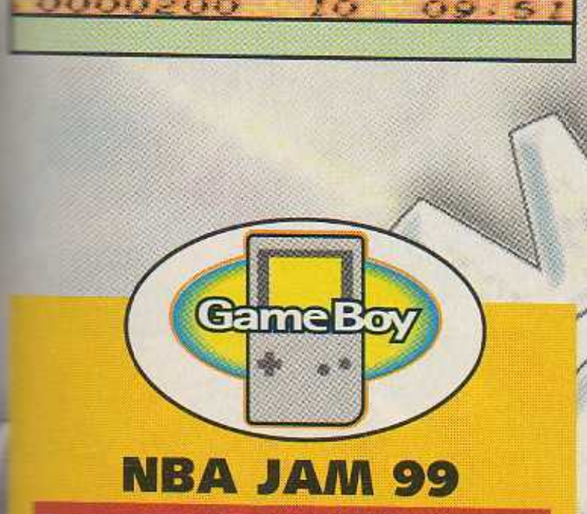




## NBA JAM 99

### Finale du championnat

Michel Jourdan




Vous pouvez jouer pendant la finale du championnat en mettant **MIK** en initiales et **R4QKFCWCDG** au menu Play offs.

## The House of Dead 2

### Afficher le score

Tiff le Tueur

Pour avoir le score affiché pendant une partie, appuyez sur **Gauche**, **Gauche**, **Droite**, **Droite**, **Droite**, **Gauche**, **Droite**, et **Start** durant l'écran titre.



PlayStation

## Razmoket

**Fichiers astuces**

Wonder

Placez le CD dans un CD-Rom PC ou Mac et ouvrez les Directory Data et Hints. Vous y trouverez des dizaines de fichiers textes d'astuces en tout genre.



Nintendo 64

## NFL Quaterback Club '99

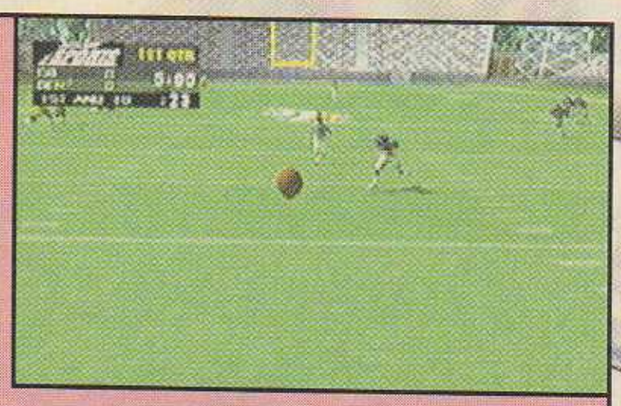
**Équipes bonus et modes délirants**

Hélène Eiffel

Ces mots sont à entrer dans l'écran des cheats codes. Un bruit retentira pour signaler que le code est valide.
Joueurs fins : **TTHPCK**
Gros joueurs : **MRSHMLLW**



Joueurs maladroits : **BTTRFNGRS**
Pas de maladresse : **STCKYBLL**
Grosse pièce pour pile ou face : **BGMNY**



Gros ballon : **BCHBLL**
Augmenter les blessures : **HSPTL**
Mode Football électrique : **XTRVLTG**
Mode Rugby : **RGBY**
Mode Raquette : **RCQTBLL**
Animation ralentie : **FRRSTGMP**
Turbo : **TRBMN**
Coup de pied parfait : **PWRKCKR**
Terrain glissant : **SLPNSLD**
Pylones sur le terrain : **PWRPYLNS**
Joueurs rebondissent : **PNBLL**
Ballon en feu : **HSNFR**
Équipes bonus : **XTRTMS**




PlayStation

## Knockout Kings 99

**Perso caché, grosses têtes**

Michel Tison

Pour combattre en tant qu'ours, appuyez à la page du menu principal sur **Droite** + ■, puis sur **Droite** + ▲, puis sur **Droite** + ● et enfin sur **Droite** + ×. Vous devez entendre un son après chaque manip.
(Photo 1)
Pour avoir la grosse tête, appuyez lors de la page du menu principal sur **Gauche** + ●, puis sur **Gauche** + ▲, puis sur **Gauche** + ■ et enfin sur **Gauche** + ×. Vous devez entendre un son après chaque manip. (Photo 2)


Photo 1


Photo 2

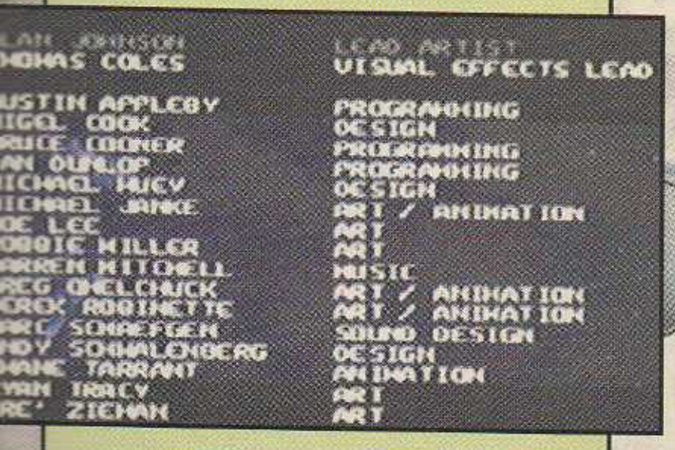
Nintendo 64

## Turok 2

**Voir les Credits**

Lupus Agilus Dextrus

Entrez le code **ONLYTHEBEST** dans l'écran Enter Cheat, puis utilisez l'option Credits de l'écran Cheat pour voir le long défilé des programmeurs, graphistes, musiciens et autres membres d'Iguana.



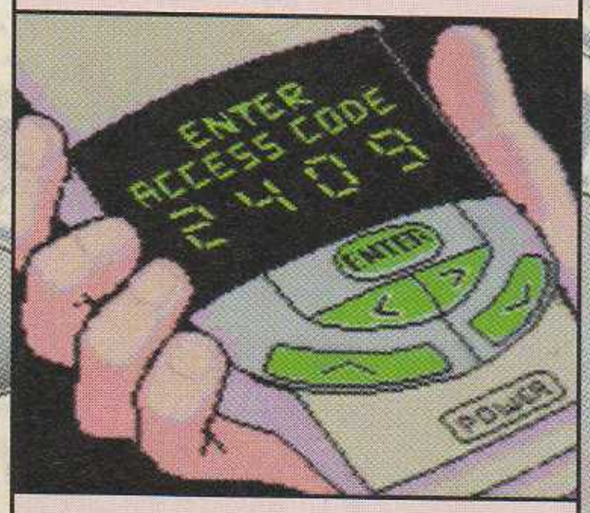

GameBoy

## Men in Black

**Passer les niveaux**

David Vincent

Entrez comme mot de passe **2409**, puis commencez une partie sans vous occuper du message d'erreur. Faites **Pause**, puis appuyez sur **Select** pour changer de niveau.




Nintendo 64

## Body Harvest

**All artefacts**

St Cuthbert

Entrez **ICHEAT** comme nom, puis faites **Pause** pendant le jeu. Ensuite, appuyez sur **Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut** et **Gauche**. Le nom du code s'affichera pour confirmer qu'il est correctement entré.




Nintendo 64

## Rogue Squadron

**Jouer avec une voiture**

Marc Emile

Entrez le mot **KOELSCH** en tant que mot de passe. Le V-Wing sera remplacé par une Buick Electra 225 convertible de 1969.



# PlayStation

Les plans et soluces sur PlayStation

# DÉCOUVREZ LA SOLUCE DE

## SYPHON FILTER

## TOUT SUR LES NOUVEAUX HITS DE SONY

**En kiosque mi-juillet**

## APE ESCAPE™

**+ TOUTE L'ACTUALITÉ PLAYSTATION**

## Extreme-G 2

### Armes illimitées, etc.

Alex Trème

Ces mots sont à entrer dans l'écran des mots de passe.
Moto Wasp : **55HZ1MH3H9H1** (photo 1)


Photo 1

Tous les véhicules : **3GP8ZKW76ZMW**
Toutes les pistes : **8KLSZKW76ZM7**
Moto Spectre et Mode Duel : **HSFDCCV611FV**
Mode Miroir : **HS3B9BQ9DGPL** (photo 2)
Autres niveaux en multijoueur : entrer le code de la Wasp, puis **N31GG76CG9DZ**.
Tous ces mots sont à entrer en tant que nom de joueurs, en mode Extreme Contest, pendant la sélection des véhicules. Vous devez entendre le mot « extreme » si le code est valable.
Sauter le niveau : **RA50**. Commencez la partie, faites **Pause**, quittez le jeu et sélectionnez **Go** pendant l'écran du classement.
Mode Wipeout : **2064**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Écran rotatif pendant la course : **SPIRAL**. Réentrez ce code pour l'annuler (photo 3).

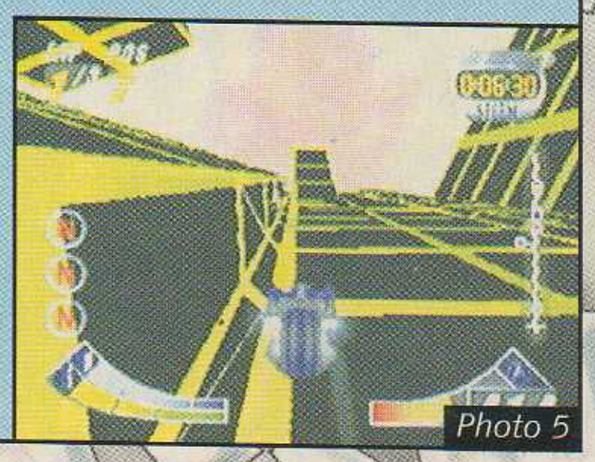

Photo 2


Photo 3

Plein écran : **NOPANEL**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Vue aérienne : **SPYEYE**. Réentrez ce code pour l'annuler (photo 4).
Mode Turbo : **XXX**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Lasers et boucliers illimités : **XCHARGE**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Armes illimitées : **MISTAKE**.


Photo 4

Réentrez ce code pour l'annuler.
Nitros illimités : **NITROID**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Graphismes flous : **FLICK**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Enlever le brouillard : **PIXIE**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Graphismes fil de fer : **LINEAR**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Mode Tron : **NEUTRON**. Réentrez ce code pour l'annuler (photo 5).
Sélection aléatoire des pistes : **JUGGLE**. Réentrez ce code pour l'annuler.
Tous les missiles : **MISPLACE**. Réentrez ce code pour l'annuler.


Photo 5

## NBA JAM 99

### Minijoueurs et autres codes fun

Maxime Homme

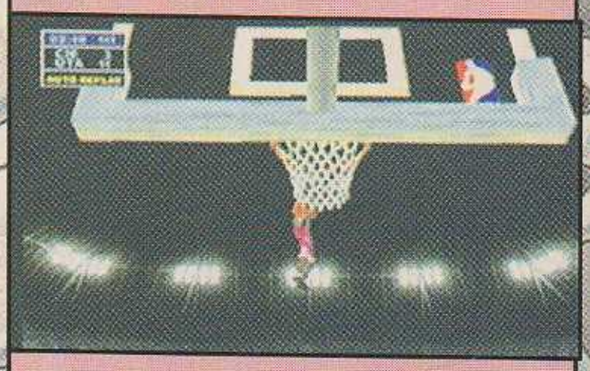
Tous ces codes se font pendant une partie, après avoir mis le jeu sur **Pause**. Un bruit confirme que le code est correct.
Petits joueurs : **L, L, C-Gauche, L, L, C-Gauche, L, L, C-Gauche, Z**



Énormes joueurs : **L, L, C-Droite, L, L, C-Droite, L, L, C-Droite, Z**




Dunks à grande distance : **L, L, C-Bas, L, L, C-Bas, L, L, C-Bas, Z**. Le joueur qui a la balle pourra faire des dunks à partir de n'importe quelle position du terrain.



Tir parfait : **L, L, C-Haut, L, L, C-Haut, L, L, C-Haut, Z**. Le joueur qui a la balle pourra marquer le prochain panier de n'importe quelle position du terrain.
Poussées plus fortes : **L, L, Haut, L, L, Haut, L, L, Haut, Z**
Remettre le score à égalité : **L, L, Bas, L, L, Bas, L, L, Bas, Z**
Désamorcer les cheats : **L, L, Gauche, L, L, Gauche, L, L, Gauche, Z**

## F-Zero X

### Afficher le temps

Rank Zerox

Vous pouvez afficher le temps qui vous sépare du leader de la course (ou de votre poursuivant si vous êtes en tête) en appuyant sur L.

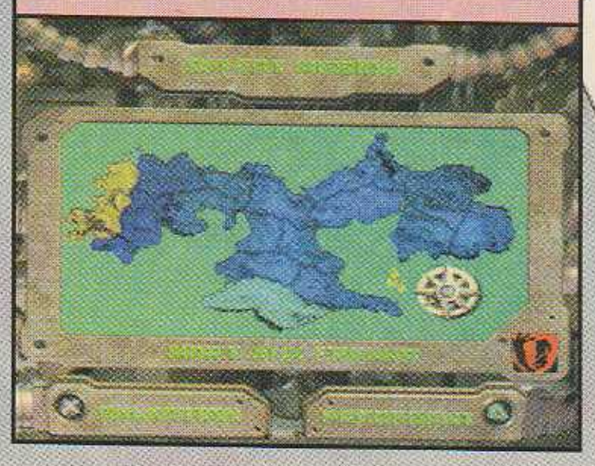


## KKND Krossfire

### Mots de passe

Kate Dominicale

Niveau mutants (fin) : **KQULLZ**
Niveau Survivant (fin) : **GTH6JZ**



## V-Rally

### Nouveaux circuits

Salvador Rally

Pour ouvrir les modes Arcade Medium et Arcade Hard, entrez respectivement les mots de passe suivants : **FAST et FOOD.**



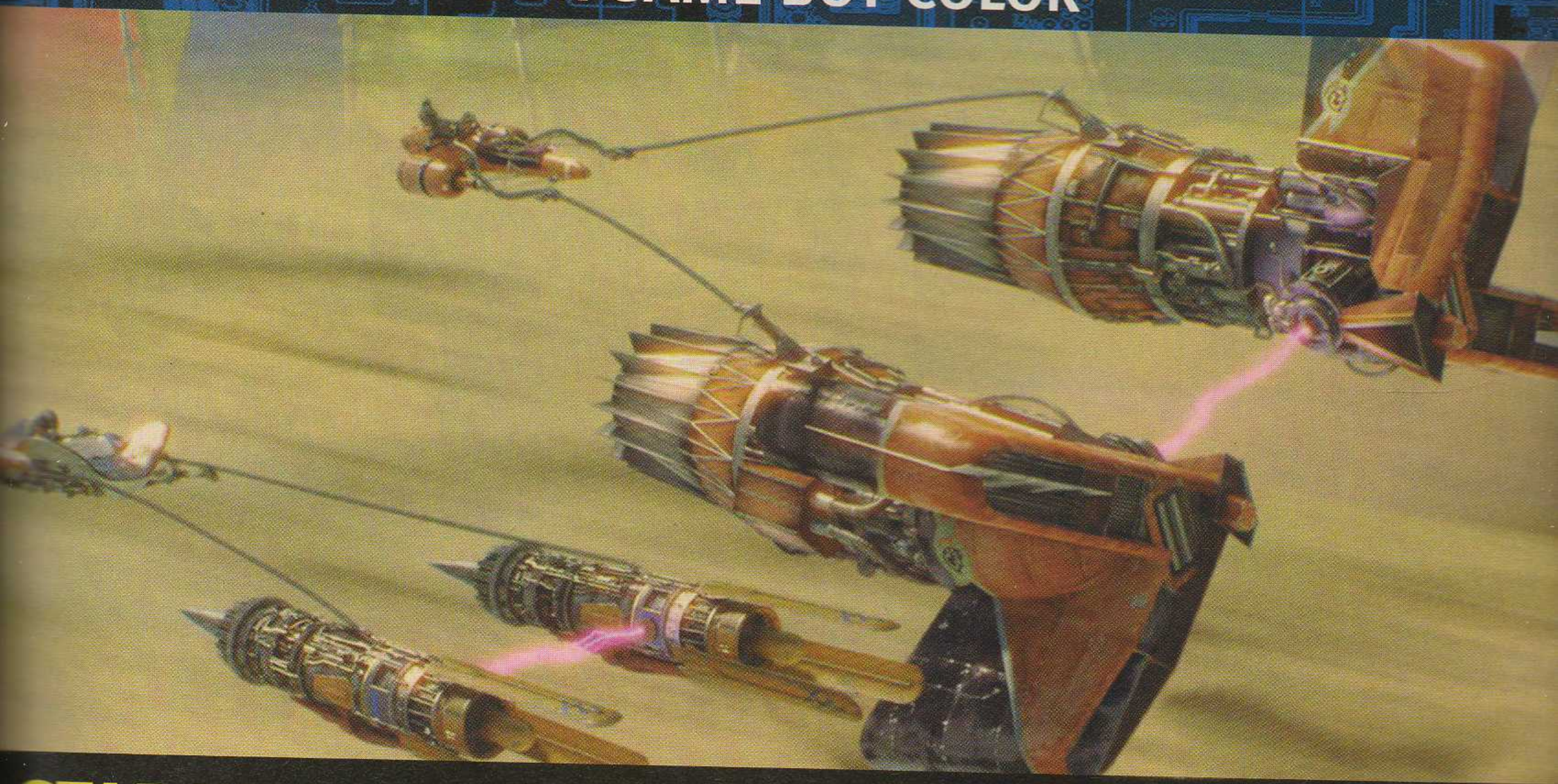
# 64 Player

En kiosque mi-juillet

# SPÉCIAL GAME BOY

## + supplément gratuit

## LA SOLUTION COMPLÈTE DE ZELDA SUR GAME BOY COLOR



## STAR WARS RACER : LES PLANS & LES ASTUCES

PlayStation

## Wild 9

### Vies infinies

Oscar Wilde



Au début du niveau Craterscape, sautez pour prendre la vie derrière le pilier du pont de bois (on ne la voit pas). Quittez alors le jeu et choisissez l'option « Continuer la partie en cours ». Vous aurez alors une vie en plus. Retournez au Craterscape et refaites la manip autant de fois que vous le désirez.




PlayStation

## Rally Cross 2

### Gravité lunaire, intangibilité

Tom Lefan



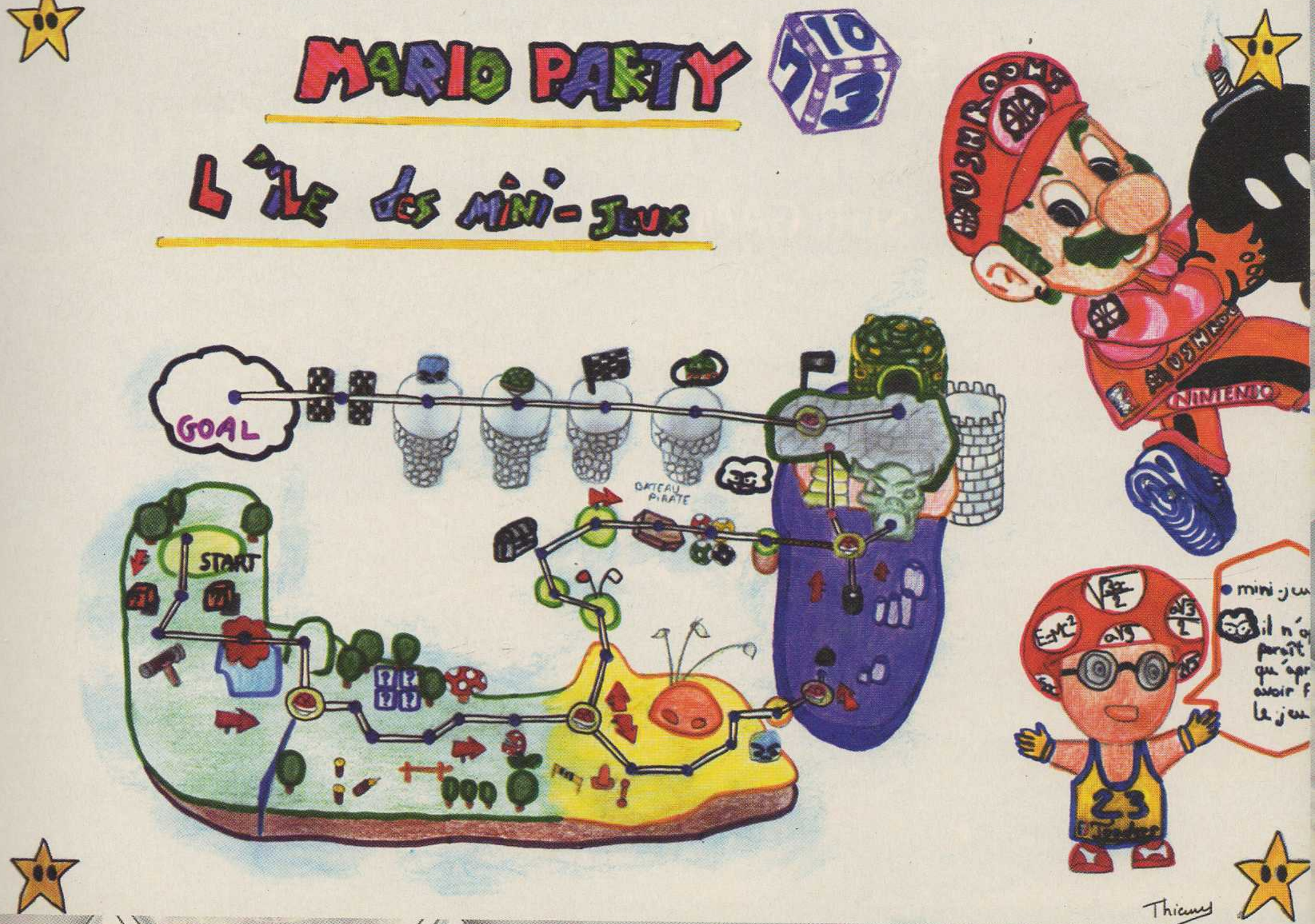




Pour tous ces codes, commencez une nouvelle saison. Entrez le nom indiqué, quittez la saison, puis jouez en Single Race.
Gravité faible : **airfilled**
Jouabilité de Rally Cross original : **leadshot**
Retour à la jouabilité de Rally Cross 2 : **mooney**
Intangibilité : **incorporeal**

# LE PLAN DU MOIS

Encore une fois, la lutte a été chaude, ce mois-ci, pour désigner le gagnant du plan des lecteurs. Cette fois, c'est le maître artiste Thierry Tiv, qui a l'honneur d'avoir son œuvre publiée dans ces augustes pages. Pour son superbe plan de Mario Party, notre ami Thierry gagne Wave Racer, offert par Nintendo.



# LES BONS PLANS

## Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

### PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| Adidas Power Soccer | n°36 |
| Casper | n°37 |
| Les Chevaliers de Baphomet | n°39 |
| Fade to Black | n°37 |
| International Track & Field | n°36 |
| Lomax | n°38 |
| Pandemonium | n°39 |
| Soviet Strike | n°39 |
| WipEout 2097 | n°39 |

### SATURN

| | |
|---|---|
| Discworld | n°37 |
| The Need for Speed | n°36 |
| Nights | n°37 |
| Panzer Dragoon II | n°36 |
| Street Fighter Alpha 2 | n°39 |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| Batman Forever | n°31,32 et 33 |
| Breath of Fire II | n°35 |
| Castlevania IV | n°9, 10 à 14 |
| (attention les numéros 9 et 10 sont épuisés) | |
| Donald in Maui Mallard | n°37 |
| Donkey Kong Country | n°30 |
| Donkey Kong Country 3 | n°39 |
| Doom | n°32 |
| Dragon Ball(dossier) | n°30 |
| Dragon Ball Z 2 | n°22 à 24 |
| (attention le numéros 22 est épuisé) | |
| Dragon Ball Z Hyper Dimension | n° 39 |
| Earthworm Jim | n°28 et 29 |
| Earthworm Jim 2 | n°33 |
| F1 Pôle Position | n°31 |
| Killer Instinct | n°32 |
| Mortal Kombat 3 | n°33 |
| Les Schtroumpfs 2 | n°37 |
| Sim City | n°32 |
| Super Mario Kart | n°22 et 23 |
| (attention le numéro 22 est épuisé) | |
| Super Mario World | n°4, 7 à 9 |
| (attention les numéros 7 à 9 sont épuisés) | |
| Super Metroid | n°27 |
| Toy Story | n°35 |
| Yoshi's Island | n°33, 34 à 36 |
| Zelda III | n°15 à 19, 20, 21, 24, 26 |
| (attention les numéros 16,19 et 20 sont épuisés) | |

### NES

| | |
|---|---|
| Bart vs Space Mutants | n°4 |
| Batman | n°2 |
| Battle of Olympus | n°11 à 13 |
| Duck Tales | n°1 |
| Kirby's Adventure | n°25,27,28 et 30 |
| (attention le numéro 25 est épuisé) | |
| Life Force | N°1 |
| Little Nemo | n°20 à 22 |
| (attention les numéros 20 et 22 sont épuisés) | |
| Maniac Mansion | n°18 |
| Mario Bros 1 | n°2, 3, 4 et 5 |
| (attention le numéro 5 est épuisé) | |
| Mario Bros 2 | n°3 |
| Mario Bros 3 | n°2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14 |
| (attention les numéros 7 à 10 sont épuisés) | |
| Megaman 2 | n°3 |
| Megaman IV | n°14 à 17 |
| (attention le numéro 16 est épuisé) | |
| TMHT | n°1 |
| Zelda 2 | n°1 et 2 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| Addams Family | n°11 et 12 |
| Bart & the Beans Talk | n°21 |
| Batman | n°2 |
| Battle Toads | n°15 et 16 |
| (attention le numéro 16 est épuisé) | |
| Castlevania | n°3 |
| Donkey Kong 94 | n°31 à 33 |
| Donkey Kong Land | n°34 |
| DragonHeart | n°36 |
| Gargoyle's Quest | n°4 à 8 |
| (attention les numéros 5 à 8 sont épuisés) | |
| King of Fighters 95 | n°39 |
| Kirby's Dream Land | n°13 et 14 |
| Megaman II | n°17 et 18 |
| Pinocchio | n°37 |
| Super Mario Land | n°1 |
| Super Mario Land 2 | n°22 à 28 |
| (attention les numéros 22 et 25 sont épuisés) | |
| TMHT: Fall of the Foot Clan | n°4 |
| Toshinden | n°35 |
| Zelda Link's Awakening | n°28 à 30 |

**Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n°28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :**

**ULTRA PLAYER/NINTENDO PLAYER - service anciens numéros-**
**BP 1121- 31036 Toulouse Cedex 1. Tel 05 61 43 49 69**

**Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire**

| *Numéros* | *Prix unitaire* | *N° commandés* | *TOTAL* |
|---|---|---|---|
| *1 à 29* | *30 F* | | *+frais d'envoi (7 F par exemplaire)* |
| *30 à 39* | *32 F* | | |

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 05 61 43 49 69.
**Attention ! Les numéros 2, 5 à 10, 16, 19, 20, 22, 25 et 38 sont épuisés**

Je joins un chèque de F..... à l'ordre de Média Système Edition ou je règle par carte bancaire : ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Date de validité : ❑❑❑❑

Nom :.....

Prénom :.....

Adresse :.....

Code Postal :..... Ville :.....

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

# Aides de Jeu

# GUARDIAN'S CRUSADE

## Les jouets vivants

**Tout bon jeu de rôle possède ses sous-quêtes, qui prennent au joueur énormément de temps à être réalisées, et Guardian's Crusade n'échappe pas à la règle. « Player One » joue pour vous les éclaireurs, en vous proposant les tableaux complets avec les emplacements, effets et caractéristiques des 70 jouets vivants qui composent le système de magie de Guardian's Crusade.**

**Ces jouets peuvent se trouver partout, dans les coffres des donjons, sur une étagère remplie de livres et certains vous sont même offerts en échange de services rendus. Ces tableaux vous les présentent tous dans l'ordre dans lequel vous les trouverez. La première colonne indique le nom et le lieu où se localise l'objet ; la deuxième renseigne sur le nombre de points psychiques qu'il faut dépenser pour invoquer le jouet en combat ; la troisième caractérise le type de jouet (instantané ou permanent), la quatrième indique sur qui le jouet va agir (les ennemis ou les héros) et la dernière donne le genre d'effet du jouet (soin, attaque, défense, blast rayonnant, etc.). Les jouets marqués d'un astérisque sont spéciaux et sont décrits dans l'encadré du même nom.**

| le nom et le lieu | Nb de PP | Type | Affecte | Effet |
|---|---|---|---|---|
| **Jupiter (jouet rouillé)**<br>Tonneau de gauche, dans la remise de la deuxième maison après celle du héros, à Orgo | 2 | Permanent | Tous | Blast |
| **PostleObsc (jouet poussier)**<br>Boîte en bois de gauche, dans la remise de la deuxième maison après celle du héros, à Orgo | 2 | Permanent | Tous | Blast |
| **Infirmière (jouet mignon)**<br>Coffre derrière les engrenages, dans le moulin d'Orgo | 5 | Instantané | 1 Héros | Soin |
| **Pyro (jouet mécanique)**<br>Coffre dans la cabane sur la plage de San Claria | 5 | Permanent | 1 Ennemi | Blast |
| **Cupidon (jouet mystère)**<br>Coffre dans une caverne des grottes de la Peur | 10 | Instantané | Héros | Soin |
| **Vipère (jouet chouette)**<br>Caché dans le crâne d'un squelette géant dans les grottes de la peur | 5 | Instantané | 1 Ennemi | Paralysie |
| **Mr. O'Neal**<br>Offert par l'ancien du village des Kells, après avoir vaincu Gadouboue. Il répare les six jouets précédents | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Bombe**<br>Coffre dans la réserve du village des Kells, après avoir récupéré Mr. O'Neal | 2 | Semi-permanent | Tous | Blast |
| **Phenix**<br>Coffre dans les cavernes, derrière la maison de l'ancien du village des Kells | 2 | Instantané | Tous | Défense |
| **Bombdistance**<br>Coffre dans la caverne de la chute d'eau, après avoir aidé les Kells | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Attaque |
| **Temps mort**<br>Récupéré automatiquement après avoir vaincu l'oiseau du nid | 5 | Semi-permanent | Tous | Défense |
| **Cartographe***<br>Donné par le propriétaire de l'hôtel Cote, après la poursuite de l'oiseau | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Kimoni**<br>À Isten, dans un coffre derrière la maison à droite du café | 10 | Instantané | 1 Héros | Soin |
| **Contributeur**<br>Coffre dans la maison de Richten après le combat électoral d'Isten | 5 + 20 PO | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Baron***<br>Coffre coincé à l'étage de la maison du gouverneur de Port Zed. Ne s'ouvre qu'à la quatrième tentative | 2 | Permanent | Spécial | - |
| **Minivoiture**<br>Coffre dans les docks du port de Zed | 2 | Semi-Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Chauve-souris**<br>Dans l'étagère vide de la bibliothèque de l'église d'Artema, dans le Port de Zed | 10 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Vampire**<br>Donné par une nonne à l'étage de l'église d'Artema du port de Zed | 5 + 10 LP | Permanent | Ennemis | Attaque |
| **Cherchor***<br>Coffre du premier couloir sur la droite, dans les mines de Carmarthen | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Psychodoc**<br>Coffre dans un couloir des ruines Kuldo | 2 | Instantané | Le Héros | Psycho soin |
| **Contremaître**<br>Coffre piégé au premier étage du temple Kuldo | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Freud**<br>Coffre sur la terrasse qui surplombe la pièce où se trouve le jouet Contremaître | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Sommeil |
| **Cléricie**<br>Au temple Kuldo, dans le coffre à droite de celui du jouet Freud | 3 | Permanent | 1 Héros | Soin |
| **Ange**<br>Coffre dans les cavernes de lave du temple Kuldo | 20 | Instantané | Héros | Soin |
| **Commentateur***<br>Donné par Penguie, le pingoin jaune de Jungo | 2 | Permanent | Spécial | - |
| **Fossé mobile**<br>À Jungo, donné par le couple marié après avoir choisi le nom de leur enfant | 2 | Instantané | 1 Héros | Défense |
| **Mi-armure**<br>Dans un coffre, tout en haut du phare de l'île de Jungo | 2 | Instantané | 1 Héros | Défense |
| **Terroroïde**<br>Dans le coffre, sur la proue du navire, après avoir quitté Jungo | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Terreur |
| **Bouman**<br>Coffre dans la hutte du chef de la tribu de Kerple | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Défense |
| **Pippanique**<br>Coffre sur la gauche, dans la première caverne du temple de Kerple | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Confusion |
| **Le vagabond**<br>Sur la gauche, après avoir tué Yugonga, dans le temple de Kerple | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Vol |
| **Samouraï**<br>Coffre dans la hutte, au nord-est du village de Kerple, après avoir tué Yugonga | 10 + 1 JV | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Insectorvol**<br>Lancé par le propriétaire de la maison, à droite de l'échoppe de Den Heldar | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Défense |
| **Diminueur**<br>Coffre au rez-de-chaussée de la tour Nord | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Défense |
| **Murdur**<br>Coffre au rez-de-chaussée de la tour Nord | 4 | Permanent | 1 Héros | Défense |

| le nom et le lieu | Nb de PP | Type | Affecte | Effet |
|---|---|---|---|---|
| **Vegas*** Coffre sur le toit de la tour Nord | 2 | Permanent | Spécial | Spécial |
| **Mossman** Coffre au niveau inférieur de la tour Nord | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Défense |
| **Maître Vent** Donné par le maire de Den Heldar, après avoir sauvé les villageois | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Blast |
| **Marylin** Donné par Carmen, après son mariage avec Marco, à Isten | 20 | Instantané | Héros | Soin |
| **Pourcoimoi*** Coffre dans la remise de l'hôtel Cote | 4 | Permanent | Tous | Défense |
| **Regard** Dans un coffre piégé, autour d'une maison, au sud-ouest de Trisken | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Dr Sommeil** Donné par le sergent recruteur de Trisken | 4 | Instantané | Ennemis | Sommeil |
| **Tarentule** Donné par l'artisan de Trisken, pour l'avoir sauvé dans la tour Nord | 2 | Instantané | Ennemis | Poison |
| **Sacribat** Coffre dans la tour de l'horloge à Trisken | 20 + 1 JV | Semi-permanent | Ennemis | Attaque |
| **Sumode** Tout de suite à gauche dans la tombe de Garam | 2 | Instantané | Ennemis | Attaque |
| **Frelon** Acheter le disque du chanteur à Denvrado | 2 | Instantané | 1 Ennemi | Poison |
| **Gabriel** Donné par Aruvin après avoir affronté Gwinladin | 50 | Instantané | Héros | Soin |
| **Croix sombre** Récupéré après avoir vaincu le premier gardien de la tour Dieu | 2 | Instantané | Tous | Ténèbres |
| **Sainte Croix** Récupéré après avoir vaincu le deuxième gardien de la tour Dieu | 2 | Instantané | Tous | Lumière |
| **Contre*** Coffre dans la première pièce de Picard | 2 | Permanent | Tous | Spécial |
| **Générosité*** Donné en récompense par le roi de Trisken pour la libération de sa ville | 2 | Permanent | Spécial | - |
| **Meneur** Donné en récompense par le gouverneur de Port Zed pour la libération de sa ville | 2 | Instantané | 1 Héros | Défense |
| **Assassin** Trouvé près du hibou dans le château Ryan | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Dr Gaz** Coffre au premier étage du château Ryan | 2 | Instantané | Tous | Blast |
| **Terroriz** Coffre au premier étage du château Ryan | 2 | Instantané | Tous | Terreur |
| **Classique** Coffre au premier étage du château Ryan | 2 | Instantané | Tous | Sommeil |
| **Perturbo** Coffre au premier étage du château Ryan | 2 | Instantané | Tous | Confusion |
| **Recommencer*** Coffre dans l'arbre de l'armure sainte des plaines Denime | 20 | Instantané | Spécial | - |
| **Sirène** Donné par le pingouin bleu à Penguii | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Blast |
| **Glacial** Dans le bonhomme de neige géant de Penguii | 15 | Instantané | 1 Ennemi | Défense |
| **Draken** Coffre dans le temple Nord, cavernes inférieures | 4 | Instantané | Tous | Attaque |
| **Geltout** Coffre dans le temple Nord, cavernes supérieures | 2 | Instantané | Tous | Blast |
| **Avalanche** Donné par Rogo, très tard dans le jeu | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Poupée vaudou** Donné par un mineur des mines de Carmarthen, très tard dans le jeu | 4 | Instantané | 1 Ennemi | Attaque |
| **Sermone** Donné par le détective de Den Heldar très tard dans le jeu | 50 | Permanent | 1 Héros | Résurrection |
| **Championo** Coffre dans l'église d'Artema de Garam très tard dans le jeu | 0 | Instantané | Ennemis | Attaque |
| **Ninja** Coffre dans le donjon caché, à l'ouest des montagnes de la tour Dieu | 2 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **D'Artagnan** Récupéré après avoir vaincu le dragon saint dans le donjon caché | 20 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Légende** Donné par le Dr Zeppetto, après avoir trouvé tous les autres jouets vivants | 50 | Permanent | 1 Ennemi | Attaque |
| **Pacificateur** Dormir dans la maison du héros après avoir eu le jouet Légende | 0 | Instantané | Tous | Attaque |

# Les jouets spéciaux

Tous les jouets vivants ne sont pas forcément utiles en combat. Certains peuvent fonctionner en mode Déplacement, pendant que d'autres sont tout simplement fun.
Cartographe : Affiche la carte (1)

Baron : Change en or les dégâts subis
Vegas : 3 effets (jackpot, offensif, défensif) (2)

Cherchor : Déterre de l'or
Commentateur : Commente le combat
Pourcoimoi : Tous les ennemis frappent Pourcoimoi (3)

Contre : Dégâts x 2 pout tout le monde (héros et monstres)
Générosité : XP bonus à la fin du combat
Recommencer: Fait rejouer le combat (4)













# The Best one

Durant tout le jeu, vous n'utiliserez que peu de jouets vivants : Pyro, Maître Vent (1), et ceux de soins, Cupidon, Marylin (2) et Gabriel sont les plus intéressants. Vous pouvez aussi utiliser efficacement Dr Sommeil ou Tarentule ainsi que les 3 tours sans dégâts qu'octroie Temps Mort (3). Vers la fin du jeu, Sirène (4), d'Artagnan et surtout Légende (5) sont très efficaces, sans oublier Sermone, pour ressusciter un allié. Pour finir, voici ma technique contre le boss : invoquez Légende, puis Draken, pour enlever la moitié des points de vie de tout le monde. Soignez-vous puis combattez. Au bout de 5 ou 6 rounds, le Ladre sera mort (6).

**Wonder's Crusade**




Maître Vent (1)



Marylin (2)



Temps Mort (3)




Sirène (4)




Légende (5)



La mort du dernier boss (6)

# top

**Ça y est, les nouveautés commencent à se pointer... Attention à l'accélération à partir du mois de septembre... En tout cas, juin aura été un bon cru, même si de grands jeux sont sortis un peu tard pour envahir le Top des lecteurs de « Player »... Je veux bien sûr parler de la bombe Driver et de la nouvelle course Star Wars sur N64... A la rentrée, c'est la Dreamcast qui débarque, et un nouveau Top consacré à cette console fera donc son apparition, vraisemblablement en novembre. Ah oui, au fait, pour ceux qui ont une connexion Internet, sachez que vous pouvez maintenant envoyer vos Top à l'adresse suivante : redac@player.tm.fr. Allez, bonnes vacances et, comme dit Féthi, portez-vous bien...**

**Matt le Ouf**




## Top Ultra mode d'emploi

( 9 ) ( 1 ) (27) 492 pts

- Classement précédent du jeu
- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de mois de présence dans le Top
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

Nintendo 64

## 1 ZELDA : OCARINA OF TIME

**(1) (1) (5) 1902 pts**

Je crois qu'il faudra attendre la sortie de Donkey 64 ou de Perfect Dark pour voir Zelda détrôné du haut du podium de ce Top. Autant dire qu'il a encore un peu de temps devant lui... En tout cas, et pour la dernière fois, Ocarina of Time justifie à lui seul l'achat d'une N64....




| | | |
|---|---|---|
| ↔ | 1 | ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (5) 1902 pts |
| ↔ | 2 | GOLDENEYE 007 (2) (1) (11) 1741 pts |
| ↑ | 3 | TUROK 2 (5) (3) (6) 1 520 pts |
| ↓ | 4 | SUPER MARIO 64 (3) (1) (21) 1498 pts |
| ↑ | 5 | MARIO PARTY (16) (5) (3) 1482 pts |
| ↑ | 6 | F-ZERO X (10) (1) (8) 1479 pts |
| ↓ | 7 | ROGUE SQUADRON (14) (7) (5) 1477 pts |
| ← | 8 | CASTLEVANIA 64 (-) (8) (1) 1433 pts |
| ↓ | 9 | BANJO-KAZOOIE (4) (1) (11) 1400 pts |
| ↓ | 10 | MARIO KART 64 (9) (2) (22) 1396 pts |
| ← | 11 | VIGILANTE 8 (-) (11) (1) 1377 pts |
| ↑ | 12 | FIFA 99 (18) (12) (3) 952 pts |
| ↓ | 13 | WAVE RACE (12) (2) (22) 923 pts |
| ↓ | 14 | DIDDY KONG RACING (11) (3) (17) 822 pts |
| ← | 15 | BEETLE ADVENTURE RACING (-) (15) (1) 820 pts |
| ↓ | 16 | ISS 98 (8) (2) (9) 722 pts |
| ↓ | 17 | 1080° SNOWBOARDING (5) (5) (8) 618 pts |
| ↓ | 18 | V-RALLY 99 (17) (10) (6) 607 pts |
| ↓ | 19 | WIPEOUT 2097 (13) (11) (6) 461 pts |
| ↓ | 20 | LYLAT WARS (19) (3) (19) 415 pts |

## 8 Meilleure remontée

### CASTLEVANIA 64

**(-) (8) (1) 1433 pts**

Encore une série mythique, qui ne perd pas de son efficacité en passant à la 3D. Un jeu qui n'a rien de révolutionnaire, mais suffisamment réussi (action + plate-forme + ambiance gothique + un zeste d'aventure) pour mériter cette entrée en huitième position...

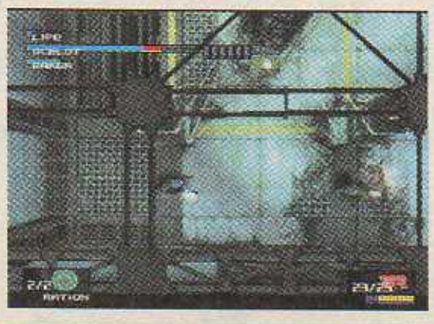


PlayStation

## 1 METAL GEAR SOLID

**(1) (1) (4) 3851 pts**

Solid Snake reste en tête... et les fans ont tout pour se réjouir, puisque sortira, avant la fin de l'année, Metal Gear Solid Special Mission, l'intégrale sur 3 CD, avec des levels inédits, de nouveaux niveaux de difficulté et pas mal d'autres surprises...



| | | |
|---|---|---|
| ↔ 1 | METAL GEAR SOLID | (1) (1) (4) 3851 pts |
| ↔ 2 | RESIDENT EVIL 2 | (2) (1) (13) 3802 pts |
| ↔ 3 | FINAL FANTASY VII | (3) (1) (19) 3690 pts |
| ↔ 4 | GRAN TURISMO | (4) (1) (13) 3558 pts |
| ↑ 5 | RIDGE RACER TYPE R4 | (18) (5) (2) 3351 pts |
| ↓ 6 | TEKKEN 3 | (5) (1) (10) 2985 pts |
| ↑ 7 | FIFA 99 | (6) (1) (7) 2842 pts |
| ↑ 8 | RESIDENT EVIL | (14) (1) (21) 2549 pts |
| ← 9 | NEED FOR SPEED 4 | (-) (9) (1) 2539 pts |
| ↑ 10 | RIVAL SCHOOLS | (13) (10) (5) 2347 pts |
| ← 11 | NBA LIVE 99 | (-) (11) (1) 2333 pts |
| ↔ 12 | TENCHU | (12) (10) (6) 1984 pts |
| ↑ 13 | BREATH OF FIRE 3 | (15) (9) (5) 1972 pts |
| ↑ 14 | L'EXODE D'ABE | (17) (6) (7) 1941 pts |
| ← 15 | BLOODY ROAR 2 | (-) (15) (1) 1760 pts |
| ↔ 16 | ALUNDRA | (-) (8) (6) 1753 pts |
| ↓ 17 | TOMB RAIDER 3 | (11) (6) (6) 1298 pts |
| ↓ 18 | CRASH BANDICOOT 3 WARPED | (9) (5) (6) 918 pts |
| ↓ 19 | MEDIEVIL | (7) (2) (8) 716 pts |
| ↓ 20 | COOL BOARDERS 3 | (10) (10) (6) 476 pts |

## 9 Meilleure entrée

### NEED FOR SPEED 4

**(-) (9) (1) 2539 pts**

Il y a deux sortes de coureurs sur console : ceux qui aiment les simulations, améliorer leurs performances et se lancer des défis ; et il y a les sauvages, ceux qui aiment les poursuites, le délire et l'action. Ces derniers sont heureux de cette entrée de NFS4...



## Top Japon

Semaine du 3 au 9 mai - Source Famitsu

1. Pokemon Stadium 2 (N64)
2. Pokemon Pinball (GBC)
3. Nintendo all Stars Smash Brothers (N6
4. Dance Dance Revolution (PS)
5. Pokemon Snap (N64)
6. Simple 1500 Series Vol. 10 the Billiard (P
7. Saga Frontier 2 (PS)
8. Pokemon Card (GBC)
9. Omega Boost (PS)
10. World Stadium 3 (PS)

## Top États-Unis

Semaine du 3 au 9 mai - Source Famitsu

1. Pokemon Red (GBC)
2. Pokemon Blue (GBC)
3. Need for Speed Highstakes (PS)
4. Triple Play 2000 (PS)
5. Syphon Filter (PS)
6. Mario Party (N64)
7. Super Smash Brothers (N64)
8. MLB 2000 (PS)
9. Army Men 3D (PS)
10. Legend of Legaia (PS)

## Top Angleterre

Semaine du 11 juin - Source CTW

1. Star Wars Episode I : Racer (N64)
2. FIFA 99 (PS/N64)
3. Meatl Gear Solid (PS)
4. WWF : Warzone (PS/N64)
5. Les Razmoket (PS/GBC)
6. Brian Lara Cricket (PS)
7. Ridge Racer Type 4 (PS)
8. Tomb Raider 3 (PS)
9. Castlevania (N64)
10. Premier Manager 99 (PS)

MICRO ATTITUDE

# Micro attitude

**Vous êtes des milliers à avoir coché la date du 13 octobre sur vos calendriers. Si nombreux que l'Église envisage d'ailleurs de remplacer la Saint-Géraud par la Saint-George Lucas. attendant la sortie de l'épisode I de « Star Wars », découvrez, en avant-première, le scénario au travers de deux jeux très attendus tirés du film.**

**Wolfen**

# STAR WARS : La Menace Fantôme

ACTION 3D

70%

**LucasArts**

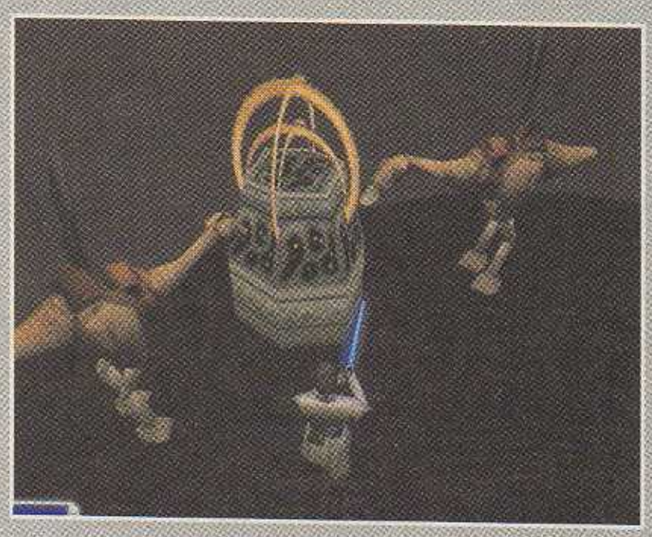
| LES PLUS | LES MOINS |
|---|---|
| Les graphismes. | L'animation manque de souplesse. |

Il y a des intégristes, qui n'hésitent pas à acheter un aller-retour pour les États-Unis, uniquement afin d'assister à la projection du dernier *Stars Wars*. Les acharnés les moins nantis ont carrément décidé de boycotter le jeu pour préserver intact le plaisir de la découverte. Bien que fan de la série, je n'ai rencontré aucun problème de conscience pour me pencher sur le cas du jeu d'action 3D tiré du film. Vous y incarnez, à tour de rôle, quatre des principaux protagonistes dont deux chevaliers Jedi : Obi-Wan et son maître Qui-Gon. Le jeu repose sur un cocktail simple, mais qui a déjà fait ses preuves, à savoir un tiers d'action, un tiers d'exploration et un dernier tiers de plate-forme. Les phases de combats sont irréprochables, avec une mention spéciale décernée à la manipulation du sabre laser. L'exploration, dans des décors d'une qualité remarquable, est un véritable régal pour les yeux. Mais tout cela est entaché par une jouabilité assez moyenne, relative au déplacement du héros. Cela affecte directement l'aspect plate-forme, qui apparaît dès lors crispant au possible. Bien entendu, on échappe pas aux incontournables et excellentes scènes cinématiques tirées du film. Bref, malgré un petit souci de jouabilité, ce titre est à ranger dans la catégorie des bons jeux, mais pas exceptionnels. Un dernier détail, que je trouve particulièrement irritant, est la façon très limitée dont se manifeste la Force. Le héros peut, en effet, créer un cône d'énergie neutralisant temporairement l'ennemi. C'est un peu simple, vous ne trouvez pas ? J'ajouterai qu'on est à des années-lumière de la philosophie de la Force. Imaginez, vous pouvez à tout moment basculer du côté obscur, par dépit ou énervement, sans aucune pénalité, ni même un reproche de vos frères Jedi. Tout cela m'amène à conclure que « Star Wars » et son univers ne sont qu'un prétexte pour commercialiser un jeu qui bénéficiera d'un fort impact médiatique. Un jeu avec des qualités similaires, mais des personnages créés de toutes pièces et un nom tel que Péril Spectral serait-il promis au même succès ? J'en doute.
















**Sortie prévue : disponible**

# STAR WARS, Épisode I, Racer

**WIPEOUT-LIKE**

**75%**

**LucasArts**

| LES PLUS | LES MOINS |
|---|---|
| Les graphismes et l'animation. | L'intérêt. La voix française d'Anakin. |

En parallèle avec « la Menace Fantôme », LucasArts nous impose également Star Wars etc. Racer. Ce jeu, tiré parmi l'une des séquences les plus hallucinantes du film, n'est autre qu'un clone de Wipeout. Vous y incarnez l'un des 22 pilotes participant au championnat intergalactique de module de course. Les bolides foncent à plus de 500 km/h et peuvent être customisés par l'ajout de pièces détachées pour frôler la barre des 1 000 km/h. La sensation de vitesse est très bien restituée et le pilotage procure de grosses montées d'adrénaline. On dénombre plus de 8 circuits, déclinés en plusieurs variantes plus complexes, à mesure que vous progressez dans la hiérarchie. Star Wars Racer n'est certes pas une révolution, mais il s'impose si vous aimez le genre Wipeout.









**Sortie prévue : disponible**

# Midtown Madness

**COURSE URBAINE**

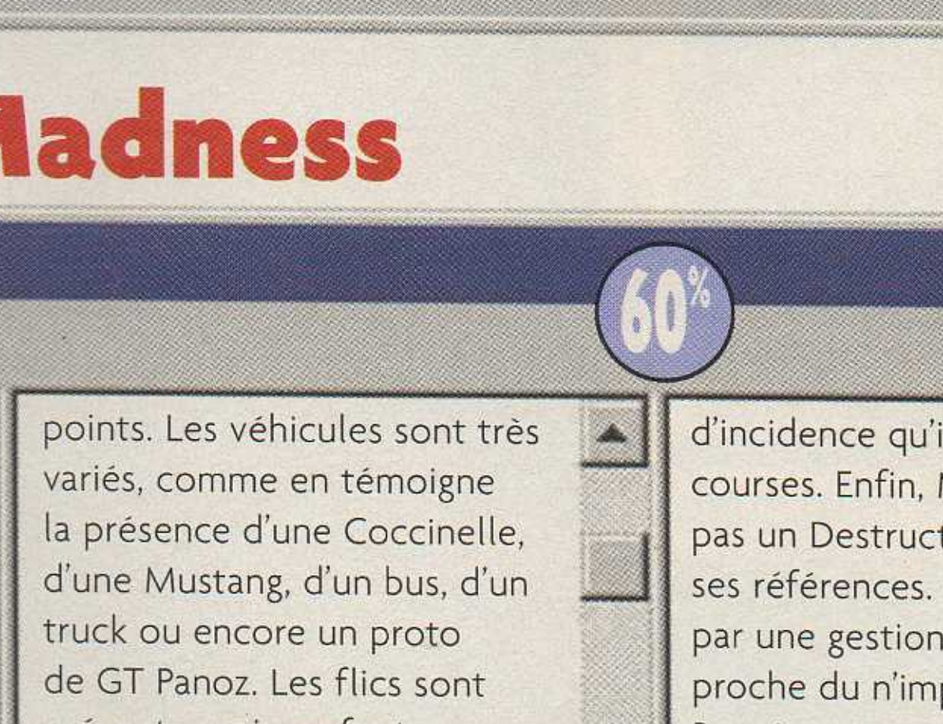
**60%**

**Microsoft**

| LES PLUS | LES MOINS |
|---|---|
| La modélisation de Chicago. | La gestion des collisions. |

Un autre jeu, suscitant la curiosité, est un certain Midtown Madness, par sa ressemblance frappante avec Driver. Ici, ce sont 65 kilomètres de rues de Chicago qui ont été modélisées. Visuellement, ça en jette un maximum. Côté intérêt, on est loin de Driver, vu qu'il n'y a pas de scénario. Il n'y a que des courses urbaines, avec des variations sur les thèmes contre-la-montre et check points. Les véhicules sont très variés, comme en témoigne la présence d'une Coccinelle, d'une Mustang, d'un bus, d'un truck ou encore un proto de GT Panoz. Les flics sont présents, mais ne font que de la figuration, vu le peu d'incidence qu'ils ont sur les courses. Enfin, Microsoft n'a pas un Destruction Derby dans ses références. Cela se traduit par une gestion des collisions proche du n'importe quoi. Bon, je retourne à Driver, j'ai un Président à sauver.





**Sortie prévue : disponible**

# zoom

## Événement

# « LE TREIZIÈME

Rubrique rédigée par Inoshiro.

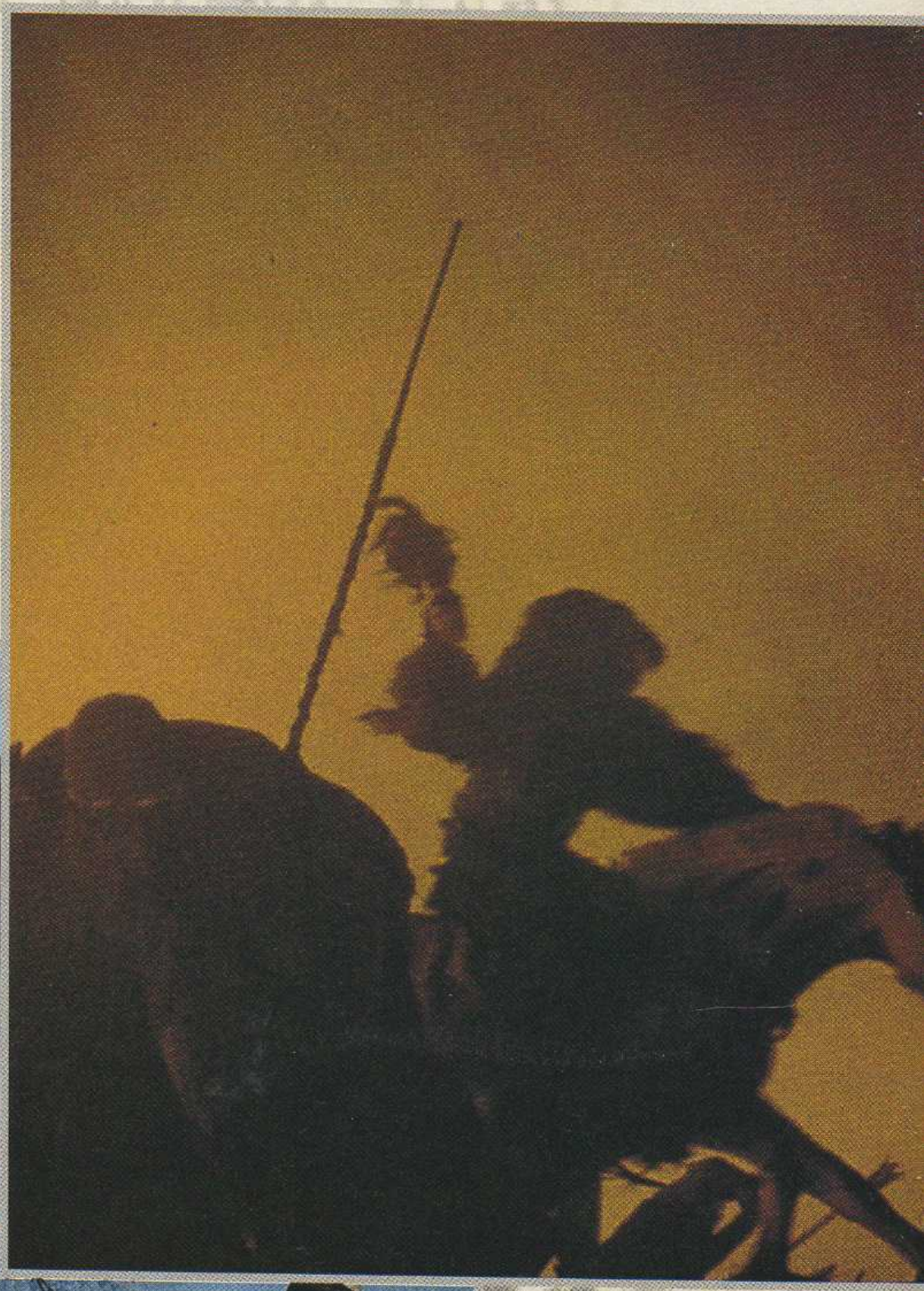


## On en a rêvé : John McTiernan l'a fait.

## Les Vikings du «Treizième Guerrier» feraient passer Conan pour un citadin efféminé ! Époustouflé, notre journaliste en dit plus sur cette saga de fer et de sang...

ATTENDU depuis des lustres (le film aurait dû sortir en décembre), *le Treizième Guerrier* raconte donc l'aventure unique vécue au X^e^ siècle par un certain Ahmed Ibn Fahdlan (Antonio Banderas). Cultivé, raffiné, Ahmed a le tort de flasher sur la femme d'un important dignitaire de la cour du calife de Bagdad. Comme la belle n'est pas insensible au charme de notre ami, l'histoire se termine au lit. Manque de chance, le mari découvre le pot aux roses. Ahmed est immédiatement arrêté et envoyé comme ambassadeur au fin fond des steppes d'Asie Mineure, le royaume des Tatars. Accompagné par un vieux routier de la diplomatie (Omar Sharif), Ahmed prend son nouveau rôle au sérieux (pas d'autre choix, vous me direz). La situation se complique quand la caravane arabe est attaquée par un groupe de nomades, lesquels cessent immédiatement la poursuite quand apparaît à l'horizon un étrange bateau : un drakkar !... Intermède culturel : ne soyez pas étonnés par la présence de Vikings sur un fleuve d'Asie Mineure. À l'époque, les bougres sillonnaient les mers et les rivières du monde connu (et même au-delà puisqu'ils découvrirent le Groenland et l'actuel Canada). Ainsi, ils s'implantèrent dans ce qui allait devenir la Russie (*rus* en langue slave est l'équivalent de «Normand» qui veut dire «homme du Nord», *slave* étant l'origine du mot «esdave» qui se dit d'ailleurs *slave* en anglais – si après ça on continue à nous traiter d'ignares...), sillonnant allègrement la Volga et le Don, et rencontrant donc forcément des Tatars et autres Mongols.

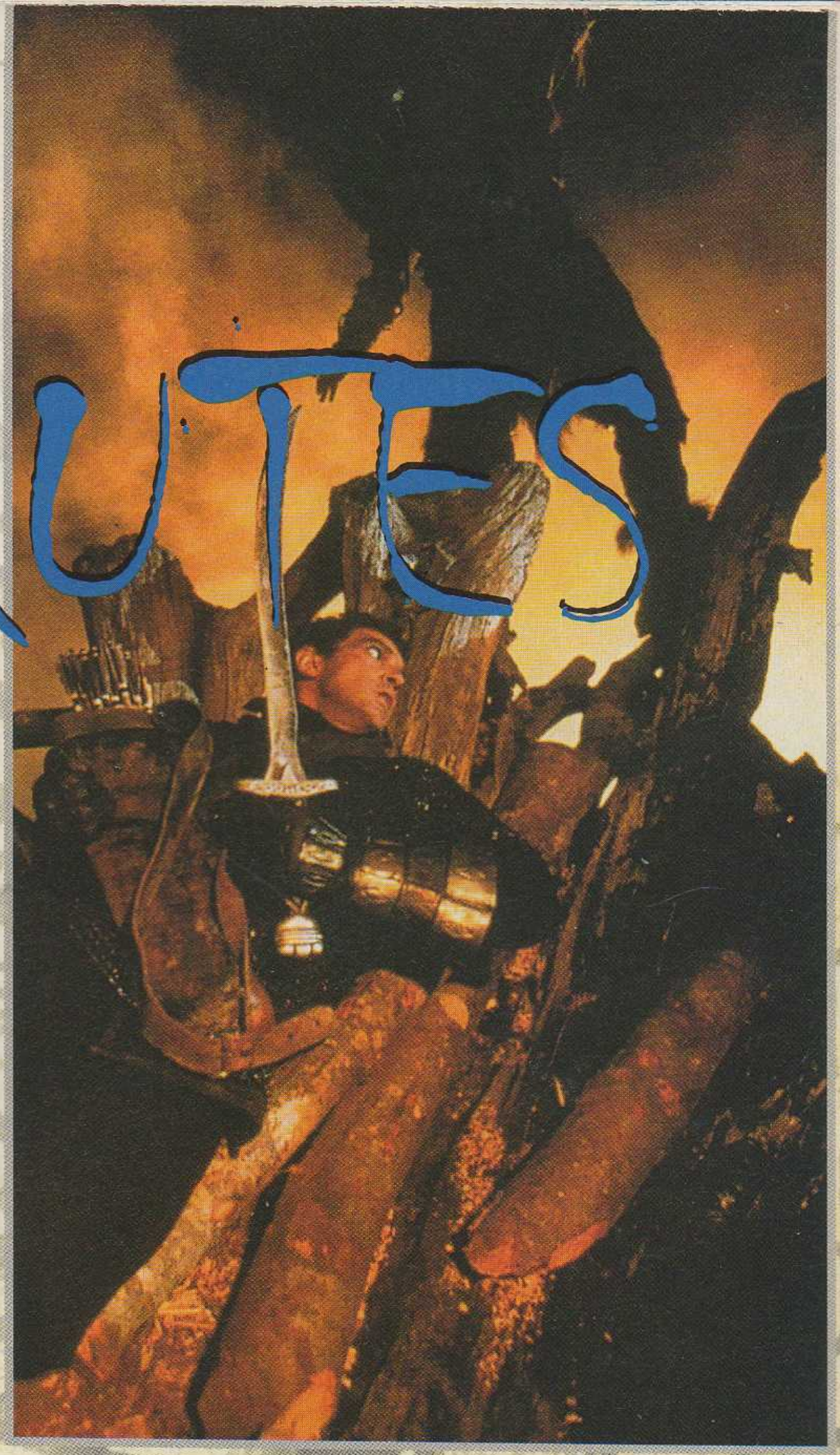
Bien décidés à rencontrer leurs sauveurs, les ambassadeurs débarquent dans le camp des hommes du Nord. Le premier contact est surprenant, nos amis civilisés découvrent les joies du Viking way of life (banquets, litres de bière bus dans des gigantesques cornes, disputes réglées à l'amiable à coups de hache). Cette ambiance sympathique est néanmoins ternie quand nos diplomates comprennent (ils réussissent à communiquer en par-



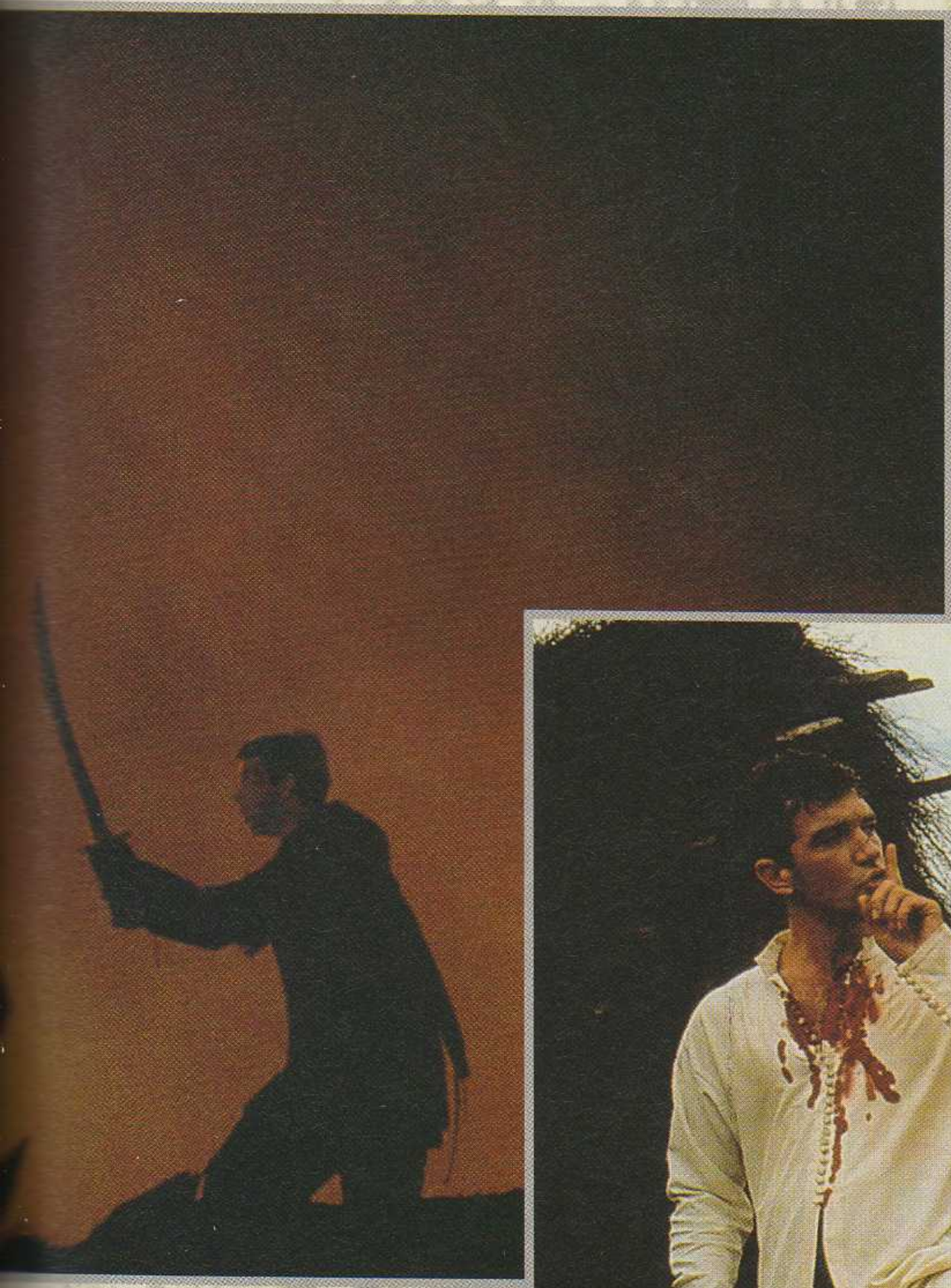


# GUERRIER »

# LES BRUTES



lant grec avec un de leurs hôtes) que le chef des Vikings vient de mourir.
Second interlude culturel : un Viking parlant grec ? Pas étonnant puisque, à cette époque, la garde de l'empereur byzantin (grec) était constituée de Vikings !
Peu après la cérémonie funéraire, un second drakkar surgit. À son bord, un enfant dépêché de Scandinavie pour demander de l'aide, car son village natal est assailli par une horde d'êtres démoniaques accusés de dévorer leurs victimes ! À peine perturbés par ces informations, les Vikings consultent leur sorcière qui annonce que treize guerriers doivent retourner dans le Nord pour combattre ces démons, le treizième devant obligatoirement être un étranger. Il s'agit









bien sûr de notre ami Ahmed qui se retrouve plongé au beau milieu des brutes. Au cours du voyage, il réussit à apprendre les rudiments de la langue scandinave, et commence une lente et difficile cohabitation avec ces géants joviaux mais rustiques.

Parvenus enfin au fin fond de la forêt nordique, les guerriers découvrent que le village est effectivement et régulièrement assailli par une horde sauvage de créatures mi-hommes, mi-animaux. Une lutte terrifiante s'engage...

*Le Treizième Guerrier* trouve son origine dans les écrits d'Ibn Fahdlan, un voyageur arabe qui décrivit les mœurs des Vikings dans un texte considéré comme l'une des plus importantes sources sur la culture de ces personnages mythiques. Michael Crichton (*Jurassic Park* mais aussi le nullissime roman *Harcèlement*), auteur du livre dont le film est tiré, et producteur/scénariste, explique : « Les informations très détaillées du manuscrit d'Ibn Fahdlan se sont dispersées en plusieurs traductions et portions de texte dont j'ai rassemblé la plus grande quantité possible et que j'ai utilisée comme base pour les trois premiers chapitres du roman. À l'époque, Bagdad était une grande cité cosmopolite. Ses habitants, principalement des commerçants, voyageaient beaucoup, rapportant avec eux des bribes de cultures de toutes les parties du globe. Les mots qu'utilisent Fahdlan pour décrire les guerriers nordiques m'ont immédiatement impressionné. J'ai eu envie de m'intéresser à eux. » Le réalisateur John McTiernan (*Predator* et *Die Hard 1* et *3 ! ! !*) continue là où l'histoire s'arrête. Michael Crichton greffe son histoire et nous propose une suite en forme de proposition. Qu'arriverait-il si... ? « Je crois que Michael a senti que ce texte très ancien contenait tous les germes d'une grande aventure contemporaine. C'est l'histoire d'un yuppie qui se voit politiquement " grillé " parce qu'il a couché avec une fille qu'il n'aurait pas dû toucher. Pour le punir, on l'envoie très loin, et le voilà kidnappé par des guerriers scandinaves au nom d'une prophétie. J'ai toujours adoré cette histoire et, dès que possible, j'ai proposé à Michael de l'adapter au cinéma. » Pas étonnant que McTiernan craque pour cette histoire, puisque le cinéaste a signé certains des films les plus barbares de tous les temps. *Le Treizième Guerrier* ne décevra pas les amoureux de *sword and sorcery*. Histoire de simplifier, on précisera que, en comparaison, le début du premier *Conan* passe pour une aimable bluette à côté des scènes de combats, carrément sidérantes de beauté sauvage et de réalisme, du film. Travaillant dans un souci constant de réalisme, McTiernan et son équipe nous plongent sans crier gare au beau milieu de l'âge farouche de l'époque viking. Bien entendu, *le Treizième Guerrier* n'est pas un documentaire sur ces joyeux colosses. Il s'agit avant tout d'une saga, flamboyante mais dure, sur la lutte d'un groupe d'êtres humains attaqués par des adversaires aussi mystérieux qu'impitoyables. Conclusion : *le Treizième Guerrier* est bel et bien la grande fresque que l'on espérait. Le film de l'été ?

**Sortie nationale le 18 août**

### Filmographie de JOHN Mc TIERMAN

1985 Nomads
1987 Predator
1988 Piège de cristal
1990 À la poursuite d'Octobre rouge
1992 Medicine Man
1993 Last Action Hero
1995 Une journée en enfer
1999 Le 13e Guerrier
1999 L'Affaire Thomas Crown



**Ne reculant devant rien pour informer ses lecteurs, « Player One » a dépêché ce veinard d'Ino à New York pour découvrir le nouvel épisode de la saga... Pendant ce temps, le film continue sa carrière historique, sans que l'on sache encore s'il ravira à « Titanic » la première place du box-office mondial... Parole à Ino...**

# NOUS AVONS VU STAR WARS




HEM... HEM... Histoire de la faire courte, je vous épargne la description de l'ambiance dans la salle, la comptabilité des vociférations d'extase quand apparaît le titre du film, etc. De même, je ne m'étendrai pas sur les subtilités du scénario (on en reparlera à la rentrée, à la sortie française), largement relayées un peu partout dans la presse et que les fans, les vrais, veulent découvrir sur grand écran et non pas via les journalistes. Je me permets quand même de rappeler que cet *Episode I* raconte l'enfance d'Anakin Skywalker (futur Darth Vader) et de Jedi qui s'ignore (normal, c'est un enfant). Enfin, difficile d'aborder ce film calmement tant le blitzkrieg médiatique nous a bourré d'infos, d'avis enthousiastes ou consternés. Bon, allez, je me lance ! Ah oui, juste un truc, j'adore la saga mais je ne suis pas un de ses inconditionnels/ayatollahs qui adulent la trilogie comme une religion (c'en est une ? pardon, j'avais pas remarqué !), OK ?

Passé l'émotion (quand même) ressentie en voyant dérouler le générique *(a long time ago, in a galaxy, etc.)*, nous sommes immédiatement téléportés en plein space opera (étonnant, hein ?), dans une de ces embrouilles politico-galactiques chères au genre. Crevons dès maintenant un premier abcès en affirmant que, contrairement à pas mal d'avis (journalistes ou pas), l'abondance d'effets digitaux ne nuit absolument pas au film. Il y en a des tonnes ? Oui. Et alors ? Lucas a bien raison de ne pas se gêner et de s'en servir pour créer la plus nombreuse population galactique vue à ce jour. Imaginez la scène de la cantine de *la Guerre des étoiles*, avec des dizaines et des dizaines de créatures en tout genre, littéralement vivantes, ce sur fond de cieux constamment parcourus de vaisseaux de toute taille. Sidérant ! Certains de ces personnages sont utilisés comme de vrais acteurs, et assurent un rôle hyper-important dans le film comme le déjà célèbre Jar Jar (l'alien avec de grandes oreilles qui assure le rôle de principal ressort comique du film). Ainsi, l'idée de synthespian (acteur synthétique) devient donc réalité et c'est 1) hyper-efficace et 2) tant mieux si cela sert l'imagination des créateurs. Pour continuer dans les effets digitaux (2000 - un chiffre historique, cinq fois supérieur au nombre utilisé pour *Titanic*), les scènes de bataille spatiale s'avèrent impeccables sans pour autant surpasser les meilleures scènes du genre de la précédente trilogie (l'ouverture de *L'empire contre-attaque*, par exemple). En revanche, plusieurs passages s'inscrivent instantanément au panthéon du cinéma de science-fiction, et du cinéma en général comme la bataille entre les gentils aliens et l'armée des robots. Carrément génial de voir des milliers de combattants virtuels s'affronter devant soi, un rêve pour tout amateur de science-fiction ! ! ! Autre passage tétanisant, la scène qui nous entraîne au cœur d'une sorte d'assemblée nationale spatiale où des centaines de personnages sont placés dans des sortes d'alcôve construites sur des murs apparemment infinis... Superbe ! Autre morceau de bravoure, déjà légendaire, la course de pods (sorte de petits vaisseaux ultra-rapides) qui pulvérise tout ce que l'on connaissait à ce jour en termes de rides. Haletant, stupéfiant... Excitant ! Bref, en matière d'effets spéciaux, la mission est plus qu'accomplie. Un bonheur !

Le tableau se gâte concernant le scénario. Certes, un des buts de Lucas est de retrouver la part d'innocence contenue en chacun de nous : une démarche louable. Mais force est de constater que le film semble avoir été conçu pour les moins de dix ans, les congénères du petit Anakin. Contrairement à ce que d'aucuns écrivent, les pitreries de Jar Jar ne m'ont pas horripilé et même plutôt amusés. En revanche, plusieurs scènes m'ont fait penser à une sorte de fantasme pour môme, comme le passage où la caméra devient subjective pour nous montrer ce que voit Anakin en train de dégommer à coups de rayons laser un groupe de robots ennemis. Le message dair : eh les kids, retrouvez (en mieux) les sensations des shoot them up ! Idem pour la facilité déconcertante avec laquelle Anakin (en plus, le gamin n'est pas toujours très bien dirigé) pénètre dans le point névralgique du vaisseau ennemi (il a la Force mais quand même !). Idem encore pour le design gentil de certains extraterrestres (gros nez, yeux globuleux) qui semblent échappés d'un dessin animé du mercredi matin. Cela s'aggrave sérieusement quand cet infantilisme nuit aux fondements même du scénario comme lors de cette scène sidérale où Liam Neeson demande à la mère d'Anakin le nom du père du gamin. Et celle-ci de répondre : « Il n'en a pas ! ». Anakin et sa mère ? L'Immaculée Conception dans l'espace ! Cela veut-il dire que la Force est une représentation de Dieu ? Ai-je raté le coche ? Vite, de l'aspirine ! À part ça, je laisserai les exégètes débattre de l'enrichissement du mythe.

Revenons à des considérations plus basiques en applaudissant le personnage de Dark Maul, le super-méchant comu et peinturluré du film qui représente un adversaire de taille (vous verrez !) pour les deux Jedi. À noter que le duel au sabre laser de la fin constitue d'ailleurs une des scènes les plus efficaces et prenantes du film. En revanche, on ne pourra que pleurer face à la mollesse criminelle de la mise en scène. Interrogé par un journaliste du magazine Studio pour savoir si le fait de retourner derrière la caméra après plus de vingt ans avait changé quelque chose pour lui, Lucas répond « Rien » ! C'est bien cela le drame : sa mise en scène, paraît toujours statique, nombre de ses volets (effets pour passer d'une scène à l'autre) sont complètement obsolètes (académisme mou du genou) ! Quant au montage (quasiment tout le temps pépère de chez pépère), il nuit gravement à l'efficacité de scènes cruciales comme la bataille aliens/robots, que la beauté des effets spéciaux rachète (péniblement) in extremis. Incroyable que, pour un film de ce genre, Lucas n'ait pas jugé utile de relever que, depuis *la Guerre des étoiles*, des gens comme James Cameron avaient repoussé les limites de la réalisation de films de SF... Eh, George : dassique n'est pas synonyme d'asthénique ! Dur !

Malgré tout, ce nouveau *Star Wars* représente bien une expérience unique en termes de cinéma de divertissement. Pourtant, le film ne constitue en aucune manière (en termes de cinéma pur) une date dans l'histoire du cinéma de SF comme *2001* ou *la Guerre des étoiles* l'ont été... On en reparle à la rentrée !

**Sortie nationale le 13 octobre**
**Sortie au Royaume-Uni mi-juillet**

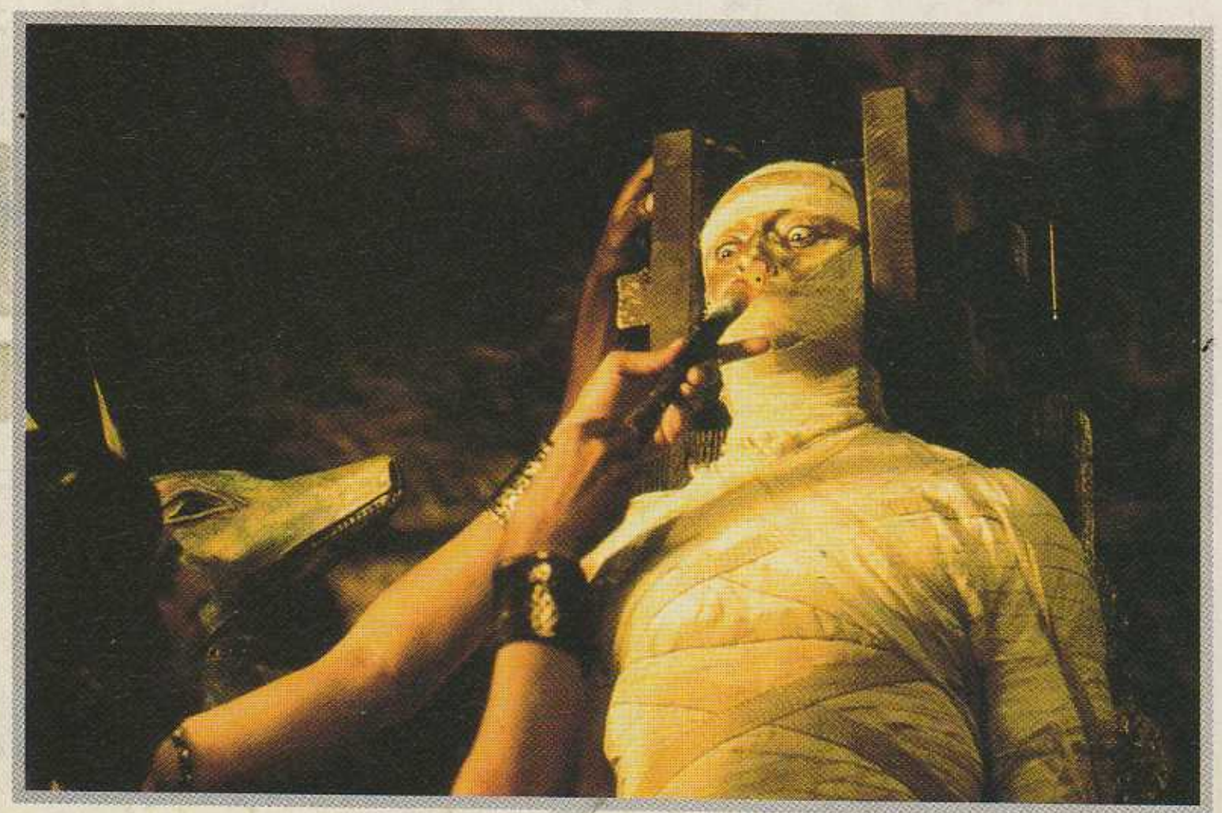
**Erratum !**
Le Zoom événement *(the Matrix)* du dernier numéro était écrit par France Swimberge et non par ce vieil épouvantail d'Ino, alors en pleine bacchanale à Cannes. Merci de le noter !

# LA MOMIE





**1719 avant Jésus-Christ,** le grand prêtre de Thèbes, Imhotep commet l'irréparable : il touche la femme du pharaon Séti Ier. Le châtiment est terrible : Imhotep est condamné à être momifié vivant dans une crypte de Hamunaptra, la cité tabou des morts... Près de quatre mille ans après, en 1923, un détachement de la Légion étrangère est attaqué, aux confins de la Libye et de l'Egypte, par une horde de bédouins. Après un furieux combat, il ne reste plus qu'un survivant parmi les soldats, un aventurier américain, Rick O'Connell (Brendan Fraser). Ce dernier réalise qu'il a atteint la légendaire cité d'Hamunaptra...
Trois ans plus tard, O'Connell échappe de peu à la pendaison grâce à l'intervention d'un frère et d'une sœur, deux égyptologues un peu toqués, à qui il a transmis la carte qui permet d'atteindre la mystérieuse cité d'Hamunaptra. Parvenus, malgré les attentats commis par un étrange groupe de Touaregs à Hamunaptra, O'Connell et ses associés explorent les vénérables vestiges de la légendaire cité... Ils découvrent, horrifiés, qu'ils viennent de réveiller le mal ultime, à savoir la momie d'Imhotep, un mort-vivant doté de pouvoirs surnaturels, prêt à tout (comme utiliser les dix plaies d'Egypte) pour ressusciter sa maîtresse !



Énorme succès aux Etats-Unis, *la Momie* ressuscite (ça tombe bien) un des personnages classiques du cinéma fantastique, qui fut interprété par les grands Boris Karloff (version américaine de 1932 de *la Momie*) et Christopher Lee (version anglaise de 1959 de *la Momie*). Contrairement à ce que l'on aurait pu attendre (espérer ?) ce nouveau film ne tape pas dans le créneau du « perso victime d'une malédiction qui doit tuer mais bon, c'est quand même une victime romantique », développé dans les deux films, très beaux (surtout le premier), évoqués ci-dessus. Ici, on parle de momie version Hollywood 1999 « néo-spielbergienne », grosso modo Indiana Jones face à la momie. Ainsi, le personnage de O'Connell est une sorte de sous-Indy, bourru mais généreux, ce qui ne l'empêche pas de latter une kyrielle de méchants dont notre momie est le pire représentant. Truffé d'effets spéciaux de plus ou moins bon goût (des tonnes de digital, merci ILM), la Momie s'adresse avant tout au très, très grand public. Dans l'ensemble, le film est spectaculaire et assez souvent rigolo mais quand même complètement bas du front.
Conclusion : la Momie oui, mais version moins de douze ans !

**Sortie nationale le 21 juillet**









# ENQUETE LECTEURS




**Répondez à ce questionnaire et gagnez des centaines de cadeaux : des GameBoy Color, des pagers, des manettes Dual Shocks, des sacs PlayStation, des tee-shirts...**

Dans la limite des stocks disponibles — A retourner avant le 15/09/99

* Cochez la (ou les) cases correspondantes.

## LES JEUX :

**1 - Sur quoi jouez-vous *?**
console ☐ micro ☐ arcade ☐

**2 - Quelle(s) console(s) possédez-vous * ?**
Super Nintendo ☐ Dreamcast ☐ Nintendo 64 ☐ Megadrive ☐
PlayStation ☐ Saturn ☐ Neo Geo ☐ Game Gear ☐
Game Boy ☐ Play Station II ☐ Nouvelle Nintendo ☐ Un ordinateur ☐
Autre (précisez) :.....
Quelle console comptez-vous acheter ? .....

**3 - Quels sont les types de jeux que vous préférez ? (classez-les en les numérotant par ordre croissant de préférence)**
Baston ☐ Jeux de rôles ☐ Shoot-them-up ☐ Plate-forme ☐ Sport ☐
Reflexion ☐ Simulation ☐ Action ☐ Tir ☐ Doom ☐
Auto-moto ☐ Wargame ☐ Autre (précisez).....

**4 - Quels sont pour vous, les critères d'un bon jeu vidéo * ?**
Graphisme ☐ Ambiance musicale ☐ Prix ☐ Espérance de vie ☐ Durée de jeu ☐
Intérêt ☐ Jouabilité ☐

**5 - Combien de temps passez-vous en moyenne chaque semaine à jouer ?**
.....heure(s)

**6 - Combien de jeux possèdez-vous sur console ?**
Je possède ..... jeux.

**7 - Combien de jeux achetez-vous en moyenne par an ?**
Nouveautés..... Jeux à petits prix..... Jeux d'occasion.....

**8 - Qu'est-ce-qui vous donne envie d'acheter un nouveau jeu * ?**
La publicité dans les magazines ☐ La publicité télévisée ☐ la publicité radiophonique ☐
Les tests des magazines ☐ Les démos dans les boutiques ☐
La présence du jeu sur la couverture d'un magazine ☐ Les conseils d'un vendeur ☐
Les conseils d'un ami ☐ Autre (précisez).....

**9 - Quels sont vos 3 jeux préférés ?**
1.....
2.....
3.....

**10 - Achetez-vous * :**

| | Souvent | Parfois | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|---|
| Des jeux d'occasion | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Des nouveautés | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Des jeux à petits prix | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**11 - Quand vos jeux sont terminés, vous * ?**
Les échangez ☐ Les donnez ☐ Les revendez ☐ Les gardez ☐
Autre (précisez) :.....

**12 - Où achetez-vous vos jeux * ?**
Boutiques spécialisées ☐ Fnac, Virgin, Darty, ... ☐ Par correspondance ☐
Via internet ☐ Supermarchés, Hypermarchés ☐

**13 - En import, vous achetez * ?**
Des jeux ☐ Des consoles ☐ Rien du tout ☐

## LES MAGAZINES :

**14 - Comment avez-vous découvert Player One * ?**
En librairie, par hasard ☐ En voyant une publicité ☐ En regardant la télévision ☐
En écoutant la radio ☐ Sur les conseils d'un ami ☐
En remarquant le logo sur une affiche ou au début d'une émission TV (Quel film, quelle émission?) ☐
Autre (précisez).....

**15 - Vous êtes * ?**
Abonné depuis le N° ☐ Lecteur régulier depuis le N° ☐
Lecteur occasionnel ☐ Nouveau lecteur ☐

**16 - Si vous avez acheté vous-même votre magazine Player One, quelles en sont les trois raisons principales ?**
C'est votre journal habituel ☐ Sur les conseils d'un ami ☐ Par simple curiosité ☐
Pour le dossier du mois ☐ Pour le cadeau : poster, stick'n play ☐

**17 - Mise à part vous, combien de personnes lisent votre numéro de Player One ?**
.....personne(s)

**18 - Depuis que vous lisez Player One, quelle couverture vous a le plus séduit (aidez-vous de la page des anciens numéros)?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....
4 : .....

**19 - Comment trouvez-vous les rubriques de Player One * ?**

| | Très bien | bien | moyen | limite | mauvais | ne lis pas |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Couverture | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Edito | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Sommaire | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Courrier | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Stop Info | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Over The World | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Arcades | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Dossiers | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Tests | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Vite Vu | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Trucs en Vrac | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Plans et Astuces | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Zoom ciné, Musique, BD | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Micro attitude | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Top | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| C'est arrivé près de chez toi | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**20 - Etes-vous favorable aux Petites Annonces dans Player One ?**
Oui ☐ Non ☐

**21 - Dans l'ensemble, comment trouvez-vous les tests des jeux ?**
Trop sévères ☐ Réalistes ☐ Trop gentils ☐ Corrompus ☐

**22 - Comment trouvez-vous le système de notation en % ?**
Très bien ☐ Bien ☐ Assez bien ☐ Pas bien ☐

**23 - Quel système de notation vous semble le meilleur ?**
Pourcentage ☐ Note sur 20 ☐ Echelle de valeur (bon, moyen, nul...) ☐
Autre (précisez) : .....

**24 - Comment trouvez-vous les notations des tests de jeux ?**

| | Trop sévères | Réalistes | Surnotées | Corrompues |
|---|---|---|---|---|
| Player one | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Console + | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Joypad | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| CD Consoles | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| PlayStation Magazine | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Playmag | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Nintendo Magazine | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**25 - Pour vous, un test c'est :**

| Pour un jeu : | excellent | bon | moyen | mauvais |
|---|---|---|---|---|
| 1 page | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 2 pages | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 3 pages | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 4 pages et plus | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**26 - Quelle importance donnez-vous aux images des jeux testés (insérées dans les pages) ?**
Très important ☐ Important ☐ Peu important ☐

**27 - Quelles sont les 3 rubriques que vous préférez ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....

**28 - Quelles sont celles que vous aimez le moins ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....
Pourquoi ?.....

**29 - quel(s) point(s) voudriez-vous voir aborder ou développer dans Player One ?**
.....
.....

**30 - Avez-vous des remarques ou suggestions à faire ?**
.....
.....

**31 - Etes-vous lecteur d'autres publications de Player * ?**

| | Abonné | Souvent | Occasionnellement | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|---|---|
| Manga Player | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Player Station | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| PC Player Solutions | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 64 Player | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**32 - Etes-vous lecteur d'autres magazines de jeux vidéo * ?**

| | Abonné | Souvent | Occasionnellement | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|---|---|
| Console + | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Joypad | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Playmag | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

# ENQUETE LECTEURS

| | Abonné | Souvent | Occasionnellement | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|---|---|
| Nintendo Magazine | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| CD Consoles | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| PlayStation Magazine | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Player One | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**33 - En général, quels sont les magazines que vous préférez ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....

**34 - Comment choisissez-vous le magazine que vous achetez ? (classez vos réponses dans un ordre croissant)**
Les titres en couverture ☐ — La publicité qui lui est faite ☐
Le jeu présenté en couverture ☐ — Les concours ☐
Le gadget offert en couverture ☐ — La qualité du magazine ☐
Le booklet de trucs et Astuces ☐ — Les conseils d'un ami ☐
Le prix ☐ — C'est ton journal habituel ☐
Le nombre de pages ☐ — Autre (précisez) : .....

**35 - Les démos jouables vous incitent-elles à l'achat d'un magazine plutôt qu'un autre ?**
Oui ☐ Non ☐

**36 - Avez-vous déjà acheté un magazine que vous n'aimiez pas parce qu'il y avait un CD de démo en couverture ?**
Oui ☐ Non ☐

**37 - Quels cadeaux aimeriez-vous trouver en couverture de Player One * ?**
Un gadget ☐ — Des cartes à jouer ☐
Un guide de tips, soluces ☐ — Des cartes à collectionner ☐
Une cassette de Manga ☐ — Un CD de démo ☐
Des stick'n play ☐ — Un transfert pour tee-shirt ☐
Un porte-clef avec personnage de jeu ☐ — Des réductions sur les jeux ☐
Un CD-ROM d'essai gratuit à internet ☐ — Des posters ☐
Autre (précisez) : .....

**38 - Qu'est-ce-qui vous a décidé à vous abonner à Player One (si vous êtes abonné) * ?**
Le prix ☐ — Les cadeaux (précisez) : .....
La qualité du magazine ☐ — Autre (précisez) : .....

**39 - Connaissez-vous ?** **Vous y connectez-vous ?**
le 36-15 Player One ☐ ☐
le site Internet www.GameUp.com ☐ ☐
le 08 36 68 77 33 ☐ ☐

**40 - Lequel de ces services préférez-vous : ..... et qu'en pensez-vous * :**

| | très bien | bien | moyen | mauvais |
|---|---|---|---|---|
| Présentation générale du service. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La mise à jour des News et Previews. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La qualité et l'intérêt des News. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La diversité et le nombre des astuces. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La diversité et le nombre des solutions de jeux. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La mise à jour des astuces et solutions de jeux. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La rapidité du temps de réponse sur la Hot Line. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La qualité des réponses aux questions (Hot Line). | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| La qualité et l'intéret des lots proposés aux jeux primés. | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**41 - Participez-vous aux concours ?**

| | Toujours | Parfois | Rarement | Jamais |
|---|---|---|---|---|
| 36 15 player One | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| www.gameUp.com | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 08 36 68 77 33 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**42 - Si vous ne participez à aucun concours, pourquoi * ?**
Vous n'avez pas la possibilité de jouer ☐ — Vous n'avez pas envie de jouer ☐
Vous ne trouvez pas les cadeaux intéressants ☐ — vous ne gagnez jamais aux jeux ☐
Autre (précisez) .....

**43 - Qu'aimeriez-vous voir proposer comme cadeaux dans les concours ?**
.....

**44 - Seriez-vous intéressé de gagner un micro ordinateur (PC, Mac) ?**
Oui ☐ Non ☐

**45 - Achetez-vous des plans et solutions de jeux en librairie ?**
Oui ☐ Non ☐

**46 - Si oui, quel type de livres achetez-vous * ?**
Collection Trucs et Astuces Player One pocket ☐ — Guides officiels ☐
Guides Campuspress ☐ — Guides Cybex ☐
Autre (précisez) :.....

**47 - Si vous achetez les Trucs et Astuces Player One Pocket, quels sont les volumes que vous avez acheté et comment les trouvez-vous ?**
.....

**48 - Si vous ne les achetez pas, pourquoi * ?**
Vous ne les trouvez pas en librairie ☐ — Vous ne connaissez pas cette collection ☐
Vous n'achetez jamais de solutions de jeux en livres ☐ — Vous n'achetez que les solutions officielles ☐
Autre (précisez) :.....

**49 - Vous préférez :**
Trouver une solution complète par livre ☐ — Trouver plusieurs solutions par livre ☐
Trouver que des trucs et astuces ☐ — Trouver des solutions et des trucs et astuces ☐

**50 - Trouvez-vous intéressant le principe des pockets vendus en librairie ?**
Oui ☐ Non ☐

**51 - Utilisez-vous internet pour la recherche d'astuces et de solutions ?**
Souvent ☐ Occasionnellement ☐ Rarement ☐

## QUI ETES VOUS ?

**52 - Quels sont vos loisirs ?**
.....

**53 - Quels sont les 3 derniers films que vous ayez vus au cinéma ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....

**54 - Quel genre de musique écoutez-vous * ?**
Techno ☐ Reggae ☐ Disco ☐ Classique ☐ Rap ☐ Variété française ☐
Funk, Soul ☐ Variété internationale ☐ Autre (précisez) :.....

**55 - Quels sont vos groupes préférés ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....

**56 - Quelle(s) radio(s) écoutez-vous * ?**
Skyrock ☐ Europe 2 ☐ Fun Radio ☐ NRJ ☐ Autre (précisez): .....

**57 - Quelles sont vos émissions TV préférées ?**
1 : .....
2 : .....
3 : .....

**58 - Quel(s) sport(s) pratiquez-vous ?**
.....

**59 - Quelles sont vos marques préférées ?**
Fringues : .....
Sucreries (Mars, M&M's,...) : .....
Boissons : .....

**60 - En dehors des magazines de jeux vidéo, que lisez-vous * ?**
Magazine de musique ☐ Magazine de sport ☐ Roman Policier ☐
Roman d'aventure ☐ Roman de science-fiction ☐ Autre (précisez):.....

**61 - Quels sont vos 3 héros préférés ?**
Dans les jeux vidéo : .....
En dehors des jeux vidéo :.....

**62 - Concernant votre équipement :**

| | Vous possédez | Vous comptez acheter |
|---|---|---|
| Chaîne HI-FI | ☐ | ☐ |
| Camescope | ☐ | ☐ |
| Baladeur | ☐ | ☐ |
| TV Câble | ☐ | ☐ |
| Discman | ☐ | ☐ |
| Canal + | ☐ | ☐ |
| Magnétoscope | ☐ | ☐ |
| PC | ☐ | ☐ |
| Mac | ☐ | ☐ |
| Modem | ☐ | ☐ |
| Accès à Internet Minitel | ☐ | ☐ |
| Graveur | ☐ | ☐ |
| Téléphone portable | ☐ | ☐ |
| Un adaptateur de jeux import pour consoles | ☐ | ☐ |
| TV personnelle | ☐ | ☐ |

Autre (précisez) :.....

**63 - Quel est votre budget en moyenne par mois (argent de poche, petits boulots...) ?**
Moins de 100 F ☐ — De 300 à 500 F ☐
De 100 à 200 F ☐ — De 500 à 800 F ☐
De 200 à 300 F ☐ — Plus de 800 F ☐

**64 - Vous êtes :**
Un homme ☐ Une femme ☐

**65 - Quel âge avez-vous ?**
Moins de 14 ans ☐ — Entre 14 et 15 ans ☐ — Entre 16 et 17 ans ☐
Entre 18 et 20 ans ☐ — Entre 21 et 25 ans ☐ — Entre 25 et 30 ans ☐
Plus de 30 ans ☐

**66 - Quelle est votre activité :**
Lycéen ☐ Etudiant ☐ Employé ☐ Cadre ☐ Chef d'entreprise ☐
Commerçant ☐ Artisan ☐
Autre (précisez) :..... Domaine d'activité :.....

**67 - Vous habitez :**
Paris ou la région parisienne ☐ — Une ville de plus de 500 000 habitants ☐
Une ville de 100 000 à 500 000 habitants ☐ — Une ville de 20 000 à 100 000 habitants ☐
Une ville de moins de 20 000 habitants ☐ — A l'étranger ☐

**Pour participer au concours et gagner un des nombreux cadeaux *, remplissez ce bon à découper et retournez-le à :**
**Player One / Enquête lecteurs - 19 rue Louis-Pasteur - 92 100 Boulogn**

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal /__/__/__/__/__/ VILLE : .....
ADRESSE INTERNET :.....

**Toute l'équipe de Player One vous remercie d'avoir répondu à c questionnaire et vous souhaite Bonne Chance pour le concours**

# ZOOM

## Cinéma

### « La main qui tue »

L'été, c'est l'époque où les distributeurs balancent effrontément des tonnes de séries B ou plutôt C, voire Z, généralement méga-merdiques, qui sortiraient d'habitude directement en vidéo. Heureusement, il y a des exceptions à cette triste règle, dont fait partie le film qui nous intéresse. *La main qui tue* (quel beau titre !) s'intéresse à Anton, un ado crétin comme





seuls les USA peuvent en engendrer. Anton passe en effet le plus clair de son temps à manger des tortillas et à fumer des cônes, avachi devant la télé. Totalement abruti, ce trou du cul découvre un jour que ses parents ont été sauvagement assassinés. Un tantinet perturbé, il réalise subitement que l'auteur des meurtres n'est nul autre que lui-même, ou plutôt que le coupable est sa main, devenue incontrôlable. Ainsi, Anton découvre être victime d'un sort étrange, lequel va l'entraîner au bout de l'horreur !

*La main qui tue* parodie allègrement les films de serial killer du type *Scream* déjà eux-mêmes des semi-parodies. Tout cela vole donc au raz de la moquette, ambiance teenagers lobotomisés, rock gothico-punk (pour preuve une apparition des Offspring) et humour potache. Il n'empêche, *la Main qui tue* devrait facilement séduire les pervers que vous êtes puisque le film assume totalement son statut de junk movie goro-crado et finalement rigolo. Tout cela devient donc aussi jouissif que le Metal bourrin de Rob Zombie (ça



tombe bien, son dernier tube, *Dragula* (c'est bien dragula avec un g) qui est inclus dans la BO. Bref, totale lobotomie mais fort drôle. Pedro et Ino ont bien aimé...

**Sortie nationale le 28 juillet**

### « Wild Wild West »

Enorme sortie de l'été, *Wild Wild West* est l'adaptation en film de la série télé *les Mystères de l'Ouest* mais aussi le nouveau film de Barry Sonnenfeld (les deux *Famille Addams* et *Meninblack*), dans lequel il retrouve son partenaire Will Smith, l'idole des jeunes. L'histoire se déroule en 1869. Les agents spéciaux James West (Will Smith !) et Artemus Gordon sont chargés par le président des US de neutraliser son pire ennemi, le redoutable et fascinant Dr Loveless. Accompagnés d'une belle et étrange artiste, Rita Escobar, les deux défenseurs de l'ordre vont affronter Loveless et ses sbires, trois amazones ultra-dangereuses et deux armes secrètes : le Train de la mort noire et une araignée-robot de 25 mètres de haut équipée de mitrailleuses ! ! ! Bon, comme nous n'avons pas vu le film (pas encore sorti aux US donc pas de projection de presse), on vous la fera courte : ce film s'annonce MASSIF. On le découvre ensemble à l'occasion de la...

**Sortie nationale le 4 août**

### « Wild Wild West » la BO

Pas la peine de s'appeler Cassandre pour deviner que, à l'instar de MIB, *Wild Wild West* a donné lieu à une BO grosse cavalerie d'où se détache un single particulièrement efficace interprété par nul autre que Will Smith (le morceau a été coécrit avec Stevie Wonder). Illustré par un clip hyper-luxueux (nombreux extraits du film mais aussi chorégraphies efficaces et marrantes), le clip est déjà lourdement bastonné par toutes les télés musicales du globe. Cool comme quasiment tout ce que fait le sieur Smith... (Disques Columbia/Sony)




## À VOIR CET ÉTÉ

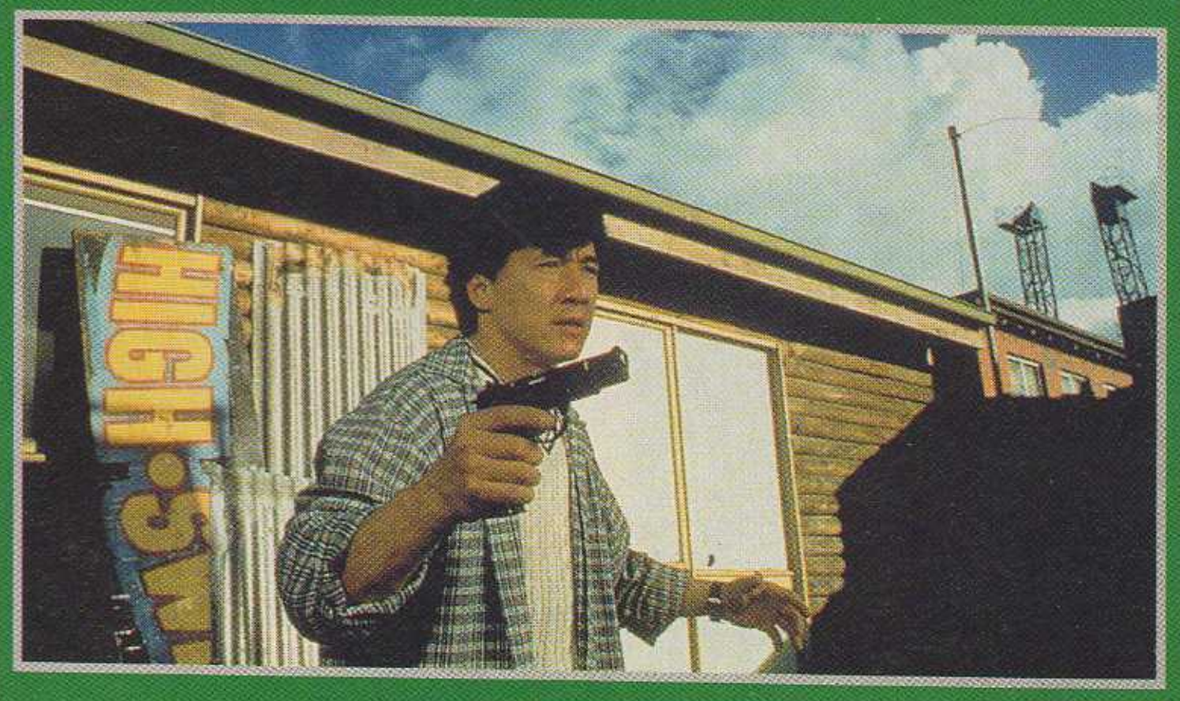
### *"Mister cool" et "La Neuvième Porte"*

L'été-ciné est exceptionnel cette année puisque (en plus des films présentés dans les pages précédentes) on attend un nouveau Jackie Chan, Mister Cool (le 28 juillet), et le dernier Roman Polanski, la Neuvième Porte, film fantastique joué par Johnny Depp et que l'on dit proche de son classique Rosemary's Baby.





La rentrée promet aussi : Eyes Wide Shut, le très attendu film érotico-psychologique de feu Stanley Kubrick (avec Tom Cruise et Nicole Kidman) est annoncé le 15 septembre (mi-juillet aux Etats-Unis) et que Jeanne d'Arc, le gros machin médiéval de Luc Besson déboulera le 3 novembre !



# zoom

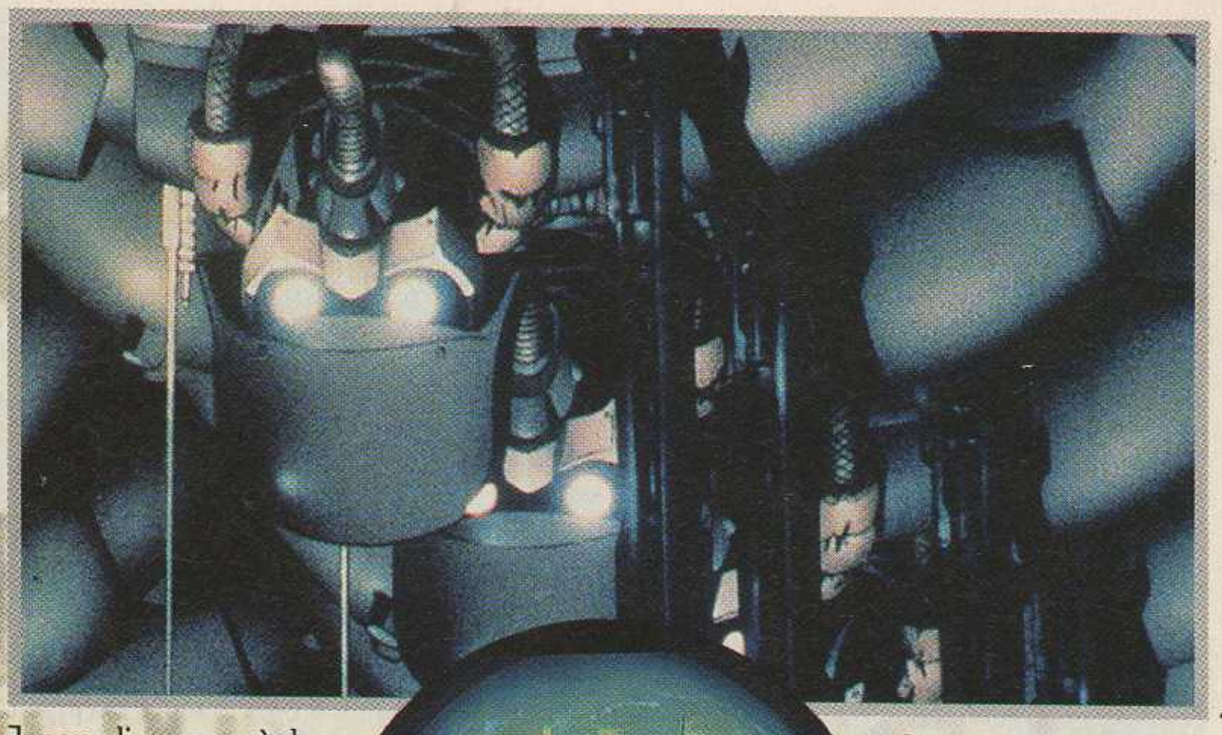
## Cinéma



### « Jin-Roh »

Côté japanimation, le choc de la rentrée sera sans aucun doute *Jin-Roh*, superproduction réalisée par Hiroyuki Okiura, un animateur qui signe ici son premier long-métrage. Précisons qu'Okiura a travaillé (entre autres) sur *Akira*, *Venus Wars*, *Roujin Z* et *Ghost in the Shell*, dont le réalisateur Mamoru Oshii a écrit le scénario de *Jin-Roh !* Présenté à Cannes (marché du film) et au Festival d'animation d'Annecy, *Jin-Roh* (« l'homme-loup ») se déroule au



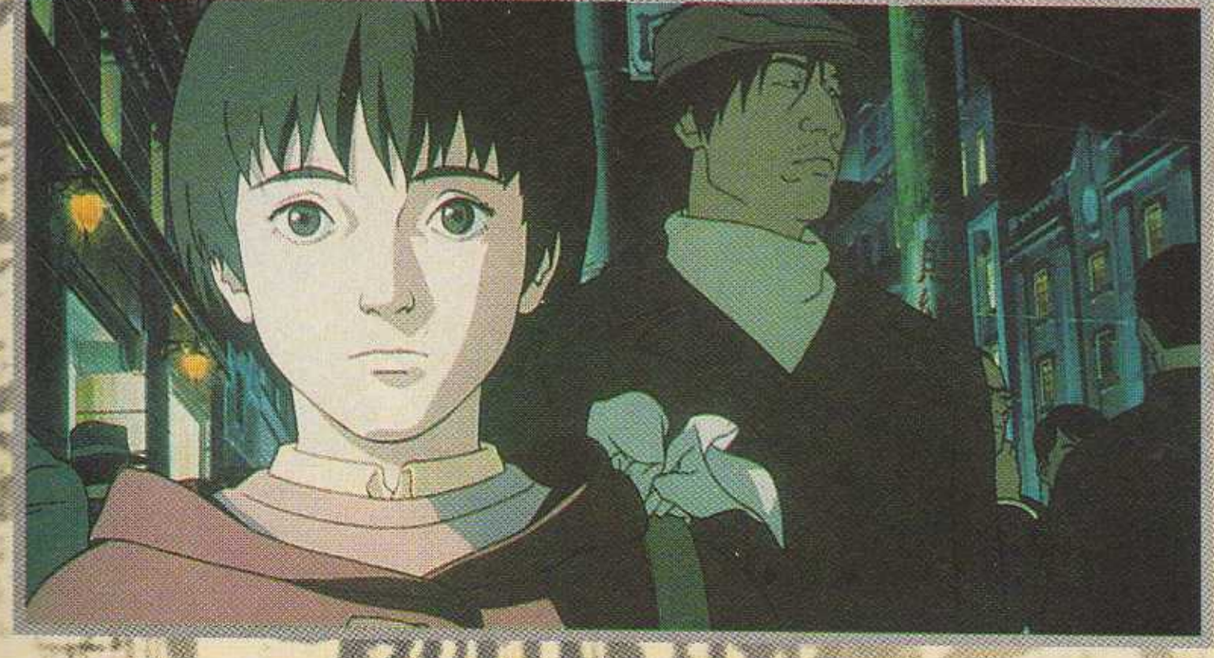




Japon, dix ans après la fin de la Seconde Guerre mondiale, dans un univers parallèle. Le pays se relève péniblement des dévastations causées par le conflit. Le mécontement grondant, le gouvernement applique une politique ultra-répressive dont l'épine dorsale est constituée par les Kerberos, une unité anti-émeute armée lourdement. Leur principale mission consiste à écraser un groupe appelé la Secte, des terroristes habiles et prêts à tout.

Au cours d'un affrontement sanglant dans un égout, Kazuki, un membre des Kerberos, est traumatisé par le suicide du Petit Chaperon rouge, une petite fille qui porte une bombe pour la Secte... Extrêmement marqué, Kazuki rencontre la sœur aînée de la victime en se rendant sur la tombe de l'enfant. Il noue avec elle une relation étrange, alors que les rumeurs d'escadrons de la mort (les Jin-Roh) se précisent...





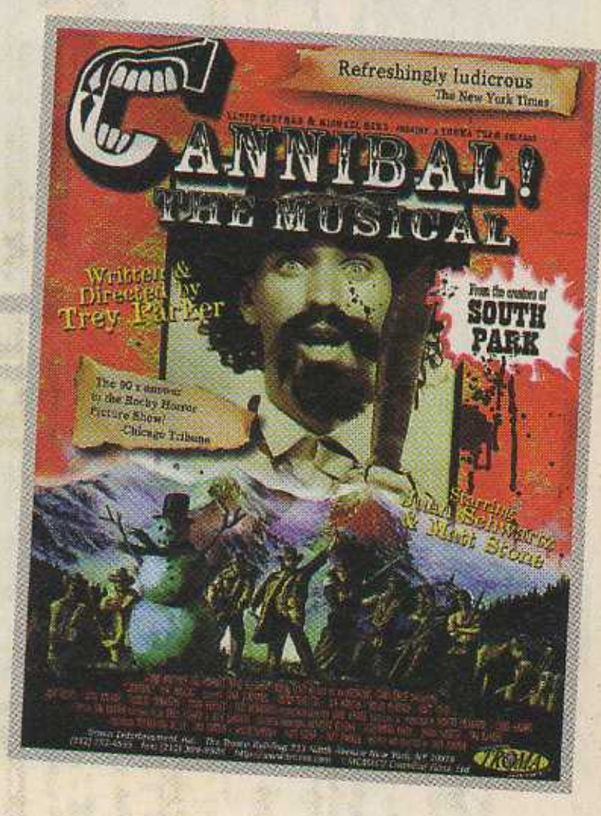
Très ambitieux, extrêmement impressionnants (scènes d'émeutes impliquant des dizaines de personnages), *Jin-Roh* s'inscrit comme l'une des grandes réussites du cinéma d'animation japonais contemporain (on est proche du niveau de *Akira* et de *Ghost in the Shell*). Une fois n'est pas coutume (on attend toujours *les Memories* d'Otomo), le film sortira en salles en France (à l'automne ou, au pire, début 2000). On en reparle massivement d'ici là...

### 1999 : la mode est aux cannibales !

Prenant tout le monde par surprise, les anthropophages déboulent en force sur les écrans (est-ce lié à la fin du millénaire ?). En plus des mangeurs d'hommes hirsutes du *Treizième Guerrier*, vous pourrez découvrir d'autres cannibales dans *Vorace* (sortie le 7 juillet). Interprété par Robert Carlyle (le leader des strippers de the Full Monty), *Vorace* s'inspire d'un fait divers sympathique survenu en 1847 aux États-Unis. Au cours d'un hiver particulièrement rigoureux, un groupe d'immigrants se trouva bloqué, en pleine tempête de neige, dans un endroit reculé des Rocheuses.



Coupés du reste du monde, les malheureux durent se résoudre à dévorer leurs morts... Le film débute quand un héros de la guerre contre le Mexique, le capitaine Boyd, est muté dans un avant-poste de la Sierra Nevada, aux confins de la Californie. Les soldats s'apprêtent à passer un hiver particulièrement calme... jusqu'à ce que débarque un type étrange, un Écossais du nom de Colqhoun, soi-disant survivant




d'un convoi de colons décimés par le froid et la faim. Colqhoun se révèle être un anthropophage insatiable, qui plus est adorateur d'une antique légende indienne qui lui fait croire qu'il acquiert la force des hommes qu'il dévore !

Autre apparition remarquée des cannibales, *Cannibal ! the Musical* est une comédie musicale (!) écrite et dirigée par Trey Parker, un des deux génies qui inventèrent South Park (!!!). Hyper-gore et complètement débile (comédie musicale oblige, les acteurs n'arrêtent pas de chanter des trucs idiots mais rigolos),





*Bad attitude pour les* Deux voyous.



*Scène de genre pour* Un yakuza…



Mimbo

*Cannibal ! the Musical* s'inspire lui aussi d'une histoire vraie, celle d'Alfred Packer, le seul Américain jamais condamné pour… cannibalisme évidemment ! Dans l'attente de son exécution, le brave Alfred raconte son histoire gerbante à une journaliste. Pour l'instant uniquement en vidéo (import US éd. Troma !), *Cannibal ! the Musical* devrait sortir en VOSTF cet automne. On vous en reparlera. D'ici là, retenez bien ce titre, le film est stu-pé-fiant !

## Gangsters du Soleil levant…

est le nom d'un mini-festival qui propose, en quatre films tous INÉDITS, de poser un regard nouveau sur la mafia nippone (les cinéastes japonais semblent fascinés par ce sujet).

*Onibi, le démon* (réal : Rokuro Mochizuki) suit les pas d'un certain Kunihiro dit Balle de feu, un yakuza particulièrement craint. Sortant de prison (il avait été condamné pour meurtre), Balle de feu tente de mener une vie normale et accepte des petits boulots sans gloire. Mais ex-acolyte, Tanigawa, le persuade d'intégrer un gang. Kunihiro commence comme chauffeur d'un boss, puis gravit un échelon en devenant collecteur de dettes. Il retrouve finalement son statut de vrai yakuza, et réussit à se faire une amie en la personne d'Asako, la pianiste d'un bar de geishas. Malgré cela, Kunihiro déteste de plus en plus le milieu perverti et glauque des yakuzas…

*Deux Voyous* (réal : Shinji Aoyama) raconte l'histoire de deux apprentis-yakuzas. Yoichi, un jeune provincial qui aime taper les drogués, et Michio. Ils font partie du gang d'Otani. Malgré leurs caractères opposés (Yoichi est du genre arriviste, alors que Michio ne cause jamais d'embrouille), les deux jeunes se lient d'amitié. Ils deviennent bookmakers (preneurs de paris) et doivent rendre des comptes à un certain Matsuo, un type violent que le très volontaire Yoichi a de plus en plus de mal à supporter…


Onibi le démon

*Un yakuza contre la meute* (réal : Eiichi Kudo) s'intéresse aux angoisses existentielles de Komoro, un yakuza de haut niveau libéré après quatorze ans de prison. C'est alors qu'il se retrouve dans un monde qu'il ne reconnaît plus, alors que la guerre des gangs fait rage…

Enfin, *Minbo ou l'Art subtil de l'extorsion* (réal. : Juzo Itami) est une comédie sur les ruses employées par la direction d'un grand hôtel, bien décidée à chasser les yakuzas qui viennent de taper l'incruste dans l'établissement… Ridiculisés par le film (qui a remporté un énorme succès au Japon), les yakuzas n'ont pas hésité, peu après la sortie du film en 1992, à envoyer trois hommes de main pour poignarder le réalisateur du film. Cela n'a pas empêché le metteur en scène de continuer à se battre contre la pègre, jusqu'à son suicide en 1997, qui eut lieu quand la presse à scandale révéla sa liaison avec une jeune actrice…

Tout amateur de cinéma asiatique (et de cinéma tout court, ça vous changera des daubes occidentales) se doit de foncer voir ce festival qui débute le 30 juin. Bien que traitant du même thème, les films sont tous différents et inspirés/bien foutus/pour vous donc. Après tout ça, qui osera encore partir en vacances ???


Abonne-toi à Player One
et reçois le jeu
DRIVER

6 n° + le jeu Driver
459 F au lieu de 571 F*
(frais de port et d'emballage inclus)

3 n° + le jeu Driver
384 F au lieu de 475 F*
(frais de port et d'emballage inclus)

Bon à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 69.

L'autre offre
11 n° : 249 F
au lieu de 352 F
soit 22,60 F le numéro
au lieu de 32 F

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

◯ 6 numéros + ◯ le jeu « Driver » sur PlayStation* : 459 F

◯ 3 numéros + ◯ le jeu « Driver » sur PlayStation* : 384 F

Offres valables sur la France Métropolitaine uniquement.

◯ 11 numéros : 249 F

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou + ◯ 96 F (avion).

Je joins un chèque de _____F à l'ordre de Média Système Edition ou je règle par carte bancaire.

* Réception 4 semaines après le magazine.

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Pays : _____
Date de naissance : _____

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

Date d'expiration :

PO99/Driver






## « Mort Cinder : les Yeux de plomb »

*d'Alberto Breccia (dessins)*
*& Hector Œsterheld (scénario)*

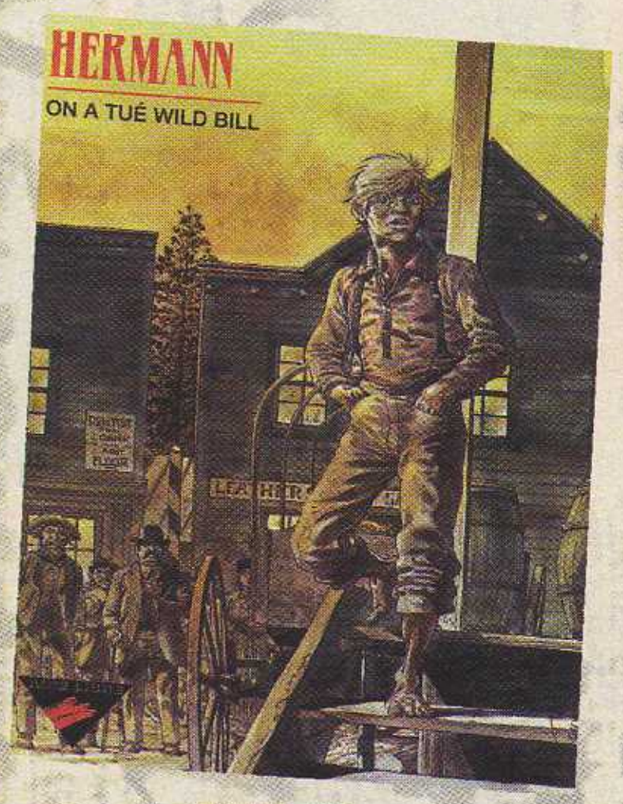
L'équipe de passionnés de Vertige Graphic continue son travail inlassable et salutaire, lequel consiste à éditer des œuvres inédites (les Sin City de Miller) ou perdues comme le livre qui nous intéresse aujourd'hui. Chef-d'œuvre de la bande dessinée argentine, *Mort Cinder* a été réalisé par deux titans du neuvième art, adulés par des colosses comme Hugo Pratt qui leur rendit hommage durant toute sa vie. Publiées entre 1962 et 1964, les histoires de *Mort Cinder* racontent les aventures d'un mort-vivant qui a le pouvoir d'intervenir à différentes époques de l'Histoire... De facture superbe, *Mort Cinder* nous entraîne dans un univers flippant et ténébreux où rôdent les ombres de Lovecraft, de Poe et des grands du cinéma expressionniste allemand (Lang, Murnau). D'abord austère (les planches sont en noir et blanc, format strip), *Mort Cinder* est un album sidérant d'imagination, qui atteint les frontières de la perfection. Alberto Breccia est mort




en 1993. Hector Œsterheld a été enlevé et a disparu en 1977, en pleine dictature militaire argentine.

*Éditions Vertige Graphic*




## « On a tué Wild Bill »

*de Hermann*
*(textes et dessins)*

Nouvel album de l'auteur de la série Jeremiah, *On a tué Wild Bill* est un western, qui débute dans les minutes suivant l'assassinat de Wild Bill Hickock, célèbre gunman du Far West. À l'instar de ses derniers livres *(Sarajevo Tango)*, Hermann utilise la technique des « couleurs directes » consistant à appliquer directement les couleurs sur les planches. Le résultat est une fois de plus superbe. Quant au scénario, il nous convie à assister à un des nombreux faits divers sordides et sanglants de cette époque misérable. Le résultat dispose de tous les atouts pour surexciter les nombreux fans de l'artiste tout en enchantant la multitude des amateurs de western. Beau et conseillé.

*Éditions Dupuis*









## COLLECTOR ULTIME : DJORKAEFF DANS NUTELLA

Cela coûtera des millions d'euros dans vingt ans et vous vous souviendrez, peut-être, que Player vous avait conseillé de faire leur collec'. Oui, depuis quelques mois, on trouve à l'intérieur du sommet de vos pots de Nutella des mini-albums (reproduits ici à leur taille réelle) qui racontent, superbes de couleurs et poignants d'intensité émotionnelle, la saga du célèbre footballeur. Inutile de faire le snob en stigmatisant la nullité artistique des dessins ou la vacuité du scénario : découper le sommet de son pot pour récupérer ce bel objet procure une rare sensation de bonheur enfantin. Il y a sept volumes : sept bonnes raisons de manger du Nutella !!! En plus, on peut se faire des amis en échangeant les albums qu'on a en double !

# commandez les anciens numéros

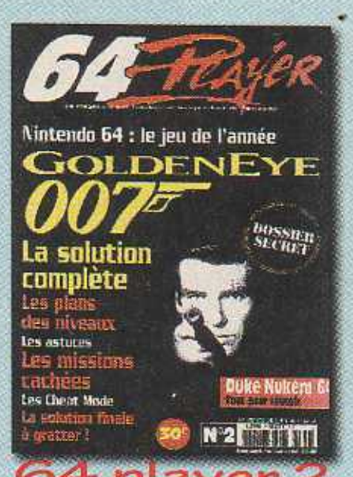
## 64 Player



### 64 player 1

**octobre/novembre 97**

Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.




### 64 player 2

**décembre/janvier 98**

La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.




### 64 player 3

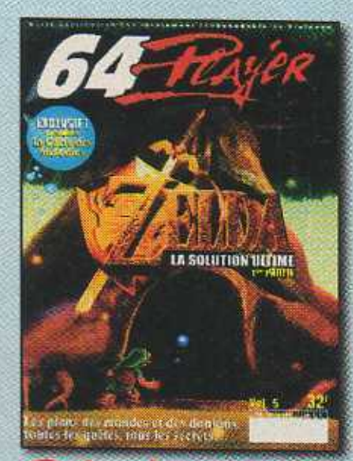
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64.




### 64 player 4

Les plans complets de Banjo et Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64.

***Exclusif* : les calques magiques à placer sur vos plans !**




### 64 player 5

**Spécial Zelda - 1re partie**

La solution, les plans complets et les quêtes secondaires + toute l'actualité Nintendo 64

***Cadeau* : la carte des mélodies à détacher**




### 64 player 6

**Spécial Zelda - 2eme partie**

La solution, les plans complets et les quêtes secondaires + toute l'actualité Nintendo 64

***Cadeau* : le poster géant d'Hyrule**

## Player Station

**Les plans et soluces sur PlayStation**




### Player Station 1

**juin 98**

Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.

**Cadeau :** la démo jouable Gran Turismo.




### Player Station 2

**juillet / août 98**

Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation

**Cadeaux :** la BD Lucky Luke + le Stick'n 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 6

**avril / mai 99**

**Spécial Metal Gear Solid**

La soluce complète + toute l'actualité PlayStation

**Cadeau :** La carte à gratter




### Player Station

**Hors-série**

**Spécial Spyro le Dragon**

Les plans complets

**Cadeau :** la démo jouable




### Hors-série

**Player d'Or 97**

**un 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

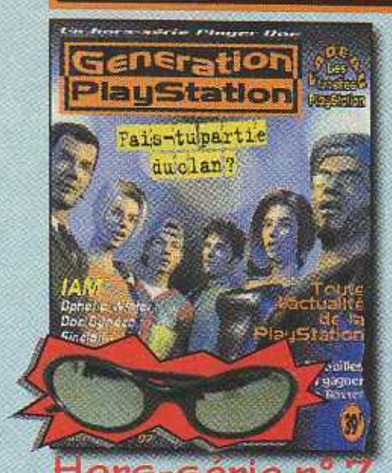
**Player d'Or 96**

**un magazine + 1 K7 vidéo.**

***Le magazine* :** consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)

***La K7 vidéo (52 min)* :** l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or...

## Generation PlayStation




### Hors-série n° 7

***Génération PlayStation* juillet/août 97**

**un magazine + les lunettes PlayStation**

La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.




### Hors-série n° 8

***Génération PlayStation* janvier/février 98**

**Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoos.**

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : ***Player One*** - service anciens n° HS - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 69.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi. Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou je règle par carte bancaire.

N° de carte : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ date d'expiration : ❑❑ ❑❑

**MAGAZINES**

| | Prix/exemplaire | Qté | Total |
|---|---|---|---|
| Player Station 1 ● Player Station 3 ● Spyro ● | 56 F (49 F + 7 F) | | |
| Player Station 2 ● Player Station 6 ● | 40 F (33 F + 7 F) | | |
| Player 1 ● 64 P. 2 ● 64 P. 3 ● | 37 F (30 F + 7 F) | | |
| P. 4 ● Player Station 4 ● Player Station 5 ● | 41 F (34 F + 7 F) | | |
| P. 5 ● 64 P. 6 ● | 39 F (32 F + 7 F) | | |
| n° 5 ● | 51 F (35 F + 16 F) | | |
| n° 6 ● HS n° 7 ● HS n° 8 ● | 55 F (39 F + 16 F) | | |
| OR 97 ● | 58 F (42 F +16 F) | | |

**Nom :** .....

**Prénom :** .....

**Adresse :** .....

**Code postal :** .....

**Ville :** .....

**Signature obligatoire***

*des parents pour les mineurs








## « Sillage t. 2 : Collection privée »

*de Philippe Buchet (dessins) & Jean-David Morvan (scénario)*

Joli comme tout, ce bouquin n'est ni plus ni moins qu'un fort agréable space opera. Sans autre prétention que celle (fort louable) de nous divertir et de nous dépayser gentiment, les auteurs nous proposent de foncer dans l'espace pour découvrir une population d'aliens et de créatures extraterrestres dignes de la trilogie de George Lucas. Le scénario fourmille de rebondissements farfelus, chouettement mis en valeur par les illustrations. L'ensemble s'avère aussi agréable que facultatif mais se hisse au-dessus de la plupart des piètres adaptations en comics de Star Wars. C'est frais, cool d'un bout à l'autre et cela mérite donc votre attention. Seul regret : des lettrages parfois un peu trop hésitants...

*Éditions Delcourt*

## « Ninie Rezergoude t. 1 : Mangeurs d'âmes »

*de Yoann (dessins) & Eric Omond (scénario)*




Science-fiction toujours, mais du genre trash puisqu'il précise une héroïne à qui on ne la fait pas, sorte de super-femme flic qui aime baiser, boire des bières et les sensations fortes en tout genre. Notre fort sympathique amie va devoir bien évidemment enquêter sur une embrouille scientifico-ésotérique qui garantit au lecteur le minimum syndical d'action et de suspense. Visiblement, les auteurs se sont bien éclatés à réaliser cet album entièrement parcouru de bonnes vibrations et d'une insolence salutaire. Dommage en revanche que les dessins soient loin d'être à la hauteur et qu'ils relèvent trop souvent du niveau d'un fanzine. Courage les gars, vous avez le bon feeling !

*Éditions Delcourt*




Ninie Rezergoude





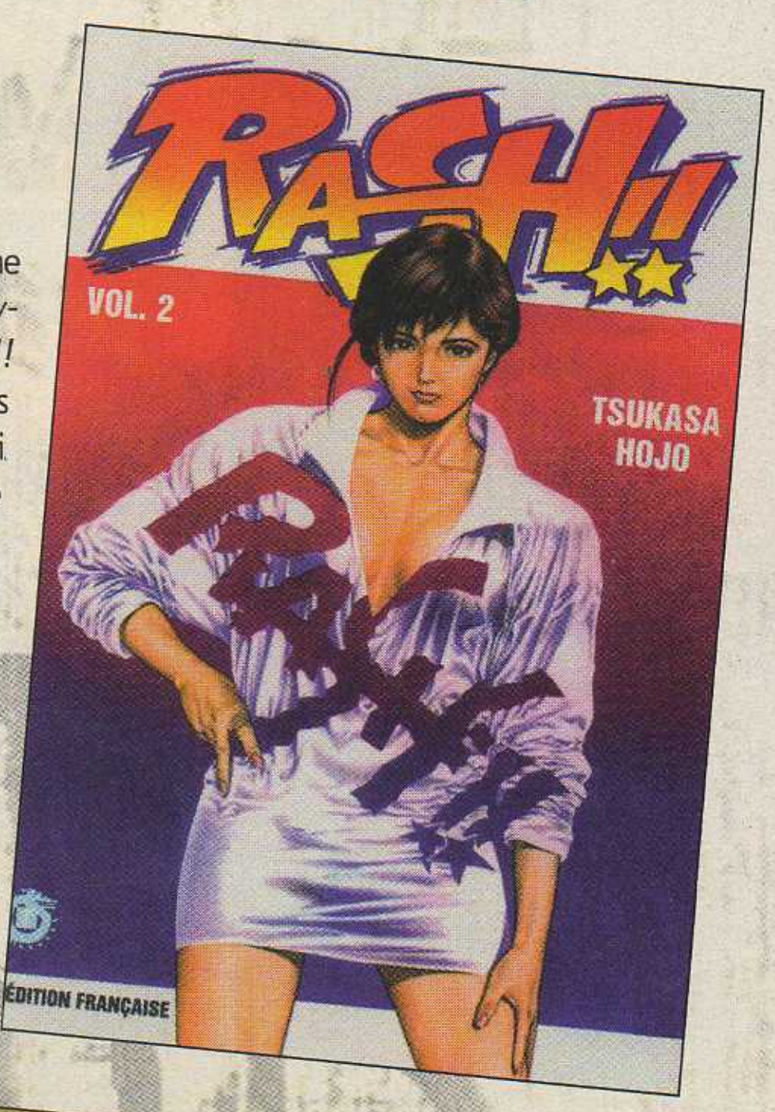

**« Dragon Head t. 3 »**
*de Minetaro Mochizuki (textes et dessins)*
Certainement un des mangas voire LE manga préféré par la rédaction parmi ceux édités en France, *Dragon Head* rencontre un franc succès critique et commercial. Nous en sommes évidemment heureux. Il faut voir le bon Pedro assailli par les pigistes, lorsque les premiers exemplaires arrivent... On se croirait à Alamo ! Dans ce nouvel épisode, deux de nos héros réussissent enfin à sortir du tunnel où ils étaient ensevelis depuis le début de la série. Ils découvrent un terrifiant spectacle de désolation : tout n'est que champ de ruine. Pire : le soleil est constamment voilé par une sorte de nuage de suie, tout cela semblant confirmer que la Terre a été frappée par une catastrophe majeure (comète, guerre nucléaire ?). Peu après, ils tombent sur un groupe d'adolescents, eux aussi livrés à eux-mêmes... Impitoyable, Modhizuki ne relâche pas la pression : les persos ont beau être à l'air libre (hem !), le huis clos demeure toujours aussi oppressant. L'étude psychologique s'avère toujours aussi acérée notamment dans ce formidable passage où les ados qui, oublient de plus en plus ce qu'était la civilisation, interprètent une véritable danse païenne... Bref, une fois n'est pas coutume, plus on avance dans la série, plus elle nous passionne. Si ça continue, on pourra parler de chef-d'œuvre !
*Éditions Manga Player Collection*

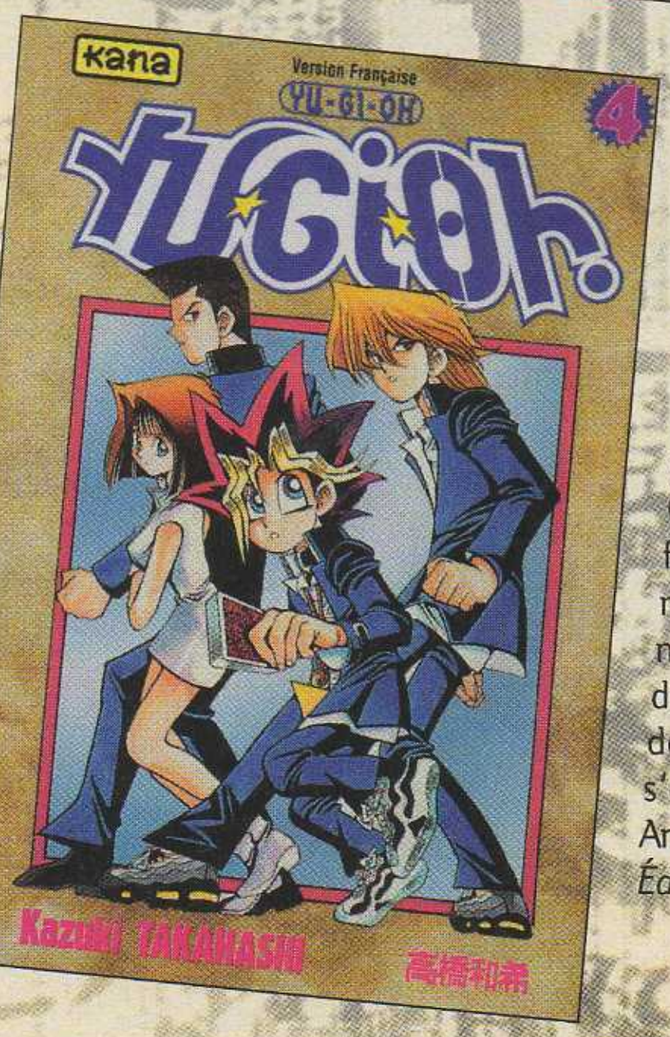






**« Rash!! t. 1 et 2 »**
*de Tsukasa Hojo (textes et dessins)*
Sortie de taille, puisqu'il s'agit d'une série inédite de l'auteur de *City-hunter*. Typique de Hojo, *Rash !!* raconte les aventures comiques d'une infirmière de choc (un vrai canon, ce qui n'étonnera personne de la part du mangaka) qui travaille dans une prison (!!!).. Rigolo comme tout (partout où elle passe, la belle déclenche une émeute), super bien dessiné, *Rash !!* dispose de tous les atouts pour accomplir brillamment sa mission de pur divertissement. Conseillé !
*Éditions Tonkam*




**« Yu-Gi-Oh t. 4 »**
*de Kazuki Takahashi (textes et dessins)*
Suite des aventures de Yûgi, le petit collégien aux super pouvoirs acquis grâce à un antique et magique jeu. Comme d'hab', Yûgi et ses copains font face à toute une ribambelle de méchants que notre petit personnage remet promptement dans le droit chemin. À l'instar des précédents épisodes, ce nouveau tome s'adresse au public le plus large. Anecdotique mais sympa comme tout.
*Éditions Dargaud*

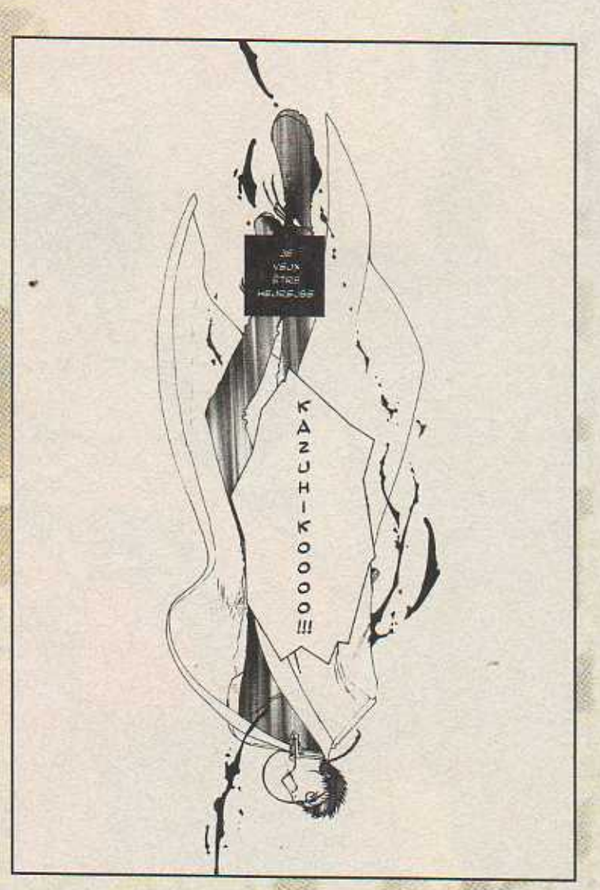
# zoom
## Bande dessinée

### «Les Chevaliers du Zodiaque t. 18»
*de Masami Kurumada*
*(textes et dessins)*
Les Chevaliers s'étripent encore dans ce nouvel épisode, toujours aussi beau et magnifique. Dire que certains demeurés osent écrire que ce manga a vieilli ! Est-il utile de préciser que nous ne faisons pas partie de cette caste d'aveugles qui n'ont pas compris que St Seiya est indémodable comme tout vrai classique ! Rudement recommandé, par Poséidon !
*Éditions Dargaud*



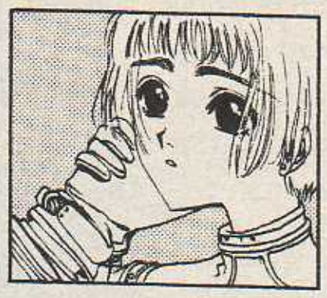

### « 3x3 Eyes » t. 9
*de Yuzo Takada*
*(textes et dessins)*
Toujours aussi mystique, cet épisode présente la rencontre mouvementée entre nos héros et le dieu égyptien Anubis. Un classique incontournable du manga.
*Éditions Manga Player Collection*











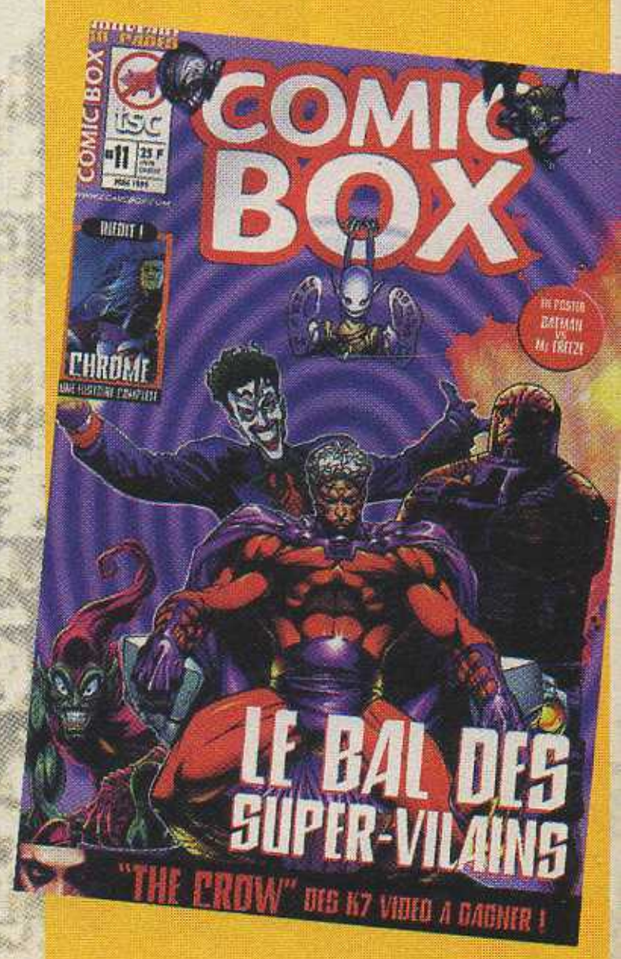

### «Trèfle t. 2»
*de Clamp*
*(textes et dessins)*
Accueilli avec ferveur (le premier tome est en réimpression), *Trèfle (Clover)* constitue sans aucun doute une des œuvres les plus abouties des filles de Clamp. Subtil, complexe et superbe d'élégance et de finesse, *Trèfle* est une œuvre magique, qui demande à son lecteur un minimum de concentration et d'investissement. Le jeu en vaut la chandelle puisque ce récit d'enfant prodige doué de pouvoirs aux frontières de la sorcellerie (un trèfle) se révèle être le premier manga cyberpunk romantique !!!
*Éditions Manga Player Collection*

## DEUX MAGS COOLS POUR L'ÉTÉ (ET APRÈS)

Histoire de pas mourir complètement stupide, Player vous recommande les deux mags suivants, tous deux disponibles en kiosque. Anime-Land qui devrait sortir son n°53 cet été demeure LA référence en matière d'animation, japonaise ou autre. Plus ça va, plus le canard se muscle, les éditeurs faisant preuve

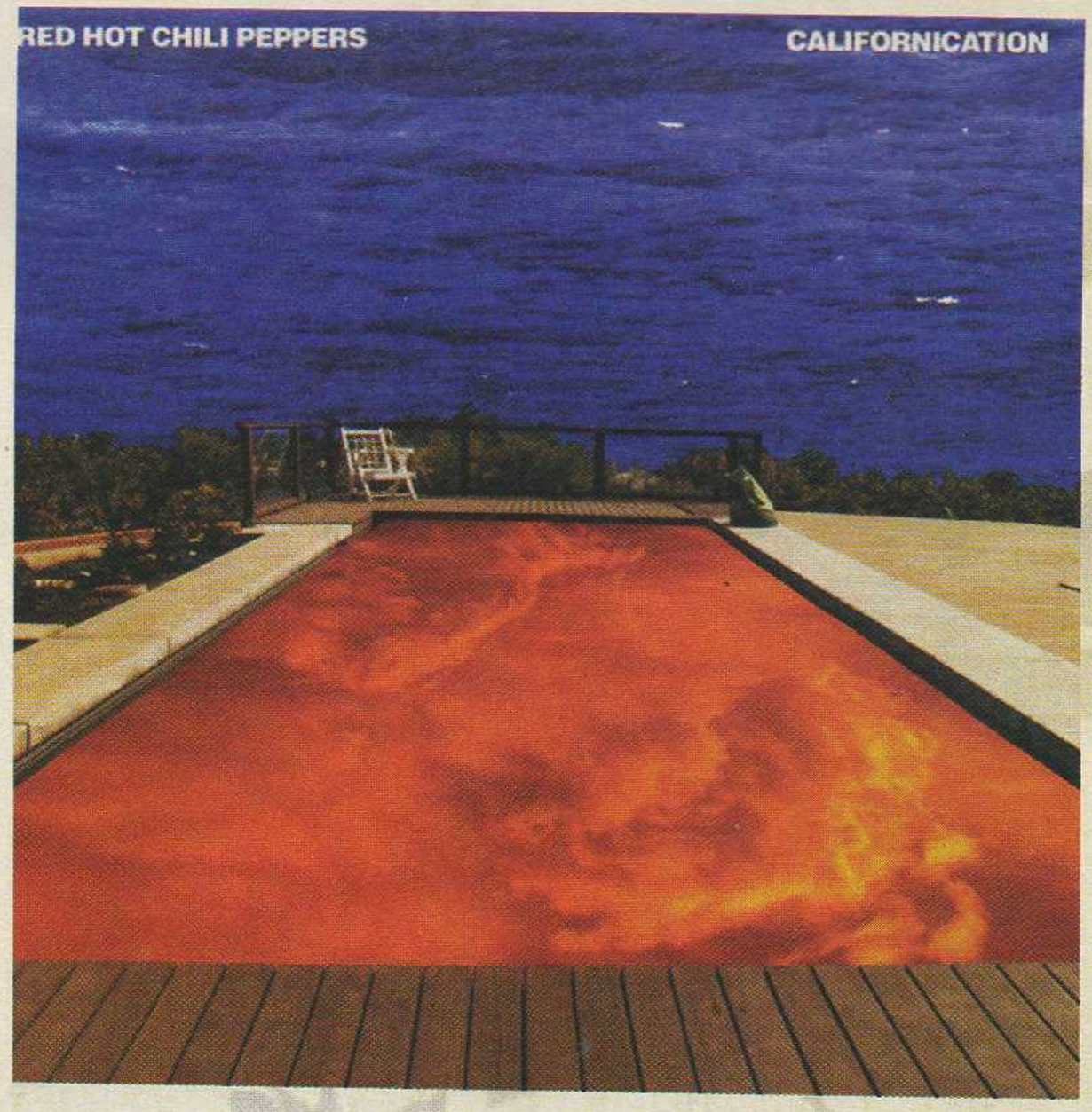



d'une érudition passionnée carrément communicative. Du beau boulot, qu'on ne peut que continuer à soutenir et à encenser. Dans un autre registre (mais pas si éloigné que ça) Comic Box (n°13 en vente) aborde l'actualité des comic-books (comics), les BD américaines, principalement celles en VO. Très chouette, ce périodique mérite lui aussi d'être supporté à fond les manettes...



## Red Hot Chili Peppers « Californication »

Le mois dernier nous vous présentions *Scar Tissue*, le premier single extrait du nouvel album des Red Hot de LA, leur premier en quatre ans. Rappelons que le groupe a récupéré John Frusciante, guitariste historique de l'époque *Give it away*, parti en cure de désintox' et remplacé pour l'album *One Hot Minute* par le flamboyant Dave Navarro, qui est depuis retourné traîner avec son pote Perry Farrell de Jane's Addiction. Comme d'hab', les RHCP ne sont pas avares puisque l'album comporte plus de quinze morceaux, ce qui se fait de plus en plus rare. Dès la première écoute, on est frappé par la richesse de l'album qui alterne ballades et morceaux gentillets destinés aux FM et aux funks furieux dignes des débuts du groupe, lequel est parsemé de titres étonnants chez les Red Hot comme ce *Parallel Universe*, que l'on




pourrait presque qualifier de new wave. L'ensemble est littéralement tuant et hyper-efficace bien que manquant quand même d'un tantinet de cohésion sur la durée. Seul gros reproche : une fois de plus, certaines chansons souffrent de textes limites...

À part ça, le groupe a paru en grande forme et a enflammé une petite salle de Paris début juin pour un concert privé (rien à voir avec le pauvre spectade présenté le lendemain sur Canal+). Bien que décousu, le show a comporté plusieurs moments complètement amok comme la version monstrueuse de *Give it Away* ou le très beau *Under the Bridge* (à cent lieues de la version loukoum de la précédente tournée). Conclusion : ne pas rater sous peine de fouet leurs prochains concerts, les 25 août à Nîmes et le 26 août au Zénith de Paris.
*(disques WEA)*

## The Chemical Brothers « Surrender »

Également extrêmement attendu, le nouvel album du duo des Anglais techno-mais-potes-des-rockers-pour-preuve-leurs-nombreuses-collaborations-avec-Noel-d'Oasis. Beaucoup moins destroy que le skeud précédent *(Dig your own Hole* avec *Rising Sun)*, *Surrender* n'en est pas moins une tuerie, ce du début à la fin, le disque comportant plusieurs titres carrément irrésistibles qui feraient même danser un



OFFRE SPÉCIALE NINTENDO 64

ABONNE-TOI À PLAYER ONE ET REÇOIS







6 n° + le jeu Castlevania : 459 F au lieu de 591 F

3 n° + le jeu Castlevania : 384 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

KONAMI.

"Castlevania" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. 1987 Konami. Tous droits réservés. Nintendo, Nintendo 64 et le logo "N" sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.

Bon à renvoyer à : Player One - service abonnement - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Téléphone : 05 61 43 49 6

Oui ! je m'abonne à Player One
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

● 6 numéros + ● le jeu «Castlevania» sur Nintendo 64*
459 F

● 3 numéros + ● le jeu «Castlevania» sur Nintendo 64*
384 F

Offres valables sur la France Métropolitaine uniquement.

● 11 numéros : 249 F

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ● + 49 F (terre/bateau) ou + ● 96 F (avion).

Je joins un chèque de ____ F à l'ordre de Média Système Edition ou je règle par carte bancaire.

Date d'expiration : __ __

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____
Ville : _____
Pays : _____
Date de naissance : _____

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

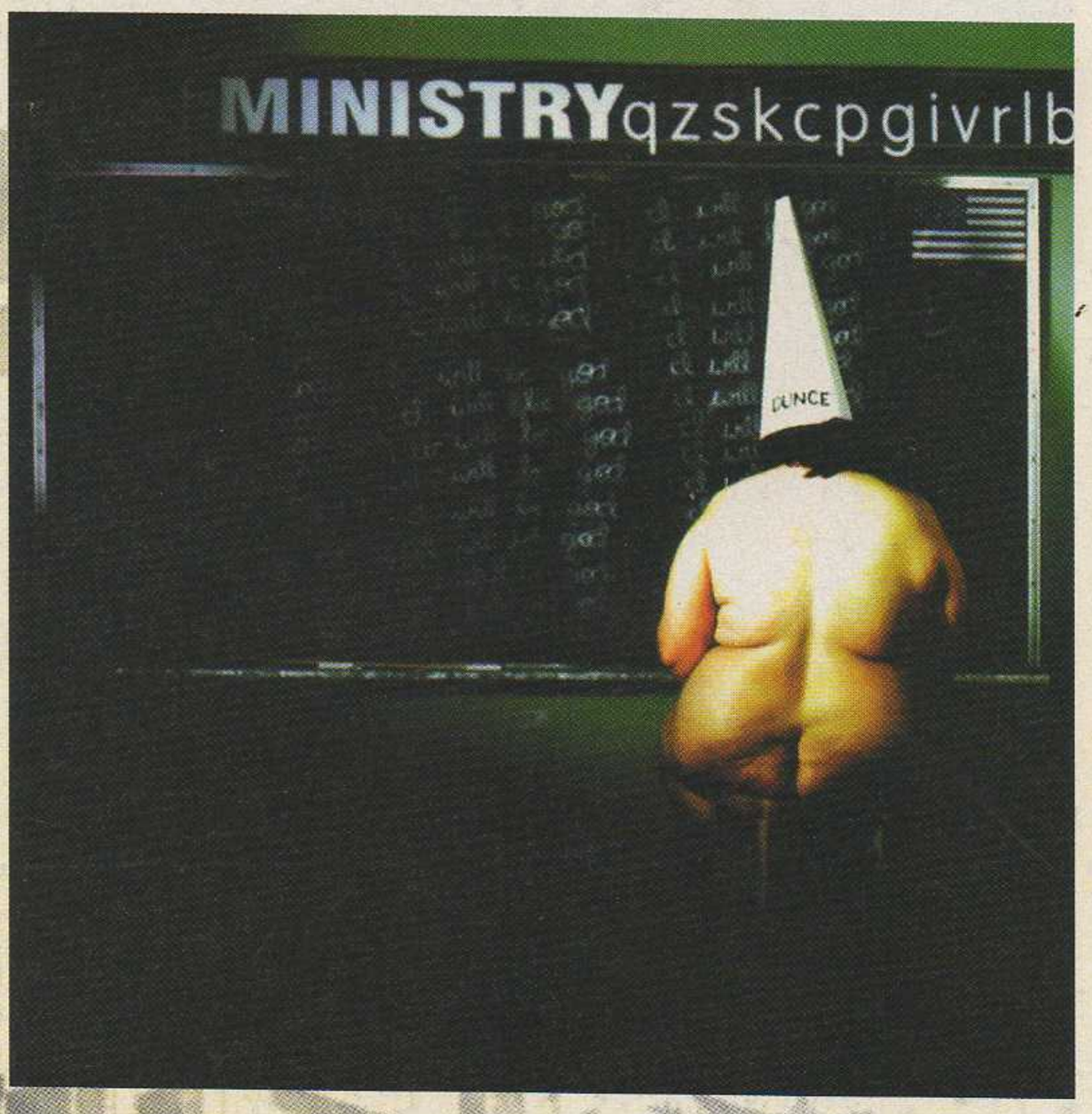
* 6 n° de Player One a 32 F + le jeu "Castlevania" sur Nintendo 64 : 399 F. 3 n° de Player One + le jeu "Ca

P000 / Castlevania

fan de Metallica. À noter également des morceaux carrément psychédéliques, qui n'étonneront pas, vu l'imagerie néo-hippie véhiculée par le tandem. Conclusion : achetez !
*(disques Labels/Virgin)*

### Ministry « Dark Side of the Spoon »

Autre tandem, mais américain et vraiment pas content, celui des métalleux-industriels de Ministry qui livrent leur premier album depuis plus de trois ans. Comme d'hab', l'album donne lieu à un terrifiant exercice d'assaut sonore, l'objectif des Ministry étant certainement de rendre fous leurs auditeurs, après les avoir plongés dans une terrifiante transe hypnotique, pour les livrer à une secte de druides serial killers. Monstrueux d'un bout à l'autre, effrayant de brutalité, ce CD enregistré à Sodome et Gomorrhe annonce sans aucun doute le début de l'Apocalypse...
*(disques WEA)*




### Concerts

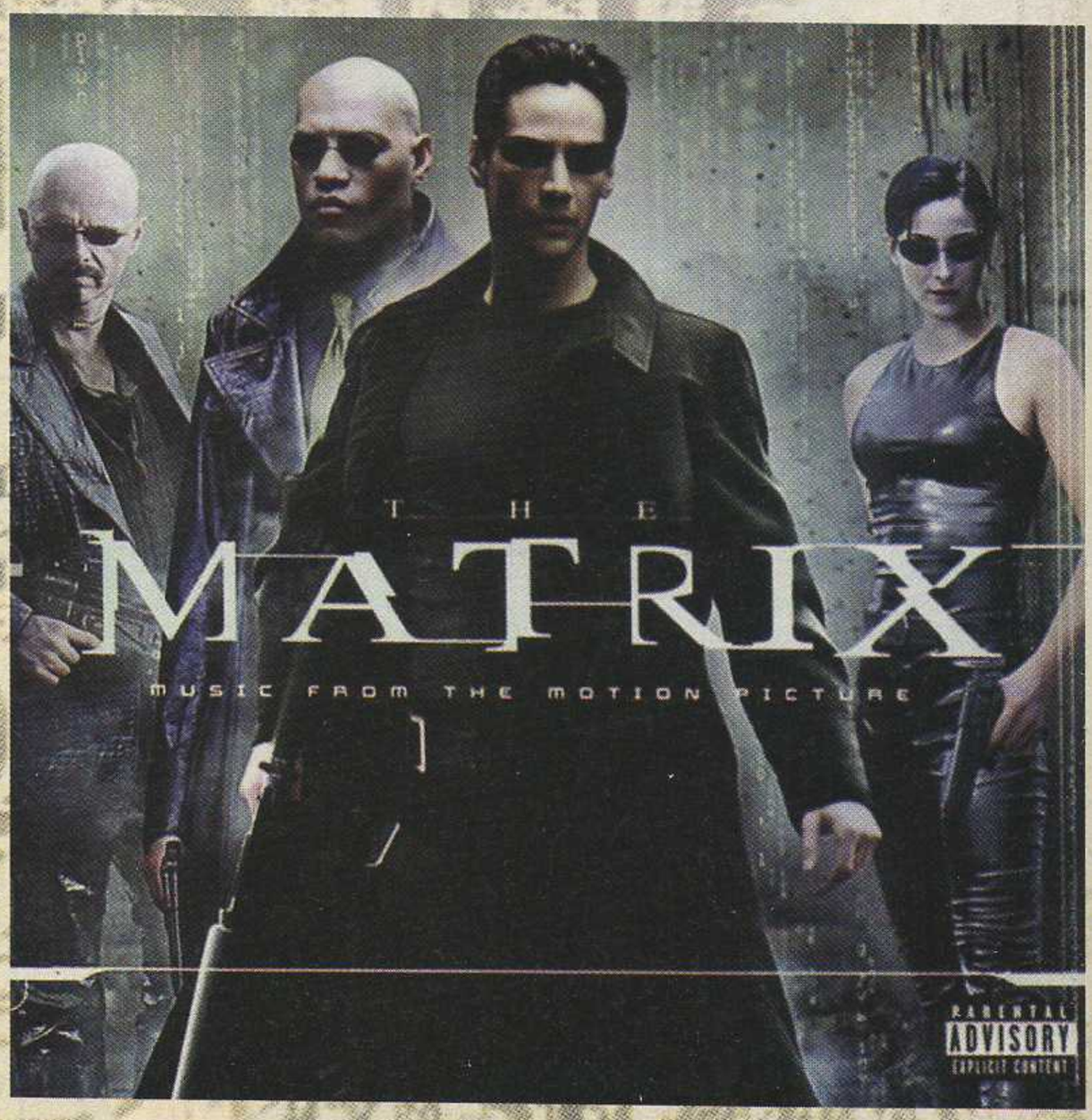
**Avalanche de gros live, comme tous les étés**

**REM débarque à Paris (Bercy) le 5 juillet. Le 7 juillet, c'est au tour de Ministry/Monster Magnet/ Metallica de réduire en cendres le Palais omnisport. Du 8 au 11 juillet, les Eurockéennes seront très metal et rock puisque Metallica, Marilyn Manson, Angra, Placebo, etc. débarqueront à Belfort. Enfin, l'association Solidarité sida organise un gros événement à l'hippodrome de Longchamp (Paris) les 10 et 11 juillet avec une nuit du zapping géante, une nuit techno, un bal et quarante concerts dont Robbie Williams, Faudel, Iggy Pop, Sinsemilia, Des'Ree, etc.**

méchant (mais commercial, pas fou), en proposant du Metal/ indus/ goth/techno avec Marilyn Manson, Ministry, RATM, Rob Zombie, Rammstein, Prodigy. Le choix est effectivement efficace mais n'est certainement pas à marquer d'une pierre blanche puisque le CD ne comporte aucun inédit (sauf erreur), à part peut-être un remix techno médiocre du hit bourrin *Dragula* de Rob Zombie. Un disque facultatif, donc.
*(disques WEA)*

### « The Matrix » BOF

Une fois de plus, Hollywood/Babylone nous envoie une BO, histoire de se faire encore plus de thunes dans la ligne produits dérivés d'un film, en l'occurrence *the Matrix*. Cette fois, on tape dans le




## RED HOT CHILI PEPPERS
## « ALBUM DU MOIS »

**WEA et Player One**

**vous proposent de gagner 30 albums " Californication " des Red Hot Chili Peppers sur le 36.15 MCM (2,23 F la minute) !**



DRAGON BALL GT
SUR
LA CHAÎNE

MANGAS

# LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS

TPS **0 803 803 123**
1,09F la minute

SUDCABLE SERVICES **0 801 63 88 44**
n° azur prix d'appel local

UNE CHAÎNE ÉDITÉE PAR ABsat

© Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Distribué par Ubi Soft.

L'ennemi

Combattez le côté obscur sur PlayStation. *Star Wars*™ : Episode I *La Menace Fantôme*™.








Une Sélection Europe 2

www.starwars.com

www.lucasarts.com

www.playstation-europe.com/france