

★ SANS DÉMO RIEN QUE DE L'INFO!

l'info comme nulle part ailleurs

PLAYSTATION / NINTENDO 64 / DREAMCAST / SATURN

WWW.PLAYMAG.PRESSE.FR

Playmag



LA NOUVELLE RÉFÉRENCE SUR PLAYSTATION ?

★ TEST

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

★ **EXCLUSIF !**
DINO CRISIS

UNE PERLE SIGNÉE CAPCOM

35



SPÉCIAL PLAYSTATION 2

TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES ★ TOUTES LES PREMIÈRES IMAGES ★ NOUS EN REVIONS, SONY VA LA FAIRE !

LA CONSOLE DU MILLÉNAIRE !

playmag numéro trente-cinq
Belgique : 210 FB - Suisse : 3.50 FS - Canada : 9.50 \$ Can - T.O.M. : 650 CFF/980 CFP - D.O.M. : 40F.



PC
CD
ROM



Publi - reportage

PRINCE NASEEM™ BOXING

LE SPECTACULAIRE AU SERVICE DE L'EFFICACITÉ

Fiche d'identité

Champion du Monde Poids Plume WBO

Champion d'Europe Poids Coq - invaincu

Ex Champion Super Coq WBC - invaincu

Ex Champion du Monde Poids Plume
IBF - invaincu

31 Combats, 31 Victoires, 28 KO

Nationalité anglaise - 25 ans

Prince Naseem Hamed, le "showman" en short léopard est devenu le "Prince" du ring à plus d'un titre.

Vainqueur de plusieurs championnats étant adolescent, il devint successivement Champion d'Europe des Poids Coq, puis Champion Super Coq WBC, et Champion du Monde Poids Plume IBF pour enfin devenir aujourd'hui, Champion WBO des Poids Plumes.



Ce jeune boxeur au palmarès incroyable - 31 combats, 31 victoires, 28 KO - n'a pas fini de nous surprendre. En octobre dernier, il faisait une entrée remarquée - en jouant de l'orgue sur la musique de Thriller dans un décor d'Halloween - sur le ring d'Atlantic City avant de battre largement aux points son adversaire, Wayne Mc Cullough.

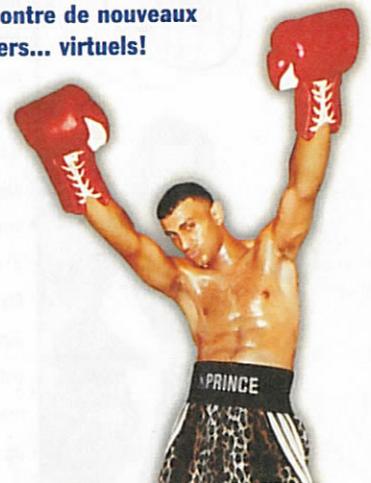
Naseem sera également très prochainement le Prince du ring sur PlayStation et PC CD ROM grâce à la licence exclusive signée entre le champion et l'éditeur de jeux vidéo anglais, Codemasters.

Le boxeur anglais a été enthousiasmé à l'idée de participer pleinement au développement d'un jeu vidéo dont il serait le conseiller, jeu qui lui permettra

également de se rapprocher de ses fans les plus jeunes.

De plus, Codemasters est pour Naseem un gage de réussite, l'éditeur ayant depuis longtemps prouvé son savoir-faire dans le domaine des simulations sportives - Jonah Lomu Rugby, Pete Sampras Tennis, Colin McRae Rally... : "Je voulais avoir mon propre jeu vidéo et les propositions ne manquaient pas. Mais je voulais faire plus que seulement donner mon nom et Codemasters m'a réellement impliqué dans la totalité du projet. En suivant mes conseils en matière de puissance, d'énergie et bien sûr pour mon sens du spectacle, Codemasters a conçu un jeu qui respecte l'esprit du sport. Je suis réellement fier d'avoir pu concrètement participer à cette simulation de boxe".

Prince Naseem attend avec impatience la sortie prévue en Mai prochain du jeu pour lequel il devra remettre en cause toutes ses techniques de boxe pour pouvoir gagner contre de nouveaux challengers... virtuels!



Visitez le site <http://www.princenaseemboxing.com>

Codemasters®



Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 44
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : Marc Andersen
Directeur financier : Xavier de Portal
Directrice commerciale : Isabelle Weill

Chef des ventes :

Claude Jaquier - Tél 01 41 06 44 40

Service abonnement : Christophe Basset - Tél 01 41 06 44 46

Commandes anciens numéros :

Bénédicte Villalba - Tél 01 41 06 44 44

Publicité : Isabelle Weill - Tél 01 41 06 44 45

et Jocelyne Martignoni - Tél 01 41 06 44 63

Photogravure : PPO (PANTIN)

Imprimerie : REG (LAGNY-SUR-MARNE)

Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse

Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293

Chêne Bourg, Tél : 022/348 44 28

En Belgique : Soumilion Promotion - Jean-Philippe Tondere, 9 avenue

Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles, Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassort pour les autres pays,

nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Directeur de la publication : **Marc ANDERSEN**

(andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution

Commission paritaire n° 0203 K 76691

N° ISSN : 1269-3984

Illustration de couverture :

Monaco Grand Prix R.S. 2 © 1998 UBI SOFT LTD

© 1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés

pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit

ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce

soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans

l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Directeur de la rédaction : **Jean-Marc Demoly** (jdemoly@aol.com)

Directeur Internet : **Daniel Lauro** (Danbiss@aol.com)

Chefs de rubrique : **Michel Desangles** (mikedf@club-internet.fr)

Alain Milly (AlainMilly@aol.com)

Conception graphique : **Olivier** (Olivier@revenu.com)

Directeur artistique : **Dominique Desteigne**

Fabrication : **Isabelle Derveux** (derveux@aol.com)

1^{er} Secrétaire de rédaction : **Fernilla Wanderweg**

Secrétaires de rédaction :

Richard El Meziri (RME@aol.com), **Brendan O'Sattery**,

Responsable télématique : **Alain Milly** (AlainMilly@aol.com)

Rédacteurs :

Marco Verocai,

Pascal Gaille, **Ho Utsumiya**,

Francis Manfredini,

Olivier Prézeau, **Michael Coiffier**.

Illustrations rubrique **Tous Azimuts** : **Yacine Canamas**

Correspondant permanent au Japon :

Arnaud St Martin.

3615° PLAYMAG
ASTUCES CONSOLES 08 36 68 05 04°
WWW.PLAYMAG.PRESSE.FR

Cyber Press Publishing édite également :
LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64
- PC SOLUCES - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE - MUSIC UP !



(*) 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/mIn

CE QUE LA PLAYSTATION 2 VA CHANGER...

Cinquante millions de PlayStation vendues dans le monde ! C'est à l'occasion de la fête donnée pour célébrer cette prouesse que Sony a annoncé l'arrivée, pour le mois de mars 2000, de la PlayStation 2 au Japon... Cette déclaration a fait l'effet d'une véritable bombe dans le microcosme des jeux vidéo. Chronique d'une annonce espérée et d'un succès annoncé...

Depuis plusieurs mois, tout le monde y allait de son petit bruit de couloir, de son petit scoop à lui, pour faire avancer en reculant une rumeur "schmilblickesque"... C'est donc en ce début de mois de mars que la toute-puissante Sony s'est enfin décidée à faire taire tout ces ragots stériles et enfantins : **LA**

PLAYSTATION 2 EST ENFIN ANNONCÉE ET SERA... DVD. Sans entrer dans une polémique quasiment sans fin ou dans une guéguerre de bits, de méga-octets ou de processeurs, on peut désormais penser que les deux autres acteurs (Nintendo et Sega — pour ne pas les nommer) sentent déjà un vent violent souffler dans leur conduits auditifs, tant la PlayStation première du nom avait déjà tout ravagé sur son passage... Les démos que nous avons pu voir (réalisées — d'après Sony — en deux ou trois semaines, étaient très impressionnantes, mais je vous accorde que ce n'étaient que des démos...) faisaient reculer les limites du monde des jeux vidéo, et laissaient entrevoir un univers davantage libéré des contraintes technologiques. L'espoir du franchissement d'un nouveau cap, en somme... On parle déjà

d'«Emotion Engine» pour le processeur de la PlayStation 2 et, dans quelques mois, on devrait également parler d'«Emotion Games» pour les softs qui en seront issus. Annoncé par Sony en mars 2000 pour le Japon et en automne 2000 dans le reste du monde, la Playstation 2 sera **LA** console de ce début de millénaire...

CYBER GANEM



35 SOMMAIRE

ATRIUM 6
Crachez donc sur tout le monde... Du moment que c'est argumenté et pas totalement gratuit... Bref, une petite page de liberté pour les lecteurs sensés.

COURRIER DES LECTEURS 8
Des questions !! N'hésitez plus et écrivez-nous ! Nous nous ferons un plaisir de vous répondre et d'éclairer votre lanterne. Le Courrier des Lecteurs est là pour ça et pas pour autre chose (régler des comptes ou je ne sais quoi...).

DOSSIER PLAYSTATION 2 10
Alors là, attention ! Voici un dossier dont on n'est pas peu fiers. Onze pages entièrement consacrées à la PlayStation 2, et concoctées par notre trop smart Aruno. Pour enfin tout savoir sur la nouvelle machine de Sony — qui risque de faire des malheureux...

2TUMISA 2UOT 22
Tous Azimuts est ce mois-ci concentré en six pages. Mais six pages denses de ragots, de rumeurs et d'infos, le tout directement venu du Net. Une rubrique que la terre entière nous envie...

PLAYVIEWS 28
Les Playviews aussi elles aussi jalouées par la moitié de l'univers. On y retrouve des tonnes d'infos sur les jeux à venir... Ce mois-ci, on y parle de quelques hits de demain ou encore des jeux dont on a pas trop entendu parler, genre Gran Turismo 2, V-Rally 2 ou Soul Reaver...

EN DÉVELOPPEMENT 36
Le tableau d'«En Développement» a formellement inspiré bon nombre de grands quotidiens économiques américains... Forcément, un tableau aussi clair et aussi esthétique ne pouvait que faire des émules.

ILS ONT DIT 62
Encore une rubrique brillante, inventive et désormais incontournable... Ils Ont Dit fait le point sur toutes les sorties officielles du mois dernier, pour vous aider dans vos achats. À consulter avant de casquer...

REPORTAGE 64
En direct du Japon, notre correspondant — le toujours hyper smart Aruno — est allé au salon de l'arcade afin de nous rendre compte des dernières nouveautés qui sont sorties en la matière (!). Un panorama complet des meilleurs jeux que vous allez admirer dans les troquets.

TOP SECRET 72
Peu de Top Secret ce mois-ci mais que du bon — du très bon même ! — avec, notamment, un Dino Crisis qui a laissé le too smart Aruno (notre correspondant au Japon, que tout le monde nous jalouse) sur le c...

PLAYTESTS 81
Décortiqués, testés, retournés, lancés contre les murs... Ainsi sont traités les jeux chez nous — surtout les bons. Le résultat, ce sont ces tests si pertinents et si complets... Une prouesse qui fait des envieux !

RECAP 110
Quoouiiiiii, vous avez raté un numéro de Playmag !! Pas d'excuses, cette page vous permet de commander les numéros qui manquent à votre collection. Avis aux collectionneurs, une collec' de Playmag incomplète ne vaut rien... Dans le cas contraire, c'est la fortune assurée.

VITE VU 118
Toujours dans la catégorie des tests, les Vite Vu sont une sorte de "worst of", mais on y met aussi les jeux qui n'intéressent pas grand monde, malgré des qualités certaines. Bref, les softs qui ne méritent pas qu'on s'étale façon sauce blanche se retrouvent ici.

abonnement 121
Quoouiiiiii, maintenant que votre collection de Playmag pourrait être complète, vous ne pensez pas à vous abonner, afin d'être tranquille ??? Allez, zou !, filez en page 121 et remplissez-moi ce bon illico presto...

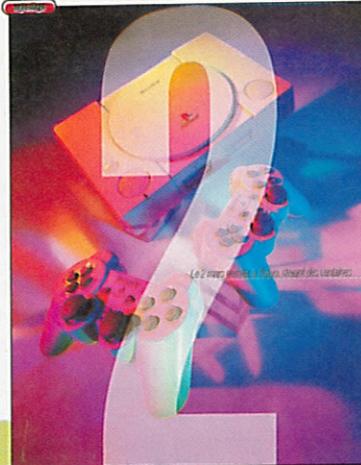
TIPS' CORNER 126
Cinq pages de tips divers, mais toujours très utiles pour les pauvrets joueurs qui ne s'en sortent pas de façon normale (c'est-à-dire en s'acharnant). À tous ces adeptes de la facilité et autres glandeurs de la manette, Alain dédie ces pages...



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

Le jeu de simulation de course de Formule 1, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, est le plus ambitieux et le plus réaliste jamais développé. Il vous permet de vivre l'expérience d'un pilote de Formule 1 dans le plus célèbre des circuits du monde, le Grand Prix de Monaco. Le jeu est développé par Sony Computer Entertainment et est disponible sur PlayStation 2.

Le jeu propose une expérience de jeu unique, avec une physique réaliste et des graphismes de haute qualité. Vous pouvez choisir parmi plusieurs équipes de Formule 1 et participer à des courses de championnat du monde. Le jeu est également doté d'un mode carrière et d'un mode multijoueur en ligne.



"Next generation PlayStation"

Le 2 novembre, à 20 heures, Sony dévoilera la nouvelle console PlayStation 2. Cette console est la plus puissante jamais développée par Sony et offre une expérience de jeu unique. Elle est dotée d'un processeur de jeu de 300 MHz et d'une mémoire vive de 32 Mo. Elle est également compatible avec les jeux PlayStation 1.

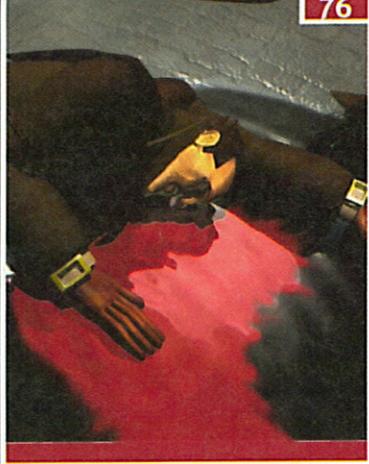
Le jeu de simulation de course de Formule 1, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, est le plus ambitieux et le plus réaliste jamais développé. Il vous permet de vivre l'expérience d'un pilote de Formule 1 dans le plus célèbre des circuits du monde, le Grand Prix de Monaco. Le jeu est développé par Sony Computer Entertainment et est disponible sur PlayStation 2.

Sony dévoile la nouvelle console culte!



GRAN TURISMO 2

Le jeu Gran Turismo 2 est le plus ambitieux et le plus réaliste jamais développé. Il vous permet de vivre l'expérience d'un pilote de Gran Turismo dans le plus célèbre des circuits du monde, le Grand Prix de Monaco. Le jeu est développé par Sony Computer Entertainment et est disponible sur PlayStation 2.



AOU

AOU 1999, AMUSEMENT EXPO

Le jeu Gran Turismo 2 est le plus ambitieux et le plus réaliste jamais développé. Il vous permet de vivre l'expérience d'un pilote de Gran Turismo dans le plus célèbre des circuits du monde, le Grand Prix de Monaco. Le jeu est développé par Sony Computer Entertainment et est disponible sur PlayStation 2.

atrium

Deux lettres seulement ce mois-ci — mais des longues ! Faudrait voir à vous résumer et à faire dans le concis, les gars ! Pensez aux autres, qui veulent aussi s'exprimer... Ne faites pas comme les récipiendaires des César, qui monopolisent la parole pour bredouiller quelques mots sans intérêt. Faites court et concis... Bon, cela étant dit, je vous ai collé deux lettres assez contradictoires. (Juste une petite réflexion concernant la conclusion du Yéti, dans la première lettre : tout le monde n'a pas les moyens de sa "technique multimachines" ! Lorsque je lis de tels trucs, ça me donne envie d'adopter la "technique multibaïffes" ! Qui plus est, Sega n'a jamais vendu cinq cent mille Dreamcast en six jours, puisque jusqu'à présent, la firme n'en a écoulé que quatre cent quatre-vingt-dix mille...)
Et avis aux Internauts : n'oubliez pas mon e-mail (gellep@aol.com) !

Bonjour à toute l'équipe de Playmag !

Autant vous le dire tout de suite, je ne suis pas un grand fan de votre mag, bien que j'y sois abonné... C'est dû à votre erreur de "continuité" sur MegaForce... De plus, votre numéro de février n'est même pas informé du report de Sega Rally 2 (qui est actuellement dispo) du 14 au 28 janvier... Vous vous contredisez souvent et vous n'êtes pas très objectifs... Enfin, passons !! Le monde des jeux vidéo "consoleux" est en plein changement, pour cause de passage à la nouvelle génération de consoles : Dreamcast, Hardware Nintendo prévue cette année, et probablement même PlayStation 2 (ce qui n'est cependant pas encore sûr). On constate aisément que les jeux Play tournent cruellement en rond (Tomb, Crash, Cool Boarders 3...), et les dernières bombes arrivent : FFVIII, GT 2, Kain 2... Après ? Ce sera le commencement de la chute de la Play, qui s'arrêtera probablement début 2000 au plus tard... La Dreamcast a de (très) grandes chances de s'imposer rapidement, grâce à une suprématie rapide et féroce et ce, dans tous les genres : rallye (SR 2) ; course (Scud) ; aventure (Shenmue, Climax, Blue Stinger, Code Veronica, Carrier...) ; baston (VF 3, Fighting Vipers 2, Virtual On 2, Frame Grider...). Tous ces titres sont de VRAIES bombes ! Ceux qui disent que la Dreamcast va se péter la gueule peuvent tout à fait avoir raison (marketing et concurrence). Ceux qui disent que la Dreamcast va péter la gueule à Sony peuvent tout à fait avoir raison (jeux et opportunités vis-à-vis de la concurrence, excellente). Non, je ne me contredis pas : Sony est peut-être tout à fait prête, ou carrément à la bourre... On verra bien ! Maintenant, ceux qui se disent que la Dreamcast est superbe (mais veulent voir si elle marche avant de l'acheter) sont très nombreux et ils ont à la fois tort et raison : c'est judicieux, certes, d'attendre, mais si TOUT LE MONDE attend — eh bien... La situation dans laquelle se trouve Sega est réellement très ambiguë... Ladite console peut aussi bien faire un carton digne de la Play (non, je n'exagère pas !), tout comme elle peut se crasher encore pire que la Saturn, une très bonne console, soit dit en passant — paix à son âme ! Les Sonyistes veulent la mort de Sega, mais si Sony reste seule sur le marché, bonjour la dictature, espèces d'idiots d'adorateurs de la Play !! Pour ma part, j'ai choisi la bonne technique : je possède la Play (aahhh, Resident Evil 2...), la Saturn (aahhh, Panzer Dragoon Saga et Shining Force 3...), la Nintendo 64 (aahhh, GoldenEye...) et bientôt la Dreamcast (aahhh, Sega Rally 2 et tout le tralala...). J'invite tout le monde à opter pour ma technique "multimachines", c'est incontestablement la meilleure ! À titre informatif, la Dreamcast a réalisé, malgré le peu de machines mises sur le marché, de meilleures ventes que la Play pour le premier jour et elle a atteint, en six jours, le nombre effarant de cinq cent mille unités !!! Avec des jeux aussi bons que Shenmue, Sega Rally 2, Code Veronica, Blue Stinger et Sonic Adventure, mesdames et messieurs de Playmag, avouez qu'elle a un sacré potentiel !! C'est vrai, je défends la Dreamcast, mais je n'en possède pas moins les machines qui la concurrencent et, lecteurs, réfléchissez-y, c'est ce qu'il y a de mieux à faire — même si on ne doit acheter que des mégabombes (mais après tout, c'est un peu ça qui compte : qui achèterait des daubes ?).

Le Yéti/Roswell (poils longs en option).

Cher Playmag,

Tout d'abord, messieurs, chapeau bas pour votre talent... Sans en rajouter, votre mag est le meilleur point ! Bon, je ne vous écris pas pour gueuler comme un veau, mais pour parler de l'intérêt des jeux vidéo. Aujourd'hui, c'est la course à la technologie brute... Les années passent et les "bits" augmentent frénétiquement : des 8 bits aux 16, 32, puis une étoile filante de 64 bits et nous voici donc arrivés à l'aube des 128 bits (attention, ça va vite : 256, 512, 1 024, etc., 131 072 bits...). Consoleux de longue date, j'ai toujours refusé d'être microteux (si l'on excepte un CPC 6128, mais j'étais jeune et innocent !) et ce justement pour ne pas me dire, six mois après avoir investi dans un PC : "P... si j'avais attendu, j'aurais le top !" Il faut bien dire que ce top dure autant que le PS.-G. au

haut niveau... Mais les consoles, c'est autre chose... Ce qui nous intéresse, ce n'est pas le summum du graphisme : c'est le PLAISIR !!! (Vive Tenchu !) Et ça, certains ne le comprennent toujours pas (non, qui vous dit que je montre Sega du doigt ???). C'est vrai, quoi ! Si je me réfère à vos premiers tests de jeux DREAMCAST (d'accord, ce sont les premiers) : VF3 tb, "superbe mais limité dans les coups, ses modes et ses options" et, au final, vous lui préférez Tekken 3, "moins beau, mais plus riche". Pour Penpen Tryicelon, rebelote, il est "très beau mais manque d'intérêt, pas assez de courses ni d'options". Enfin Sonic est "fabuleux, très beau, superbe même, le problème est que l'on y est plus spectateur qu'acteur" (gros problème pour un jeu, non ??). Et c'est là-dessus que je m'interroge... Sega semble en effet privilégier une fois de plus la forme par rapport au fond (n'est-ce pas cela qui fait son succès en arcade : de magnifiques jeux, dont l'intérêt ne dure toutefois que quelques parties ?). Mais voilà, les parties à trois cent cinquante francs, c'est rude. Nintendo l'a bien compris, avec sa Game Boy, qui dure encore et toujours (graphiquement modeste mais pratique, conviviale et surtout FUN !). Enfin, ayant une PlayStation et une N64, je suis satisfait de ces deux consoles... Celle de Sony a ma préférence, à cause de sa ludothèque, pour la richesse de ses softs mais aussi pour ses jeux originaux (Parappa, Music, Devil Dice, Kurushi). La N64 a peu de jeux mais, pour la plupart, ils sont de très bonne qualité... N'oublions pas que même si la N64 est une 64 bits (ah, ces bits !), certains lui ont fait du tort en voulant la désigner à sa sortie comme une nouvelle console "nouvelle génération", alors qu'elle est de la génération PlayStation et même Saturn... Malheureusement, elle s'est trop fait attendre chez nous. Sinon, merci à Nintendo pour les quatre ports manette (en voilà une, d'innovation !). Pour conclure cette lettre, j'espère que les futures consoles sauront nous surprendre et pas seulement par l'esthétique de leurs jeux. Sinon, on va au ciné voir un bon film qui pète de partout et c'est bien moins cher... Sur ce, merci d'avoir tenu jusqu'au bout, mais comme on dit, "quand c'est long, c'est bon" (en espérant que cela tienne pour la PlayStation 2)...

Oly, de Marseille.



Pour nous écrire : Playmag-Atrium, 6, bd du Général-Leclerc, 92115 Clichy cedex.



Ridge Racer Type 4 TM & © 1998 NAMCO LTD. Tous Droits Réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD. BDDP@TBWA

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



www.playstation-europe.com/Ridge4

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



P POWERLINE
08 36 68 22 02'

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

P 3615 PlayStation
Le service officiel de la PlayStation®



Courriers lecteurs

POUR NOUS ÉCRIRE : PLAYMAG - COURRIER DES LECTEURS, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX

Salut à toute l'équipe !

Bon, avant de vous emmerder avec des griefs et mes questions, je voudrais vous dire que votre mag est génial ! (Enfin un mag où y a pas que des photos...) Maintenant, les reproches et les terribles questions... Pourquoi parlez-vous de la Dreamcast toutes les deux secondes comme si c'était la console qui va révolutionner le monde. Vous êtes payé par Sega ou vous fumez la moquette ? Étant donné qu'il s'agit d'une nouvelle machine, nous nous devons, en tant que magazine spécialisé, de vous tenir informé — alors quoi de plus normal que d'en parler ? Playmag a pour vocation de suivre l'actualité, pas de la créer... D'ailleurs, ce mois-ci, c'est la PlayStation 2 qui tient la vedette ! Pourquoi, mais pourquoi ne proposez-vous plus de démos dans le mag ? D'une part, parce que Sony a revu ses tarifs à la hausse (hausse qui se répercute inexorablement sur le prix de vente du mag) et, d'autre part, parce que notre politique, qui privilégie l'exclusivité des démos fournies, ne nous permet pas d'en obtenir aussi souvent que nous le souhaiterions. Un gars m'a dit que GTA sera adapté sur N64. C'est une connerie ou c'est vrai ?...

J'ai bien peur qu'il s'agisse en effet d'une grosse "bouse", puisque l'éditeur Take 2 ne l'a pas sur son planning...

Le DD64 est aux oubliettes, ou quoi ?...

Cédric D., Suisse.

Le DD64 n'est pas aux oubliettes, mais attend sagement dans son purgatoire que Nintendo le lâche dans la nature au mois de juin (et uniquement sur le marché japonais, pour l'instant). En effet, aucune annonce n'a été faite quant à une commercialisation en Europe ou aux États-Unis...

Bonjour,

Quand verra-t-on arriver sur notre marché une traduction en français ou en anglais de tous les meilleurs jeux japonais (surtout les jeux de rôles) ? Pour diminuer le coût de production de ces traductions, Sony pourrait les vendre comme des CD de démonstration, c'est-à-dire juste le CD avec une pochette cartonnée où figureraient les principales indications (une belle photo, le titre et un minimode d'emploi).

J'imagine mal Sony commercialiser des CD dans un emballage cartonné accompagné d'un mode d'emploi lapidaire ! Cela nuirait en effet à son image de marque plutôt "haut de gamme" ou "high-tech" ! Autant demander à Porsche de mettre le moteur de sa Carrera 4 dans un châssis de Coccinelle avec un tableau de bord en plastique !... Si les RPG ne sont pas tous traduits, c'est en grande partie en raison du peu d'engouement que ces jeux rencontrent dans notre pays. Il suffit de voir le chiffre des ventes de Final Fantasy VII pour s'en convaincre...

Pourquoi est-ce toujours Infogrames qui adapte les licences ?

Je trouve que leurs jeux se ressemblent trop. Tout serait beaucoup mieux si chaque adaptation de dessin animé pouvait être faite par une société différente. Bon, bien sûr, si c'est NAMCO qui se charge de toutes les licences — alors là, je ne suis pas contre... Ah, si seulement toutes les sociétés de jeux vidéo pouvaient concevoir d'aussi bons softs que ceux qui sont concoctés par NAMCO, ça serait le paradis !!!

Merci !

Infogrames a désormais une spécialité, celle d'adapter les bandes dessinées les plus populaires en jeu vidéo (en soft de plates-formes le plus souvent)... avec plus ou moins de bonheur, il faut l'avouer ! Certains leur reprochent (et c'est votre cas) une trop grande similitude et c'est vrai qu'à y regarder de plus près la recette semble être toujours la même !

Salut à toi, ô sublimissime Playmag !!!

Je viens de lire le dernier Courrier des lecteurs (celui du mois de février) et j'ai vu (ou plutôt lu) que la PlayStation 2 allait sortir au plus tôt à la fin de cette belle année 1999 en France. Est-ce que tu as une date précise maintenant ?

Bien entendu, je ne peux que vous recommander de vous précipiter sur le dossier concocté par Aruno et de le dévorer sans aucune modération ! Cela dit, je peux d'ores et déjà vous dire que la "nouvelle génération de PlayStation", pour reprendre la dénomination officielle de Sony, sera lancée en Europe et aux États-Unis pour l'automne 2000.

Combien coûtera-t-elle environ ?

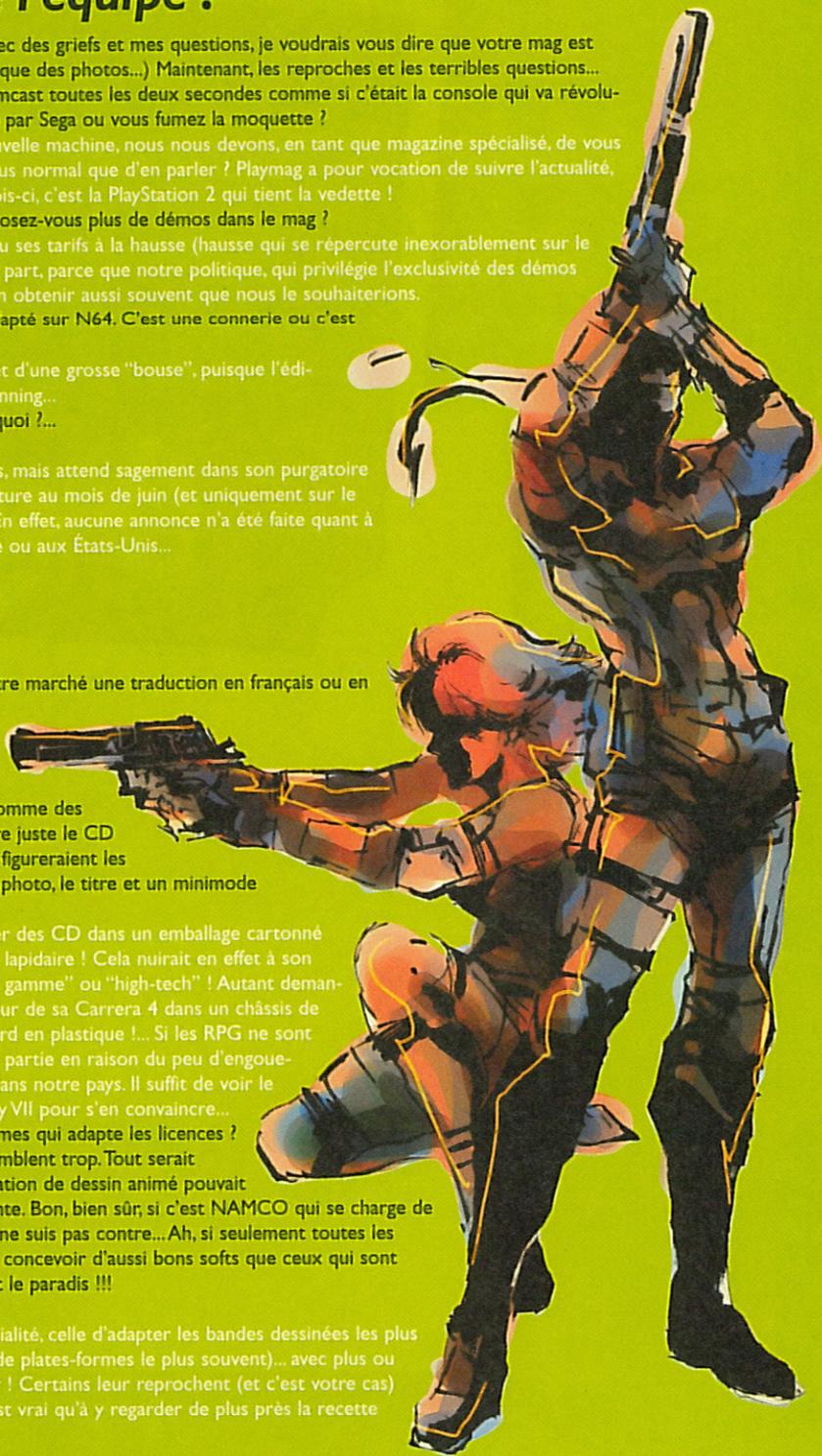
On ne connaît pas encore le prix, mais on parle d'une fourchette allant de 250 à 400 dollars (soit entre 1 500 et 2 400 francs).

Est-ce encore la peine d'acheter une PlayStation (première du nom) ?

Merci de vos (futurs) réponses et continuez Playmag, toujours dans la bonne direction (comme maintenant)... À bientôt !

Vivien M., Corgémont (petit village suisse).

L'achat d'une PlayStation apparaît plus que jamais comme une bonne affaire car non seulement la "prochaine PlayStation" sera compatible avec tous vos anciens jeux, mais en plus on peut s'attendre à de nouvelles baisses du prix de la machine d'ici les prochains mois... Histoire de faire boire la tasse à la Dreamcast !



Monsieur,

Je me permets de vous écrire pour vous demander un renseignement. J'aimerais savoir s'il existe un catalogue où je pourrais commander des jeux Sega Saturn car il se révèle très dur de trouver des jeux dans le commerce...

Virginie V., Saint-Louis.

La Saturn a été officiellement "lâchée" par Sega : il est donc difficile de trouver des jeux récents... Il ne vous reste plus qu'à écluser les fonds des rayons et autres fins de stock des catalogues de vente par correspondance, genre La Redoute (le concurrent de... La Crainte) dans la rubrique située entre celle des bas à varices et celle des bouillottes...

À toute l'équipe de Playmag, bonjour !

Suivant de très près l'aventure Dreamcast, j'aimerais savoir, cher Pascal "Réponse-à-Tout" Geille, si Sega a communiqué le jour précis du lancement de sa console 128 bits en France, ainsi que son prix exact, et si le modem sera intégré avec la console. Tant que j'y suis, je pourrais aussi demander quels sont les premiers jeux annoncés pour le lancement (ça me semble encore un peu tôt pour obtenir une réponse, mais qui ne tente rien...), voilà !

La sortie européenne de la Dreamcast est prévue pour fin septembre... vers le 24, à 8 h 32 du matin. (Non, je déconne !) Son prix sera situé entre 1 500 et 2 000 francs (désolé : Sega France n'a pas encore décidé, on doit se contenter d'une fourchette !). Quinze jeux seront disponibles lors du lancement de la machine et on en espère une quarantaine pour la fin de l'année... Parmi les premiers titres qui verront le jour, on notera entre autres Sonic Adventure, Sega Rally 2 (et qui, pour l'occasion, seront retravaillés), Monaco GP 2 et Gutterman — un jeu d'aventure développé par les Français de No Cliché et dont on dit le plus grand bien (notamment en ce qui concerne les graphismes). Aucun prix n'est encore fixé pour les jeux en question. Quant au modem, il devrait faire partie du voyage : Sega France est d'ailleurs en négociations avec certains opérateurs (France Telecom, Deutsche Telekom...) afin de sélectionner le plus offrant (l'idéal serait un abonnement gratuit... On peut toujours rêver !). En revanche, le VMS (la cartouche mémoire faisant office de console portable) ne figurera pas dans le pack. Ce dernier devrait coûter aux alentours de 200 francs et il se pourrait qu'il sorte avant la console. Le périphérique vibrant venant s'enficher dans le second port VMS sera dispo, mais le volant, qui s'est révélé peu stable, devra probablement être modifié si sa commercialisation est envisagée... Un dernier détail : le logo Dreamcast sera bleu.

Sinon, j'ai tout de même un tout petit reproche à formuler à propos du test de Sonic Adventure (excellent d'ailleurs, complet, bourré de photos et tout et tout...). C'est la note qui me gêne... Je m'explique : quinze, ce n'est pas mauvais — d'ailleurs, il faut laisser de la marge aux jeux à venir, mais quand je vois par exemple Devil Dice noté 16... Si maintenant je vous demande quel est le meilleur jeu entre ces deux-là, vous me répondez évidemment Sonic Adventure, non ? (Au passage, Marco avait juste omis Sonic et Knuckle dans la liste des jeux Sonic existants.)

Sonic Adventure est certes supérieur à Devil Dice, mais il faut le resituer dans la logithèque Dreamcast et non dans celle de la PlayStation ! Qui plus est, Devil Dice est un excellent jeu de réflexion et Sonic un jeu d'action — difficile donc d'effectuer des comparaisons... Ce qui nous épargnera l'erreur de dire qu'un jeu Game Boy noté 18 (ouais, je sais, on ne fait pas la Game Boy mais j'utilise une parabole pour vous faire comprendre mon propos — ne me cherchez pas de poux !) est supérieur à un jeu Dreamcast noté 15...

Quoi qu'il en soit, votre magazine reste, à mon avis, le meilleur — et de loin ! J'achète Playmag depuis le premier numéro et je ne suis pas près de m'arrêter, tant il s'améliore numéro après numéro. En fait, son seul défaut, c'est qu'il n'y en ait qu'un par mois !

Steeve "Sonic" M., Cannes.

Hello Playmag,

Ça va peut-être vous étonner, mais c'est une fille qui vous écrit... Depuis que je lis votre mag, je n'ai pas vu le nom d'une fille figurer dans l'Atrium... Enfin, je ne suis pas ici pour inciter mes copines à écrire, mais pour vous donner mon avis sur le dossier "Femmes et jeux vidéo" du n° 33. Contrairement à ce que vous notez, beaucoup de filles (dont moi) ne disposent pas d'une N64 pour jouer avec de petits nounours qui doivent sauver la princesse au pays des nains. Non, j'ai une Play et je n'ai pas Abe ou Bust A Groove. Non, j'aime la baston, le RPG, les Doom-like (Tekken, Duke Nukem...), etc. Alors MERDE !, cessez de nous prendre pour des nunuches qui dépensent 500 balles pour des jeux à 3,50 francs ! Du côté des compliments, j'adore la mise en page mais vous êtes hyperdurs ou 'achement trop cool avec vos notes... Bon je vous laisse, j'ai mon copain à côté qui n'arrête pas de me saouler pour que je vienne jouer à Tekken (il crève d'envie de me battre...).

Nathalie.

Ma chère Nathalie, il faut cesser de lire les articles en diagonale ! Qui a dit que les filles jouaient au nounours sur N64 ? Il me semble que le dossier consacré aux rapports qui existent entre le femmes et les jeux vidéo remettait assez en cause ce cliché et cassait par ce biais de nombreuses idées fausses, sans avoir besoin d'une quelconque justification ! Des exemples ? Pas de problème, je cite (page 76, n° 33) Holy Newman, vice-présidente du marketing de GT Interactive : "Je crois qu'il y a de plus en plus de femmes qui jouent à toutes sortes de jeux." Agnès, d'Infogrames, déclarait pour sa part : "Je connais plein de nanas qui aiment les jeux de baston." Où sont les nounours dont vous parlez ? Et que dire des affirmations d'une de nos intervenantes, Catherine Montagnon, joueuse de Doom-like à ses heures perdues : "Il ne faut plus que la femme soit représentée comme la princesse gnanngnan à sauver !". Alors, nunuche — Catherine ? Relisez le dossier dans son intégralité et on reparle, d'accord ?

Salut,

Je suis très inquiet car j'ai la puce qui permet d'avoir les jeux US et j'étais prêt à attendre que FFVIII sorte en version américaine pour l'acheter... Manque de pot, je viens d'apprendre que ma PlayStation modifiée ne pourra pas lire ladite version, alors je voudrais savoir la date à laquelle FFV III sortira en Europe (s'il sort un jour...).

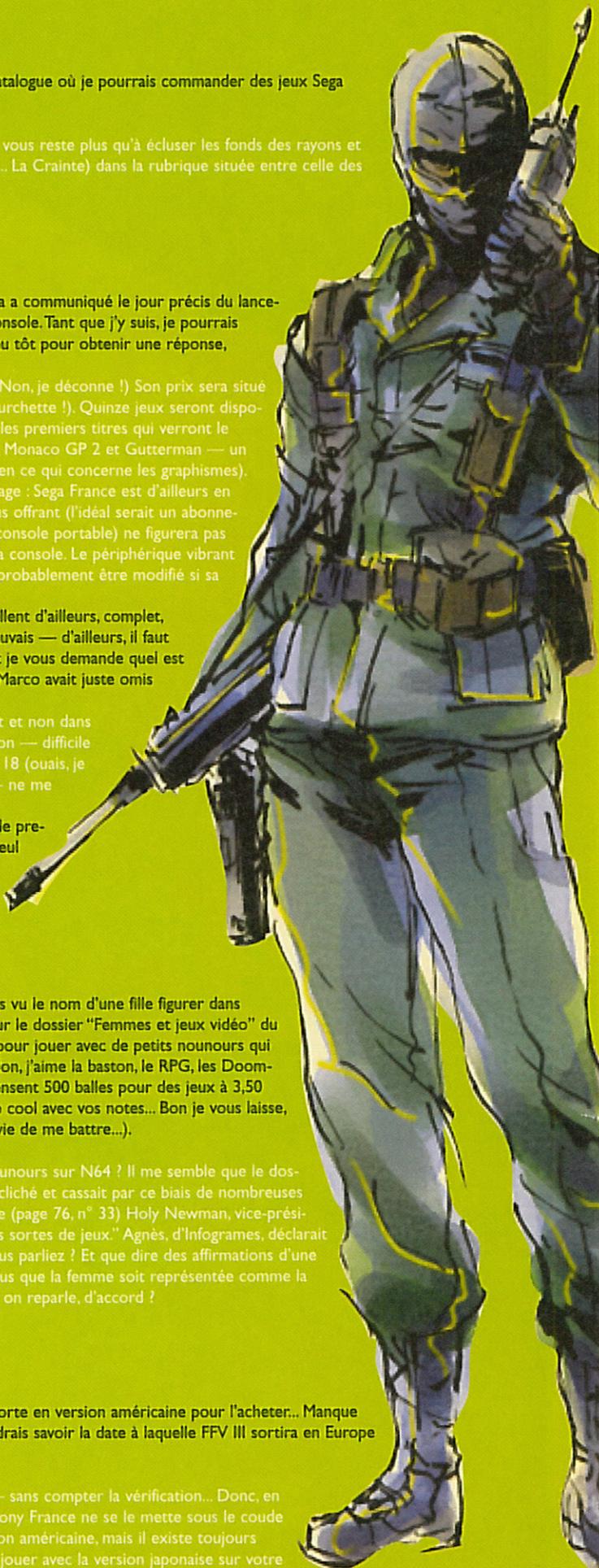
Chris R., Raccoon City.

Nous ne connaissons pas la date précise, mais il faut compter trois à quatre mois pour la traduction — sans compter la vérification... Donc, en voyant large, on peut espérer que la sortie française interviendra vers l'automne 1999... À moins que Sony France ne se le mette sous le coude pour les fêtes de fin d'année ! Votre console ne pourra effectivement pas lire Final Fantasy VIII en version américaine, mais il existe toujours une parade... À l'aide d'un Action Replay, il est en effet possible de passer outre cette protection et de jouer avec la version japonaise sur votre console européenne — on peut donc supposer qu'il en sera de même pour la version ricaine ! Pour info, sachez que les codes en question sont les suivants (veillez à entrer les deux) :

D009B182 0000 — 8009B182 2402

Enfin, avis aux fans qui auraient craqué pour la version import : je vous donne l'adresse Internet comportant la traduction (en anglais et... en français !) des dialogues du jeu (<http://oro.simplenet.com/ff8/>).

Alors, merci à qui ?





Le 2 mars dernier, à Tokyo, devant des centaines

“Next generation PlayStation”

*de journalistes et de développeurs du monde entier,
Sony Computer Entertainment (Sony CE) a enfin levé le voile.*

**RÉTROCOMPATIBLE AVEC LA
PLAYSTATION ACTUELLE, ARCHITECTURÉE
AUTOUR D'UN SURPUISSANT PROCESSEUR
128 BITS EMOTION ENGINE ET PROMISE À
RÉGNER SANS PARTAGE SUR LE MONDE DES
JEUX VIDÉO, LA PLAYSTATION NOUVELLE GÉNÉ-
RATION, QUI SERA LANCÉE EN HIVER PROCHAIN
AU JAPON ET À L'AUTOMNE 2000 DANS LE RESTE
DU MONDE (DONC EN EUROPE), S'ANNONCE COMME
LE CŒUR D'UNE TRIPLE RÉVOLUTION — TECHNOLO-
GIQUE, ARTISTIQUE ET CULTURELLE...**

Sony dévoile la nouvelle console culte !

Nos amis de chez Sony CE adorent les blagues. C'est vrai, tenez par exemple : leur dernière grosse plaisanterie remonte au 2 mars dernier. Pour fêter les cinquante millions de consoles PlayStation vendues à travers le monde (dont trois millions rien qu'en France !), Sony nous a invité, au même titre que la presse spécialisée du monde entier, à une grande fête à Tokyo. Imaginez-nous en train de nous préparer pour l'événement : cotillons, feux de Bengale, perruques, masques de pingouins, serpentins — nous avons tout prévu. De plus, par solidarité pour les malheureux membres de la rédaction coincés à Paris, nous avons décidé d'organiser un duplex exceptionnel. Moi-même, je devais attendre le début de la fête pour passer un coup de fil à Paris où Ho, déguisé en Crash Bandicoot, Marco clope au bec, en Spyro Le Dragon, et Pascal, parfaitement travesti en Lara Croft, allaient faire couler à flots le champagne et l'anisette dans de splendides chopes Tekken en plastique — histoire de partager les mêmes émotions que nous, malgré douze mille kilomètres d'éloignement et huit heures de décalage horaire... Bref, nous nous attendions à faire une fête analogique mémorable, à boire cinquante cocktails en l'honneur de cinquante millions de PlayStationneurs, à nous trémousser façon Dual Shock sur les rythmes "psycho-techno" d'un Ridge Racer 4 ou d'un Wipe Out 2097, à chanter tous en chœur les chansons de Parappa the Rapper, à nous saouler des jeux de lumière d'une salle des fêtes postapocalyptique... En fait, il n'en fut rien... Afin de mieux vous plonger dans le récit, laissez-moi maintenant vous conter la suite des événements en 3D temps réel (vous allez voir, ça ne fait pas mal !). Le 2 mars dernier, à peine arrivés au lieu de rendez-vous, nous commençons à avoir des doutes : des hommes en cravate, des femmes en tailleur, et pas un seul type déguisé ! Une fois entrés dans le hall qui doit nous mener à ce que nous pensons être une immense salle des fêtes, un deuxième indice nous montre que nous avons peut-être été victimes d'un canular : alors que nous nous attendions à découvrir des pancartes affichant "PlayStation Party 1999", ou quelque chose de ce genre, celles-ci proclamaient "PlayStation Meeting 1999", ce qui nous sembla un peu froid pour un nom de fête. Sans plus attendre, nous décidons d'appeler Paris : "Bon, les gars, restez en position, mais gardez l'anisette au frais, parce que ici, ça sent le canular !" Méfiants, nous nous avançons et entrons dans la pièce des festivités... Télévision japonaise, presse spécialisée internationale, journaux, développeurs, programmeurs, Nippons, Américains, Anglais, Français, etc., des centaines et des centaines de personnes du monde entier réunies dans une même salle de spectacle... Tout cela nous rassure un instant, jusqu'à ce que nous nous apercevions que chaque

individu a droit à son fauteuil et que, par conséquent, nous aurons beaucoup de mal à danser. Pas même le temps de chercher la buvette que la salle est déjà plongée dans le noir... Après l'apparition d'une charmante présentatrice, Teruhisa Tokunaka, présidente de Sony Computer et de Ken Kutaragi, le père de la PlayStation (ébloui par le feu des projecteurs sur une scène majestueuse) remercient l'assistance d'être venue célébrer les cinquante millions de PlayStation vendues et abordent le cœur du sujet, la véritable raison de notre présence : l'annonce de la nouvelle génération de PlayStation !

C'est ici que nous arrêterons la plaisanterie, nous aussi... Conformément à ce que nous pensions avant cette annonce, Sony CE a donc décidé de frapper très fort, avec cette annonce de la nouvelle PlayStation, une console largement supérieure, du point de vue technologique, à toutes les autres machines du marché (consoles et PC confondus), tournée vers une autre philosophie du jeu vidéo et rétrocompatible avec la PlayStation originelle, qui avait changé la face du monde du divertissement. Présentation de son architecture, explications de son fonctionnement, objectifs de Sony CE quant aux premières années du XXI^e siècle, démonstrations étourdissantes des capacités du hardware — tout est maintenant dévoilé, ou presque. De toute évidence, cette machine représente une nouvelle étape décisive dans la courte — mais mouvementée — histoire des jeux vidéo. Avec la PlayStation, Sony a fait redécouvrir lesdits jeux vidéo à la terre entière, séduisant ceux qui ne s'y intéressaient pas et captivant ceux qui étaient déjà accros. Technologie prodigieuse, marketing imbattable, soutien des meilleurs éditeurs, cette console née un mois de décembre 1994 a tout bouleversé en un peu plus de cinquante mois. Bénéficiant du soutien de cinquante millions de joueurs, son successeur est véritablement, comme vous le verrez dans ce reportage, la promesse d'une triple révolution technologique, artistique et culturelle.

Next generation PlayStation ?

Ne cherchez pas son nom dans cet article, ni dans aucun autre magazine ou journal du monde entier, vous ne le trouverez pas... Comme nous, contentez-vous de l'appeler PlayStation nouvelle génération, prochaine génération de PlayStation ou PlayStation 2... Ce sont en effet les dénominations permises par Sony, jusqu'à ce que son nom et son design soient dévoilés, dans quelques mois et au Japon. Pas de nom, pas de visage : la nouvelle Sony a en revanche un cœur qui bat beaucoup plus vite que celui de toutes ses concurrentes. D'ailleurs, a-t-elle vraiment ne serait-ce qu'une concurrente ? Force est de constater que cette PlayStation 2 tellement brillante par sa surpuissance et son originalité, se révèle une machine incomparable. Contrairement aux autres, son cœur ne bat pas seulement pour donner vie à de simples programmes vidéoludiques, quelque performants et développés qu'ils soient, mais aussi et surtout pour passer à l'étape supérieure : transmettre de véritables émotions...

PlayStation nouvelle génération : la révolution par l'émotion

"Après avoir réfléchi à l'avenir de l'informatique de loisirs (Computer Entertainment), nous avons pensé qu'il était nécessaire de créer quelque chose qui bénéficie de capacités supérieures à celles des PC et des stations de travail." C'est en ces termes que Ken Kutaragi, l'incorruptible directeur du développement de la PlayStation actuelle et de la suivante, s'est exprimé au début de son discours du 2 mars dernier. Une machine technologiquement supérieure aux plus puissants des PC, cela veut également dire, par voie de conséquence, une machine dépassant la Dreamcast... Car pour Ken Kutaragi, l'avenir du jeu vidéo ne peut reposer sur une simple évolution graduelle des technologies liées aux graphismes, telle l'évolution progressive des performances des PC. La réponse qu'il apporte à la question de l'évolution du jeu vidéo est donc double : un Graphics Synthesizer conçu pour réaliser des performances graphiques jusqu'ici inconcevables et un processeur 128 bits extraordinaire, baptisé tout simplement Emotion Engine.

Sans entrer dans les détails techniques (ce que nous ferons plus loin dans cet épuisant article !), le nouveau Graphics Synthesizer, digne descendant du Graphics Synthesizer de la PlayStation actuelle et organe clé en matière de graphismes pour la PlayStation nouvelle génération, offre des performances largement supérieures à celles des machines que l'on trouve sur le marché, qui se situent au niveau maximum de ce que l'on peut obtenir avec une télévision. La nouvelle Sony combine cette qualité de graphismes et de détails incomparable à une formidable capacité de gérer des mondes imaginaires, des personnages et des comportements en temps réel, grâce à l'énorme puissance du système en matière de Floating Point (l'arme absolue pour les calculs 3D hyper rapides). Que pouvons-nous espérer de tant de puissance ? Eh bien, énormément de choses fantastiques, comme une approche quasi humaine de la réalité virtuelle, une



Démon 1

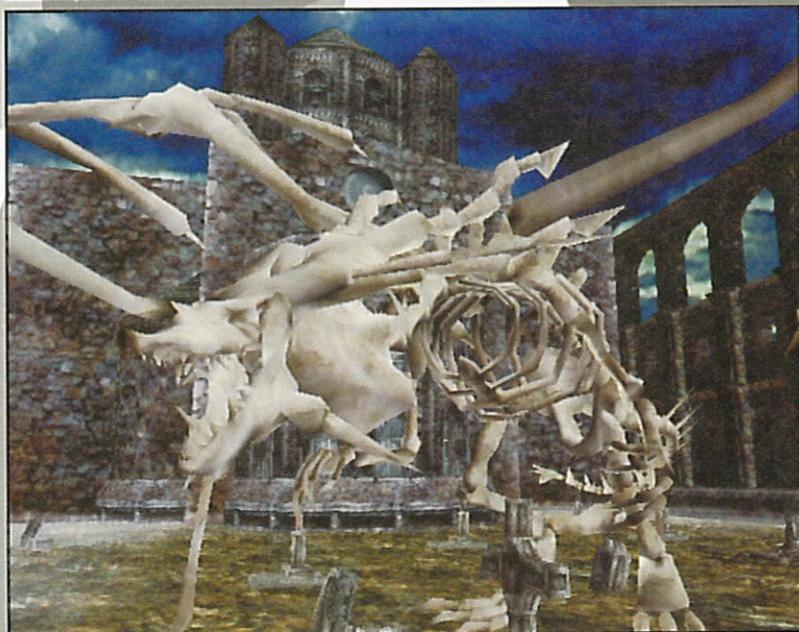


Démon 3



Démon 4

Démo de Final Fantasy VIII, comportant des séquences en images de synthèse gérées en temps réel (Square).



Démo From Software : boss gigantesque et décors grandioses, ça ressemble déjà à un jeu...

BOIRE ET DÉBOIRES...

TOKYO, JEUDI 4 MARS 1999 : SONY CE INVITE TOUTE LA PRESSE SPÉCIALISÉE EUROPÉENNE ET AMÉRICAINE À UNE CONFÉRENCE DE PRESSE. LE PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL, TERUHISA TOKUNAKA, ET KEN KUTARAGI APPORTENT QUELQUES ÉCLAIRCISSEMENTS QUANT À L'ANNONCE DU 2 MARS ET RÉPONDENT AVEC ASSURANCE ET HUMOUR À TOUTES LES QUESTIONS POSÉES, JUSQU'À LA NÔTRE : "AVEZ-VOUS PRIS EN COMPTE L'OPINION ET NOTAMMENT LES SOUHAITS DE SAKAGUCHI (LE CRÉATEUR DES FINAL FANTASY) DANS LE DÉVELOPPEMENT DE VOTRE NOUVEAU HARDWARE ?" KEN KUTARAGI RÉPOND ALORS QUE SONY CE A DIRIGÉ TOUT LE DÉVELOPPEMENT SANS VRAIMENT TENIR COMPTE DE L'OPINION DE QUI QUE CE SOIT, DANS LA LOGIQUE DE CRÉATION D'UNE MACHINE SUSCEPTIBLE DE FAIRE ÉVOLUER LES JEUX ET QUE, PAR CONSÉQUENT, ELLE A ESTIMÉ ELLE-MÊME CE QU'ELLE DEVAIT OFFRIER AUX PROGRAMMEURS... TERUHISA TOKUNAKA, LE SOURIRE AUX LÈVRES, PREND LA PAROLE ET AJOUTE : "... JE RENCONTRE SAKAGUCHI PRESQUE TOUTES LES SEMAINES ET LUI ET MOI ADORONS LE VIN. OR QUAND SAKAGUCHI BOIT, IL A TENDANCE À BEAUCOUP PARLER ET NOUS EN PROFITONS POUR L'ÉCOUTER..." ET KEN KUTARAGI, AFFOLÉ ET PLUS SÉRIEUX QUE

JAMAIS, DE LE COUPER AUSSITÔT : "NON, NON — IL N'Y A EN FAIT RIEN DE TOUT CELA !" TERUHISA TOKUNAKA, SURPRIS, SE MET ALORS À RIRE ET L'ON PASSE À LA QUESTION SUIVANTE... NOS DEUX HOMMES N'AVAIENT APPAREMMENT PAS ENVISAGÉ UNE TELLE

QUESTION, ET LEURS RÉPONSES CONTRADICTOIRES NOUS LAISSENT PENSER QUE LES RUMEURS ÉTAIENT BIEN VRAIES : POUR SONY CE, SQUARE EST UN ÉDITEUR TIERS TELLEMENT CAPITAL QUE LE HARDWARE DE LA NOUVELLE PLAYSTATION SERA PRÉVU POUR SUPPORTER TECHNOLOGIQUEMENT SES FUTURS PROJETS... LE FAIT QUE LES PREMIÈRES IMAGES DU FILM FINAL FANTASY ONT ÉTÉ RÉALISÉES SUR UNE PRÉ-VERSION DE LA PS 2 EN EST D'AILLEURS BIEN LA PREUVE. VRAISEMBLABLEMENT, LE RETOUR DE SQUARE SUR CONSOLES NINTENDO, CE N'EST VRAIMENT PAS POUR DEMAIN !

"Please, welcome my baby !" Tel est le nouveau message du toujours accueillant Ken Kutaragi, heureux père des PlayStation 1 et 2.



Teruhisa Tokunaka, président-directeur général de Sony CE, remet en jeu une partie du jackpot de la PlayStation actuelle, afin de lancer la nouvelle... Il peut avoir confiance : désormais, tout le groupe Sony encourage SCE.



A
GLIMPSE
OF
THE
FUTURE



"Un aperçu de l'avenir" : Sony CE nous dévoile tout de sa nouvelle superconsole, ou presque..

De toute évidence, cette machine représente une nouvelle étape décisive dans la courte histoire des jeux vidéo.

*Tout est prévu
pour que l'on ait droit aux plus belles images
de synthèse interactives qui soient.*



Démo Ridge Racer (Namco) : l'idole virtuelle Reiko Nagase renaît sur PlayStation 2.

SI L'ARGENT NE FAIT PAS LE BONHEUR, IL FAIT EN REVANCHE DES CONSOLES !

LES DEUX MONSTRES QUI SONT AU CŒUR DE LA TECHNOLOGIE DE LA PLAYSTATION NOUVELLE GÉNÉRATION VONT, COMME VOUS POUVEZ VOUS EN DOUTER, COÛTER TRÈS CHER À SONY CE... FAISONS DONC LE POINT ET COMMENÇONS PAR LE GRAPHICS SYNTHESIZER : PRODUIT À PARTIR D'AVRIL 2000 DANS UNE TOUTE NOUVELLE USINE SONY (SONY À 100 %), QUI SERA CRÉÉE EN AVRIL 1999 ET INSTALLÉE À NAGASAKI (JAPON), LE GRAPHICS SYNTHESIZER SERA FABRIQUÉ AU DÉPART DANS UN DES ÉTABLISSEMENTS EXISTANT DÉJÀ. COÛT DE L'INVESTISSEMENT : SOIXANTE-DIX MILLIARDS DE YENS, SOIT ENVIRON TROIS MILLIARDS CINQ CENTS MILLIONS DE FRANCS. L'EMOTION ENGINE (PROCESSEUR 128 BITS) ÉTANT QUANT À LUI LE FRUIT D'UN TRAVAIL DE RECHERCHE ET DE DÉVELOPPEMENT MENÉ CONJOINTEMENT PAR SONY ET TOSHIBA, IL SERA PRODUIT DANS UNE COMPAGNIE EN "JOINT VENTURE" (DÉTENUE À 51 % PAR TOSHIBA ET À 49 % PAR SONY CEI) ÉTABLIE À OITA (JAPON). SONY CE COMPTE Y INVESTIR CINQUANTE MILLIARDS DE YENS EN ÉQUIPEMENTS DIVERS. AU TOTAL, DANS LA SEULE PRODUCTION DE CES DEUX NOUVEAUX PROCESSEURS, SONY CE SE FEND DE SIX MILLIARDS DE FRANCS ! CET ARGENT VIENDRAIT EN GRANDE PARTIE DES BÉNÉFICES DE SONY CE DEPUIS QUATRE ANS ET SERAIT LE FRUIT, POUR LE RESTE, D'UN INVESTISSEMENT DU GROUPE SONY..



Démo Gran Turismo : GT2 sur PlayStation nouvelle génération, c'est ça et c'est interactif !



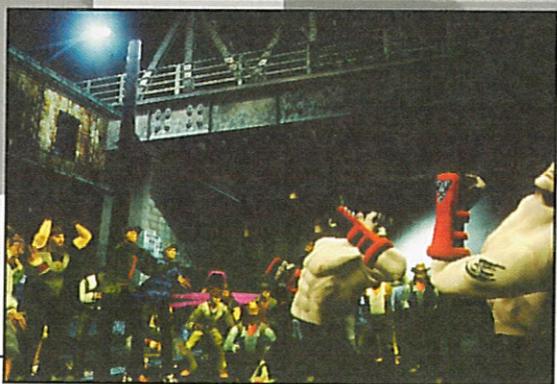
Démo 5



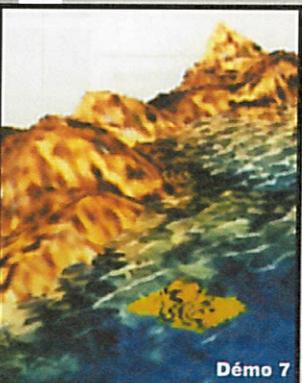
Démo 6



Les programmeurs de Dream Factory présentaient une démo musclée de ce qui est peut-être déjà un vrai jeu de combat en cours de développement (Square).



Démo Tekken (Namco) : le réalisme de la foule et celui des effets de lumière donnent une dimension nouvelle à ce jeu de combat.



Démo 7

Le cœur de la nouvelle PlayStation est donc constitué d'un processeur aux capacités de calcul largement supérieures à celles des plus performants parmi les PC actuels, avec un rendu plus pointu et plus abouti encore que ce que proposent les meilleures stations de travail graphiques. Évidemment, jamais jusqu'à maintenant les jeux vidéo n'avaient pu bénéficier de telles performances en matière d'images de synthèse gérées en temps réel. Afin de laisser les éditeurs profiter au mieux de cette machine, Sony CE a choisi d'intégrer deux supports, qui sont le CD-Rom classique et le DVD-Rom, qui permettra de stocker des softs aux données plus considérables. Il apparaît que la puissance de calcul de la machine autorisera l'allègement de la quantité de données à intégrer dans le disque et que, pour certains programmes et applications, le CD-Rom se révélera le plus approprié. Ce n'est que lorsque les développeurs tireront pleinement parti de l'Emotion Synthesis que l'utilisation du DVD-Rom (et de sa plus grande capacité de stockage) deviendra réellement nécessaire. Comme nous vous l'annonçons dans le Playmag n° 32, le système intégrera un décodeur MPEG2, connu comme le format d'encryptage du DVD... Tout est prévu pour que l'on ait droit aux plus belles images de synthèse interactives qui soient et notamment au stockage de données d'images compressées pour des textures et des données, sur des décors d'arrière-plan (et pouvant être décompressées en temps réel selon les besoins du programme). Mais attention, en ce qui concerne l'éventuelle possibilité de lire des DVD vidéo sur la nouvelle PlayStation — rien n'est encore déterminé ! Ni oui, ni non, la réponse définitive devrait être donnée par Sony lors de la présentation du design de la machine, l'été prochain. Enfin, côté son, tout est revu à la hausse par rapport à la PlayStation actuelle : quarante-huit voix contre vingt-quatre et d'ultimes techniques de son 3D digital comme l'AC-3 ou le DTS. La gestion des musiques et des effets les plus complexes sera assurée par la plus avancée des technologies à usage domestique.

Moteur à émotions

Illustration de vie née d'une multitude de détails troublants, que nos machines actuelles sont malheureusement incapables de nous procurer. Par exemple, dans un jeu, le mouvement des cheveux et des vêtements d'un personnage pourra être créé grâce à un vent digital calculé et appliqué en temps réel. Par la parfaite imitation d'attributs physiques, comme la gravité ou la masse, et l'exacte simulation de l'eau ou de matières comme le bois, le métal, ou encore le gaz, les jeux vidéo devraient basculer irrémédiablement dans une nouvelle dimension... Toujours à titre d'exemple, imaginez une simulation de football comportant un vent virtuel qui viendrait balayer à la fois la pelouse, les cheveux et les maillots des joueurs et qui influencerait à la perfection sur les trajectoires et la vitesse du ballon... Du pur délire ! C'est ce que Sony a décidé d'appeler Emotion Synthesis — un concept entièrement nouveau, sur lequel Ken Kutaragi et son équipe planchaient depuis de longs mois... L'avenir du jeu vidéo incarné par la nouvelle génération de PlayStation, c'est cette capacité de faire non seulement apparaître des images (comme c'est le cas actuellement), mais aussi de simuler à la perfection la façon de penser, d'agir et de se comporter d'un perso ou d'un élément dans un jeu. Ce même concept réclame une capacité de calcul de Floating Point largement supérieure à celle des dernières stations de travail et se rapprochant sensiblement des superordinateurs que l'on utilise dans les simulations scientifiques. Et là, vous commencez sûrement à mieux comprendre ce que Sony a décidé de nous offrir...

Revenons donc un instant sur le cœur du système, un processeur développé par Sony et Toshiba, autre géant nippon. Premier véritable processeur entièrement 128 bits, l'Emotion Engine (ou EE) dispose d'un data bus et d'une mémoire cache de 128 bits, afin de pouvoir gérer un maximum d'informations le plus vite possible. Selon Sony CE, il sera utilisé non seulement pour les jeux, mais aussi pour de prochaines applications de "digital entertainment", dont nous devrions nous faire une première idée dans les prochains mois. Bien supérieur aux PC actuels en matière de calcul de Floating Point, il permet en outre des calculs physiques complexes, la génération de surfaces courbées NURBS (technologie de Non-Uniform Rational B-Splines) et des transformations géométriques de 3D, difficiles à réaliser en temps réel avec les processeurs des PC actuels et réalisables à grande vitesse. Dans le traitement et le transfert de données, il se montre quatre fois supérieur aux PC bâtis sur l'architecture PC-100. Avec son décodeur MPEG 2 intégré, il peut gérer simultanément des données graphiques 3D en haute résolution et des images DVD haute qualité. Mais le plus fort, c'est qu'avec ses capacités en calcul de Floating Point de 6.2GFLOPS par seconde, la performance globale de calcul de ce processeur dépasse celle d'un supercomputer. Dans les calculs d'images de synthèse 3D, sa performance maximale atteint les soixante-six millions de polygones par seconde, de l'ordre de celles qui sont affichées par les stations de travail de graphismes (GWS) utilisées dans la production de dessins animés en images de synthèse.

Graphics Synthesizer : vitesse et performances optimales

Le concept de Graphics Synthesizer n'est pas nouveau, puisqu'il se trouve également au cœur de la PlayStation actuelle, avec des calculs, manipulations et traitements d'objets en trois dimensions et en temps réel. Développé pour donner à la nouvelle PlayStation le moyen d'exprimer à l'écran tout son potentiel, le nouveau Graphics Synthesizer s'illustre lui aussi par des performances phénoménales : plus puissant que les plus évoluées des cartes graphiques (graphics accelerators) des PC, il se présente comme le plus rapide processeur graphique du marché, jouissant d'une technologie DRAM intégrée. Les spécifications techniques de ce nouveau Graphics Synthesizer se révélant particulièrement vastes et complexes, nous vous conseillons vivement de jeter un coup d'œil au récapitulatif présent dans cet article, afin de vous faire une idée très exacte de son contenu et de ses capacités. Toujours est-il, avouons-le, que ses performances graphiques dépassent toutes nos espérances. Préparé dès le départ pour gérer des images aux formats de télé NTSC et Pal, télévision digitale haute définition, et standard VESA (maximum de 1 280 x 1 024 pixels), il permet d'afficher des images dignes des films actuels en images de synthèse. Avec la démonstration de Final Fantasy VIII par Square, nous avons ainsi pu nous faire une idée de la chose, puisque la qualité graphique dépassait en finesse et en richesse les cinématiques de ce même FFVIII sur la PlayStation actuelle et, surtout, la scène y était gérée en temps réel...

Côté chiffres, en affichage de petits polygones, le système peut aller jusqu'à soixante-quinze millions de polygones par seconde (cette fois, on peut vraiment s'attendre à des images d'une qualité cinématographique). En appliquant des effets et des fonctions graphiques comme le Z-buffering, les textures, le Lighting et l'Alpha Blending (transparence), le chiffre se stabilise à un taux phénoménal de vingt millions de polygones par seconde (contre trois pour la Dreamcast !). Notons aussi que, pour ce qui est des sprites, la bête affiche 18,75 millions de sprites en 8 x 8 pixels. Bref, cette bombe donne aux jeux vidéo toute l'aisance graphique des très chères (mais vraiment très chères !) stations de travail. Sony espère que ceci favorisera l'apparition d'une nouvelle forme de divertissement digital. Plus clairement, on peut espérer que d'anciens et de nouveaux rêves de créateurs prendront forme, et que films, musique et technologie interactive se rapprocheront pour avancer vers une nouvelle voie artistique originale, vers de nouveaux horizons vidéoludiques : l'évolution logique et nécessaire du jeu vidéo.

I/O Processor : la clé de la compatibilité

Développé par Sony Computer Entertainment en collaboration avec LSI Logic Corporation, le I/O Processor est un processeur qui garantit la compatibilité descendante (ou rétrocompatibilité) de la prochaine génération de PlayStation avec l'actuelle. Grâce à lui, vous pourrez donc réutiliser 100 % des softs que vous possédez sur PlayStation. Ni adaptateur, ni manipulations spéciales nécessaires, il vous suffira de placer les CD-Rom dans le lecteur de la nouvelle console, exactement comme vous le faites en ce moment. Bref, gardez vos softs chéris, achetez-en plus, profitez-en à fond, tous les jeux de la PlayStation actuelle (trois mille titres sortis à travers le monde) sont COM-PA-TI-BLES (évidemment dans la limite des standards — Pal, Secam et NTSC —, comme c'est le cas aujourd'hui) ! En outre, le tout nouveau I/O Processor supporte les nouveaux standards d'interconnexions digitales, IEEE 1394 et Universal Serial Bus (USB). Basé sur le processeur central de la PlayStation actuelle, il offre une mémoire cache augmentée et une nouvelle architecture DMA qui accélère de quatre fois les taux de transfert des données. L'interface de série offre des performances vingt fois supérieures à celles de la PlayStation 1. De plus, l'USB Host Controller et le lien de l'IEEE 1394 sont (physiquement) intégrés dans ce même chip LSI. Pour continuer dans cette série technique, précisons que l'interface USB est compatible OHCI (Open Host Controller Interface), et peut transférer des données à un taux allant de 1,5 Mbps (mégabits par seconde) à 12 Mbps. Quant à l'IEEE 1394, il assure des transferts de données à une vitesse allant de 100 Mbps à 400 Mbps. Ce que nous retiendrons de tout cela, c'est que l'utilisation de ces interfaces fait que la nouvelle PlayStation pourra être connectée à tout un ensemble d'autres systèmes et appareils. La liste est longue (et non close), mais on pourra par exemple la relier à un magnétoscope, une caméra digitale, une imprimante, une Set Top Box, des joysticks, un clavier, une souris, etc. Rassurez-vous tout de même, Ken Kutaragi ne tient absolument pas à ce que sa nouvelle machine ressemble à un gros PC, avec des tonnes d'appareils et d'accessoires connectés, mais veut simplement qu'elle tienne bien sa place dans notre salon.

Démonstrations de force

Si la forme et le prix de la console n'ont pas été dévoilés, nous pouvons en revanche être très satisfaits d'avoir découvert une grande quantité de démonstrations techniques fort instructives. Bien que réalisées en peu de temps (deux à trois semaines) et imparfaites, elles nous ont prouvé que la PlayStation nouvelle génération dispose réellement du potentiel nécessaire pour donner au jeu vidéo une autre dimension.

Ainsi, l'image de la Démo 1 présente des dizaines de petites boules colorées qui tournent dans tous les sens et à leur rythme. Chacune d'entre elles est composée de centaines de petites aiguilles ultra-fines, toutes réalisées en polygones. La Démo 2 est celle d'un petit feu d'artifice... La qualité et la finesse des graphismes (ici encore en 3D polygonale), combinées à des effets de lumière parfaitement réalistes, nous donnent complètement l'impression d'être en train de contempler un véritable feu d'artifice filmé dans le noir. Mais qu'on ne s'y trompe pas, il s'agit bien de 3D temps réel... La Démo 3, elle, fait tourner des masses métalliques aux reflets prodigieux. Et tout scintille avec finesse comme dans un rêve... La caméra virtuelle peut faire apparaître nettement les objets au premier plan et plonger ceux qui se trouvent au fond de l'écran dans un flou parfait — et vice-versa, en temps réel. Continuons avec la Démo 4, où des millions d'éléments fins tournoient à volonté, ou la Démo 5, qui fait zoomer vers le spectateur des dizaines de sphères animées, présentant chacune des reliefs et des effets complexes. Tout s'anime indépendamment, avec fluidité et en temps réel... Plus impressionnante encore, la Démo 6 anime des milliers de plumes réalisées en 3D polygonale : perfection et finesse graphique, légèreté et naturel du mouvement, tout est exactement comme dans la réalité et on sent que, dorénavant, avec le processeur Emotion Engine, les jeux vont s'humaniser en abordant des horizons plus poétiques. La Démo 7 se présente quant à elle comme une foudroyante démonstration des capacités de la console à animer un élément comme l'eau. On peut voir de l'eau de mer onduler au milieu de rochers, avec une perfection et une finesse encore jamais vues. À côté de cela, même la splendide eau de Wave Race (sur Nintendo 64) semble complètement ridicule et éloignée de la réalité. Qui plus est, le programme peut faire souffler un vent virtuel créant des vaguelettes à la surface et gérer des effets visuels ultra-réalistes pour faire apparaître de petits poissons aux mouvements troublants de naturel. Ressentir une émotion similaire à celle que procure une promenade dans les rochers, c'est maintenant possible (branchez un ventilateur à côté de votre télé et c'est le délire garanti !). Enfin, la Démo 8, achevée la veille de la démonstration, recrée une baignoire en donnant à l'eau et aux éléments flottant en surface un réalisme total. On peut faire bouger les jouets en temps réel ou vider la baignoire pour assister à des animations dignes des meilleurs dessins animés en images de synthèse.

Les grands au pouvoir

Tout ceci est bien beau, me direz-vous, mais une nouvelle console sans nouveaux jeux n'est pas une console... Et vous auriez raison ! Malheureusement, à l'heure où je vous parle, Sony n'a annoncé ni les noms des premiers éditeurs, ni les premiers titres prévus pour le lancement de la machine. En revanche, il apparaît évident que les premiers éditeurs, qui ont réalisé des démonstrations pour cette annonce, font partie de cette future liste. Mieux encore, la nature de leurs créations et les rumeurs actuelles nous donnent déjà une idée assez précise de la chose. Commençons par Sony qui, via l'équipe de Polyphony Digital, a présenté une démo du Gran Turismo de la PlayStation actuelle, retraitée selon les capacités de la PlayStation nouvelle génération. Que dire, sinon que cette dernière nous prouve que dorénavant, les séquences d'introduction en images de synthèse de ce hit mondial seront complètement interactives. Aussi, le jeu jouit d'une finesse graphique et d'effets spéciaux encore supérieurs à l'intro de celui qui tourne actuellement sur



Démo 2



Démo 5



Démo 8

*Tout ceci est bien beau,
mais une nouvelle console sans nouveaux jeux
n'est pas une console...*

**EXCLUSIF !...
PLAYSTATION 2 : L'AVIS DES ÉDITEURS NIPPONS**

YOSHINORI OKAMOTO (CAPCOM), PRODUCTEUR DE LA SÉRIE RESIDENT EVIL : "JE PENSAIS DÉJÀ DEPUIS LONGTEMPS QU'IL FALLAIT QU'ELLE SOIT COMPATIBLE. JE VOIS QUE C'EST MAINTENANT CHOSE FAITE, ET DE BELLE MANIÈRE... POURTANT, TECHNIQUEMENT, JE PENSAIS CELA IMPOSSIBLE. C'EST VRAIMENT ÉTONNANT ! TOUT CELA ME DONNE VRAIMENT ENVIE DE DÉVELOPPER DES JEUX !"

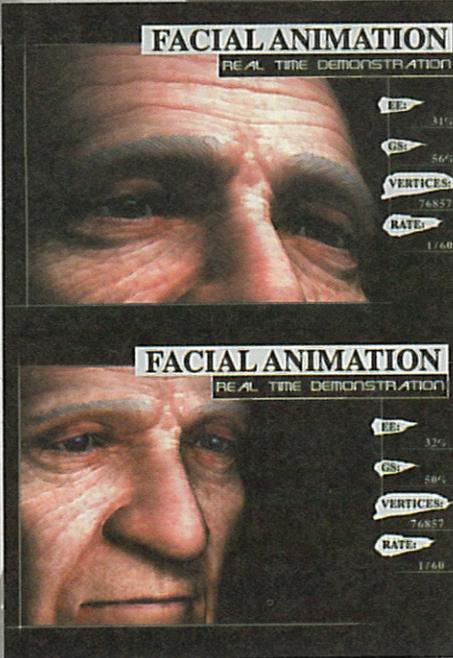
KAN NAITO (CLIMAX), PRODUCTEUR DE LANDSTALKER SUR MEGA DRIVE, TRAVAILLE ACTUELLEMENT SUR LE DÉVELOPPEMENT DE CLIMAX LANDERS, SUR DREAMCAST : "JE N'AI PAS ENCORE VU LA MACHINE RÉELLEMENT MAIS, SI ON PEUT VRAIMENT FAIRE TOUT CE QUI A ÉTÉ ANNONCÉ, IL EST CLAIR QUE ÇA ME DONNE ENVIE D'ESSAYER DE RÉALISER UN JEU. LE CHAMP DES POSSIBILITÉS DE CRÉATION PROMET DE S'ÉLARGIR À NOUVEAU, ET JE L'ATTENDS DONC IMPATIEMMENT."

MASANORI YAMADA (NAMCO), DIVISION DE DÉVELOPPEMENT VS, MEMBRE DE L'ÉQUIPE QUI A RÉALISÉ LA DÉMO DE TROKIEN SUR PS 2 : "QUAND ON EN ARRIVE À UNE TELLE ÉVOLUTION, LE PROBLÈME N'EST PLUS VRAIMENT DE SE SOUCIER JUSQU'À QUEL POINT ON PROFITE DES PERFORMANCES DU HARDWARE. DORÉNAVANT, CE QUI SE RÉVÉLERA SURTOUT NÉCESSAIRE, CE SERA DE CRÉER DES JEUX BIEN PENSÉS." EN OUTRE, NAMCO ANNONCE : "NOUS ALLONS CRÉER DES JEUX FABULEUX !"

KAZUNORI YAMAUCHI (SCE / POLYPHONY DIGITAL), RÉALISATEUR DE LA SÉRIE GRAN TURISMO : "AU DÉPART, NOUS PENSIONS QU'IL SERAIT JUSTE POSSIBLE DE GÉRER LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES DE GT EN TEMPS RÉEL (N.D.L.R. : CE QUI EST DÉJÀ INCROYABLE...), MAIS EN ENTRANT LES DONNÉES DE GT SUR LA NOUVELLE PLAYSTATION, NOUS NOUS SOMMES APERÇUS QUE NOUS POUVIONS OBTENIR UNE QUALITÉ D'IMAGE DE DIX À CENT FOIS MEILLEURE QUE CELLE DES CINÉMATIQUES."

YUJI HORII (ARMOR PROJECT), UN DES CRÉATEURS DES RPG DRAGON QUEST POUR ENIX (UNE SÉRIE CULTI AU JAPON) : "C'EST VRAIMENT UNE MACHINE ÉTONNANTE ! BIEN SÛR, ELLE EST SURPUISSANTE, MAIS ELLE A DE PLUS UN LECTEUR DE DVD INTÉGRÉ, ET GRÂCE À LA FUTURE PC-CARD, ELLE SERA Tournée VERS LE RÉSEAU... SI ON LA CONNECTE À UN DISQUE DUR ET À UN CLAVIER, ON OBTIENDRA LE PLUS RAPIDE DES PC !"

ENFIN, VOICI L'AVIS DE ROLLING UCHIZAWA, RÉDACTEUR DU MAGAZINE NIPPON FAMITSU : "IL EST CERTAIN QU'AVEC UNE TELLE PUISSANCE, CE HARDWARE VA NOUS PERMETTRE DE DÉCOUVRIR DES JEUX ENCORE PLUS ÉVOLUÉS ET, JE L'ESPÈRE, D'UNE QUALITÉ LARGEMENT SUPÉRIEURE À CELLE DES MEILLEURS JEUX ACTUELS. EN TOUT CAS, IL EST CLAIR QUE JE CROIS BEAUCOUP PLUS EN CETTE CONSOLE QU'EN LA DREAMCAST DE SEGA !"

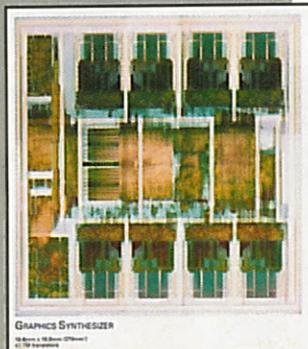


Démo Square : les premières images étonnantes de FF (le film) étaient en fait des séquences réalisées sur la PlayStation nouvelle génération ! Inutile de vous préciser que ce visage est donc parfaitement animé en temps réel !

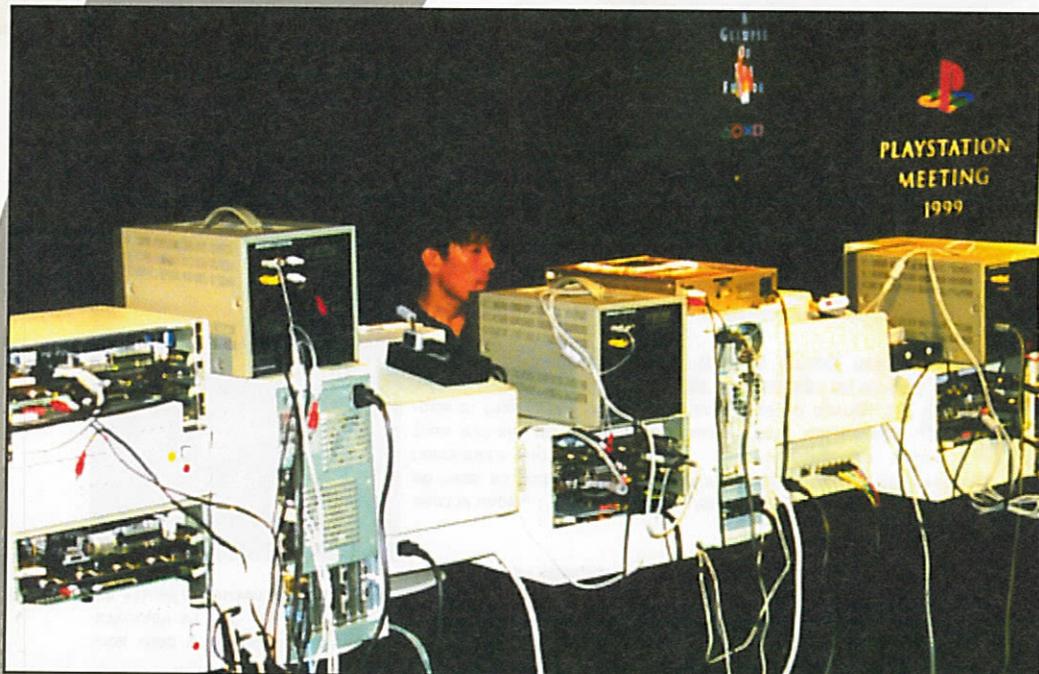
Selon Kazunori Yamauchi, le producteur de Gran Turismo, les séquences en images de synthèse de la PlayStation sont maintenant réalisables en temps réel. C'est ce qu'il nous a prouvé avec une démo de GT, transposé sur PS2.



Immeuble de Sony CE, à Tokyo : le centre de décision du monde de la PlayStation.

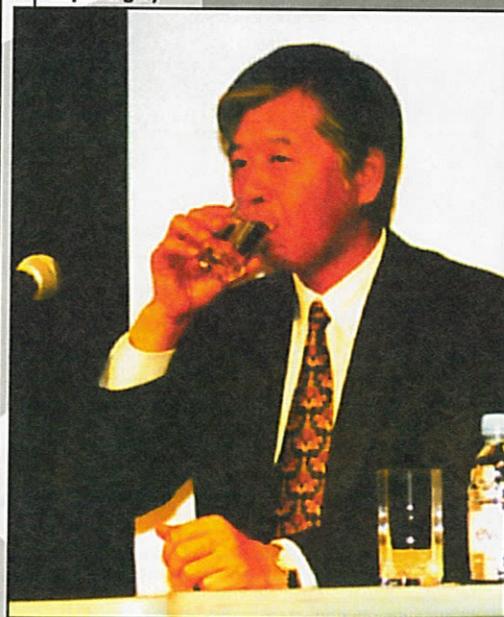


Le nouveau Graphics Synthesizer offre une qualité d'images encore inconnue sur une machine grand public. Avec lui, les films interactifs arrivent dans votre salon !



Dans ces ordinateurs, l'équivalent de notre future PlayStation !

Sur cette photo, aucun doute possible : c'est bien de l'eau que boit Teruhisa Tokunaka, le P.-D.G. de Sony CE. En revanche, comme il l'avoue lui-même, les soirées qu'il passe avec maître Sakaguchi de Square ne sont pas arrosées à la Vittel ! (Cf. article "Boire et déboires, dans ce reportage.)



Depuis l'annonce du 2 mars dernier, c'est officiel : la nouvelle PlayStation sortira dans le courant de l'hiver au Japon et en automne 2000 dans notre beau pays.

En 1994, Teruhisa Tokunaka et Ken Kutaragi ont lancé le concept de Graphic Synthesis : 2D et 3D en temps réel et doté de super performances graphiques (la PlayStation). Pour eux, 2000 marquera les débuts de l'Emotion Synthesis, dans lequel les personnages 3D seront réalistes, transmettront des émotions, feront comprendre leur comportement et jouiront d'une IA hyper évoluée.



**PREMIERS ÉDITEURS TIERS :
LES GRANDES POINTURES SE BOUSCULENT
AU PORTILLON !**

VOICI, EN EXCLUSIVITÉ, LA PREMIÈRE LISTE DES ÉDITEURS TIERS QUI, TOUT COMME LES COMPAGNIES APPARTENANT AU GROUPE SONY CE (POLYPHONY DIGITAL, SUGAR AND ROCKETS, ARC ENTERTAINMENT ET CONTRAIL) DÉVELOPPERONT DES JEUX SUR LA PLAYSTATION NOUVELLE GÉNÉRATION : ATLAS, ENIX (L'ÉDITEUR PRÉFÉRÉ DES JOUEURS NIPPONS !), CAPCOM, KOEI, NAMCO, SQUARE ET FROM SOFTWARE... KONAMI, TAITO ET HUDSON S'AVOUENT TRÈS INTÉRESSÉES, MAIS PRÉFÈRENT ATTENDRE UN PEU AVANT D'ANNONCER LA CHOSE. ENFIN, SNK EST EN TRAIN D'ÉTUDIER LE SUJET...

N'OUBLIONS QUE L'HEBDOMADAIRE FAMITSU A DEMANDÉ À CENT VINGT ÉDITEURS NIPPONS CE QUI LEUR PLAÎT DANS LA PLAYSTATION 2 ET AUSSI CE QU'ILS N'APPRECIENT PAS. VOICI LE BILAN...

CE QUI LEUR PLAÎT :

- LA RÉTROCOMPATIBILITÉ AVEC LA PLAYSTATION ;
- LA PUISSANCE DU HARDWARE ;
- LE LECTEUR DE DVD-ROM ;
- LE FAIT QU'ELLE POURRA SE TOURNER VERS LE RÉSEAU.

CE QU'ILS N'AIMENT PAS :

- LES COÛTS DE DÉVELOPPEMENT, QUI S'ANNONCENT TRÈS ÉLEVÉS ;
- LE PRIX DE LA CONSOLE, QUI VA COÛTER ASSEZ CHER ;
- LE FAIT QUE LES PETITS ET MOYENS ÉDITEURS AURONT SÛREMENT DU MAL À DÉVELOPPER DES JEUX...

ENFIN, ILS ESTIMENT QUE LA PLAYSTATION ACTUELLE SUFFIT AMPLEMENT.

**Foudroyante de puissance,
elle semble ridiculiser les PC les plus performants
et, par conséquent, la Dreamcast...**

PlayStation, qui plus est en temps réel — et donc 100 % interactif. Compte tenu de la valeur de ce titre et de son impact, la présence du troisième volet de cette série sur la nouvelle PlayStation ne fait aucun doute. Amateurs de simulations automobiles, préparez-vous à un orgasme de polygones vrombissants ! De son côté, Namco présentait une démonstration d'animation en 3D temps réel de Reiko Nagase, l'héroïne de Ridge Racer 4, redessinée avec une finesse diabolique (on peut voir de petits boutons sur ses joues fraîches !). De source sûre (un des auteurs des musiques de jeu), Namco travaille déjà sur un nouveau volet de Ridge Racer, qui devrait bien profiter des 128 bits de la console, à l'instar du premier Ridge, qui avait été commercialisé pour la sortie de la console au Japon, en 1994. Mais surtout, nous avons pu assister à une tentative de transposition du jeu Tekken 3 dans un univers géré sur la nouvelle PlayStation. Exécutée et commentée par la Tekken Team, cette démo donnait davantage l'impression d'un jeu déjà bien avancé que d'une simple démonstration... Selon un programmeur, l'un des objectifs était de faire apparaître cent personnes animées autour de l'aire de combat. Manque de temps ou manque de connaissance du hardware, il n'y en aura finalement qu'une trentaine... Jouable avec un pad de PlayStation actuelle, ce Tekken 3 version spéciale semblait, malgré quelques imperfections, largement supérieur aux plus belles bornes d'arcade du moment. Le nouveau Tekken, c'est sur la nouvelle PlayStation, soyez-en sûr ! Continuons avec From Software, un éditeur nippon à qui l'on doit des jeux comme la série Armored Core sur PlayStation, ou encore Frame Gride, qui sortira prochainement sur Dreamcast (!). Cet éditeur qui, en décembre dernier, nous avait avoué qu'il possédait un semblant de kit de développement PlayStation 2, présentait donc une démo mettant en scène des dizaines de squelettes se dressant hors de leurs tombes et un personnage géant (un boss) composé de milliers d'ossements (photos de démo From Software). Une création étonnante, aux graphismes fins, riches en nuances, dotée de majestueux effets de brouillard. On peut supposer qu'il s'agit là d'un futur jeu d'aventure (ou jeu de rôles) à l'ambiance proche de celle de Castlevania dans sa version Nintendo 64. Espérons que ce projet se concrétisera

et ne s'arrêtera pas au stade de la démo car tout cela s'annonce impressionnant. Chez Naughty Dog, une version émulée de Crash Bandicoot 3 et une petite démo présentant cette mascotte entourée de pingouins sur la banquise... Bref, rien de terriblement marquant, mais au moins, on sait que cette équipe de surdoués travaille déjà sur des jeux nouvelle génération ! Finissons en beauté avec Square, qui dévoilait ni une, ni deux — mais trois démonstrations éblouissantes. La première proposait la tête d'un vieillard troublant de réalisme, manipulée en temps réel. En fait, il apparaît que ces images sont celles qui furent révélées par cet éditeur lors du développement d'un film en images de synthèse reprenant l'univers de Final Fantasy (FF The Movie), dont la sortie devrait avoir lieu en l'an 2000, voire 2001. Eh oui ! Square a joué finement... Son film utilise bel et bien la technologie surpuissante de l'Emotion Engine de monsieur Kutaragi... On peut donc continuer à fantasmer en imaginant que ce même film et un épisode de FF seront entièrement liés, à la fois au niveau du scénario et sur le plan graphique. Autre démo, celle d'un jeu de baston dans lequel deux héros se frittent avec plusieurs types au sein de vastes décors hypertravaillés. Réalisée par Dream Factory, une société satellite de Square, à qui l'on doit les deux Tobal et Ehrgeiz, elle confirmait bien les rumeurs qui circulaient à propos de cette "machine à jeux de baston" et insinuaient que ladite société était déjà en train de développer un jeu de combat sur la PlayStation 2. Maintenant, nous voilà fixés... Dernière démo de Square, la prodigieuse scène du bal de FF VIII sur PlayStation, complètement retravaillée sur la PlayStation 2, encore plus émouvante et, surtout, entièrement gérée en temps réel. Les plus belles images de synthèse jamais vues dans un soft gagnent en splendeur et deviennent maintenant interactives... Avec Square et la nouvelle génération de PlayStation, c'est certain, nous allons redécouvrir les jeux vidéo.

Récapitulons donc la liste et tentons d'imaginer ce que pourront être les premiers jeux sur cette console (attention, cela n'a rien d'officiel !) : un nouveau GT chez Sony CE, un Ridge Racer et un Tekken chez Namco, un éventuel jeu de rôles de From Software, un Final Fantasy et un jeu de combat chez Square et, pour finir, une nouvelle création de Naughty Dog... Évidemment, des jeux originaux seront annoncés officiellement dans les prochains mois. Sachez par exemple qu'un nouveau Metal Gear Solid se trouve probablement en cours de développement chez Konami, puisque Hideo Kojima semblait depuis longtemps résolu à choisir un nouveau hardware surpuissant pour poursuivre sa série. En outre, certains développeurs de talent (qui préfèrent garder l'anonymat) nous ont déclaré à chaud, après l'annonce du 2 mars, qu'ils étaient impatients de recevoir les kits de développement et qu'ils comptaient se mettre au travail dès que possible, afin de créer des jeux sur cette plate-forme et sur aucune autre... En un mot comme en cent, aucun souci : les gros éditeurs devraient très prochainement annoncer officiellement des titres exceptionnels, nécessaires au succès de cette console incomparable.

De la politique mondialiste de Sony

Parmi les nombreuses choses que cette annonce a pu nous révéler, l'affirmation massive de la politique mondialiste de Sony semble des plus importantes. Aussi, au début du meeting, tous les invités ont pu regarder un film monté comme un vidéoclip et retraçant l'histoire du succès mondial de la PlayStation. Dans ce montage, des dizaines de séquences de jeux et de publicités provenant des marchés américain et européen (et notamment un grand nombre de spots publicitaires français). Cela semble évident vu de France, mais vu de Tokyo, capitale nipponne et centre de décision du monde de la PlayStation, ça l'est beaucoup moins... En s'adressant directement et de façon similaire à la presse et aux développeurs du monde entier, Sony CE a ainsi rappelé que si le succès de la PlayStation repose sur une stratégie à l'échelle mondiale (le parc japonais ne compte "que" quinze millions de consoles sur les cinquante qui ont été vendues dans le monde), la prochaine génération de PlayStation sera elle aussi le symbole d'une politique de marketing internationale. Née au Japon, la nouvelle PlayStation est avant tout une console destinée au monde entier, et si chaque marché possède ses spécificités, aucun ne sera privilégié au détriment des autres. Avec Sony, le temps des stratégies "Japon d'abord, puis États-Unis et enfin — si tout va bien mais beaucoup plus tard — l'Europe" est complètement révolu. D'ailleurs, contrairement à une majorité de grosses sociétés nipponnes, le groupe Sony démontre une fois de plus qu'il sait s'adapter à un contexte mondial extrêmement compétitif. Tous les acteurs principaux du phénomène PlayStation étaient appelés à assister à cette annonce. Tous ont été mis sur un pied d'égalité, sans aucune distinction de nationalité. Aussi, certains journalistes japonais ont pu être surpris par le choix du jeu américain Crash Bandicoot 3 pour procéder à l'unique démonstration de la rétrocompatibilité de la machine, ou encore par le fait que Naughty Dog, les créateurs de Crash, ont bénéficié (en même temps que Namco ou From Software) d'un kit de développement, afin de réaliser une démo pour cette conférence. La nouvelle PlayStation est une console japonaise... Et alors ? Si elle ne parvient pas à trouver une place dans les foyers du monde entier, elle subira alors un échec retentissant. Et si la politique de Sony joue les rouleaux compresseurs, c'est non seulement pour annihiler la concurrence, mais aussi pour satisfaire pleinement les joueurs du monde entier.

2000 : l'odyssée de l'interactivité

Cette fois, c'est donc fait ! La PlayStation 2, dont nous devrions connaître le visage et le nom l'été prochain, se trouve sur les starting-blocks. Foudroyante de puissance, elle semble ridiculiser les PC les plus performants et, par conséquent, la Dreamcast (et ça, ça constitue une sacrée surprise). Et contrairement à la console de Sega, elle ne jouira pas d'un modem dès son lancement. Ken Kutaragi estime en effet que l'évolution des technologies étant encore énorme et mal contrôlée, le modem destiné à la PlayStation nouvelle génération ne pourra être disponible que lorsqu'une technologie vraiment séduisante aura fait son apparition. Dès lors, la console se tournera vers le jeu et la communication en réseau via PC-Card (PCMCIA). En revanche, comme la Dreamcast, elle jouira elle aussi d'un VMS, puisque — tenez-vous bien

PLAYSTATION 2 : LE LEXIQUE

(tenez-vous mieux !) — la Pocket Station est elle aussi compatible. Bref, le plus fantastique processeur 128 bits jamais réalisé, un lecteur DVD-Rom et CD-Rom, soixante-cinq millions de polygones par seconde, des concepts révolutionnaires aptes à faire prodigieusement évoluer le jeu vidéo, une compatibilité qui offre à Sony CE au moins cinquante millions de clients potentiels, cette superconsole est prête à faire découvrir le cinéma en images de synthèse interactives à la terre entière... Date de sortie annoncée : hiver prochain au Japon (et donc avant mars 2000, fin de l'année fiscale 99), et automne 2000 en Europe et aux États-Unis. Reste à savoir combien pourra coûter une telle machine ! Même si rien n'est encore précisé, son prix, lors de la sortie au Japon, devrait avoisiner les trente mille yens (mille cinq cents francs). En effet, le fait que certains lecteurs de DVD sont commercialisés à mille cinq cents francs au Japon et que la Dreamcast de Sega se trouve disponible pour vingt-neuf mille huit cents yens nous laisse penser que Sony CE alignera son prix sur celui qui est pratiqué par Sega. Mais le véritable problème de la PlayStation nouvelle génération se situe au niveau du software, puisque seuls les plus grands éditeurs auront les moyens financiers de faire aboutir des projets dignes de la machine. À moyen terme, on peut imaginer qu'une partie des PME développant des jeux soient obligés de fusionner avec d'énormes groupes (et donc de perdre leur indépendance), afin de bénéficier du soutien technique et financier nécessaire. Les leaders mondiaux de l'industrie, comme Sony CE, Square ou Electronic Arts, devraient ainsi accroître leur taille et leur influence. En outre, selon Ken Kutaragi, il est tout à fait envisageable que des personnes telles que des réalisateurs de cinéma aient à prendre en charge la direction des développements de demain. C'est évident, cette machine ne marque pas seulement une prodigieuse avancée technologique, aussi importante que celle dont la première PlayStation avait été le fer de lance (sinon plus)... En effet, elle risque aussi et surtout d'être la cause d'une profonde mutation, à la fois dans la structure mondiale de ce marché et dans l'art de développer les jeux vidéo. Mais les nouveaux génies du pixel interactif seront toujours les bienvenus... Un exemple : afin de trouver de nouveaux talents, Sony CE compte rééditer un kit de Net Yaroze, similaire à celui de la PlayStation actuelle. Un hit comme Devil Dice, né d'une création sur Net Yaroze, prouve que l'intérêt de ce concept unique n'est plus à démontrer. Fidèle à son habitude, Sony CE n'a absolument rien laissé au hasard... Cette jeune reine du divertissement vidéoludique (mondial) s'est donné tous les moyens de ses ambitions. En attendant une réaction de Nintendo ou un miracle de Sega avec la Dreamcast, aujourd'hui et plus que jamais, l'avenir du jeu vidéo sur consoles repose entre ses mains.

CERTAINS MOTS, EXPRESSIONS ET DONNÉES TECHNIQUES UTILISÉS DANS CET ARTICLE NE SONT PEUT-ÊTRE PAS COMPRÉHENSIBLES POUR TOUS... CE PETIT LEXIQUE VOUS PERMETTRA DE COMPRENDRE ENCORE MEILLEUR LES PERFORMANCES DE LA PLAYSTATION 2.

AC-3 : ÉGALEMENT CONNU SOUS LE NOM DE "DOLBY DIGITAL". CE SYSTÈME SONORE PERMET DE RESTITUER LE SON EN STÉRÉO SUR CINQ ENCEINTES INDÉPENDANTES (TROIS À L'AVANT ET DEUX POUR LES EFFETS ARRIÈRE), AINSI QU'UN CAISSON DE BASSES POUR LES GRAVES (D'OÙ L'APPELLATION "5:1" DU SYSTÈME). NÉCESSITE LA PRÉSENCE D'UN AMPLIFICATEUR OU D'UN DÉCODEUR IDOINES.

ANISSETTE : BOISSON À BASE D'ANIS VERT, D'ALCOOL ET D'EAU, HABITUELLEMENT CONSOMMÉE DANS LE SUD DE LA FRANCE AUX TERRASSES DES CAFÉS (PROCHES DES BOULODROMES) AINSI QUE DANS LES RÉDACTIONS, ENTRE DEUX TESTS.

BIT : ABRÉVIATION DE BINARY DIGIT. INFORMATION REPRÉSENTÉE PAR UN SYMBOLE À DEUX VALEURS (GÉNÉRALEMENT NOTÉES 0 ET 1). IL S'AGIT DE LA PLUS PETITE UNITÉ D'INFORMATION NUMÉRIQUE.

CD-ROM : DISQUE OPTIQUE NON EFFAÇABLE POUVANT CONTENIR 650 Mo (650 MILLIONS D'OCTETS) DE DONNÉES AU MAXIMUM.

DATA BUS : CONDUCTEURS ÉLECTRONIQUES À PLUSIEURS VOIES (8, 16, 32 OU 64 BITS), OÙ CIRCULENT LES INFORMATIONS ENTRE LE PROCESSEUR ET D'AUTRES COMPOSANTS TELS QUE LA MÉMOIRE OU LES PÉRIPHÉRIQUES.

DMA : (DIRECT MEMORY ACCESS). DISPOSITIF PERMETTANT DE TRANSFÉRER LES DONNÉES ENTRE LA MÉMOIRE VIVE ET UN AUTRE COMPOSANT, SANS UTILISER LE PROCESSEUR CENTRAL.

DRAM : (DYNAMIC RANDOM ACCESS MEMORY). TYPE LE PLUS COURANT DE MÉMOIRE VIVE. SON CONTENU S'EFFACE DÈS QUE L'ON ÉTEINT LA MACHINE.

DTS : (DIGITAL THEATER SYSTEM). SYSTÈME COMPARABLE AU DOLBY DIGITAL MAIS ENCORE PLUS PERFORMANT AU NIVEAU DE LA PRÉSENCE DES EFFETS STÉRÉO. NÉCESSITE LA PRÉSENCE D'UN AMPLIFICATEUR OU D'UN DÉCODEUR DTS.

DVD-ROM : DVD POUR "DIGITAL VERSATILE DISC". SUPPORT VENANT REMPLACER LE CD-ROM. D'UNE CAPACITÉ SUPÉRIEURE, IL PEUT STOCKER JUSQU'À SEPT FOIS PLUS D'INFORMATIONS.

DVD-VIDÉO : NOUVEAU FORMAT VIDÉO NUMÉRIQUE FAISANT APPEL À L'ENCRYPTAGE MPEG 2 DE L'IMAGE. LA QUALITÉ DE DÉFINITION OBTENUE EST DEUX FOIS SUPÉRIEURE À CELLE DE L'IMAGE D'UN MAGNÉTOSCOPE TRADITIONNEL (500 POINTS PAR LIGNE AU LIEU DE 240 POUR LE VHS).

FLOATING POINT : OU "VIRGULE FLOTTANTE", EN FRANÇAIS ET DANS LE TEXTE ! UNE CONSTANTE FLOTTANTE SE PRÉSENTE SOUS LA FORME D'UNE SUITE DE CHIFFRES (PARTIE ENTIÈRE), UN POINT QUI JOUE LE RÔLE DE VIRGULE, UNE SUITE DE CHIFFRES (PARTIE FRACTIONNAIRE), UNE DES DEUX LETTRES E OU É ET, ÉVENTUELLEMENT LE SIGNE + OU -, SUIVI D'UNE SUCCESSION DE CHIFFRES (VALEUR ABSOLUE DE L'EXPOSANT). PLUS LE PROCESSEUR PEUT EN CALCULER, MEILLEUR IL EST POUR LA 3D !

GFLOPS : (GIGA FLOPS). SOIT UN MILLIARD D'INSTRUCTIONS PAR SECONDE.

IEEE : (INSTITUTE OF ELECTRICAL AND ELECTRONICS ENGINEERS). ASSOCIATION D'INGÉNIEURS EN ÉLECTRONIQUE AMÉRICAINS JOUANT UN RÔLE IMPORTANT ET CONSTITUANT UN FORUM D'ÉTUDE ET DE DISCUSSION TRAITANT DE LA NORMALISATION DES SYSTÈMES BASÉS SUR LA MANIPULATION DE VIRGULES FLOTTANTES.

MBPS : (MÉGABITS PAR SECONDE). UNITÉ DE DÉBIT D'UN RÉSEAU DE DONNÉES.

MÉMOIRE CACHE : MÉMOIRE INTERMÉDIAIRE QUI STOCKE MOMENTANÉMENT LES DERNIÈRES INFORMATIONS UTILISÉES, POUR Y ACCÉDER PLUS RAPIDEMENT EN CAS DE BESOIN.

MPEG 2 : (MOVING PICTURE EXPERT GROUP). C'EST LA MEILLEURE NORME DE COMPRESSION ET DE DÉCOMPRESSION VIDÉO. LE MPEG 2, SORTI EN 1994, EST UTILISÉ PAR LES DVD.

NTSC : NORME DE TÉLÉVISION, UTILISÉE NOTAMMENT AUX ÉTATS-UNIS ET AU JAPON.

NURBS : (NON-UNIFORM RATIONAL B-SPLINES). LES NURBS OFFRENT D'EXCELLENTE CARACTÉRISTIQUES DE CONTINUITÉ, CE QUI LES REND TRÈS UTILES DANS LA MODÉLISATION D'OBJETS EN 3D.

OCTET : GROUPE DE 8 BITS.

PAL : NORME DE TÉLÉVISION UTILISÉE EN EUROPE.

PCMCIA : (PERSONAL COMPUTER MEMORY CARD INTERNATIONAL ASSOCIATION) STANDARD DE PÉRIPHÉRIQUES AU FORMAT DE CARTE DE CRÉDIT, PRINCIPALEMENT DESTINÉ AUX ORDINATEURS PORTABLES. LES CARTES PCMCIA PEUVENT CONTENIR UN MODEM, DE LA MÉMOIRE FLASH ET UN DISQUE DUR.

PIXEL : PLUS PETIT ÉLÉMENT D'UNE PRÉSENTATION VISUALISÉE, AUQUEL PEUVENT ÊTRE AFFECTÉS SÉPARÉMENT DES ATTRIBUTS TELS QUE LA LUMINOSITÉ, LA COULEUR, LE CLIGNOTEMENT.

SET TOP BOX : APPAREIL ÉLECTRONIQUE PERMETTANT DE SE CONNECTER SUR INTERNET PAR LE BIAIS DE LA TÉLÉVISION ET D'UNE PRISE TÉLÉPHONIQUE.

SPRITE : PETITE IMAGE.

USB : (UNIVERSAL SERIAL BUS). NORME DE COMMUNICATION ENTRE UN PC ET DES PÉRIPHÉRIQUES EXTERNES, DÉFINIE PAR INTEL. PRÉSENTE L'AVANTAGE D'ÊTRE BON MARCHÉ.

VESA : (VIDEO ELECTRONICS STANDARDS ASSOCIATION). ASSOCIATION AMÉRICAINE REGROUPANT LES PRINCIPAUX CONSTRUCTEURS DE CARTES GRAPHIQUES ET DE MONITEURS. NORME D'AFFICHAGE UTILISÉE DANS LE MONDE PC.

Z-BUFFERING : TECHNIQUE VISANT À ÉLIMINER LES EFFETS DE CLIPPING EN CONSERVANT EN MÉMOIRE LE MAXIMUM DE COORDONNÉES Z D'UN OBJET EN 3D. CELA ÉPARGNE L'AFFICHAGE PAR À-COUPS DES DÉCORS, PAR EXEMPLE.



Démonstration 1



Démonstration 3



Démonstration 4



Démonstration 5



Démonstration 6



Démonstration 7

SR2

**SNOW RACER 98
+ 2 CARTES MÉMOIRE
EN EXCLUSIVITÉ CHEZ**

Auchan



**AU PRIX EXCEPTIONNEL DE
199^F**

- Snow Racer 98 enfonce tous ses concurrents. Plus belle, plus réaliste, c'est LA simulation de glisse sur 32 bits. De la dynamite ! *Console + 94%*
- La meilleure Simulation de glisse *PlayStation Magazine*
- Snow Racer se positionne comme le meilleur titre du genre sur PlayStation *PlayMag 17/20*

© 1993 Infogrames Multimedia. © 1998 PAM Development. © Gamesler, LMP and Leda Media Products are trademarks of Leda Media Products Ltd. © "SR" et "PlayStation" - marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment, Inc.



la vérité est ailleurs

T O U S A

Depuis que la PlayStation II a été annoncée à cor et à cri pour mars 2000, les rumeurs vont bon train — rien de plus normal ! Toutefois, dans ce Tous Azimuts, vous ne trouverez rien — que dalle ! — sur ces dernières. En effet, devant l'importance de la déclaration de Sony, nous avons préféré réaliser un dossier complet qui vous mettra vraiment l'eau à la bouche (et la bave aux lèvres) !...

LINE EXCEPTION...

Fait assez rare pour être signalé, un jeu PlayStation va être adapté en arcade... Il s'agit évidemment de Bust A Move d'Enix, la simulation de danse (éditée ici sous le nom de Bust A Groove), dont la version d'arcade a été prise en main par Jaleco et Namco, qui se sont associés pour la bonne cause. Relativement identique à l'original, il proposera néanmoins quelques nouveautés. On y trouvera quatorze danseurs (dont les persos cachés du jeu initial) et sept stages différents. Le titre est développé par Namco, qui sait à merveille convertir de l'arcade en PlayStation (et vice-versa). Quant à la borne d'arcade, elle est fabriquée par Jaleco. Le principe (taper sur les boutons en rythme en tenant compte des indications données à l'écran) demeure le même, si l'on excepte la flèche Bas, qui ne s'active plus en pressant, mais en appuyant sur une pédale avec ses pieds... Cela place souvent le joueur dans des postures plutôt bizarres et ça fait bien rigoler tout le monde dans les salles d'arcade !



LA DREAMCAST COMPATIBLE SATURN ?

Après l'annonce par Sony de la compatibilité ascendante de la PlayStation avec la PlayStation II, Sega semble réagir, puisque des rumeurs font état de l'existence d'un émulateur officiel Saturn, en cours de développement pour la Dreamcast et permettant de lancer des CD Saturn sur ladite Dreamcast. Il aurait déjà un nom — Sat-Cast — et se chargerait au début dans la mémoire de la Dreamcast, pour y gérer ensuite les jeux Saturn, avec possibilité de jouer sur la vitesse et d'utiliser un Debug Mode. Montré au Tokyo Game Show, il serait vendu trois mille trois cents yens (soit environ cent soixante-dix francs).

ÇA VA CHIER CHEZ LES PIRATES !

On vous parle souvent du piratage sur consoles, qui consiste soit en une circulation de périphériques permettant de copier et de lire des cartouches sur une Nintendo 64 (par exemple), soit en une modification de la PlayStation ou de la Dreamcast, pour pouvoir lire des CD copiés. Sur le plan international, il existe depuis longtemps des lois sur le software interdisant la vente par Internet (ou autres) de jeux reproduits. En revanche, rien n'a encore été fait à propos des périphériques (comme les copieurs Nintendo 64, que bon nombre de magasins de Hong Kong distribuent dans le monde entier via Internet) ou au sujet des puces qui donnent toute licence de modifier soi-même une PlayStation pour qu'elle puisse lire des CD copiés sur PC... Aux États-Unis, le Ministry of International Trade and Industry (MITI) est en train de préparer des accords internationaux et des lois pour réguler et interdire la vente de copieurs ou de puces pour PlayStation. Signalons aussi que cette chasse aux hackers implique aussi les piratages vidéo et satellite. Avis aux amateurs !

RESIDENT EVIL SUR N64

On vient d'apprendre que Capcom allait adapter Resident Evil sur Nintendo 64. Eh oui, ce n'est pas une blague, après un premier jeu Nintendo 64 un peu minimaliste (un Tetris remixé version Disney), Capcom se lance vraiment sur le marché N64 avec l'annonce officielle d'un épisode Resident Evil qui sortira cette année (et dont le nom provisoire est Resident Evil Zero). C'est Yoshiki Okamoto — himself — qui se charge du jeu, proposant un scénario dont l'intrigue se déroule avant les aventures mises en scène dans le premier titre sorti sur PlayStation. Du coup, ça redonne de l'espoir à Nintendo, qui envisage maintenant de voir la console renaître de ses cendres, notamment après les sorties de Zelda et Castlevania... Et de là à voir débouler les autres héros Capcom comme Megaman ou Street Fighter, il n'y a pas loin...

ACTIVISION FAIT DANS LE DISNEY

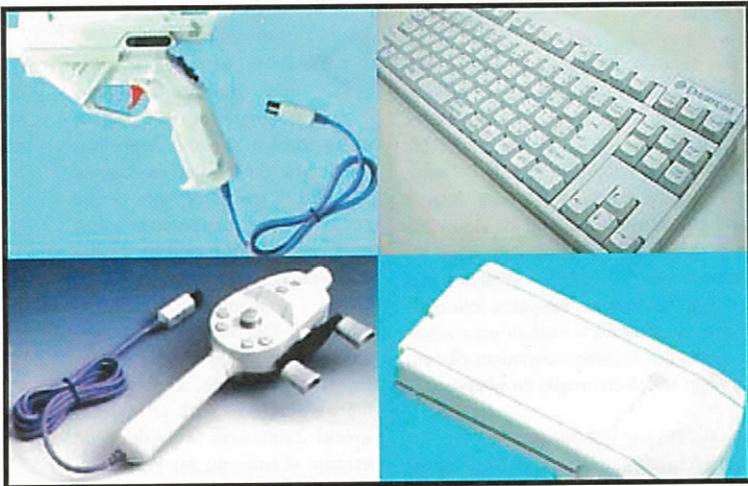
Selon Nintendo, Activision aurait signé un deal avec Disney pour la sortie, dans les trois ans à venir, de six titres Nintendo 64 basés sur des licences Disney. Le premier sera A Bug's Life, un jeu de plateformes en 3D. Activision n'a pas fait d'annonce officielle à ce propos... Il semble que, depuis quelque temps, cette société se trouve en difficulté car on sait par exemple qu'elle doit produire une adaptation N64 du prochain dessin animé Tarzan — un titre développé par Eurocom.



ZIMUTS

GADGETS OU PÉRIPHÉRIQUES ?

Alors que la Dreamcast est sortie depuis plusieurs mois, les périphériques affluent sur le marché japonais. On peut ainsi acheter de nouvelles manettes et des volants analogiques inédits, mais aussi le clavier Dreamcast et le pistolet à infrarouge pour House of the Dead 2 (sorti le 25 mars au prix de trois mille yens, soit environ cent cinquante francs), la canne à pêche (apparue le premier avril — cinq mille huit cents yens, soit environ deux cent quatre-vingt-dix francs), ou encore le Telephone Game Selector. Il s'agit d'un diviseur de ligne téléphonique permettant aux utilisateurs de jouer sur la Dreamcast "on line" sans pour autant monopoliser la ligne de la maison. On me signale aussi la venue du Puru Puru Pack, la cartouche vibrante de la Dreamcast, sur le marché le 4 mars, pour la modique somme de mille huit cents yens (environ quatre-vingt-dix francs).



FF VIII VS N64

Le hit-parade des ventes de jeux vidéo au Japon pour le mois de février met en évidence l'énorme succès remporté par Final Fantasy VIII sur PlayStation, qui déboule directement à la première place, détrônant ainsi les hits Nintendo Smash Brothers et Pikachu Genki Dechu. On remarque, une fois de plus, que dans les dix premières places de ce hit, se trouvent sept jeux de simulation (RPG, wargame, mah-jong) — ils sont fous, ces Japonais ! On remarque aussi la présence de trois jeux Game Boy et la mauvaise place de Sega Rally 2...

1. Final Fantasy VIII (Square) — PlayStation.
2. Smash Brothers (Nintendo/HAL) — Nintendo 64.
3. Pikachu Genki Dechu (Nintendo) — Nintendo 64.
4. Space Battleship Yamato (Bandai) — PlayStation.
5. Game King Dual Monsters (Konami) — Game Boy.
6. Dragon Quest Monsters Terry's Wonderland (Enix) — Game Boy.
7. Simple 1500 Vol. 1 : The Mah-Jong (Culture Publishers) — PlayStation.
8. Sega Rally 2 (Sega) — Dreamcast.
9. Mario Party (Nintendo) — Nintendo 64.
10. Toki Meki Memorial Pocket Sports Version (Konami) — Game Boy.

2,5 MILLIONS DE FF VIII BOGUES !

Final Fantasy VIII a beaucoup fait parler de lui (comme prévu) lors de sa sortie au Japon. Il y a deux raisons à cela : la première est le nombre de records impressionnant que le titre a battus, avec par exemple deux millions cinq cent mille pièces parties dès la première semaine... Du 8 au 14 février, Final Fantasy VIII a bouté Smash Brothers et Pikachu Genki Dechu (sur N64) hors des deux premières places alors qu'ils caracolent en tête depuis plusieurs semaines — sans parler de Sega Rally 2. Malheureusement pour Square, un scandale a éclaté au Japon lorsque les joueurs les plus avancés dans le jeu se sont aperçus qu'un horrible bogue venait planter le soft. À un endroit précis du troisième CD, quand on choisit la mauvaise solution, paf !, FFXIII plante... Attention, on vous conseille de sauvegarder souvent à cet endroit !

SQUARE : LE BUG DE L'AN 1999

BEN ON S'EST DIT QUE LE BUG DE L'AN 2000 C'ÉTAIT UN PEU SURFAIT ALORS....



PIRATAGE SUR DREAMCAST

Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour voir débouler les pirates sur Dreamcast... Malgré les efforts de Sega pour protéger sa console et l'utilisation d'un format spécial de CD, le GD-Rom, bon nombre d'enseignes de Hong Kong proposent déjà des CD copiés pour cinquante HK dollars (quarante francs) et une puce à installer dans la Dreamcast pour faire sauter les protections (cent quatre-vingts francs). En revanche, si l'on peut commander tout ça par Internet, le problème est différent de celui qui est soulevé par la PlayStation car les GD-Rom ne peuvent être copiés par tout un chacun sur un PC, du moins pour l'instant.

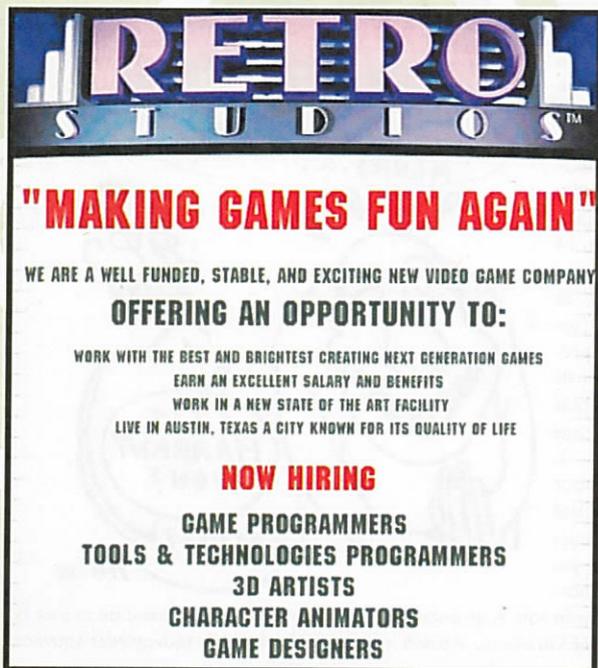
POKEMON VOLANT

Cela fait déjà plus de six mois que la société japonaise d'aviation ANA a mis en place des 747 à thème au Japon — et notamment une série de 747 aux couleurs de Pokemon... ANA vient d'annoncer le premier avion Pokemon en partance pour les États-Unis ! C'est ainsi que New York a vu arriver de Tokyo (Narita) un 747 entièrement peint, avec des Pokemon partout ! Les heureux voyageurs ont été accueillis par des hôtesses arborant des blouses Pokemon et devinez quel genre de "duty free" on trouvait pendant le vol... Des goodies Pokemon, évidemment (des gilets de sauvetage Pokemon, des sacs pour vomir Pokemon, etc.).



NINTENDO 2000 DÉJÀ RÉTRO ?

Retro Studios, une nouvelle société basée à Austin (Texas), a annoncé qu'elle allait développer des jeux exclusivement pour Nintendo. A priori, tout le monde s'en fout mais si on y regarde de plus près, on se rend compte que non... Trois raisons à cela... Primo, le fondateur de cette société est Jeff Spangenberg, fondateur d'Iguana Entertainment et créateur de Turok. Secundo, ce n'est pas la peine d'attendre un titre Nintendo 64 car Retro Studios travaille sur le premier jeu de la prochaine console de Nintendo, celle qui doit succéder à la Nintendo 64 (on fantasme déjà sur les premiers kits prototypes de développement, en circulation dans le plus grand secret dans le monde...). Tertio, Retro Studios recherche de jeunes créateurs, à grand renfort de publicités passant sur Internet (www.retrostudios.com). À vous de jouer !



RETRO STUDIOS

"MAKING GAMES FUN AGAIN"

WE ARE A WELL FUNDED, STABLE, AND EXCITING NEW VIDEO GAME COMPANY OFFERING AN OPPORTUNITY TO:

WORK WITH THE BEST AND BRIGHTEST CREATING NEXT GENERATION GAMES
EARN AN EXCELLENT SALARY AND BENEFITS
WORK IN A NEW STATE OF THE ART FACILITY
LIVE IN AUSTIN, TEXAS A CITY KNOWN FOR ITS QUALITY OF LIFE

NOW HIRING

**GAME PROGRAMMERS
TOOLS & TECHNOLOGIES PROGRAMMERS
3D ARTISTS
CHARACTER ANIMATORS
GAME DESIGNERS**

ENCORE DE LA MÉMOIRE RAM POUR LA N64

Vous connaissiez le Memory Pack de Nintendo, cette petite cartouche de mémoire Ram additionnelle qu'on insère dans la N64 pour l'autoriser à faire tourner les jeux prévus à cet effet avec une meilleure définition ? La société Interact vient de recevoir l'accord de Nintendo pour développer une nouvelle extension mémoire appelée TurboRAM, qui viendra s'insérer dans l'actuelle extension. Le total de la mémoire supplémentaire sera ainsi porté à 8 Mb et engendrera encore plus d'améliorations dans les softs à venir. Évidemment, il faudra que les éditeurs y mettent de la bonne volonté s'ils veulent profiter de ces possibilités. Et nul doute que Nintendo est en train de travailler sur une nouvelle extension mémoire encore plus puissante...

PARADOXE 64

On pensait que les consoles, dans la vie de couple, faisaient fuir les filles... Il semble que cela ne soit pas toujours le cas, du moins sur Nintendo 64. Dans une récente édition du magazine CTW, Nintendo a commandé une enquête statistique sur la vie sexuelle des joueurs possédant une Nintendo 64. Il s'agissait de demander aux hommes de décrire quelques éléments de leur vie amoureuse et de comparer les réponses des joueurs N64 et celles des autres. Les résultats étaient classés selon plusieurs catégories comme la vitalité, la vigueur, la technique, la considération pour sa partenaire, etc. Il ressort de cette enquête débile que les joueurs N64 sont plus actifs au lit que les autres... Si vous possédez une PlayStation et que vous appartenez au sexe masculin, vous êtes mal barré !



TOMB RAIDER IV... MAIS PAS AU CINÉMA

Eidos fait taire les rumeurs de pertes financières en annonçant des revenus en hausse de cent trente millions de dollars pour le troisième trimestre fiscal et une flopée de titres à sortir cette année : Akuji the Heartless, Gex III, Warzone 2100, UEFA Champions League, FA Manager, Official Formula 1 Racing, Championship Manager 3, Legacy of Kain — Soul Reaver, Daikatana, Omikron, Braveheart, Urban Chaos et de nouveaux titres Tomb Raider... Rien de précis sur ce point mais, selon Ian Livingston himself, il se pourrait que Tomb Raider IV arrive plus tôt que prévu sur Pentium 3. Côté cinéma, c'est pas la joie, puisqu'on n'a toujours pas trouvé une actrice à la hauteur pour incarner Lara Croft — tant et si bien que la Paramount aurait demandé à Eidos de concevoir un film animé en images de synthèse.

POCKETSTATION, LA PÉNURIE CONTINUE...

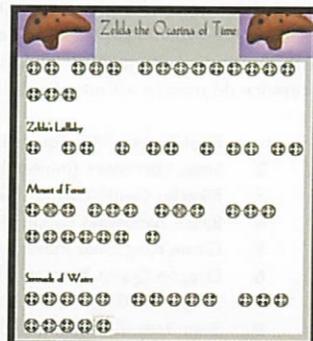
Depuis la première fournée (en janvier), il était impossible de trouver un PocketStation au Japon. Du coup, Sony a livré deux nouvelles (une bonne et une mauvaise) aux joueurs japonais, frustrés... La bonne, c'était qu'un nouvel arrivage allait avoir lieu, mais seulement dans certains magasins d'Akihabara, le quartier branché électronique de Tokyo. La mauvaise nouvelle : les PocketStation sont parties en dix minutes à peine...

NINTENDO LÂCHE L'AFFAIRE

L'émulateur Nintendo 64 sur PC, l'UltraHLE, continue son petit bonhomme de chemin sur Internet et sur les Pentium 2 du monde entier. Nintendo a finalement annulé sa plainte pour violation de la propriété intellectuelle et ne compte plus poursuivre ses créateurs. En fait, Nintendo craint de perdre ce procès car aucune jurisprudence n'est encore en place pour ce genre de cas. Il est bien dommage cependant que la firme ne soit pas allée jusqu'au bout des choses... On aurait alors eu droit au premier procès impliquant un émulateur qui utilise des jeux à l'origine sur cartouche. La loi internationale réglementant la diffusion de ce type de produit reste donc complètement floue et tout le monde va bien en profiter. Anarchie, quand tu nous tiens...

OCARINA FOR EVER

Zelda 64 marche super bien dans le monde puisqu'il a dépassé les trois millions de cartouches vendues. Rappelons que le vrai titre du jeu est Legend of Zelda : Ocarina of Time et que l'ocarina, ce petit instrument à vent en forme d'œuf, intervient dans le cours de la partie. Pour profiter de cette popularité éphémère, Songbird Ocarinas, une société américaine fabriquant des instruments de musique, a décidé de mettre sur le marché un modèle spécial Zelda, avec la partition de certains thèmes du jeu. Pour ceux qui ont la nostalgie des années 70 et de Demis Roussos, voici une des partitions (en espérant qu'ils possèdent déjà un ocarina) !



BOUGE TON CORPS

L'année 1999 sera l'année de l'innovation musicale sur le front des jeux vidéo. C'est évidemment Parappa (Sony) et Bust A Move (Enix) qui ont lancé la mode il y a plus d'un an et demi sur PlayStation, au Japon. Aujourd'hui, après l'arrivée d'autres éditeurs comme Konami (Beatmania), c'est au tour de Jaleco de se lancer dans la sarabande. En arcade, c'est le jeu à la mode en ce moment au pays du Soleil-Levant. D'un principe ultra-simple, il permet de gérer des images et des sons en tapant, en rythme, sur six gros boutons colorés. Les effets graphiques se manifestent sur trois écrans et les titres choisis par la borne d'arcade sont au nombre de vingt (et tous connus). Il n'est pas rare, ainsi, de voir des Japonais s'éclater à faire du Jean-Michel Jarre dans les salles d'arcade, au son de chansons d'Earth, Wind and Fire (ou autres). Le jeu s'appelle Video Jockey...



EURÉHA... J'AI TROUVÉ !

Hasbro vient d'annoncer son prochain titre pour la PlayStation et il semble que le manque d'inspiration soit total chez le fabricant de jouets américain. C'est en effet après avoir adapté tous ses jeux de plateau et ressorti de vieux softs d'arcade comme Frogger ou Centipede qu'Hasbro, n'ayant plus rien dans ses cartons, va nous sortir un Tetris... Évidemment, c'est en accord avec The Tetris Company et on espère bien qu'ils vont en vendre deux et demi, parce que les trucs à la Tetris, on en a ras la patate ! Info de dernière minute : LA société Hasbro vient de fermer ses portes en France. Désormais, tous les titres édités par ce géant seront distribués par Ubi Soft...

MORTAL KOMBAT N'EST PAS MORT...

C'est reparti pour Mortal Kombat ! Midway est en plein dans le développement de Mortal Kombat : Special Forces, pour Nintendo 64 et PlayStation. Prévu pour la fin de l'année, ce jeu se présente comme l'épisode zéro de la série et propose un scénario se déroulant à une époque antérieure à celle des intrigues des jeux déjà sortis. On pourra choisir entre deux personnages — Sonya ou Jax — et il faudra y venir à bout de Kano. Comme pour MK Mythologies, il s'agira d'un soft de baston à progression et non pas d'un jeu en mode Versus. En revanche, ce titre sera entièrement en 3D polygonale et on s'y déplacera façon Tomb Raider. Seule chose qu'on sait vraiment pour l'instant : il tournera avec le Memory Pack de 4 Mb — donc en haute résolution !



LA PIN-UP (OU MOIS DERNIER) SANS LE HAUT

Suite aux nombreuses lettres envoyées par Pascal à notre service des lecteurs et réclamant instamment un nouveau passage de la photo de Leia (une des nanas de Dead or Alive 2, de Taito, en arcade), nous n'avons pu nous empêcher de demander à l'éditeur des clichés plus "hot" de l'intéressée. On se demande bien pourquoi les joueurs vont se jeter sur Dead or Alive 2 quand il arrivera dans les salles en France... En tout cas, Taito pourra nous remercier pour la pub !

UNE NOUVELLE SATURN

D'un côté, on apprend que Sony prévoit une PlayStation II avec DVD et tout le toutim pour mars 2000, alors que d'un autre côté, Sega nous concocte une nouvelle Saturn pour... mars. Évidemment, il ne s'agit pas de la même année et pas des mêmes machines... La nouvelle Saturn n'est qu'une version relookée de la Skeleton Saturn (une déclinaison transparente sortie l'année dernière), qui sera cette fois de couleur bleue et s'appellera la... Blue Skeleton Saturn ! Tout compte fait, on va attendre un an — d'accord ?

C'ÉTAIT VRAIMENT

TRÈS INTÉRESSANT !

On en a une vraiment bonne pour vous : les gens de Nintendo se sont amusés à demander aux joueurs américains quelle couleur ils préféreraient pour la manette de la Nintendo 64... Le résultat pour l'année 98 est le jaune, devant le bleu, avec, très loin derrière, les couleurs verte, rouge et noir. Il y a sans doute dans ce choix quelque chose de sociologique ou de psychologique... Nos chercheurs spécialisés planchent sur le sujet à Playmag, mais il semble que les résultats sortiront dans plusieurs mois car les paramètres cognitifs apparaissent nombreux... On vous tiendra au courant, c'est promis — si, si !

SI T'ES HO,

T'ES L'MEILLEUR !

Vous vous rappelez de l'époque héroïque où THQ ne sortait que des merdes sur 16 bits... Eh bien, tout ça a bien changé car ça marche mieux pour l'éditeur américain, qui a annoncé ses résultats financiers. Grâce à des titres comme WCW/NWO Thunder sur PlayStation ou WCW/NWO Revenge, Rugrats, RoadRash 64 et Nuclear Strike sur N64, THQ affirme être placé à la cinquième place des éditeurs Nintendo, à la deuxième des éditeurs Game Boy et à la sixième pour la PlayStation. Il va falloir chercher un autre bouc émissaire !

TIENS ? VOILA LE NOUVEAU
PROCESSEUR SURPUISSANT



MERDE ! IL EST
BUGGUÉ !

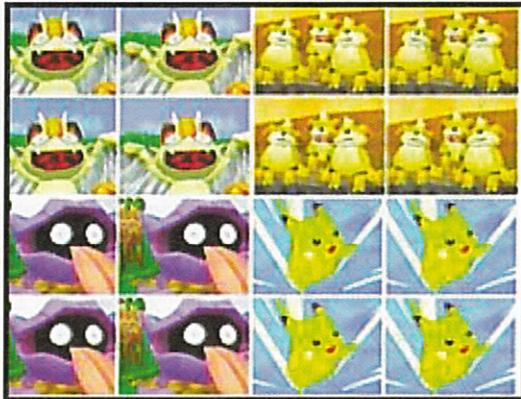


SNH CONTRE-ATTAQUE (BIS) !

Moins de six mois après la sortie de la Neo Geo Pocket, SNK revoit sa stratégie dans la guerre des consoles portables. La Game Boy Color de Nintendo ayant complètement éclipsé sa concurrente monochrome, SNK annonce la version couleur de sa console pour le 19 mars prochain au Japon, au prix de huit mille neuf cents yens (420 F environ). Cette console affiche cent quarante-six couleurs simultanément parmi une palette de quatre mille quatre-vingt-seize, pour une résolution de 160 x 152 points, et jouit d'une autonomie fabuleuse de quarante heures. Avec son processeur central 16 bits, son système de compatibilité avec la Dreamcast de Sega (encore inexploité) et son magnifique affichage, la console de SNK se révèle largement supérieure à la Game Boy Color d'un point de vue technique. Si l'on ajoute à cela la possibilité de jouer jusqu'à soixante-quatre en simultané (via Link à infrarouge), il ne fait aucun doute que cette portable risque d'intéresser pas mal de monde. Un chouia plus grosse que sa sœur monochrome, elle sortira en six couleurs, histoire pour vous de ne pas posséder la même que celle du voisin. D'ailleurs, dans la version monochrome, les jeux s'étaient révélés assez peu convaincants. La nouvelle série de titres (réalisés pour profiter pleinement de l'écran couleur) s'annonce quant à elle largement plus satisfaisante. Nous trouverons en particulier un King of Fighters R-2 et un Pocket Tennis 2 très alléchants. Et treize autres sortiront en même temps que la console... On dénombre quarante jeux annoncés pour le moment, mais on attend surtout l'arrivée prochaine de softs signés Capcom (un Megaman) et Taito (Puzzle Bobble Mini), ce qui laisse présager du meilleur. La Game Boy Color a maintenant une valeureuse rivale, reste à savoir laquelle vous préférerez...

POKEMON SNAP

Lors de la sortie, le 21 mars dernier, de la cartouche Nintendo 64 Pokemon Snap, Nintendo a organisé une opération spéciale dans tous les Convenience Store Lawson du Japon. Pokemon Snap permet de gérer des photos numériques via une cartouche mémoire, à introduire dans la cartouche Nintendo 64. Ensuite, à l'écran, on peut insérer toutes sortes de décors derrière les tronches, modifier les photos, etc. Nintendo a installé dans tous les Lawson du Japon une petite machine qui procure aux possesseurs de la cartouche Pokemon Snap la possibilité de sortir leurs photos sur de petits autocollants au format d'un timbre (un format super connu au Japon dans les Purikula — les Photomatoms évolués).



LE DOIGT DE DIEU

Une publicité pour Max Power Racing, d'Infogrames (sur PlayStation), est sortie récemment dans la presse spécialisée anglo-saxonne. On vous la montre parce qu'on la trouve drôlement poétique et très axée sur la quotidienneté de la vie réelle. On y voit une voiture roulant sur l'autoroute passer devant un radar (en version anglaise, c'est-à-dire fixe) et faire un doigt pour que la photo soit bien réussie. Nous, on aime quand les jeux vidéo sont pédagogiques !

MIYAMOTO PARLE DU DD

Shigeru Miyamoto a récemment commenté la sortie prochaine du 64DD dans un quotidien économique japonais, le Nikkei Sangyo Shimibun. En gros, notre homme défend la bête en prétendant que ce n'est pas la capacité de stockage qui compte lorsque l'on veut créer un jeu vidéo amusant et prenant. En outre, il précise que s'il avait utilisé des CD-Rom pour la Nintendo 64, il aurait passé la plupart de son temps à créer de superbes et longues démos cinématiques, au lieu de réfléchir à la création de bons jeux. Le 64DD permettra d'apporter les visuels et les sons qui manquent aux intros des jeux Nintendo 64 actuels, sans pour autant en altérer la jouabilité et l'intérêt. Ça va vite devenir philosophique — voire métaphysique —, cette histoire de DD64 !

X-FÊLÉ...

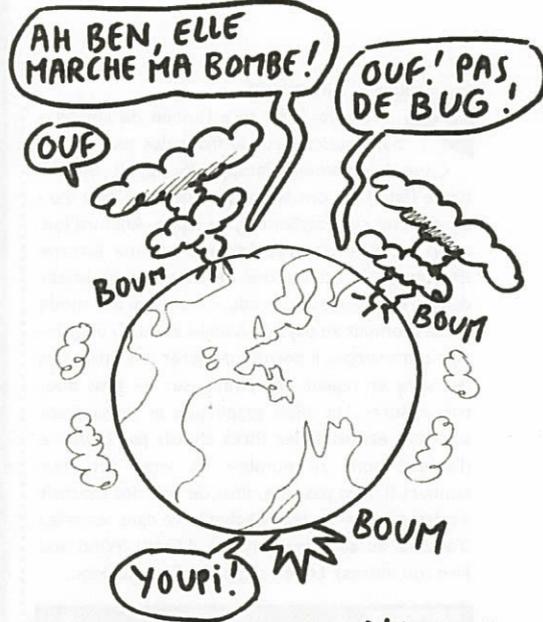
Vous connaissez Mulder, ce type qui met des bandes adhésives sur sa fenêtre pour former un X et joue dans un feuilleton hyperconnu de la télé ? Bien... En revanche, vous ne connaissez sans doute pas Jérôme, qui fait à peu près la même chose sur la fenêtre de sa chambre, mais avec quelques symboles supplémentaires — histoire d'être plus explicite si un extraterrestre venait à passer près de chez lui... Nous, ça nous a fait penser à quelque chose, mais on ne sait pas bien quoi... Peut-être aux symboles utilisés par Jean-Michel Jarre lors de ses derniers concerts en France, l'année dernière. Si vous trouvez la réponse, appelez-nous ! La vérité est ailleurs...

MES AMIS, ADOPTEZ LA POSTURE MÉDITATIVE ET CONCENTRONS NOTRE ESPRIT SUR LES POTENTIALITÉS DE LA 64 DD...



YACINE

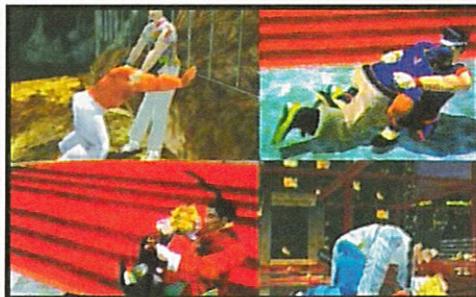
LA GRANDE JOIE DU 1^{er} JANVIER 2000 :



YACINE

DREAMCAST HIT

Selon certaines rumeurs, Sega serait sur le point de sortir un kit de développement Dreamcast à la portée de tous (un peu comme le package Saturn Basic, bien connu au Japon — mais pas chez nous). Il semble que les potentialités de ce genre d'outil soient énormes grâce aux possibilités "on line" de la Dreamcast. En parlant de ça, il est confirmé que la Dreamcast française permettra de surfer sur Internet dès sa sortie en septembre prochain. D'autre part, toujours à ce propos, Sega a assuré que sa console ne subirait pas le fameux bogue de l'an 2000. Pour le coup, on respire (pas pour le bogue — à cause de la présence d'un modem dans les Dreamcast françaises).



EH OUI, SEGA, C'EST PLUS FORT QUE TOI !

On savait déjà depuis longtemps que Virtua Fighter 3 contenait des scènes pouvant prêter à confusion en arcade, mais on ne se formalisait pas trop car elles n'étaient vues que par des adultes ou de grands adolescents en pleine possession de leurs moyens sexuels et psychiques... Mais le problème risque de se corser lors de la sortie française de la console en septembre prochain. Virtua Fighter 3 tb, sur Dreamcast, contient toujours le même genre d'images de mecs en train de s'étreindre dans les positions les plus lubriques (on en a la preuve illustrée, voyez vous-même). Qui va pouvoir empêcher nos têtes blondes de tomber sur ces images horribles de gars en pleine fornication ? Déjà, Dead or Alive et les seins qui ballottaient, c'était limite (sans parler de Lara Croft), mais là, ça risque de dépasser les bornes... À Playmag, on trouve bon nombre de jeunes pères de famille qui ont du mal à retrouver leur assise après avoir joué des heures à VF 3 — on les comprend, c'est scandaleux...

LA PUB DU MOIS, NEO GEO POCKET COLOR

C'est un peu la meilleure de l'année mais ce n'est pas un scoop car on vous en avait déjà parlé le mois dernier : une nouvelle Neo Geo portable est sortie... Comme SNK trouvait que Neo Geo Pocket, ce n'était pas assez long, la société a ajouté Color à la fin. Accessoirement, il se trouve que la console propose des jeux en couleurs. Pourquoi avoir sorti une console portable noir et blanc un an avant ? Mystère... Bref, la nouvelle version ressemble comme deux gouttes d'eau au modèle précédent, mais les jeux, répétons-le, sont... en couleurs. Elle est sortie le 19 mars dernier. Pour la publicité, SNK a choisi des doubles pages dans les magazines de la presse spécialisée japonaise présentant la console en tout petit sur l'une des deux et une jeune fille qui prétend ne pas être un "boy" sur l'autre... On trouve aussi une autre version, avec un garçon qui clame ne plus être un "boy" et avoir grandi... Bonjour le pied de nez à Nintendo !



LA TRIBU DES VENDUS À SONY

Toi qui es jeune, toi qui appartiens à une tribu, viens vite ouvrir un compte "Tribu" à la Caisse d'Épargne. Tu bénéficieras pour la première fois de la liberté de disposer de ton argent vingt-quatre heures sur vingt-quatre grâce aux distributeurs de ladite Caisse d'Épargne... À partir de douze ans, tu pourras ainsi retirer du cash et aller t'acheter une PlayStation. Après, tu reviendras au distributeur la semaine suivante parce que le retrait est limité à deux mille balles par semaine pour acheter des jeux — c'est logique, tu es jeune et tu aimes t'éclater sur ta PlayStation ! Rapidement, tu seras à découvert comme les adultes, tu deviendras ainsi membre d'une nouvelle tribu... Voilà en gros ce qu'on peut lire sur les livrets de la Caisse d'Épargne à propos de la carte "Tribu", avec une belle photo d'un jeune en train de jouer à la PlayStation.

SURFER SUR PLAYSTATION

Ce n'est pas vraiment une idée super originale par les temps qui courent, mais la société Interact vient quand même de faire son petit effet en annonçant la sortie prochaine d'un modem pour la PlayStation. Eh oui, vous avez bien lu ! Une semaine après avoir annoncé la sortie d'un modem N64 (ce qui ne constituait pas un scoop, puisque la société japonaise Seta venait de sortir le sien, sous la forme d'une cartouche permettant de jouer aux échecs japonais à distance, via le fil du téléphone), Interact a poussé le bouchon un peu plus loin avec le modem PlayStation. Le NetShark permettra de se connecter à Internet, de regarder des pages Web (même si ce ne sera pas sa fonction principale, à cause du manque de mémoire de la PlayStation), d'envoyer des mails, d'échanger des images et de télécharger des sauvegardes comme celles du DexDrive ou du GameShark (Action Replay). Le truc se branchera sur le port arrière de la PlayStation et sera livré avec un clavier et une sortie pour le fil du téléphone...



ARUNO HAMILTON

Une fois de plus, on a piqué une photo qu'Aruno a prise lors d'un salon de jeux vidéo au Japon et on a fouillé aussi dans le stock des clichés prétendument ratés. On fait ça pour vous montrer qu'outre ses talents de rédacteur et de journaliste d'investigation à l'étranger, Aruno est aussi un fiéffé photographe... Il sait trouver les angles et la bonne lumière. En expert des jeux vidéo, il arrive aussi à trouver le moment exact permettant d'extraire l'image importante d'un jeu vidéo présenté sur grand écran. On découvre par exemple ici un écran de Dead or Alive 2 qui, décidément, n'arrête pas d'inspirer cette rubrique...

DU FOOT U.S. POUR LES U.S.

NFL Football 2000 (titre non définitif) est le tout premier jeu annoncé par Sega of America pour le lancement de la Dreamcast outre-Atlantique. Bien qu'il soit encore à l'état embryonnaire, nous avons récupéré quelques photos de ce titre qui, s'il ne suscitera que peu d'intérêt en France, pourrait frapper les esprits aux States et permettre à la Dreamcast de taper fort dès les premiers jours de son apparition sur le marché nord-américain. Techniquement parlant, peu d'informations nous sont parvenues. Cependant, nous savons que sa réalisation technique se trouve au sommet de ce que l'on peut attendre d'une telle simulation sur Dreamcast. Bref, nous verrons bien ce qu'il en est lorsque nous l'aurons réellement entre les mains...

CAPCOM SOUTIEN LA PSX 2 À FOND

Capcom soutient à fond la PlayStation 2 et depuis que la console a été annoncée pour mars 2000 par Sony, on a appris que Resident Evil 3 était en préparation, alors qu'on attend Resident Evil : Code Veronica sur Dreamcast et Resident Evil Zero sur Nintendo 64... D'autre part, Powerstone — le hit d'arcade Naomie qui vient de sortir sur Dreamcast — se trouverait aussi en cours d'adaptation sur PlayStation 2... D'ailleurs, en parlant de Capcom, il paraît que Leon Kennedy, le héros masculin de Resident Evil 2, sera un personnage caché de Tricky Sliders, la prochaine simulation de snowboard PlayStation de Capcom.

MANA SUR PLAYSTATION

Encore une bonne nouvelle pour les possesseurs de PlayStation et les amateurs de RPG : Square serait en train d'adapter Seiken Denetsu pour la console de Sony. Ce titre n'est autre que Secret of Mana et d'ailleurs, des rumeurs font état d'un titre du genre "Seiken Denetsu : The Legend of Mana", ce qui laisserait supposer qu'il ne s'agit pas d'une nouvelle aventure, mais d'une compilation ou d'une remise au goût du jour. Quoiqu'il arrive, on trouvera une démo de ce Seiken Denetsu PlayStation (ainsi que de Racing Lagoon) vendue avec Saga Frontier 2...

SONIC UNDERGROUND

De nouveaux dessins animés Sonic sont en cours de développement et le dernier en date répond au nom de Sonic Underground. On y retrouve le hérisson bleu, accompagné de son frère Manic et de sa sœur Sonia. Chacun d'entre eux porte un médaillon magique qui peut se transformer en n'importe quel objet de leurs rêves. Trop top comme scénario ! Les graphismes de ce cartoon font davantage penser à des séquences MTV Europe passant à deux heures du matin qu'à un dessin animé conventionnel — mais bon, c'est du Sonic, donc c'est forcément excellent et plein de finesse.



ON EST PRIÉ DE LAISSER SA LANGUE DE BOIS AU VESTIAIRE...

Pour Peter Molyneux, patron de Lionhead et grand gourou de l'industrie (c'est, entre autres, le père de Populous) : "La PlayStation 2 marquera la fin des équipes de développement de moins de vingt personnes. Les prochaines productions japonaises, comme Shenmue sur Dreamcast, en sont un bon exemple. Il y a entre deux cents et deux cent cinquante personnes qui travaillent sur ce titre et la PlayStation 2 possède un potentiel au moins équivalent en termes d'innovation et de capacités graphiques. La différence de qualité se fera donc sentir avec la plupart des petites équipes de développement occidentales.... La PlayStation 2 est la machine la plus excitante dont on puisse rêver... C'est difficile de ne pas croire qu'elle sera la grande gagnante et s'imposera sur ce marché." Eh bien, en voilà un qui ne va pas se faire que des amis !

DES INFOS TOUTES FRAÎCHES SUR LA

PLAYSTATION 2 OU ENCORE LA

NOMINATION DE KEN KUTARAGI

(LE CRÉATEUR DES DEUX CONSOLES

SONY) AU POSTE DE PRÉSIDENT-

DIRECTEUR GÉNÉRAL DE SONY

COMPUTER NE DOIVENT PAS NOUS

FAIRE OUBLIER LES TITRES PRÉVUS

POUR LES PROCHAINS MOIS

— QU'ILS SOIENT JAPONAIS OU

EUROPÉENS ! HEUREUSEMENT, CETTE

RUBRIQUE "PLAYVIEW" N'EXISTE

QUE POUR CELA, RIEN QUE POUR

CELA... ET ÇA TOMBE BIEN, PUISQUE

CE MOIS-CI, LE PLANNING SE RÉVÈLE

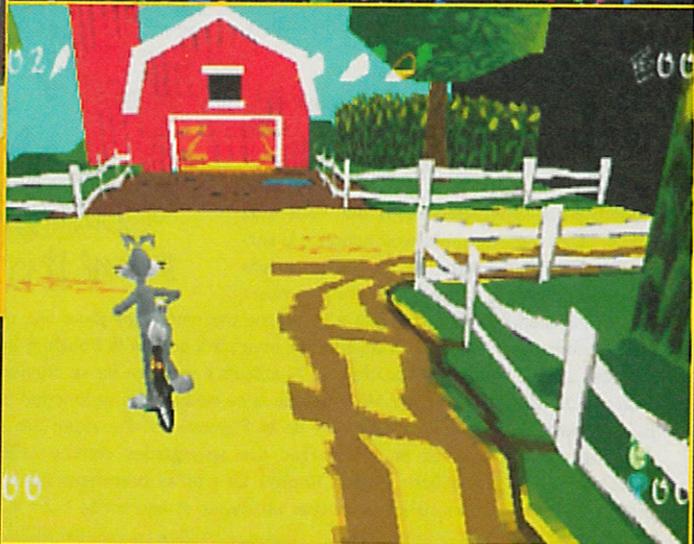
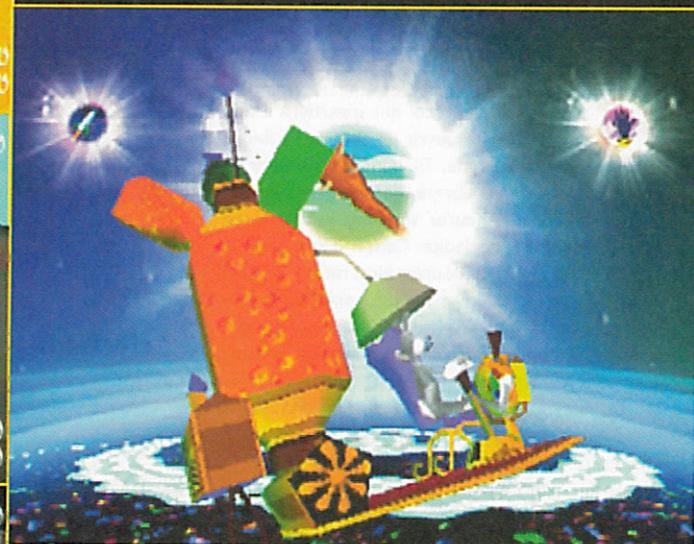
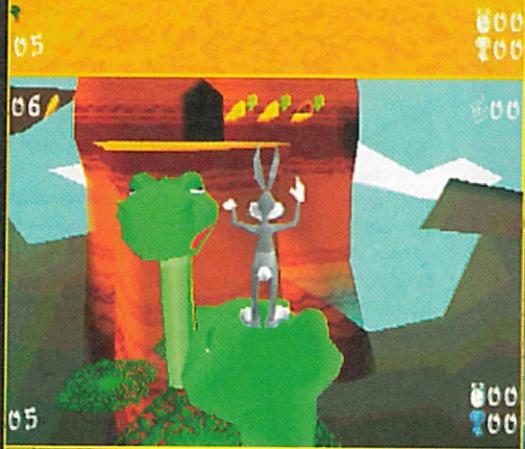
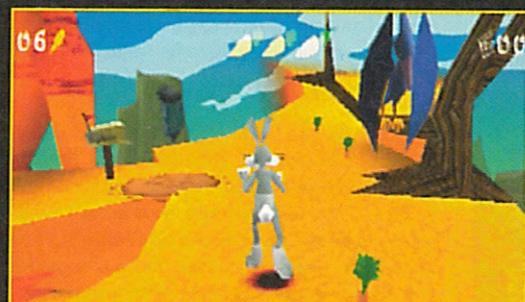
PLUTÔT CHARGÉ... MAIS QUI S'EN

PLAINDRAIT, HEIN ?

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITÉ : FIN JUIN

BUGS BUNNY LOST IN TIME

Bugs Bunny Lost in Time (édité par Infogrames) se présente comme un jeu de "plates-formes 3D puzzle" et vous met dans la peau du plus hystérique des lapins de D.A. Tout est en 3D et il vous faudra voyager à travers le temps... Vous découvrirez, en les traversant cinq périodes (l'âge de pierre, le Moyen Âge, la grande époque de la piraterie, les années trente et le futur) et affronterez, à chaque fois, des adversaires tout droit issus de séries animées (Elmer, Sam le pirate, Rocky, Marvin le Martien...). Ces époques seront divisées en vingt-quatre niveaux d'action et de plates-formes, au cours desquels vous devrez visiter les stades, plonger dans des terriers, arpenter des souterrains et bien sûr batailler et déjouer les pièges tendus par les ennemis. Un jeu vraisemblablement classique et que l'on attend pour la fin du mois de juin 1999 sur la machine de Sony...



ERRARE "PLAYMAGUM" EST !

Parfois, le bouclage est difficile : on travaille la nuit et on n'a plus les yeux en face des trous... Résultat : on se plante et notre armada de secrétaires de rédaction et de correcteurs a alors du pain sur la planche ! Dans ce cas de figure, on navigue en plein Bronx, on accumule les retards, on travaille encore plus tard, on est fatigués comme des dîtes de somme et nos maquettistes sont obligés de veiller pour monter le magnifique magazine que vous avez sous les yeux... Et parfois, une erreur se glisse à notre insu, fourdement... Bref, tout ça pour vous dire que dans le dernier numéro, il y a eu un "pain" malheureux dans les tests : Krossfire KKND a été gratifié d'un 17/20, alors qu'il n'avait obtenu que 15/20. Voilà, mille pardons !



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : ACTIVISION

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

X-MEN 3D

Activision nous prépare un jeu de baston sur PlayStation et ce sont les super-héros qui sont de corvée ! X-Men 3D n'est certes pas le premier jeu du genre à reprendre les célèbres personnages des Marvel Comics, mais c'est la première fois que la 3D est utilisée ! Et au tour des Anglais de Syrox Developments d'être chargés de l'affaire (on leur doit notamment Asteroids 3D...). Après avoir été montré au salon E3 d'Atlanta en mai 98 et suite à l'accueil plutôt "frisquet" que les professionnels lui ont réservé, Activision a décidé de repousser sa sortie de six mois... Un délai supplémentaire qui va leur permettre de revoir leur copie afin d'améliorer (entre autres) le gameplay et d'augmenter le nombre de combattants (dont on ignore encore le nombre exact) — parmi lesquels on retrouvera : Wolverine, Iceman, Mr. Sinister, Storm, the Brood et Gambit... Chacun d'entre eux disposera de coups et d'enchaînements qui lui seront propres. Le jeu, quant à lui, exploite un moteur 3D spécial qui permet de visualiser les blessures en temps réel ; les bastonneurs pourront aussi interagir sur l'environnement et de nombreuses cinématiques viendront étoffer les combats. Côté options, on relève un Story Mode, un mode Deux Joueurs, ainsi que plusieurs modes de Championnat. Dans le premier mode cité, le joueur évoluera dans un scénario bateau, jugez-en par vous-même : Mojo projette d'organiser un combat où tous les X-Men seront conviés, son but étant bien sûr d'anéantir tous les porteurs du "X-gène". Inutile de préciser que Mojo sera le boss de fin... Voilà ! Cela ressemble comme deux gouttes d'eau à du Mortal Kombat, ils ne se sont pas ruiné le concombre ! D'ailleurs, à l'instar des MK, de nombreux "Finish Him" y sont prévus, donnant lieu à un véritable feu d'artifice d'effets spéciaux. Enfin, un système de points permettra enfin de suivre les performances de chaque mutant dans chaque catégorie (les knock-out sont aussi comptabilisés). X-Men 3D s'annonce donc comme un jeu de baston très (trop ?) classique, et comme Syrox Developments n'a pas encore fait ses preuves dans le domaine, c'est avec méfiance que nous aborderons ce titre... L'avenir nous en dira plus !

LE PARI

Mais où s'arrêteront-ils ? Qui ? Mais les gens de chez Sony, bien sûr ! On pensait que 98 serait la meilleure année pour la PlayStation — avec des chiffres de ventes à peine avouables en temps de crise asiatique ! Rappelez-vous juste une statistique : il s'est vendu en France, durant les fêtes de fin d'année, une PlayStation toutes les trois secondes ! En bien non... Des analystes de DFC Intelligence, une boîte ricaine qui étudie les marchés mondiaux, a prédit que 99 allait battre tous les records... Et ce, malgré le retour en force de la N64 et la sortie de la Dreamcast... Alors de deux choses l'une : soit ces spécialistes ont fumé la moquette, soit ils ont raison et, dans ce cas, j'achète des actions Sony tout de suite, je me convertis au bouddhisme et je demande la nationalité japonaise !

MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : UBI SOFT

DISPONIBILITÉ : MAI

GUY ROUX '99 MANAGER

L'agriculture est à l'honneur en ce moment à Paris, il était donc normal que nous vous parlions de Guy Roux ! Malgré un look d'éleveur de porcs bas-poitevin, le patron de l'A.J. Auxerre figure certainement parmi les entraîneurs les plus respectés de France... Cette seconde édition apparaît donc tout à fait justifiée, d'autant que la première mouture avait rencontré un certain succès auprès des amateurs éclairés... Il s'agit toujours de gérer la destinée d'un club de bout en bout. Figurez-vous que ce jeu comporte une base de données impressionnante, puisque l'on y retrouve les noms des équipes et des joueurs français (sept mille en tout !) les championnats de D1, D2, D3 et D4 (et les poussins, alors ?) de la saison 98/99... Les performances de vos poulains sont décortiquées selon dix-huit indices statistiques (passes, tirs, etc.) et l'état dans lequel ils se trouvent (fatigue, nervosité, doute de soi, etc.) établi par vingt autres paramètres. Tout cela pour vous aider à établir une stratégie de jeu (composition de l'équipe, techniques d'attaque, occupation du terrain et création des tactiques en fonction de l'adversaire). Il existe huit formations et douze tactiques standards, mais rien ne vous empêche de créer les vôtres ! Tout cela serait déjà amplement suffisant, mais il ne faut pas oublier l'aspect financier, avec l'achat et la vente de joueurs, l'étude des types de contrats, les transferts, le sponsoring... et puis d'autres aspects un peu plus subtils, comme l'entretien du moral des troupes et la personnalisation de l'entraînement — bref, des tonnes de considérations à prendre en compte ! Les matches sont vus à partir du banc de touche, selon différents angles en 3D, ou bien suivant le déroulement d'une feuille de match plus austère. Bien entendu, il est possible d'agir sur le cours du jeu en donnant de nouvelles instructions ou en changeant les joueurs, par exemple... De quoi revoir sa copie et ne plus considérer les entraîneurs de haut niveau comme de vulgaires exploitants agricoles !



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : HUDSON

DISPONIBILITÉ : DÉBUT MAI

BOMBERMAN

Bomberman — alias la bombe atomique, alias le jeu qu'est de la balle, alias le meilleur jeu du monde (avec Bust A Move 2) —, Bomberman revient sur PlayStation. Ce CD qui fait vaguement office de compilation nous propose le Bomberman classique, mais aussi des versions plus modernes. Au menu, on trouve donc une cinquantaine de niveaux (plus dix de bonus), douze personnages, les armes habituelles (bombes à retardement, patins, flamme allongée, etc.), vingt-quatre tableaux pour des parties endiablées en Multijoueur et toute la folie furieuse que dégage ce soft déjà génial à la base. Bref, Hudson a eu là une riche idée de ressortir plusieurs versions en une seule galette, agrémentée enfin d'une petite intro en cinématique. Patientons pour le test et disons-nous pour l'instant que cela risque fort d'être LA version à posséder pour qui en est encore (bizarrement) dému.





DANS VOTRE QUÊTE,
IL N'Y A PAS QUE LE FER QUE VOUS ALLEZ CROISER.

Dans Guardian's Crusade, vous plongez au cœur d'un monde fantastique peuplé de personnages intrigants, de monstres menaçants et de jouets animés possédant des pouvoirs spéciaux. Au cours de votre

voyage pour ramener un bébé monstre à sa mère, vous découvrirez la vraie nature de votre quête ainsi que de nombreux secrets sur le bébé monstre et le monde mystique. A vous de jouer !

GUARDIAN'S CRUSADE

ENFIN UN JEU DE RÔLES VRAIMENT DRÔLE.



SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com



1998 Tamssoft Corporation. Published and distributed by Activision, Inc. Under License. Activision is a registered trademark and Guardian's Crusade is a trademark of Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Battle Arena Toshinden" is a registered trademark and "Toshinden" is a trademark of Takara Co., Ltd., Tokyo, Japan. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All rights reserved. All other trademarks and trade name are properties of their respective owners.

2001, ODYSSÉE NINTENDO

L'annonce tonitruante de la PlayStation 2 fait tourner les têtes ! C'est au tour d'Howard Lincoln, le boss de Nintendo of America, de faire son intéressant en révélant que les détails de la remplaçante de la N64 seront dévoilés avant la fin de l'année... C'est du moins ce qu'il a affirmé devant un parterre d'éditeurs tiers en Italie, début mars ! Cependant, un responsable a cru bon de devoir ajouter qu'il ne fallait pas attendre la N2000 (nom provisoire) "avant la fin de l'année prochaine — au plus tôt". Parmi les rumeurs circulant lors de cette conférence, la plus récurrente nous laissait entendre qu'un Turko était en préparation pour la future console. Acclaim n'a pas confirmé...



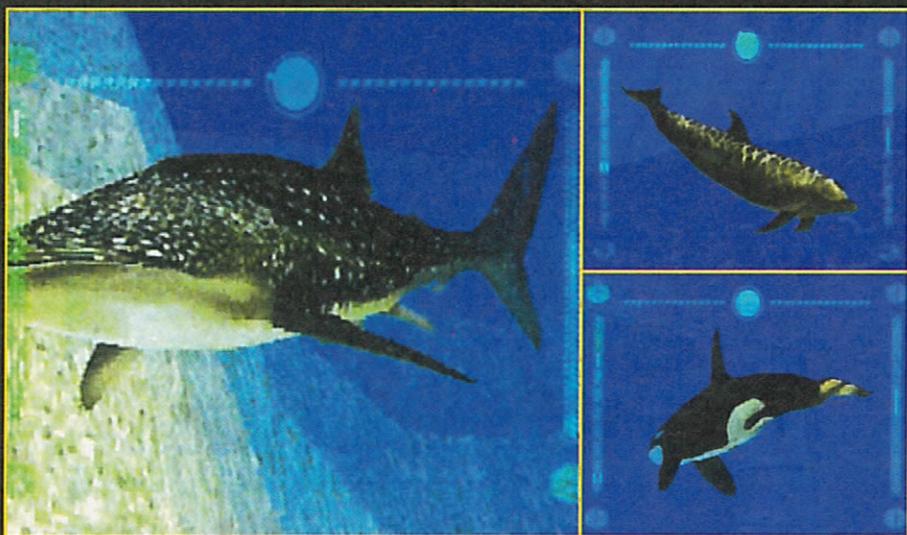
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : ARTDINK

DISPONIBILITÉ : JUILLET

AQUANAUT'S HOLIDAY 2

Aquanaut's Holiday premier du nom avait marqué les esprits de la rédaction de Playmag à cause du grand intérêt qu'il présentait... Note obtenue : deux sur vingt ! En fait, il nous semble bien que ce soft et sa suite ne constituent pas des jeux à proprement parler, mais des simulations étranges ayant pour thème la relaxation et l'écoute des rumeurs sous-marines. Dans ce deuxième volet, le joueur devra une nouvelle fois se balader librement dans l'océan, tenter de rencontrer plus de quatre cents sortes de poissons dans des abysses polygonisés, d'une surface quatre fois supérieure à ceux de la précédente version. En outre, des ruines englouties cacheront peut-être les espèces les plus belles et les plus rares... Un concept un peu abracadabrant, pour une suite qui tentera d'atteindre le succès là où le jeu initial avait échoué !



RAYMAN DE SYNTHÈSE

Rayman sur le petit écran, on en a l'habitude ! Sauf qu'ici, il s'agit de Rayman — la série animée ! La mascotte d'Ubi Soft sera en effet le héros de films d'animation (100 % en images de synthèse) destinés à la télé. Réalisés dans le studio canadien d'Ubi avec les outils maison, les treize épisodes, de vingt-six minutes chacun, seront achevés en septembre 2000, la diffusion commençant juste après... De nombreux nouveaux personnages feront leur apparition et ne manqueront pas d'intégrer de futurs jeux inspirés des aventures de la série ! Ubi compte en effet bien tirer parti de cette synergie pour nous pondre des jeux... tirés de la série qui est tirée du jeu tiré de la série qui...



CHAUD DEVANT, CHAUD !

QUI POUVAIT SE DOUTER QUE LE MOIS DE MARS SERAIT SI CHAUD ! JE NE PARLE PAS DE LA TEMPÉRATURE EXTÉRIEURE (GÉNÉRALEMENT MITIGÉE) MAIS DE CELLE QUI RÉGNE DANS LES CERVEAUX EN ÉBULLITION DES DÉPARTEMENTS MARKETING ET COMMUNICATION DE SEGA ET NINTENDO ! APRÈS L'ÉLECTROCHOC DE L'ANNONCE DE LA PLAYSTATION 2, C'EST LA GUERRE DES COMMUNIQUÉS ET DES PHRASES PLUS OU MOINS ASSASSINES... CHACUN ÉTABLIT SON PLAN DE BATAILLE ET ON FAIT DE L'ORDRE DANS LES RANGS. LES ANNÉES 99 ET 2000 VONT ÊTRE DES ANNÉES CHARNIÈRES POUR LE JEU VIDÉO ET IL Y AURA PEUT-ÊTRE DES MORTS... CHEZ NINTENDO, ON SE LA JOUE "JE N'AI PEUR DE PERSONNE" ET LES LANGUES COMMENCENT À SE DÉLIER : HOWARD LINCOLN, LE BOSS DE NINTENDO OF AMERICA, VIENT DE CONFIRMER L'ABANDON DU SUPPORT CARTOUCHE POUR LA CONSOLE QUI SUCCÉDERA À LA N64 — UNE VÉRITABLE RÉVOLUTION DE PALAIS ! UN PORTE-PAROLE A TENU À AJOUTER : "NOTRE PROCHAINE MACHINE EST EN DÉVELOPPEMENT DEPUIS UN MOMENT DÉJÀ. LA CONSOLE SERA AU MOINS AUSSI PERFORMANTE QUE LA PLAYSTATION 2 (SINON PLUS). SON PRIX SERA ÉGALEMENT COMPARABLE (PROBABLEMENT MÊME MOINS ÉLEVÉ) QUE CELUI DE SA RIVALE. ET CE, DANS LE MONDE ENTIER." AGRESSIVE, LA FIRME NINTENDO ?



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : CRAVE ENTERTAINMENT

DISPONIBILITÉ : TROISIÈME TRIMESTRE 99

SHADOW MADNESS

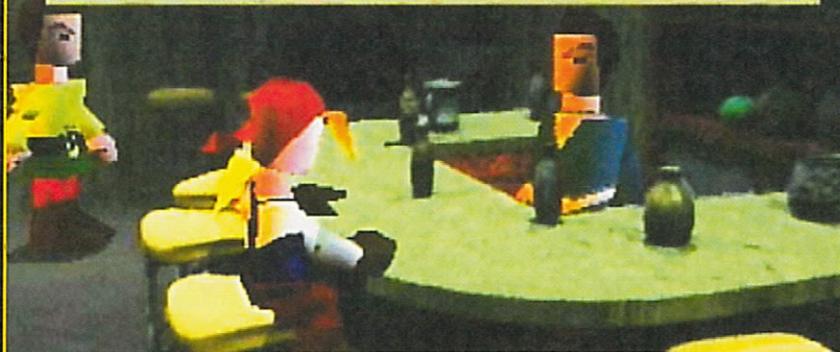
Après le succès phénoménal de Final Fantasy VII, et maintenant de Final Fantasy VIII (au Japon), il n'est pas étonnant de voir débarquer sur notre PlayStation de plus en plus de clones de ces titres — et Shadow Madness en fait partie. Vous voici donc plongé dans un monde mystique où la magie et l'horreur règnent sans partage, surtout depuis qu'un étrange maléfice (le "Shadow Madness") s'est abattu sur la contrée... Six glorieux aventuriers (que vous allez pouvoir diriger) sont à même d'enrayer cette maléfique catastrophe, afin de sauver le monde ! À vrai dire, techniquement, le jeu ressemble étrangement aux derniers épisodes de la série des Final Fantasy... Les décors de fond apparaissent fins et agréables et les scènes de combat en temps réel assurent au jeu un rythme qui bien souvent manque à ce genre de réalisation. Enfin, agrémenté d'une bande sonore qui (pour être honnête) nous a réellement emballés, ce titre a tout du jeu de rôles issu (peut-être) de nulle part, mais qui, lorsqu'il sortira en France (si cela doit arriver) satisfera une grande partie des "PlayStationiens".

5/19



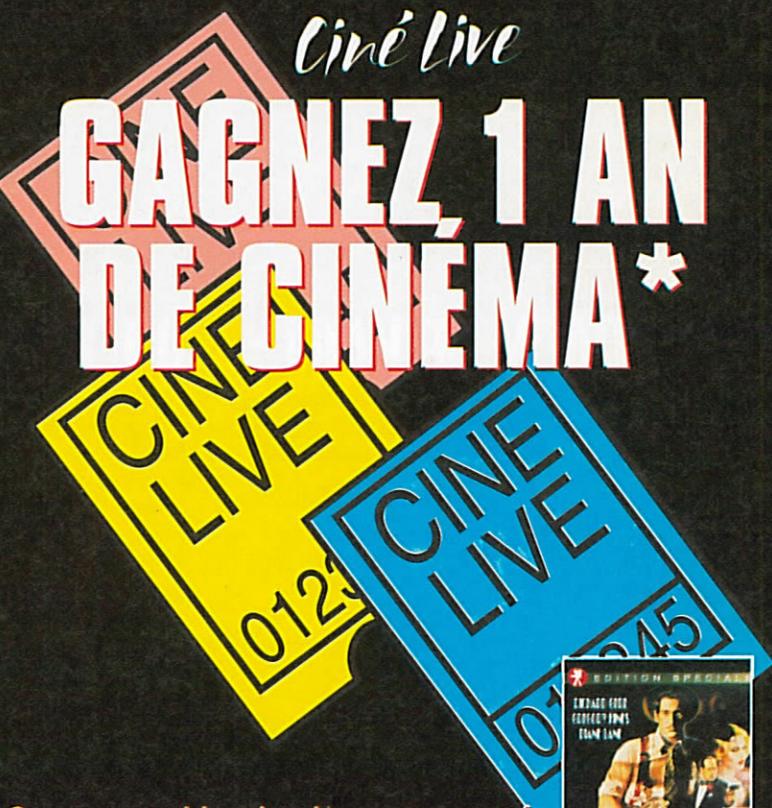
Duffy

Hey, these cats are pretty hip tonight!
You gonna take a turn on the stage?



Ciné Live

GAGNEZ 1 AN DE CINÉMA*



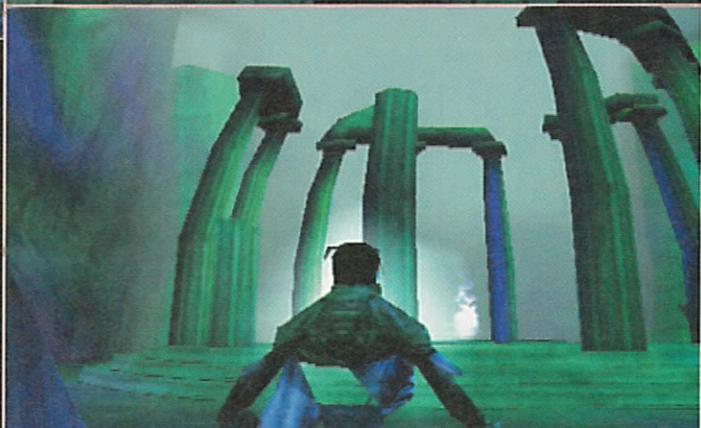
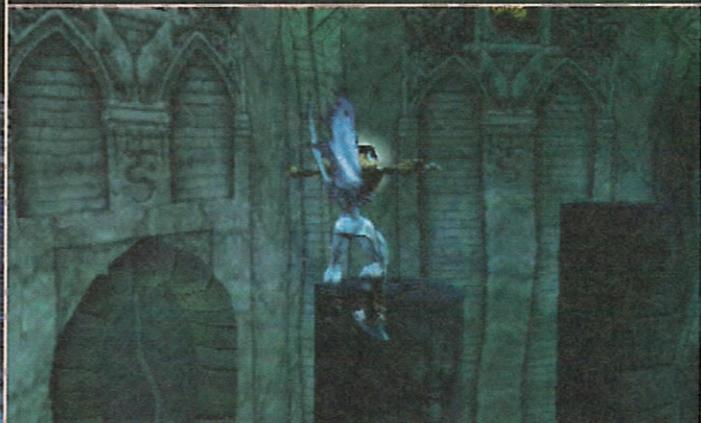
Gagnez aussi les dernières nouveautés vidéo et DVD, des places pour des avant-premières et des K7 du film de Francis Ford Coppola «Cotton Club», Édition Spéciale.



Concours organisé du 1^{er} au 30 avril 1999

"JUSTE FAIS-LE !"

LA MARKETING DE SEGA OF AMERICA DISPOSE D'UN BUDGET DE CENT MILLIONS DE DOLLARS POUR LE LANCEMENT DE LA DREAMCAST SUR LA MARCHÉ AMÉRICAIN. À TITRE DE COMPARAISON, LE FILM GODZILLA (DE ROLAND EMMERICH) A BÉNÉFICIÉ EN 98 D'UNE CAMPAGNE ÉQUIVALENTE, CE QUI NE L'A PAS EMPÊCHÉ DE DÉCEVOIR AU BOX-OFFICE ! POUR VENIR DONNER UN PETIT COUP DE MAIN, BERNARD STOLAR (LE BOSS DE SEGA US) S'EST ATTACHÉ LES SERVICES DE PETER MOORE, UN ANCIEN DU MARKETING DE REEDOK INTERNATIONAL. SELON STOLAR "IL EST IMPÉRATIF POUR SEGA DE RASSEMBLER DES PROFESSIONNELS QUI ONT LES COMPÉTENCES POUR RÉUSSIR DANS UN ENVIRONNEMENT AUSSI CONCURRENTIEL". SI ON LIT ENTRE LES LIGNES, CETTE DÉCLARATION SIGNIFIE-T-ELLE QUE CEUX QUI ONT AIDÉ AU LANCEMENT DE LA SATURN ÉTAIENT DES CHARLOTS ?



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ : AVRIL

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

Cette suite de Legacy of Kain s'annonce décidément comme l'une des bombes de cette année ! Après Metal Gear Solid, ce titre apparaît véritablement comme l'une des perles à ne pas manquer ! Il réunit en effet tous les ingrédients qui font un hit en puissance : univers gothique très "adulte", scénario en béton, gameplay d'acier, une intelligence artificielle hors de pair, des temps de chargement en continu et des graphismes (en haute résolution) à tomber par terre, notamment grâce à la diversité et la beauté des textures... Crystal Dynamics nous réserve là un bijou, voire mieux — un chef-d'œuvre vidéoludique ! Vous y incarnerez Raziel, un ancien lieutenant de Kain destitué de ses fonctions et ensuite mis à mort. Vous avez donc perdu la vie ! Cependant, vous devrez vous sustenter des âmes des créatures peuplant les niveaux. Vous évoluerez dans deux dimensions — deux univers parallèles : le monde matériel et le monde spectral (dans lequel vous finirez systématiquement dès que vous n'aurez plus assez d'énergie vitale). Sachez aussi que le passage d'une sphère à l'autre se fera à volonté au bout d'un moment... Car Raziel acquerra certaines habiletés au cours du jeu (huit au total), comme la possibilité de grimper, de nager, de passer à travers les portes, de lancer des projectiles, etc. Il disposera également de huit sortilèges (pas d'un seul coup, évidemment). En revanche, mis à part les torches ou les pics sur lesquels il vous arrivera de tomber, vous ne disposerez que d'une seule arme, l'épée "Soul Reaver". Mais cette dernière pourra être façonnée dans différentes forges et se renforcer ainsi de nouveaux pouvoirs (huit en tout, encore)... Vous devrez également ramasser et utiliser de nombreux objets, interagir sur votre environnement, venir à bout d'une vingtaine d'ennemis différents et de douze boss... Stoooooop... J'arrête là ! Il y a vraiment trop de choses à dire sur ce jeu — quatre pages n'y suffiraient pas... Je voulais juste vous mettre en appétit, d'ici le test complet.

SEUL CONTRE LE RESTE DU MONDE



Consacré meilleur jeu de stratégie de l'année
Lauréat du MILIA D'OR 1999 dans la
catégorie jeux de stratégie.

POPULOUS™

À L'AUBE DE LA CRÉATION



www.populous.net



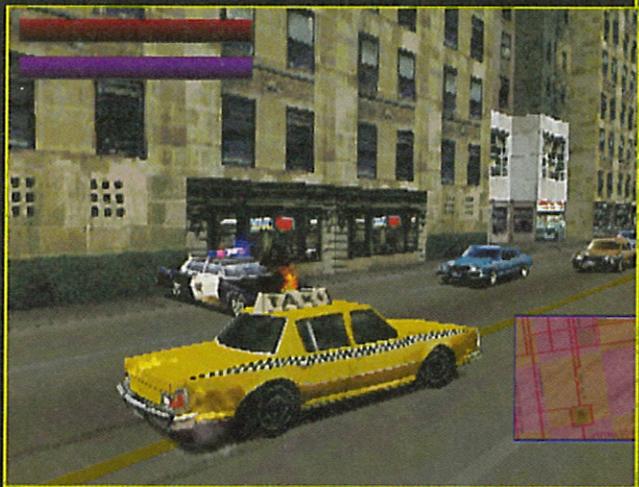
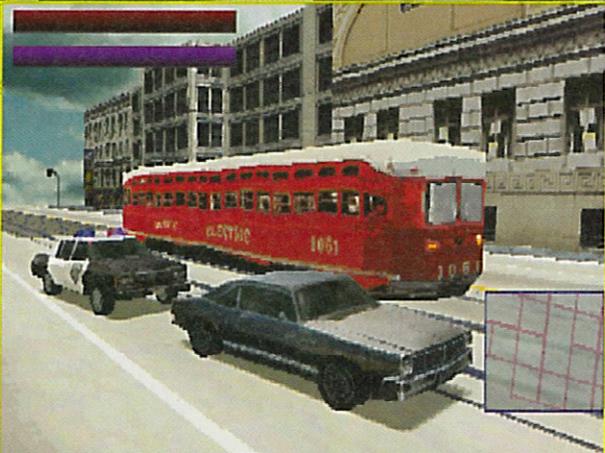
LA "FRENCH TOUCH" (© CRYO INC.) RISQUE DE FRAPPER ENCORE...

Cryo, l'éditeur français récemment converti au logiciel "LUDICO-ÉDUCATIF-PAS-JOUABLE", VA LAISSER TOMBER DEUX SECONDES L'ALIBI CULTUREL (OU LA PRATIQUE D'UNE MUTUELLE MANSTUPRATION) POUR SE CONSACRER À DES ACTIVITÉS QUI LUI SONT PLUS HABITUELLES : L'ADAPTATION D'UN FILM EN JEU VIDÉO — ET DE QUEL FILM ? IL S'AGIT DE VIRUS, AVEC JAMIE LEE CURTIS... COMMENT, VOUS NE CONNAISSEZ PAS CE MACHIN ? APPAREMMENT, TOUT LE MONDE S'EN FOUT, VO QU'IL A FAIT UN BIDE AUX USA ET QUE LA FRANCE NE SEMBLE PAS LUI AVOIR RÉSERVÉ UN ACCUEIL BEAUCOUP PLUS CHALEUREUX ! LE JEU DEVRAIT S'ÉCARTER UN PEU DU SCÉNARIO ORIGINAL : UN VIRUS ALIEN PRENANT POSSESSION D'UN NAVIRE SPATIAL ET DÉCIMANT L'ÉQUIPAGE... APRÈS LE CINQUIÈME ÉLÉMENT, UNE AUTRE ADAPTATION DE FILM RATÉE EN PERSPECTIVE ? NOUS LE SAURONS VERS LE MOIS DE MAI (DE TOUTE FAÇON, ON N'EST PAS TELLEMENT PRESSÉS !).

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : JUIN

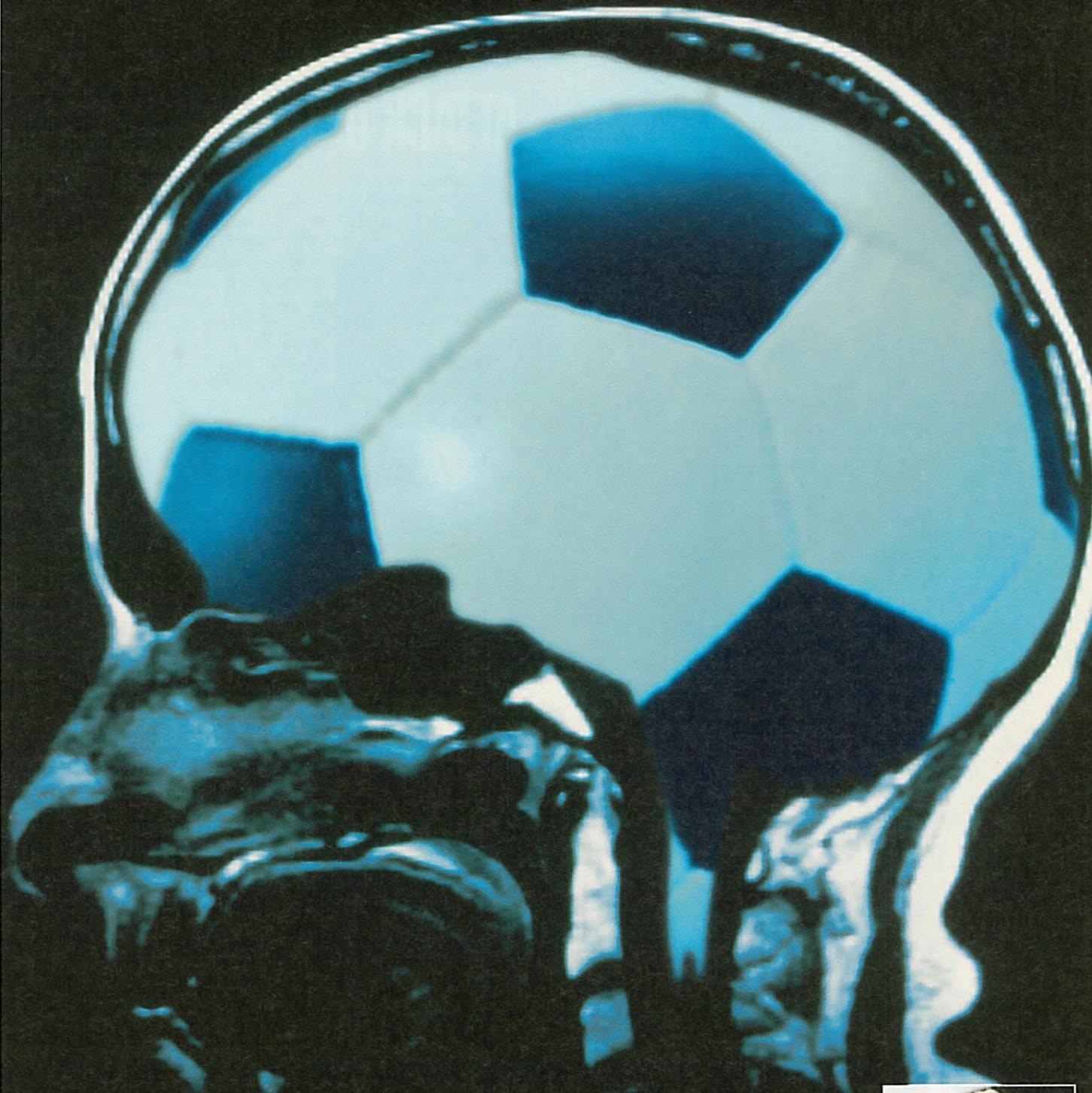
DRIVER

Driver prend forme et il nous semblait opportun de vous montrer les dernières photos en date... Dans ce jeu de course-poursuite en voiture, vous incarnez Tanner, un flic se faisant passer pour un pilote émérite — histoire d'infiltrer la mafia de quatre grandes villes américaines : Miami, Los Angeles, San Francisco et New York. Depuis notre dernier Top Secret, le jeu s'est vu gratifier de deux barres sur l'écran : la première (en haut) reflète l'état de la voiture tandis que celle du dessous représente le nombre d'infractions commises. Lorsque la barre clignote au rouge, c'est qu'une voiture de police vous prend en chasse. Plus vous violez le code de la route et plus nombreux seront vos poursuivants (jusqu'à quatre véhicules). Huit missions seulement étaient accessibles dans notre version mais elles augurent de la bonne tournure du jeu. Le challenge ne sera pas mince car il vous faudra économiser votre voiture tout en tenant compte du chrono, des flics et de la concurrence... La vie de coursier pour la pègre ne va pas se révéler de tout repos ! Pour nous mettre dans l'ambiance des seventies, le jeu disposera de soixante-deux cinématiques, des voix doublées d'acteurs connus (Mel Gibson, Eddy Murphy, etc.) et de musiques funky. Il ne reste plus qu'à patienter quelques mois encore. Remettez la main sur vos frocs en pattes d'eph et votre chaîne en or en attendant...



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

PSigna
R



Absolute Football

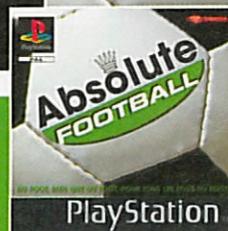
FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES
LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS



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



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



TRAVAIL, FAMILLE, PATRIE... ET JEUX VIDÉO !

Le lobby catho de Familles de France vient de lancer une offensive visant à interdire la violence dans les jeux vidéo... Cette croisade semble avoir reçu un écho favorable de la part de la grande distribution, puisque pas moins de six jeux ont été retirés des rayons : Resident Evil 2, Unreal, Sanitarium, Wild 9 (??), Grand Theft Auto et Carmageddon 2. Il ne s'agit pas seulement de jeux sur consoles, bien sûr, mais nous sommes tous concernés en tant que joueurs ! Aucune réaction pour l'instant du côté des associations de consommateurs... Alors, à moins que vous ne supportiez qu'une ligue religieuse fasse la loi dans votre salon, n'hésitez pas à protester auprès de son président Jacques Bichot, à l'adresse suivante : FAMILLES DE FRANCE, 28, PLACE ST-GEORGES, 75009 PARIS. TÉL. : 01 44 53 45 90 - FAX : 01 45 98 07 88. Votre avenir vidéoludique en dépend...

MACHINE : PLAYSTATION

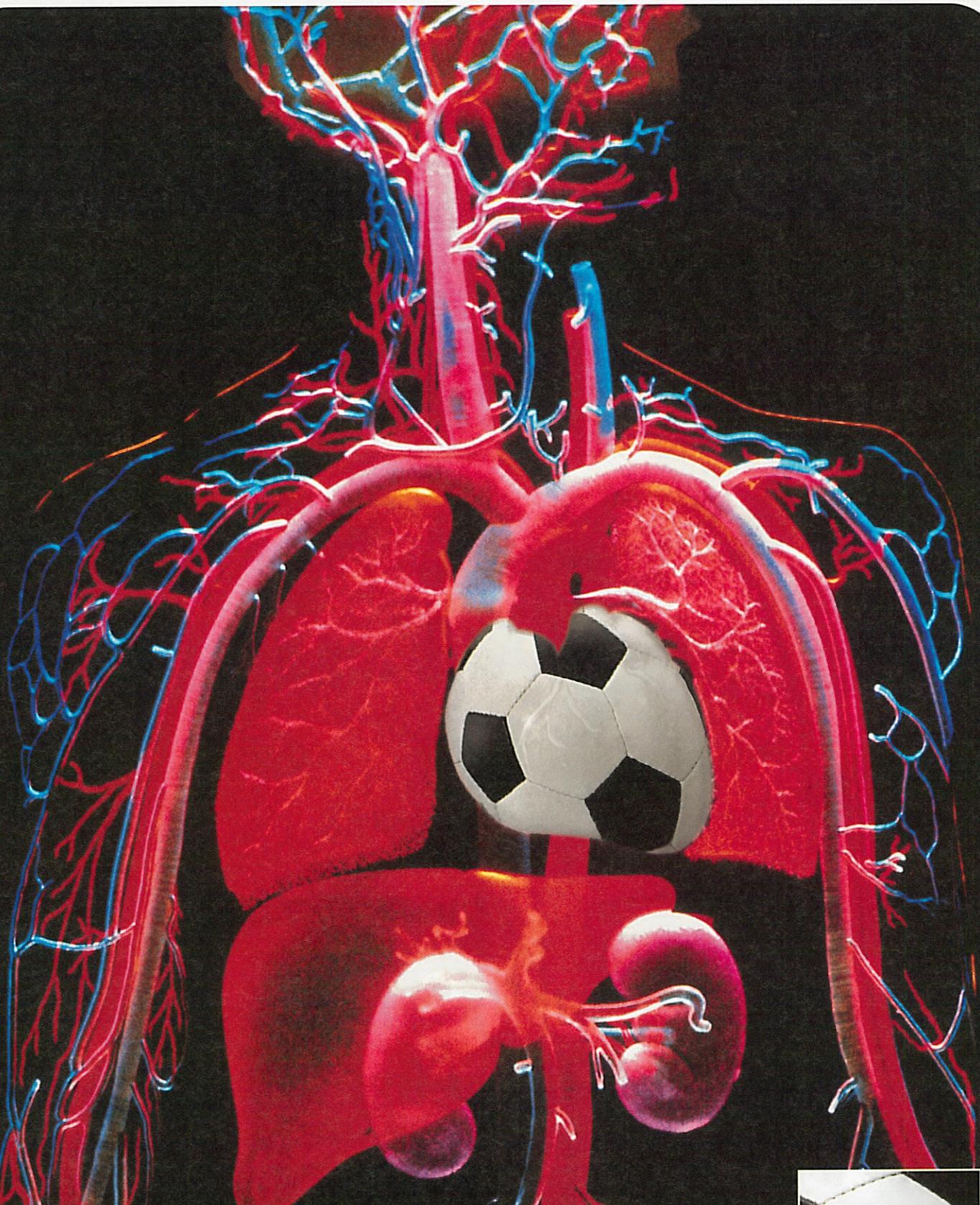
ÉDITEUR : PSYGNOSIS

DISPONIBILITÉ : JUIN

ATTACK OF THE SAUCERMAN

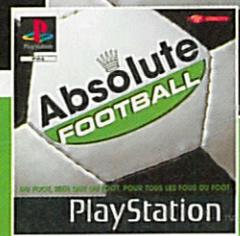
Allez, une p'tite exclu — histoire de se mettre en bouche ! Attack of the Saucerman est un jeu que ses créateurs définissent comme un jeu de plates-formes/arcade qui rappelle les anciens softs de plates-formes "pré-3D". D'apparence cartoon, il présente la particularité de proposer des décors entièrement en 3D, au sein desquels on trouve des persos apparaissant sous forme de sprites. Ainsi, on se baladera au fil des vingt-quatre niveaux (répartis selon quatre époques : l'Area 51 — de nos jours — ; Londres en pleine période victorienne ; l'Amérique du Sud à l'ère azèque ; et un volcan préhistorique — plus deux planètes). Il faudra buter de l'ennemi, résoudre des énigmes et retrouver son chemin dans des passages délicats. L'ambiance se veut marrante et se balance au rythme de quinze musiques originales. Enfin, le scénario vous met dans la peau d'un petit alien sympatoche, en guerre avec d'autres races extraterrestres. Bref, Attack of the Saucerman se présente comme un petit jeu sans prétention qui, même s'il ne semble pas très beau, pourrait bien être rigolo... Rendez-vous le mois prochain pour en savoir encore plus.





Absolute Football

FONTAINE, PLATINI, RONALDO... REVIVEZ TOUTES LES COUPES DU MONDE DE 1958 A NOS JOURS



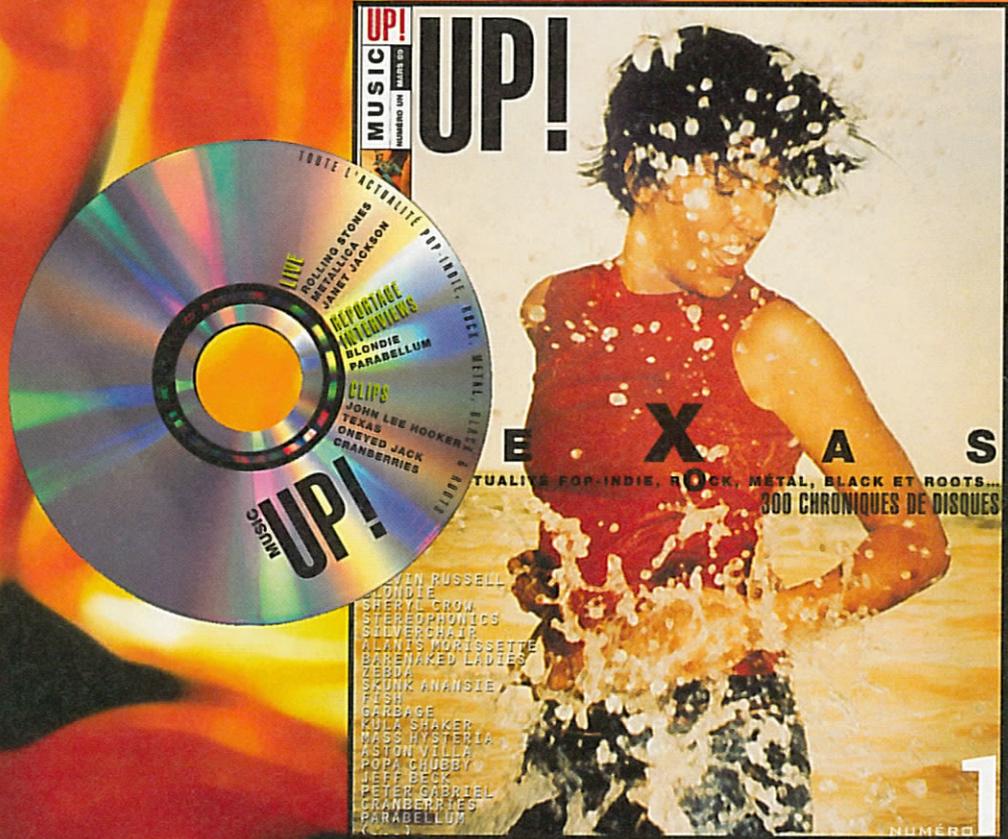
INFOS / CADEAUX / SOLUCES
3615 Hint-line
Virgin Games 08 36 68 94 95
<http://www.virgininteractive.fr>
* 2,23 F. la minute



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

NOUVEAU!

UP!
MUSIC
NUMÉRO UN 17 MARS 99



LA MUSIQUE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VUE!

132 PAGES MAGAZINE : TOUTE L'ACTUALITÉ POP-INDIE, ROCK, MÉTAL, ROOTS ET MUSIQUES
BLACK - 250 CHRONIQUES DE DISQUES PAR MOIS - DES INTERVIEWS EXCLUSIVES - DES PHOTOS INÉDITES, ETC.
+ 1 CD-ROM PC & MAC : VIDÉO-CLIPS, EXTRAITS LIVE, REPORTAGES, PORTFOLIO,
ARCHIVES, ETC. + DE 40 MINUTES DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
PRIX DE LANCEMENT : 19 FRANCS SEULEMENT

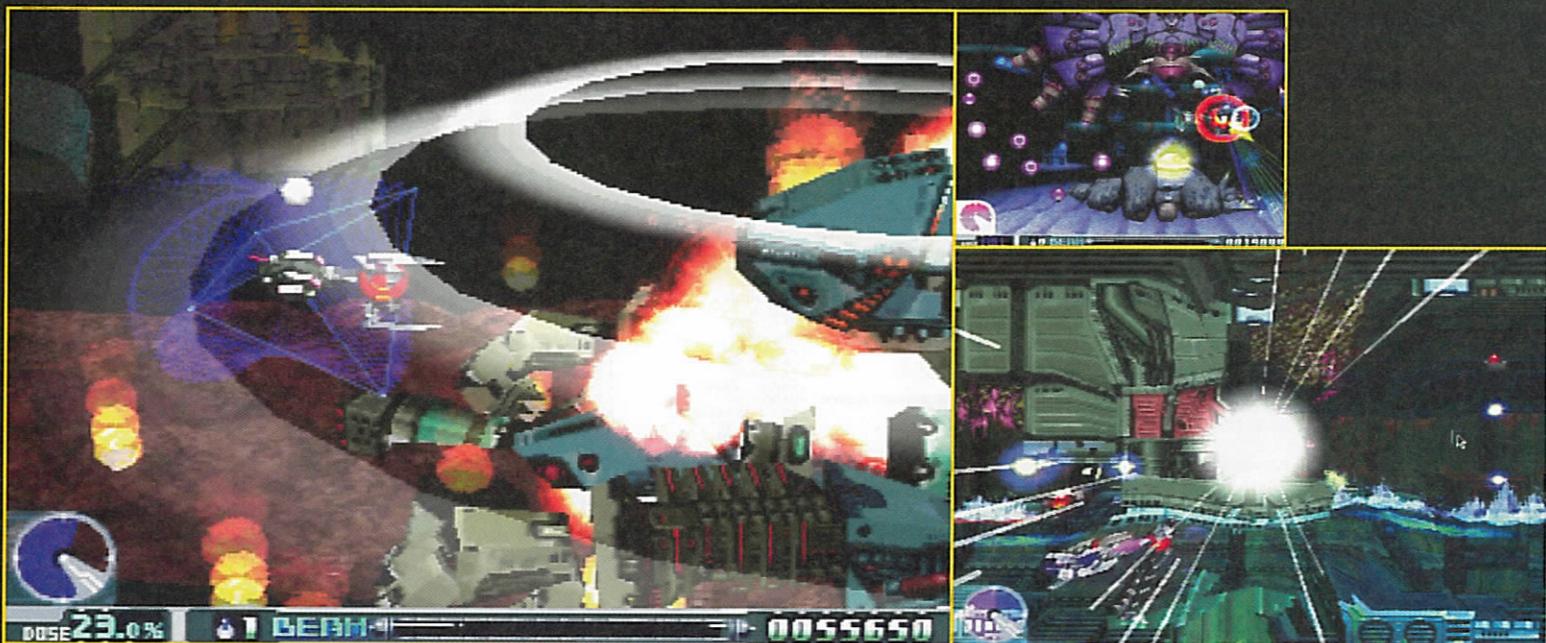
CHARCUTERIE FINE

TANE 2 vient de récupérer les droits de Duke Nukem dans le but d'éditer les jeux de la prochaine génération de consoles... Traduisez : Dreamcast et PlayStation 2... Aucun titre n'a encore été annoncé, mais n'attendez rien avant l'an 2000 ! Espérons que pour son passage sur 128 bits, le Duke n'ait pas perdu sa verve habituelle et son penchant pour les dames en petite tenue !



R@dio.net / jeuvidéo

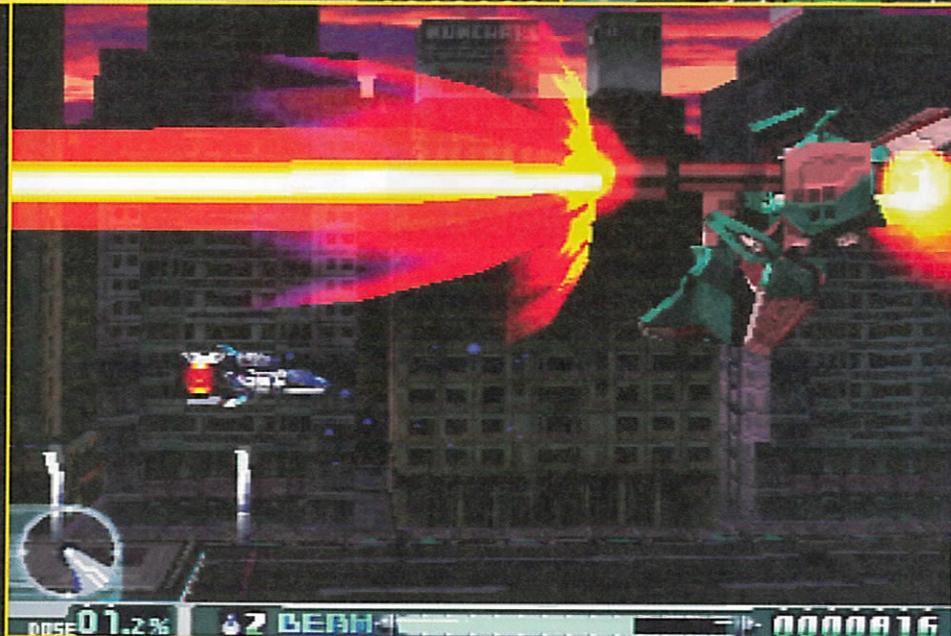
C'est depuis la banlieue parisienne qu'une bande de sept acharnés de high-tech et d'Internet émettent sur une nouvelle radio (qui diffuse par le Net), montée de toutes pièces et baptisée Orbital Radio. Une petite émission y est consacrée aux jeux vidéo... Actuellement, la structure se met en place et les émissions en direct n'ont lieu que le samedi, de 18 h à 24 h. Au menu, de la musique, des dédicaces sur demande grâce au "chat room", de la techno, du rap, du hip-hop et — de 20 h à 20 h30 — des infos sur les jeux PlayStation, N64 et PC (les dernières sorties, des tests et des musiques de softs parfois remixées par les DJ.). Le reste de la semaine, des rediff' sont prévues, en attendant de pouvoir offrir au public des émissions en live. Avis aux amateurs : les gars d'Orbital sont sympas et proposent, par le biais de leur serveur, un concours de maquettes d'émissions ouvert à tous. Les meilleures seront peut-être casées dans la grille des programmes d'Orbital... Enfin (essentielle pour avoir accès aux émissions), l'adresse : orbital.siteweb.net. Bonne chance, Orbital !



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
DISPONIBILITÉ : MAI

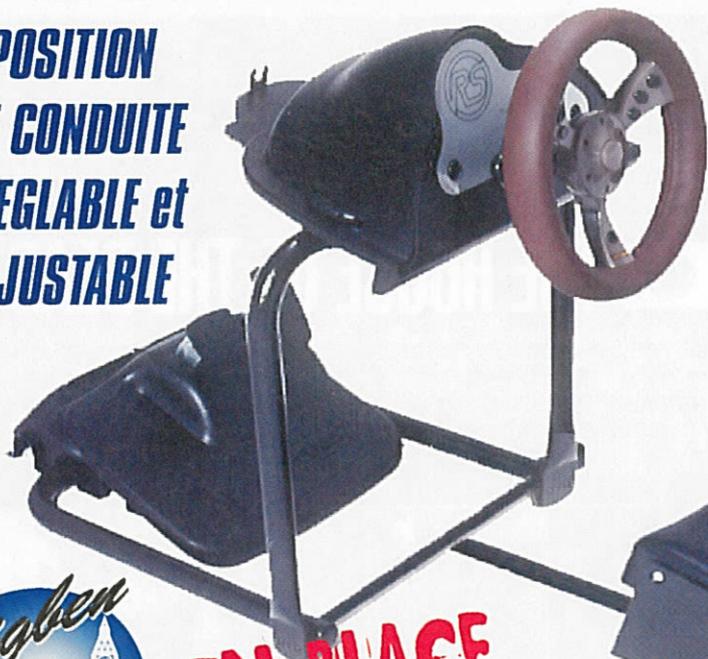
R-TYPE DELTA

C'est le retour d'un jeu mythique, d'un chef-d'œuvre ! R-Type Delta est la version "3Défiée" d'un vieux méga-hit qu'on ne présente plus... Le genre de titre dont tout le monde dit : "P'tain ! Ça, c'était un jeu !..." Et, de fait, R-Type Delta cartonne... Ça pète dans tous les sens, les armes sont hallucinantes, les décors et les ennemis organiques et génialement trouvés, les boss se révèlent atomiques... Bref, voilà un gros morceau. Dommage simplement que les gars tirent vraiment sur le moche, mais qu'importe ! On prend ici son pied et c'est bien là le principal... Rendez-vous le mois prochain pour un test qui s'annonce déjà très positif.



SIEGE BAQUET

**POSITION
DE CONDUITE
REGLABLE et
AJUSTABLE**



*Longueur du siège réglable.
Siège baquet ajustable.
Pose pédalier réglable en profondeur.
Tablette du volant amovible.*

**COMPLETEMENT
PLIABLE POUR UN
RANGEMENT OPTIMAL**

GEREZ VOTRE ESPACE !



**EN PLACE
ET EXPLOSE LE CHRONO !**

COMPATIBLE AVEC LA PLUPART DES VOLANTS
*PHOTOGRAPHIE PRISE AVEC LE VOLANT ACT LAB. IN NON FOURNI

VOLANT RS ACT.LABS Haute technologie RS Engine



La nouvelle technologie **RS ENGINE** permet la compatibilité du volant sur les différents supports de consoles existants:
PlayStation, Nintendo 64 et PC

*Boutons **HYPER** programmables.

*Volant de course compact avec rayon de virage de 250°.

*Prise de volant rembourrée.

*Leviers de changement de vitesse **PAPILLON** style F1. Micro switch.

Pédales antiglissantes avec base surdimensionnée.

*Modes de commande analogique

PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

**1 CARTOUCHE
FOURNIE.**



ACT.LABS



BIGBEN INTERACTIVE S.A. Rue de la Voyette Centre de Gros N°1 59818 Lesquin cedex - Fax: 03 20 90 72 34

UN FIFA MACADAMIA POUR MOI, S'IL VOUS PLAÎT !

JACKIE FROMION, LE NOUVEAU DIRECTEUR GÉNÉRAL D'ELECTRONIC ARTS FRANCE (ET ANCIEN CADRE D'HAAGEN-DAZS), A CONFIE À NOS CONFRÈRES BRITANNIQUES DE CTW QUE SON OBJECTIF ÉTAIT DE DEVENIR CALIFE À LA PLACE DU CALIFE, C'EST-À-DIRE DE DÉPASSER SONY ET INFOGRAMES, AFIN DE CONQUÉRIR LE LEADERSHIP SUR LE MARCHÉ FRANÇAIS. "PARTOUT AILLEURS DANS LE MONDE, ELECTRONIC ARTS EST LE PREMIER. CE N'EST PAS LE CAS EN FRANCE... NOTRE BUT EST DONC DE DEVENIR NUMÉRO UN." LE MARCHÉ FRANÇAIS SERAIT-IL LE DERNIER BASTION À RÉSISTER À L'INVASION AMÉRICAINE ? QUAND ON SAIT QU'HAAGEN-DAZS A ÉTÉ REFFROIDI SUR NOTRE TERRITOIRE, M. FROMION DEVRAIT ÊTRE PRUDENT DANS SES DÉCLARATIONS !

MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : 25 MARS



THE HOUSE OF THE DEAD 2

Le plus beau jeu de "gunshooting" jamais sorti en arcade arrive sur Dreamcast ! Véritable hit en puissance, ce nouveau GD-Rom propose une réalisation parfaitement identique à l'original et — tenez-vous bien ! — les photos que nous vous présentons sont bien issues de la version console, dont la sortie japonaise devrait avoir lieu au moment où vous lirez cette prose... Mille fois plus splendide et plus morbide que le précédent volet, The House of the Dead 2 vous propose de shooter sur des centaines de morts-vivants, au cœur d'un soft au cheminement très recherché. L'action se jouera au Dreamcast Gun, un joli pistolet que Sega commercialisera simultanément. Notons que le Purupuru Pack (le pack vibrant de la Dreamcast) pourra être branché dessus. Un titre qui s'annonce comme le plus défoulant, le plus beau (je n'hésite pas à le répéter) et le plus impressionnant de tous les jeux de la jeune logithèque Dreamcast !



Ce service est le service de rachat officiel du magasin CONSOL PLUS 1433 1^{er} PLUS

3615

* 2,23 F la mn



C'est d'la bombe bébé !

Un grand stock de jeux d'occasion à tous les prix ! Pour plus d'info consultez-nous !

Nous rachetons les jeux cash Paiement sous 48 H (à compter de la date de réception)

Frais de port gratuit*
* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

PLAYSTATION

BEST OF

- GLOBAL DOMINATION 299 F
- GRANSTREAM 299 F
- RALLY CROSS 2 299 F
- ASTERIX 329 F
- PRINCE NASEEM BOXING 329 F
- MONKEY HERO 329 F
- DRIVER 329 F
- AKUJI 329 F
- KENSEI 329 F
- MILLE ET UNE PATTE : bug's life 329 F
- TAI FU 329 F
- ROLLCAGE 329 F
- PRO BOARDERS 329 F
- POPULOUS 329 F
- METAL GEAR SOLID 349 F
- BLOODY ROAR 2 349 F
- SOUL REAVER : legacy of kain 2 349 F
- MONACO GRAND PRIX 2 349 F
- STREET SKATER 349 F
- CIVILIZATION 2 349 F
- toujours dispo
- SOULBLADE PLATINIUM 169 F
- CRASH BANDICOOT 3 329 F
- FIFA 99 349 F
- TOMB RAIDER 3 349 F
- TENCHU 299 F
- L'EXODE D'ABBE : oddworld 2 349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

- LES NEWS**
- MICROMACHINE 64 399 F
 - VIRTUAL POOL 399 F
 - SOUTH PARK 399 F
 - BEETLE MANIA 399 F
 - MARIO PARTY 399 F
 - YANNICK NOAH TENNIS 429 F
 - MONACO GPZ 429 F
 - CARMAGEDDON 429 F
 - FIFA 99 429 F
 - DUKE NUKEM ZERO HOUR 429 F
 - toujours dispo
 - V-RALLY 99 399 F
 - WCW VS NWO REVENGE 399 F
 - TOP GEAR OVERDRIVE 399 F
 - ZELDA 429 F
 - TUROK 2 429 F

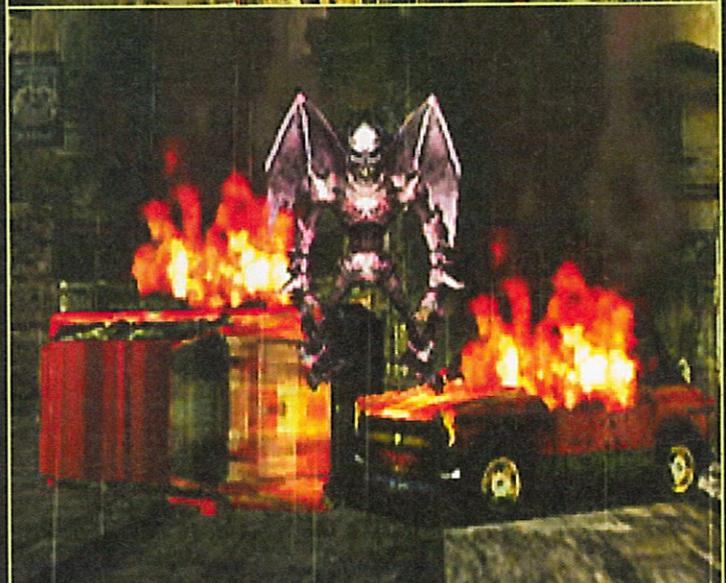
A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE _____
adresse :	Expire fin _____
.....	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Ville :	
Code Postal _____	PImag 04/99

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 87 03



Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

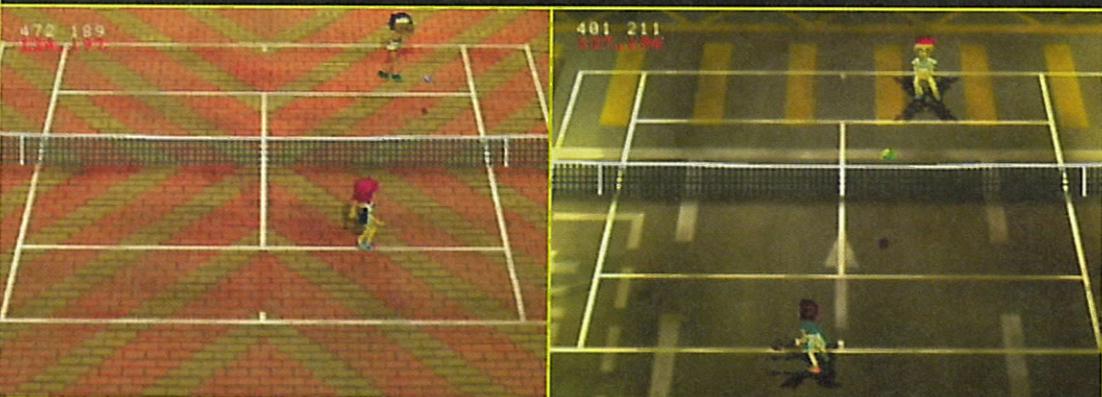
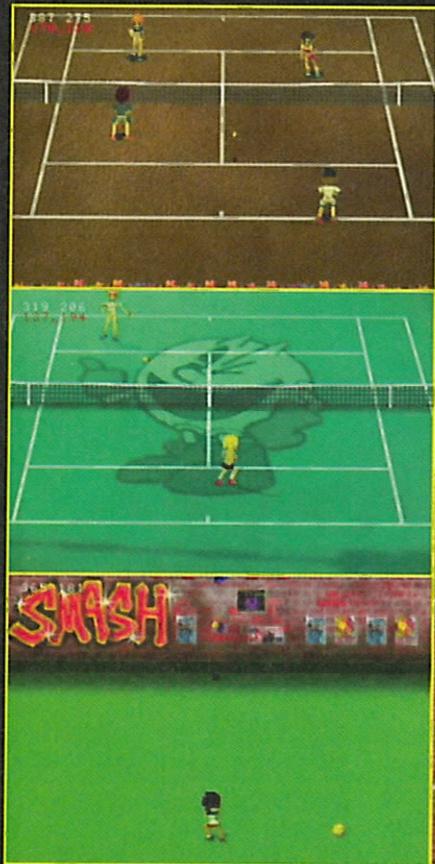
FIFA SUR QUATRE ROUES

ELECTRONIC ARTS vient de décrocher l'exclusivité des droits de la FORMULE 1 pour plusieurs années, mettant à mal Psygnosis et sa série déclinante des Formula One... E.A. SPORT sera donc le seul à utiliser les véritables circuits, écuries et pilotes du championnat du monde. Fort de ce premier succès, le premier éditeur mondial de jeux vidéo (eh oui !) a promis d'accomplir avec ce sport ce qu'il a fait avec FIFA, à savoir conquérir le marché de la simulation automobile de la même manière que celui des jeux de foot. On peut donc s'attendre à des En Route pour le Grand Prix de Monaco, J'ai fait deuxième aux essais de Silverstone ou encore En Voiture Simone 99...

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : NAMCO
DISPONIBILITÉ : MAI

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

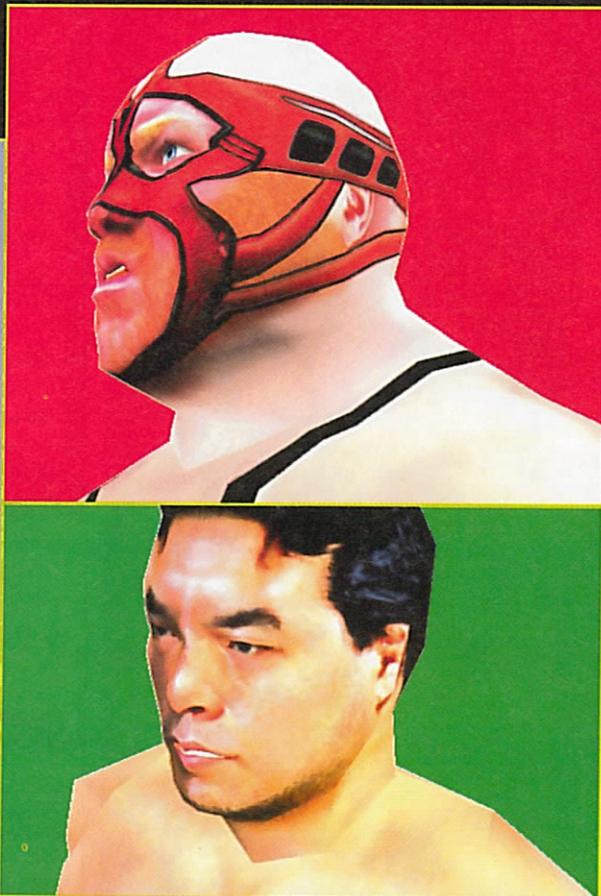
Deuxième épisode de la série sur PlayStation, Anna Kournikova's Smash Court Tennis reprend les mêmes persos en SD (Super Deform) et les terrains variés et hauts en couleur, pour un jeu de tennis bon enfant mais terriblement efficace. Seul, à deux ou à quatre, il vous garantira sans nul doute le fun, que vous soyez un fan de ce sport ou pas... Modes Exhibition, Tournament, Bomb Ball ou Practice, ce second volet connaît une mise à jour des plus réussies. Au programme, vous pourrez incarner pas moins de vingt-quatre joueurs et joueuses, parmi lesquels vous retrouverez Anna Kournikova, qui sponsorise le soft. Droitiers, gauchers, joueurs de fond de court ou de filet — il y en aura pour tous les goûts ! Simple de prise en main mais difficile à maîtriser, Anna Kournikova's Smash Court Tennis devrait devenir la nouvelle référence en matière de tennis d'arcade...



MACHINE : DREAMCAST
ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 99

GIANT GRAM

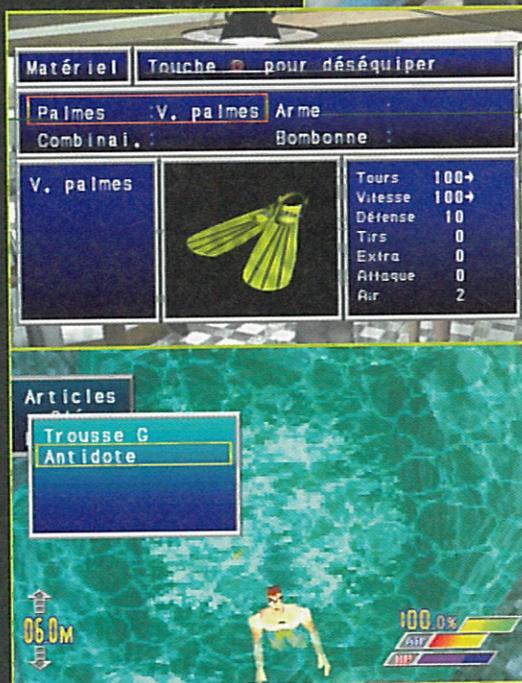
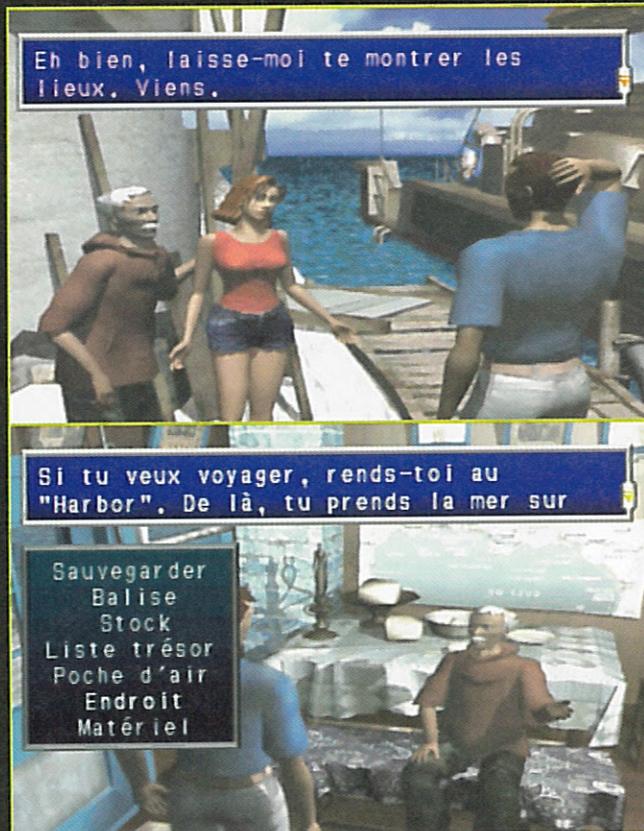
Giant Gram, qui sortira très prochainement en arcade (en version Naomi), est le premier jeu de catch de Sega sur Dreamcast. Utilisant à la fois la technique de Motion Capture et le tout nouveau système de 3D Scanning, il devrait offrir un réalisme encore jamais atteint dans un jeu de ce type, d'autant que, graphiquement parlant, il bénéficie de toutes les prouesses spécifiques à la Dreamcast, notamment en matière de textures. Côté contenu et système de jeu, les fans peuvent se rassurer, puisqu'il s'agit d'une version largement améliorée de ZenNippon Pro Wrestling (sur Saturn), l'un des tout meilleurs jeux de catch... Outre Giant Baba, le plus populaire des catcheurs japonais, décédé prématurément en février dernier (en plein développement, donc), Giant Gram proposera une belle brochette de combattants célèbres dans le monde entier. Très orienté action, ce soft sera compatible avec le VMS pour des minijeux dont le contenu reste encore secret...



MACHINE : PLAYSTATION
 ÉDITEUR : KONAMI
 DISPONIBILITÉ : MAI

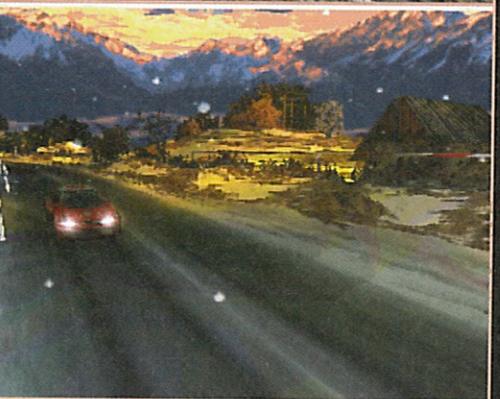
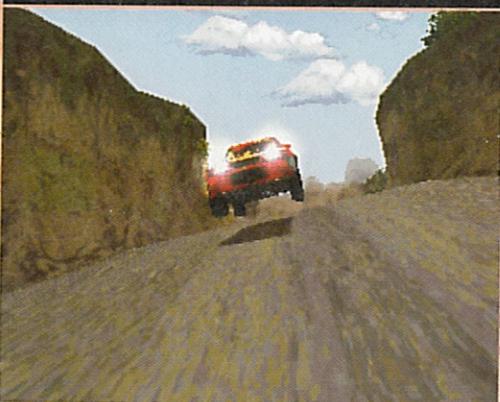
DIVER'S DREAM

Voici un jeu mêlant habilement aventure et action sous-marine. Dans Diver's Dream, vous incarnez en effet un fringant plongeur dont le rêve est de retrouver les prodigieux trésors immergés au plus profond des bleus abysses. Cependant, pour que le fantôme devienne réalité, il lui faudra s'associer à quelqu'un et commencer par trouver assez de reliques pour amasser un pécule, qu'il pourra éventuellement utiliser pour acheter du matériel plus performant... L'action de Diver's Dream se passera donc sous l'eau, tandis que la phase d'aventure vous entraînera dans une ville portuaire bien tranquille (mais dans laquelle se passeront bien des choses). Parlez aux habitants, à votre associé, à tout le monde — et peut-être trouverez-vous l'occasion de piquer une tête... Enfin, durant les phases d'immersion, il vous faudra remplir une mission précise, en faisant gaffe à votre niveau d'oxygène et aux prédateurs sous-marins. Vous en saurez plus le mois prochain par le biais de notre test.



CONTRE VENTS ET MARÉES

NINTENDO POURSUIT SON PETIT BONHOMME DE CHEMIN SUR LA ROUTE DE LA PROSPÉRITÉ, PUISQUE SELON LE QUOTIDIEN ÉCONOMIQUE NIPPON KEIZAI SHIMBUN, LA FIRME DE KYOTO A VU SES PROFITS AUGMENTER DE 17 % POUR L'ANNÉE FISCALE 98 (PRENANT FIN EN MARS 99). ILS ONT ATTEINT LE CHIFFRE DE CENT QUARANTE-SEPT MILLIARDS DE YENS (1,33 MILLIARDS D'EUROS), TANDIS QUE LES VENTES NE PROGRESSAIENT, ELLES, QUE DE 8 % PENDANT LA MÊME PÉRIODE. UN BEAU RÉSULTAT, RENDU POSSIBLE PAR LA VENTE DE CINQ MILLIONS DE GAME BOY COULEUR ET DES SIX MILLIONS DE CARTOUCHES ZELDA (SUR N64). CES CHIFFRES PROUVENT BIEN QUE NINTENDO RÉSISTE À TOUT : LE LANCEMENT DE LA DREAMCAST, LES ANNONCES DE LA PLAYSTATION 2 — RIEN N'Y FAIT ! NINTENDO EST WATER-PROOF, IGNIFUGÉ, INRAYABLE, RÉSISTE À L'ACIDE ET AUX DÉTERGENTS... Bref, MARIO, EST INUSABLE !



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBILITÉ : FIN JUIN

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

Bon, on en sait un tout petit peu plus que le mois dernier sur V-Rally 2... Et puis on dispose de nouvelles images à vous montrer, alors hop !, ni une ni trois — on vous en fait deux pages ! Prêvu pour la fin juin, la suite du super blockbuster comprendra vingt voitures officielles (plus des caisses bonus) qui se saliront au fil des tours. Elle vous procurera également la possibilité de jouer selon plusieurs niveaux de difficulté, un nouveau moteur 3D, un niveau de détails supérieur au précédent, des effets dispatchés un peu partout (lumière, fumées...), plusieurs vues, une palanquée de modes de jeu (dont deux inédits : V-Rally Trophy et Rally Championship), une douzaine d'environnements, des tracés qui seront soit en boucle, soit linéaires comme dans une spéciale, divers revêtements (terre, asphalte, gravier, neige...), des Replays annoncés comme "de la balle" et surtout (ouf !) la possibilité pour un à quatre joueurs de s'éclater sur un seul écran splitté (à quatre) ou en Link + écran splitté (à deux). Enfin, le soft sera totalement compatible avec la manette Dual Shock pour plus de sensations (au cas où tout ça ne suffirait pas...). Bref, voilà un programme ultra-alléchant et il ne nous reste plus qu'à nous rendre à Lyon dès le mois prochain, pour vous livrer un Top Secret comportant toutes les révélations indispensables sur ce qui sera peut-être LE jeu de cet été !

playmag

Bloqué dans un jeu PlayStation, Nintendo 64... ?

Des milliers d'astuces pour plus de 1200 jeux ! Des dizaines de solutions complètes. Tous les mois, le jeu de votre choix à gagner
3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04

PC
SOLUTIONS
3615 EN 1

DES MILLIERS D'ASTUCES POUR DES CENTAINES DE JEUX !
DES DIZAINES DE SOLUTIONS COMPLÈTES...
GAGNEZ DU MATÉRIEL POUR ÉQUIPER VOTRE PC,
AINSI QUE LE JEU DE VOTRE CHOIX
3615 PCSOLUTIONS - 08 36 68 14 16

Toute l'actualité ciné, les dernières news, les horaires des films en salles pour toute la France, assistez gratos aux meilleures avant-premières, gagnez des places de ciné, des K7 Vidéo...
Ciné Live
3615 CINELIVE



Vous désirez connaître le sommaire de **CINÉ LIVE**, **PC SOLUTIONS** ou des **BIBLES DES SECRETS**, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Bloqué dans **TUROK 2** ou dans un autre jeu **ACCLAIM** ?
ACCLAIM Pour consulter nos astuces et nos solutions ou pour gagner nos meilleurs jeux :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 24 68

APOCALYPSE, le jeu avec **Bruce Willis**, débarque chez **ACTIVISION** ! Retrouvez nos astuces, nos solutions et gagnez nos nouveaux jeux
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71



Faites le tour du monde avec **CRYO** : de **Chine à Versailles**, en passant par **Égypte et Atlantis**, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

EIDOS Astuces, solutions des jeux **TOMB RAIDER** et **EIDOS** vente par correspondance de la gamme **Lara Croft**
3615 EIDOS • 3615 TOMBRAIDER • 08 36 68 19 22



Un problème sur **ODDWORLD** ?
"L'Odyssée d'Abe" ou "L'Exode d'Abe"
GT INTERACTIVE sont sur :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11



Retrouvez Pouce-Pouce et Sam Pujam, ainsi que tous les jeux éducatifs
HUMONGOUS sur : 08 36 68 29 19

Le "**Duke**" est de retour et il va bouffer de l'Alien !
DUKE NUKEM Gagnez en exclusivité
Duke Nukem Time To Kill sur PlayStation :
3615 DUKE



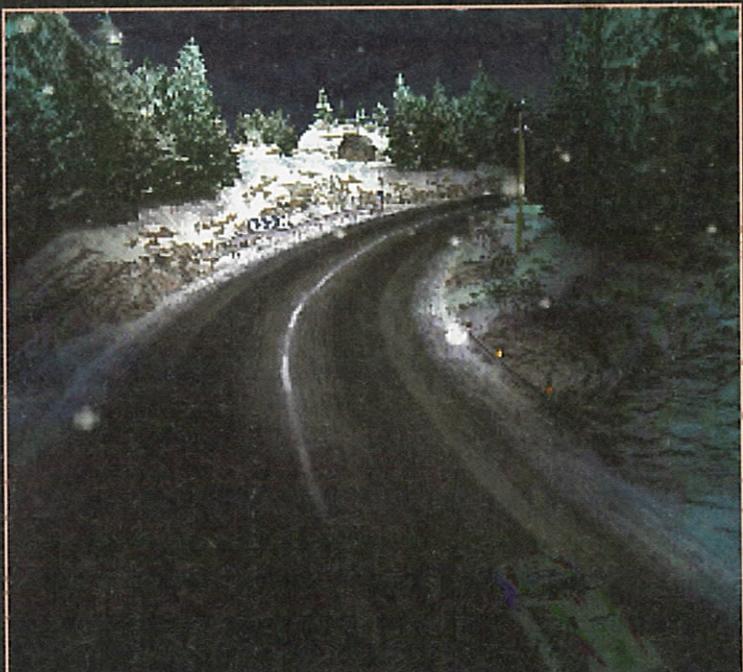
Gagnez **Baldur's Gate**
Pour tout savoir sur les jeux **INTERPLAY** PC et consoles, précipitez-vous :
3615 INTERPLAY - 08 36 68 24 68



Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux **KONAMI** :
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15



Pour tout savoir sur la **DREAMCAST**, la console du 3e millénaire ou sur n'importe quel jeu **SEGA**, contactez nos experts :
3615 SEGA - 08 36 68 01 10



Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23F/min.

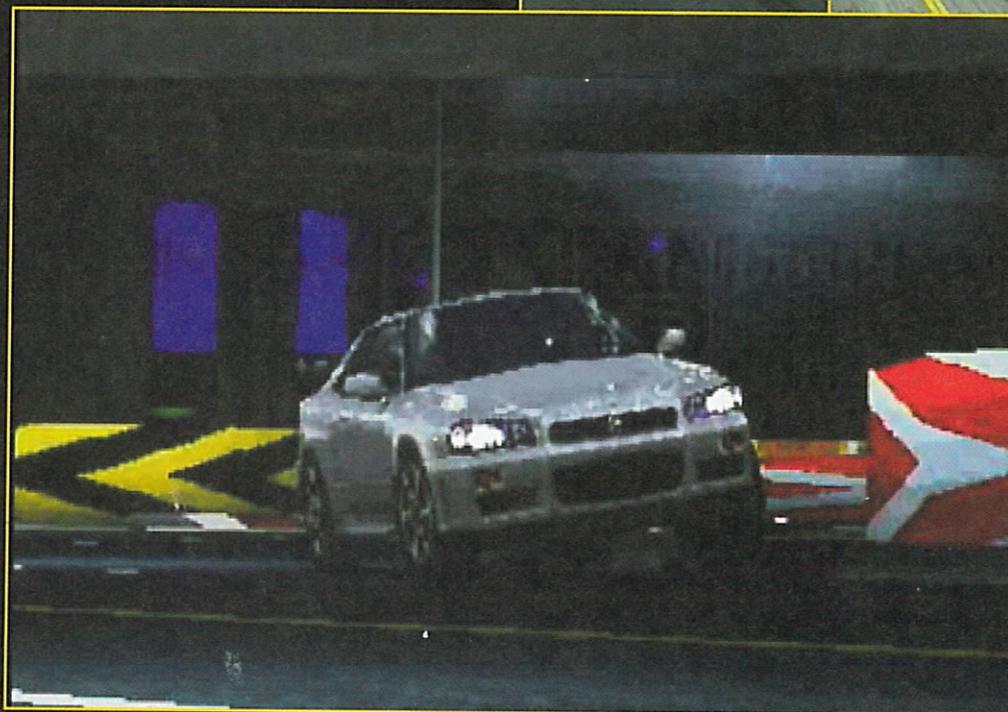
INFOGRAMES +

INFOGRAMES ET CANAL + SE SONT ASSOCIÉS ! EN EFFET, LA SOCIÉTÉ LYONNAISE A SIGNÉ UN PROTOCOLE D'ACCORD SELON LEQUEL ELLE PREND UNE PARTICIPATION DE 50 % DANS LE CAPITAL DE CANAL + MULTIMÉDIA (LE CINQUIÈME ÉLÉMENT, RUSH DOWN). LES DEUX SOCIÉTÉS S'ÉTAIENT DÉJÀ RENCONTRÉS, PUISQUE INFOGRAMES DISTRIBUE LE CATALOGUE DE CANAL + MULTIMÉDIA ET QUE LA CHAÎNE CRYPTÉE AVAIT LANCÉ EN SEPTEMBRE DERNIER GAME ONE (UNE AUTRE CHAÎNE, CONSACRÉE AUX JEUX VIDÉO) EN COLLABORATION AVEC INFOGRAMES. Bref, VOILÀ UNE ALLIANCE QUI SE CONSOLIDE... ELLE CONVERGERA SUR DIVERS SUPPORTS (PC, CONSOLES, PORTABLES) ET DISPOSERA D'UN BUDGET PRÉVISIONNEL DE CINQUANTE MILLIONS DE FRANCS. LES PREMIERS TITRES ANNONCÉS (POUR LE COURANT 98) SONT CANAL + FOOTBALL 98, PROST GRAND PRIX 2 ET L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX VIDÉO...

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY CE
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

GRAN TURISMO 2

Le premier GT vous a fait rêver ? Nous aussi ! D'ailleurs, à l'heure actuelle, nous sommes pas moins de six millions deux cent mille "Terriens-PlayStationneurs" à nous être procuré la bête (sans compter ceux qui s'incrument chez leurs potes pour y jouer) ! Et la bonne nouvelle (que vous connaissez depuis le mois dernier), c'est que Sony CE, via Polyphony Digital, remet ça... Au programme, tout ce que les développeurs n'avaient pas pu intégrer la première fois (ou presque), plus des retouches notables, réalisées en analysant les résultats des enquêtes renvoyées par les joueurs. Plus d'automobiles, des constructeurs européens (Peugeot, Mercedes ou Mitsubishi — vous prenez quoi ?), une jouabilité qui demande plus de tactique en course (et des réglages de caisses plus techniques), des menus plus clairs, des circuits routiers et des circuits de rallye, un mode Deux Joueurs encore affiné ; et ce n'est pas fini car les génies de Polyphony Digital (rien à voir avec un certain groupe corse) sont toujours au travail en ce moment. Bref, après LA simulation automobile de la planète, la PlayStation va accueillir LA simulation automobile de l'univers ! Un monstre de polygones d'acier et de pixels huilés, dont la sortie nipponne aura lieu l'été prochain (la version française suivra dans la foulée, quelques semaines plus tard !).



INTERGIN ?

Toujours dans la série des associations, on a annoncé le 17 février la finalisation des accords entre Interplay et Virgin. Résultat de cette transaction : Virgin distribuera les produits Interplay en Europe et la réciproque sera vraie pour l'Amérique du Nord, l'Amérique du Sud et le Japon. Une bonne opération pour les deux sociétés, notamment pour Interplay qui possède 49,9 % de Virgin... Acclaim, qui assurait jusqu'ici la distribution d'Interplay, continuera jusqu'au 30 juin 99. Au-delà, la nouvelle structure se débrouillera toute seule et distribuera des titres comme *Bloody Roar 2*, *Resident Evil 2*, *Absolute Football* et de nombreux autres produits (PC, PSX, Game Boy couleur, Dreamcast, N64) qui sont actuellement — paraît-il — en développement...



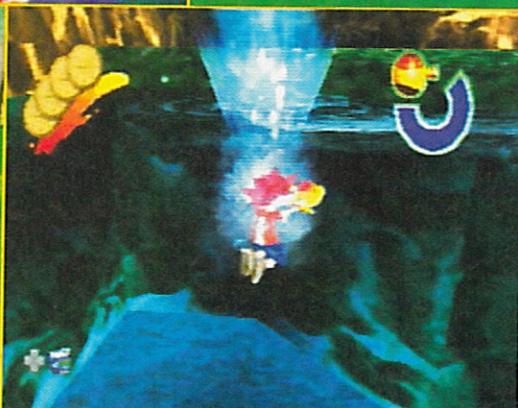
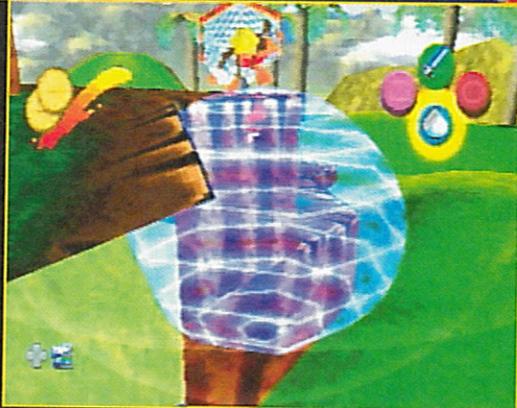
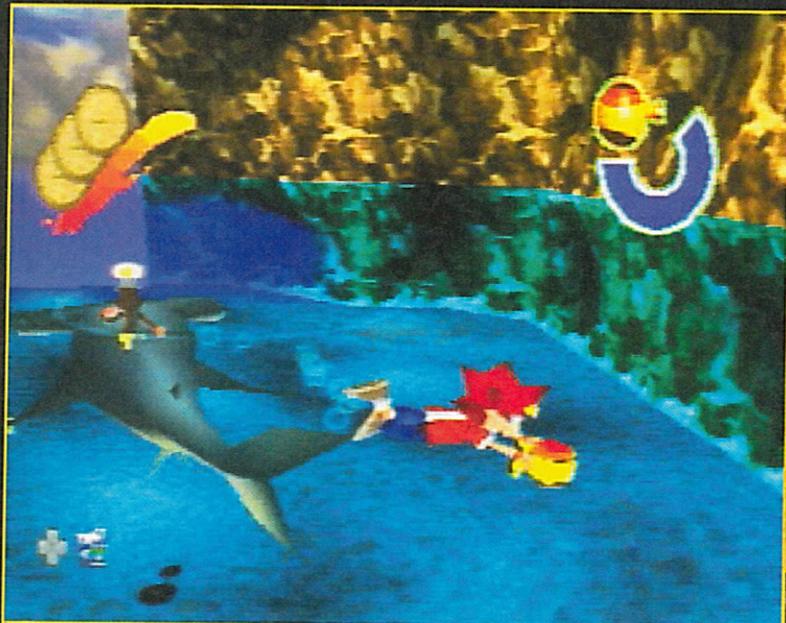
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : SONY CE

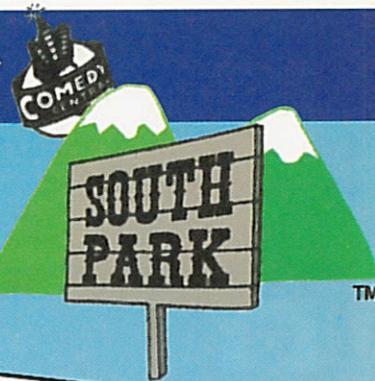
DISPONIBILITÉ : N.C

APE ESCAPE

Amateurs de grands jeux de plates-formes en 3D, *Ape Escape* est fait pour vous ! Conçu pour être joué exclusivement avec la manette analogique Dual Shock (une première sur PlayStation), il s'annonce long (dix-sept niveaux) et particulièrement varié (levels se déroulant dans la jungle, sous la mer, en plein ciel, dans un parc d'attractions, une usine, etc.). Le scénario se révèle on ne peut plus farfelu : un groupe de singes rebelles a décidé de changer le cours de l'Histoire afin de dominer le monde... Ils sont introduits dans le laboratoire d'un professeur et se précipitent dans sa machine à remonter le temps. Spike et Buzz (les deux héros aux noms fumants !), deux jeunes amis du professeur, devront se servir d'une tonne de gadgets inventés par cet homme génial, afin de capturer les simiens, et sauver ainsi le monde. Un jeu aux graphismes riches en couleurs et à l'animation surprenante, qui tentera d'offrir aux "PlayStationneurs" des sensations aussi géantes que celles qu'éprouvent les "N64istes" avec leur *Mario 64*. Un soft signé Sony CE — réalisé par d'anciens membres de Sega, Capcom et Taito — et donc à surveiller de très près !



Commandez vos Casquettes et Tee-Shirts



Pour les Casquettes, le motif est brodé, elles sont 100 % coton avec boucle de réglage arrière
 les couleurs présentées sont non contractuelles. La livraison se faisant suivant la disponibilité du stock.

CARTAG Impprim - 02 32 89 04 70

VOTRE ADRESSE

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Téléphone (facultatif) :
 Signature :

A envoyer à **AC2 Service vpc**
 40, rue Charles MORY - 91210 DRAVEIL
 Règlement par Chèque à l'ordre de **SEABAY**.
 Service Client 01 69 40 54 37

Articles	Prix	Taille à préciser (S,M,L,XL)	Quantité	Montant
Tee-Shirt réf. 1	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 2	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 3	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 4	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 5	129 Fr			
Tee-Shirt réf. 6	129 Fr			
Casquette réf. 7	159 Fr	Taille Unique Couleur selon disponibilité		
Casquette réf. 8	159 Fr			
Casquette réf. 9	159 Fr			
Casquette réf. 10	159 Fr			
Participation aux frais de port France métropolitaine				19 Fr
Total de votre commande				

"SUCCESSION"

ÇA BOUGE, AVEC LA POSTE... ET AVEC SONY AUSSI, APPAREMMENT ! MALGRÉ (À CAUSE ?) DES BÉNÉFICES RECORD, LA FIRME COMPTE EN EFFET LICENCIER 10 % DE SES EMPLOYÉS D'ICI QUATRE ANS. ÇA RESTRUCTURE DONC FERME, D'AUTANT QUE SONY CORPORATION A ANNONCÉ SON INTENTION DE RACHETER ENTIÈREMENT SONY COMPUTER ENTERTAINMENT, DONT UNE PARTIE RESTAIT ENTRE LES MAINS DE SONY MUSIC. TOUT CELA, C'EST DE LA TAMBOUILLE INTERNE, ME DIREZ-VOUS, MAIS CELA MONTRE BIEN L'IMPORTANCE DE LA BRANCHE JEU VIDÉO AU SEIN DU GROUPE ! QUAND ON VOUS DIT QUE LA PLAYSTATION EST UN PLUS GROS SUCCÈS QUE LE BALADEUR — VOUS ALLEZ FINIR PAR NOUS CROIRE !

MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : SQUARE

DISPONIBILITÉ : FIN MARS



TCHOKOBO RACING

Avec Tchokobo Racing, c'est un véritable Mario Kart-like que Square lance sur PlayStation... Complètement repompé sur le hit de Nintendo (aussi bien en ce qui concerne l'ambiance graphique que le système de jeu), Tchokobo Racing a pour héros le petit oiseau rigolo de la série Final Fantasy, récemment devenu la mascotte de Square. Tchokobo et huit de ses amis composeront la liste des persos sélectionnables, lesquels traverseront des circuits sympathiques et très variés. Cinq modes de jeu seront proposés, dont un fort amusant Story Mode où il faudra résoudre l'énigme de la pierre bleue et un jeu à deux joueurs simultanément. Tous les persos jouiront de magies qu'ils ramasseront sur les circuits (neuf sorts à essayer) et pourront garder en réserve (jusqu'à trois sorts en même temps), de même qu'ils bénéficieront d'une "Ability" que vous aurez choisie juste avant le départ — à savoir la possibilité de voler, de piquer des accélérations (huit choix possibles), etc. L'option Parameter Edit permettra, quant à elle, de reconfigurer librement votre perso. Compatible avec la manette Dual Shock, Tchokobo Racing promet de très bons moments... Pourra-t-il détrôner Mario Kart 64, le roi des courses loufoques sur consoles ? Réponse le mois prochain dans Playmag !



Acclaim

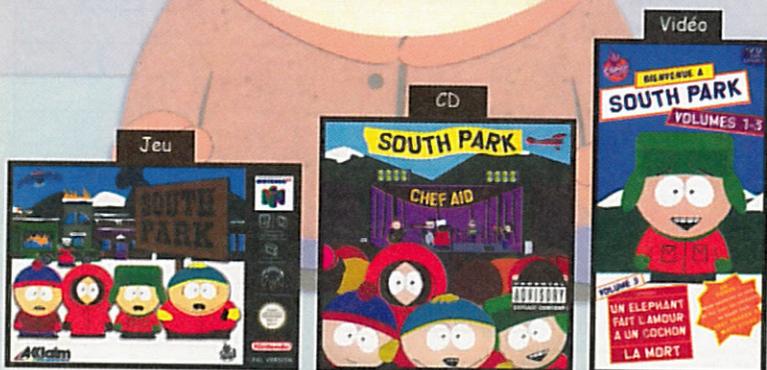
"Ça troue le cul !"

Gagnez le jeu South Park sur Nintendo 64, des CD audio et des coffrets vidéo (volumes 1 à 3).

"Je vous ~~emm~~^{bip}...
et je rentre à ma maison !"

Jouez sur :

3615 ACCLAIM
08 36 68 2.4.6.8



3615/3668 : 2,23 F/min* (Concours organisé du 1/04 au 30/04/99.)



WEB WEB WEB

À CHACUN SON WEB

www.cinelive.com

www.Pcsoluces.com

www.music-up.com

www.tips-secrets.com

www.playmag.presse.fr

Consultez des dizaines de **news**

Téléchargez des centaines de photos

Regardez les **bandes-annonces** cinéma

Plus de 500 filmographies en **base de donnée**

Lisez les **astuces** jeux vidéo du mois

Découvrez les **derniers tests** de jeux vidéo Pc et console

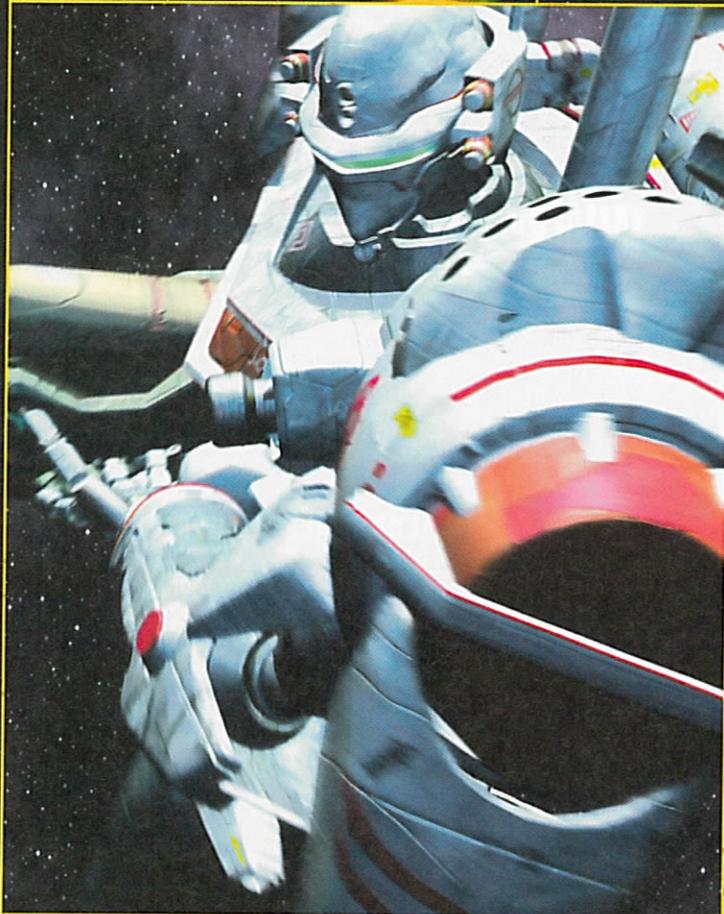
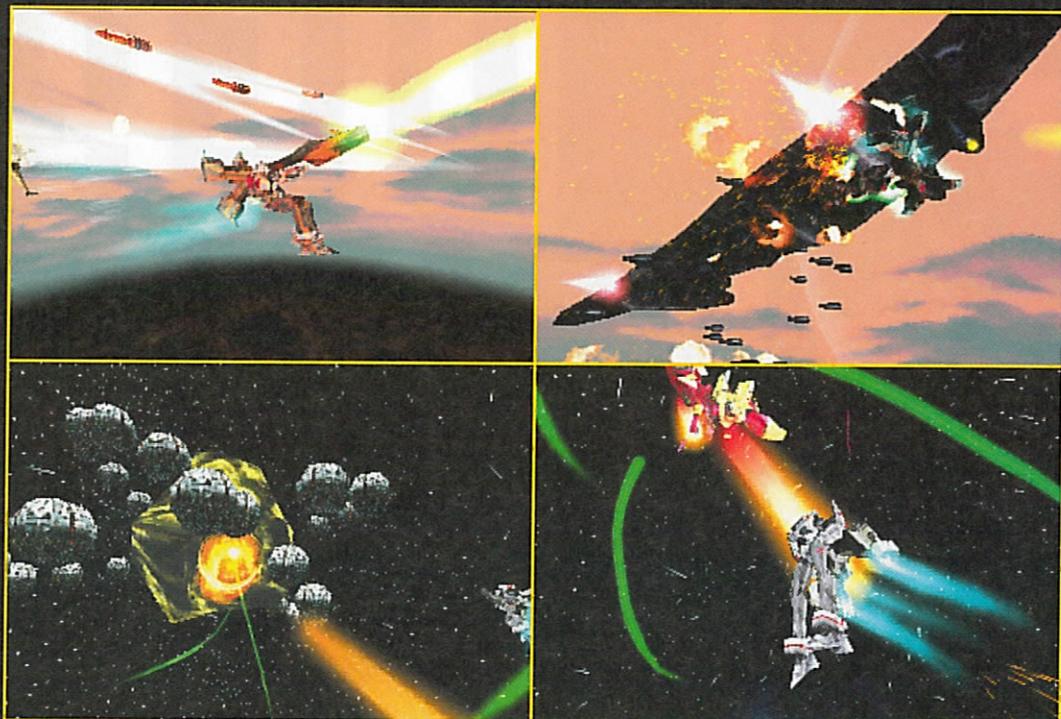
Abonnez-vous en ligne

Commandez les **anciens numéros**

Ecrivez-nous

JAMAIS WIPEOUT 2 SANS WIPEOUT 3

Wipeout est l'un des plus grands succès de Psygnosis — une raison suffisante pour annoncer la sortie du troisième volet d'un jeu mythique... Wipeout 3 est donc prévu sur PlayStation et sortira en novembre 1999. Développé par une équipe interne basée à Leeds et dans laquelle figurent les membres clés de l'équipe originale (afin de conserver l'héritage et la "patte" de Wipeout), on n'en a pas d'images pour l'instant... En attendant, sachez que cet épisode a été conçu pour plaire aux débutants comme aux fans confirmés... Le menu propose pour l'instant huit nouveaux circuits, trois équipes en plus des cinq qui étaient disponibles dans le 2007, une compatibilité Dual Shock, des modes de jeu peaufinés et pas mal d'améliorations. Ces dernières semblent surtout d'ordre technique (grafs, animations, etc.). Bref, un beau — très beau — voyage en perspective !



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : SONY

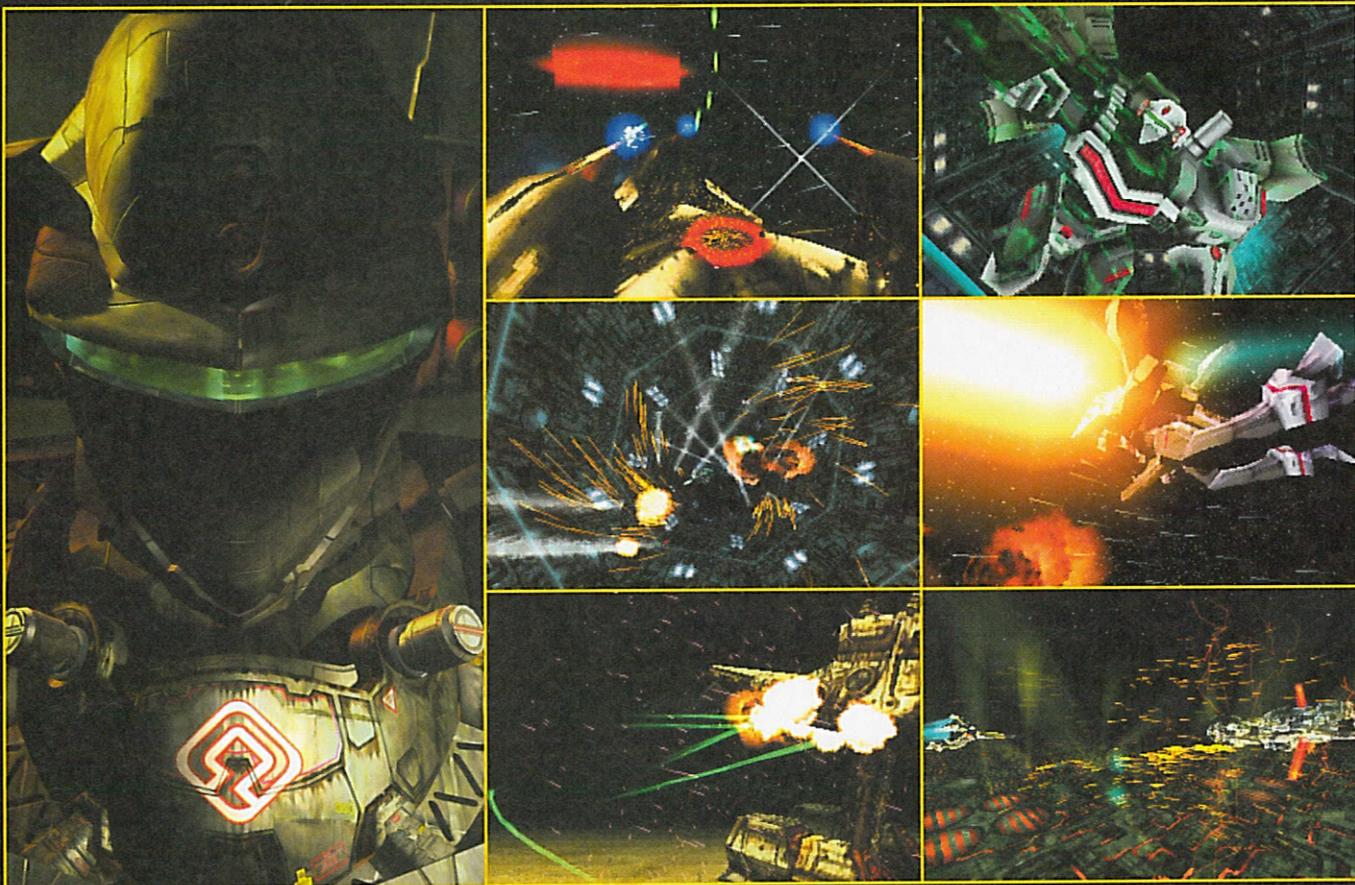
DISPONIBILITÉ : 22 AVRIL

OMEGA BOOST

Voici le choc visuel du mois sur PlayStation ! Réalisé par les génies de Polyphony Digital, à qui l'on doit le déjà légendaire Gran Turismo, Omega Boost est un jeu aussi spectaculaire que jouissif... Techniquement assommant, il s'annonce comme le GT du shoot'em up 3D. En effet, alors que les softs du même genre ne sont plus à la mode, on peut s'étonner de voir les auteurs de GT sortir un tel jeu de leurs studios de développement... Plus étonnant encore, il met en scène des robots de combat, des persos qui ne font plus que rarement l'unanimité. En fait, il semble évident que si Omega Boost avait été le dernier jeu d'une quelconque société nippone spécialisée dans les produits pour otakus, il n'aurait pas mérité qu'on s'y attarde ne serait-ce que trente secondes. Mais, reprenant des thèmes mineurs, Polyphony Digital semble avoir réussi un tour de magie formidable, dont le secret n'est autre qu'une réalisation ahurissante, conjuguée à une jouabilité et à un système de progression aux petits oignons. Proposant de l'action sur 360° (mais avec une routine préprogrammée), Omega Boost se révèle comme un pur remix de trois jeux : Starfox 64 pour l'action, Gundam pour le design (le mecadesigner/réalisateur de cette série fait d'ailleurs partie du staff) et Space Harrier pour la vue, qui dévoile un perso en train de shooter debout dans les airs. Hyper jouable, avec des phases où l'on tire dans tous les sens et d'autres où l'on doit affronter un boss esseulé, voire (carrément !) un bombardier intersidéral, ce jeu assomme immédiatement par la beauté de sa réalisation, qui profite de tous les effets spéciaux réalisables sur Play et ne ralentit jamais pour autant. Séquences en images de synthèse mixées avec des vidéos lors des cinématiques, effets de lumière éblouissants, manipulations d'écrans inouïes, accélérations foudroyantes, etc., les neuf stages du jeu promettent l'extase totale (à jouer de préférence avec la manette Dual Shock). Beau et frénétique comme une borne d'arcade, Omega Boost s'annonce comme LE shoot sur Play !

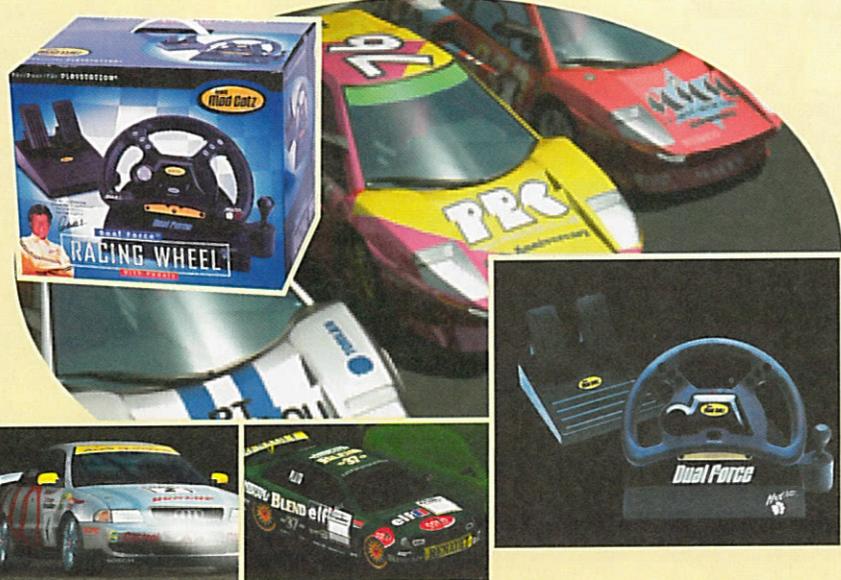
TITANICAST.

C'EST DINGUE CE QUE LES CHOSES PEUVENT ALLER VITE DE NOS JOURS ! SURTOUT SI VOUS SUIVEZ DE PRÈS CE QUI SE PASSE SUR INTERNET... FIGUREZ-VOUS QUE LES DERNIÈRES RUMEURS DU MOMENT RELAYAIENT DE PRÉTENDUES FUITES PROVENANT DE CHEZ NEC ET FAISANT ÉTAT DES CARACTÉRISTIQUES DE... LA DREAMCAST 2 ! OUI, OUI — LA FUTURE PROCHAINE PROCHAINE CONSOLE DE SEGA (INCROYABLE, NON ?) ! EN BIEN OUI, C'EST INCROYABLE ; ET C'EST MÊME COMPLÈTEMENT FAUX, A ASSURÉ UN OFFICIEL DE SEGA JAPON... D'AILLEURS, LES CHIFFRES DONNÉS SUR LE WEB NE TENAIENT PAS DEBOUT : UN PROCESSEUR DE 16 GIGAFLOPS MOULINANT À 800 MHz, AVEC 97 MÉGAS DE RDRAM — N'IMPORTE NAWAK ! UN TEL SYSTÈME COÛTERAIT AU BAS MOT 8 000 FRANCS (ET ENCORE, C'EST UN PRIX D'USINE !) ET CHAUFFERAIT TELLEMENT QU'IL FERAIT FONDRE LA CONSOLE... MAIS LE PLUS DRÔLE DANS CETTE HISTOIRE DE FOU, C'EST QU'UN PORTE-PAROLE DE SEGA A CRU BON DE DÉMENTIR UNE INFO AUSSI BIDON ! C'EST DIRE À QUEL POINT ÇA PANIQUE DU CÔTÉ D'OSAKA...



concours spécial bolides

Amateurs de nouvelles sensations, transformez votre PlayStation en voiture de course !



Jouez sur le
3615 PLAYMAG

et gagnez des volants Mad Catz Dual Force

+ RIDGE RACER 4
+ MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
+ TOCA TOURING CAR 2

Retrouvez aussi nos astuces et nos solutions complètes sur le 08 36 68 05 04.

(Concours organisé du 1 au 30/04/99) - 3615/3668 : 2,23 F/min

MACHINE : PLAYSTATION
 ÉDITEUR : NEW
 DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS

THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH

Voici un titre qui va faire plaisir aux nostalgiques de l'époque magique des consoles 16 bits. Réalisé «à l'ancienne», The Adventure of Little Ralph est un bon petit jeu d'action 2D, dans lequel le joueur doit avancer selon un scrolling horizontal, sauter, donner des coups d'épée, ramasser des tonnes d'options et bonus et éliminer les boss de fin de niveau. Les programmeurs ont tout fait pour que rien ne soit trop high-tech et même les musiques proposent des sonorités anciennes, de sorte qu'on se croirait sur une Nec PC Engine ! Techniquement et du point de vue du système de jeu, The Adventure of Little Ralph ressemble tout à fait aux bornes d'arcade d'il y a dix ans. Un titre que les vétérans sauront apprécier à sa juste valeur...



LA PASSION. LA GLOIRE. LE FOOTBALL.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE[®]

SAISON 1998/99

LE JEU VIDEO OFFICIEL DE L'UEFA CHAMPIONS LEAGUE

UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Ce nom évoque à lui seul toute la passion, la force, la ferveur de l'élite du football européen. Désormais, UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99, sur PC et PlayStation, vous offre l'unique opportunité de vivre chaque seconde de cette prestigieuse compétition.

- Le seul Jeu Vidéo Officiel de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, saison 1998/99. Retrouvez les véritables clubs, joueurs, maillots, logos et sponsors de la saison.
- Inclus : tous les clubs vainqueurs des années antérieures, du début de la Coupe de Champions à l'actuelle UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

- De nombreux modes de jeu incluant l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE, des matches amicaux, des tournois personnalisés et des matches scénarios uniques.
- Représentation fidèle et superbe de 21 des plus grands stades d'Europe.
- Commentaires français en temps réel et introductions aux matches par Roger Zabel.
- Joueurs réalisés en motion capture et entièrement texturés. Intelligence artificielle sophistiquée.
- Toutes les statistiques actualisées de la saison 1998/99, affichées en tableaux graphiques haute résolution, dans le plus pur style de l'UEFA CHAMPIONS LEAGUE.

LE JEU



PC
CD



Disponible maintenant



Silicon
Dreams

www.eidos.com

EIDOS
INTERACTIVE

Les noms et images des personnes ainsi que tous les noms et logos des clubs sont les propriétés de leurs ayants droits respectifs. L'UEFA ne peut être tenue responsable pour les reproductions non autorisées de ces noms et logos. Tous les logos UEFA et "UEFA CHAMPIONS LEAGUE" sont des marques déposées. Aucune reproduction de ces marques n'est possible sans l'accord écrit de l'UEFA. Tous droits réservés par l'UEFA. Édité par Eidos Interactive Ltd. © et développé par Silicon Dreams Studio Ltd. 1999. Le logo "PC" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

en développement

Une avalanche de titres sont en prévision sur les plannings des éditeurs. Voilà une période qui s'annonce faste pour les passionnés que nous sommes. Dommage seulement que certains (« gros morceaux ») passent leur temps à être repoussés, sûrement pour des raisons commerciales, en plus. On s'en fout, nous, du commercial...

MARS

Absolute Football	PlayStation	Virgin Interactive
Beetlemania Adventure Racing	PlayStation	EA
Big Air	PlayStation	Accolade
FIFA '99	Nintendo 64	EA Sports
Holy Magic Century	PlayStation	JYC
Kensei Sacred Fist	PlayStation	Konami
Monaco Grand Prix 2	PlayStation/N64	Ubi Soft
Need for Speed 4	PlayStation	EA
Populous : À l'Aube de la Création	PlayStation	Bullfrog
Street Skater	PlayStation	EA
Wing Over 2	PlayStation	JYC
Yoyo's Puzzle Park	PlayStation	JYC

AVRIL

Bloodlines	PlayStation	Radical
Darkstalkers 3	PlayStation	Capcom
Divers Dreams (VF)	PlayStation	Konami
Dreams	PlayStation	Cryo
Flying Dragon	Nintendo 64	N.C.
Gex contre Dr Rez	PlayStation	Crystal Dynamics
Goemon 2 (V.F.)	Nintendo 64	Konami
Golf Pro	PlayStation	Empire
Guy Roux Football Manager '99	PlayStation	Anco
Live Wire	PlayStation	SCI
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	PlayStation	Capcom
Milo's Bowling	Nintendo 64	N.C.
Monaco Grand Prix 2	Nintendo 64	Ubi Soft
Poy Poy 2	PlayStation	Konami
Ridge Racer Type 4	PlayStation	Namco
Soul Reaver : Legacy of Kain	PlayStation	Crystal Dynamics
Sports Car GT	PlayStation	EA
Street Fighter Alpha 3	PlayStation	Capcom
Street Fighter Col.	PlayStation	Capcom
UEFA Champion's League '98/'99	PlayStation	Silicon Dreams
Warzone 2100	PlayStation	Pumpkin Studio

MAI

Bloody Roar 2	PlayStation	Hudson Soft
Bombar Man Fantasy Race	PlayStation	Hudson Soft
Bomber Man	PlayStation	Hudson Soft
Castlevania 3D	Nintendo 64	Konami
Driver	PlayStation	Reflexion
Duke Nukem Zero Hours	Nintendo 64	Eurocom
NBA Pro '99	PlayStation/N64	Konami
NHL Pro '99	PlayStation/N64	Konami
R-Type Delta	PlayStation	Namco
Trap Runner (V.F.)	PlayStation	Konami

JUIN

Alien Resurrection	PlayStation	Fox
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PlayStation	Namco
Attack of the Saucerman	PlayStation	Psygnosis
Croc 2	PlayStation	Fox
Discworld Noir	PlayStation	Perfect Entertainment
G-Police 2	PlayStation	Psygnosis
Omega Boost	PlayStation	SCEE
Silent Hill (V.F.)	PlayStation	Konami
Tonic Trouble	Nintendo 64	Ubi Soft
UM Jammer Lammy	PlayStation	SCEI
Wheel Nuts	PlayStation	Funcom

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER



JUILLET

Kidz	PlayStation	SCEI
Kingsley	PlayStation	Psygnosis
Point Blank 2	PlayStation	Namco
RC Stunt Copter	PlayStation	Shiny
Syphon Filter	PlayStation	SCEE/989
X-Files	PlayStation	Fox Interactive

AOUT ET +

Hybrid Heaven	Nintendo 64	Konami
Internation Superstar Soccer '99	Nintendo 64	Konami
Billard Club House	PlayStation	Tecmo
Capcom Generation	PlayStation	Capcom
Earthworm Jim 3D	PlayStation	N.C.
Forty Wings	PlayStation/N64	Eurocom
Gran Turismo 2	PlayStation	SCEI
Kagero Deception 2	PlayStation	Tecmo
Messiah	PlayStation	Shiny
Omikron	PlayStation	Quantic Dream
Rayman 2	PlayStation/N64	Ubi Soft
Rugby World Cup	PlayStation	EA Sports
Urban Chaos	PlayStation	Mucky Foot
Powerboat 2	PlayStation	N.C.
Star Trek New Worlds	PlayStation	N.C.
Galleon	PlayStation	N.C.
Actua Ice Hockey 2	PlayStation	Gremlin
Tanktics	PlayStation	Gremlin
Rally Haster	PlayStation	Gremlin
Quake II	PlayStation/N64	Activision
Space Invaders	PlayStation/N64	Activision
Skateboarding	PlayStation	Activision
X-Men	PlayStation/N64	Activision
Apocalypse 2	PlayStation	Activision
Spiderman	PlayStation/N64	Activision
Wu Tang	PlayStation	Activision
Toy Story II	PlayStation	Activision
Tenchu	Nintendo 64	Activision

THE HOUSE OF THE DEAD 2



ATTACK OF THE SAUCERMAN



THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH



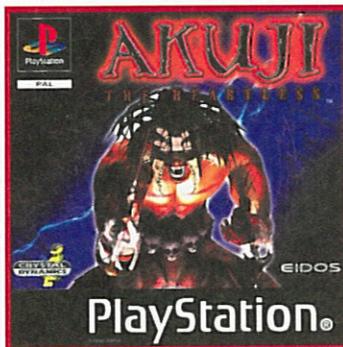
ils sont dispos

Tous ces titres sont désormais en vente chez vos revendeurs préférés.



A Bug's Life

Testé dans Playmag n° 34 — Intérêt 10/20
Éditeur : Disney Interactive - PlayStation
Tiré du film "1 001 pattes", ce jeu de plates-formes reste très classique et ne décolle jamais... En outre, les graphismes apparaissent moyennement beaux et dès que l'on se retrouve dans de grandes aires, l'animation ralentit un peu. Le clipping se révèle très léger et les niveaux sont assez courts et faciles à finir... Un soft clairement destiné aux plus petits... et encore !



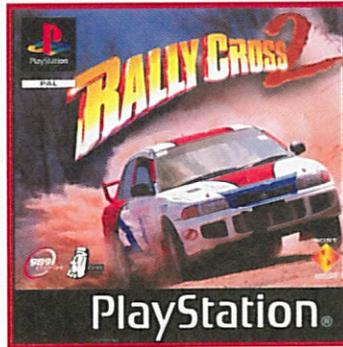
Akuji

Testé dans Playmag n° 32 — Intérêt 15/20
Éditeur : Eidos — PlayStation
Le thème de ce jeu d'aventure/action, le vaudou, est assez captivant, avec une part de magie et une part de frayeur — auxquelles on ne peut rester insensible. La variété des ennemis et des lieux, les nombreuses quêtes à remplir et les combats nous tiennent en haleine durant de longues heures. De plus, le jeu bénéficie d'une réalisation très homogène, bien que la gestion des caméras soit imparfaite. L'ensemble reste toutefois d'une bonne qualité globale.



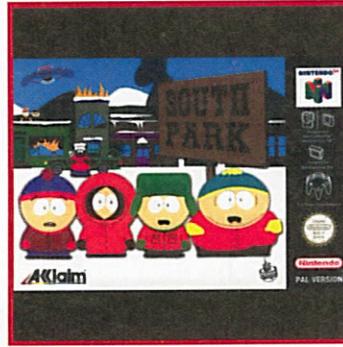
Breath of Fire 3

Testé dans Playmag n° 30 — Intérêt 12/20
Éditeur : Capcom — PlayStation
Par rapport aux précédents épisodes, cette mouture se révèle inintéressante et dénuée de toute vie... La réalisation demeure correcte, si l'on excepte les musiques agaçantes. Les graphismes apparaissent sympathiques, bien que fort éloignés de ceux d'un Final Fantasy VII. Enfin, la traduction en français n'est pas des plus réussies... Il pourra toutefois accrocher les fanatiques de RPG.



Rally Cross 2

Testé dans Playmag n° 34 — Intérêt 11/20
Éditeur : SCEE — PlayStation
Si cette simulation de conduite paraît toujours aussi taquine que le premier volet au niveau du pilotage, les graphismes se révèlent plus grossiers et la maniabilité ne permet plus de contrôler la voiture d'une manière aussi sportive qu'auparavant — ce qui constituait un des gros éléments positifs de cette production... Conjugués, tous ces paramètres font de Rally Cross 2 un jeu simple pas très réussi... Malgré la présence d'un éditeur de circuits et la possibilité de régler vos dix voitures, l'ensemble demeure plutôt moyen.



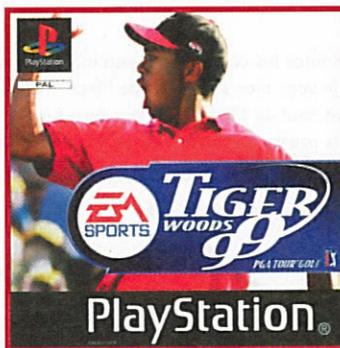
South Park

Testé dans Playmag n° 33 — Intérêt 14/20
Éditeur : Acclaim — Nintendo 64
Dans ce jeu, le fun ne se trouve pas forcément à la portée de tout le monde : on connaît South Park, on accroche tout de suite... ou on l'ignore et on se demande où réside l'intérêt d'un tel jeu, d'autant qu'il faut aimer les Doom-like... La réalisation n'est pas au niveau de celle d'un Turok 2, mais on retrouve l'univers de la série, très fidèlement retranscrit. On regrettera quelques ralentissements en mode Quatre Joueurs. Bref, à ne réserver qu'aux fans !



The Granstream Saga

Testé dans Playmag n° 34 — Intérêt 16/20
Éditeur : SCEE — PlayStation
Ce RPG propose une bonne intrigue et n'apparaît à aucun moment lassant, et tout s'enchaîne merveilleusement... Bref, Granstream Saga maîtrise bien le concept du temps et de l'espace et conquiert pleinement l'approbation du joueur. De plus, les combats ne se révèlent pas trop répétitifs et ne poussent jamais à bout la résistance du player moyen. Et la réalisation semble satisfaisante, tant du point de vue des graphismes que des effets sonores. Enfin, le design des ennemis s'impose (il est très soigné), si bien que l'ambiance des combats y gagne en intérêt. Voilà un titre à conseiller aux amateurs du genre...



Tiger Woods '99

Testé dans Playmag n° 32 — Intérêt 15/20
Éditeur : Electronic Arts — PlayStation
Retrouvez le "Ronaldo du golf" dans cette simulation très complète made in E.A. Sports ! Il faut dire que les cinq parcours proposés sont d'un très grand intérêt. De plus, il est possible de jouer à quatre — à tour de rôle, bien entendu. L'ambiance semble bonne et l'aire de jeu jouit d'une excellente visibilité. Enfin, une animation fluide et rapide, pleine de qualités techniques, et un système de swing intuitif produisent la meilleure simulation du genre sur PlayStation !

GAGNEZ LE KIT OFFICIEL*

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

ET LE JEU METAL GEAR SOLID SUR PLAYSTATION

3615 KONAMI
08 36 68 16 15



CONCOURS ORGANISÉ DU 1ER AU 30/04/99
3615-3668-7223 F/M/N



* Kit comprenant : le jeu METAL GEAR SOLID sur PlayStation + la montre officielle + le briquet original + la flasque à whisky + le T-Shirt + des cartes postales du jeu + CD démo Silent Hill sur PlayStation

L'AVIS DE LA PRESSE DE SPECIALISEE

ils ont dit

LE JUGEMENT D'OPINION

Le mois dernier (mars) a été, sous toutes les coutures, un peu morne et triste... À moins de disposer d'une PlayStation et de goûter à deux bombes "a-to-miques" — comme on dit chez nous ! Je veux bien sûr parler de Metal Gear Solid en officiel et Final Fantasy VIII en import (et pour les puristes...). Côté Nintendo, toujours rien à se foutre sous la dent, sauf un Micro Machines bien funky... Enfin, la Dreamcast nous a gratifiés d'un petit Sega Rally 2 plutôt bien goupillé. Voilà donc ce qui ressortait des tests de la presse française... et qui assure toujours à Sony la tête du classement !

	CD CONSOLES	CONSOLES +	PLAYER ONE	JOYPAD	PLAYSTATION MAGAZINE	CONSOLE NEWS	PLAYMAG
A BUG'S LIFE	-	90%	73%	7/10	7/10	86%	10
PLAYSTATION	-	SWITCH	YAS	GOLLUM	JULIEN	MHZ	MARCO
ABSOLUTE FOOTBALL	*	86%	80%	5/10	5/10	73%	12
PLAYSTATION	-	VINCE	CHON	WILLOW	JOHNNY	BRICE	FRANCIS
BAKUSHO KINSEI	-	-	-	-	-	-	08
NINTENDO 64	-	-	-	-	-	-	OLIVIER
BRIAN LARA'S CRICKET	-	-	-	-	-	-	10
PLAYSTATION	-	-	-	-	-	-	FRANCIS
CASTLEVANIA	-	91%	-	-	-	-	15
NINTENDO 64	-	GIA	-	-	-	-	OLIVIER
CIVILIZATION II	****	89%	80%	7/10	7/10	70%	15
PLAYSTATION	-	SPY	WOLFEN	RAHAN	GREGORY	MHZ	PASCAL
FIFA '99	*****	89%	65%	8/10	-	88%	16
NINTENDO 64	HUBERT	VINCE	CHON	WILLOW	-	BRICE	OLIVIER
FINAL FANTASY VIII	-	95%	-	9/10	-	-	18
PLAYSTATION	-	GIA	-	GREG	-	-	ARUNO
GOEMON	-	-	-	-	-	-	14
NINTENDO 64	-	-	-	-	-	-	OLIVIER
GRANSTREAM SAGA	-	88%	68%	5/10	4/10	82%	16
PLAYSTATION	-	NIICO	YAS	GREG	JULIEN	ABRICOT	HO
KNIFE EDGE	**	-	-	-	-	-	06
NINTENDO 64	-	-	-	-	-	-	MARCO
KROSSFIRE KKND	-	75%	51%	3/10	3/10	-	15
PLAYSTATION	-	TOXIC	CHON	RAHAN	-	-	MARCO
METAL GEAR SOLID	-	96%	85%	9/10	9/10	97%	18
PLAYSTATION	-	SPY	WOLFEN	RAHAN	JULIEN	CONY	HO
MICRO MACHINES 64	*****	90%	83%	6/10	-	92%	16
NINTENDO 64	BRUNO	NIICO	CHON	GOLLUM	-	MHZ	OLIVIER
NHL FACE OFF '99	-	-	55%	4/10	4/10	85%	13
PLAYSTATION	-	-	WOLFEN	RAHAN	-	MHZ	HO
POPULOUS	-	80%	60%	5/10	5/10	89%	17
PLAYSTATION	-	GIA	CHON	TRAZOM	JOHNNY	JAY	FRANCIS
RALLY CROSS 2	****	-	-	5/10	-	83%	11
PLAYSTATION	BRUNO	-	-	GOLLUM	-	BRICE	HO
SEGA RALLY 2	17/20	95%	-	8/10	-	8/10	16
DREAMCAST	TECK	KAGO	-	WILLOW	-	BRICE	FRANCIS
TENTEI DEN 64	-	-	-	-	-	-	05
NINTENDO 64	-	-	-	-	-	-	OLIVIER
TOKON ROAD 2	-	-	-	-	-	-	15
NINTENDO 64	-	-	-	-	-	-	OLIVIER
MOYENNE PAR MAGAZINE	****	89%	70%	6/10	5,5/10	85%	13/20

Musique, Naomi en transes et paillettes de pixels...
L'arcade fait la fête au Japon !

MALGRÉ UN MARCHÉ DE PLUS EN PLUS DIFFICILE, LES CONSTRUCTEURS ONT RETROUVÉ

LE SOURIRE...

RAISON DU PHÉNOMÈNE : DES HISTOIRES DE FIANÇAILLES. Jamais l'arcade ne s'ÉTAIT AUTANT LIÉE AU MARCHÉ DES CONSOLES ET, PAR VOIE DE conséquence, JAMAIS

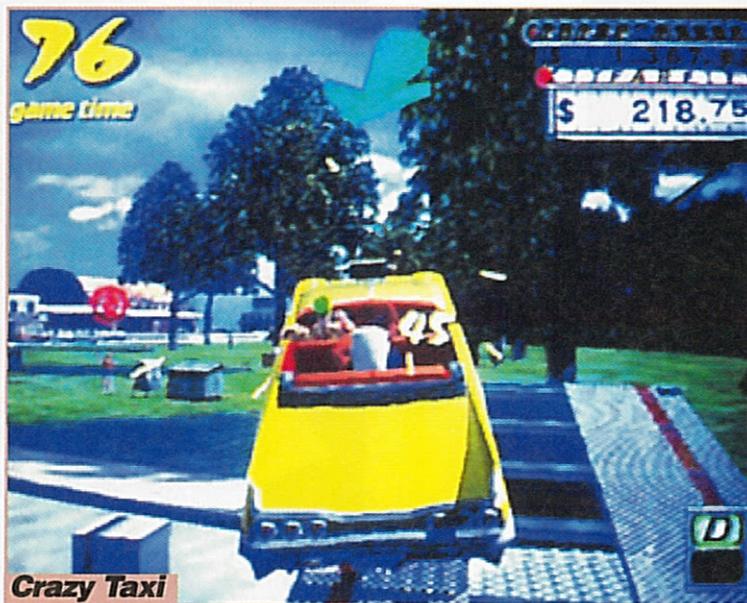
VU AUTANT D'ADAPTATIONS POTENTIELLES AU COURS D'UN UNIQUE SALON !

AOU 1999, AMUSE

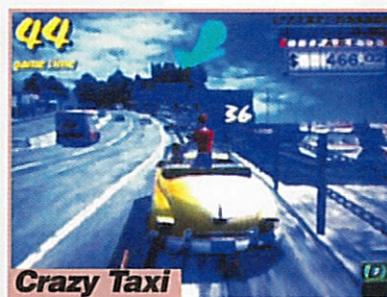
MENT EXPO



UN DOSSIER RÉALISÉ PAR ARUNO



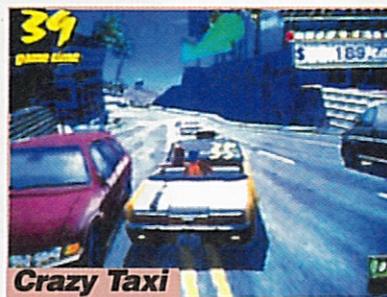
Crazy Taxi



Crazy Taxi



Gun Beat



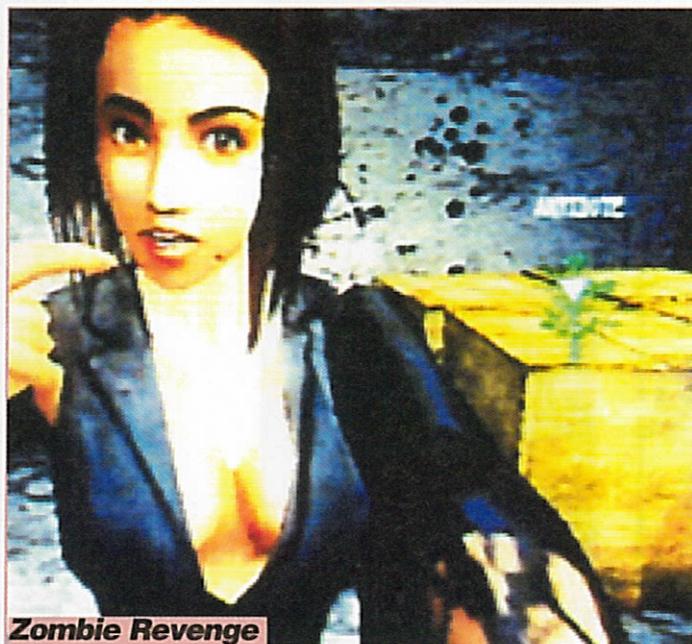
Crazy Taxi



Gun Beat



Zombie Revenge



Zombie Revenge

Que dire de l'AOU 1999, sinon que ce salon avait tout d'une boîte de nuit ! Du 17 au 19 février dernier, à Makuhari Messe, dans la banlieue de Tokyo, nous avons eu droit à de la musique plein pot, à des spots multicolores et à des visiteurs qui se prenaient pour des danseurs ou des D.J., à une aguicheuse inmanquable du nom de Naomi et, finalement, à quelques petites merveilles cachées dans les coins — au fond — souriantes et provocatrices dans l'obscurité... Pour la prochaine édition, il paraît même qu'il y aura une énorme boule à facettes ! Trêve de plaisanterie, ce salon confirme la tendance récente (née de la mauvaise santé financière du marché de l'arcade au Japon et de l'apparition du miracle "Naomi") qui veut qu'arcade et consoles se rapprochent très sensiblement, afin de limiter les risques d'échec. En outre, cet AOU montre que les jeux d'arcade basés sur le principe "rhythm and action" — et lancés par Konami il y a plusieurs mois (Beat Mania, Dance Dance Revolution, etc.), après le succès de Sony CE avec Parappa the Rapper sur PlayStation (toujours au Japon) — font un tabac dans les salles nipponnes, poussant à la fois le créateur et ses concurrents à lancer une multitude de jeux du même type. Après la guerre des jeux de combat en 3D, c'est la bataille des softs musicaux qui fait rage !

Beauté fatale

Vous souvenez-vous de la Naomi (une carte logique en béton) ? À titre d'information, nous vous rappelons que, récemment, cette petite bombe a mis le feu sous les arcades au pays du Soleil-Levant. De son côté, sa sœur jumelle, une certaine Dreamcast (superbe mais très casanière) tâche quant à elle, et depuis quatre mois environ, de faire parler la poudre dans les foyers... Point commun de ces deux allumeuses : leur père de famille, un géant plus motivé que jamais et répondant au nom de Sega. Autre détail important : leurs mensurations sont quasiment les mêmes ! Aussi, tous les vêtements que porte Naomi en arcade peuvent être arborés par la fameuse Dreamcast — ce que l'on appelle, dans le jargon ad hoc, l'arcade à domicile. Premier jeu déjà disponible à la fois en arcade sur Naomi et sur Dreamcast (depuis le 25 février au Japon), Power Stone, de Capcom, démontre avec brio la puissance et l'intérêt du système : un jeu de combat superbe, identique en arcade et sur la console de Sega, qui satisfait à la fois les joueurs (le principe d'arcade à domicile satisfait toujours les players) et l'éditeur (la version Dreamcast a réclamé très peu de temps et un budget modique pour son élaboration). Bref, la meilleure solution du moment pour cibler juste en arcade et sur consoles s'appelle Naomi... Comme vous le verrez dans ce reportage, les jeux en cours de réalisation apparaissent nombreux (chez Sega comme chez les éditeurs tiers) et leur qualité générale surprend très agréablement. Mais que ce soit sur Naomi ou sur les autres cartes logiques japonaises, les softs destinés à des adaptations consoles, à court ou à moyen terme, foisonnent véritablement... Et même si les grands chocs visuels semblent moins abondants qu'il y a deux ou trois ans, cette dernière constatation nous laisse imaginer de bien bonnes choses pour les prochains mois. Fous d'adaptations de jeux d'arcade, vous risquez — plus que jamais — de pleurer bientôt de bonheur !



Airline Pilots

Airline Pilots



Zombie Revenge

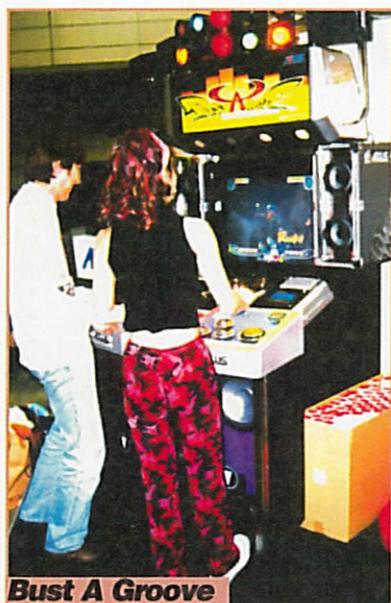


Airline Pilots

Visite guidée

Commençons par l'indétrônable roi de l'arcade, j'ai nommé Sega... Bien évidemment, tous les titres de cet éditeur tournaient sur la carte Naomi, ce qui prouve que Sega envisage d'adapter tous ses nouveaux jeux d'arcade sur la Dreamcast, un jour ou l'autre. Fans de Sega, vous voilà rassurés ! On attaque avec une course automobile pour le moins originale : **Crazy Taxi**. Au volant d'une énorme décapotable américaine des années soixante, vous partez jouer les chauffeurs de taxi dans une ville à la circulation dense et périlleuse. Le principe en est simple : d'abord, vous cherchez un client, puis quand vous en trouvez un, vous le faites monter... Ensuite, il vous indique l'endroit de la ville où il veut être déposé et vous, vous foncez comme un malade afin de l'y emmener le plus rapidement possible. Plein d'humour et superbement réalisé, ce titre change des simulations automobiles habituelles. Toujours sur le stand Sega, on trouvait **Gun Beat**, une fort impressionnante course/shooting 3D, jouable en Link jusqu'à quatre simultanément et développée par les surdoués de Treasure. Un jeu flashy et passionnant, dont nous reparlerons très prochainement, puisque l'annonce de son adaptation sur la console Dreamcast devrait avoir lieu d'ici peu. Continuons avec le jeu le plus étonnant de ce stand, **Airline Pilots**... Comme le titre l'indique, c'est une simulation aérienne qui vous met dans la peau d'un commandant de bord pilotant des avions des lignes internationales (de type Boeing). Votre mission consiste à faire décoller, voler, puis atterrir correctement votre appareil, selon deux modes de jeu (Flight et Training Mode) et un principe qui se rapproche de celui des Pilotwings, sur Nintendo. Votre théâtre d'opérations se limite au survol des environs de Tokyo, mais la réalisation se révèle tellement grandiose (sons ultra-réalistes, grafs et animations dignes de simulateurs professionnels), qu'on s'y croit comme par enchantement ! La Naomi donne ici toute sa mesure, et l'utilisation de trois moniteurs pour former le cockpit (voir photos) se révèle une réussite totale. Quant au réalisme de ce jeu, aucun souci, puisque tout a été supervisé par Japan Airlines. Une merveille, vous dis-je ! Pour en finir avec le stand Sega, signalons l'arrivée de **Zombie Revenge**, un superbe beat'em all en 3D polygonale que l'on devrait voir débarquer sur Dreamcast dans les prochains mois, et celle de l'ultime jeu de Yû Suzuki, une simulation automobile qui met en vedette la marque Ferrari, dont seule une démo a été présentée (gros hit en perspective !).

Passons maintenant au stand **Namco** où, parmi les jeux mis en évidence, un titre passionnant retenait particulièrement l'attention : **GP 500**. Cette simulation de motos 500^{cm³} nous a tellement impressionnés que nous avons préféré lui consacrer un article complet, que vous trouverez dans ce reportage... Côté nouveautés, signalons aussi l'arrivée de **Submarines**, un simulateur de sous-marin nucléaire qui vous propose de torpiller différents bâtiments, tout en restant bien caché derrière votre périscope. Doté d'une interface originale et accordant autant d'importance au son qu'à l'image, ce jeu d'arcade vous immerge totalement dans un univers pélagien réaliste. Enfin, les fans de **Bust A Groove** seront heureux d'apprendre que Namco et Atlus sortent en coproduction une version arcade de ce titre dansant qui, rappelons-le, avait été initialement édité par Enix sur PlayStation.



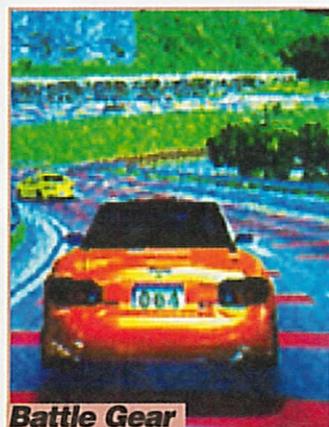
Bust A Groove



Submarines



Battle Gear



Battle Gear



Fatal Fury Wild Ambition



GigaWing



Dance Dance Revolution

DU 1999, AMUSEMENT E

Poursuivons avec **Taito**, chez qui l'on pouvait trouver une version complètement transformée de Puzzle Bobble (Bust A Move en v.f.), baptisée pour l'occasion **Super Puzzle Bobble**. Ce jeu de réflexion s'annonce tout aussi passionnant que les précédents volets (sinon plus), et l'on espère vivement le retrouver rapidement sur consoles. À ses côtés, on trouvait une borne d'arcade très originale baptisée **RC De Go**, une simulation automobile qui vous met à la place d'un conducteur de voitures radiocommandées. L'interface de jeu se présente sous la forme d'une radiocommande (reprise exactement sur le modèle de celles qu'on voit dans la réalité) et la représentation vous dévoile le circuit en vue de trois quarts haut. Même s'il ne paie pas de mine avec ses graphismes simplistes, ce titre captivera immédiatement tous les amateurs de modélisme. **Battle Gear** se présente, quant à lui, comme un pur jeu de bagnoles en 3D polygonale, avec vingt et une voitures sélectionnables, des graphismes très réalistes et une ambiance sonore tonitruante. Chez **SNK** cette fois, le tout nouveau **Fatal Fury Wild Ambition** a largement retenu notre attention... En effet, ce titre réalisé sur la carte Hyper Neo Geo 64 permet à cette célèbre série de basculer dans le monde fantastique de la 3D polygonale. Un soft qui souffre d'une grande pauvreté en matière de décors de fond, mais que les fans devront essayer d'urgence.

Capcom présentait quelques titres alléchants, parmi lesquels **GigaWing**, un shoot'em up vertical comme autrefois, avec des tonnes de tirs et d'explosions se produisant simultanément à l'écran. **Street Fighter III 3rd Strike** est un soft dont le seul véritable intérêt est d'être encore plus beau que le précédent volet. Certainement le plus magnifique jeu en 2D du moment... Enfin, cet éditeur annonçait le retour du "Dragon Volant" **Strider Hiryû** (un hit monumental à l'époque des 16 bits), dans une version bénéficiant de la même représentation que jadis (scrolling horizontal), mais avec des décors et des sprites en 3D polygonale. Wait and see... Côté **Konami** pas de révolution : les jeux musicaux marchent mieux que jamais, alors plutôt que de créer des nouveautés, cet éditeur nous balance des suites et des variantes en rafale (**Drum Mania**, un simulateur de guitare peu convaincant du nom de **Guitar Freaks**, **Beatmania IIDX**, **Dance Dance Revolution 2nd Mix**, **Pop'n Music 2** et **Beatmania Complete Mix**). Amateurs d'«action rhythm and dance», vous voilà donc rassurés ! Signalons aussi **Silent Scope**, un simulateur de sniper en 3D polygonale fort réaliste et **Thrill Drive**, une simulation automobile dans laquelle il faudra aller très vite sur des routes nationales classiques, tout en évitant la mort à chaque tournant (cris horribles et avis de décès ne manqueront pas de vous flanquer la trouille !).

Si vous le voulez bien, nous finirons le tour de ce salon avec **Tecmo**, dont les seules véritables nouveautés étaient **Logic Pro Adventure**, un sympathique petit jeu de réflexion et d'action, et le tant attendu **Dead or Alive 2** un monstre de la baston 3D, destiné à la merveilleuse carte Naomi. Très peu révolutionnaire mais diablement beau, ce jeu fait l'objet d'un article spécial (que vous trouverez, un peu plus loin, dans ce reportage)...

Dead or Alive 2

Éditeur : Tecmo

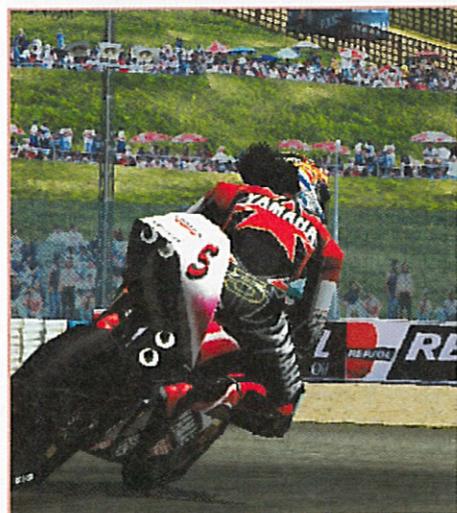
Le voici, le vilou ! Le nouveau petit bijou bastonnant de Tecmo montre enfin le bout de ses pixels... Pour mémoire, rappelons que Dead or Alive premier du nom fut une référence en arcade, sur Saturn, et l'un des tout meilleurs jeux de combat 3D sur PlayStation — rien que ça ! Conformément à ce que Tecmo avait annoncé lors du dernier Jamma Show, il tourne bien sur la carte Naomi de Sega. Évidemment, l'accent a été mis sur la réalisation, qui profite d'images de synthèse interactives d'une beauté phénoménale... Les persos, énormes et d'une finesse graphique parfaite, se déplacent merveilleusement au cœur de décors grandioses, bourrés de détails et d'effets spéciaux. Mais, chose extrêmement étonnante, ces mêmes décors tridimensionnels offrent une surface pharamineuse, de sorte que la liberté de déplacement va y connaître des sommets. On peut, par exemple, entamer un combat en haut d'une cascade, puis sauter dans le vide et finir de se fritter en bas, dans un déluge d'animations aquatiques des plus étonnants. Côté options, les combats par équipes semblent figurer au programme, et la variété des coups et mouvements apparaît bien plus grande que par le passé. Pas de doute possible : on tient là un nouveau grand hit de la baston en 3D !





500 GP

Éditeur : Namco



Non contente de nous éblouir sur PlayStation, Namco la belle continue de nous époustouffler en arcade... Cette fois, il s'agit de moto, et plus exactement de 500 cm³. Graphismes, animations et comportement des bécane — Namco a joué la carte du réalisme dans tous les domaines. De plus, les programmeurs sont allés jusqu'à reproduire les circuits de Jerez, Paul-Ricard et Suzuka jusque dans leurs moindres détails et à l'échelle 1/1. Bénéficiant de la licence de la FIM, 500 GP offre aussi les derniers modèles de Yamaha, Suzuki et Honda, et permet de se mesurer aux vrais pilotes du championnat du monde de 500 cm³ (leurs noms et photos apparaissent à l'écran pendant la course). Pas de Time Extension, pas de Checkpoint, le jeu est prévu pour que les meilleurs puissent finir la course dans le temps accordé, et que chacun puisse se concentrer uniquement sur son pilotage. Quant au meuble, il intègre une bécane réalisée d'après une véritable 500, de sorte qu'à peine assis, on s'y croit déjà ! Réalisé sur le nouveau système Super 33 de Namco, 500 GP se présente comme un titre méchamment décoiffant. Avec ses grafs en images de synthèse et sa jouabilité sans faille, il s'affirme comme la nouvelle référence moto en arcade. À essayer absolument !



Dino Crisis

D I N O C R I S I S

PLAYSTATION
CAPCOM
ÉTÉ

CAPCOM EST DE RETOUR ! POUR LE PLAISIR DE TOUS, LA CRÉATRICE DES RESIDENT EVIL NOUS SURPREND UNE FOIS DE PLUS EN ANNONÇANT UNE NOUVELLE SUPERPRODUCTION, À MI-CHEMIN ENTRE LE JEU D'ACTION/AVENTURE À GRAND SPECTACLE ET LE FILM D'HORREUR INTERACTIF... DINO CRISIS, C'EST UNE FUSION EXPLOSIVE ENTRE RESIDENT EVIL ET JURASSIC PARK ! UN JEU TERRIFIANT DONT AURAIT RÊVÉ SPIELBERG, MAIS QUE SEULE CAPCOM POUVAIT RÉALISER...



Capcom nous annonce des prodiges en matière d'animation (des sprites 3D gigantesques)... Votre PlayStation va transpirer !

Avec Resident Evil, vous aviez pu goûter aux joies de "l'horreur/action/aventure", un genre très spécial, créé il y a plusieurs années par le Français Frédéric Raynal (avec son Alone in the Dark), puis recuisiné à la sauce 32 bits par les meilleurs cuisiniers du Japon interactif... Aujourd'hui, Capcom nous livre le fruit d'un long travail de recherche, accompli dans un genre fort proche de ce dernier dans sa représentation, mais sensiblement différent du point de vue des sensations qu'il procure — de panique et d'horreur... Pour être plus précis, Dino Crisis reprend les bases de Resident Evil, en plongeant le joueur dans un monde imaginaire effrayant, mais ne donne quasiment jamais au héros les moyens de lutter d'égal à égal avec les ennemis rencontrés. Par voie de conséquence, outre l'impression d'être traqué en permanence, le joueur se sentira faible, ne manifestera que peu d'assurance et sera dans l'obligation de fuir continuellement face à un trop grand danger. Pour s'en sortir, il devra réfléchir, rester sans cesse sur ses gardes et imaginer des tactiques originales pour piéger l'ennemi, lorsque son armement se révélera insuffisant.

C'ête aux dinos ? Ça me rappelle quelque chose !

Capcom, dans son infinie bonté, n'a pas hésité à nous dévoiler le scénario du jeu ! L'histoire commence il y a plusieurs années, avec la mort d'un scientifique dans un accident survenu au cours d'une expérience. Tout ce que l'on sait, c'est que cette grosse tête poursuivait des recherches dans un domaine inédit. La concrétisation de ses développements aurait pu faire basculer la Terre dans une nouvelle ère... Trois ans plus tard, des informations pour le moins inattendues sont rapportées par des espions chargés d'enquêter sur les secrets militaires d'un pays étranger : "Le chercheur que l'on croyait décédé serait en train d'effectuer des expériences dans des installations de recherche militaire, sur une île isolée." Aussitôt après cette révélation, sans même prendre le temps de finir leurs yaourts, toute une équipe d'agents secrets (dont font partie les héros du jeu) y est envoyée pour glaner des informations. À peine débarqués sur l'île, ils découvrent un spectacle horrible, insoutenable... et pourtant, leur voyage en enfer ne fait que commencer !

Quand les zombies ne sont pas là, les tyrannosaures dansent...

Les zombies prennent donc quelques vacances bien méritées... Après moult apparitions sur PlayStation, Saturn, PC — et avant celles qu'ils ne manqueront pas de faire sur Dreamcast (vraisemblablement au cours du dernier trimestre 99) —, la bande de morts-vivants de chez Capcom quitte provisoirement les écrans et laisse la place à des dinosaures en furie. Selon Capcom, être poursuivi par des zombies comme on en voit tant dans les films d'horreur, c'est bien — mais se balader au milieu d'une horde d'animaux préhistoriques enragés, en risquant de se faire déchiqueter à chaque instant, c'est encore mieux ! J'entends déjà certains porte-parole de vomissables associations s'insurger contre l'insupportable violence que contiennent les "jeux électroniques de leur charmantes têtes blondes". Qu'ils aillent voir ailleurs ! Ils n'avaient qu'à s'opposer à la sortie française de Jurassic Park ! Après tout, le grandiose film du respectable sieur Spielberg n'avait rien d'un dessin animé de Jean Chalopin, lui non

plus, et personne n'a manifesté la volonté de dénoncer son immonde violence pour autant !... Mais je m'égare car de toute façon, c'est vrai : ce nouveau Capcom est violent, archivoilent, inexorable, et comporte des scènes horribles où l'on voit du sang jaillir à chaque instant, sans compter des passages insoutenables. Tenez, par exemple, il n'est pas rare de voir l'héroïne se faire mettre en lambeaux, perdant alors un bras, puis une jambe ! Dans ces moments-là, on peut la voir avancer péniblement, abandonnant des flaqes de fluide vital bien rouge (rien ne dit qu'il le restera dans la version française) derrière elle. De même, les plus gros lézards du jeu, tels les tyrannosaures, pourront vous avaler comme un mouton, et on les verra vous broyer de leurs mâchoires pendant plusieurs secondes (ils feront d'abord disparaître votre tête, puis le reste de votre corps, vos jambes se débattant horriblement au milieu de crocs énormes dégouttant de sanies et de votre propre sang !). Après ça, les zombies de Resident Evil vous terroriseront autant que les sept nains de Blanche-Neige !

Les trois promesses de Capcom

L'équipe de développement, composée de membres du staff de Resident Evil (et notamment du producteur, Shinji Mikami), s'est fixé trois objectifs, qui constituent autant de promesses de bonheur vidéoludique pour les

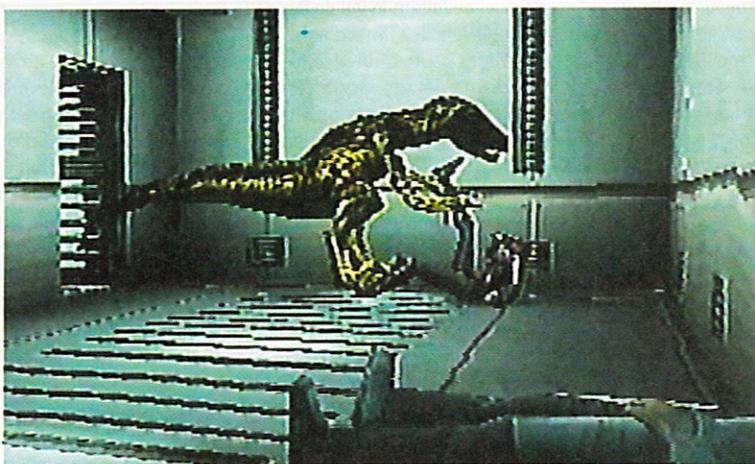


Plus jolie, réaliste et moins vulgaire que «Lolo Croft», la nouvelle star virtuelle de Capcom a été créée pour plaire aux deux sexes...

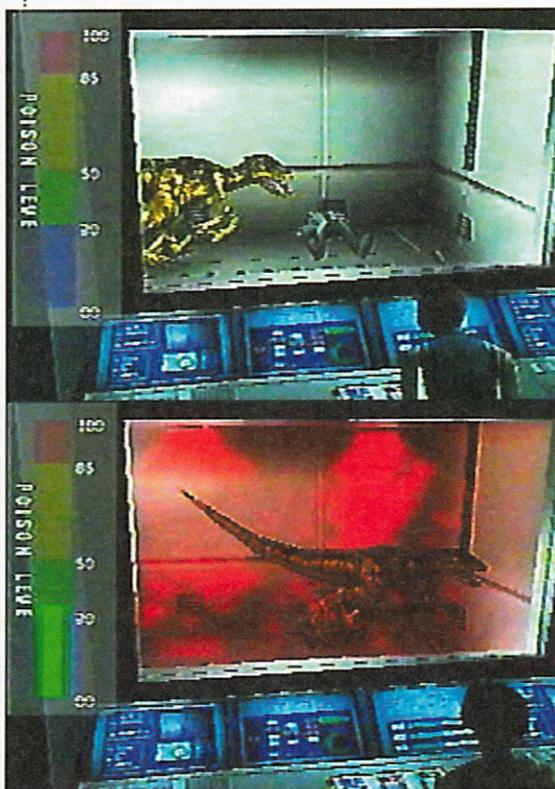
Votre personnage peut aussi se servir de ses pieds pour triompher des situations les plus délicates.



Entièrement réalisé en 3D temps réel, Dino Crisis jouit aussi d'effets de lumière extrêmement soignés.



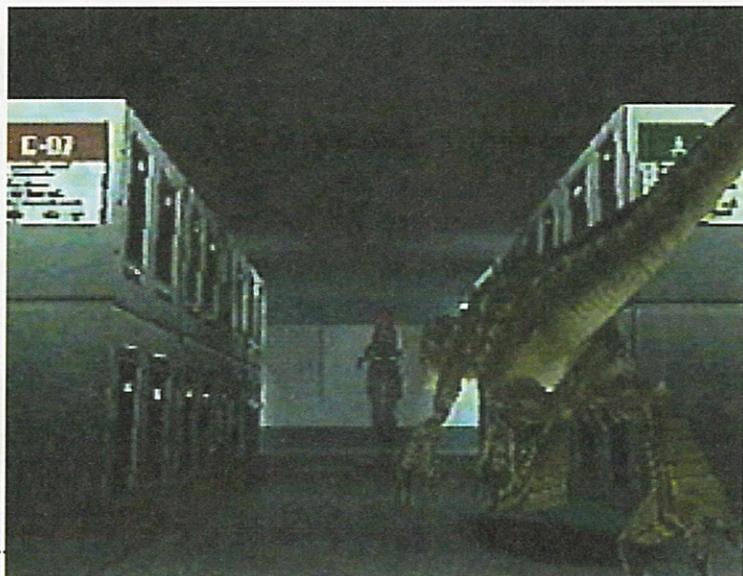
Ici, vous appâtez la bête avec un cadavre, avant de l'arroser gentiment de poison !



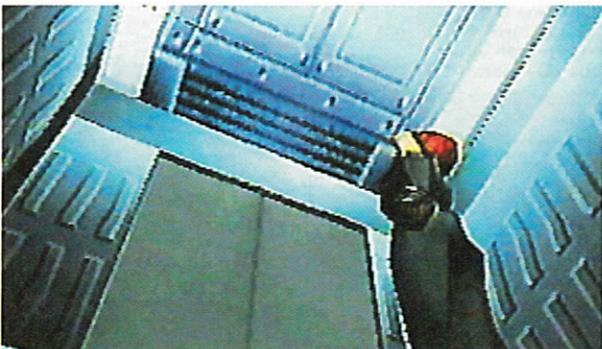
La violence et la vitesse des attaques de ce gros lézard vous poseront énormément de problèmes. Seule chose à faire pour ne pas en arriver là : rester sur le qui-vive.



Certaines séquences sont entièrement empruntées à Jurassic Park, à l'instar de celle-ci — qui rappelle la terrifiante partie de cache-cache dans les cuisines (un des moments forts du film de Spielberg).



Quelques instants plus tard, cette horrible créature surgit en hurlant comme un cochon qu'on éventre !



Coincée dans l'ascenseur, l'héroïne entend des bruits qui viennent d'en haut (juste au-dessus de sa tête)...



joueurs que nous sommes. Tout d'abord, ils veulent nous en mettre plein la vue en faisant évoluer ces fascinantes créatures que sont les dinosaures (pour les besoins du jeu, elles se montreront toutes extrêmement féroces — et en aucun cas herbivores !). Pour Capcom, le challenge technique consiste à exprimer le caractère terrifiant de ces monstres, leur taille impressionnante et leur sauvagerie, par le biais d'un réalisme encore jamais vu sur PlayStation (croyez-nous, c'est plus que réussi !). Ensuite, les développeurs ont eu soin de plonger totalement le joueur dans un film interactif, de le métamorphoser en héros d'une aventure fascinante, au sein d'un monde infesté de dinosaures. D'ailleurs, même si Capcom ne s'exprime pas directement en ces termes, il apparaît clarissime que l'idée générale est de vous permettre d'incarner un des protagonistes traqués du film Jurassic Park. Enfin, le troisième objectif consiste à nous offrir une représentation entièrement cinématographique, grâce à un univers et des personnages intégralement réalisés en 3D polygonale. Plus question de décors immobiles en 3D CG Rendering de Resident Evil... Ici, tout bouge avec souplesse, au moyen de caméras virtuelles qui dévoilent le jeu en douceur, tout en effectuant systématiquement les cadrages habituels des films d'action et d'horreur. Mais le plus fort, c'est que la qualité graphique reste d'un niveau époustoufflant, avec des décors en 3D polygonale bourrés de détails, des effets spéciaux comme s'il en pleuvait, et une gestion des effets de lumière d'une qualité rarement atteinte sur PlayStation. Par l'intermédiaire de nouveaux outils de développement et d'une parfaite connaissance du hardware, Okamoto (de Capcom) avoue qu'en matière de 3D temps réel, on peut réussir aujourd'hui ce qui semblait absolument impossible il y a deux ans... Dino Crisis arrive donc cette année pour démontrer ce que peut accomplir une Play actuelle lorsqu'elle est poussée à fond !

Jouer. Ceux qui possèdent une manette Dual Shock pourront d'ailleurs profiter de vibrations flippantes au possible ! Les décors en 3D polygonale sont présentés selon un système de caméras parfaitement bien conçu, de sorte que, contrairement à ce qui se passe dans une grande majorité de jeux en 3D, les changements d'angle et de cadrage ne semblent en aucun cas altérer la maniabilité... À l'instar de Metal Gear Solid (de Konami), la représentation alterne des parties purement interactives et des phases cinématiques exécutées dans le même style graphique (et non selon des images de synthèse d'une définition supérieure). Tout cela fait que le joueur se sent impliqué dans un magnifique film d'horreur dont il est la vedette. Et des bruitages et des musiques diablement angoissants et achevés viennent parfaire ce nouveau chef-d'œuvre de l'épouvante interactive, dont la sortie japonaise aura lieu l'été prochain.

Au cours de la conférence de presse, le producteur de Dino Crisis a annoncé qu'il espérait écouler un million d'unités rien qu'au Japon. Quand on voit la qualité du jeu, on peut s'attendre à ce qu'il s'en vende le double...

Premiers essais, premiers trissons !

Nous avons eu la chance d'essayer une préversion très avancée de Dino Crisis... Première constatation : la maniabilité reste similaire à celle des Resident Evil, de sorte que vous n'utilisez pas le pad analogique, mais la croix de direction habituelle. Vous pouvez marcher et courir en appuyant sur un bouton, réaliser tout un tas de mouvements selon la situation dans laquelle vous vous trouvez, les armes que vous avez en main, etc. Le tout se révèle très intuitif (surtout pour les habitués) et plaisant à

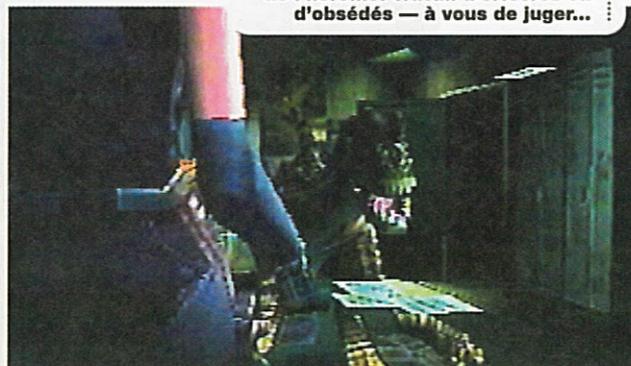


L'incontournable directeur de la division Recherche et Développement de Capcom, Yoshiki Okamoto (à gauche), peut être fier de Dino Crisis... Il s'annonce en effet encore plus impressionnant que Resident Evil !

Les réalisateurs se disent très fiers de l'excellent rendu du postérieur de l'héroïne. Travail d'orfèvres ou d'obsédés — à vous de juger...



Mais cette fois, vous êtes bon pour un Game Over !



Les caméras virtuelles vous dévoilent l'apparition de nouveaux adversaires. Celui-ci ne vous a pas encore vu...



Dino Crisis est un jeu terrorisant, où la bête vous observe longuement avant de vous foudroyer de ses attaques.



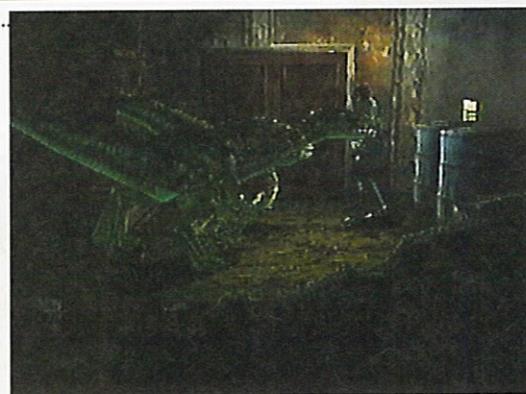
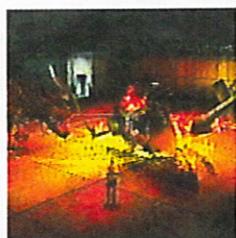
Un sale volatile de plus de dix mètres d'envergure vient de remarquer votre présence. Foncez vers le bâtiment le plus proche avant qu'il ne passe à l'attaque...

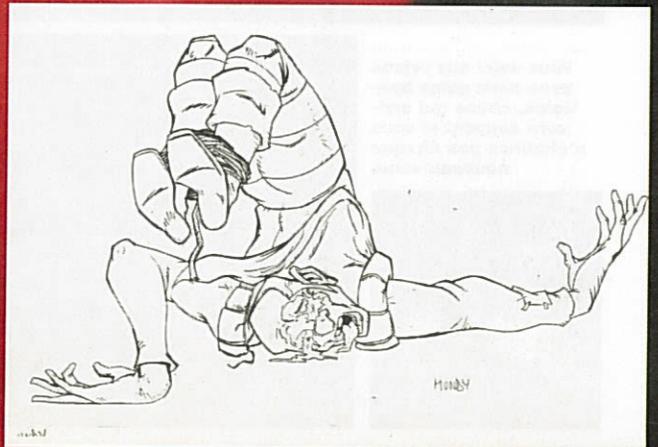
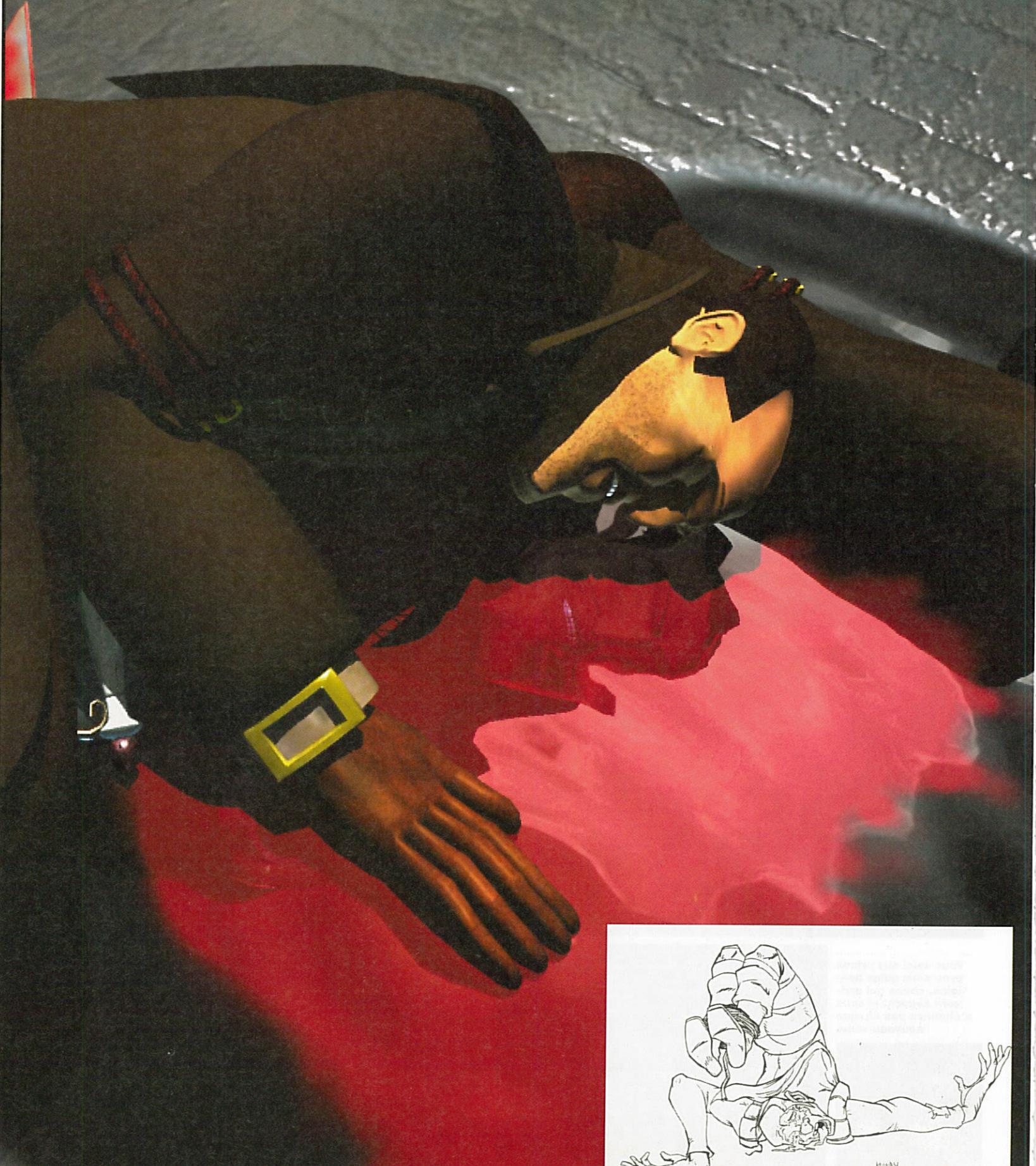


Cadavres, monstres façon Jurassic Park, hémoglobine à gogo, fuites haletantes : Capcom a décidé de vous faire paniquer...

Un sympathique T-Rex vous suit du regard... Ne paniquez pas et planquez-vous vite !

Vous voici aux prises avec deux sales bestioles, chose qui arrivera souvent si vous n'éliminez pas chaque nouveau venu.





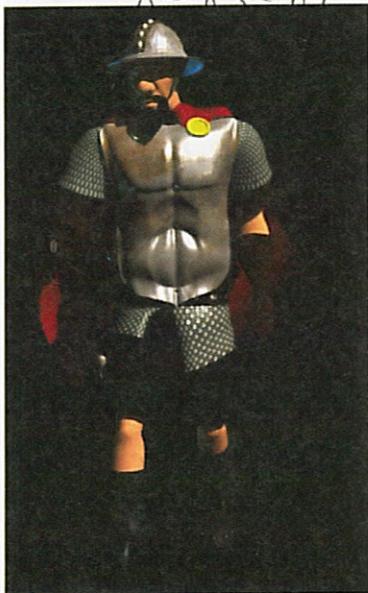
Mundy est dans un trop sale état pour être interrogé ! Il semblerait que vous soyez tombé sur un os ! Game Over...

Discworld Noir

DISC WORLD NOIR

PLAYSTATION
GT INTERACTIVE
MI-JUIN

LA SÉRIE DES JEUX D'AVENTURES **DISC WORLD** EST ORPHELINE ! TERRY PRATCHETT NOUS A QUITTÉS... NON, LE GÉNIAL ÉCRIVAIN BRITANNIQUE EST TOUJOURS EN VIE, MAIS CE TROISIÈME OPUS EST LE PREMIER ÉPISODE DONT LE SCÉNARIO N'EST PAS TIRÉ D'UN DE SES ROMANS... IL S'AGIT DONC D'UNE CRÉATION ORIGINALE, QUI COMBINE **L'UNIVERS DU MAÎTRE** AVEC LE GENRE "NOIR" DES FILMS AMÉRICAINS DES ANNÉES QUARANTE ET CINQUANTE. UN PARI OSÉ QUI POURRAIT BIEN DÉBOUSSOLER SES FANS...



Vimes est convaincu de la culpabilité de Lewton dans le meurtre de Mundy, l'ex-amant de Carlotta...

Que ces derniers se rassurent : Terry a tout de même supervisé l'écriture du scénario. De ce fait, Discworld Noir ne s'écarte jamais beaucoup de "l'esprit" Pratchett ! Il s'agit du premier épisode à être édité sous les couleurs de GT Interactive — les deux précédents volets étant sortis chez Psygnosis. En revanche, c'est toujours Perfect Entertainment qui se trouve aux manettes et ce depuis le début, grâce à des gens comme Gregg Barnett, le directeur artistique des trois épisodes et, cette fois — exceptionnellement —, le scénariste de Discworld Noir (nous y reviendrons). Si vous avez la mémoire courte, sachez que Discworld 1 se présentait comme un jeu d'aventure humoristique (style "tarte à la crème" !) des plus classiques — un peu dans la même veine que Monkey Island, de Lucas Arts. Cependant, le challenge était plutôt corsé, ce qui n'a pas manqué d'en refroidir plus d'un ! La suite, Discworld 2, ne fut pas foncièrement différente — si ce n'est qu'il s'agissait d'un projet beaucoup plus ambitieux graphiquement. L'objectif de l'époque était d'atteindre la qualité d'un dessin animé télévisé, ce qui a conduit Perfect Entertainment à recourir à un studio d'animation et à enregistrer trois mille répliques pour les dialogues de Rincevent — le héros... De plus, la difficulté fut revue à la baisse.

C'est la suite et c'est ça qui change tout !

Discworld Noir est en production depuis seize mois et mobilise dix-sept personnes à temps plein (vingt-trois si l'on compte les "occasionnels"). Pour Luci Black, la productrice de ce troisième volet, il était nécessaire de marquer une rupture avec les deux précédents épisodes. Le premier bouleversement provient donc, une fois de plus, des graphismes... Ceux-ci ne sont désormais plus en 2D comme auparavant, mais bénéficient d'un mélange de 3D précalculée et en temps réel. D'autre part, comme je l'ai souligné plus haut, le scénario n'est plus l'œuvre de Terry Pratchett, mais sort tout droit de l'esprit de Gregg Barnett. Gregg a toujours été un grand fan des films "noirs" comme Le faucon Maltais ou encore Casablanca. L'idée lui est donc venue d'écrire une histoire combinant l'univers fantaisiste de Discworld avec l'ambiance très sombre de ses films de prédilection. Lorsque l'équipe soumit l'idée à Pratchett il y a un an et demi, ce dernier montra un vif intérêt et fut immédiatement emballé car ni lui ni Perfect Entertainment ne désiraient refaire un jeu d'aventure genre "comique troupier"... Un premier jet, résumant l'intrigue, fit l'objet d'une lecture initiale de Terry. Ce dernier y apporta des commentaires, ainsi que de nouvelles idées qui furent incorporées par la suite. Sa plus grosse collaboration est intervenue dans l'écriture des dialogues... Il a en effet employé six semaines à en corriger les incohérences, à modifier ou à apporter de nouvelles répliques et des vannes qui lui sont propres — ce qui donne au jeu cette petite "Pratchett's touch" inimitable !

Est-ce que j'ai une question d'atmosphère ?

L'histoire est donc celle d'un détective privé répondant au nom de Lewton et dont le côté "loser détaché" s'inspire fortement des rôles interprétés par Humphrey Bogart. Je vous préviens tout de suite que je ne vais pas me lancer dans le résumé du scénario ! D'abord parce qu'il est beaucoup trop riche pour que je m'aventure dans une synthèse hasardeuse, et d'autre part parce que je ne suis pas du genre à tomber dans le travers

de certains, qui consiste à tartiner l'histoire d'un jeu sur des pages entières, afin de masquer le peu d'infos dont ils disposent... Tout ce que je peux vous dévoiler est que tous les ingrédients du polar y sont présents — corruption, trahison, femmes fatales, homicides... —, mais que les protagonistes changent quelque peu, puisque l'on y trouve des trolls suspects, des elfes policiers ou encore des chiens doués de la parole ! En termes d'atmosphère, Discworld Noir se révèle, comme son nom le laissait supposer, beaucoup plus sombre et déprimant que ses prédécesseurs. L'humour "noir" y est omniprésent ! Le gameplay apparaît également très différent, en ce sens qu'il s'agit de l'enquête d'un privé, impliquant des crimes, des suspects, des vamps... et pas mal d'alcool ! Le ton est donc un peu plus "adulte". Le sens de la déduction et le raisonnement prendront une part plus importante, les énigmes seront un peu plus "logiques" qu'auparavant et il ne faudra plus faire preuve d'un esprit torturé pour progresser. Votre principal job, en tant que Lewton, sera de collecter des informations sous forme d'indices qui seront mémorisés dans votre calepin. Un moyen pratique pour questionner n'importe quelle personne sur le sujet de votre choix. À vous de séparer le bon grain de l'ivraie en tâchant de déterminer qui dit la vérité et de trouver les motivations de chacun... Bref, menez l'enquête et faites votre boulot de détective...



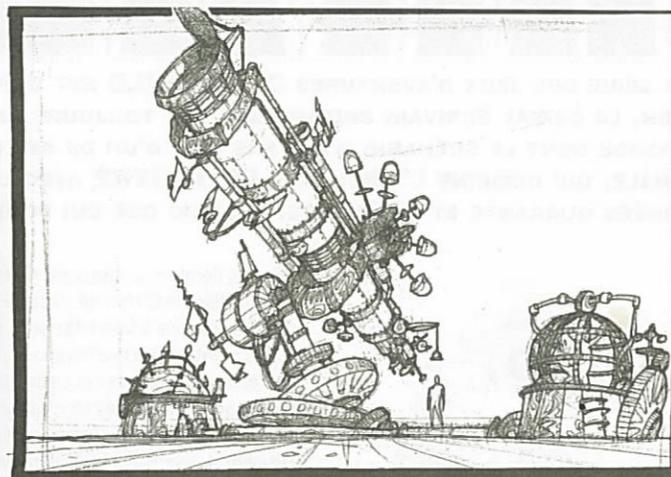
Un titre pharaonique...

“Le plus gros challenge technique est de combiner des graphismes en temps réel et en précalculé”, affirme Luci. Le jeu a en effet recours à cet effet spectaculaire, qui fut utilisé pour la première fois dans Final Fantasy VII. La seule différence, c’est que le RPG de Square Soft ne comportait que quelques séquences de ce type, alors que Discworld Noir l’utilise de façon permanente ! “Nous tenions absolument à ce que les cinquante-sept décors et les cinquante-neuf personnages du jeu (mis à part Lewton) soient représentés en précalculé, vu qu’il nous était impossible d’atteindre, sur PlayStation, toute la richesse graphique et le niveau de détail qu’exige notre scénario. Mais la PlayStation 2 changera beaucoup de choses et il nous tarde de mettre la main sur un kit de développement !” Luci, merci pour ce scoop... Il y aura donc un Discworld 4 sur PS 2... L’autre problème provient du son. Mis à part les musiques et les bruitages, les dialogues comportent plus de seize mille répliques, ce qui représente une tâche énorme. Imaginez un peu la taille des fichiers son... et le boulot de localisation ! Car il ne suffit plus alors de traduire les textes à l’écran, il faut également doubler les dialogues en français... Une masse de données digne d’un Final Fantasy VII

ou VIII et qui exigera trois ou quatre CD (on ne sait pas encore...). La durée de vie semble donc en mesure de rivaliser avec celle des plus longs RPG, puisque Perfect Entertainment nous promet qu’une centaine d’heures suffiront à peine pour en venir à bout (en ce qui concerne le joueur moyen, s’entend — reste à savoir ce qu’est un joueur “moyen”...). De quoi frissonner, se fendre la poire et se creuser les méninges pendant un bon moment...

PASCAL GEILLE

Ilsa est l'ex de Lewton. Lorsqu'elle l'a quitté, ce fut la descente aux enfers, une spirale faite d'échecs et d'alcoolisme... Les relations de ce couple maudit sont inspirées de celles qu'entretient Ingrid Bergman et Paul Henreid dans le film "Casablanca".



DISC WORLD NOIR / TITRE PRÉCALCULÉ / LE DISC WORLD III



Pour arriver à une parfaite modélisation en 3D, le moindre objet et les plus petits éléments du décor ont été couchés sur papier au préalable, puis travaillés sur ordinateur. Un processus de longue haleine !



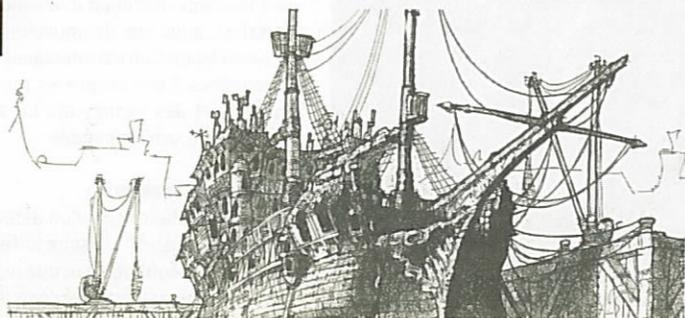
“Mort”, personnage très important dans l’univers pratchettien, est toujours présent.



Horst, replié dans son Q.G. Ce troll gigantesque se présente comme un mélange de Sydney Greenstreet et d’Orson Welles.



Certains angles de caméra présentent l’action sous un aspect plus dramatique



DISC WORLD NOIR / TITRE PRÉCALCULÉ / LE DISC WORLD III

TOP *playmag*

AVRIL 99

avec **Auchan**

PlayStation

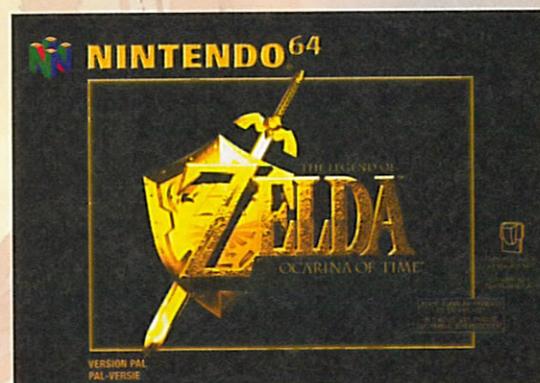
1 METAL GEAR SOLID



- 2 FIFA 99
- 3 GRAN TURISMO
- 4 TOMB RAIDER III
- 5 CRASH BANDICOOT 3
- 6 FORMULA ONE 98
- 7 COOL BOARDERS 3
- 8 BUG'S LIFE (MILLE ET UNE PATTES)
- 9 MOTO RACER 2
- 10 TEKKEN 3

NINTENDO 64

1 THE LEGEND OF ZELDA



- 2 STAR WARS ROGUE SQUAD
- 3 STARSHOT
- 4 V-RALLY 99
- 5 TUROK 2
- 6 1080° SNOW BOARDING
- 7 GOLDEN EYE 007
- 8 MARIO KART
- 9 BANJO & KAZOOIE
- 10 F-1 WORLD GRAND PRIX

RETROUVEZ CETTE SÉLECTION DES MEILLEURS JEUX

sur NINTENDO 64 et PLAYSTATION
dans les 125 magasins **Auchan** en France

DUSTIN HOFFMAN

ROBERT DE NIRO

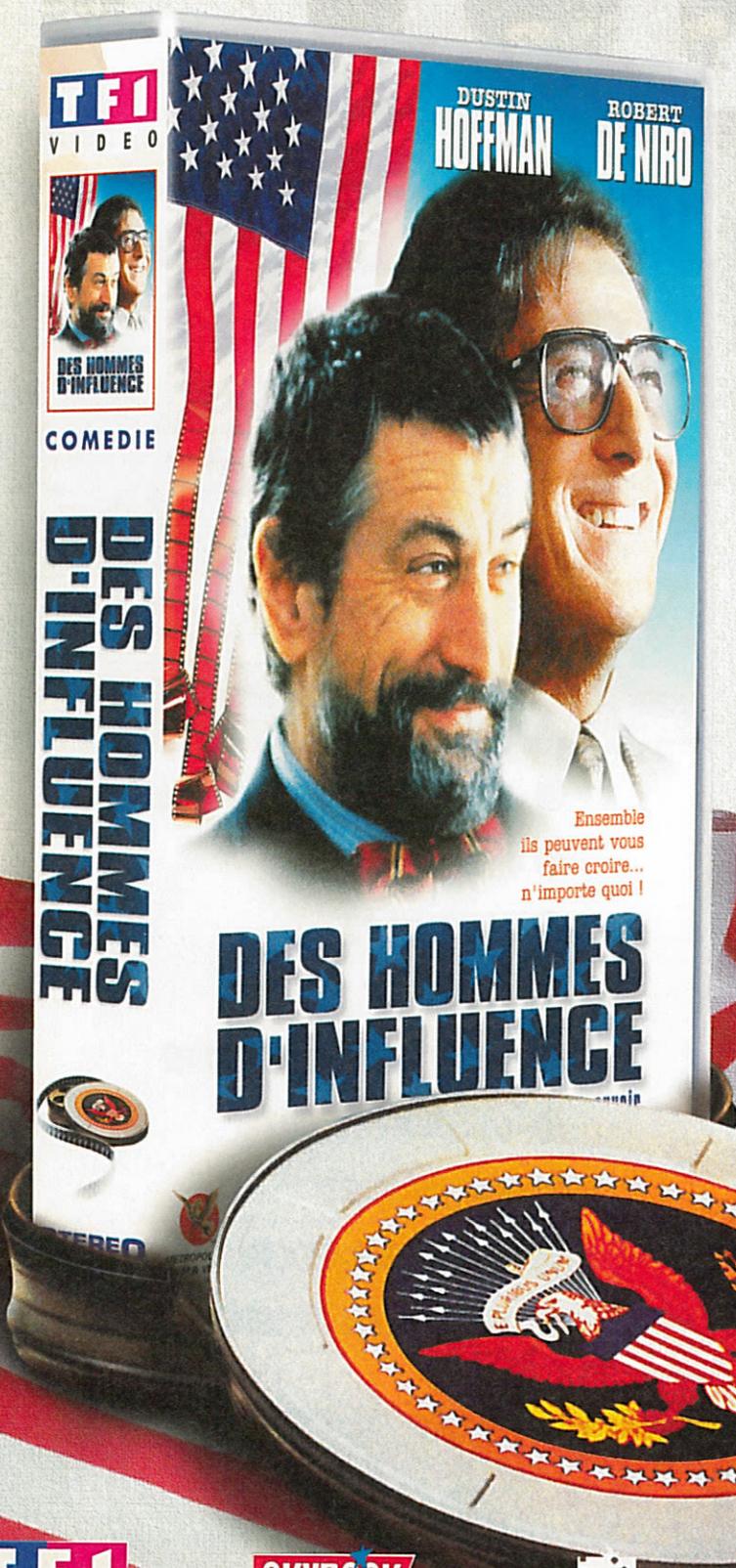
Leur technique : la manipulation

Leur cible : les médias

Ensemble, ils peuvent vous faire croire n'importe quoi !

DES HOMMES D'INFLUENCE

**MAINTENANT
DISPONIBLE
EN
VIDEOCASSETTE
EN VENTE PARTOUT**



TFI
VIDEO

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

NEW LINE CINEMA

FORUM VOYAGES



**METROPOLITAN
FILM & VIDEO**



Une fois de plus, ce sont les simulations automobiles qui sont à l'honneur ce mois-ci... Monaco GP 2 bien sûr, mais également Ridge Racer Type 4. Deux tops de la mort qui tue... Ils occuperont votre temps de manière échevelée ! En import, Silent Hill vous donnera la chair de poule, tandis que sur Dreamcast — il ne se passe plus rien ! ✖

BARÈME

- de 0 à 4** nul tout simplement aucun intérêt !
- de 5 à 9** rien de captivant !
- de 10 à 12** des qualités mais très vite lassant
- de 13 à 15** un bon titre avec de légers défauts
- de 16 à 18** un très bon titre
- de 19 à 20** un ou deux jeux dans l'année

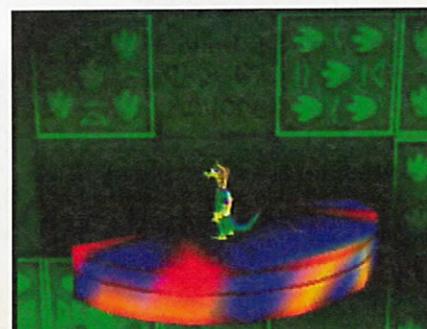
	CONSOLE	NOTE	PAGE
BETLE ADVENTURE RACING	NINTENDO 64	14/20	94
BLOODLINES	PLAYSTATION	12/20	122
BLOODY ROAR 2	PLAYSTATION	14/20	102
BOKAJO	NINTENDO 64	14/20	122
DARKSTALKERS 3	PLAYSTATION	14/20	98
EVOLUTION	DREAMCAST	11/20	121
GEX CONTRE DR REZ	PLAYSTATION	14/20	106
GUARDIAN'S CRUSADE	PLAYSTATION	12/20	118
IS INTERNAL SECTION	PLAYSTATION	11/20	120
LIVE WIRE	PLAYSTATION	12/20	120
MARVEL VS STREET FIGHTER	PLAYSTATION	13/20	118
MONACO GP	PLAYSTATION	15/20	82
MUCHO	PLAYSTATION	12/20	121
PRO 18	PLAYSTATION	14/20	121
RIDGE RACER TYPE 4	PLAYSTATION	17/20	122
SD HYRIU NO KEN	NINTENDO 64	8/20	122
SILENT HILL	PLAYSTATION	16/20	88
SNOWBOARDER KIDS II	NINTENDO 64	13/20	120
SPORTS CAR GT	PLAYSTATION	9/20	121
STREET FIGHTER COLLECTION 2	PLAYSTATION	6/20	119
STREET SKATER	PLAYSTATION	13/20	111
TAI' FU	PLAYSTATION	14/20	114
VIRTUAL POOL 64	NINTENDO 64	14/20	118
WING OVER 2	PLAYSTATION	10/20	119
XGP	PLAYSTATION	12/20	120
YOYO'S PUZZLE GAME	PLAYSTATION	11/20	119



MONACO GP

HIT-PARADE

Classement	Progression	Mois précédent	Nbre. mois de présence
TOP TEN PLAYSTATION			
1. TOMB RAIDER III	-	1	5
2. FIFA '99	-	2	4
3. CRASH BANDICOOT 3	-	3	3
4. GRAN TURISMO	↑	5	5
5. HERCULES PLATINUM	↑	7	2
6. RAYMAN PLATINUM	↓	4	2
7. TOMB RAIDER PLATINUM	↑	8	2
8. V-RALLY PLATINUM	↓	6	7
9. TEKKEN III	-	9	3
10. COLIN McRAE RALLY	-	10	3
TOP TEN NINTENDO 64			
1. LEGEND OF ZELDA	-	1	3
2. TUROK 2	↑	3	3
3. V-RALLY 64	↑	6	3
4. STAR WARS : ROGUE SQUADRON	↓	2	2
5. 1080° SNOWBOARDING	↓	4	5
6. GOLDEN EYE 007	↓	5	14
7. MARIO KART 64	-	7	4
8. BANJO & KAZOOIE	↑	-	1
9. F I WORLD GRAND PRIX	-	9	5
10. MISSION IMPOSSIBLE	-	10	6



GEX CONTRE DR REZ

le jeu du mois

WOW!





GENRE : SIMULATION SPORTIVE ★ JOUEURS : 1 À 4 ★ CONTINUES : OUI ★ SAUVEGARDE : OUI ★ DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE
 ★ AUTRES FORMATS : PRÉVU SUR NB4 ★ DISPONIBILITÉ : FIN MARS ★ PRIX : 350F ENVIRON

BI SOFT, À TRAVERS CE JEU DE FORMULE 1, S'ATTAQUE TOUT SIMPLEMENT À PSYGNOSIS ET AUX CÉLÉBRISSES FORMULA ONE QUI, DEPUIS LES PREMIÈRES HEURES DE LA PLAYSTATION, SONT RESTÉS RÉFÉRENTIELS EN MATIÈRE DE SIMULATION DE F.1. LE PARI EST-IL RÉUSSI ?



Ne cherchez pas le premier volet de Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 sur PlayStation — il n'existe pas... Il faut

aller le chercher sur PC... De plus, Monaco GPRS 2 (pour abréger), privé de la licence FOCA, ne fait pas apparaître les vrais noms des pilotes et des écuries. Une option vous permet cependant de les intégrer et de sauvegarder vos modifications, ce que vous ne manquerez certainement pas de faire, afin de coller plus encore à la réalité ! Plusieurs modes de jeu vous sont proposés, avec des courses de style arcade, des courses simples, des courses contre la montre ou encore des épreuves plus axées sur la simulation, par le biais d'un championnat. Dans ce cas de figure, vous serez le seul à concourir. En revanche, deux, trois ou quatre joueurs peuvent disputer des courses simples. Le mode Multijoueur se fait en connecté et/ou sur écran séparé horizontalement, suivant le nombre de participants. Et lors des courses de simulation, de nombreux réglages peuvent être effectués : plus vous choisirez une difficulté élevée et plus vous serez obligé de jouer dessus, dans l'espoir de vous hisser au même niveau que vos concurrents. Vous devrez tout d'abord évaluer au mieux vos besoins en carburant et choisir donc la quantité d'essence à embarquer afin de bien gérer vos arrêts aux stands. (Le rayon de braquage des roues pourra être ajusté en fonction du circuit... À Monaco, par exemple, il faudra opter pour un fort rayon de braquage, ce qui vous permettra de négocier facilement les virages en épingle...) Et le réglage de l'angle des ailerons avant et arrière vous fournira, selon le type du circuit abordé, une voiture qui tient la route tout en restant rapide. La répartition du freinage pourra également être affinée quand il faudra parcourir des circuits réclamant de violentes décélérations. Plus techniques, les rapports de boîte de vitesses pourront être modifiés et ainsi doter votre F1 d'une reprise de premier ordre. Enfin, la hauteur de la carrosserie influera également sur l'adhérence, et le type de suspension (dur e



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2

PLAYSTATION
 ÉDITEUR: UBI SOFT
 DÉVELOPPEUR: UBI SOFT





ou tendre) sur le comportement de la voiture. Avec tous ces réglages, vous vous rendez bien compte qu'il s'agit d'une véritable simulation de course automobile !

ET LE RÉALISME, DANS TOUT ÇA ?

Pour obtenir plus d'authenticité, il vous sera possible de choisir le nombre de tours à effectuer (dix, vingt, cinquante ou... comme dans la réalité). Le climat pourra être ensoleillé, pluvieux ou aléatoire... De plus, l'utilisation, des vitesses (automatiques ou manuelles) viendra augmenter le réalisme du jeu. Pour les débutants, une assistance au freinage est même disponible ! Les pros pourront, quant à eux, jouer en prenant en compte les pénalités et les dégâts que subit le véhicule. Ainsi, les pneus se dégraderont au fil des tours, les ailerons pourront être endommagés, des crevaisons se produiront — sans oublier les roues, qui se désolidariseront du châssis ! Côté réalisme encore, on constate qu'il est tantôt très poussé, tantôt beaucoup moins. Salissure des pneus, disques de frein qui rougissent, traces de dérapage — c'est excellent ! En revanche, les dégradations que subit la voiture ne se révèlent pas assez spectaculaires à mon goût... Percutez à fond un pilote à contresens et vous verrez que la collision manque de pêche et d'effets de style... (L'effet d'aspiration n'a pas été programmé, ce qui ne saurait se concevoir dans une simulation !) Manquent également des blocages de roues lors des freinages, et de la fumée... Enfin, petit détail, les roues ne trépident pas sur les vibreurs... Mais ne chipotons pas, la jouabilité reste le point fort du jeu et l'essentiel se trouve bien là. La maniabilité, elle, apparaît très précise — vous pourrez ainsi procéder à des dépassements au millimètre près ! Enfin, l'impression de vitesse est excellente (tout du moins dans certaines vues) et le mode Multijoueur se révèle tout aussi agréable... Toujours au niveau de la réalisation, il faut déplorer aussi un effet de clipping encore un peu trop important, les décors s'affichant un peu à retardement (mais bon, la PlayStation n'a pas encore atteint la perfection...). Abordons maintenant la question des graphismes : ils manquent de textures... et apparaissent simples et cheap, en comparaison de ceux des autres simulations automobiles tournant sur la machine de Sony. En revanche, l'ambiance est tout ce qu'il y a de sympathique, grâce à des musiques bien speed et un bruit de moteur tout à fait correct. Bien meilleur que Formula One '98, qui comportait de très nombreux bugs, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 ne culmine pas encore à la hauteur de Formula One '97 car ce dernier demeure, à mon avis, la meilleure simulation de F1 sur PlayStation... Tout cela promet des courses très agréables et fort accrocheuses qui fascineront les amateurs de vitesse et de sensations fortes. Ajoutons également, pour être complet, que le mode Quatre Joueurs apporte à cet excellent soft un plus qu'il ne faut absolument pas négliger.



..... Durant la course, cinq vues sont disponibles. On vous présente les principales...



FRANCIS MANFREDINI



Les onze écuries de Formule 1 sont présentes... Une option vous permet de modifier leur nom (ainsi que celui des pilotes) et de sauvegarder vos modifications.

STONE BRIDGESTONE BRIDGESTONE

STONE BRIDGESTONE

BABY STUDIO

Castrol

Castrol

GROUP

DESERT

14
TURER

JCG

JCG



Observez la manière dont votre voiture décolle ! Attention aux contacts avec les autres concurrents... En mode Simulation, vous risquez au pire l'arrachage d'une roue.

En mode Simulation, les dégâts subis par le véhicule pourront être visibles sur le petit dessin signalant votre bolide de formule 1, à droite de l'écran.



Lors des courses contre la montre, votre fantôme apparaîtra. Vous pourrez ainsi progresser peu à peu.

En mode Arcade, vous devrez vous sortir les tripes pour arriver premier !



Le mode Multijoueur à deux ou à quatre se révèle très intéressant et disputé !



FORMULA ONE '98 VS MONACO GPRS 2

Licence FOCA	oui	non
Nombre de joueurs	1 à 4	1 à 4
Concurrents en Multijoueur	10 ou 22	0
Niveaux de difficulté	3	3
Arrêts aux stands	oui	oui
Replay	oui	non
Nombre de caméras (vue arrière comprise)	10	6
Mode Arcade	oui	oui
Championnat	oui	oui
Contre-la-montre	oui	oui
Mode Challenge	oui	non
Gestion de la quantité d'essence embarquée	oui	oui
Choix des gommes	oui	oui
Réglage de la répartition du freinage	oui	oui
Réglage des ailerons	non	oui
Réglage des rapports de vitesses	non	oui
Réglage de la hauteur de caisse	non	oui
Réglage des suspensions	non	oui



Le pilote sort difficilement du sable, laissant derrière lui un nuage de poussière...

À deux joueurs, la pression apparaît encore plus intense qu'en solo !

16
sup. vingt

GRAPHISME: 14
ANIMATION: 14
SON: 15
MANIABILITÉ: 17
DURÉE DE VIE: 16

R É A L I S A T I O N
La maniabilité et le plaisir de pilotage constituent les atouts du jeu et permettent de vraiment s'éclater ! Dommage tout de même que les graphismes manquent de finesse et que l'animation ne soit pas sans reproche... La réalisation reste bonne, avec notamment une ambiance agréable aussi bien du point de vue des musiques que des effets sonores.
Pascal Gallo

I N T É R Ê T
Bien que ne possédant pas la licence FOCA, Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 demeure très intéressant. Tous les circuits y figurent et il est possible de modifier les noms des écuries (ainsi que ceux des pilotes), pour mieux coller à la réalité. En arcade ou en simulation, seul ou à plusieurs, le jeu apparaît très plaisant et c'est tout ce qui compte !
Francis Montredon



QUAND LES CONSOLES NOUVELLE GÉNÉRATION ONT DÉBOULÉ (JE VEUX PARLER DES 32 BITS), LE CHOC A ÉTÉ RUDE ET L'INNOVATION ÉTAIT AU RENDEZ-VOUS... LES RIDGE RACER, LES TOSHINDEN, LES VIRTUA FIGHTER SONT VENUS MODIFIER NOTRE UNIVERS 2D DES JEUX VIDEO 16 BITS. ET PUIS IL Y A EU RESIDENT EVIL... CE TITRE A CONSTITUÉ UNE RÉVOLUTION ET A CRÉÉ UN NOUVEAU GENRE PAS ENCORE TOTALEMENT EXPLOITÉ. SILENT HILL FAIT PARTIE DE LA TREMPÉ DES RESIDENT EVIL ET KONAMI ÉTABLIT LA PREUVE, APRÈS METAL GEAR SOLID, QUE CAPCOM PEUT SE FAIRE DU SOUCI...



PLAYSTATION

ÉDITEUR : KONAMI
 DÉVELOPPEUR : KONAMI



ET ÇA CONTINUE EN GORE ET EN GORE...
 Silent Hill est sans aucun doute le titre le plus gore qui existe actuellement sur PlayStation. Pour dépasser Resident Evil 2, il fallait oser... En fait, le jeu paraît moins axé sur la tuerie, la boucherie, le film de série Z. Il joue davantage la carte de la peur, en mettant en scène un univers de terreur qui met la pression. De plus, les images frappantes y sont nombreuses (mares de sang sur le sol, tripes, boyaux et cadavres répandus sur les murs — beuark !).

SILENT HILL



Si on vous parle de révolution à propos de Resident Evil, c'est pour deux raisons : ce jeu a apporté un principe nouveau sur consoles — celui de l'aventure 3D en temps réel — et un sentiment encore jamais ressenti en jouant à un jeu vidéo : la peur. Premier soft console vraiment gore et horrifique, il a de plus permis de découvrir une technique au top, avec des personnages en 3D polygonale se déplaçant dans des décors précalculés de toute beauté ! À vrai dire, les titres pouvant rivaliser avec Resident Evil sont aujourd'hui au nombre de trois... Il y a Resident Evil 2 (1), puis Metal Gear Solid avec des décors en 3D polygonale en lieu et place du précalculé. et, enfin, Silent Hill qui, comme Metal Gear, tourne tout en 3D, persos et décors, mais avec en plus l'aspect gore et horreur de Resident. En gros, on a du Resident Evil en vraie 3D (sans doute ce qui sera le prochain Resident sur PlayStation 2). Évidemment, il ne faut pas s'attendre à du "super plus beau" que ce qui existe déjà sur PlayStation car Konami a eu beau faire de gros efforts, le spectre des limitations de l'actuelle PlayStation rôde par là — mais pas de panique, Silent Hill s'annonce grandiose et en voici la visite guidée... Lorsqu'on lance le jeu, une démo d'excellente qualité (à la Namco, avec des personnages un peu plus raides que dans les démos de Tekken) nous dévoile

quelques aspects d'un univers glauque et sombre, tout droit tiré d'un X-Files du meilleur cru. On y découvre plusieurs faits-divers sans doute liés entre eux, baignés par une ambiance onirique.

N'Y ALLEZ PAS !

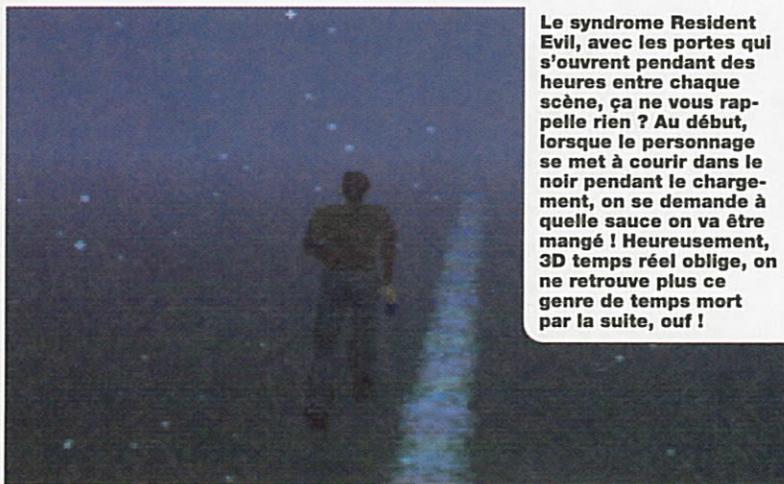
À ce propos, amis lecteurs, vous savez que nous avons toujours été de bon conseil... Vous nous faites confiance depuis tant d'années ! Alors, lisez bien ce qui suit car il faut absolument que vous lisiez attentivement les conseils qu'on vous donne à propos de Silent Hill sur PlayStation, c'est une question de vie ou de mort... Voilà, vous allez ou vous avez déjà acheté ce titre car vous avez bien vu que la note de ce test est bonne. Attention, vous allez contempler des images dangereuses. D'abord, la démo du jeu... On vous y raconte une histoire des plus glauques et on vous y présente une ville étrange. Premier conseil : n'y allez pas, c'est foutu d'avance — les dés sont pipés ! Ou alors, si vous décidez d'y emmener votre personnage, faites super gaffe. D'abord, un brouillard terrible règne et il neige. Ça, c'est un peu pour éviter à la PlayStation d'afficher trop de décors 3D, mais chut, on ne vous a rien dit ! Autre chose : le scénario qui vous est présenté n'est pas clair du tout... Outre la ville bizarre, on découvre pendant la démo qu'un certain Harry Mason (votre personnage) n'a pas suivi les objurgations de ses amis, qui lui déconseillaient de se rendre dans la fameuse ville fantôme. En fait, Harry y recherche sa petite sœur, qui a disparu là-bas lors d'un accident de voiture ayant eu lieu quelque part dans la montagne. Il est persuadé que sa frangine Cheryl se trouve en ville... Vous voilà dans de beaux draps, puisque le jeu commence à l'instant où Harry met les pieds dans cette agglomération. Tout de suite, on voit bien la différence qui existe entre une démo cinématique en images de synthèse et un soft 3D sur PlayStation, ça fait un choc et on a toujours du mal à s'y habituer — vivement la PlayStation 2 !

DE L'AVENTURE 3D EN TEMPS RÉEL

Bref, le personnage est en polygones et les décors qui l'en-







Le syndrome Resident Evil, avec les portes qui s'ouvrent pendant des heures entre chaque scène, ça ne vous rappelle rien ? Au début, lorsque le personnage se met à courir dans le noir pendant le chargement, on se demande à quelle sauce on va être mangé ! Heureusement, 3D temps réel oblige, on ne retrouve plus ce genre de temps mort par la suite, ouf !

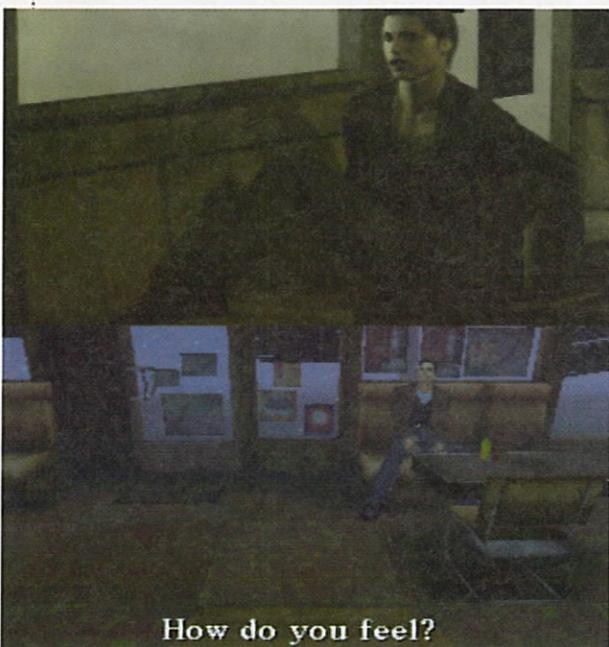
De nombreux dialogues (ou pensées du personnage) apparaissent souvent au cours du jeu. Heureusement, tout est en anglais : facile, donc !



AVANT/APRÈS !

Eh oui, on distingue encore des grosses différences entre les démos cinématiques et le jeu à proprement parler. Pourtant, il s'agit du même personnage...

Si le personnage principal peut aller partout où il veut, l'espace de jeu semble quand même relativement limité — par des portes et des précipices.



D'une manière très classique, on peut attraper certains objets et les ranger dans sa besace (consultable à tout moment grâce à l'inventaire). C'est sur cette page écran que l'on s'arme, que l'on recharge les flingues ou que l'on va chercher une petite potion pour se revigorer.

Quand on vous disait que ce jeu était gore... Ne soyez donc pas étonné de découvrir, au détour d'une ruelle, des taches d'hémoglobine sur les murs ou des mares de sang étalées sur le sol.



À la leur d'un petit briquet, il n'est pas toujours facile de se défendre quand on est attaqué par des zombies...



reportage sur le vif. Tout ça se termine dans un cul-de-sac abritant un beau macchabée sanguinolent, les tripes à l'air et crucifié à un grillage. Vous n'avez pas le temps de penser que deux zombies viennent vous attaquer... Mince et zut !, vous avez complètement oublié de lire la notice et vous ne savez pas quelles sont les commandes pour combattre, pas de chance ! Le temps d'appuyer frénétiquement sur tous les boutons et vous êtes mort...

GAME PAS VRAIMENT OVER

Pas de panique, aucun Game Over ne vient polluer l'écran et c'est une nouvelle démo cinématique qui vous transporte dans un café de la ville. Votre personnage est allongé sur une banquette et une femme-flic est assise en face de vous. Cybil (tel est son nom) vous explique qu'elle vous a retrouvé comme ça et qu'elle vient d'arriver dans cette cité complètement vidée de ses habitants. Elle non plus ne comprend pas ce qui se passe. Le jeu reprend et vous découvrez petit à petit les commandes. Konami a fait très fort avec cette entrée en matière, qui mélange démo racontant le scénario, rebondissements et action. On a déjà vu ça dans Resident Evil et Metal Gear Solid, mais Silent Hill fait vraiment la différence en ce qui concerne la façon dont le joueur est propulsé dans l'intrigue. D'autre part, les commandes se révèlent ultra-simples et n'exigent aucune prise de tête. Quand on voit un objet, on le prend et on le garde dans un inventaire. Pour les armes, c'est pareil... sauf qu'il faut les nourrir en munitions et les sélectionner comme actives quand on veut s'en servir. En outre, une carte que le personnage trouvera dans le café permettra de savoir à peu près où il faut aller, puisque des flèches apparaissent pour le guider. On peut même zoomer sur ladite carte ! Pour le reste, c'est du grand art, un vrai film d'horreur interactif comportant des énigmes, de la baston (il faut tirer sur des animaux très, très méchants !) et un espace de jeu immense.

LA VIE EN ROSE

Évidemment, tout n'est pas rose dans Silent Hill... L'action y apparaît un peu linéaire, on ne peut pas vraiment se rendre partout, puisque peu de maisons sont ouvertes, et les graphismes se révèlent parfois un peu pixélisés. Tout ça n'est pas la faute des développeurs de ce jeu car Metal Gear Solid, tout en 3D polygonale, nous réserve aussi ce genre d'inconvénients. Il faudra attendre la PlayStation 2 et les consoles suivantes pour pouvoir profiter vraiment de jeux d'aventure 3D en temps réel vraiment réalistes. Quoi qu'il en soit, ce Silent Hill constitue une vraie surprise car Konami l'avait développé dans le plus grand secret (sans qu'on sache à vrai dire s'il s'agissait d'un jeu d'aventure en précalculé ou d'autre chose). Le titre est sorti d'abord aux États-Unis avant de conquérir le Japon et peut-être l'Europe — ce qui permettra aux joueurs amateurs d'import sur PlayStation de bien s'éclater. On ne sait pas si et quand Silent Hill sortira en France, mais on vous le conseille chaudement si vous ne craignez pas les émotions fortes...

 OLIVIER PRÉZEAU

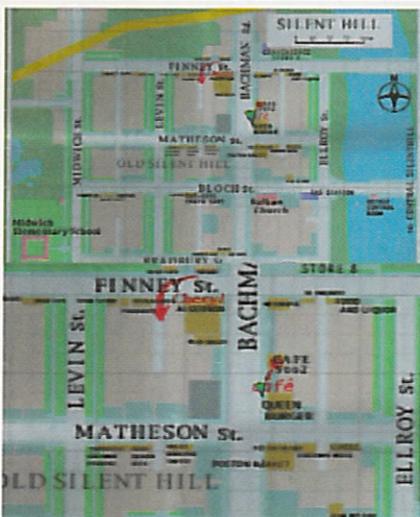


tourent aussi. On peut le faire marcher, courir et aller dans toutes les directions, comme dans Resident Evil ou Metal Gear Solid. Comme on l'a dit précédemment, tous les décors sont en 3D temps réel — plus question de décors précalculés ! On perd en qualité mais on gagne en intérêt... Le personnage peut en effet aller partout où vous voulez qu'il aille. Rappelons que le jeu commence au milieu d'une ville déserte. Du coup, le perso peut parcourir toutes les rues. Au début, on est guidé puisque la petite sœur apparaît et qu'il faut la poursuivre dans le brouillard pour essayer de la rattraper. On se retrouve vite dans une sombre venelle et la musique devient angoissante... Le protagoniste principal allume son briquet et découvre, durant sa progression, des cadavres et des flaques de sang, ça devient très gore. Très rapidement, bien plus vite que dans Resident Evil, on se retrouve plongé dans un film de terreur. Ici, c'est le gore qui fait peur, mais surtout l'ambiance morbide... Les mouvements de caméra qui suivent la progression sont spécialement étudiés pour vous faire dresser les cheveux sur la tête. C'est ainsi que la caméra se balance, passe au-dessus de votre tête et oscille de gauche à droite comme s'il s'agissait d'un



Le jeu se révèle bien rythmé : les scènes de progression et d'exploration alternent avec des rencontres et des dialogues qui permettent de découvrir un scénario bien ficelé.

Like I've been run over by a truck, but I'm all right, I guess.

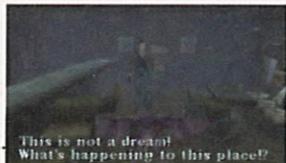


La carte vous montre les endroits intéressants et on peut même zoomer pour y voir de plus près.

Les munitions trouvées dans ce café seront rapidement utilisées.



Eh non, ce n'est pas un rêve ! Tu es le héros d'un jeu vidéo plutôt gore et pas vraiment versé dans l'optimisme...

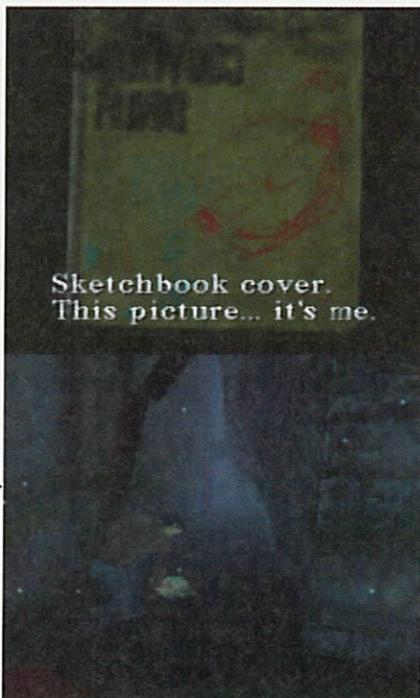


This is not a dream! What's happening to this place?!



Les rues apparaissent très réalistes — avec les bouches d'incendie, les noms de rue, les affiches et les maisons... On s'y croirait !

Quand le personnage trouve des indices sur le sol, il ne s'agit pas seulement d'objets à récupérer. Ici, par exemple, voilà un cahier d'écolier illustré de dessins exécutés par la petite fille qui a disparu...



Sketchbook cover. This picture... it's me.

UNE HISTOIRE GLAUQUE



Ça commence par la vision d'un manoir bizarre sis au cœur d'une cité non moins étrange. Ça rappelle Resident Evil, ça !



Et puis une vieille femme surgit... Elle ressemble à la fois à Sheryl, la petite sœur du héros et à Cybil, la femme-flic qui intervient dès le début du jeu. Qui est-ce ? Cette femme cheue ressemble égale-



ment à Dobbie Harry. (En fait, on a trouvé, à Playmag : la vieille femme mystérieuse de Silent Hill, c'est la chanteuse de Blondie ! Seul notre SR ne partage pas du tout — mais alors vraiment pas — cette opinion...)

Pendant la démo d'introduction, on a par-



fois vraiment l'impression de se trouver en plein Resident Evil. Heureusement, d'autres personnages plutôt sexy viennent nous rappeler qu'on est



dans Silent Hill... Et après les fantômes engendrés par l'uniforme de femme-flic, c'est une tenue d'infirmière qui vient titiller les sens du joueur masculin. Ils sont malins, chez Konami !

16

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITÉ : 15
DURÉE DE VIE : 15

REMARQUE

R É A L I S A T I O N
Rien à dire sur l'ambiance, le design et la qualité artistique. Les démos sont aussi belles que celles que conçoit Namco et l'aspect gore est bien rendu tout au long du jeu. En revanche, les décors lointains sont constamment cachés par du brouillard et les personnages sont anguleux et un peu géométriques. Mais on est tellement occupé, dans ce soft, qu'on n'y fait pas trop attention... Olivier Prézang

REMARQUE

I N T É R Ê T
On ne peut pas reprocher à Konami d'avoir pompé sur Metal Gear Solid pour le côté aventure en 3D temps réel car les deux jeux viennent de la même maison... En revanche, l'influence de Resident Evil y apparaît évidente. Mais c'est tellement réussi, prenant, horrible et flippant qu'on en redemande... Silent Hill apparaît bien ficelé, tant au niveau du scénario que du gameplay. Marco Vepocai



BEETLEMANIA ADVENTURE RACING

NINTENDO 64

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS

VOUS NE RÊVEZ PAS... LA NEW BEETLE — LA DERNIÈRE CRÉATION DE VOLKSWAGEN — EST LA STAR DE CE JEU DE COURSE ! RÉPLIQUE MODERNE DE LA COCCINELLE, ELLE A CONSERVÉ LES CÉLÈBRES FORMES RONDELETTES. DANS CE JEU, VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE DÉTAILLER CE PHÉNOMÈNE DE CIVILISATION...



La New Beetle ne se pilotera pas seulement en solo... En effet, un mode Deux Joueurs sur écran splitté est également proposé, ainsi qu'un mode Beetle Bang pour deux, trois ou quatre joueurs en furie — toujours sur écran splitté ! Le mode Beetle Bang consiste à ramasser six de ces engins, puis à sortir de l'arène. Vous aurez alors le choix entre neuf terrains d'évolution (situés dans un aéroport, un parking, un stade, un château, sur la banquise, au pied d'un volcan, dans les dunes, sur des toits et enfin dans la forêt). Vous trouverez sur la route différentes armes explosives (des mines, des missiles, etc.) et d'autres options qui vous permettront de réparer vos dégâts ou vous rendront temporairement invincible...

Un mode de jeu évidemment très fun ! Seul comme un grand garçon, vous ne vous ennuierez pas non plus... Il vous sera possible de réaliser une course simple (contre un ou plusieurs adversaires) ou encore de vous lancer dans une simple course contre la montre.... Le mode Championnat, quant à lui, vous permettra d'accéder à de nouveaux circuits et à de nouvelles voitures. Il faut noter qu'au début du jeu, seuls deux circuits seront disponibles, ainsi que trois véhicules aux caractéristiques différentes (vitesse de pointe, accélération, tenue de route). Et il faudra réussir le championnat dans les trois niveaux de difficulté pour tout découvrir... Enfin, comme dans la réalité, vous engrangerez — suivant la place obtenue à l'arrivée — un certain nombre de points (dix, huit, six, cinq, quatre, trois, deux ou un). Vous vous attendiez peut-être à des modes de jeu moins classiques — nous aussi... —, mais vous découvrirez petit à petit que Beetlemania Adventure Racing dispose de bien d'autres atouts.

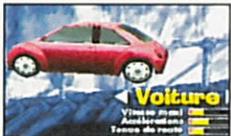
UN JEU TRÈS FUN, À L'IMAGE DE LA NEW BEETLE !

En fait, Beetlemania Adventure Racing n'est pas une simulation, mais un jeu d'arcade. Pas de prise de tête, donc, en ce qui concerne la maniabilité ou encore

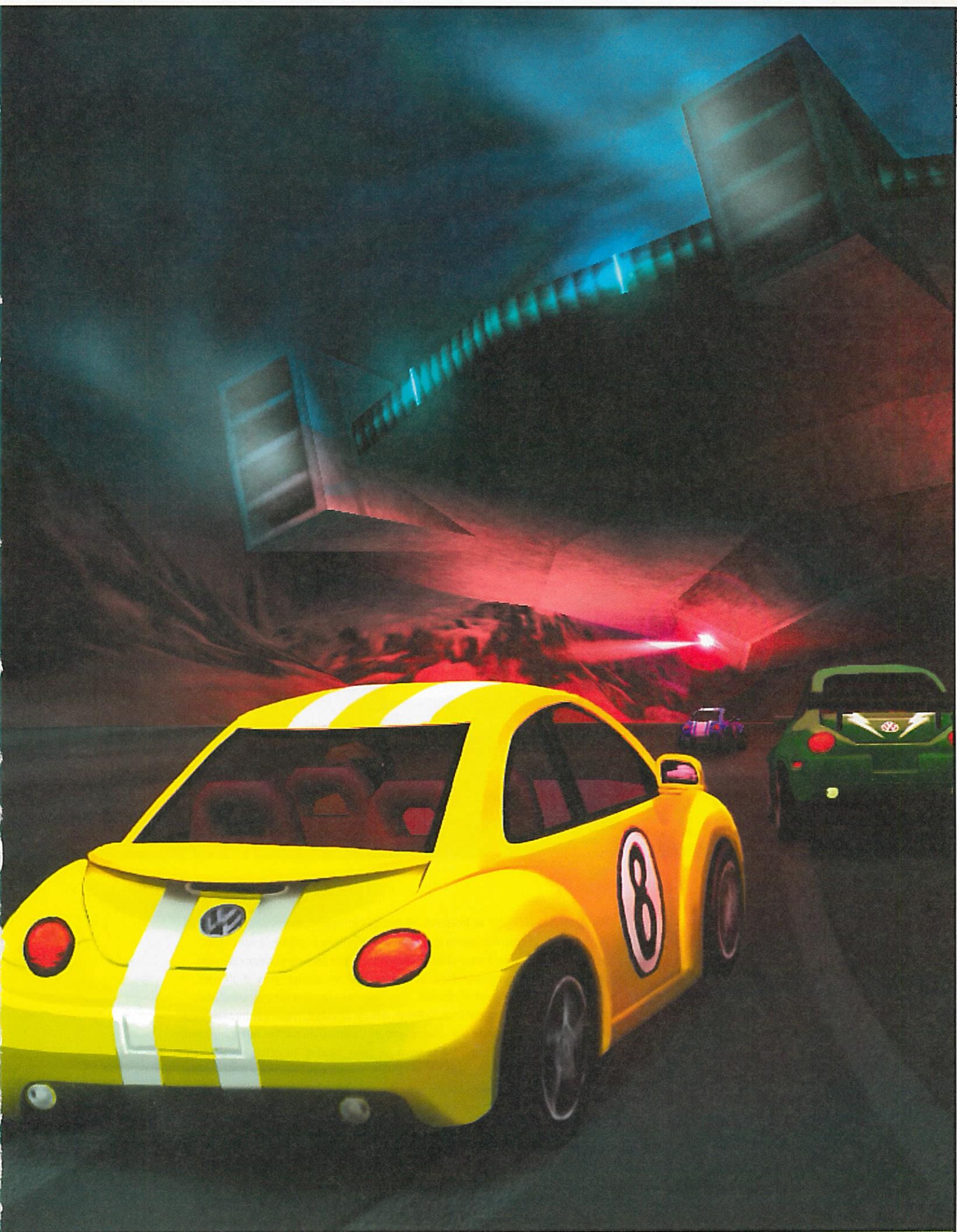
les réglages — il n'y en a pas ! Les voitures se manœuvrent sans aucune difficulté et de manière très agréable. En plus du frein au pied, un frein à main se trouve à votre disposition, pour vous permettre des dérapages plus faciles et ainsi de négocier au mieux les virages tortueux. Vous bénéficierez également d'une marche arrière (pratique pour se sortir d'un fossé !) et même d'un Klaxon, histoire d'énerver vos adversaires lorsque vous les doublez à tout berzingue ! Les vitesses, quant à elles, pourront se passer automatiquement (ou à la main pour les moins fainéants). La conduite se révèle très sympathique, d'autant qu'un vibreur pourra être connecté à la manette, ce qui vous fera ressentir pleinement les vibrations lors des accrochages. Et l'impression de vitesse ajoute encore plus de fun à l'action ! Pour gagner, il faudra naturellement arriver premier, mais aussi percuter des caisses, pour recueillir des options Bonus et Turbo. (L'option Turbo, comme son nom l'indique, vous fera rouler plus vite que jamais !) Il vous sera donc possible de sortir de la route et d'aller rouler un peu partout dans les niveaux en 3D. À vous de découvrir les raccourcis cachés ! Enfin, les circuits (en plus des bifurcations apparentes) comportent de nombreux passages secrets — alors ouvrez l'œil et le bon ! Autre particularité de Beetlemania Adventure Racing : les circuits sont très longs... (Pas autant que dans un Need For Speed, mais assez tout de même pour que parfois les conditions climatiques changent du tout au tout...) Mais que ce soit sur le sable, le bitume ou la neige — rien n'empêchera votre New Beetle de rouler !

UNE RÉALISATION QUI NE DÉÇOIT PAS

Si l'on excepte les musiques, qui ne m'ont pas laissé une bonne impression, Beetlemania ne provoque aucun désappointement. L'ambiance apparaît d'ailleurs tout à fait sympathique, grâce aux effets sonores qui remplissent bien leur rôle.



Trois voitures sont proposées, présentant une vitesse, une accélération et une tenue de route différentes. Quand vous remportez les championnats, d'autres bolides, plus performants, apparaissent. À chaque fois, vous pouvez en changer la couleur.





Puissante, la sortie de route !
Regardez les projections, à l'arrière
de la voiture...

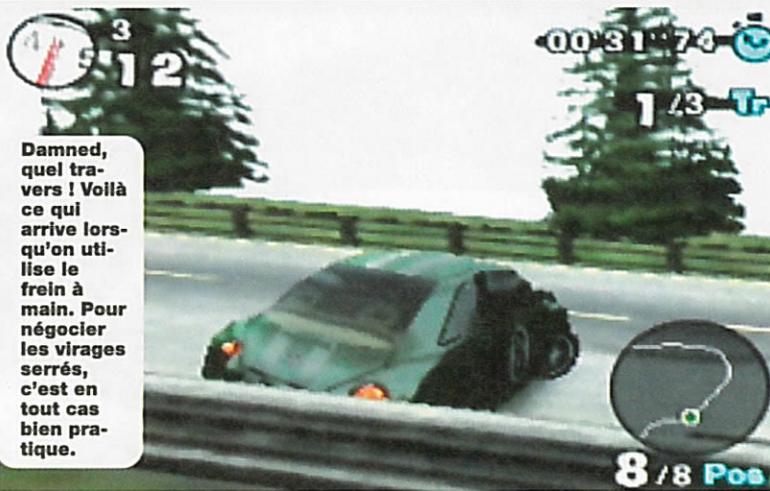
Votre New Beetle se retrou-
vera souvent dans des situa-
tions délicates et pourra
même exploser !



Dans le mode Deux
Joueurs, les autres
concurrents ne sont
pas présents, ce qui
n'enlève d'ailleurs
rien au fun du jeu.



Seuls deux circuits sont dispo-
nibles au début du jeu. D'autres
viennent s'y ajouter par la suite...



Damned,
quel tra-
vers ! Voilà
ce qui
arrive lors-
qu'on uti-
lise le
frein à
main. Pour
négocier
les virages
serrés,
c'est en
tout cas
bien pra-
tique.



Vacarme des tôles qui se froissent, dérapages grinçants, bruits des moteurs (qui diffèrent également selon le modèle de la voiture et même la vue) : tout est parfait. Trois vues sont d'ailleurs disponibles, une interne et deux externes dans lesquelles votre véhicule apparaît plus ou moins gros à l'écran. Graphiquement, vous avez le résultat sous les yeux : les images parlent d'elles-mêmes, c'est tout simplement beau... Petite info au passage : vous pourrez choisir à chaque fois la couleur de votre tire... Au niveau de l'animation, sachez que l'impression de vitesse se révèle très bonne, même en mode Deux Joueurs. Toutefois, certains éléments du décor surgissent un peu à retardement, mais peu importe... Enfin, l'animation des caisses apparaît soignée et même rigolote, surtout lors des sauts et des réceptions consécutives. (Il vous arrivera de vous retrouver sur deux roues, à moitié à la renverse... ou carrément sur le capot !) N'oubliez pas aussi que la destruction totale de votre voiture est de l'ordre du possible... Parfois, des véhicules contrôlés par l'ordinateur vous rentreront dedans — à vous de les faire sortir de leur trajectoire en les tamponnant ! Voilà un très bon jeu, doté d'une excellente maniabilité !

 FRANCIS MANFREDINI

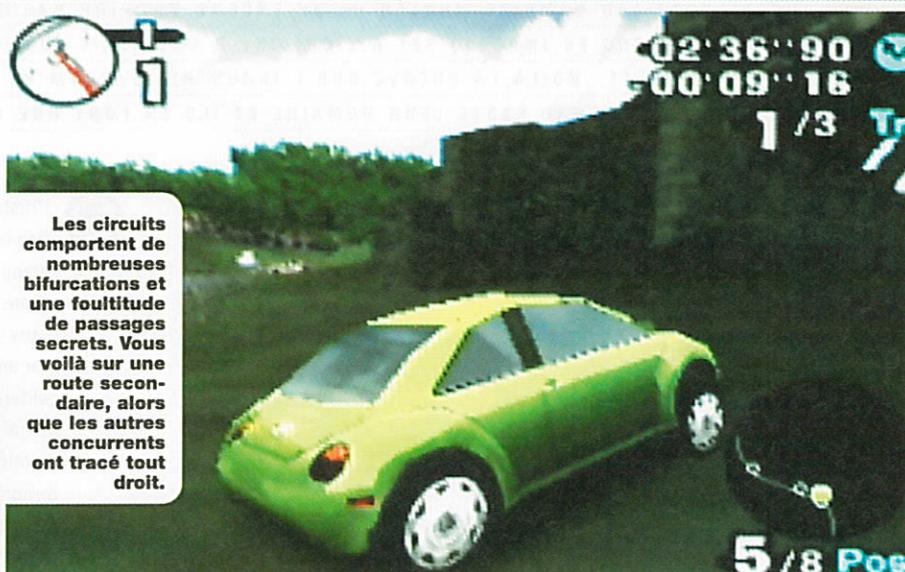


Voici les trois vues selon lesquelles vous pourrez jouer.

N'hésitez pas à foncer à travers les planches pour découvrir des passages secrets et plein de bonus.



N'hésitez pas à tamponner les autres concurrents pour les faire sortir de leur trajectoire !



Les circuits comportent de nombreuses bifurcations et une foultitude de passages secrets. Vous voilà sur une route secondaire, alors que les autres concurrents ont tracé tout droit.

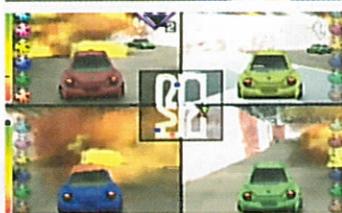


Lorsque le Turbo est enclenché, votre caisse fonce, tel un petit bolide !

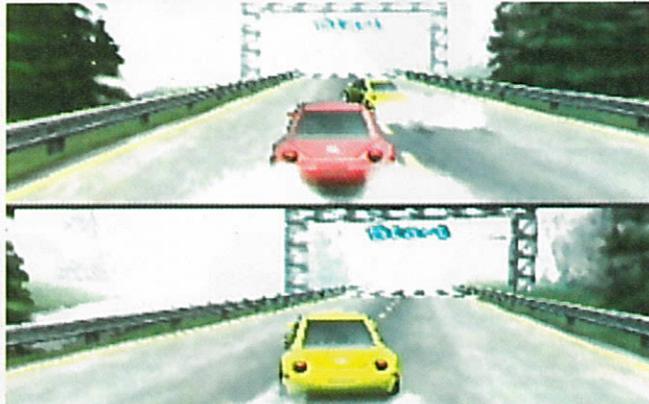
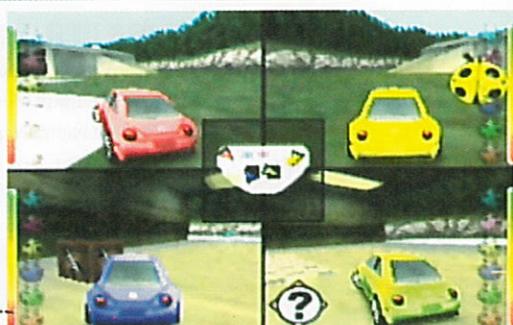


Percutez les caisses pour obtenir des bonus ainsi que des Turbo.

Les roues patinent au départ — quelle perte de temps !



Dans le mode Beetle Bang, vous pourrez participer à deux, trois ou quatre joueurs et vous aurez le choix entre neuf circuits.



14
SUP VINGT

GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
SON: 14
MANIABILITÉ: 15
DURÉE DE VIE: 14

RÉGALISATION
D'une conduite très facile et agréable, Beetlemania se révèle immédiatement plaisant. Les voitures roulent avec rapidité et procurent une bonne impression de vitesse. Quant aux graphismes, ils ne laissent jamais à désirer. En revanche, je n'ai pas trouvé les musiques fantastiques... Mais les effets sonores, heureusement, sont d'une grande qualité. L'ensemble tient bien la route!
Marco Verucci

IN T É R Ê T
Bien que les circuits apparaissent très longs, leur nombre reste encore un peu faible (ce qui est également le cas des voitures). Le jeu est tout de même intéressant, avec ses passages secrets et son côté arcade très fun. De plus, le mode Multijoueur vous permettra de bien vous amuser. Un bon jeu, donc!
Francis Montpédral



DARKSTALKERS 3



ARKSTALKERS (OU VAMPIRE HUNTER — OU ENCORE VAMPIRE SAVIOR, SI VOUS LE CONNAISSEZ DANS SES DIFFÉRENTES VERSIONS EN IMPORT) EST À L'ORIGINE D'UNE SÉRIE (SOMME TOUTE ASSEZ JEUNE) QUI PROPOSE DÉJÀ UN TROISIÈME VOLET. VOILÀ LA PREUVE QUE L'INDUSTRIE CAPCOM NE COMPTE PAS LÂCHER L'AFFAIRE, NI LE FILON...

LE JEU DE COMBAT EN BITMAP RESTE LEUR DOMAINE ET ILS EN FONT UNE FOIS DE PLUS LA DÉMONSTRATION, AVEC CE SOFT CLASSIQUE — MAIS EFFICACE.



L'histoire de Darkstalkers avait commencé il y a quelques années... Pour être tout à fait précis, le premier de la série fit irruption chez nous à l'automne quatre-vingt-seize. Eh oui, déjà trois ans ! Sorti pratiquement en même temps que le tout premier Street Fighter Alpha (à l'époque où ce genre de titre sortait sur PlayStation et Saturn...), il avait été pour ce dernier un rival de taille, ce qui constituait alors un gage de qualité tout à fait évident. Trois ans plus tard, le petit dernier ne fait pas honte à sa famille, même si les innovations techniques se comptent sur les doigts de la main de Mickey... On reste toujours dans le domaine de la 2D, celui du friture de sprites, de l'éclatage de combattants épais comme du papier... C'est du Capcom, quoi... Nous retrouvons donc avec bonheur tous les personnages fétiches de cette série. Au menu de départ, pas moins de dix-huit combattants prêts à s'affronter (les fans commencent à se poulécher les babines) : Jedah, Felicia, Talbain, Q-Bee, BabyBonnieHood, Victor, Lilith, Rapter, Morrigan, Sasquatch, Hsien-Ko, Anakaris, Demitri, Bishamon, Pyron, Rikuo, Huitzil et Donovan... Une sorte de compile, puisque sont ici réunis tous les personnages de la série, prêts à "faire la bagarre" dans treize décors différents. Continuons la présentation et jetons un œil aux menus divers... Apparaissent en premier lieu plusieurs modes (Arcade, pour batailler contre la machine ; Versus, pour se lâtter entre "potes" ; Training, pour l'entraînement). Et ensuite, à cette même page de menu, vous aurez également accès à "Original Character", qui permet de choisir un sous-menu dans lequel on peut "customiser" tous les persos à volonté.

DES MILLIONS DE COPAINS DE TOUTES LES COULEURS

Sans changer leur forme, on peut retoucher commodément toutes les couleurs qui font partie de la palette d'un des combattants et ainsi donner aux sprites une nouvelle dimension. On pourra, bien entendu, sauvegarder ce



PLAYSTATION

ÉDITEUR : CAPCOM

DÉVELOPPEUR : CAPCOM



Parfois, la mauvaise haleine peut constituer une arme redoutable...



combattant "recolorisé" (et doté d'un nouveau nom) sur Memory Card, afin de l'emporter avec soi sur une autre console. Toujours dans le menu principal, on trouve également une partie "collection", dans laquelle figure une banque d'images assez sympa (qui montre les personnages dessinés). Il sera possible de les considérer intégralement, voire de zoomer sur l'écran et de faire défiler le dessin pour le contempler de plus près. Enfin, la page des options vous offre la possibilité de modifier tous les paramètres du jeu : le niveau de difficulté (une à huit étoiles), le temps limité ou infini, le réglage de la jauge des dommages, la vitesse (une à huit étoiles), la configuration de la manette et le mode Vibration (actif ou non). Autant dire qu'on dispose de pas mal de possibilités, d'autant qu'à chaque sous-menu, on en trouve de nouvelles. Voilà pour toute la partie gadget, qui vaut ce qu'elle vaut, mais procure un plus évident à l'ensemble. On déplorera toutefois, en ce qui concerne la banque d'images, qu'il n'y en ait pas plus (attention, celles — ni vraiment belles, ni très variées — auxquelles vous avez accès au début du jeu ne sont pas les seules et, selon vos résultats, vous pourrez en découvrir d'autres...).

L'ÉCOLE CAPCOM

Capcom a déjà fait ses preuves par le passé, avec des ingrédients qui, s'ils ne changent pas beaucoup au fil des ans, n'en restent pas moins efficaces. Les jeux de combat tournent donc en 2D et offrent généralement une jouabilité hors de pair. Darkstalkers 3 suit cette règle à la lettre et bénéficie d'une jouabilité finalement assez proche de celle qu'on a pu expérimenter dans les Street Fighter and Co. Chaque bouton est assigné à un coup particulier (coup de poing, coup de pied — plus ou moins puissants et rapides) et en effectuant certaines manips de boutons, on déclenche des coups spéciaux généralement spectaculaires. (Des manips à base de "quarts de cercle" ou de "Dragon Punch", très connues des ama-



Darkstalkers 3 propose des combos mortels comme ce "27 Hits" hallucinant.



Allez, ouste ! Dégage de mon sarcophage...

Des coups spéciaux spectaculaires et bien efficaces.

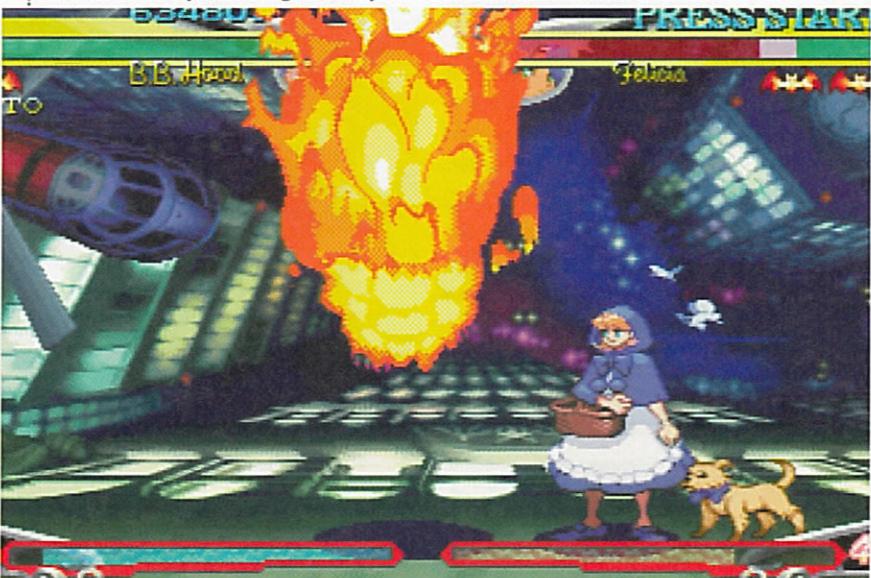


Un jeu haut en couleur pour des yeux "hauts en beurre noir".



Lilith peut se dédoubler pour attaquer sur tous les fronts et massacrer l'adversaire.

L'Innocent Chaperon rouge est capable d'actes franchement violents.





teurs de Street Fighter.) Tout l'intérêt de cela réside bien sûr dans la capacité à maîtriser ces coups spéciaux ultra-jouissifs, pour en foutre plein la gueule à l'adversaire... Le problème sur PlayStation (depuis maintenant trop longtemps), c'est qu'avec les manettes Sony, ces techniques sortent assez difficilement et que les manips font un mal de chien aux mimines. Il vaudra mieux être déjà équipé d'une manette à l'ergonomie plus appropriée à cette jouabilité, ou s'en procurer une. Nous vous conseillons d'opter pour celles dont le pavé directionnel est constitué d'un bloc apparent (rappelez-vous la feue Saturn). Et n'oubliez surtout pas que le jeu est compatible manette vibrante (mais pas analogique)....

UN PEU D'HUMOUR NE FAIT PAS DE MAL...

Darkstalkers 3 reste du même tonneau que ses prédécesseurs. Graphiquement, c'est beau et propre... Ça ne ralentit pas et aucun bug ne vient entacher la réalisation. Les grafs apparaissent très colorés et particulièrement fins. Enfin, l'animation se révèle tout à fait honorable et l'ensemble ne posera donc aucun gros problème d'éthique aux fans de 3D, qui trouveront là du bitmap de grande qualité. De plus, le jeu se montre très fun et assez riche. Chaque perso (ils sont tous charismatiques et sympas) dispose de techniques plutôt nombreuses, de coups spéciaux toujours impressionnants, d'un système de Dark Force Change (présent dans le premier volet) et d'un autre de Dark Force Power (qui figurait dans le suivant). Une bonne grosse dose d'humour vient couronner l'ensemble, avec des coups souvent poilants... Au moment où Q-Bee vous envoie son essaim d'abeilles à la figure, la physionomie de votre personnage prêtera fortement à rire ! Idem pour les poses du Chaperon rouge (BabyBonnieHood), en apparence fragile et paisible, qui n'hésitera pourtant pas à sortir son Uzi ou à balancer des mines sous les pieds de l'ennemi. Pour finir, citons aussi Anakaris, qui aura la faculté de transformer l'adversaire en teckel genre "clebs de Columbo"... Bref, de bonnes parties de rigolade en perspective, en solo ou à deux sur la machine. De phénoménales suées aussi, puisque dans Darkstalkers 3, tout va extrêmement vite. Bref, c'est du bon et grand Capcom — mais du Capcom très prévisible...

MARCO VEROCAI



Le coup de pied "a-to-mique" de Victor !

Dans Darkstalkers 3, on pourra aussi contrer les coups de l'adversaire pour enchaîner tout de suite derrière.



La jauge de vie qui se trouve au bas de l'écran permet de déclencher (une fois qu'elle est remplie) le système de Dark Force.

Plusieurs personnages peuvent se métamorphoser.



Sasquatch peut envoyer un rayon dévastateur qui balaye l'écran — à condition que vous réussissiez la manip indispensable.



Pyron et son uppercut vengeur (à sortir dès que l'on vous saute dessus).

14
sur vingt

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 13
SON: 14
MANIABILITÉ: 14
DURÉE DE VIE: 14

R É A L I S A T I O N
Comme d'habitude, Capcom maîtrise parfaitement le sujet et prouve sa capacité à nous pondre des jeux de baston en 2D accrocheurs. C'est jouable, fun, ça va vite... et les options se révèlent assez nombreuses. Enfin, ce troisième volet fait office de compilation : alors, si vous ne possédez pas encore de jeu Darkstalkers et que vous en voulez un, celui-ci fera parfaitement l'affaire...
Pascal Gallo

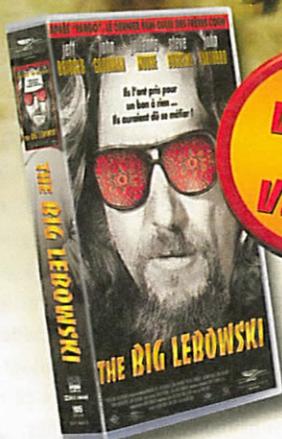
I N T É R Ê T
Bien qu'en 2D, Darkstalkers 3 se paie tout de même le luxe de nous en mettre plein la vue... C'est bien réglé, on n'y trouve pas de bugs et le tout apparaît spectaculaire, coloré, rapide et jouable. Bien entendu, il faudra un temps d'adaptation avant de bien connaître les coups et les exécuter correctement, mais cela est plutôt dû à la manette qu'aux réglages du jeu.
Marco Verocai

"UN FILM JUBILATOIRE" Studio

"UN PETIT CHEF D'ŒUVRE" VSD



SAM ELLIOTT STEVE BUSCEMI JOHN GOODMAN JEFF BRIDGES JULIANNE MOORE JOHN TURTURRO



EN VENTE EN VIDÉO

Disponible en VHS, LAD et DVD

THE BIG LEBOWSKI

APRÈS "FARGO", LE MEILLEUR FILM DES FRÈRES GOEN



PolyGram Video S.A. - RCS Paris B 572 139 871 - Crédits non contractuels - Photos : DR



BLOODY ROAR 2

ON SE RAPPELLE AVEC ÉMOTION LE PREMIER ÉPISODE, QUI AVAIT CRÉÉ LA SURPRISE LORS DE SA SORTIE, RIVALISANT AVEC LES PLUS GRANDS (COMME *TEKKEN III*) GRÂCE À UNE INNOVATION : LA MÉTAMORPHOSE EN MACHIN-GAROU PENDANT LES COMBATS ; ET AUSSI À UNE TECHNIQUE IRRÉPROCHABLE, TANT DANS LES ÉCLAIRAGES QUE DANS L'ANIMATION. QUID DE LA SUITE SUR PLAYSTATION ?

PLAYSTATION

ÉDITEUR : HUDSON SOFT
DÉVELOPPEUR : HUDSON SOFT

TOUS LES COUPS SONT PERMIS
Jenny a une façon bien à elle de combattre... Elle se transforme par exemple en chauve-souris quand elle n'est pas contente ! Vous remarquez qu'il ne s'agit là ni de ces petits rongeurs volants qui hantent nos greniers, ni d'un Batman pataud. Non, c'est une grande et belle chauve-souris — avec un beau string ! Elle aime aussi s'appuyer sur la tête de ses adversaires avant de les rouer de coups, et elle peut aussi utiliser son fessier très musclé pour se débarasser d'un importun !



On ne va pas longtemps s'épancher sur la symbolique du loup-garou et sur le dédoublement de la personnalité... Premièrement, tout le monde s'en fout, et deuxièmement, ce qui vous intéresse, amis lecteurs, c'est en général le jeu lui-même et pas de savoir si le graphiste de *Bloody Roar 2* a eu des problèmes avec le chien de sa grand-mère quand il avait deux ans et si ça a un rapport avec le fait d'avoir créé un jeu dans lequel les humains se transforment en lapins-garous ou en cafards-garous quand ils ne sont pas contents.... Non mais ! *Bloody Roar 2* reprend évidemment le principe du premier épisode (à savoir celui d'un jeu de combat à la *Tekken*, mais dont les personnages ont la capacité de se transformer en bête-garou pendant le combat). Une jauge se remplit et vous indique, à un certain moment, que vous pouvez vous transformer. Il suffit alors d'appuyer sur le bouton adéquat et le tour est joué... Que ceux qui ne connaissent pas *Bloody Roar* n'aillent pas croire qu'il s'agit d'un gadget et que les personnages changent de look pour la beauté du geste. En fait, ils acquièrent de nouveaux coups, plus de puissance, et les combats en sont radicalement changés. De plus, la capacité à rester un super-garou ne dure pas tout le combat... Dans le deuxième épisode, on retrouve certains combattants de la première heure et de nouveaux venus, pour un total de dix persos — ce qui ne fait pas beaucoup a priori, mais il ne faut pas oublier que chacun d'entre eux compte double dans ce jeu. Neuf personnages sont sélectionnables dès le départ (dont un caché). On retrouve ainsi Yugo le loup, Stun l'insecte, Marvel le léopard, Bakuryu la taupe, Long le tigre, Alice le lapin, Uriko la chatte-garou, Busuzima le caméléon, Jenny la chauve-souris et Gado le lion. On combat dans des rings en 3D (aquarium, plage ou différents lieux urbains).

À LA MODE, À LA MODE...

Passons en revue les sept modes présents sur le CD. On commence par le mode Arcade, qui ressemble à celui du premier épisode et reprend exactement ce que l'on peut trouver dans la version arcade. Après avoir choisi un combattant, le but du jeu consiste à se taper les sept stages (et leur personnage correspondant, choisi aléatoirement par le programme entre les neuf combattants sélectionnables dès le début). Une fois les sept adversaires vaincus, c'est au tour du boss — Gado — de venir vous titiller les nerfs pour un Final Stage. Si vous arrivez à vaincre tout ce petit monde sans utiliser de continue, vous accédez ensuite au Special Stage, dont le méchant à battre est Shen Long, le perso secret du jeu. En mode Normal, si vous terminez le jeu avec un continue ou plus, vous aurez droit à la séquence de fin officielle (le générique du staff de développement, comportant une fenêtre montrant les neuf protagonistes du jeu en train d'effectuer leurs combos préférés). Si en revanche vous terminez avec Shen Long, vous bénéficierez des onze persos exécutant leurs combos, mais aussi leurs "Beast Drives". On continue avec le mode

Versus et là, pas de quoi fouetter sa grand-mère : il se révèle identique à celui de l'épisode précédent, qui était lui-même semblable à celui de *Tekken*, le même que celui de *Toshinden* qui était à l'avenant de celui de *Virtua Fighter*, la copie parfaite de celui de *Street Fighter 2*, etc. Absent de l'arcade, le mode Story vous permet de choisir un combattant et de progresser d'affrontement en affrontement, selon un scénario qui diffère en vertu du perso choisi au début. Enfin, de multiples dialogues et des images vous guident dans ce dédale de situations compliquées...

MIEUX QUE L'ARCADE !

Lui aussi absent de l'arcade, le mode Survival vous demande de tenir un seul round — facile ! Problème : ce round dure soixante minutes ! Attendez, vous n'êtes pas obligé de rester une heure devant votre PlayStation car on peut sauvegarder... Simplement ce mode, comme son nom l'indique, vous demande de tenir coûte que coûte contre les adversaires qui se suivent jusqu'à que vous perdiez ou que les soixante minutes se soient écoulées... Autre problème : votre jauge d'énergie ne se remplit pas entre chaque combat ! Passons rapidement sur le mode Options pour arriver au mode Watch, qui ne sert vraiment pas à grand-chose, si ce n'est à rassurer le responsable du stand jeux vidéo de Carrefour, qui va pouvoir laisser tourner en boucle le jeu dans ce mode — histoire d'attirer les foules. On pourra en effet y admirer





DES TONNES DE POSSIBILITÉS

Grâce au système de transformation (lézard-garou ou truite velue, etc.), les possibilités sont multipliées au cours d'un combat... On peut en effet combattre avec deux humains l'un contre l'autre ou à un humain contre un animal, ou encore opposer deux animaux. Même si parfois, comme ici sur les clichés, on a du mal à faire la différence entre un combattant sapiens et sa version garou...

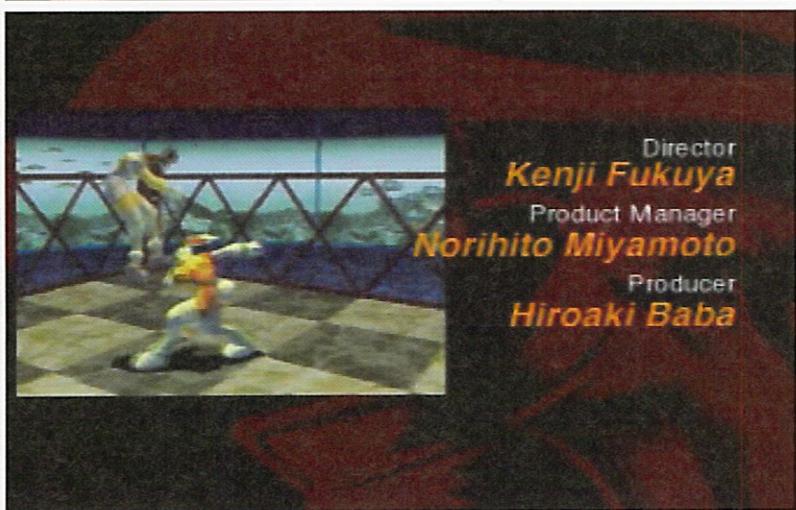
Les effets de lumière, qui ont fait la renommée du premier épisode, sont toujours de la partie et c'est vraiment du jamais vu sur PlayStation !



CHARME ET SECRETS

Voici quelques cheats dont les filles de Bloody Roar 2 gardaient jusqu'à maintenant le secret...

- Pour jouer avec Gado, il faut terminer le mode Arcade.
- Pour jouer avec Shen Long, il faut terminer le mode Arcade sans continue.
- Pour obtenir le Model Type (dans le Custom Mode), il faut terminer le mode Story.
- Pour obtenir le Recovery Speed (dans le Custom Mode), il faut terminer le mode Story sans continue.
- Pour obtenir l'Any Cancel Point (dans le Custom Mode), il faut battre plus de quinze persos en mode Survival.
- Pour disposer des nouveaux costumes, il faut terminer le mode Arcade avec tous les persos...



Si la démo d'introduction se révèle très moyenne, les démos de fin le sont encore plus... En fait, il n'en existe que deux, selon qu'on termine le mode Arcade avec ou sans continue. Ces démos ne sont en fait qu'un générique présentant les gens qui ont participé au projet et, dans une petite fenêtre, des images du jeu avec tous les coups spéciaux réalisés. Pas terrible...



HUMAIN OU BÊTE, THAT IS THE QUESTION...

On a le choix dans ce jeu : ou bien on combat sous forme humaine (comme Yugo, qui fait la planche dans les airs) ou sous la forme d'une horrible bestiole. Attention, on ne peut pas combattre en garou pendant longtemps : une jauge, placée en bas, mesure le temps écoulé.



les combats gérés par la machine pour les deux joueurs. On termine par le mode Custom, qui reprend le mode Omake de Bloody Roar 2 et permet donc de customiser le jeu de plusieurs manières, après avoir débloqué des secrets. On trouve ainsi le Wall Display et l'Afterimage Mode, entre autres...

DES NOUVEAUTÉS DISSÉMINÉES UN PEU PARTOUT

Quels sont donc les principaux changements à intervenir dans cette nouvelle version ? En mettant de côté l'aspect technique, on pense surtout au gameplay. Il y a, à ce propos, de nombreuses améliorations majeures... D'abord en ce qui concerne la vitesse des mouvements : ce n'est pas que l'animation se révèle plus rapide... Simplement, le dosage de la vitesse des coups a été étudié de très près par les développeurs, selon le personnage choisi. Si vous choisissez un gros balaise, il aura du mal à placer un coup avec précision et rapidité, alors qu'un nobot de pixels apparaîtra très vif et rapide. La nouveauté est qu'on le voit vraiment à l'écran et qu'on fait bien la différence entre chaque perso. Il faut ainsi étudier avec beaucoup de patience les attributs de chacun des combattants... Quelques petites nouveautés viennent agrémenter la vie du tabasseur de base : lorsqu'on frappe l'ennemi par derrière, on peut occasionner quatre fois plus de dommages... Si vous jouez avec Gado et que vous frappez avec un Fire Punch, vous faites de 15 à 30 % de dégâts si vous assaillonnez de face et 80 % si vous le faites morfler par derrière. On retrouve aussi des combats très rapprochés, puisqu'ils utilisent beaucoup de Throw, de Throw Escape, d'attaques au corps à corps et d'attaques au sol, un peu comme dans les mêlées entre animaux. On passe en effet le plus clair de son temps à vautrer l'autre personnage par terre ou à le balancer par-dessus son épaule.

L'ATTAQUE PAR LA DÉFENSE

Les développeurs ont étoffé le système de défense, beaucoup plus compliqué et complet que celui du premier épisode. La garde des bastonneurs se révèle encore plus sophistiquée elle aussi, puisqu'on trouve des High Guard, Low Guard, Mid-Air Guard, Light Guard, Heavy Guard, etc. En fait, le gameplay se retrouve changé surtout par ce système de défense qui permet d'éviter bon nombre d'attaques et agit en fonction de la puissance de l'offensive portée. En fait, les développeurs ont dû se rendre compte qu'ils avaient inventé des combos et des attaques spéciales trop dévastatrices et ont réagi en conséquence lorsqu'ils ont conçu ledit système de défense... Terminons

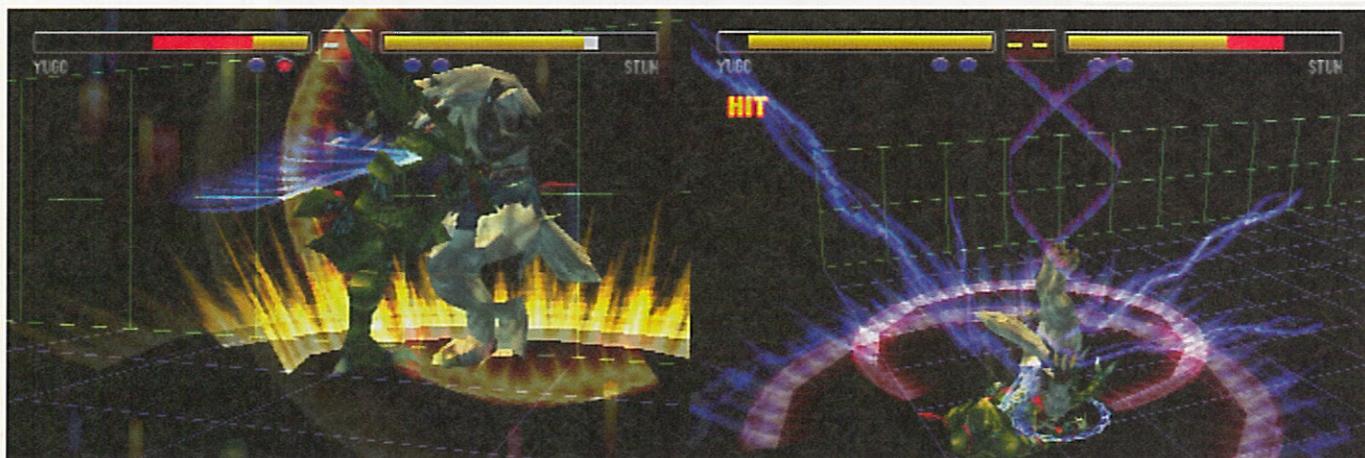
par le système de changement en monstre, en "beast", comme disent les Anglais. À l'instar de ce qui se passe dans l'épisode précédent, on se transforme en appuyant sur le bouton Beast quand la jauge de transformation est remplie. Et on peut réaliser en même temps un coup spécial. Il y a le Dash & Transform, qui permet de courir en se transformant (ou l'inverse) et de frapper l'adversaire, ou encore le Combo & Transform... La grande nouveauté, dans cet épisode, semble être le Beast Drive, un coup spécial à exécuter quand on s'est métamorphosé en bestiole et qui cause des dégâts énormes (plus de la moitié de la barre d'énergie de l'adversaire...). Toujours très impressionnantes, ces techniques font tomber la nuit sur le ring et transforment l'ennemi en torche d'énergie électrique (ou de feu, selon les personnages) — vraiment flashant ! En définitive, on peut dire que Bloody Roar 2 est une réussite (sur PlayStation) qui n'apporte pas de réelles grosses innovations en regard du premier épisode, mais qui améliore la technique, avec encore plus d'effets de lumière, une vitesse d'animation incroyable et une jouabilité qui vaut presque celle de Tekken III. Il fallait le faire !

OLIVIER PRÉZEAU

LA DANSE DE SHEN LONG



Alice, la lapine, est toujours de la fête et on est bien content de retrouver notre Bunny Girl préférée...



Les Drive Beast sont des coups spéciaux monstrueux qui durent très longtemps et durant lesquels l'écran devient tout noir (avec le ring en transparence et l'ennemi qui se prend une trempée nucléaire comme jamais ça ne lui est encore arrivé !).

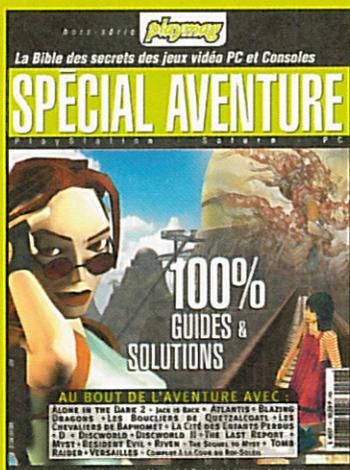
16

GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 15
MANIABILITÉ: 17
DURÉE DE VIE: 15

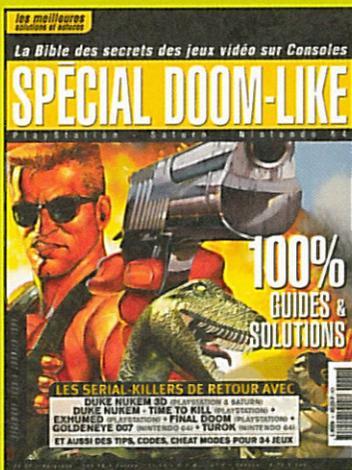
R É A L I S A T I O N
Ne tournons pas autour du pot : Bloody Roar 2 est excellent du point de vue de la réalisation. Déjà connu pour ses effets de lumière, le premier épisode s'incline devant une animation beaucoup plus fluide et plus rapide. Tout est en haute résolution et les textures sont au rendez-vous. Tekken III n'a qu'à bien se tenir !
Olivier Prézeau

I N T É R Ê T
L'intérêt d'une suite apparaît toujours limité... Cela ne diminue pas l'intérêt de cette version, qui propose un jeu de combat à grande durée de vie grâce aux possibilités de transformation des persos. La prise en main se révèle rapide, sans pour autant flouer les hardcore gamers, qui trouveront assez de combinaisons à essayer jusqu'à la sortie de... Tekken IV sur PlayStation 2 !
Marco Vopacsi

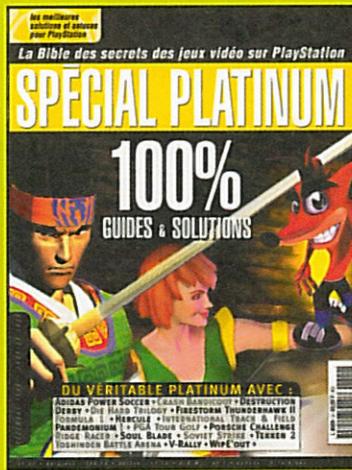
LES BIBLES THÉMATIQUES



ALONE IN THE DARK 2, ATLANTIS, BLAZING DRAGONS, LES BOUCLERS DE QUETZALCOATL, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET, LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS, D, DISCWORLD, DISCWORLD II, THE LAST REPORT, MYST, RESIDENT EVIL, RIVEN, The Scream of Mrs. T, TOMB RAIDER, VERSAILLES - Complot à la Cour du Roi-Soleil.



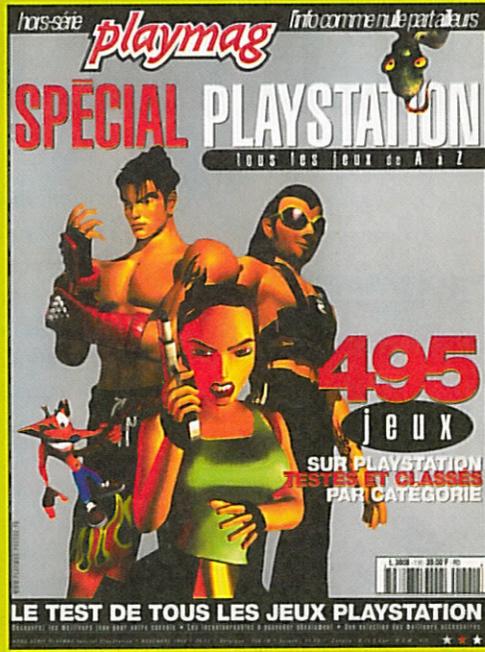
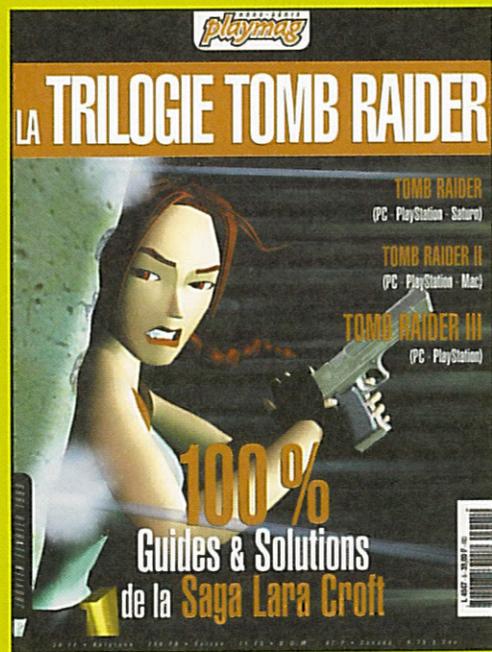
DUKE NUKEM 3D (PLAYSTATION & SATURN), DUKE NUKEM - TIME TO KILL (PLAYSTATION), EXHUMED (PLAYSTATION), FINAL DOOM (PLAYSTATION), GOLDENEYE 007 (NINTENDO 64), TUROK (NINTENDO 64).



ADIDAS POWER SOCCER, CRASH BANDICOOT, DESTRUCTION DERBY, DIE HARD TRILOGY, FIRESTORM THUNDERHAWK II, FORMULA 1, HERCULE, INTERNATIONAL TRACK & FIELD, PANDEMONIUM I, PGA TOUR GOLF, PORSCHE CHALLENGE, RIDGE RACER, SOUL BLADE, SOVIET STRICKE, TEKKEN 2, TOSHINDEN BATTLE ARENA, V-RALLY, WIP'E'OUT.



DRAGON BALL Z - ULTIMATE BATTLE 22, DYNASTY WARRIORS, FIGHTING VIPERS, KILLER INSTINCT GOLD, LAST BRONX, MORTAL KOMBAT TRILOGY, SOUL BLADE, STAR GLADIATORS, STAR WARS, MASTERS OF TERÄS KÄSIS, STREET FIGHTER ALPHA-WARRIORS' DREAMS, STREET FIGHTER ALPHA 2, TEKKEN 3, TOBAL 1, VIRTUA FIGHTER KIDS, VIRTUA FIGHTER 2, WARGODS



COMMANDER EN DIRECT au 08 36 68 84 48* ou sur 3615 PLAYMAG**

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie

CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX.

- JE COMMANDE LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE au prix de 55 FF par exemplaire* - LA BIBLE SPÉCIAL DOOM-LIKE au prix de 55 FF par exemplaire*
 LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM au prix de 55 FF par exemplaire* - LA BIBLE SPÉCIAL BASTON au prix de 55 FF par exemplaire*
 LA TRILOGIE TOMB RAIDER AU PRIX DE 55 FF PAR EXEMPLAIRE* - TIPS COLLECTOR AU PRIX DE 61 FF PAR EXEMPLAIRE*
 GUIDE D'ACHAT SPÉCIAL PLAYSTATION AU PRIX DE 55 FF PAR EXEMPLAIRE*

CI-JOINT MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE CARTE BLEUE N°

(mercî d'écrire en majuscules)

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____

Année de naissance _____

Signature obligatoire :

(*) Tarifs valables pour la France Métropolitaine et les pays de la CEE uniquement, 16 FF de frais de port inclus. Pour les pays hors CEE et les DOM-TOM, nous consulter au : 33 1 41 06 44 33. Réassort pour la Belgique, contacter Tondeur Diffusion S.A. Pour la Suisse, contacter Edigroup S.A. Voir aussi ours page 4.
 *08 36 68 84 48 / 3615 : 2,23 F/mn



GEX

EX CON X CONTRE DR F X CONTRE D

CONTRE DR REZ

EIDOS PEUT SE VANTER D'AVOIR EUT LE NEZ CREUX EN METTANT LA MAIN SUR CRYSTAL DYNAMICS CAR NON CONTENTS DE RACHETER L'UN DES TOUT MEILLEURS STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT RICAÏN, LES BRITTONS ONT ÉGALEMENT RÉCUPÉRÉ DEUX TITRES QUI VALENT LARGE-MENT LE DÉTOUR ! JE VEUX PARLER, BIEN ÉVIDEMMENT, DU TRÈS ATTENDU LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER, QU'IL NOUS TARDE DE TESTER, ET DE GEX 3, PLUS CONNU SOUS LE NOM DE DEEP COVER GECKO AUX ÉTATS-UNIS (OU ENCORE SOUS CELUI DE GEX CONTRE DR REZ, CHEZ NOUS...).



Les trois derniers projets de Crystal Dynamics reposent sur une seule et même base : un moteur 3D sérieux qui a essayé les plâtres il y a de cela deux mois, avec Akuji the Heartless et qui, depuis, s'est encore amélioré pour ce troisième volet de Gex, le lézard le plus déjanté de la planète cathodique... Enfin, Legacy of Kain fermera la marche de ce triptyque d'enfer, avec pour écrin la dernière évolution en date de ce moteur déjà très performant... Mais revenons à nos moutons, ou plutôt à notre reptile de prédilection ! "El Gecko" réapparaît donc dans un jeu de plates-formes encore plus riche, encore plus dingue et plus drôle que tous les précédents épisodes ! C'est bizarre, j'ai l'impression de taper un dossier de presse en lieu et place d'un test.... Serait-ce la bonne humeur ambiante et la déconnade permanente dans lesquelles baigne ce titre qui me gagne ? Toujours est-il que je ne connais pas, à proprement parler, cette série et c'est avec grand plaisir que j'ai pu découvrir, sous des graphismes un tantinet gamins, des trésors d'ingéniosité et de drôlerie, combinant des morceaux d'humour à se tordre par terre. Pour tous les incultes qui, comme moi, ignoraient il y a encore quelques heures qui était au juste Gex, sachez qu'il s'agit d'un petit lézard vivant dans le monde de la télévision ! Pourquoi un lacertilien ? C'est une bonne question... Il est vrai qu'un tourteau aurait été plus à l'aise dans ce panier de crabes qu'est le monde de la télé... Mais il faut avouer que le fait de pouvoir sauter et grimper dans les toutes dimensions, d'utiliser sa queue pour venir à bout des obstacles et des ennemis (ou encore sa langue pour attraper les bonus) constituent des actes plus faciles à réaliser pour Gex que pour un malheureux crustacé décapode...

UN JEU SOUS "GEXTASY" ...

L'inévitable Dr Rez revient donc nous escagasser et rompre notre digestion de beignets aux mouches... Figurez-vous que cet ersatz de savant fou a kidnappé la pulpeuse agent Xtra, la collègue de travail de Gex qui, pour l'occasion, revêt une fois de plus son costume de "Gex-Bond" ! La belle est incarnée par Marlice Andrada. Si ce nom ne vous dit rien, sachez que cette ex-miss Playboy aux gros pous, anciennement top-modèle chez Michelin, joue sur le petit écran le rôle de Skylar Bergman dans la série "cuculte" Baywatch (Arlette à Malibu, si vous préférez...). Rien de plus normal, vu ses flotteurs... Marthe Villalonga avait pourtant été pressentie pour incarner Xtra, mais Crystal Dynamics n'a pu lui offrir le pont d'or qu'elle exigeait pour sa prestation. Tant pis, il faudra se contenter des séquences vidéo de Marlice... Cette dernière intervient d'ailleurs régulièrement, par l'intermédiaire de la montre gadget de Gex — afin de nous tenir informés du développement de l'affaire, un peu façon GoldenEye ! Au niveau de la progression dans les différents niveaux, on sent également la forte influence de Super Mario 64 et de son système d'étoiles. Quitte à pomper, autant copier les meilleurs du genre : personnellement, je n'y vois pas d'inconvénient si cela est bien fait... L'accès aux différents niveaux est donc régi par le nombre de télécommandes dont vous disposez. Chacune des trois missions proposées par niveau vous en rapporte une, ainsi que le fait d'avoir récolté cent mouches. Vous saisissez ? Il existe donc une progression logique, la difficulté se révélant de plus en plus corsée... Cependant, le joueur dispose d'une grande liberté puisque le soft est loin d'être linéaire. Pour faire simple,



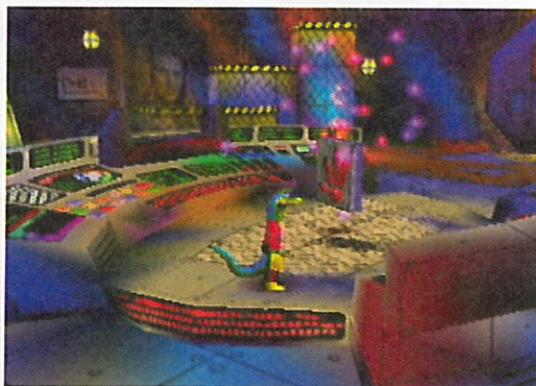
PLAYSTATION
 ÉDITEUR : EIDOS
 DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS





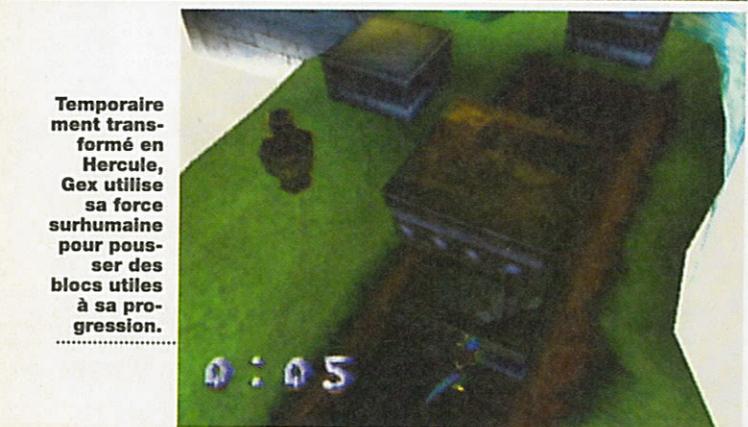


De nombreux niveaux secrets vous proposent de relever des défis, comme, par exemple, collecter un certain nombre de mouches en un temps donné.

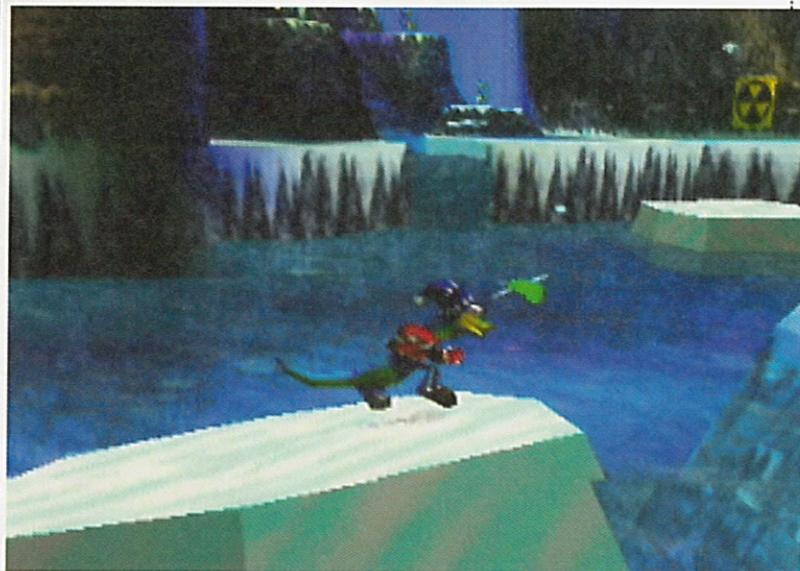


Le Q.G. de Gex est le centre vital de son organisation secrète — un carrefour donnant accès à tous les niveaux...

Il existe différents types de mouches à gober : certaines redonnent de l'énergie, tandis que d'autres permettent à Gex de cracher de la bave ou du feu...



Temporairement transformé en Hercule, Gex utilise sa force surhumaine pour pousser des blocs utiles à sa progression.

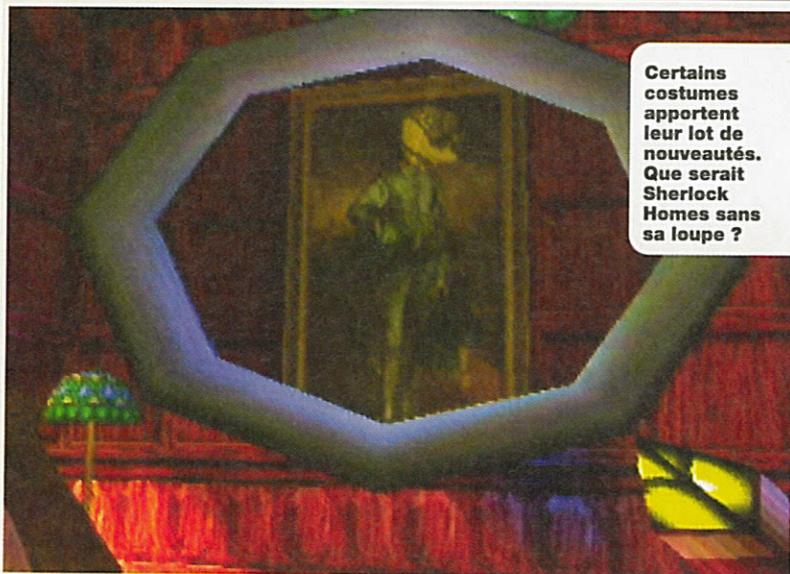


LA GEX-GIRL.

La nouvelle partenaire de Gex, l'agent Xtra, est la belle Marlicee Andrada (ancienne d'Alerte à Malibu). Cette dernière intervient à la façon d'une Money Penny — en plus sexy — par le biais de plus de seize séquences vidéo assez courtes (dix à quinze secondes chacune), mais assez longues pour mettre Gex dans tous ses états ! Après avoir fait les beaux jours du magazine de charme Playboy et des plages de Malibu, Marlicee entame une carrière d'actrice à Hollywood avec deux films en projet : Love Stinks (avec Bill Bellamy et Tyra Banks) et The Thirteenth Year, dans lequel elle incarnera une sirène !

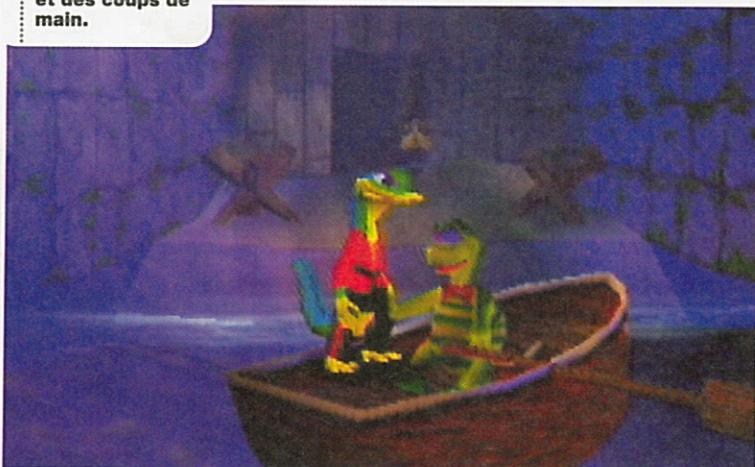


Des minijeu émaillent certains niveaux, histoire de diversifier les challenges.



Certains costumes apportent leur lot de nouveautés. Que serait Sherlock Homes sans sa loupe ?

Alfred, la tortue sympa, vous donne des tuyaux et des coups de main.



➔ disons que l'on accède à un certain nombre de salles, qui elles-mêmes donnent sur plusieurs mondes, qui à leur tour vous offrent le choix entre trois missions que l'on remplit dans l'ordre désiré... Si c'est pas de la liberté, ça — je veux bien me faire microteux ! Enfin, Gex oblige, chaque monde correspond à une parodie "faisant référence à la culture populaire, aux séries T.V. ou encore aux classiques du cinéma" et dans lesquels notre héros "combine l'art du déguisement, l'humour et la dérision dans des environnements plus fous les uns que les autres" (fin de citation du dossier de presse d'Eidos !). Oui, je sais que cela ne se fait pas de plagier les attachées de presse, mais je vous l'ai dit : cela ne me dérange pas si c'est bien fait....

"GEX TOUR"

C'est vrai que le bougre va vous faire voir du pays... Car on voyage non seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps... Quoi de plus naturel que de passer de Sherlock Holmes à Dracula ? De visiter l'Égypte antique pour se plonger ensuite dans le monde fantastique des contes de Perrault ? De jouer les pirates des Caraïbes sous les Tropiques et d'enchaîner sous la froidure du pôle Nord pour affronter un double satanique du Père Noël ou l'univers brutal et sans merci des westerns-spaghettis... On ne peut s'empêcher de penser à Duke Nukem : Zero Hour et à ses voyages à travers le temps devant un tel déballage de décors et de costumes... D'ailleurs, les quelque vingt-cinq costumes différents revêtent un rôle très important dans le jeu, puisque certains d'entre eux offrent de nouvelles perspectives, comme la possibilité de planer avec la cape de Dracula ou celle du Petit Chaperon rouge, tandis que la loupe du détective Sherlock Holmes vous fera découvrir des mondes microscopiques insoupçonnés... Tout cela donnant l'occasion d'accéder à des stages et des persos secrets, sans oublier des minijeu — synonymes de bonus ! Et à l'instar d'une Lara Croft, notre Gex pourra également se déplacer et atteindre des endroits autrement inaccessibles, grâce à de nombreux moyens de locomotion : surf des neiges, tortue de mer, char d'assaut, mule, etc. Ah ça, il va falloir cogiter et faire preuve de jugeote pour certaines énigmes ! Rien de bien méchant, rassurez-vous... Mais tout de même, un jeu de plates-formes intelligent qui mêle humour et aventure, cela a de quoi réchauffer le cœur du testeur le plus endurci... Ah, l'humour de Gex... Il ressemble à celui d'un testeur de jeux PC... Tout dans la finesse ! Le soft a de plus l'avantage d'offrir plusieurs niveaux de lecture : les petits n'y verront qu'un jeu de plates-formes mignon, tandis que les plus grands se gondoleront avec les nombreuses allusions débiles à propos des déboires des deux Bill (Gates et Clinton) ou encore, dans la Grèce antique, aux insinuations à peine voilées sur la "gaytitude" d'Elton John...

"GEXTRAORDINAIRE ?..."

Du côté de la technique, quoi de neuf (se demanderont les habitués de la série) ? Eh bien, tout d'abord, le moteur 3D (comme je l'ai évoqué plus haut) bénéficie des toutes dernières trouvailles en la matière et se permet le luxe d'être à la fois performant et souple. Performant car on se prend rarement à pester contre des angles de caméras inadéquats, et souple car les développeurs ont eu la bonne idée de donner la possibilité au joueur de contrôler la caméra en cas de pépin. C'est en effet par le biais des boutons de tranche L et R que l'on pivote autour de Gex, tandis que L2 active un zoom ainsi qu'un mode Poursuite salutaire... Enfin, la touche Triangle complète le tableau en permettant de replacer la caméra derrière Gex ou bien, si l'on maintient la pression, de passer en vue subjective (à la Tomb Raider). Pratique et bien vu ! Ce qui frappe lors des premières minutes de la partie, c'est le soin apporté à la réalisation tant au niveau du jeu lui-même qu'à celui des cinématiques en temps réel (qui interviennent de temps à autre). On pense rapidement à la série des Crash Bandicoot, c'est dire ! Malheureusement, le jeu pêche parfois un peu du point de vue de la maniabilité... Plus j'avais dans les niveaux et plus cette dernière prêtait le flanc à la critique... Inquiétant... Faute de temps (pour cause de bouclage), Eidos n'a pu me procurer une version plus avancée, me laissant entendre que la jouabilité pourrait être améliorée ! Dans le doute, soyons prudent — enfin, vous voilà prévenu... Malgré ce bémol, Gex contre Dr Rez est sans aucun doute le meilleur de la trilogie et n'a pas à être comparé à d'autres jeux de plates-formes comme Spyro le Dragon ou encore Croc — bien au contraire ! Drôle, rafraîchissant et disposant d'un challenge à la hauteur d'une durée de vie appréciable, il saura vous faire passer d'agréables moments. Et au moins, lorsque vous jouez à Gex, vous n'êtes pas avachi devant la télé...

★ PASCAL GEILLE

DE NOMBREUX NIVEAUX COMPORTENT DES PASSAGES OBLIGÉS, vous amenant à manipuler certaines armes. Cela va de la Gatling période Far West à la mitrailleuse lourde, en passant par le canon des flibustiers. Chaque arme correspondant à l'époque traversée, bien évidemment...



"GEX-PLORE" LE MONDE

Gex emprunte les moyens de locomotion les plus divers : surf des neiges, crocodile, tortue de mer, vaisseau du désert... Plus fort que Lara Croft !



"GEX-PLIQUE" LA CINÉMATIQUE D'INTRO

Le repas de notre gecko de choc est interrompu par l'annonce de l'enlèvement de l'agent Xtra par le Dr Rez ! Cette dernière lance un appel au secours en Mondiovision qui fait bondir le reptile et son ami Alfred. Vite, ma Gex-mobile, allons à la Gex-cave ! La suite vous appartient...



14
SUP VINGT

GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
SON: 14
MANIABILITÉ: 13
DURÉE DE VIE: 15

REALISATION
On se rapproche de la qualité d'un Crash Bandicoot, sans l'atteindre toutefois... Il est vrai que la totale liberté dont on jouit dans Gex représente un challenge technique supplémentaire, en comparaison de la linéarité des niveaux à travers lesquels évolue le marsupial virevoltant. Reste en suspens la question de la jouabilité, qui tend à se dégrader un tantinet au fur et à mesure de la progression...
MORCO VOPOCAT

NTÉRÊT
Si vous désirez acquérir un jeu de plates-formes bien conçu dans sa progression et bourré de niveaux secrets, d'ennemis en tout genre et surtout faisant d'un humour assez joyeux, alors Gex 3 est fait pour vous ! On est loin de la "gagnanterie" d'un Pandemonium, par exemple... Une drôlerie décapante digne d'un "Gex Four"...
Pascal Geille

Playmag

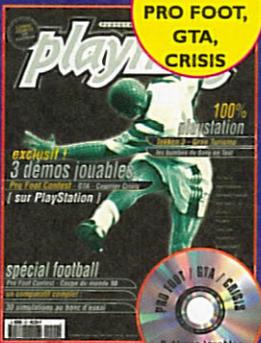
complétez votre collection, commandez les anciens numéros !

1 CD DÉMO RASCAL



PLAYMAG 23
TESTS : Bomberman world, Bushido Blade, Bust a Move 3DX, Cool Boarders 2, Diablo, Fighter's Destiny, Gex 3D, NBA Fast Break, NHL Breakaway '98, One, Panzer Dragoon Azel, Powerboat Racing, Risk, Sidewinder2, Street Fighter Collection, Theme Hospital, Timeshock, WCW vs BWO.

1 CD / 3 DÉMOS PRO FOOT, GTA, CRISIS



PLAYMAG 25
TESTS : Bushido Blade 2, Circuit Breakers, Coupe du monde, Enigma, Forsaken, G-Darius, Gran Turismo, House of Dead, Lucky Luke, Parasite Eve, Pay Poy, Pro Foot Contest, Tekken 3, Treasure of the Deep.

1 CD DÉMO WORLD LEAGUE SOCCER '98



PLAYMAG 26
TESTS : Adidas Power Soccer '98, Beast Wars, Bomberman World, Bust a Move 2, Cardinal Syn, Coupe du Monde '98, Dead Ball Zone, Everybody's Golf, Forsaken, In. Rally Champ., Supercross, Versus, WCW Nitro., World League Soccer '98.

1 CD DÉMO TEKKEN 3



PLAYMAG 27
TESTS : Alundra, Azure Dreams, Beach Volley Heroes, Blast Radius, Colin Mc Rae Rally, Crime Killer, Dead or Alive, Frenzy, Guilty Gear, Heart of Darkness, Kick off World, King of Fighters '97, Klonoa, Riven, Road Rash 3D, San Francisco Rush, Sentinel Returns, Soukaigi, Spice World, Tail Concerto, Wreckin' Crew, Wargames.

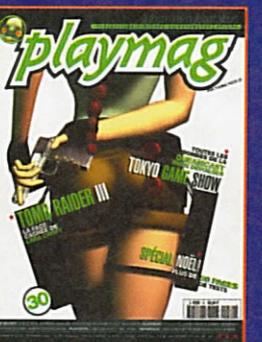


PLAYMAG 28
TESTS : Alerte rouge : mission Tesla, Assault, Batman & Robin, Choro Q64, Dezaemon 3D, F-Zero X, Gasp, Iggy's Reckling Balls, Iss'98, Mortal Kombat 4, Mister Domino, Overblood 2, Phoenix Battle 64, Pocket Fighter, Rakuda Kids, Robokids, Scars, Sol Divide, Sub, Star Soldiers, Super Pang Collection, Tekken 3, WWF Warzone, Xenocracy.

1 CD DÉMO MOTO RACER 2



PLAYMAG 29
TESTS : Buck Bumble, Buggy, Deep Fear, Le cinquième élément, Madden '99, Medieval, Mission impossible, Moto Racer 2, Metal Gear Solid, N2O, Pet in TV, R-Types, Shining Force 3.



PLAYMAG 30
TESTS : 1080° Snowboarding, Breath of Fire 3, Bust a Groove, Colony Wars : vengeance, Coll Boarders, Duke Nukem Time to Kill, Extreme G2, F1 World, GP, F-Zero X, Formula One '98, Holy Magic Century, Legend, Lemmings, Megaman Legend, Mascar '99, NFL Extreme, NHL '99, Ninja, Oddworld : l'Exode d'Abbe, O.D.T., Rogue Trip, Rush Down, S.C.A.R.S. 64, Spyra the Dragon, Starshot : Panique au Space Circus, Test Drive 5, Victory Boating 2, V2000, Wild Nine, Yannick Noah All Stars Tennis '99, Zero Divide.



PLAYMAG 31
TESTS : Actua Soccer 3, Apocalypse, Atlantis, C3 Racing, Crash Bandicoot 3, Dodgem Arena, FIFA 99, Glover, Hugo, KO Kings, Libero Grande, Music, NBA Live '99, NFL Blitz, Psybadek, Rival School, Shadow Gunner, Silicon Valley, Small Soldiers, Streak, Tenchu, Test Drive 4x4, The Legend of Zelda, Toca Touring Cars 2, Tomb Raider III, Turok 2, V-Rally 99, Wipe Out.



PLAYMAG 32
TESTS : Actua Golf 3, Actua Pool, Advanced VG2, Akuji, Anarchy in the Nippon 2, Asteroids, Devil Dice, NBA Jam '99, L'invasion vient de l'espace, NFL Quarterback Club '99, Penpen Tricelion, Rakuga Kids, R-Type Delta, Tiger Woods '99, Toge Max 2, Top Gear Overdrive, Street Boarder, Striker 1945 II, Vampire Savior ex, Virtua Fighter 3, WCW/NWO Revenge, Wild Arms.



PLAYMAG 33
TESTS : All Star Tennis 99, Capocorn Col., Chameleon Twist 2, Doraemon 2, Ehrgeiz, Geter Love, Golden Nugget 64, Magical Tetris Challenge, Mario No Photopy, Mario Party, Monkey Hero, NHL Breakaway '99, Nushi Zuri, Pop'n Pop, Ridge Racer Type 4, Roll Cage, Running Wild, Snowspeeder, Sonic Adventure, South Park, Star Wars Rogue Squadron, Super Street Fighter 3.



PLAYMAG 34
TESTS : Absolute Football, Bakusha Kisei 64, Brial Lara Cricket, Castelvania, Civilization II, FIFA '99, Final Fantasy VIII, Goemon, Granstream Saga, Knife Edge, Krossfire MKND, Metal Gear Solid, Micro Machines Turbo, NHL Face Off '99, Populous, Rally Cross 2, Sega Rally Cross 2, Sega Rally 2, Tentei Den 64, Tokon Road 2.

LES MURS DE VOTRE CHAMBRE VONT VOUS DIRE MERCI !

hors-série playmag
Spécial LARA CROFT
 passer 365 nuits avec Lara Croft
 la vedette de TOMB RAIDER mise à nu
 inclusif ! LE CALENDRIER 1998
 EN 12 POSTERS GÉANTS DE LARA CROFT
HORS-SÉRIE LARA CROFT

Retrouvez la liste des jeux testés dans les anciens numéros de PlayMag sur le 3615 PLAYMAG (rubrique magazine)

BON DE COMMANDE

OUI, JE COMMANDE LE

PRIX A L'UNITÉ (10 F DE PORT INCLUS)*

N°1 - N°2 - N°4 - N°5 - N°6 - N°8 - N°10 - N°11 - N°12 - N°14 **42 FF L'UNITÉ** - LE H.S. LARA CROFT **35 FF**

LE N°3 ET LE CD DÉMO JOUABLE - LE N°7 ET LA K7 VIDÉO - LE N°9 ET LA K7 VIDÉO **53 FF L'UNITÉ**

LE N°13 ET LE CD AUDIO «TOMB RAIDER» - LE N°15 ET LE CD AUDIO «LEGACY OF KAIN» **49 FF L'UNITÉ**

LE N°16 ET LE CD DÉMO «ODYSSÉE D'ABE» **59 FF** - LE N°17 ET LE CD DÉMO «EXPLOSIVE RACING» **59 FF**

LE N°18 ET LE CD DÉMO «FIGHTING FORCES» **59 FF** - LE N°19 ET LE CD DÉMO «PANDEMONIUM 2» **59 FF**

LE N°20 ET LE CD DÉMO «TOMB RAIDER II» **59 FF** - LE N°21 ET LE CD DÉMO «MDK» **59 FF** - LE N°22 ET LE CD DÉMO «DUKE NUKEM» **59 FF**

LE N°23 ET LE CD DÉMO «RASCAL» **59 FF** - N°24 **44 FF** - LE N°25 ET LE CD (3 DÉMOS «PRO FOOT, GTA, CRISIS») **59 FF**

LE N°26 ET LE CD DÉMO «WORLD LEAGUE SOCCER» **59 FF** - LE N°27 ET LE CD DÉMO «TEKKEN 3» **59 FF** - N°28 **39 FF**

LE N°29 ET LE CD DÉMO «MOTO RACER 2» **59 FF** - N°30 **42 FF** - N°31 **42 FF** - N°32 **42 FF** - N°33 **42 FF** - N°34 **42 FF**

CI-JOINT MON RÉGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING, PAR : CHÈQUE MANDAT-LETTRE

CARTE BLEUE N° _____ EXPIRE FIN _____

BULLETIN A RENVoyer AVEC VOTRE RÉGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE A :

CYBER PRESS PUBLISHING, RÉASSORT PLAYMAG, 6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX.

ÉCRIRE EN CAPITALES, SVT

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Pays _____

Année de naissance _____

Signature obligatoire : _____

* Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Réassorts pour la Belgique, contactez : Tondeur Diffusion SA. Pour la Suisse contactez, Edigroup SA. (Voir ours page 4). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au 01.41.06.44.33. Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06.01.78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement.



STREET SKATER



ARTIR, JUCHÉ SUR SON SKATE, RÉALISER DES FIGURES EN TOUT GENRE AU RYTHME D'UNE BANDE-SON DÉTONANTE ET SELON UN GAMEPLAY 100 % ARCADE, VOILÀ CE QUE NOUS PROPOSE STREET SKATER — UN JEU DE PLANCHE À ROULETTES QUI ALLIE FUN ET COMMODITÉ D'ACCÈS.

PLAYSTATION

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : MICRO CABIN



Les sports de l'extrême sont un

petit peu trop omniprésents sur PlayStation, mais Street Skater arrive à se démarquer en proposant au joueur des figures extrêmement simples à réaliser... Tout se joue en effet au moyen du bouton X (pour sauter) et de la touche directionnelle (pour déclencher une figure). Il incombera donc au joueur d'exécuter la manip au bon moment et ce, sur des surfaces diverses (rampes, bancs, half-pipes, etc.). La vitesse aura également un rôle privilégié — plus elle sera élevée et plus la figure de votre "skateur" se révélera impressionnante !

SOYEZ AU NIVEAU !

Au début du jeu, vous pouvez choisir votre perso parmi quatre... Chacun d'entre eux possède des compétences particulières (jump power, cornering, maxspeed, accelerate), caractérisées par des barres de niveau, un style de run et un niveau de figures réalisables. En fait, tous les persos du jeu débiteront au niveau 5. C'est-à-dire que vous pourrez exécuter des figures de niveau 1 à 5. En fait, lors d'un saut, le niveau des figures que vous réaliserez dépendra de votre vitesse. Plus vous irez vite et plus vous aurez de chances de réussir une acrobatie de niveau élevé. Il vous sera bien évidemment possible de faire évoluer un de vos quatre persos, lui permettant ainsi d'accéder à un niveau technique supérieur et d'améliorer ses compétences.

ACROBATIES EN TEMPS LIMITÉ

À l'écran de présentation, quatre options vous sont proposées : les modes Street Tour, Free Skate, Versus, et une option de configuration du jeu. Dans cette dernière, il vous sera possible de paramétrer diverses choses (dont la manette) ou encore d'activer ou de désactiver le temps limité, dans le mode Free Skate ou le mode Versus. D'ailleurs, c'est dans celui-ci que vous pourrez vous entraîner à réaliser des figures.

Attention cependant car pour avoir accès à tous les circuits du jeu, il faudra d'abord

les déverrouiller dans le mode Street Tour (qui

est en somme le mode principal de Street

Skater). Il faudra donc réussir à maîtriser trois

circuits. Chacun d'entre eux se divise en plusieurs

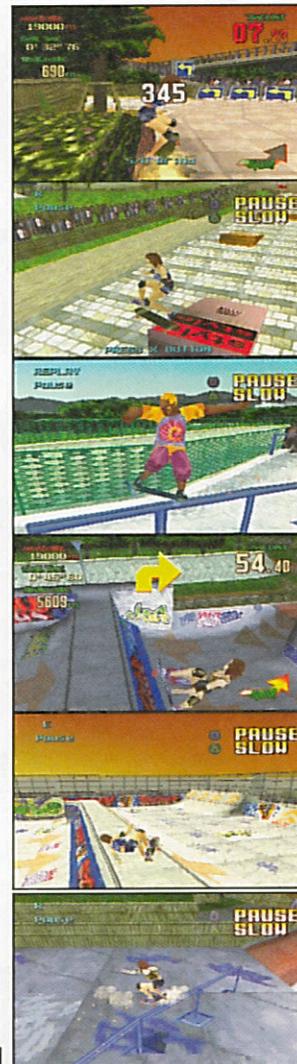
portions, que vous devrez traverser en un temps limite, et

sera bourré d'obstacles et d'éléments du décor que vous pourrez mettre à profit pour réaliser les figures les plus invraisemblables. Bien gérer le temps imparti et profiter d'un maximum d'éléments des acrobaties pour accumuler une flopée de points constitueront votre challenge. En effet, vous devrez engranger un minimum de points pour passer au circuit suivant (14 000 dans le premier premier, 17 000 dans le deuxième — et ainsi de suite...).



La deuxième phase du Street Tour reprendra les trois mêmes circuits que ceux de la précédente phase, mais avec de nouvelles portions (par exemple). Il se révélera également plus difficile de réussir. À la clé, une surprise vous attend...

PREMIER RUN : LOS ANGELES



DEUXIÈME RUN : NEW YORK



NAME	GINGER	STYLE	REGULAR	NAME	BONOBO	STYLE	REGULAR
skill bonus	1			skill bonus	0		
tricklevel	maxLv7			tricklevel	maxLv8		
Jump power	*****			Jump power	*****		
cornering	*****			cornering	*****		
maxspeed	*****			maxspeed	*****		
accelerate	*****			accelerate	*****		

change ok

À la fin de chaque étape de la première phase du Street Tour, il vous sera possible d'attribuer un certain nombre de points à votre perso, afin d'améliorer ses performances. À vous de le personnaliser à votre guise...

HIGH SCORE
10000 PTS

TOTAL TIME
5' 54" 66

TRICK SCORE
95742 PTS

LEVEL 7
1372

COURSE SEVENT

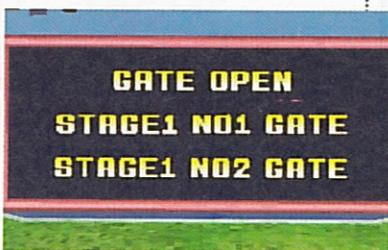
HALF PIPE

change select return

Le mode Replay vous permet de savourer votre run. Dommage que le choix de la caméra soit effectué par le programme et non manuellement (comme dans un jeu de foot, par exemple)...



À la fin de la première phase du Street Tour, votre skateur sera de niveau 8 — et vous déverrouillerez alors un secret.



En mode Free Skate, vous pourrez vous entraîner sur tous les circuits que vous aurez déverrouillés.

Dommage que l'on ne puisse jouer simultanément en mode Deux Joueurs.

HIGH SCORE
29000 PTS

TOTAL TIME
0' 24" 13

TRICK SCORE
4761 PTS

35.86

Le niveau de la figure que vous pourrez réaliser dépendra de la vitesse de votre skateur lors du saut.

TROIS RUNS RICHES EN ÉMOTIONS — QUELQUES EXEMPLES :



TROISIÈME RUN : TOKYO





COMPÉTENCES ET SECRETS

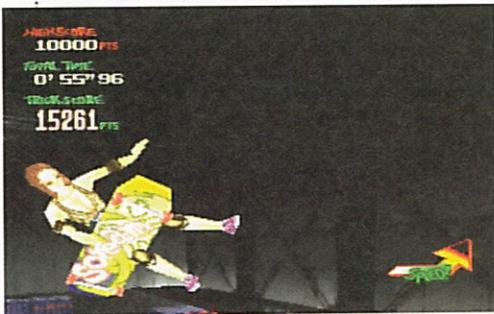
Une fois que vous avez réussi un circuit, votre perso passera un niveau et obtiendra cinq barrettes de compétences, que vous pourrez attribuer librement à ses cinq différentes caractéristiques. Cela vous permet de personnaliser (en quelque sorte) votre runner. À vous de voir ce qui vous arrange le plus : un perso équilibré, l'accès au saut, la vitesse... De plus, entre chaque circuit, vous accéderez à un stage bonus, choisi au hasard entre le Half-Pipe, le Big Air ou le Bowl... Engrangez le maximum de points ou tentez le saut le plus haut, afin d'obtenir des secondes supplémentaires pour votre prochain run. Les trois circuits avalés, vous déverrouillerez un "secret" (cela va d'un perso caché à un circuit miroir, en passant par une nouvelle planche). Mais ce n'est pas tout puisque votre skateur de niveau 8 devra affronter un nouveau challenge aux conditions plus difficiles (le nombre de points à réaliser sera alors plus élevé). Street Skater n'apparaît pas à proprement parler, du point de vue des graphismes, comme une bombe. Toutefois, on y éprouve une extrême facilité à accomplir les figures : une simple pression sur une touche de direction lors du saut suffit et sa complexité varie selon la vitesse de votre skateur. Et plus la figure se révèle complexe, plus le nombre de points obtenus augmente. Simple d'accès, Street Skater n'en réclamera pas moins une certaine technique, si l'on veut maîtriser les différents éléments du décor ou encore tirer parti à 100 % des capacités de son perso. Vous apprendrez très vite que, dans la limite du temps imposé, il ne sera pas si évident que cela d'amasser suffisamment de points pour passer avec succès un circuit. Cependant, la simplicité de réalisation des figures vous permettra de vous focaliser sur ledit circuit, de rele-

ver tous les éléments utilisables ou encore de régler la vitesse de votre runner, tout en gardant un œil vigilant sur la fuite des secondes. Street Skater se présente en fait comme un jeu extrêmement technique, apte à plaire aux amateurs de ce sport.

Ensuite, du point de vue de la durée de vie, les nombreux secrets du jeu (persos cachés, nouveaux circuits, nouvelles portions de circuits, planches...) en donneront pour leur argent aux joueurs expérimentés. Enfin, si l'on excepte l'obstacle des graphismes, Street Skater bénéficie d'une bonne animation, d'une maniabilité quasi parfaite et d'une bande sonore excellente... Seul inconvénient : les quelques bogues de collision apparents çà et là, qui n'empêchent toutefois pas le soft de se montrer plaisant et digne d'être essayé.

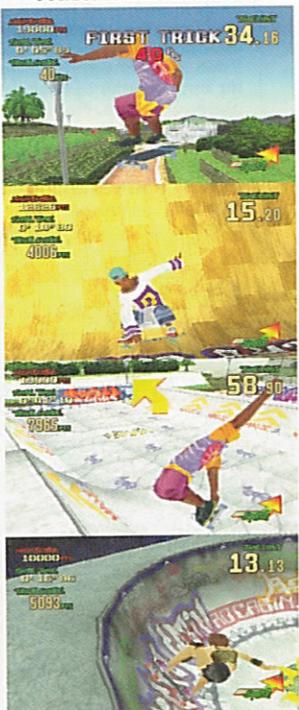
HO UTSUMIYA

... Ce singe est un des persos cachés du jeu....



EXEMPLES DE FIGURES

FIGURES DE NIVEAU 5



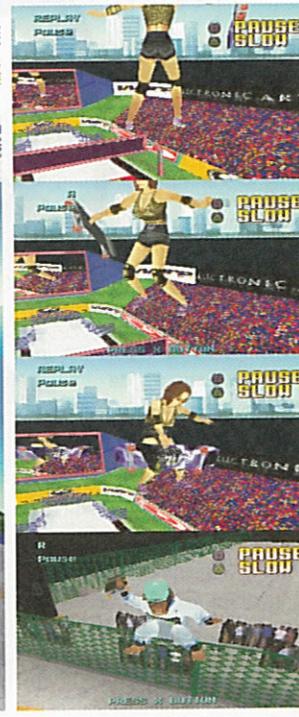
FIGURES DE NIVEAU 6



FIGURES DE NIVEAU 7



FIGURES DE NIVEAU 8



14
SUP VINGT

GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
SON : 17
MANIABILITÉ : 16
DURÉE DE VIE : 16

REALISATION
Graphiquement, Street Skater n'est pas ce que l'on pourrait appeler une merveille — loin de là ! Cependant, si l'on excepte cela, la réalisation se révèle satisfaisante, malgré quelques bogues de collision minimes. Les musiques mettent en tout cas une très bonne ambiance.
Pascal Gaille

NTÉGRÉ
L'intérêt de Street Skater réside dans la simplicité des manips, qui permettent de réaliser toutes sortes de figures (plus de deux cents au total) ce qui laisse libre de se concentrer sur le reste (circuit, vitesse...), ainsi que sur les nombreuses options cachées (persos, planches...) qu'il recèle. Les tracés des circuits apparaissent sympas et l'ensemble procurera du plaisir aux amateurs du genre...
Ho Utsumiya



PLAYSTATION

ÉDITEUR : ACTIVISION

DÉVELOPPEUR : DREAMWORKS INTERACTIVE

T'AI FU

➔ Nous nous trouvons dans la Chine ancienne, que le Maître Dragon a autrefois ravagée de ses méfaits et polluée de ses désirs de conquête... Durant des générations, cette terre mystique a porté en son sein les secrets de l'esprit et de l'énergie. Plusieurs clans y ont prospéré, habités par la sagesse et le respect mutuel, pratiquant aussi différents styles (comportant points faibles et points forts) d'une technique de kung-fu bien particulière. Chaque clan est dirigé par un maître, et seul celui qui contrôle l'intégralité des styles de kung-fu peut le supplanter. Il doit prouver sa valeur en franchissant l'obstacle d'une épreuve connue sous le nom de "rituel de l'ombre".

T'AI FU OU LA VENGEANCE FÉLINE...

T'ai Fu, le héros de ce jeu, est un tigre combattant élevé par le clan du Panda ; en fait, il est aussi le dernier survivant de sa fratrie, le redouté clan du Tigre, décimé par le Maître Dragon, perfide et jaloux jusqu'aux entrailles... Il va donc tenter de venger les siens, mais surtout de mettre fin au chaos instauré par le machiavélique clan du Dragon. Au sein d'un univers quelque peu différent de ce que nous proposons habituellement les éditeurs de jeux, T'ai Fu nous précipite dans un décor inspiré de la Chine ancienne et nous offre des animaux (des reptiles, notamment) en guise d'adversaires. Notre félin bien-aimé va donc devoir affronter des serpents, des léopards, des singes, des grues... Chaque espèce appartient au clan éponyme et pratique bien évidemment un style de kung-fu bien précis. Élevé par le clan du Panda, T'ai Fu sait donc utiliser, au départ, quelques techniques de base. C'est en rencontrant les



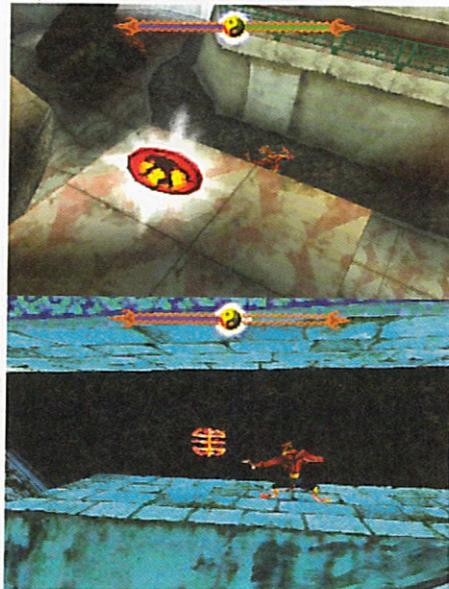
maîtres d'autres clans, à travers les vingt-trois niveaux qui composent ce jeu, qu'il pourra apprendre de nouveaux coups spéciaux, comme le Contre-Combo de la Mante, la Ruée du Léopard ou encore le Vol de la Grue... À vrai dire, le point fort de ce soft réside dans la multiplicité des coups que peut apprendre le héros (un peu plus d'une quinzaine) et qu'il pourra utiliser via une combinaison de touches de la manette. Certes, chaque style demandera au joueur un temps d'adaptation, certaines techniques n'étant pas si évidentes que ça à dominer.

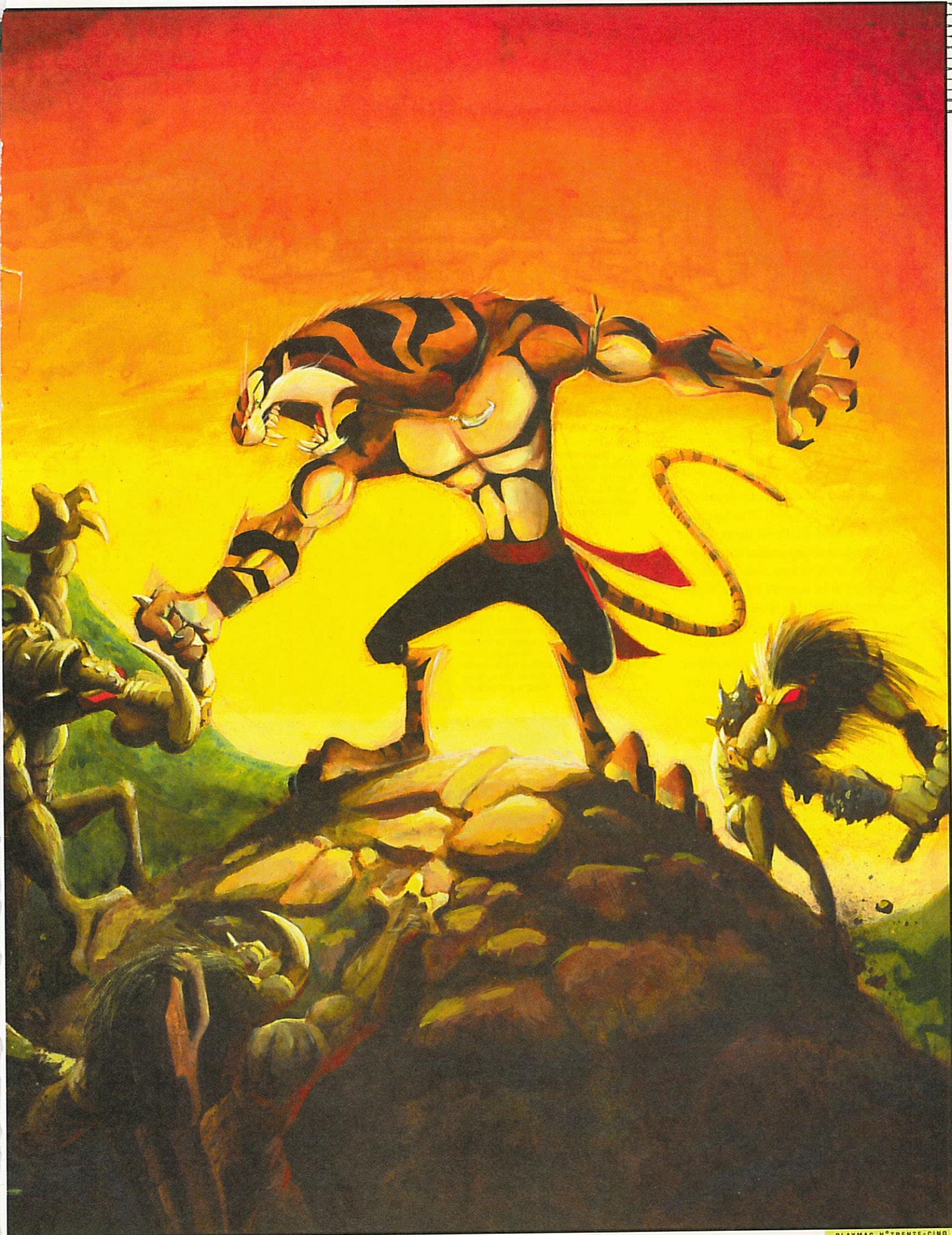
Heureusement, après chaque cours théorique donné par un maître, suivra la pratique — en territoire neutre. Les difficultés se concentreront d'ailleurs dans cette dernière phase puisqu'il faudra, la plupart du temps, y réussir les coups spéciaux glanés çà et là pour accéder au niveau suivant.

Sinon, mis à part les styles de type animal acquis ou à apprendre, T'ai Fu aura à sa disposition dix techniques de base, allant du simple coup de poing à l'insulte (permettant d'avoir bon pied et bon œil après un combo de cinq coups minimum...), en passant par le coup de pied retourné en pivot, par exemple. De plus, notre ex-mangeur d'hommes pourra éventuellement utiliser des manuscrits élémentaires (Terre, Vent, Feu, Eau et Foudre) qu'il lui sera loisible d'associer au tir Chi ou à l'explosion Chi (deux techniques que vous apprendra la Maîtresse Mante et propres à terrasser de loin les ennemis). Attention,

FAISANT FI DES HÉROÏNES AU CORPS PARFAIT ET DES HÉROS À LA MUSCULATURE PROTUBÉRANTE, DREAMWORKS NOUS PRÉSENTE UN T'AI FU — ADEPTE "TIGRESQUE" DU KUNG-FU — PLONGÉ AU CŒUR D'UN JEU D'ACTION, D'AVENTURE ET DE COMBAT DÉTONANT. RAPIDITÉ, BEAUTÉ ET DURÉE DE VIE SONT AU RENDEZ-VOUS, DANS CE TITRE PROPRE À SATISFAIRE LES AMATEURS DU GENRE.

Dans T'ai Fu, il se révélera extrêmement important de récupérer le maximum de vies pour pouvoir avancer. Elles se cachent la plupart du temps dans les recoins de chaque niveau. Ne négligez pas non plus les objets (et autres Power-Up) permettant de recouvrer de la vie ou encore d'être invulnérable pendant un temps.







ependant, car l'utilisation de ces deux techniques reste limitée... Enfin, il ne faut pas, bien sûr, oublier les Power-Up et autres objets (qui peuvent notamment vous rendre invincible). Bref, comme vous pouvez le constater, T'ai Fu apparaît comme un jeu complet et d'une grande richesse.

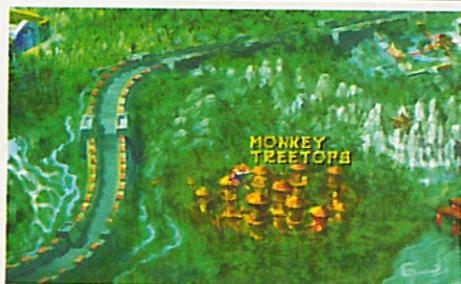
UNE RÉALISATION SATISFAISANTE

Certes, qui dit Dreamworks sous-entend Jurassic Park : Le Monde Perdu et, personnellement, j'étais donc assez sceptique quant à la qualité de la réalisation (les graphismes n'étaient pas vraiment en cause, mais plutôt la maniabilité et les éventuels bogues — insupportables car inadmissibles). En fait le mal n'est pas si grand : bien que la maniabilité souffre encore de quelques défauts (la prise en main instinctive est une notion qui échappe complètement à Dreamworks...), elle apparaît beaucoup plus performante que celle du Monde Perdu et les bogues sont quasiment inexistantes. Il n'y a rien à redire à l'animation (fluide) aux graphismes (variés et toujours aussi réussis, façon Dreamworks) et à la musique, extrêmement bien travaillée et apportant un plus non négligeable à l'ambiance générale. En fait, T'ai Fu renouvelle un genre quelque peu délaissé, que les Fighting Force et autres beat'em all n'avaient pas vraiment réussi à réactualiser... Le personnage principal se révèle charismatique (véritablement) et l'excellente réalisation nous garantit un fun de la mort qui tue ; elle nous réserve aussi une grande profusion de coups. Les amateurs d'action seront aux anges...

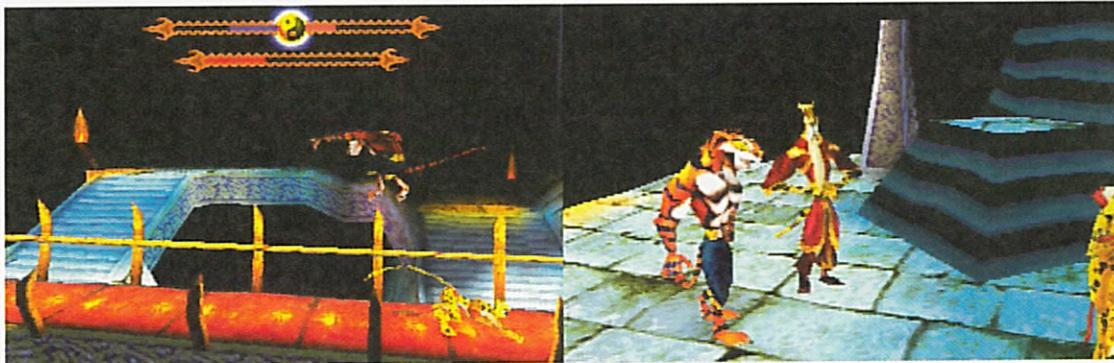
Dans chaque niveau, et comme dans tout beat'em all qui se respecte, des checkpoints mémoriseront votre passage. Ainsi, tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir !

La Maître Mante vous apprendra les rudiments du Chi — l'énergie spirituelle. Ainsi, en appuyant sur L1, il vous sera possible de déclencher un pouvoir. Son utilisation réclamera toutefois de l'énergie (forcément !), qui se manifestera sous la forme d'une barre bleue. Vous pourrez aussi associer le Chi à un manuscrit élémentaire (Terre, Feu, Eau, Vent ou Foudre).

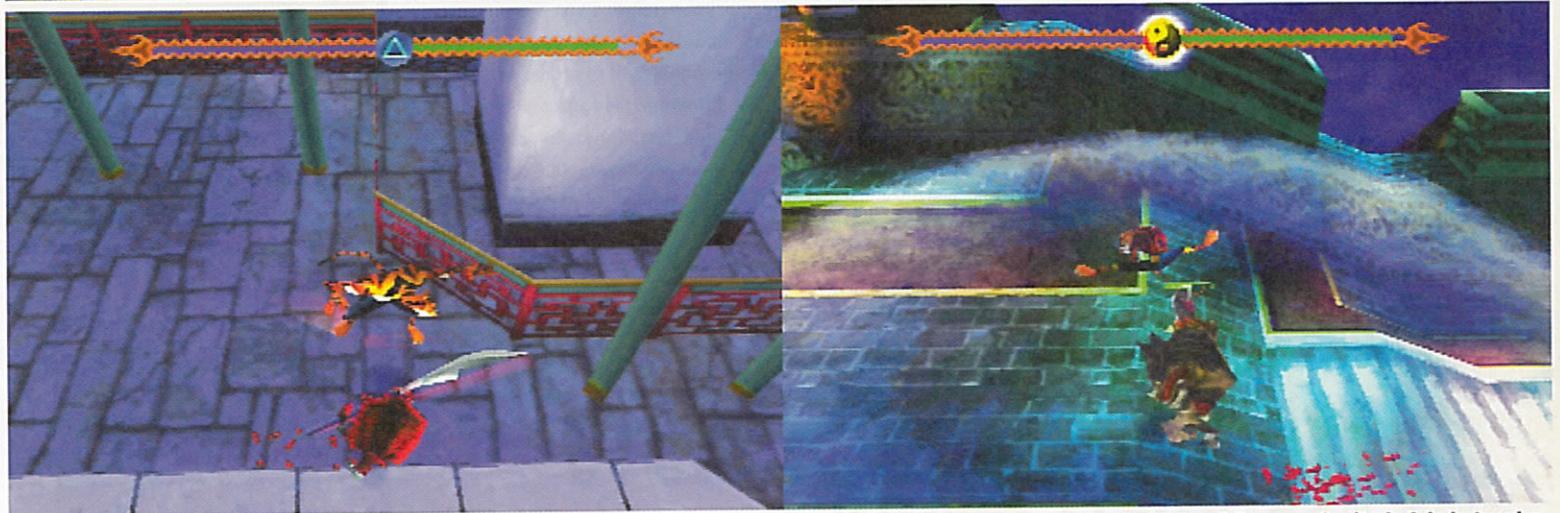
Après l'affrontement avec un boss, le maître vous apprendra de nouvelles techniques de combat et il faudra mettre en pratique la leçon. Vous ne pourrez pas passer au niveau suivant tant que vous n'aurez pas fait vos preuves... Ici, démonstration du Saut du Singe...



Là, en prenant le Manuscrit du Vent, T'ai Fu pourra lancer l'explosion Chi qui lui est associée.



Tous les trois niveaux, il faudra affronter un boss. Le vaincre vous permettra d'obtenir un entretien avec un maître qui vous apprendra un nouveau style de combat. Ici, vous devrez en découdre avec Lotus, la princesse léopard. Attention, évitez à tout prix qu'elle ne vous rentre dedans en pleine course. En effet, ce coup est impossible à parer...



Un des moyens de faire remonter le niveau d'énergie Chi consiste à appuyer sur la touche Triangle après avoir déclenché un combo (trois fois la touche Carré). D'ailleurs, le signe du yin et du yang, placé en haut de l'écran, se changera en triangle pour vous indiquer le moment adéquat...



Il existe plusieurs moyens rapides de se débarrasser d'un ennemi un peu trop gênant... Par exemple, dans ce niveau, vous pourrez vous saisir d'un adversaire et le projeter dans les flammes de l'enfer ! Efficace et rapide... Seul hic : si vous n'arrivez pas à l'attraper, gare aux coups !



En plus de l'explosion Chi, il vous est également possible de déclencher le tir Chi. Il réclame moins d'énergie et, associé à un manuscrit élémentaire, apparaît relativement efficace.



Pour combattre le torrent, il faudra impérativement utiliser la Ruée du Léopard. Celle-ci s'obtient en appuyant deux fois de suite dans une des directions de la touche... directionnelle.



15
sup'viol

GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
S O N : 17
MANIABILITÉ: 15
DURÉE DE VIE: 16

REALISATION
La maniabilité... point faible de Dreamworks jusqu'à présent, apparaît cette fois beaucoup mieux réglée, bien qu'un temps d'adaptation se révèle nécessaire. Rien à reprocher, en revanche, aux graphismes — parfaits — et à l'ensemble de la réalisation. Et un satisfecit pour les musiques.
Pascal Guillé

INTÉRÊT
L'intérêt premier de T'ai Fu repose sur la diversité des coups que le héros peut déclencher. Et les ennemis y apparaissent variés et originaux... Quant aux vingt-trois niveaux qui le composent, ils sont la garantie d'une bonne durée de vie. En définitive, T'ai Fu renouvelle le genre "action/combat".
No Usamiya

CE MOIS-CI, QUE DE "VITE VU" ! PARMI EUX, VOUS RETROUVEREZ RIDGE RACER 4, DE NAMCO — QUE NOUS AVIONS DÉJÀ TESTÉ EN LONG ET EN LARGE DANS LE PLAYMAG N° 33 EN IMPORT ET QUE NOUS N'AVONS PAS JUGÉ UTILE DE RETESTER EN VERSION OFFICIELLE (IDENTIQUE MAIS TRADUITE EN FRANÇAIS). DANS LA SÉRIE DES BONS JEUX TRAITÉS DANS CES PAGES, LES AMATEURS DE SIMULATIONS DE GOLF — S'IL Y EN A — DÉCOTERONT UNE PERLE RARE ! CELA ÉTANT DIT, BONNE LECTURE...



3

4

5

6

7

8



GUARDIAN'S CRUSADE

PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACTIVISION
DÉVELOPPEUR : TAMSOFT

12
REP. VIDEO

★ GENRE : JEU DE RÔLES
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON

Dans ce jeu de rôles/aventure, vous allez jouer les nounous ! Votre mission principale va en effet consister à rapporter un bébé monstre à sa mère... Les combats s'y déroulent un peu comme dans un Final Fantasy, à cette différence près que les ennemis y apparaissent pendant vos déplacements à l'écran. Dès que le contact se produit entre vous et l'adversaire, vous pouvez choisir d'attaquer, de vous protéger... ou de fuir. Votre perso exécutera alors vos ordres... Guardian's Crusade (la version japonaise s'intitule Knight and Baby), apparaît comme un jeu facile d'utilisation et, point positif, ses textes sont en français. Plus d'une



cinquantaine d'armes seront à votre disposition et de nombreux objets spéciaux pourront être découverts tout au long de cette aventure fort intéressante. Car de nombreuses quêtes secondaires vous attendent et le bébé monstre, que vous traînez à vos basques pendant toute la durée de l'action, aura la faculté de se métamorphoser (en quatorze personnages, tous différents dans leur manière de combattre). Enfin, techniquement, la réalisation reste d'un niveau moyen, tant du point de vue graphique qu'au niveau de l'animation (pourtant en 3D). Mais comme la maniabilité est bonne et l'ambiance entraînante... À découvrir, donc !

★ FRANCIS MANFREDINI

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

PLAYSTATION
ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : CAPCOM

Dans la foulée de Darkstalkers 3 et de Street Fighter Alpha 3, Capcom sort dans la foulée Marvel vs Street. Un titre fort bien ficelé (comme du Capcom, quoi...) qui nous rappelle nos premiers émois de combattants "16 Bitiens". Comme d'hab', les développeurs nous ont concocté ici une jouabilité d'enfer et des coups bien mystiques et, surtout, la possibilité de faire s'affronter les combattants de Street et de Marvel. Cela promet des parties endiablées comportant force coups spectaculaires propres à remplir tout l'écran ! Voilà un soft ultra-rapide, fluide et proche de l'arcade — un titre assez sensationnel et qui dépote bien : ça voltige, ça virevolte et provoquera en vous un plaisir plutôt intense. Si on doit mettre un bémol à ce titre, ça ne sera qu'au niveau de la finesse de jeu : en effet, il se révèle plus bourrin qu'un Darkstalkers 3 mais bon, ce n'est plus qu'une question de coups et de douleur infligée...

★ MARCO VEROCAÏ

13
REP. VIDEO

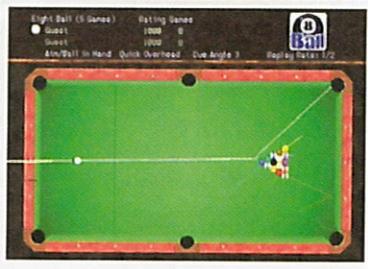
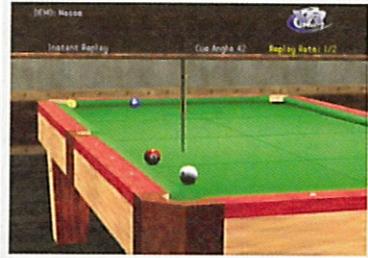
★ GENRE : COMBAT ★ DISPONIBILITÉ : MI-AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON



VIRTUAL POOL 64

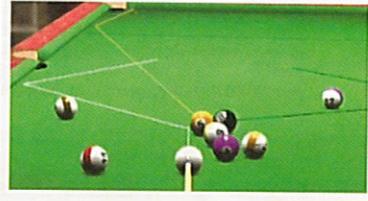
14
REP. VIDEO

★ GENRE : SIMULATION DE BILLARD
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL
★ PRIX : 450 F ENVIRON



Avec Virtual Pool 64, les (rares) Hexagonaux à posséder une N64 tout en étant des fans de billard (probabilité extrêmement faible...) vont s'en donner à cœur joie ! En effet, ce titre de chez Interplay constitue une vraie et bonne simulation de ce "sport". Une foule de règles y sont acceptées et on peut y jouer à plusieurs. Angles de caméras multiples, effets sur les boules crédibles et spectaculaires, lois de la physique bien respectées — rien ne manque ! Et si le billard demeure une discipline assez obscure pour qui ne l'a pas vraiment pratiquée, Virtual Pool 64, lui, semble relativement accessible — bien plus qu'un Actua Pool (sur PlayStation), par exemple — et d'autant plus intéressant de ce fait. Belle performance de la part des développeurs d'avoir conçu un soft qui ne devrait pas heurter les amateurs de pool, tout en laissant la possibilité aux néophytes de s'y mettre ! Il faut bien dire que, techniquement, le jeu n'exploite pas toutes les ressources de la machine... mais, visuellement, tout paraît très correct...

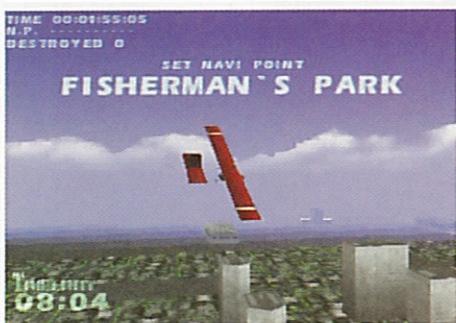
★ MARCO VEROCAÏ



NINTENDO 64
ÉDITEUR : INTERPLAY
DÉVELOPPEUR : VR SPORTS

WING OVER 2

10
TOP VIDEO!



Le titre ne laisse planer aucune équivoque ! Wing Over 2 est évidemment un jeu d'avions, une simulation pour tous en quelque sorte... Vous y serez aux commandes de zincs et devrez remplir des missions. Mais avant d'en arriver là, il faudra d'abord commencer par prendre des leçons de pilotage. Et avant de suivre cet enseignement, il faudra disposer d'argent. Et la thune, vous l'obtiendrez en dégotant de petits jobs de... pilote ! Vous avez donc compris le fonctionnement de Wing Over 2, qui vous oblige à jouer sur tous les tableaux, pour avancer dans le jeu et finalement obtenir un brevet vous permettant (enfin !) de partir en mission. Dans l'ensemble, ça tient debout mais, graphiquement, le soft apparaît vraiment à la ramasse... Ce n'est ni beau, ni vraiment fluide, et le décor s'affiche sur deux mètres, devant le nez de votre appareil. Bref, voilà une technique obsolète au service d'un jeu moyen — une sorte de Pilotwings, mais en version moins aboutie. Pas vraiment indispensable...

MARCO VEROCAÏ



★ GENRE : SIMULATION
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL
★ PRIX : 350 F ENVIRON

PLAYSTATION
ÉDITEUR : JVC
DÉVELOPPEUR : BELUGA COMPUTER/V. E.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

On avait déjà eu droit à un premier Street Fighter Collection. Voici le second volume, comprenant des versions encore plus anciennes. En fait, ce CD compile les trois jeux suivants : SF 2 (huit persos), SF 2' (le même avec la possibilité de jouer avec les boss et de faire s'affronter deux persos identiques) et SF 2' Turbo (plus rapide et comportant de nouveaux coups). Trois titres qui nous viennent directement des versions Super Nintendo originales, avec tout ce que cela implique... Bastons de sprites, lenteur et ralentissements (surtout dans le tout premier) — Street tel qu'on l'a connu !... En prime, Capcom nous "régale" d'une banque d'images considérable mais qui ne révèle que fort peu d'artworks. On y trouve aussi une partie "Tips" pour chaque version, mais ce ne sont que de pauvres astuces, genre : "Le Dragon Punch, c'est vachement bien quand on vous saute dessus !" (On bénéficie aussi d'une présentation des personnages et de leur parcours dans l'histoire.) Bref, un CD tout juste bon à collectionner... Une fois qu'on l'aura rangé, on aura du mal à le sortir pour y jouer !

MARCO VEROCAÏ

PLAYSTATION
ÉDITEUR : CAPCOM
DÉVELOPPEUR : CAPCOM

6
TOP VIDEO!

★ GENRE : "OBSCLOSET COMBAT"
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON



YOYO'S PUZZLE GAME

11
TOP VIDEO!

★ GENRE : PUZZLE GAME
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 300 F ENVIRON



Yoyo's Puzzle Game fait partie de ces jeux au principe obsolète mais entêtant ! Ce petit soft qui ne paie pas de mine est en fait un savant mélange de Bomberman et de Bomb Jack (les vétérans de l'Amstrad s'en souviennent), le tout arrosé à la sauce "arcade des années quatre-vingt". Un truc qui n'épatera personne côté technique mais vous scotchera à l'écran durant des heures. Le but étant de faire exploser les bombes du tableau près des ennemis, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne... On ira alors au niveau suivant et ainsi de suite (avec, bien sûr des niveaux qui se compliquent méchamment)... Un principe qui sent le réchauffé, mais bon... En outre, un mode Deux Joueurs permet de s'atteler à la tâche avec un pote, histoire de ne pas être seul à criser. Bref, l'ensemble ne nécessite vraiment pas l'emploi de toutes les capacités de la PlayStation (je sens naître une polémique...), mais étant donné que le titre est fun (même si c'est très con) et qu'on a du mal à décrocher, accordons-lui une note honnête, d'autant plus qu'il n'est pas très cher.

MARCO VEROCAÏ

PLAYSTATION
ÉDITEUR : JVC
DÉVELOPPEUR : IREM

W
E
T
E

SNOWBOARD KIDS 2

Comme dans l'épisode précédent, on dirige de petits bonshommes ridicules qui font la course sur des pistes de ski en se balançant des tartes à la crème nucléaire sur la tronche... Le principe n'a pas changé d'un pouce et on retrouve les circuits avec de la neige et sans neige, plus quelques nouveautés comme un parcours sous l'eau ou un autre dans l'espace. Plusieurs modes de jeu sont possibles (notamment en solo contre les trois autres personnages, en enchaînant les circuits ou en mode Time Trial...). On peut aussi s'éclater (jusqu'à quatre) avec un tout nouveau mode Multijoueur, spécialement travaillé par l'éditeur. Côté fun, pas de problème : on y retrouve tout ce qui avait fait du premier titre un jeu à la Diddy Kong version snowboard, avec moult innovations, puisqu'on peut maintenant utiliser deux objets à la fois. Il en existe une dizaine de variétés, à récupérer sur chaque circuit. Côté technique, le soft se révèle plus joli et toujours aussi bien animé mais, en revanche, le clipping du décor apparaît peu digne d'une console comme la N64... En définitive, cette suite constitue une réussite, sans être pour autant le jeu de l'année !

 OLIVIER PRÉZEAU



13
SUP. VIOL.

NINTENDO 64
ÉDITEUR : ATLUS
DÉVELOPPEUR : ATLUS



★ GENRE : SIMULATION SPORTIVE
★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT ★ PRIX : 500 F ENVIRON

LIVE WIRE

PLAYSTATION
ÉDITEUR : SCI
DÉVELOPPEUR : CODE MONKEYS

Lancez-vous dans une guerre territoriale affolante avec ce jeu d'action entièrement en 3D ! Deux joueurs maxi y participeront sur un écran séparé horizontalement ou verticalement et un à trois ennemis pourront être présents sur le terrain en même temps que vous... En solo ou à deux, votre objectif consistera à faire passer les différentes cases du terrain dans votre couleur (il suffit d'en faire le tour). Sur place, vous trouverez plus d'une quarantaine de bonus et options diverses, comme des vies supplémentaires, des options d'invisibilité, de l'énergie, des armes en tout genre, etc. Cinq mondes sont proposés (océanique, effrayant, espace, foire, Far West), comportant dix niveaux à chaque fois, soit cinquante levels au total — et de difficulté croissante. Trois stades de difficulté sont également proposés, ainsi que trois vitesses de déplacement pour votre perso. Voilà un soft d'un style très fun, doté d'une 3D bien programmée et d'une maniabilité tout à fait correcte... Évidemment, à deux, le jeu croît en intérêt — ne restez pas esseulé au cœur de ce titre plein d'originalité !

 FRANCIS MANFREDINI



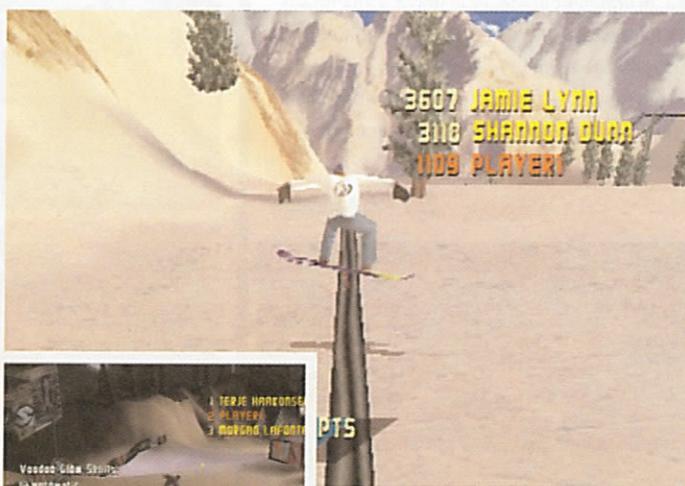
★ GENRE : ACTION
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON

12
SUP. VIOL.

X-GAMES PRO BOARDER

Je n'irai pas par quatre chemins : X-Games aurait pu devenir une référence en matière de glisse et, pourquoi pas, le Sleep Slop Sliders de la PlayStation... Si le parcours reste, d'une manière globale, extrême, la réalisation laisse cruellement à désirer — notamment du point de vue de l'animation, mais aussi des graphismes, quelque peu faiblards si on les compare à ce dont est capable la Play au moment où je vous parle. Un arrière-goût d'inachevé, voilà ce que nous laisse, après usage, X-Games Pro Boarder... Moyen, tel sera le verdict pour cette simulation de glisse qui patine entre deux âges !

 HO UTSUMIYA



12
SUP. VIOL.

PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
DÉVELOPPEUR : DISNEY



★ GENRE : X-GAMES
★ DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 350 F ENVIRON

offre exceptionnelle

Metal Gear Solid



+ 6 mois d'abonnement
à
playmag

pour **399 F SEULEMENT** au lieu de **591 F***
(+ 40F de frais de port en recommandé)
Soit 192F d'économie.

Vos avantages :

- Vous ne rater aucun numéro,
- Vous recevez Playmag directement chez vous AVANT sa sortie en kiosque,
- Vous profitez de deux mois de lecture gratuite,
- Vous recevrez un cadeau exceptionnel lors de votre réabonnement éventuel,
- Vous pourrez acquérir les CD de démos de Playmag au tarif de 10 francs l'unité*.

L'AUTRE POSSIBILITÉ

1 AN = 11 N^{os} (sans le jeu) pour **249 F** au lieu de **352 F**

(* Offres d'abonnement calculées sur un prix couvertures de Playmag à 32F. Dans le cas où un «plus-produit» de type «CD démo» entraînerait ponctuellement une augmentation du prix facial, les abonnés recevront, avec leur magazine, une proposition d'offre préférentielle pour obtenir ce plus-produit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Offre valable jusqu'au 30/04/99. A retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :

PLAYMAG / CYBER PRESS PUBLISHING - Service Abonnement - 6, bd du Général-Leclerc - 92115 CLICHY CEDEX

OUI ! OUI, je m'abonne à PLAYMAG :

Pour 6 numéros et 439F seulement (399F + 40F de frais de port en recommandé)

avec le jeu **Metal Gear Solid** sur PlayStation

Pour 1 an (11 n°) et sans jeu PlayStation pour 249F au lieu de 352F (frais de port inclus)

Ci-joint, mon règlement à l'ordre de **CYBER PRESS PUBLISHING** par :

CHÈQUE MANDAT-POSTAL CARTE BLEUE _____ EXPIRE FIN _____

NOM _____ PRÉNOM _____ ANNÉE DE NAISSANCE _____

(Merci d'écrire en majuscules)

ADRESSE : _____

signature obligatoire

CODE POSTAL _____ VILLE _____ PAYS _____

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Abonnement pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Abonnement pour la Belgique, contactez Tondeur S.A.- (voir sommaire page 4). Abonnement pour les Dom-Tom et le reste du monde, nous contactez au 33 1 41 06 44 44

Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition.



D

V

E

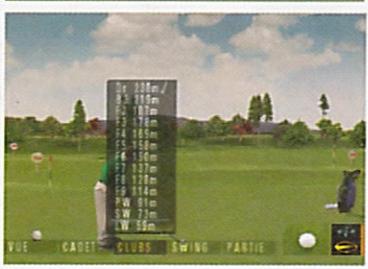
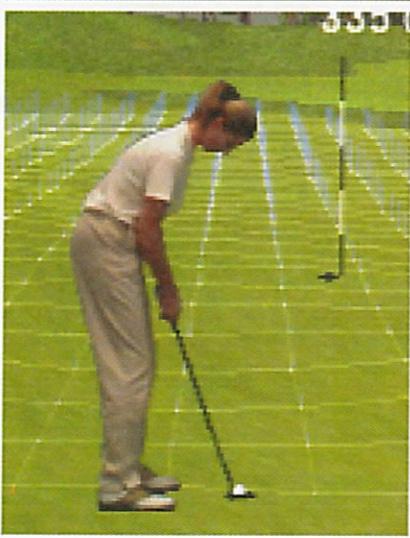
T

T

V

PLAYSTATION
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS

14
GGP VIOG



PRO 18

Nous vous avons parlé de ce titre il y a trois mois, à la suite d'une visite chez Psygnosis. Voici donc le test (qui ne nous a d'ailleurs pas déçus)... Pro 18 est effectivement un bon jeu de golf, malgré quelques défauts. Car il ne mise pas tout sur l'aspect graphique ; les images sont digitalisées et les personnages sont de vrais golfeurs, numérisés et insérés dans les décors. Résultat : l'esthétique générale apparaît assez froide et l'ensemble très statique. Idem pour l'ambiance qui ne se révèle pas foncièrement "délire". En revanche, la jouabilité est excellente... On a rapidement le club bien main et on se régale (intérieurement, car le golf n'est pas un sport d'hystériques...) à tous les points de vue en enchaînant les divers modes de jeu proposés (qui vont du Tournoi à l'Entraînement, en passant par les parties à plusieurs). Les menus apparaissent clairs et l'interface générale semble bien étudiée pour un soft qui se veut "simulatif" et proche d'une retransmission télé. Dommage que certains points soient imparfaits (difficulté, notamment, à évaluer les distances et les reliefs quand on aborde certains trous) ; mais dans l'ensemble, Pro 18 repose la tête et les nerfs et on a du mal à en décrocher.

★ MARCO VEROCAÏ

★ GENRE : SIMULATION SPORTIVE
★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON

SPORTS CAR GT

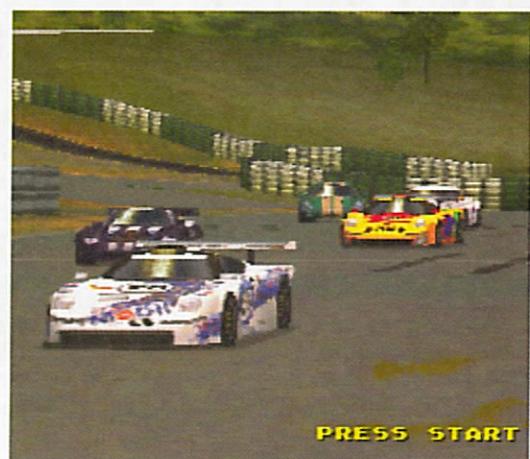
Décidément, Gran Turismo n'a laissé personne indifférent... Et surtout pas les développeurs de Sports Car GT ! En effet, ce titre édité par Electronic Arts n'est rien d'autre qu'un sous-Gran Turismo ! On y trouve des courses de grand tourisme comportant plusieurs catégories (GT1, GT2, GT3), l'obligation de s'acheter des voitures en fonction de la thune amassée au fil des victoires, la possibilité — toujours selon l'état de vos finances — de réparer votre caisse ou de l'améliorer... Dommage que tout cela ne soit qu'une pâle imitation ! Les véhicules n'y sont pas conformes aux vrais modèles (la 911 ressemble carrément à une Coccinelle et les fans de simulation vont pleurer), les décors sont grossiers et l'animation ne coupe pas le souffle d'un vieillard asthmatique — et encore... Bon, j'exagère un peu, mais il faut avouer qu'avec des Gran Turismo et des R4 sur le marché (sans parler des titres forts à venir), ce Sports Car GT a du mouron à se faire, même s'il offre des ralentis sympas (merci GT), un mode Deux Joueurs, des sauvegardes, pas mal de voitures et de circuits, sans oublier la compatibilité avec le Dual Shock. À la limite, en le rangeant dans la catégorie "arcade", ça passerait à peu près...

★ MARCO VEROCAÏ

★ GENRE : SIMULATION SPORTIVE
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON

PLAYSTATION
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : POINT OF VIEW

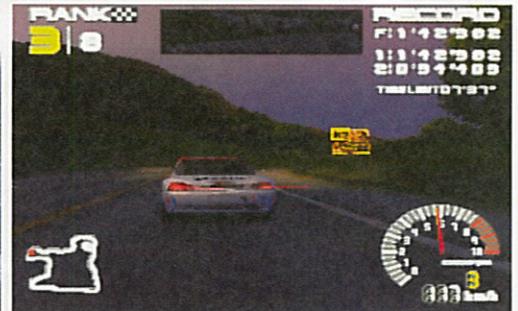
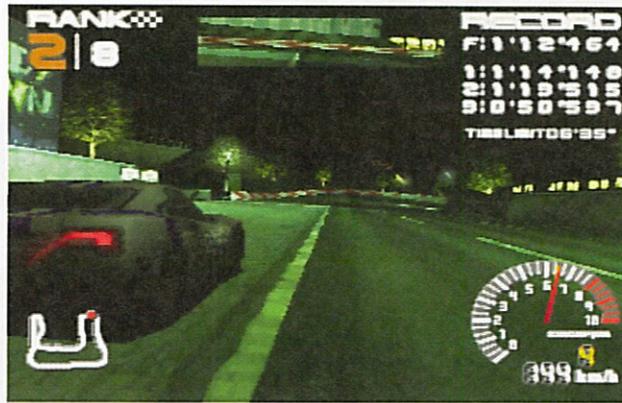
9
GGP VIOG



RIDGE RACER TYPE 4

Testé sous toutes les coutures dans le Playmag n° 33, Ridge Racer Type 4 occupera cette modeste place pour son arrivée en version française — juste suffisante pour dire que les amateurs de jeux de course axés arcade retrouveront, avec ce quatrième épisode, les sensations qu'une bombe peut faire éprouver ! Graphiquement excellent et doté d'un gameplay fabuleux (le plaisir est immédiat), d'une animation qui rivalise avec celle de Gran Turismo, d'une bande-son Ridge assez particulière mais collant parfaitement au jeu, proposant de plus trois cent vingt voitures, un challenge palpitant, des tracés de circuits à pleurer de bonheur, un mode Link activable, voilà sans aucun doute le meilleur jeu de course du moment en arcade.

★ HO UTSUMIYA



NINTENDO 64
ÉDITEUR : NAMCO
DÉVELOPPEUR : NAMCO



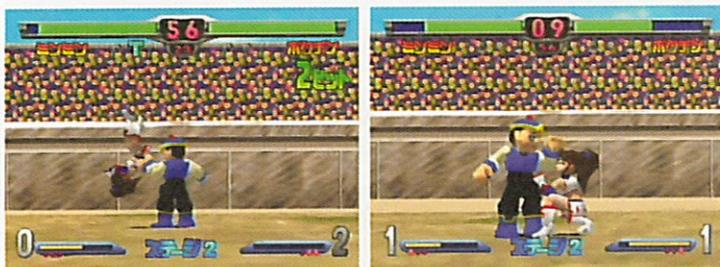
★ GENRE : SIMULATION SPORTIVE
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F ENVIRON

17
SOP VIDEO

SD HIRYU NO KEN DENSETSU (WITH STADIUM)

Culture Brain sort le second épisode d'une saga Hiryu no Ken qui risque de durer encore longtemps... On y retrouve ainsi les combattants SD, avec leurs petits corps qui se tapent dessus dans des décors complètement vides — N64 oblige ! Les améliorations apparaissent minimes et nous proposent simplement quelques nouveaux protagonistes, la disparition du mode Virtual et un mode Stadium permettant de lutter contre des personnages conçus et entraînés par le joueur avant d'être sauvegardés. Côté technique, rien de neuf — ce qui est vraiment une manière de se moquer du monde, quand on sait que le premier épisode était fluide et bien animé, mais manquait cruellement de qualités graphiques... Les décors penchent donc vers le néant et les personnages apparaissent petits et laids. Sans parler des coups, peu nombreux et pas innovants du tout car complètement pompés sur Street Fighter 2... Un jeu à éviter !

★ OLIVIER PRÉZEAU



NINTENDO 64
ÉDITEUR : CULTURE BRAIN
DÉVELOPPEUR : CULTURE BRAIN

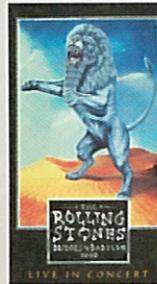


★ GENRE : BASTON ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT ★ PRIX : 500 F ENVIRON

8
SOP VIDEO



Lots offerts par Eagle Rock et Polygram.



**3615
MUSICUp***

Accessible fin mars

GAGNEZ DES CASSETTES VIDÉO DES **ROLLING STONES** ET DE **JANET JACKSON**, DES NUMÉROS DE "**RHYTHM & SOUL**" (MAGAZINE + CD) ET DES T-SHIRTS **MOTOWN**.

* 2,23 francs la minute



W
V

W
T

W
V



PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY
DÉVELOPPEUR : RADICAL ENTERTAINMENT

12
GGP VIQOI



BLOODLINES

Du fait de son concept, Bloodlines est un jeu original... Il faut en effet s'y approprier trois plots en devançant son adversaire... Pour avoir la possibilité d'activer lesdits plots, il faudra vous placer sur le premier. Vous prenez ainsi le "pouvoir" et le seul moyen pour votre adversaire de reprendre la main est de vous attraper et de vous attaquer. Il en découlera une sorte de jeu du chat et de la souris perpétuel, dont le gagnant sera le plus rapide ou le plus habile. Bien évidemment, pour vous aider dans votre dur challenge, des objets divers seront disséminés çà et là dans chaque arène. Certes, le concept apparaît intéressant et Bloodlines serait un bon jeu s'il n'y avait pas eu ce problème de maniabilité et de trompe-l'œil, dus à une 3D imprécise... Vous aurez d'innombrables fois la désagréable surprise de rater un plot alors que vous étiez certain d'être dans l'axe ! De plus, les persos que vous incarnez se déplacent bien trop lentement et au bout de quelques niveaux, l'énerverment gagne le joueur, stressé de voir son opposant consolier virevolter d'une façon surhumaine... Malgré des graphismes plus qu'acceptables et une ambiance sonore bien sympathique, Bloodlines n'a pas réussi à m'enchanter.

★ HO UTSUMIYA



★ GENRE : ACTION
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F. ENVIRON

MUCHO

Mucho est un petit jeu de réflexion et d'action bien sympathique... Il comporte six niveaux, chacun d'entre eux comprenant trois stages et un boss. Le but de Mucho : casser tous les coffres présents dans un stage afin de passer au stage suivant. Cependant, les choses ne se révéleront pas aussi simples puisque chaque bloc de terrain représentant une parcelle de chemin (ou de route), il faudra faire tourner certains blocs et les placer dans le bon sens pour espérer atteindre tel ou tel coffre. Ajoutez à cela la prolifération d'ennemis (un peu comme dans Bomberman), une jauge de vie limitée et vous comprendrez que tous les objets bonus sont les bienvenus et que Mucho apparaît plus cérébral qu'il ne le laissait supposer au premier abord. Très bien réalisé (pas trop dur à ce niveau...), il se signale également à l'attention par son concept original et surtout par le simple fait de son existence (inespérée) dans ce genre un peu délaissé qu'est le jeu de réflexion. Il est donc le bienvenu malgré son aspect visuel un peu enfantin... Mais bon, la réflexion n'a pas l'air d'enchanter les joueurs que vous êtes — alors...

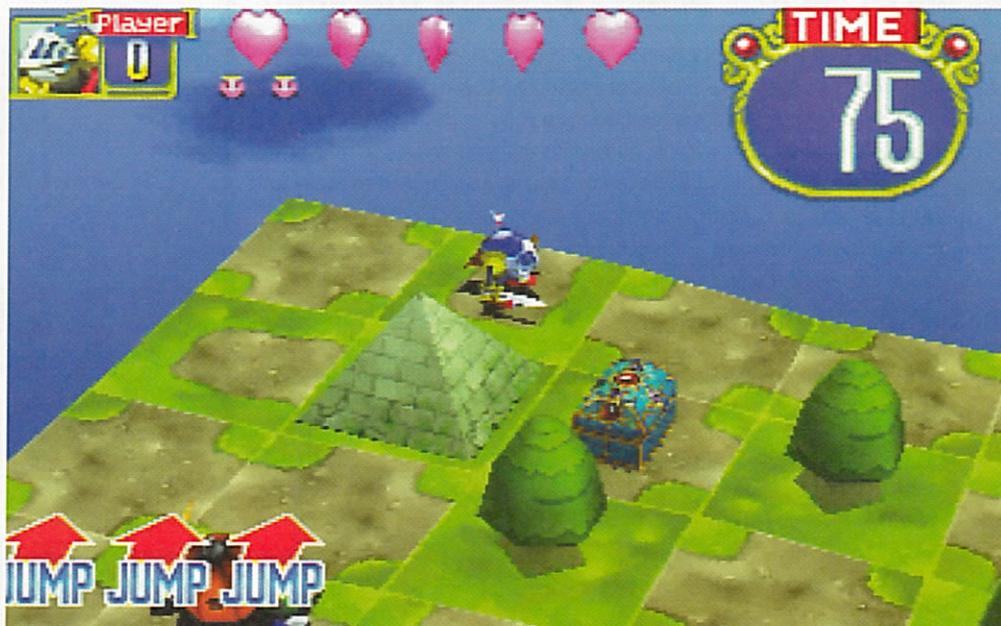
★ HO UTSUMIYA



★ GENRE : RÉFLEXION
★ DISPONIBILITÉ : AVRIL ★ PRIX : 350 F. ENVIRON

PLAYSTATION
ÉDITEUR : TITUS
DÉVELOPPEUR : TITUS

12
GGP VIQOI



EVOLUTION

DREAMCAST
ÉDITEUR : SEGA/ESP
DÉVELOPPEUR : STING



★ GENRE : JEU DE RÔLES ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
EN IMPORT ★ PRIX : 800 F ENVIRON

11
SUP VIOG!



Voici le tout premier jeu de rôles sur la Dreamcast de Sega ! Techniquement, on sent bien qu'on n'est pas sur une 32 bits... Que ce soit en matière de finesse graphique, d'effets spéciaux ou encore d'ambiance sonore, Evolution s'illustre par sa beauté et sa netteté. Exécuté entièrement en 3D polygonale, il flatte l'œil et satisfait l'affamé d'aventure par l'étendue de son challenge. Cependant, beaucoup trop classique dans son déroulement, il manque totalement d'originalité, de variété, de passion, et ne ménage guère de surprises. S'il constitue toutefois un assez bon choix pour les mordus de RPG nippons, les autres resteront sur leur faim. Proche de Chokobo (sur PlayStation) et proposant le même genre de donjons à moult étages — plus une belle mise en scène lors des combats — Evolution apparaît très jouable et doté de temps de chargement quasi imperceptibles (une des forces de la Dreamcast !). Voilà donc un RPG de type "exploration de donjons" (rien à voir avec la quête du fabuleux FF VIII), joli mais peu enthousiasmant, et qui nécessite une bonne compréhension de la langue japonaise ; il sera donc préférable de l'éviter en import.

★ ARUNO



BOKOJU MONOGATARI 2



Ça vous dirait, de gérer un troupeau de vaches folles, de dégraisser des agneaux qui viennent de naître ou de garder des porcs en train de patauger dans leur soue ? Ne répondez pas non, ça me vexerait ! Eh oui, j'ai longuement enquêté pour vous trouver ce jeu, qui vient de sortir au Japon sur N64. Cette simulation agricole et rustique constitue une première dans le genre, même si son concept n'apparaît pas vraiment original. Les auteurs ont en effet pompé sur les Theme Park et compagnie en les adaptant au monde paysan... Les graphismes sont super mignons, les animaux vont dans tous les sens, il y a des poules, des lapins et des vaches — un vrai paradis virtuel sur N64. Évidemment, tout est en japonais et ce ne sera pas facile pour ceux qui ne parlent pas la langue. Il fallait qu'on vous en cause pour que vous sachiez que ça existe — alors voilà qui est fait !

★ OLIVIER PRÉZEAU

NINTENDO 64
ÉDITEUR : PACK IN SOFT
DÉVELOPPEUR : MARDCOME/VICTOR



★ GENRE : SIMULATEUR AGRICOLE ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE EN IMPORT ★ PRIX : 500 F ENVIRON

10
SUP VIOG!



www.ABSOLUTE GAMES .COM
VPC 03 80 46 60 60 VPC

KIT DE MODIFICATION
PASSEZ TOUS VOS CD
En couleur et avec le son dolby surround* — ou dolby prologic — et une sortie vidéo spéciale pour les nouveaux Pistolets! Sur votre Playstation...

135 frs avec RGB
Port Compris!

SANS OUVRIR LA CONSOLE
Avec le "GAME ENCHANCER"
Ce boîtier offre les mêmes fonctions que l'ActionReplay CD et permet le **PASSAGE DE TOUS VOS CD !!**

199 frs avec RGB
149 frs sans RGB
Port Compris!

299 Fr
NEW! EXPLORER
CABLE & LOGICIEL COMPRIS !!

Compatible ActionReplay & GameShark Pc-Comm intégré Trichez dans tous vos jeux (Levels, Vies, Bonus) Admirez des écrans en haute résolution Récupérez des images en hautes résolution. Trouvez vous même vos codes (Pc) Sauvez vos memory card sur disk dur (Pc). Gérez votre carte mémoire. Visionnez les sequences vidéos etc etc...

199 Fr
SCORPION NEW!
ERAZER 249 Fr

Pistolets vibrants compatibles avec tous les jeux y compris TimeCrisis ou DieHard, Tirs Autos, Second bouton etc.

69fr
CARTE MEMOIRE SONY & BOITE DE RANGEMENT

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS !
Cable Rgb, Action Replay "GameEnchaner" ... aux meilleurs prix
VISITEZ NOTRE SITE INTERNET
A renvoyer à ABSOLUTE 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
Article _____ Prix _____
Article _____ Prix _____

Passez commande par Téléphone avec votre Carte Bleue
ou par Courier sur papier libre.
TOTAL _____ + Port selon votre commande téléphonez nous !

[playstation]

[playstation]

METAL GEAR SOLID

LE BANDEAU

— À QUOI SERT-IL ?

Ce tissu de coton est en fait un formidable équipement. D'apparence anodine, il offre la possibilité d'utiliser toutes les armes sans que leurs munitions diminuent. Ainsi, vous n'avez plus à vous soucier de revenir dans certains niveaux pour refaire vos réserves. Cet objet est utilisable aussi bien avec les armes à feu qu'avec les armes de jet comme les grenades. Attention, le bandeau ne fonctionne que si l'arme sélectionnée a été chargée au préalable.

— COMMENT L'OBTENIR ?

Il faut finir le jeu au moins une fois avec Meryl, et ce dans n'importe quel niveau de difficulté. Pour cela, vous devez avoir réussi à ne pas céder aux séances de torture de Revolver Ocelot. Meryl, qui vous est reconnaissante de l'avoir sauvée, vous remet son bandeau. Ensuite, il suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux sont désormais de couleur jaune, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage de Meryl.

LE CAMOUFLAGE OPTIQUE

— À QUOI SERT-IL ?

Certainement l'équipement le plus utile, ce camouflage optique permet à Solid Snake de se fondre dans le décor et d'être ainsi totalement invisible aux yeux des gardes. Cet équipement apparaît également efficace contre les caméras, les faisceaux laser et les projecteurs. Prudence toutefois, car les boss, grâce à leurs sens extrê-

mement développés, ne se laissent pas abuser par cet artifice. Les loups remarqueront eux aussi votre présence. Tous vos alliés, eux, vous verront sans problème.



— COMMENT L'OBTENIR ?

Il faut finir le jeu au moins une fois avec Otacon, et ce dans n'importe quel niveau de difficulté. Pour cela, vous devez au préalable avoir choisi "Soumettre" lors d'une séance de

METAL GEAR SOLID

MERYL TIMIDE

Lorsque vous serez en compagnie de Meryl, regardez-la en détail et en vue subjective, de bas en haut. Dans un premier temps, elle commence par demander à Solid Snake ce qu'il fixe avec tant d'intérêt. Puis, au fur et à mesure que vous continuez à la fixer, elle rougit de plus en plus. Finalement, au bout d'un moment, elle va vous rappeler à l'ordre !

MERYL A DU CARACTERE

Lorsque vous vous retrouverez en compagnie de Meryl à l'étage où se trouve le bureau de



Psycho Mantis, vous constaterez vite, si vous la frappez, que cette combattante expérimentée n'a pas l'intention de se laisser faire !

MEI LING BOUDEUSE

Contactez la charmante Mei Ling en utilisant le Codec, dont la fréquence est 140.96. Appelez-la trois fois de suite sans sauvegarder. À la fin du

troisième appel, elle va commencer à s'enervier contre vous. Au quatrième appel, elle ne vous parlera plus, ainsi qu'au cinquième (toujours sans sauvegarder). Au sixième, elle vous tirera la langue en signe de mécontentement !

OTACON COURAGEUX ?

Lors de votre combat contre le boss ninja, Otacon est caché dans une grande armoire métallique placée en haut de la salle. Plaquez-vous contre l'armoire et tapez dessus. Pour unique réponse, vous obtiendrez des cris effrayés !

LA BOMBE HUMAINE

Cette action va se révéler très cruelle. En effet, il vous est possible d'utiliser un explosif "C4" en le plaçant dans le dos d'un soldat ennemi, afin de vous en servir comme d'une bombe humaine et de le faire exploser où bon vous semble... Cette action est très facile à réaliser lorsque vous êtes en possession du camouflage optique (voir rubrique des items secrets). Si vous ne le possédez pas, il vous faudra ramper pour ne pas vous faire repérer par le soldat en question et lui glisser son "cadeau" dans le dos.

LE CARTON DE VOYAGE

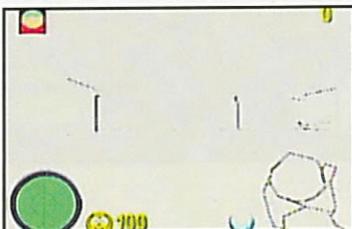
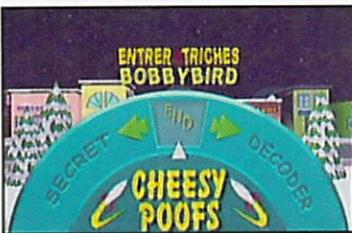
Lorsque vous êtes en possession de cartons de camouflage, sachez que vous pouvez en utiliser un dans un des trois camions à l'intérieur desquels vous pouvez grimper (à l'héliport, à l'étage 1 de l'entrepôt et au champ de neige). Une fois que vous êtes monté à l'arrière d'un camion,

P L A Y M A G N U M É R O 3 5

[nintendo 64]

[nintendo 64]

SOUTH PARK

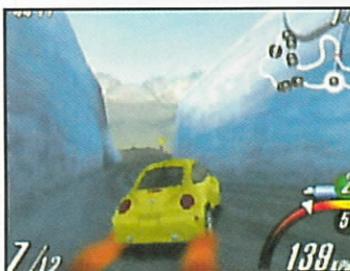


PERSOS BONUS

Mettez tous les persos en mode Multijoueur (codes à entrer dans le menu "Entrer Triches"), puis validez le code en +sélectionnant "end"...

- Mr Mackie : CHEATINGISBAD
- Officier Bar Brady : ELVISLIVES
- Al Super Gay : OUTRAGE
- Ned : HAWKING
- Maivin la Famine : SLAPUPMEAL
- Phillip : PHAERT
- Terrance : RAFT
- Mr Garrison : DOROTHYS-FRIEND
- Chef : LOVEMACHINE
- Wendy Testaburger : CHECKATA-CO
- Pip : FISHNCHIPS
- Ike Broslofski : KICKME
- Mrs Cartman : ALLWOMAN
- Mephisto : GOODSCIENCE
- Jimbo : STARINGFROG
- Alien : MAJESTIC

TOP GEAR : OVERDRIVE



SUPER CODES

Les manipulations suivantes sont à effectuer à l'écran du menu principal. Utilisez votre stick analogique pour vous déplacer sur les options indiquées et validez avec Z chaque option. Si

vous avez bien fait la manipulation, vous verrez un "Smiley" apparaître et vous entendrez le son d'un moteur.

TOUTES LES VOITURES "NORMALES" "Credits", "Championship", "Championship", "Versus".



P L A Y M A G N U M É R O 3 5

[playstation]

METAL GEAR SOLID

en vous servant d'un carton, vous serez emmené à la destination qui y est inscrite.

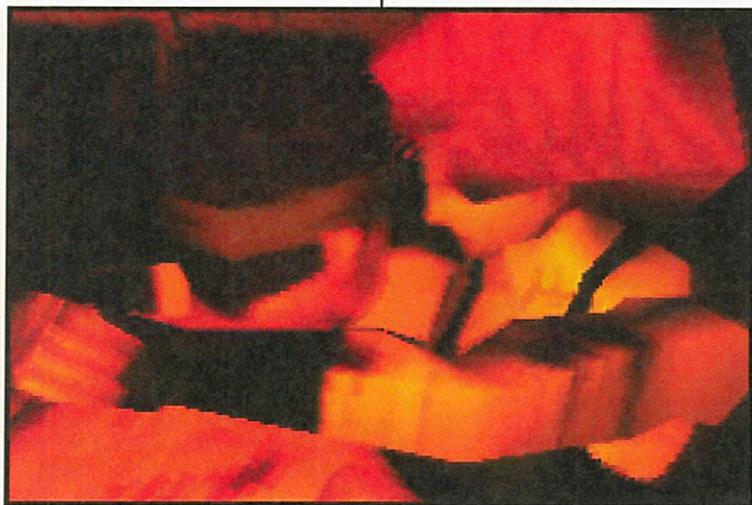
LA CAMÉRA

Elle vous permettra de prendre des photos durant le jeu. Pour la récupérer, il faut déjà que vous soyez en possession de la "Carte Pan 4". Dès lors, il vous sera possible d'ouvrir la porte (avec un n°4) d'une petite pièce située dans la grande salle de l'armurerie (à l'étage B1 du hangar à tanks).

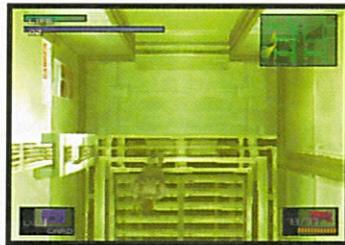


Sniper Wolf (Framboise Gommendy)

On l'appelle Sniper Wolf



METAL GEAR SOLID



torture de Revolver Ocelot. Otacon, qui vous est reconnaissant de l'avoir sauvé, vous remet son prototype de camouflage optique. Ensuite, il suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux sont désormais de couleur jaune, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage d'Otacon.

LE SMOKING

— À QUOI SERT-IL ?

Ce superbe costume noir n'est pas sans rappeler celui du plus célèbre des agents au service de la reine d'Angleterre... Complétant la panoplie du parfait espion, cette tenue n'a pas de fonction spécifique. Mais il faut bien avouer qu'accomplir votre mission ainsi vêtu apporte une touche de classe indéniable.

— COMMENT L'OBTENIR ?

Il faut finir le jeu deux fois (avec Meryl ou avec Otacon) et cela dans n'importe quel niveau de difficulté. Ensuite, il suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux sont désormais de couleur rouge. Ensuite, lorsque vous serez dans l'ascenseur du

[playstation]

départ, vous menant à l'héliport, après avoir enlevé votre équipement de plongée, vous vous retrouverez en tenue de soirée.

LE NINJA

— À QUOI SERT-IL ?

Anciennement, le costume du ninja était de couleur chair et bleu. Il est désormais rouge et bleu, et reste ainsi durant tout le jeu. Ces nouvelles couleurs ne changent en rien le comportement du personnage.

— COMMENT L'OBTENIR ?

Il faut finir le jeu deux fois (avec Meryl ou avec Otacon) et cela dans n'importe quel niveau de difficulté. Ensuite, il suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux sont désormais de couleur rouge, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage du ninja. Dorénavant, à chaque fois que Gray Fox apparaît au cours du jeu, il est en rouge et bleu.

MERYL EN PETITE CULOTTE

Lorsque vous serez dans l'entrepôt, après avoir vaincu le boss ninja, vous devez retrouver Meryl (qui se trouve à l'étage B1, déguisée en soldat ennemi) dans la grande salle au sud. Lorsque vous l'aurez démasqués, elle courra immédiatement aux toilettes pour dames pour se changer. Suivez-la instantanément et ne mettez pas plus de cinq secondes à la rejoindre aux toilettes pour dames. Ainsi, vous arriverez avant qu'elle ait eu le temps de se changer et la verrez en petite culotte !

PLAYMAG NUMÉRO 35

TOP GEAR : OVERDRIVE

[nintendo 64]

VOITURE BONUS 1 : HOTDOG

"Credits", "Versus", "Setup", "Championship", "Versus", "Versus".

VOITURE BONUS 2 : TACOS ET LOGO NINTENDO

"Championship", "Credits", "Versus", "Setup", "Versus", "Championship", "Setup", "Credits".

VOITURE BONUS 3 : NINTENDO POWER

"Versus", "Versus", "Championship", "Credits", "Championship", "Versus", "Championship", "Credits", "Setup", "Versus", "Setup".

SAISON 4

"Versus", "Championship", "Championship", "Credits", "Setup", "Setup", "Championship".

SAISON 5

"Setup", "Championship", "Credits", "Versus", "Versus", "Setup", "Championship", "Versus", "Credits", "Championship".



PLAYMAG NUMÉRO 35

SOUTH PARK

[nintendo 64]

CHEAT CODES

Choix du niveau : THEEARTHMOVED

Invincibilité : ASSMAN

Master Cheat : BOBBYBIRD

Mode Grosse Tête : MEGANOGGIN

Mode Minuscule : VEGGIEHEAVEN

Munitions infinies : FATTERKNACKER

Pen and Ink Mode (à la Turok) : PLANEARIUM

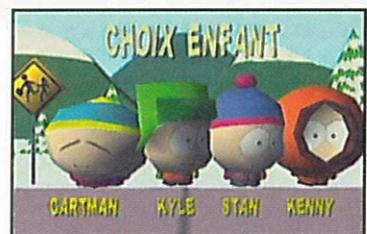
Toutes les armes : FATKNACKER

Voir les crédits : SCREWYOU-GUYS

TOUS LES PERSOS EN MODE MULTIJOUEUR

Pour obtenir les vingt personnages du jeu, il suffit d'entrer le code "OMGTTKYB".

Les fans de la série (en v.o.) reconnaîtront les initiales de : "Oh My God, They Killed Kenny! You Bastards!"



PLAYMAG NUMÉRO 35

PLAYMAG NUMÉRO 35

WIP EOUT 64

TOUS LES BONUS

• Piranha II

Terminez le mode "Time Trial" en mode Challenge avec au moins une médaille de bronze et vous obtiendrez l'écurie Piranha II.

• Course Velocitar

Terminez le mode "Race" en mode Challenge avec au moins une médaille de bronze et vous obtiendrez la course Velocitar.

• Armes "Cyclones"

Terminez le mode "Weapons" en mode Challenge avec au moins une médaille de bronze et vous obtiendrez la technologie Cyclone. Ce Power-Up double les dégâts infligés par vos armes.

• Super Combo Challenge

Terminez les trois modes ("Time Trial" + "Race" + "Weapons") en mode Challenge et vous obtiendrez un nouveau mode : le "Super

[n i n t e n d o 6 4]



Combo", mélange du mode "Race" et du mode "Weapon".

• Golden Challenge

Récupérez les six médailles de chaque challenge et un mode "Golden Challenge" apparaîtra dans chacun d'eux. Vous disputerez alors une nouvelle course, où vous pourrez récolter une nouvelle médaille d'or.

[p l a y s t a t i o n]

CROC



Codes de niveau

FOREST ISLAND

Niveau 1-1 : ↑ ← ← ← ← ↓ ↓ ↑ ←
 Niveau 1-2 : ↑ ← ← ← ← ↓ ↓ ↑ ←
 Niveau 1-3 : ↑ ← ← ← ← ↓ ↓ ↑ ←
 Niveau 1-B1 : ↓ ← ↑ → → → → → → →
 Niveau 1-S1 : ↑ → ↓ ← ← ↓ ↓ → → →
 Niveau 1-4 : ↑ ← ↓ ← ← ↓ ↓ → → →
 Niveau 1-5 : ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑
 Niveau 1-6 : ↓ ← → → → ↓ ↓ → ↓
 Niveau 1-B2 : ↓ ← ↑ → → → → → → →
 Niveau 1-S2 : ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑

ICE ISLAND

Niveau 2-1 : → ↓ ← ↓ ↑ → ↑ ↑ →
 Niveau 2-2 : → ↑ → ↑ → ↓ → ↓ → ↓
 Niveau 2-3 : ← ↑ → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 2-B1 : ↑ ↓ ← ↓ → ↓ ← ↓ → ↓ → ↓
 Niveau 2-S1 : ↓ ← → → ↑ → ↓ → ↓ → ↓
 Niveau 2-4 : ↓ → → → ↑ → → → ↑
 Niveau 2-5 : ↓ ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 2-6 : ↓ ← → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 2-B2 : → ↑ ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 2-S2 : ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑ → ↑

DESERT ISLAND

Niveau 3-1 : ← ↑ → ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓
 Niveau 3-2 : ↓ ← ↓ → ↓ ← ↓ → ↓ ← ↓ → ↓
 Niveau 3-3 : ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 3-B1 : ↓ ← → → ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
 Niveau 3-S1 : ↑ ← → → ↑ → ↑ → ↑ → ↑

P L A Y M A G N U M É R O 3 5

[p l a y s t a t i o n]

X-PLORER

Le X-PLORER est un accessoire qui permet de modifier les paramètres de votre jeu. Ainsi, il vous est possible d'obtenir des vies, de l'énergie, des armes, du carburant et encore plein d'autres choses, le tout à l'infini. Vous pourrez alors progresser dans vos jeux sans aucune difficulté. Ce formidable appareil est vendu dans les meilleures boutiques spécialisées au prix d'un jeu et contient déjà des dizaines de codes intégrés. Ceux qui suivent ne sont donc pas des passwords.

ADVENTURES OF ALUNDRA

Argent Infini
 8674FED4785F
 Faucons Dorés
 8674FEDC5917
 Avoir l'Épée
 8674FEE85959
 Avoir le Fiend Blade
 8674FECC5959
 Avoir la Holy Sword
 8674FEF05959
 Avoir l'Arc des Hunters
 8674FEF45959
 Avoir l'Arc des Willow
 8674FEF85959
 Avoir le Spirit Wand
 8674FEFC5959
 Avoir la Legend Sword
 8674FE005959
 Avoir l'Iron Flail
 8674FE045959
 Avoir le Steel Flail
 8674FE085959
 Avoir l'Ice Wand
 8674FE185959
 Avoir le Fire Wand

8674FE205959
 Avoir le Spring Bean
 8674035C5959
 Avoir le Sand Cape
 867403605959
 Avoir la Bombe
 8674036C5959
 Avoir les Herbes Infinites
 867403705961
 Avoir le Strength Elixir
 867403745959
 Avoir le Magic Elixir
 867403785959
 Avoir le Wonder Essence
 8674037C5959
 Avoir l'Aqua Cape
 867403805959
 Avoir le Strength Tonic
 867403845959
 Avoir l'Earth Scroll
 8674038C5959
 Avoir l'Earth Book
 867403905959
 Avoir le Water Scroll
 867403945959
 Avoir le Water Book

867403985959
 Avoir le Fire Scroll
 8674039C5959
 Avoir le Fire Book
 867403A05959
 Avoir le Wind Scroll
 867403A45959
 Avoir le Wind Book
 867403A85959
 Avoir l'Olgas Ring
 867403AC5959
 Avoir l'Oaks Ring
 867403B05959
 Avoir le Silver Armlét
 867403B45959
 Avoir le Navas Charm
 867403B85959
 Avoir le Recovery Ring
 867403BC5959
 Avoir le Refresher
 867403C05959
 Avoir le Power Glove
 867403CC5959
 Clés infinies
 867403D45917
 Avoir Agate Crest
 8671292C5959
 Avoir Broken Armour

867129AC5959
 Avoir toutes les clés
 8671291C59BB
 Avoir Charm Boots
 867129985959
 8671294C5959
 867129545959
 Avoir Emerald Crest
 867129345959
 Avoir Bouquet
 867129505959
 Avoir Garnet Crest
 867129305959
 Avoir Ruby Crest
 867129205959
 Avoir Sapphire Crest
 8671290C5959
 Avoir Secret Pass
 8671290C5959
 Avoir Topaz Crest
 867129285959
 Invincibilité
 867019BC59A0
 Hyper Saut
 76712A40599A
 86701CA6595B

P L A Y M A G N U M É R O 3 5

[p l a y s t a t i o n]

ACTION REPLAY

L'Action Replay ("AR") est un accessoire qui permet de modifier les paramètres de votre jeu. Ainsi, il vous est possible d'obtenir des vies, de l'énergie, des armes, du carburant et encore plein d'autres choses, le tout à l'infini. Vous pourrez alors progresser dans vos jeux sans aucune difficulté. Ce formidable appareil est vendu dans les meilleures boutiques spécialisées au prix d'un jeu et contient déjà des dizaines de codes intégrés. Ceux qui suivent sont à entrer dans l'"AR" et ne sont donc pas des passwords. Le mot "Pal" désigne la version du jeu dans laquelle le code fonctionne. Les codes version "USA" ou "Jap" sont donnés à titre indicatif et proviennent essentiellement d'Internet : ils n'ont donc pas été vérifiés.

FINAL FANTASY VIII - JAP.

Master Code (permet de jouer sur une console européenne)
 D009B1B2 0000
 8009B1B2 2402
 Argent infini
 80076BA4 0FFF
 80066BA6 5F5E
 Sauvegarder n'importe où
 8006F372 0100
 Super Chocobo
 8009D4B4 0000
 8009D4B6 0401
 Max HP perso principal
 8007652B 270F
 HP illimité perso principal
 8007652A 270F
 Max EXP perso principal
 8007652C FFFF

EXP pour le niveau suivant perso principal
 8007652E ????
 Force max. perso principal
 80076532 FFFF
 Connaissance max. perso principal
 80076534 FFFF
 Chance max. Perso principal
 80076536 FFFF
 Toutes les magies (un code par magie)
 80076538 6301
 8007653A 6302
 8007653C 6303
 8007653E 6304
 80076540 6305
 80076542 6306
 80076544 6307
 80076548 6308
 8007654A 6309
 8007654C 630A
 8007654E 630B

80076550 630C
 80076552 630D
 80076554 630E
 80076556 630F
 80076558 6310
 8007655A 6311
 8007655C 6312
 8007655E 6313
 80076560 6314
 80076562 6315
 80076564 6316
 80076566 6317
 80076568 6318
 8007656A 6319
 8007656C 631A
 8007656E 631B
 80076570 631C
 80076572 631D
 80076574 631E
 80076576 631F
 Les Guardian's Force (GF)
 GF I
 Déverrouiller GF I
 800760FB 0100

Max HP
 80077A58 270F
 80077A5A 270F
 Max EXP
 80077A5C 967F
 80077A5E 0098
 Niveau 99
 30077A60 0063
 GF 2
 Déverrouiller GF 2
 8007613C 0100
 Max HP
 80077A64 270F
 80077A66 270F
 Max EXP
 80077A68 967F
 80077A6A 0098
 Niveau 99
 30077A6C 0063
 GF 3
 Déverrouiller GF 3
 80076180 0100
 Max HP
 80077A70 270F
 80077A72 270F

P L A Y M A G N U M É R O 3 5

P L A Y M A G N U M É R O 3 5



PLANÈTE SEGA™

CENTRES DE LOISIRS

TOP TEN ARCADE

- 1 THE HOUSE OF THE DEAD 2*
- 2 SEGA RALLY 2
- 3 STAR WARS TRILOGY*
- 4 LOST WORLD
- 5 DAYTONA USA 2
- 6 VIRTUA STRIKER II VERSION 99
- 7 OCEAN HUNTER*
- 8 SCUD RACE
- 9 HARLEY DAVIDSON
- 10 TOP SKATER

* Disponible dans certains centres PLANÈTE SEGA



Stars Wars Trilogy*

ÉVÈNEMENT !

SOIRÉES "Planète Libre" :

jouez à volonté sur tous les simulateurs...

Dijon :	mardi soir à partir de 20 heures	80 F
Nice :	mardi soir à partir de 20 heures	80 F
Marseille :	vendredi soir à partir de 20 heures	70 F

VOS CENTRES DE LOISIRS PLANÈTE SEGA

MARSEILLE	Virgin Megastore, 75, rue Saint-Ferréol
BORDEAUX	Virgin Megastore, 15 à 19, place Gambetta
TOULOUSE	Multiplexe Gaumont, rue de l'Occitane, Labège
NICE	9, Avenue Thiers (face à la gare SNCF)
CLERMONT FERRAND	Rue de l'Ange (à côté de la librairie GIBERT)
CAP ESTEREL	Village Pierre & Vacances
DIJON	Centre commercial Dauphine
AVORIAZ	Les Ruches - Pierre & Vacances

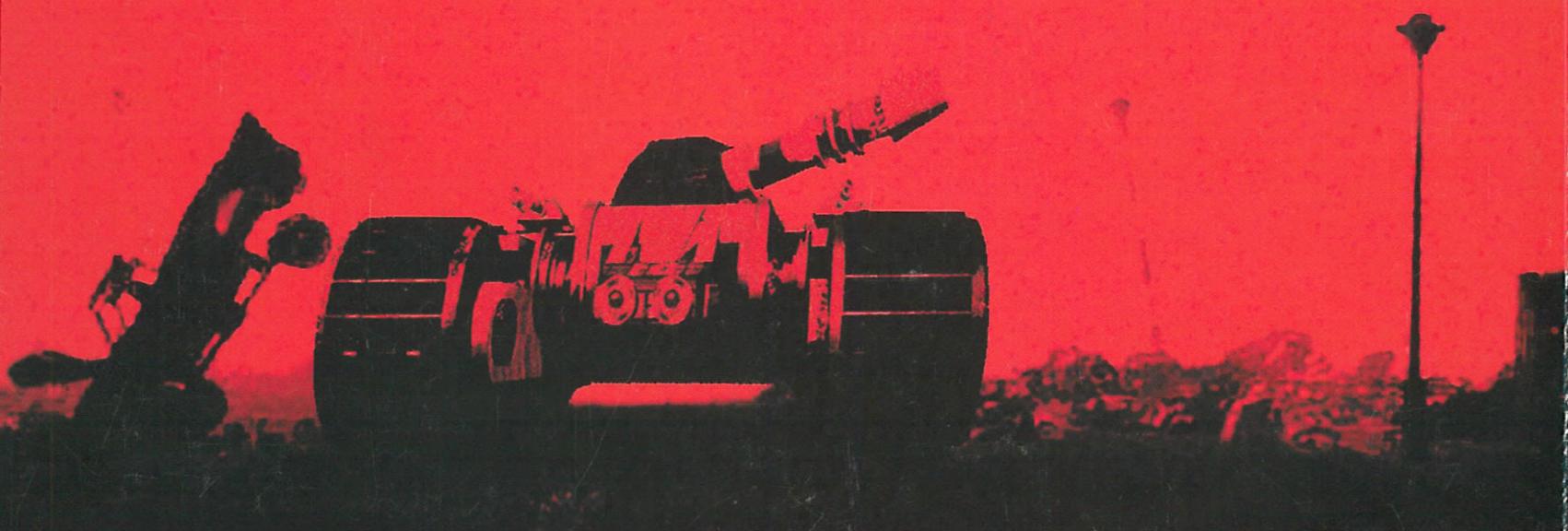
Tous les mois, retrouvez le Top Ten et les infos Planète Sega (nouvelautés, concours, nouvelles adresses...) dans Playmag !



OFFRE SPÉCIALE PLAYMAG
 3 jetons offerts !
 (Offre* valable sur présentation de ce coupon dans votre Centre Planète Sega habituel)
 *Offre non cumulable : 1 coupon par personne maximum.
 Offre valable jusqu'au 30/04/99.



WARZONE 2100



Ce devait être la Guerre qui mettrait fin à toutes les guerres... Mais en ressortant de votre abri, vous découvrez un monde de désolation et de barbarie dans lequel vous devrez vous battre pour votre survie.

Warzone 2100 ouvre une nouvelle dimension aux jeux d'action et de stratégie en temps réel.

- Découvrez des centaines de technologies disparues.
- Développez et créez vos propres unités de combat.
- Trois campagnes scénarisées aux combats tactiques intenses.
- Intelligence artificielle sophistiquée des unités et réactions de combat avancées.
- Effets de transparence et terrains en 3D texturés et mappés en ombrage Gouraud.
- Environnement en 3D véritable - vivez l'action sous tous les angles possibles.

PC
CD

PlayStation



Pumpkin Studios

EIDOS
INTERACTIVE