

Gen 4

CONSOLES

RÉVOLUTIONNAIRE !

PLAYSTATION 2

L'ULTIME CONSOLE DE LOISIRS :
Les premiers jeux • Lecteur
DVD Vidéo • Accès Internet
Jeux en réseau

LE JEU DU MOIS

Final Fantasy VIII



L'aventure de votre vie
sur PlayStation

EXCLUSIF !

Entretien avec le
maître des jeux
Shigeru Miyamoto

ET AUSSI

- Gran Turismo 2
- Resident Evil 3
- The House of the Dead 2
- Sonic Adventure
- Jet Force Gemini
- Sega Rally 2
- Perfect Dark
- Dino Crisis

Les stars
d'Hollywood
infiltrent les
jeux vidéo

Harrison Ford
Sigourney Weaver
Pierce Brosnan
Bruce Willis

Nouveau!
15^F
Prix découverte ~~25^F~~

TU TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE WIENS ?

Découvrez la vie privée de
Lara Croft avant de jouer
avec elle...

L 9351 - 1 - 15,00 F





TM & © 1999 Rare. Rareware Logo is a trademark of Rare. Nintendo 64 and the "N" Logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

PUBLISHED BY



Plus d'info sur le site www.nintendo.fr

JET FORCE GEMINI

PLUS C'EST GROS
PLUS CA GICLE



Eclaboussez la galaxie des tripes gluantes d'aliens pas beaux.



Contrôlez trois personnages futuristes. Armez-vous jusqu'aux dents.



Et foncez comme un barbare psychotique à travers plus de 120 niveaux remplis de bestioles à sang froid et vert.


NINTENDO 64

- FRIMEUR ?



Championship Motocross featuring Ricky Carmichael © 1999 Funcom. Developed by Funcom Dublin Ltd. Published and distributed by THQ Inc.
Championship Motocross featuring Ricky Carmichael and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.
Ricky Carmichael used under exclusive license by THQ Inc. The Funcom logo is a registered trademark of Funcom Oslo AS.
All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. THQ™ 1999 THQ Inc.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 UCI SPORTS ENTERTAINMENT

-OUT!

* mais seulement sur PlayStation.



Championship Motocross

featuring

Ricky Carmichael



La technologie RMD (Real Motocross Dynamics) pour un comportement des motos et des pilotes plus réalistes. Toutes les grandes catégories de courses : SUPERCROSS, MOTOCROSS, ENDURO sur des circuits très techniques.

Incarnez Ricky Carmichael ou défiez-le !

www.championshipmotocross.com



www.ubisoft.fr

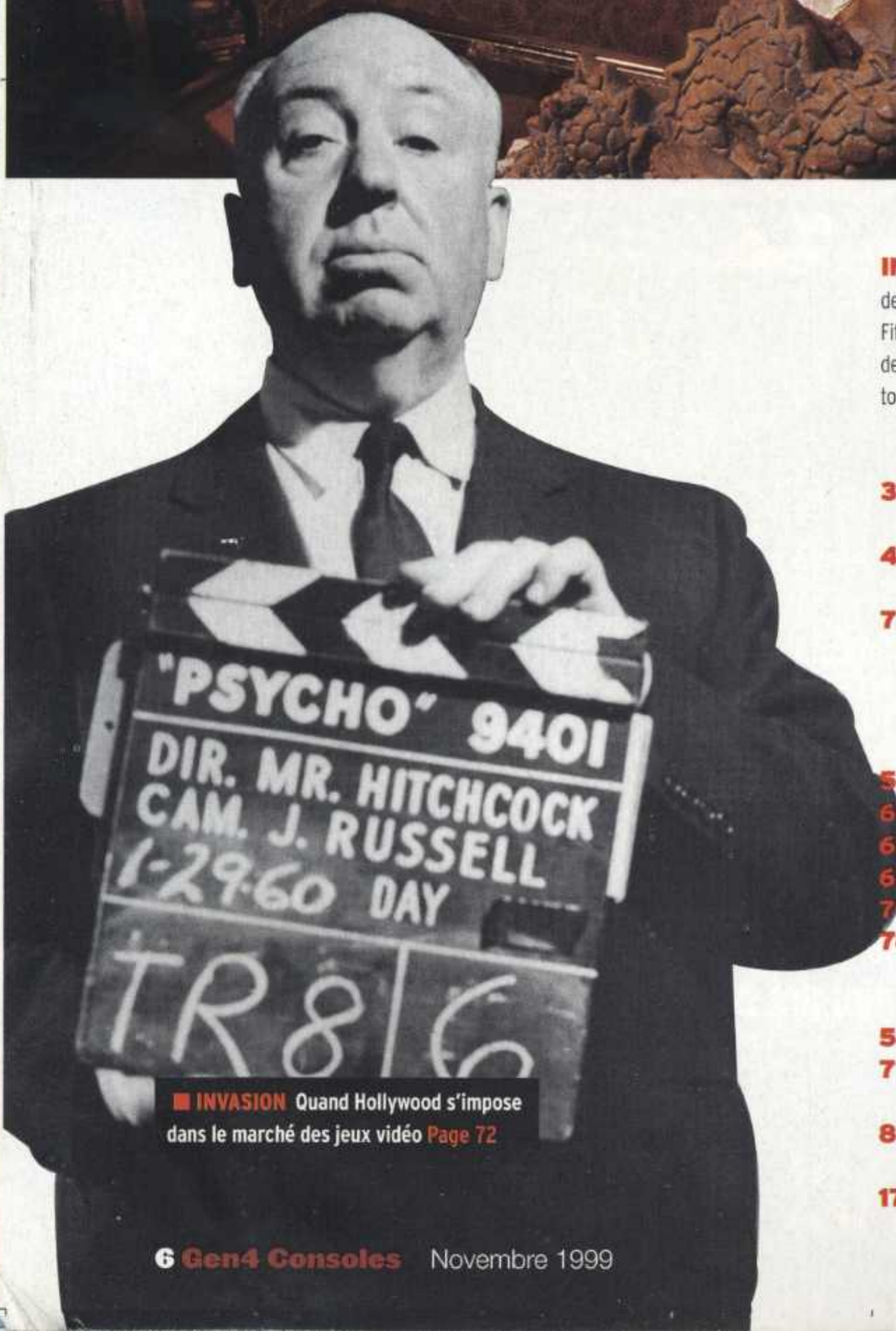
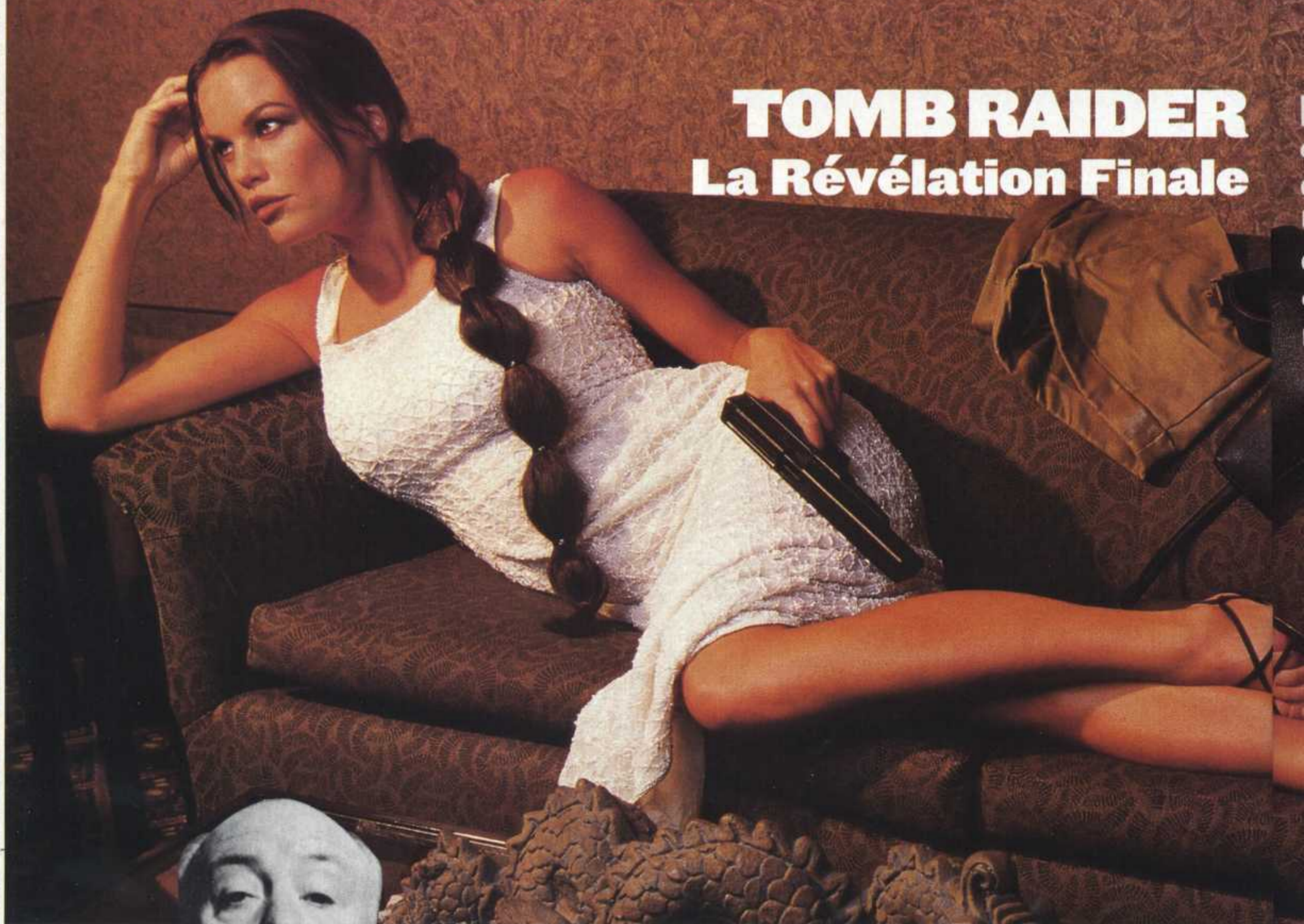
INFOS, TRUCS & SOLUCIONS
HOT LIVE
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT



www.thq.com

TOMB RAIDER

La Révélation Finale



■ **INVASION** Quand Hollywood s'impose dans le marché des jeux vidéo Page 72

NEWS

INCLUS Le jeu basé sur la série Xena p. 12 ■ Tomorrow Never Dies vous plonge dans la vie de James Bond p. 14 ■ Rocco Siffredi met ses atouts au service de Trick Style p. 18 ■ Le nouveau Fifa fait des étincelles p. 20 ■ Découvrez la nouvelle Game Boy Advanced p. 29 ■ Jouez à Resident Evil avec un gun p. 26 ■ Le 64DD pointe enfin le bout de son nez p. 28 ■ Le top 25 de toutes les consoles p. 22...

SUJETS

- 32 TOMB RAIDER LA RÉVÉLATION FINALE**
Nous avons rencontré la sculpturale Lara Weller.
- 46 PLAYSTATION 2- GAME OVER**
Voici les toutes dernières révélations sur la nouvelle console de Sony et sur ses jeux.
- 72 HOLLYWOOD INFILTRE LES JEUX VIDÉO**
Comment les stars du cinéma phagocytent le marché des jeux, devenu à leurs yeux très lucratif.

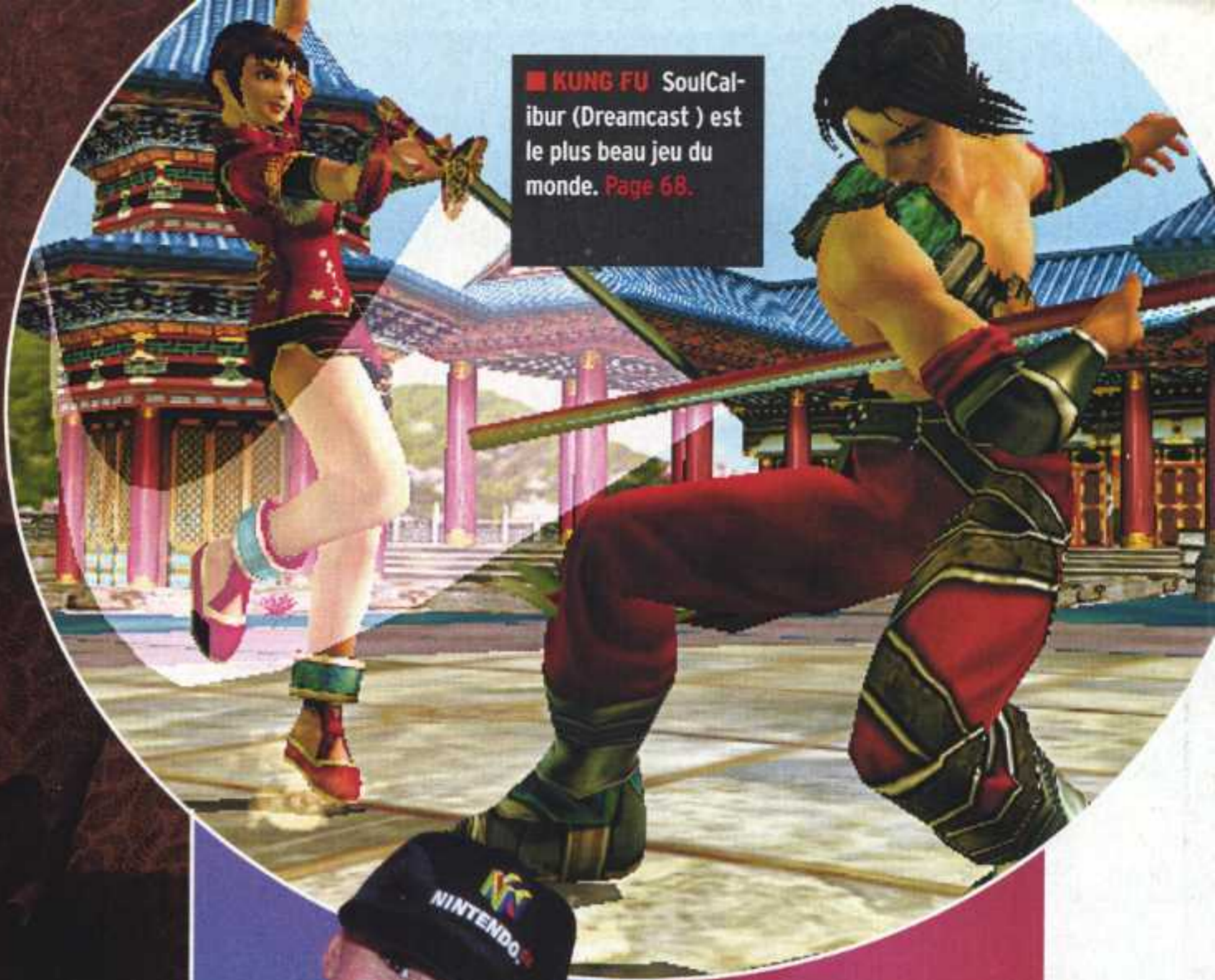
PREVIEWS

- 56 RESIDENT EVIL 3** PlayStation
- 60 TOY STORY 2** PlayStation/Nintendo 64
- 62 GRAN TURISMO 2** PlayStation
- 68 SOULCALIBUR** Dreamcast
- 70 PERFECT DARK** Nintendo 64
- 78 KNOCKOUT KINGS 2000** PlayStation/Nintendo 64

INTERVIEWS

- 54 PRINCE NASEEM** Le champion poids plumes a un discours musclé.
- 71 NATALIE RATANO** La star télévisée de VIP semble proche de l'héroïne de Perfect Dark, pour nous, elle se dévoile.
- 80 SHIGERU MIYAMOTO** Le père de Mario et Zelda nous parle de ses futurs projets sur Nintendo 64.
- 178 STAR DE JEU** Chop Chop Tête d'Oignon se confesse !

p.32 Le nouvel opus de l'aventurière débarque bientôt. Une bonne occasion d'apprécier les charmes de sa représentante, Lara Weller.



■ **KUNG FU** SoulCalibur (Dreamcast) est le plus beau jeu du monde. Page 68.



■ **ÉPIQUE** Miyamoto nous parle du prochain Zelda Page 80.

TESTS

- 86 FINAL FANTASY VIII PlayStation
- 96 DINO CRISIS PlayStation
- 104 LE MONDE DES BLEUS PlayStation
- 112 JET FORCE GEMINI Nintendo 64
- 116 STAR WARS LA MENACE FANTÔME PlayStation
- 120 SONIC ADVENTURE Dreamcast
- 122 SEGA RALLY 2 Dreamcast
- 124 THE HOUSE OF THE DEAD 2 Dreamcast
- 126 QUAKE 2 PlayStation
- 128 NO FEAR MOUNTAIN BIKING PlayStation
- 130 MISSION IMPOSSIBLE PlayStation
- 132 TRICK STYLE Dreamcast
- 134 RAYMAN 2 Nintendo 64
- 136 NHL PRO 99 Nintendo 64
- 138 VIRTUA FIGHTER 3TB Dreamcast
- 140 RONIN BLADE PlayStation
- 142 ASTÉRIX ET OBÉLIX CONTRE CÉSAR PlayStation
- PLUS ■ Monaco Grand prix 2 DC p. 120 ■ Tonic Trouble N64 p. 136 ■ Spyro 2 PS p. 142

SOLUCES

- 154 WIPEOUT 3 PlayStation

GUIDE

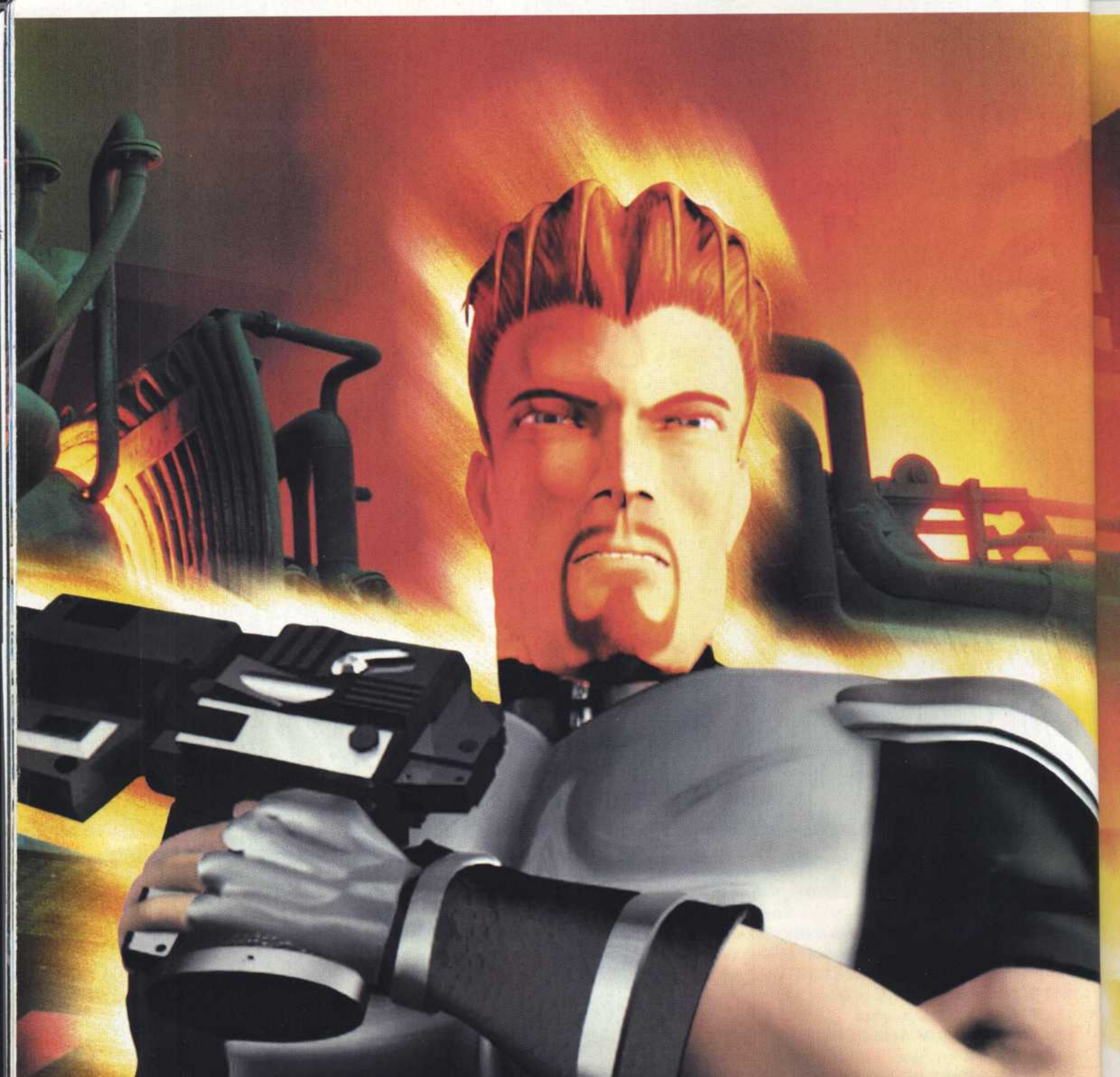
- 146 PORTABLES Tout sur l'univers des consoles portables.
- 148 ACCESSOIRES Manettes, volants, les plus pour votre console.
- 150 SHOPPING Parce qu'il n'y a pas que les jeux vidéo dans votre vie.
- 152 HORS SUJET Découvrez les films de Hong Kong inspirés des jeux vidéo.
- 172 GUIDE TECHNIQUE L'utilisation des textures vous est expliquée.
- 174 FORUM Les lecteurs parlent aux lecteurs...
- 167 ABONNEMENT



■ **ÉVÈNEMENT** La PlayStation 2, sous les feux de la rampe, dévoile tous ses secrets. Page 46.



■ **COMME AU CINÉMA** Final Fantasy VIII est le Titanic des jeux vidéo, un chef-d'œuvre. Page 86.



FIGHTING FORCE 2

FORCE DE REFLEXION FORCE DE FRAPPE

Il faudra bientôt choisir !



Concours, astuces et solutions - 08 36 68 19 22* - 3615 EIDOS* - www.eidos.com

Fighting Force 2. Développé par Core Design © 1999. © édité par Eidos Interactive 1999. Tous droits réservés.

Peter's Plane

12 23F/r/min



Le jeu c'est La vie



GILLES SAUER
Rédacteur en chef

Pour notre premier numéro, j'ai voulu vous présenter Lara Croft comme personne ne l'a jamais vue (photo ci-dessus). Et puis, comme moi, vous craquerez certainement pour Final Fantasy VIII, Le Monde des Bleus et Dino Crisis...

Hier, nous jouions aux Lego, aux trains électriques, aux circuits de voiture, au Monopoly et aux jeux de rôle. Aujourd'hui nous jouons sur des consoles de jeu plus puissantes que les premiers ordinateurs. Nous jouons parce que nous aimons nous divertir et les jeux vidéo nous divertissent !

Nous aimons les personnages de jeu qui ont une forte personnalité : Mario, Sonic et Crash Bandicoot accompagnent nos aventures vidéo-ludiques. Nous aimons les arts martiaux, les sports mécaniques et l'aventure : sur consoles, nous les pratiquons sans modération.

Nous aimons la musique : ça tombe bien, les meilleurs de la techno et du rap, tout comme Robbie Williams et David Bowie composent des musiques de jeu. Nous aimons le cinéma de Hong Kong à Hollywood, et Jackie Chan, Jet Lee, Pierce Brosnan, Bruce Willis s'invitent sur nos consoles.

Nous aimons le sport, et nous jouons avec les champions d'hier et d'aujourd'hui : Mohammed Ali, Michael Jordan, Zidane, Ronaldo, Schumacher... Nous aimons aussi les filles aux formes avantageuses : nous sommes comblés avec Lara Croft, Sophitia, et autres Reiko Nagase.

Nous aimons les jeux vidéo parce que nous sommes tous des enfants. Adulte, nous avons gardé cette capacité à jouer et il nous est impossible d'imaginer un monde sans jeu. Nous vous ferons partager cette passion chaque mois dans Gen4 Consoles.

Gen4 CONSOLES

Gen4 Consoles
5-7, rue Raspail,
93108 Montreuil Cedex, France.
Tél : 33 01 49 88 63 63.
Fax : 33 01 49 88 63 64.
Minitel : 3615 KONSOL

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli.
Directeur général : Patrick André.
Éditeur délégué : Stéphane Lavoisard.
Assistante de direction : Anne Dekker

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Gilles Sauer (gsauer@planete.net).
Secrétaire de rédaction : Ludovic Dietrich (dietrich@planete.net).
Directeur artistique : Christophe Monfort (cmonfort@planete.net).
Maquettiste : Johnny Tymen.
Chefs de rubriques :
Yannick Dahan - Reportages et Tests - (ydahan@planete.net)
Filipe Canelas - News, Previews et Guide - (fcanelas@planete.net)

Ont participé à ce numéro :
Laurent Bailly, Patrick Beja (correspondant au Japon), Karim Benmeziane, Ludovic Chaker, Thomas Debelle, Soïène de Lalande (secrétaire de rédaction), Tommy François (correspondant aux USA), Vincent Gallopain, Jérôme Guesdon, Arnaud de Keiser, Gary Laporte, Olivier Lehmann, Vincent Oms.

Abonnements
12 numéros, France : 236 F.
DOM-TOM et étranger : 356 F.
Service abonnement :
55, route de Lonjumeau, 91387 Chilly-Mazarin Cedex.
Tél : 01 64 54 76 89 - Fax : 01 64 54 76 66.
Diffusion - Ventes
Directeur : Olivier Le Potvin.
assistante : Chrystèle Bono.
Tél : 01 49 88 67 53.
(Réservé aux dépositaires de presse.)
Rédacteur graphique promotion :
Valérie Le Petitcorps.
Anciens numéros
2, impasse de Boudeville - BP1121 31036 Toulouse Cedex 1.
Tél : 05 61 43 49 69 - Fax : 05 61 43 49 66.

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
assistée de Cécile Le Floch.
Responsable photogravure : Frédéric Levesque,
assisté de Philippe Martin.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, klod@pressimage.fr

Systems d'informations
Directeur : Christian Marbraix

Comptabilité
Directeur comptable et financier : Eric Bourdonnec.
Contrôleur de gestion : Leïla Aïthabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.

Juridique
Françoise Linossier.

Ressources humaines
Virginie Guyard.

Publicité
Directeur Commercial :
Thierry Boyer. Tél : 01 49 88 67 13
Chefs publicités : Méïinda Ferda, Anne Giudicelli
assistées de Aurélie Morere.

Régie numérique
IMPACT MÉDIA
38, rue Garibaldi - 93100 Montreuil.
Tél : 01 49 88 32 32 - Fax : 01 49 88 32 42
PDG : Edouard Marquis
Directeur de développement : Martin Fraenkel (32 33)
info@impact-media.fr
Angleterre - Irlande - Allemagne
Huson European Media -
Tél : 00 44 1784 469 900 - Fax : 00 44 1784 469 996.

Gen4 Consoles est une publication de Computec-Pressimage, SA au capital de 41 250 000 F, filiale de Pressimage. Principaux associés : Pressimage, Computec Media AG, Changement de société éditrice à la suite d'un apport partiel d'actifs de Pressimage à Computec Pressimage.

Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France.
Numéro de commission paritaire : En cours.
Dépôt légal 4^e trimestre 1999. N° ISSN : En cours.

Le journal Gen4 Consoles est une publication de Computec-Pressimage. Les droits de reproduction sont réservés. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la maison d'édition est formellement interdite.

Seule la parano peut vous sortir
des griffes du dino.

La dernière créature des développeurs de Resident Evil frappe à votre porte.

DÉCONSEILLÉ
aux moins de
12 ANS

360
HOTLINE
2.33.7.10
08 02 09 41 04

CAPCOM

INTERACTIVE



DINO CRISIS



■ **EN FORME**

Après le petit écran, le cri de guerre de la princesse guerrière retentira bientôt sur les consoles de Nintendo et Sony.



■ **CHOC DES TITANS** Sur Nintendo 64, le danger peut venir de tout côté surtout à quatre joueurs.



■ **MÉNAGE À TROIS** Sur PlayStation, vous devrez faire preuve de subtilité pour ne pas être submergé.

Silicon Xena

Coup double pour l'Amazone.

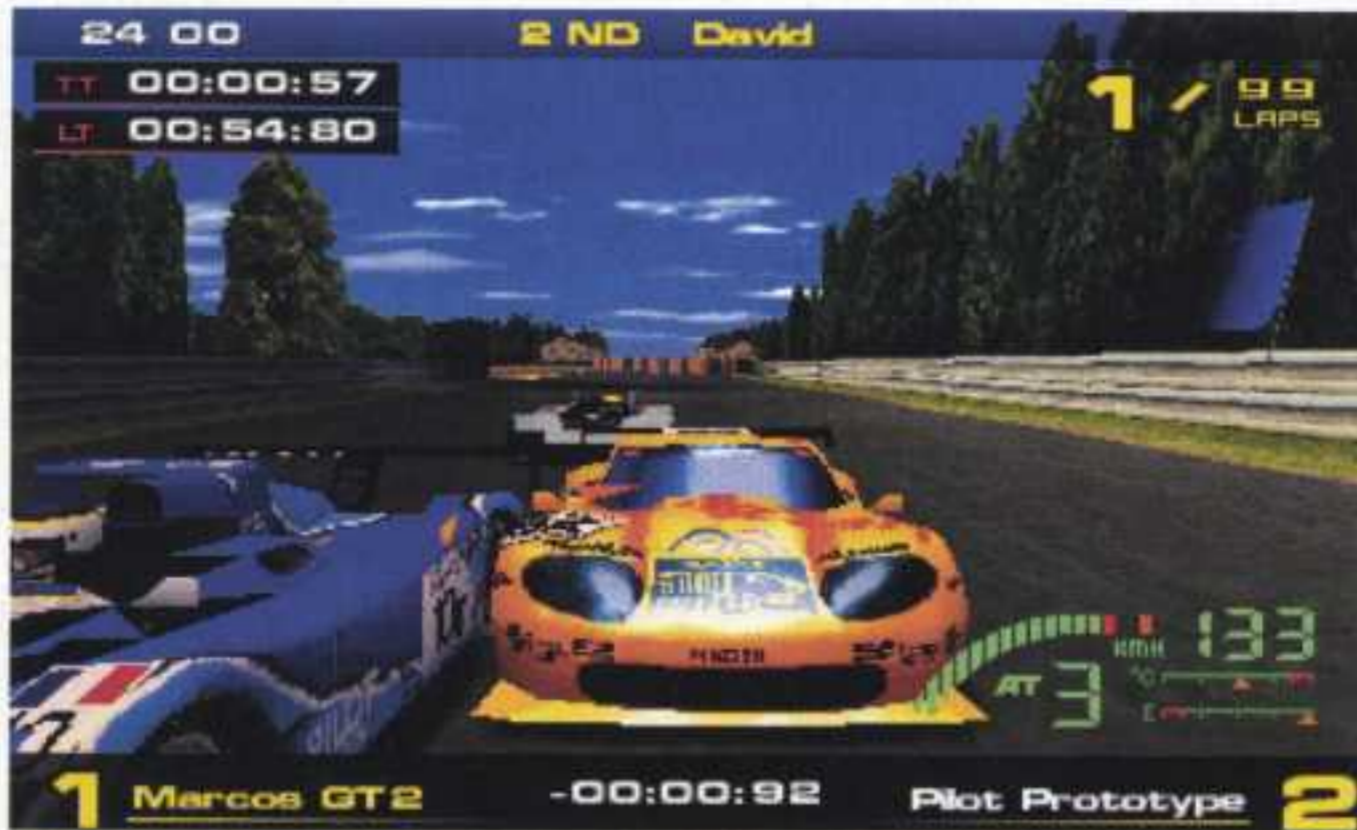
Deux jeux mettant en scène les charmes de Lucy Lawless, alias Xena la princesse guerrière, débarqueront bientôt sur PlayStation et Nintendo 64. De conceptions totalement différentes, ils reprennent la mythologie de la série télévisée. Les fidèles du petit écran n'auront ainsi aucun mal à reconnaître les principaux protagonistes, notamment les formes avantageuses de l'héroïne. Le premier d'entre eux est signé Electronic Arts et devrait être bientôt disponible sur PlayStation. Il vous propose de suivre Xena et sa fidèle compagne Gabrielle à travers sept mondes, dans un jeu mélangeant action et aventure. Minotaures, dragons, cyclopes et autres créatures fantastiques seront votre pain quotidien. À noter la possibilité d'utiliser en vue subjective le fameux boomerang de Xena afin d'abattre ses ennemis à distance. Titus a opté, quant à lui, pour un jeu de combat à l'arme blanche en trois dimensions. Jusqu'à quatre combattants s'affronteront simultanément dans des aires de jeu plus vastes qu'à l'accoutumé. Les alliances risquent bien de devenir les clés de la victoire. Pour plus de réalisme, Titus a fait appel aux cascadeurs de la série pour réaliser les animations. ■ FC

1 440 mn pour gagner !

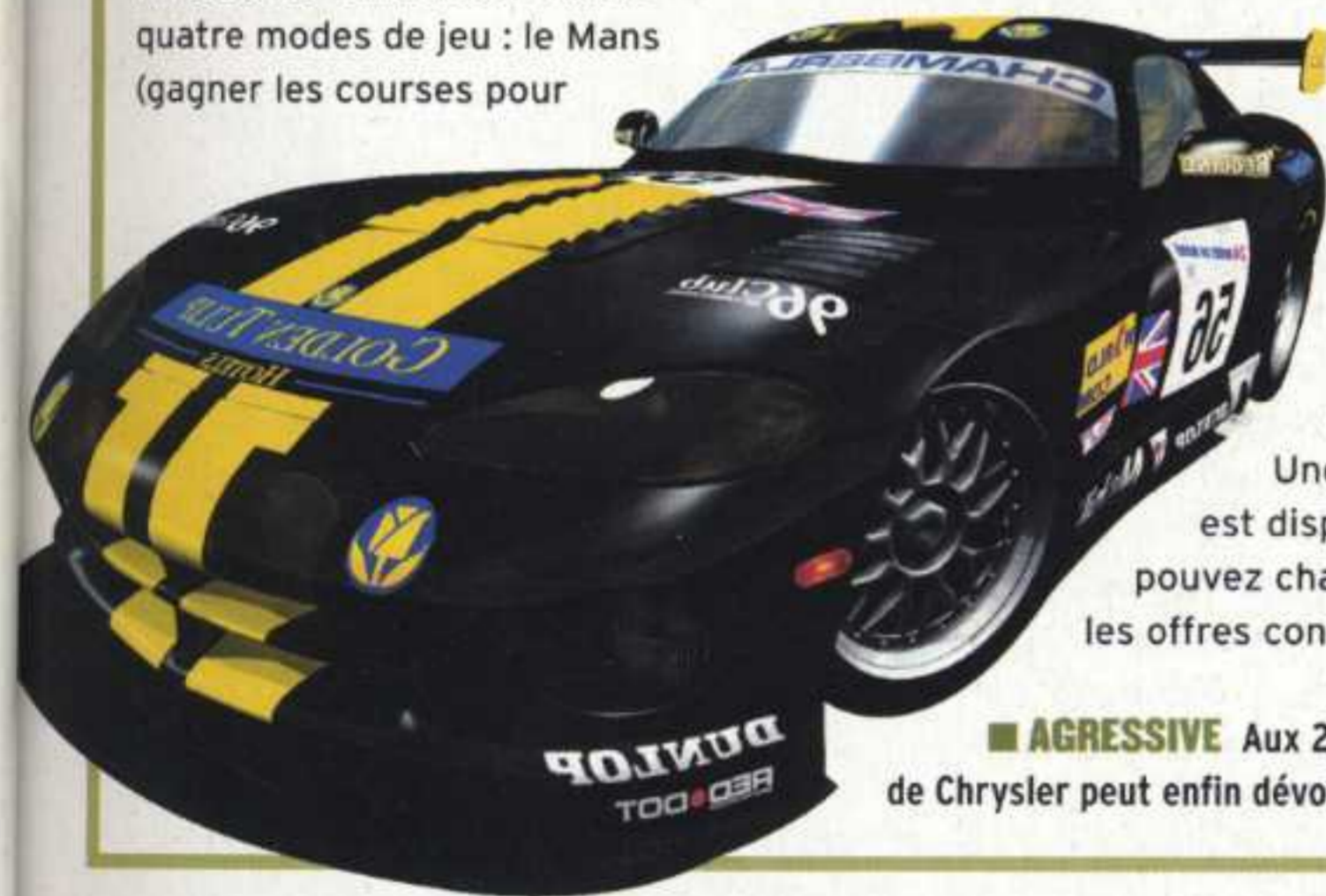
Le jeu officiel des 24 heures du Mans débarque avec quelques mois de retard sur PlayStation.

La course mythique

des 24 h du Mans est connu dans le monde entier pour repousser dans leur extrême limite tant les hommes que les machines. Pour cette version PlayStation éditée par Infogrames, le joueur n'est plus en reste. Il peut désormais concourir 24 heures d'affilées, les yeux rivés sur l'écran (prévoir Guronsan, aspirines et pizzas). Bien sûr, la durée de l'épreuve peut être modifiée, tout comme les conditions climatiques ou les niveaux de difficulté. Il existe quatre modes de jeu : le Mans (gagner les courses pour



■ **RESPECT** Par égard pour les fabricants de voitures, les développeurs n'ont pas voulu inclure dans le jeu des déformations de carrosserie.



■ **AGRESSIVE** Aux 24 heures du Mans, la Viper de Chrysler peut enfin dévoiler toute sa puissance.

obtenir des classes de voiture supérieures), championnat (accumuler des points en fonction de vos performances), arcade (remporter de simples victoires pour avoir de nouveaux engins et circuits) et multijoueur (tous les modes précédents, mais à deux sur le même écran). Une simulation de carrière est disponible dans lequel vous pouvez changer d'écurie selon les offres concurrentes. ■ OL

Mon Dieu ! Ils ont tué Kenny !

Acclaim multiplie les titres basés sur la licence de la série animée South Park.

Après le film et la série à succès diffusée sur Canal+, les petits garnements de South Park sont désormais les nouvelles coqueluches d'Acclaim. Deux nouveaux jeux sont prévus d'ici le mois de décembre. Le premier, Chef's Luv Shack, est une sorte de Trivial Pursuit sur l'univers déjanté de South Park. Franche rigolade en perspective sur Nintendo 64 et PlayStation. Le second sur ces mêmes consoles, South Park Rally, n'est autre qu'un jeu de course reprenant le principe de Mario Kart. Les fans pourront y incarner plus d'une quinzaine de personnages. ■ FC



■ **APPÉTIT D'OGRE** Les consommateurs ont-ils un appétit aussi gros que celui de Cartman pour South Park ? L'avenir nous le dira.

Chaud & Froid

Il est temps d'utiliser notre thermomètre miracle pour mesurer la température des news de dernières minutes.

■ **La PlayStation 3 pour 2002 ?** La PlayStation 2 n'est pas encore là que son concepteur, M. Ken Kutaragi, annonce que Sony travaille déjà sur la technologie de la machine suivante.

■ **Final Fantasy IX ?** SquareSoft tiendra une conférence de presse le 23 novembre à Yokohama. Tout le monde espère l'annonce de Final Fantasy IX.

■ **L'Europe enfin considérée.** Gran Turismo 2 devrait sortir en Europe deux semaines après la sortie japonaise, à notre plus grande joie.

■ **Resident Evil 2 sur Dreamcast.** Resident Evil Code Veronica repoussé à l'année prochaine, Capcom annonce Resident Evil 2 pour décembre sur Dreamcast.

■ **ShenMue encore repoussé.** Prévu fin octobre, celui qui s'annonce comme le jeu de l'année sur Dreamcast au Japon est encore repoussé. À quand ?

■ **Sony en deuil.** M. Akio Morita, fondateur et président de Sony Corp., est décédé d'une pneumonie à Tokyo le 2 octobre dernier. Il était âgé de 78 ans.

100°C
BOUILLANT

TRÈS CHAUD

TIÈDE

0°C
GELÉ



■ **COUTEAU À ÉCAILLER** La vue subjective est utilisée pour les lancés.

Âme damnée

Ce jeu d'action européen s'attaque aux meilleurs titres japonais du genre.

Les développeurs de Toka n'ont pas perdu de temps. La Dreamcast à peine disponible en France, ils nous proposent déjà pour le mois prochain un jeu d'action en trois dimensions, Soul Fighter. Une terrible malédiction frappe les habitants du royaume médiéval fantastique de Gomar, les transformant en créatures mi-humaines mi-animales (loups, poissons, rapaces...). À vous de mettre fin à cet envoûtement, en vous glissant dans la peau d'un des trois héros : Atlus le guerrier, Orion le magicien ou Sayomi l'espionne. Particulièrement bien équilibrés en termes de vitesse et de force, chacun s'adapte parfaitement aux différents styles de joueurs. Dans votre quête de justice, à travers les multiples contrées, vous trouverez de puissants sorts magiques et bon nombre d'armes de jets (couteaux, haches...) que vous utiliserez à l'aide d'une vue subjective. L'aventure commence en décembre. ■ FC



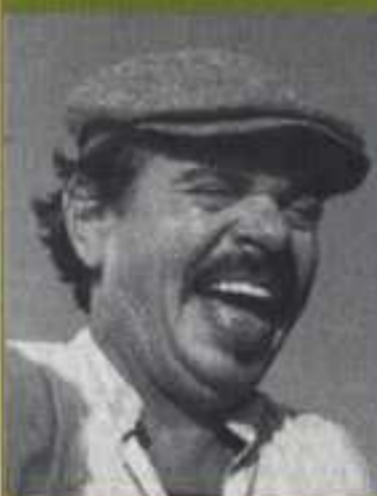
■ **SANG POUR SANG** Le coup final sera particulièrement sanglant.



Q & R

Comment peut-on considérer le jeu vidéo aujourd'hui ?

« C'est le nouveau cinoche, avec en plus le côté interactif. Quand tu vas au cinéma, le réalisateur a fait son film. Là, c'est un film que tu fais, toi. »



Ticky Holgado
Acteur

« Nous, en télé, il faut offrir un zapping au téléspectateur pour avoir l'émission idéale. Dans le jeu vidéo, chacun choisit son idéal. »



Philippe Risoli
Animateur télé

Bond ne meurt jamais

Un Bond sur console, peut-être deux.

Bond est de retour. Pour la première fois, les possesseurs de PlayStation vont vivre les aventures secrètes du macho de service, de ses ennemis et des pin-up qui l'accompagnent. Basé sur l'histoire du film à succès, avec une jouabilité proche du génial Goldeneye sur Nintendo 64, *Demain ne meurt jamais*, le jeu, compte tout ce qu'il faut d'action, de gadgets et de paysages exotiques typiques de la franchise. La sortie du jeu devrait être suffisamment proche du nouveau James Bond pour profiter pleinement des retombées marketing. *Le Monde ne suffit pas*, quant à lui, est le dix-neuvième film de l'agent secret britannique et sortira en France le 1^{er} décembre. La trame du film reste ultra secrète, mais il semblerait qu'une histoire de pétrole et de têtes nucléaires soit à l'origine d'une guerre mondiale. Pierce Brosnan endosse à nouveau la défroque de James Bond, tandis que l'affriolante Denise Richards interprète la Bond girl de service, Christmas Jones. Reste à savoir qui obtiendra les droits pour une adaptation sur console. ■ YD

■ **JAMES « BOMBE » GIRL** Nous exigeons que la ravissante Denise Richards soit le premier personnage jouable du *Monde ne suffit pas*.



Témérité et audace sont les maîtres mots.

Testez votre adresse, votre équilibre et votre sang-froid.

Adoptez un style kamikaze pour dévaler plus de 25 parcours ;
Déserts, volcans, à la limite du praticable.

Révélez vos talents acrobatiques : roues arrières, 360°, suicides, Superman...

C'est vous, seul contre les éléments, sans moteur. Foncez droit devant, coupez les virages, oubliez les freins.

Le VTT extrême : éclatez-vous comme des dingues.

MÊME PAS PEUR !

- Multiples vues de pilotage dont une vue guidon impressionnante.
- 8 vététistes exclusifs
- Options de réglage et de personnalisation
- 6 modes de course
- Pour 1 à 4 joueurs



Edité par les créateurs de Colin McRae Rally.

GIANT
BICYCLES

www.mountainbiking.co.uk

No FEAR DOWNHILL
MOUNTAIN BIKING™
L'Extrême Sensation.

Pokémon au cinéma

L'invasion a déjà commencé...

Warner Bros a annoncé la date de sortie du nouveau film d'animation Pokémon, *Mewtwo contre-attaque*. Des centaines de milliers de parents américains craignent désormais la date fatidique du 12 novembre. Le scénario traite du méchant Pokémon, Mewtwo, et de ses plans pour empêcher Ash de devenir le plus grand entraîneur de Pokémon (sic), en créant des super-Pokémon (re-sic). En attendant une éventuelle sortie française, vous pouvez découvrir les aventures d'Ash et Pikachu sur le câble ou le satellite grâce à la chaîne Fox Kid. Enfin, pour tout savoir sur ces étranges créatures, n'hésitez pas à visiter donc le site Internet : www.pokemon.com. ■ YD



■ **POKÉMON MOVIE** Le film sort aux États-Unis le 12 novembre prochain.



■ **HÔTEL PIKACHU** L'élevage de monstres n'a jamais été aussi populaire.



■ **RUMEUR**
Microsoft lancerait à l'automne 2000 une nouvelle console de jeu, provisoirement baptisée X-Box, commercialisée à moins de 2000 F. Véritable réplique d'un PC, elle posséderait un disque dur de 4 à 6 Giga-Octet, intégrerait une version améliorée de Windows 2000 et serait compatible DVD vidéo.

■ **NOTRE AVIS**
Cette rumeur provient du dernier salon de l'ECTS de Londres. Elle a depuis été amplifiée par le porte-parole de Sega America, Charles Bellfield, qui a déclaré connaître son existence depuis longtemps. Si Microsoft fait la sourde oreille « pas de commentaires sur les rumeurs », cela reste plausible. La puissante firme de Bill Gates pourrait ambitionner de conquérir de nouveaux publics et battre la PlayStation 2 sur son propre terrain, en imposant une machine combinant PC et console. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'aucune console de jeu d'origine américaine n'a su s'implanter durablement sur le marché (on se souvient encore de la première portable 16 bits couleur Lynx et de la première console 64 bits Jaguar, toutes deux d'Atari). Une annonce prochaine de Microsoft devrait mettre fin au suspense...

Jordan is back !

Une légende du basket renoue officiellement avec les jeux vidéo.

« **Jordan is back !** ». Cet autocollant, placé sur le recto de la boîte américaine du jeu NBA Live 2000 sur Nintendo 64 et PlayStation, fait l'effet d'une bombe pour les fans de basket. Michael Jordan est de retour ! Élu cinq fois de suite meilleur joueur, après avoir remporté six championnats et dix titres de meilleur marqueur, la star du basket américain vient de signer un contrat d'exclusivité avec l'éditeur Electronic Arts. Le montant de ce contrat reste confidentiel. Jordan apparaîtra donc non seulement dans toutes les publicités mettant en scène la marque EA Sports, mais aussi dans ses jeux, ce qu'il avait toujours refusé jusque là. Ainsi, NBA Live 2000 propose de l'incarner dans un mode de jeu intitulé légendes NBA, dans lequel il est possible d'affronter cinq équipes historiques réunissant d'autres célébrités du basket, des années 50 à nos jours. Rappelons que Michael Jordan a mis fin à sa brillante carrière au terme de la saison 97-98, après quatorze ans passés au service de l'équipe des Bulls de Chicago. Excepté une

incursion dans le cinéma avec *Space Jam* puis une courte tentative de recyclage dans le base-ball (coïncidant avec l'assassinat de son père), l'homme a toujours été fidèle à sa vocation première. Et sa côte de popularité auprès du public semble être toujours restée intacte... ■ OL



■ **AIR JORDAN** Un des sportifs les plus célèbres du monde, mais également un homme d'affaires.

SANS PAROLE

Lors de nos sessions de tests, nous tombons souvent sur des images cocasses. À vous maintenant de les commenter avec une légende.

MOIS PROCHAIN / SOULCALIBUR



CE MOIS-CI / VF 3tb



LE VAINQUEUR DE LA RÉDAC

« Ce n'est pas ce que vous croyez : ses dreadlocks se sont coincées dans ma braquette ! »

- Karim

LES SECONDS DE LA RÉDAC

« Mais c'est une belle boucle de ceinture ! Ça te gêne si j'y jette un coup d'œil ? »

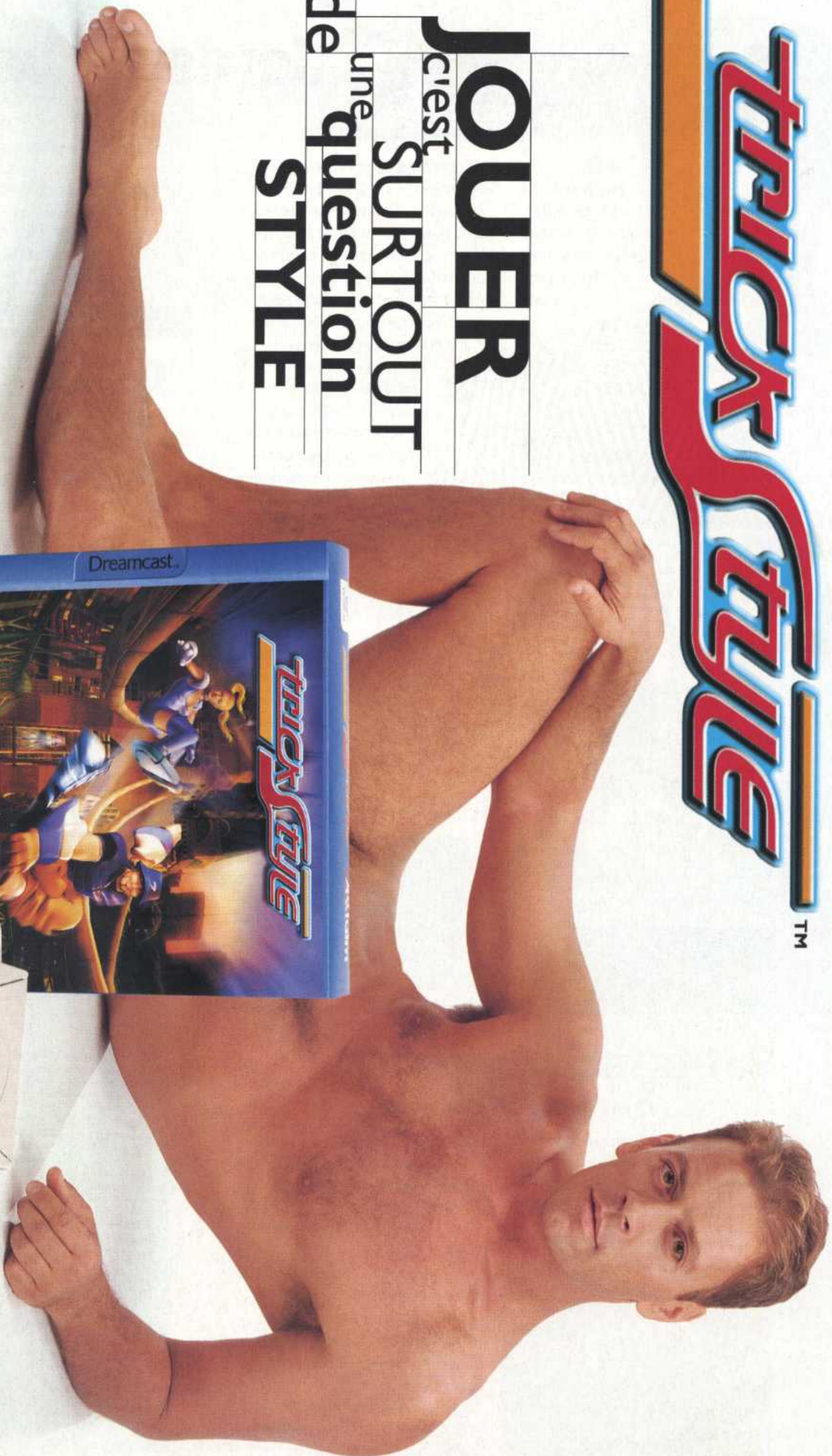
- Olivier

« Je t'ai déjà dit de ne pas lécher ma fermeture Éclair par une température de moins dix degrés ! »

- Vincent

TRICK STYLE™

JOUEUR
c'est
SURTOU
une question
de
STYLE



Rocco Siffredi
joueur sur Dreamcast™

AKKlaim®

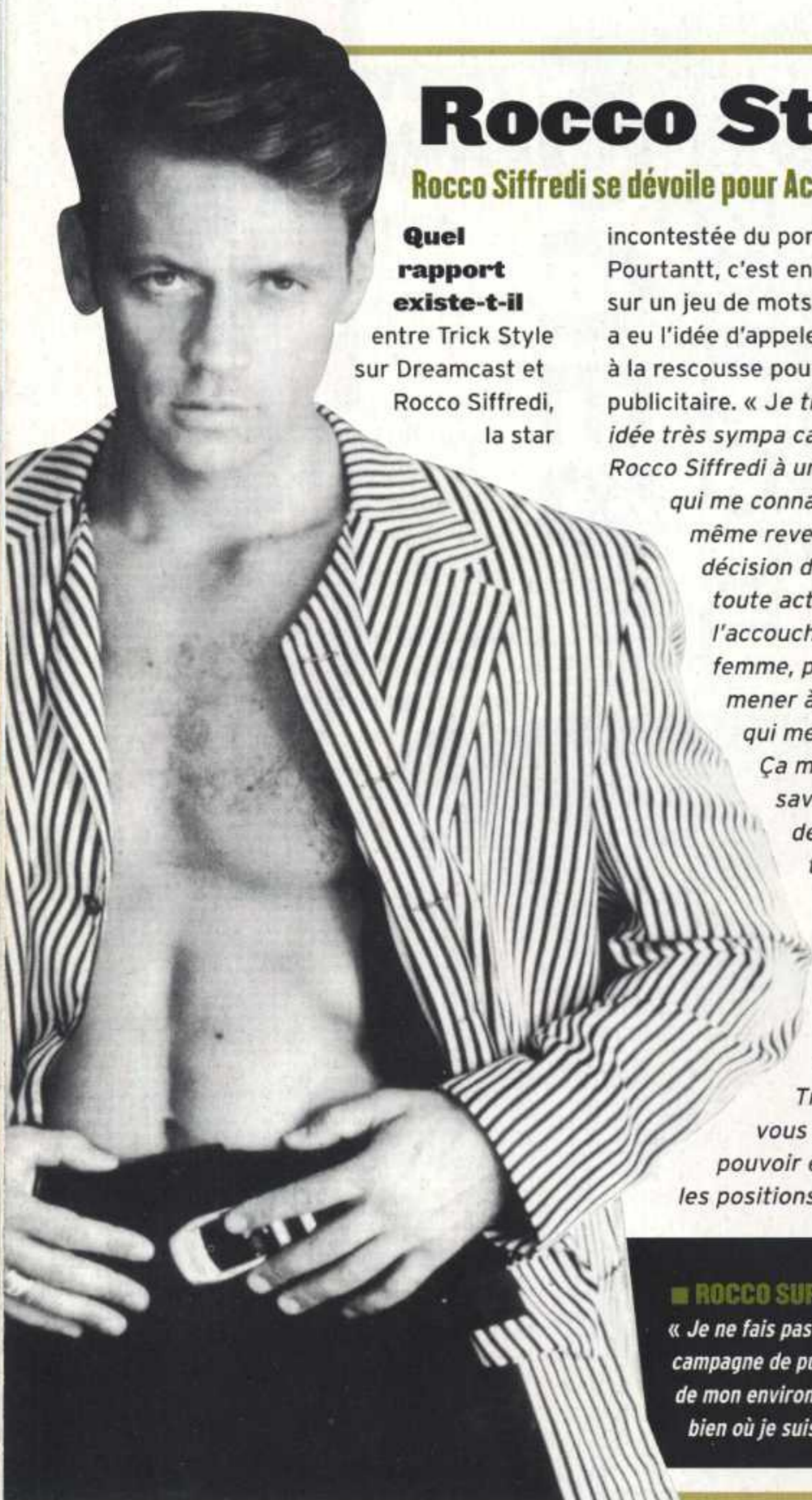
www.akkclaim.net



Dreamcast.

SEGA™

Existe également sur PC



Rocco Style

Rocco Siffredi se dévoile pour Acclaim.

Quel rapport existe-t-il entre Trick Style sur Dreamcast et Rocco Siffredi, la star

incontestée du porno ? Aucun ! Pourtant, c'est en se basant sur un jeu de mots qu'Acclaim a eu l'idée d'appeler *El Maestro* à la rescousse pour sa campagne publicitaire. « *Je trouve cette idée très sympa car on associe Rocco Siffredi à un public jeune qui me connaît. Je suis même revenu sur ma décision d'arrêter toute activité avant l'accouchement de ma femme, pour pouvoir mener à bien ce projet qui me tient à cœur. Ça me plaît de savoir qu'il y a des gens qui trouveront ça déplacé. Cela m'amuse de voir leurs réactions.* » explique Rocco. « *Avec Trick Style, vous allez enfin pouvoir essayer toutes les positions.* » ■ VG

■ **ROCCO SUPERSTAR**

« *Je ne fais pas cette campagne de pub pour sortir de mon environnement, je suis bien où je suis.* »

Petits mais costauds

Codemasters n'a pas encore fini de nous surprendre !

Le jeu multijoueur par excellence effectue son grand retour sur la machine de Sony. Fort de ses précédents succès sur PlayStation



■ **MICRO PERSONNAGE** Exit les petites voitures, les Micro Maniacs sont là !

et Nintendo 64, Codemasters exploite le filon de ce jeu de course délirant. Au menu, on retrouve les circuits loufoques qui ont fait la joie des joueurs. C'est donc dans la cuisine, la chambre ou encore dans le jardin que les courses endiablées se disputeront. Désormais, les joueurs s'affronteront sur des circuits entièrement réalisés en trois dimensions. Mais la grande nouveauté concerne la disparition des sympathiques véhicules miniatures au profit de petits personnages arrogants et complètement loufoques, les Micro Maniacs. ■ VG

CAMPAGNE DE PUB

Les publicitaires doivent redoubler d'humour et de créativité pour que leurs produits pénètrent l'esprit du public. Voici donc notre sélection des meilleures publicités du mois, aussi bien dans la presse écrite qu'à la télévision.

TOP 3 PUBLICITÉ TÉLÉVISION

1 SONY PLAYSTATION

« *Je joue, donc je suis.* » Difficile de rater la nouvelle campagne PlayStation. La déformation du visage de la jeune fille est bluffante. Autant que le discours.



2 SEGA DREAMCAST

Voici la figure de proue de la campagne de lancement de la Dreamcast en Europe : un baroudeur de la Légion, aux épaules tatouées. Engagez-vous, qu'ils disaient !



3 SONY (USA) APE ESCAPE

Mettez des chimpanzés dans une voiture avec des bananes, laissez-les se défouler, ajoutez quelques effets spéciaux et vous obtenez une excellente pub pour le jeu Ape Escape.



TOP 3 PUBLICITÉ PRESSE ÉCRITE

1 AUDI AUDI S3

« *Tout le monde n'a pas la chance d'avoir une PlayStation.* » Ou comment évoquer la puissance d'une voiture sans provoquer le BVP.



2 SEGA SEGA RALLY 2

« *À défaut d'être Finlandais, soyez fin pilote.* » Sega n'a pas froid aux yeux et dépoussière son image en s'adressant à un public plus âgé.



3 NINTENDO POKÉMON

« *Attrapez-les tous !* » Ne vous étonnez donc pas si votre enfant vous demande un Pikachu pour Noël à la place d'un petit chien ! On vous aura prévenu.



Vous aimez la pub ? Faites le savoir en envoyant celles que vous trouvez sympa à Gen4 Consoles - Campagne de pub, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil. Un abonnement d'un an au lecteur qui nous signale la pub la plus délirante !



La liberté de mouvement à 200% !

Pourquoi jouer enchaîné alors que la manette sans fil SHOCK² INFRARED CONTROLLER délivre le joueur de toute attache ?

- Totale liberté de mouvement : technologie infrarouge, sans fil. Récepteur et signal différent pour chaque utilisateur : aucune interférence en mode 2 joueurs.
 - Compatible avec tous les jeux PlayStation™, quel que soit le mode : Digital, Analog, Dual Shock™ ou Negcon™.
 - Réalisme à couper le souffle : vibrations jusqu'au bout des doigts !
- Poignées profilées, texture Kevlar™...
Avec SHOCK² INFRARED CONTROLLER éclatez-vous pendant des heures, en toute liberté !



www.guillemot.com

Guillemot, une gamme d'accessoires
plébiscitée par les hard gamers !


Guillemot



■ **BUT ? PAS BUT ?** Les têtes restent un bon moyen de marquer.

Robbie 2000

Electronic Arts s'offre Robbie « digitalisé » Williams pour son jeu *Fifa 2000*.

Quoi de plus normal que d'utiliser un chanteur pour l'animation d'un jeu de football ? *Fifa 2000* peut certainement s'enorgueillir d'être un des pionniers en la matière. Et Electronic Arts a fait fort puisque c'est l'ancien membre des World Apart, Robbie Williams, qui a prêté son corps à l'art électronique du jeu. Mais attention, le chanteur ne devient pas pour autant le cyber athlète de la série des *Fifa*. Non. Robbie a simplement été chargé de donner vie aux joueurs lors d'un événement particulier pendant un match. Que ce soit la pour la célébration d'un but ou l'attribution d'un carton. Vous pourrez également profiter de la voix suave de ce cher Robbie lors de la présentation du jeu, puisque la bande originale intègre un titre inédit, *It's only you*. Comme le déclare Gordon Biggins, directeur général d'EMI - Chrysalis : « Cette formidable union du jeu, de la musique et de l'interprète promet beaucoup... ». ■ KB



■ **SEXY ROBBIE** Les filles vont enfin s'intéresser au football !



Q&R à Psykopat



Nous avons rencontré Animal XXX et Reak, du groupe de Rap Psykopat, auteurs et interprètes de *Raziel*, titre inspiré de *Soul Reaver : Legacy of Kain*.

■ **Comment s'est passée votre collaboration avec Eidos ?**

Nous avons reçu l'histoire complète du jeu et nous nous en sommes inspirés, dans un style plus gothique que ce que l'on a l'habitude de faire.

■ **Que pensez-vous du jeu ?**

Il est mortel ! On a eu de la chance, il aurait pu être seulement moyen.

■ **Êtes vous prêts à retenter l'expérience ?**

Tout dépend de quoi il s'agit. Si c'est une pub pour Danette, c'est non !



Reak
Rappeur



Animal XXX
Rappeur

La Nintendo 64 verte de Rare

Une opération promotionnelle qui verdit la jungle de Donkey Kong.

Les nouvelles fraîches concernant la PlayStation 2 ont de quoi faire verdir la Nintendo 64. En témoigne l'accord entre Rare et Nintendo, à l'occasion de la sortie américaine de *Donkey Kong 64*. En effet, ce dernier sera accompagné, en quantité limitée, d'une console et d'une manette de couleur verte, ainsi que d'un ram pack, l'extension mémoire de la Nintendo 64. Cette console n'aura aucune spécificité particulière, si ce n'est d'être aux couleurs de la jungle tropicale, terre d'origine de Donkey. Sachez que la cartouche sera dorée, comme pour *Zelda, Ocarina of time*. Cette offre n'est prévue qu'aux États-Unis, pour la modique somme de 130 \$, soit environ 850 F. Pour mémoire, *Donkey Kong* est un jeu de plate-forme dont le héros est un singe plutôt cocasse qui fait régner la paix dans sa jungle. Sa conversion sur Nintendo 64 signera le passage de *Donkey* à la trois dimensions. Quand on sait que le développeur, Rareware, est aussi à l'origine de *Goldeneye* et de *Banjo-Kazooie*, on peut s'attendre à un nouveau hit. Une fois encore, la bataille est lancée et (ou)verte. ■ KB



■ **MAIS OU EST DONC DONKEY ?**

Loin de son rôle de méchant contre Mario, Donkey aura bientôt son jeu de plate-forme en trois dimensions.



■ **NOUVEAU VENU** Après un gorille, un orang-outan vient se joindre à la partie.



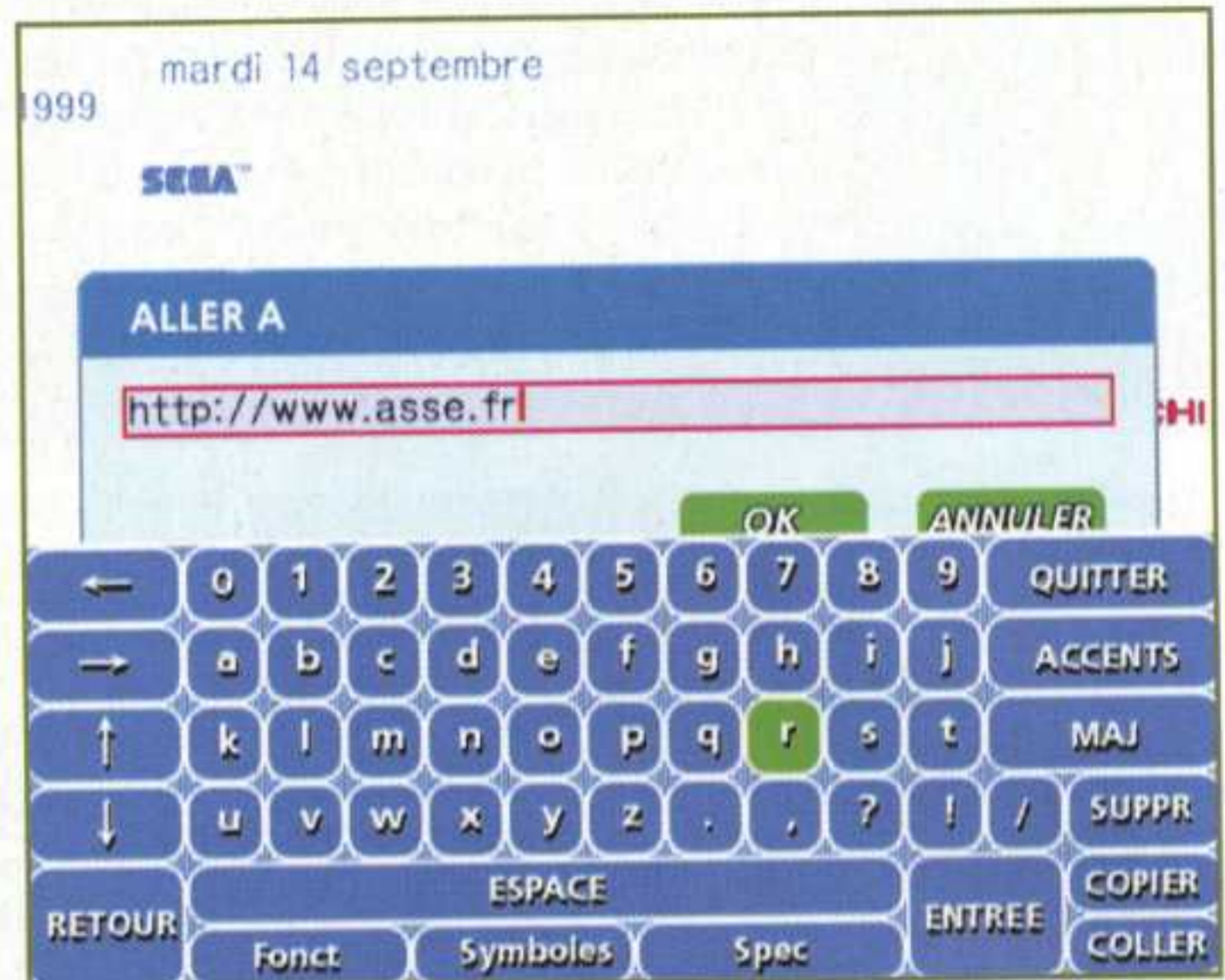
■ **AUX ARMES CITOYENS** Les nombreuses armes dont dispose Donkey Kong sont à la mesure de ses ennemis : gigantesques !

Surfez avec la Dreamcast

Sega peut se targuer de proposer la première console connectable à Internet.

La 128 bits de Sega est fournie avec manette et modem. Ce petit boîtier vous permettra de connecter votre console à Internet, via le réseau téléphonique. Celui de la Dreamcast permet un transfert de données à 33 600 bps (bauds par secondes). Débit acceptable, mais cela reste encore en dessous des performances des meilleurs modems du marché qui atteignent jusqu'à 56 000 bps. Mais Sega est encore plus fort que ça : il devient fournisseur d'accès gratuit à Internet. Vous ne payerez donc aucun abonnement, mais seulement vos communications

téléphoniques. L'accès à Internet, disponible dès la sortie de la console, vous permettra de surfer sur la toile à votre guise, d'envoyer et recevoir des e-mails, mais aussi de télécharger des extensions pour vos jeux (nouveaux personnages, voitures, décors, circuits..), ou encore d'inscrire vos scores dans une gigantesque base de données mondiale. Courant 2000, on devrait pouvoir jouer avec des joueurs du monde entier à des jeux Dreamcast. Et plus fort encore, la firme japonaise compte bientôt mettre en vente un clavier pour rendre la navigation et la saisie de texte plus facile. ■ VG



■ CLAVIER VIRTUEL Sega propose un clavier de substitution à l'écran en attendant la sortie de celui de la Dreamcast.

Attendus Petit aperçu des jeux les plus attendus de la rédaction

JEU	AVEC	MISSION	CHOIX DE
 RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS Capcom/eidos PlayStation Sortie : Janvier 2000	 ROBERT (ZOMBIE) JILL VALENTINE La maîtresse du crochetage de Resident Evil est de retour, mais seule cette fois.	Se déroulant avant et après les événements survenus dans Resident Evil 2, vous devez vous échapper de Raccoon City, infestée de zombies.	YANNICK DAHAN Après avoir joué à tous les épisodes de la saga, Resident Evil 3 s'annonce comme le plus terrifiant, vous mettant face à votre plus terrible adversaire : Nemesis. 
 COLIN MC RAE RALLY 2 Codemasters PlayStation Sortie : Novembre	COLIN MCRAE , Le pilote écossais a cette fois troqué sa Subaru Impreza contre une Ford Focus. 	Vous devez batailler pour atteindre la plus haute marche du podium du championnat du monde des rallyes.	GILLES SAUER Colin McRae 2 sera certainement le jeu de course le plus attendu de l'an prochain. J'espère que Codemasters aura été plus loin encore que la première version. 
 GRAN TURISMO 2 Polyphony Digital/Sony PlayStation Sortie : Décembre	500 VOITURES Plus de 500 modèles de voitures de marques japonaises, américaines et européennes.	Passer tous les permis, gagner toutes les courses et collectionner toutes les voitures du jeu.	VINCENT OMS Les modèles américains et européens promettent un bel avenir à la suite de ce qui est encore aujourd'hui une référence. 
« Le plus dur sera de choisir sa voiture »			
 RESIDENT EVIL : CODE VERONICA Capcom/Virgin Interactive Dreamcast Sortie : Printemps 2000	CLAIRE REDFIELD , l'héroïne de Resident Evil 2 et petite sœur de Chris, se retrouve seule face à une nouvelle menace.	Retrouver votre frère Chris parti enquêter au quartier général européen d'Umbrella Corporation.	FILIFE CANELAS Après l'excellent SoulCalibur de Namco, Capcom a préféré retarder la sortie de cette version de Resident Evil. Pour fournir aux fans un produit de qualité. 
« Terreur sur Dreamcast »			
 PERFECT DARK Rare/Nintendo Nintendo 64 Sortie : Décembre	JOANNA DARK , une agent secret entraînée aux de combat et au maniement de toutes les armes, du simple couteau au puissant bazooka.	Infiltrer le méga consortium dataDyne et dénoncer les recherches secrètes menées par cette sombre société.	VINCENT GALLOPAIN Perfect Dark est LE jeu le plus attendu de la rédaction. Qui risque de nous faire sortir nos Nintendo 64 du placard. 



HIT Parade

Les 25 meilleures ventes SCOREGAMES

En partenariat avec les magasins Scores Games, voici le hit parade des 25 meilleures ventes de jeux vidéo sur console pour le mois de septembre dans les différents magasins de la chaîne. Vous trouverez également celui des dix meilleures ventes par console (PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, Neo Geo Pocket Color et bientôt Dreamcast).

Liste des magasins Score Games sur le 3615 Score Games

N°1 des ventes de jeux

Soul Reaver

• Eidos • PlayStation

1

N

Bien loin de la charmante Lara Croft, Raziel le vampire prépare sa terrible vengeance contre celui qui lui a arraché les ailes : Kain.



Tekken 3 - Platinum

• Sony • PlayStation

2

N

La nouvelle édition du Tournoi du Poing d'Acier remporte une fois de plus un énorme succès.



Gran Turismo - Platinum

• Sony • PlayStation

3

N

Enfin disponible en Platinum, la meilleure course sur PlayStation continue de susciter les passions.



Colin McRae - Platinum

• Codemasters • PlayStation

4

N

Retrouvez les sensations des vrais rallyes sur PlayStation à moindre coût grâce à la gamme Platinum.



WipEout 3

• Sony • PlayStation

5

N

Musique techno et vitesse supersonique sont les ingrédients du jeu de course le plus extrême.



Ape Escape

• Sony • PlayStation

6

N

Rattrapez tous les singes avant qu'ils ne mettent le monde sans dessus dessous.



X-Files

• Sony • PlayStation

7

N

À peine sortie, l'adaptation de la série culte *Aux Frontières du Réel* s'installe dans les dix premiers.



Shadow Man

• Acclaim • Nintendo 64

8

N

Ambiance glauque pour ce jeu d'acclaim qui mélange pratiques vaudoux et tueurs en série.



Medieval - Platinum

• Sony • PlayStation

9

N

Sorti depuis bien longtemps, Medieval renoue avec le succès grâce à la gamme Platinum.



Rayman - Platinum

• Ubi Soft • PlayStation

10

N

En attendant le 2, retrouvez l'un des premiers jeux de plate-forme sur PlayStation, à moins de 200 F.



11 N V-Rally 2

• Infogrames • PlayStation

Parcourez les circuits de rallye du monde entier, sous fond de musique orchestrée par Sin.

12 N Syphon Filter

• Sony • PlayStation

L'ambiance et les sensations de Metal Gear Solid sans le froid glacial de l'Alaska.

13 N Silent Hill

• Konami • PlayStation

Vous n'avez pas fini de trembler, perdu au beau milieu de la ville fantôme de Silent Hill.

14 N Driver

• GT Interactive • PlayStation

Des poursuites en voitures dignes des meilleurs films américains des années 70.

15 N Final Fantasy VII - Platinum

• Sony • PlayStation

Le meilleur des jeux de rôle à la portée de toutes les bourses.

16 N Legend of Foesia

• Ubi Soft • PlayStation

Réussite pour Ubi Soft qui avec son premier jeu de rôle sur PlayStation se classe aussitôt dans le hit.

17 N Resident Evil 2

• Virgin • PlayStation

Les zombies ont toujours la côte auprès des joueurs. Ceux de Resident Evil n'ont pas perdu de leur mordant.

18 N Command & Conquer

• Nintendo • Nintendo 64

Les jeux de stratégie sont assez rares sur console pour passer à côté de l'un des plus gros succès du PC.

19 N Crash Bandicoot Warped

• Sony • PlayStation

La plus récente mais également la plus grande aventure du célèbre marsupial.

20 N Time Crisis - Platinum

• Sony • PlayStation

Dégainez votre flingue et partez libérez la fille d'un haut dignitaire aux mains d'un mouvement terroriste.

21 N Castrol Honda

• Ubi Soft • PlayStation

Revivez les sensations des grands prix moto au guidon de l'un des monstres mécaniques de Honda.

22 N Tony Hawk Skateboarding

• Activision • PlayStation

Le célèbre champion américain prête son image à l'une des meilleures simulations de ce sport extrême.

23 N Hercule

• Sony • PlayStation

Retrouvez l'ambiance du dessins animés des studios Walt Disney dans cette adaptation fidèle.

24 N Croc 2

• Electronic Arts • PlayStation

Retrouvez l'adorable petit crocodile dans ses nouvelles aventures encore plus passionnantes.

25 N Re-Volt

• Acclaim • PlayStation

Quoi de plus amusant que de piloter une voiture radio-commandées dans un énorme château !

LÉGENDE

Position du mois
Position précédente

Évolution

▲ En hausse
□ Inchangé
▼ En baisse

N : Nouvelle entrée

SCOREGAMES

Le hit parade des 25 meilleures ventes de jeux du mois nous est fourni par notre partenaire Score Games.

HIT parade

Nintendo 64 • sept 99



1	N	Shadow Man • Acclaim
2	N	Command & Conquer • Nintendo
3	N	Re-Volt • Acclaim
4	N	Hybrid Heaven • Konami
5	N	Monaco Grand Prix 2 • Ubi Soft
6	N	Goldeneye - Player Choice • Nintendo
7	N	Mission Impossible • Infogrames
8	N	Mario Party 64 • Nintendo
9	N	F1 World Grand Prix • Nintendo
10	N	Star Wars Racer • LucasArts

Entrée remarquable à la seconde place de ce hit parade Nintendo 64 du premier jeu de stratégie sur cette console. Goldeneye continue sa longue carrière grâce à la gamme économique Player Choice de Nintendo.

HIT parade

PlayStation • sept 99



1	N	Soul Reaver • Eidos
2	N	Tekken 3 - Platinum • Sony
3	N	Gran Turismo - Platinum • Sony
4	N	Colin McRae - Platinum • Codemasters
5	N	Wipeout 3 • Sony
6	N	Ape Escape • Sony
7	N	X-Files • Sony
8	N	Medevil - Platinum • Sony
9	N	Rayman - Platinum • Ubi Soft
10	N	V-Rally 2 • Infogrames

La moitié des titres de ce hit parade PlayStation proviennent de la gamme Platinum, ce qui démontre bien l'engouement du public pour ses titres à moindre prix. C'est vrai qu'à moins de 200 F, il serait dommage de s'en priver !

HIT parade

GBoy-Color • sept 99



1	N	A Bug's Life • Activision
2	N	Astérix & Obélix • Infogrames
3	N	Wario Land 2 • Nintendo
4	N	Zelda DX • Nintendo
5	N	Les Schtroumpfs 3 • Infogrames
6	N	Game & Watch Gallery 2 • Nintendo
7	N	Conker's Pocket Tales • Nintendo
8	N	Super Mario Bros. • Nintendo
9	N	Men In Black • Interplay
10	N	Pocket Bomberman • Interplay

La nouvelle version couleur de Zelda sur Game Boy Color permet de découvrir ou de redécouvrir l'un des titres phares de Nintendo. Notons en première position, l'adaptation du film 1000 et une patte.

HIT parade

NEO GEO POCKET • sept 99

- 1 N Metal Slug First Offense • SNK
- 2 N King of Fighters R2 • SNK
- 3 N King of Fighters R1 • SNK
- 4 N Neo Geo Cup 98 Plus Color • SNK
- 5 N Samurai Shodown 2 • SNK
- 6 N Puzzle Bobble Mini • Taito
- 7 N Fatal Fury First Contact • SNK
- 8 N Pocket Tennis Color • SNK
- 9 N Crush Roller Pocket • SNK
- 10 N Neo Cherry Master Color • SNK

La mythique série des King of Fighters fait une fois de plus les beaux jours de l'éditeur SNK. Les autres titres phares de la marque sont également présents avec à leur tête l'excellent Metal Slug First Offense.

Source (Score Games France).

HIT parade

VENTE JAPON • sept 99

- 1 N Blo Hazard 3 • PlayStation
- 2 N Dragon Quest 1 & 2 • Game Boy
- 3 N Toruneko • PlayStation
- 4 N Winning Eleven 4 • PlayStation
- 5 N Dance Dance R 2nd • PlayStation
- 6 N Winning Post 4 • PlayStation
- 7 N Doko Demo Issyo • PlayStation
- 8 N Everbody's Golf 2 • PlayStation
- 9 N Beat Mania Append 4 • PlayStation
- 10 N WildArms 2 • PlayStation

Blo Hazard 3 Last Escape (Resident Evil 3 Nemesis sous nos latitudes) s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon la première semaine et obtient donc haut la main la place de leader de ce hit parade japonais.

Source (Weekly Famitsu Japon).

HIT parade

VENTE USA • sept 99

- 1 N WWF Attitude • PlayStation
- 2 N Pokemon Snap • Nintendo 64
- 3 N Driver • PlayStation
- 4 N Madden NFL 2000 • PlayStation
- 5 N NCAA Football • PlayStation
- 6 N Mario Golf • Nintendo 64
- 7 N NFL Gameday 2000 • PlayStation
- 8 N Soul Reaver • PlayStation
- 9 N Super Smash Broth • Nintendo 64
- 10 N Final Fantasy VIII • PlayStation

Les Américains, fidèles à eux-même, raffolent de leurs sports nationaux, principalement le football américain et le catch. À noter également les bons résultats des jeux Nintendo 64 aux États-Unis.

Source (NPD USA).

Nintendo 64 à bord

Après ses consoles portables, Nintendo se la joue console automobile.



■ ROULEZ TRANQUILLE

Quelle bonne idée pour occuper vos enfants pendant vos longs voyages.

Sous l'appellation de Rear Seat Entertainment System, la société américaine Visteon s'appête à commercialiser un gadget haut de gamme permettant aux passagers arrières de visionner un film ou jouer dans la voiture. Cette console mobile, constituée d'un mini-écran et d'une Nintendo 64 intégrée peut s'incruster dans le sol d'un monospace ou dans le dossier du siège avant. Pour l'instant réservé au marché américain pour 1 499 \$ (environ 9 214 F), ce système pourrait équiper prochainement certains modèles de monospaces européens haut de

gamme. Ce n'est pas la première incursion de Nintendo dans l'univers du transport. Depuis 1993, 41 000 Nintendo 64 sont appareillées dans des avions. Le Airline Based Video Game And Communication System s'intègre aux circuits audio-vidéo des longs courriers grâce au Nintendo Gateway System. Il est déjà présent chez de grandes compagnies aériennes telles que la All Nippon Airways, Air China, Air Canada... Nintendo confirme avec ses deux systèmes son désir de s'imposer dans un secteur d'activité de plus en plus présent dans notre vie quotidienne. ■ LC

La Nintendo de toutes les couleurs

Après 850 000 unités vendues en France, la Nintendo 64 change de look.


Du rouge, du bleu, du vert, du noir, de l'orange et du mauve pour la Nintendo 64. Décidément, Nintendo n'arrête plus de squatter la rubrique news, avec prochainement le lancement de six nouveaux coloris pour sa console 64 bits. Translucides, ils laissent ainsi entrevoir les composants internes de la machine. Le design et les caractéristiques techniques de cette console newlook restent identiques à la précédente version. Ces modèles seront disponibles dès le 15 novembre à 649 F, avec une manette assortie. Avec cette opération et des titres tels que Perfect Dark ou Donkey Kong 64, Nintendo espère doper les ventes de sa console d'ici la fin de l'année. ■ LC



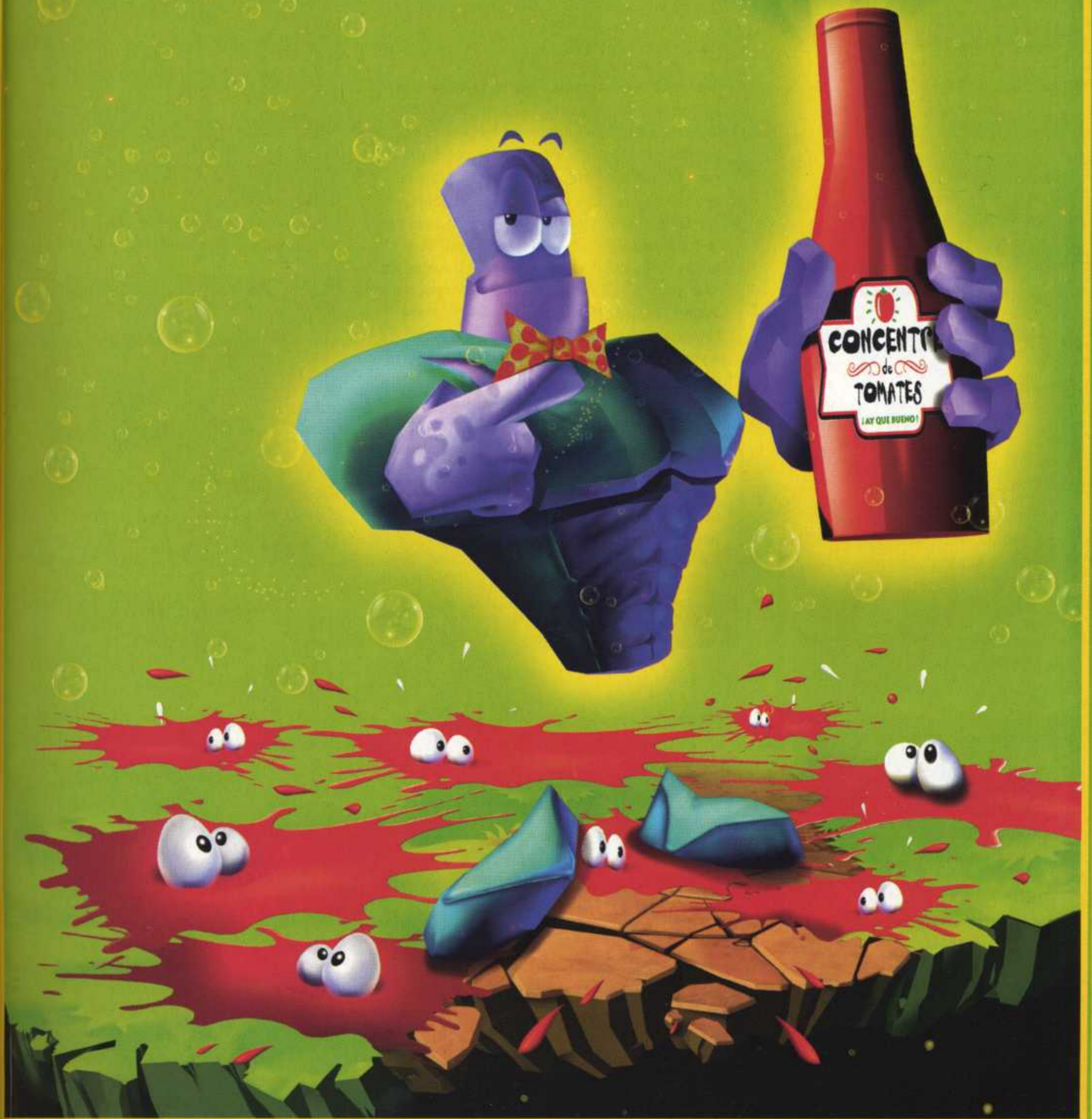
■ MULTICOLORE Fini la morosité du noir anthracite et vive la gaieté des couleurs de l'arc-en-ciel.

Si Ed avoir peur bleue ...



© 1999 Ubi Soft Entertainment - 28, rue Armand Carrel 93108 Montreuil sous bois.
Nintendo, Nintendo 64, the 3D logo,  & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1999 Nintendo Co.
Société des produits Nestlé S.A., Vevey, Suisse. Propriétaire des marques. Crunch™ is a trademark of Nestlé Ltd.

Super Ed voir rouge !



Tonic Trouble : deux en un, du concentré de délire sur PC et N64

<http://www.tonictrouble.com>



TONIC TROUBLE





Vous avez un petit billet vert à l'effigie de Pierre et Marie Curie et ne savez qu'en faire ? Vous pouvez toujours nous l'envoyer ou alors suivre, chaque mois, nos choix en matière de jeux vidéo mais également de cinéma, concerts ou tout autre achat indispensable. Un petit conseil, n'oubliez surtout pas l'anniversaire de votre copine...

NOVEMBRE 1999						
				1	2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DATES :

- 1^{er} Nov. Final Fantasy VIII 399 F
- 14 Nov. Des fleurs pour ma cop 70 F
- 24 Nov. Tarzan au ciné le matin 29 F

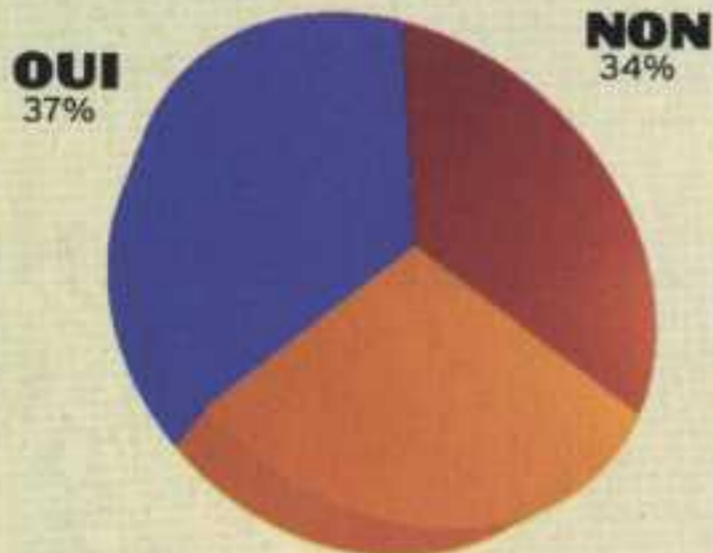
TOTAL 498 F



■ FINAL FANTASY VIII Ne pas l'acheter serait un sacrilège.

Sondage

Achèterez-vous une Dreamcast ?



INDÉCIS

29%

Sondage effectué auprès de 100 personnes par Gen4 Consoles le 09/10/99 à la sortie d'un magasin spécialisé.

The House of Evil

Règlements de comptes à Raccoon City.

Après un nombre impressionnant de Resident Evil sur toutes plates-formes (trois épisodes plus trois remakes sur PlayStation, un sur Game Boy Color et Nintendo 64, et bientôt deux épisodes sur Dreamcast), on pensait que Capcom s'arrêterait là. Mais la saga nous revient avec un nouveau genre, le tir sur cible. Pistolet en main, les possesseurs de la console de Sony se défouleront sur une horde de zombies déchaînés, à la manière de The House of the Dead 2 sur Dreamcast ou de Time Crisis sur PlayStation. On retrouvera l'ambiance particulière de la série mais également sa panoplie du parfait chasseur de morts-vivants. Petite originalité, il sera possible de choisir entre plusieurs directions, laissant ainsi entrevoir plusieurs dénouements du scénario. Côté réalisation, il faut tout de même s'attendre à des graphismes moins fouillés que ceux habituellement réalisés par Capcom. Logique, le jeu est désormais entièrement réalisé en trois dimensions. ■ FC



■ LES OISEAUX Comme dans le film d'Hitchcock, la danger vient du ciel.



■ HORDE SAUVAGE Vos réflexes de tireur d'élite vont être mis à rude épreuve.

Matrix Gear Solid

Quand les meilleurs du cinéma et du jeu vidéo se rencontrent.

Par l'intermédiaire du magazine Famitsu, référence en matière de presse vidéo-ludique au Japon, on apprend avec surprise que les frères Wachowski (réalisateurs et scénaristes du film Matrix) ont rencontré Hideo Kojima (réalisateur et scénariste de Metal Gear Solid sur PlayStation) dans les locaux de Konami. On a ainsi pu apprendre que ces messieurs entretenaient d'excellentes relations depuis longtemps. Si les premiers avouent que

Metal Gear solid est le premier jeu auquel ils ont joué après avoir terminé le film, le second s'en veut de ne pas avoir eu l'idée du scénario avant eux. « J'ai vu Matrix quatre fois. Ce que j'avais l'intention de faire dans mon prochain projet, ils l'ont pratiquement réalisé dans leur film. On prévoyait, entre autres, de faire courir les personnages sur les murs, mais ils m'ont coiffé au poteau (rires) ! », déclare le créateur de Metal Gear Solid. Depuis cette rencontre mémorable, les rumeurs les plus folles vont bon train sur Internet. On rêve déjà d'une éventuelle adaptation du film Matrix sur PlayStation 2, réalisée par Konami et Hideo Kojima ! ■ FC



■ NÉO-TOKYO Néo, alias Keanu Reeves, le héros de Matrix, s'intègre parfaitement dans la culture de la bande dessinée de science-fiction japonaise.



Devant toi les années lumière




16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série (horloge, calendrier, alarme, horoscope,...)

NEO GEO  POCKET
COLOR™

The Future Is Now*

SNK

*Déjà Le Futur

NEO GEO POCKET,  are trademarks of SNK Corporation



■ **MORT DU VIF** Tecmo présentait la version jouable de Dead or Alive 2.

Salon nippon

Le Tokyo Game Show, le plus grand salon des jeux vidéo, crée l'événement.

L'annonce officielle de la PlayStation 2 lors du salon a sans doute contribué au record d'affluence de cette édition d'automne. Près de 170 000 visiteurs se sont ainsi rendus au Makuhari Messe de Tokyo du 17 au 19 septembre dernier. Si avec la PlayStation 2 et les démos de ses premiers jeux (Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament...), Sony monopolisait l'attention du public, 74 autres éditeurs et développeurs présentaient pas moins de 450 jeux. Pour avoir le meilleur impact dans cette ambiance de concurrence féroce, chacun surpassait d'originalité... Chez Namco, des hôtes et des danseuses. Des écrans et des images pour Square, et chez Capcom, des bornes d'essai. Tous en profitaient pour vendre une pléthore de produits dérivés, extrêmement populaires auprès des joueurs nippons. À côté de l'omniprésence de Sony, signalons le bel effort de Sega malgré tout en retrait. ■ PB



■ **VISAGES CONNUS** On croisait souvent des personnages de jeux vidéo.



Legend of Dragoon (Playstation)

■ **Qu'est ce que Legend of Dragoon ?**

Il s'agit du dernier jeu de rôle développé en interne par Sony.

■ **Qu'a-t-il de particulier ?**

Il est considéré comme la réponse de Sony à la série Final Fantasy de SquareSoft.

■ **Sony s'est-il donné les mêmes moyens que SquareSoft ?**

Une centaine de personnes y travaillent depuis plus de trois ans. Comme Final Fantasy VIII, Legend of Dragoon tiendra sur quatre CD, abondamment remplis de scènes cinématiques.

■ **Existe-t-il d'autres points communs entre ces deux jeux ?**

En effet, la comparaison avec le best-seller de SquareSoft ne s'arrête pas là puisque du point de vue de la réalisation, Legend of Dragoon reprend le même principe des personnages en trois dimensions évoluant dans des décors pré-calculés de toute beauté.



■ **Qu'en est-il du scénario ?**

On en connaît encore peu de chose. Si ce n'est que l'action se déroulerait dans Tesfell, un monde de magie et de fantaisie, plusieurs années après une terrible guerre, La Guerre des Dragons.

■ **Connait-on sa date de sortie ?**

Le jeu devrait sortir au Japon en décembre, la fin d'année étant très propice aux jeux de rôle au pays du Soleil Levant. Mais aucune sortie en Occident n'a encore été annoncée.



Super green



Nintendo soigne la promotion de Mario Golf.

Nintendo a récemment sponsorisé un tournoi de golf au prestigieux Yomiuri Country Club de la préfecture de Hyogo (Japon) afin de promouvoir la sortie du jeu Mario Golf sur Nintendo 64. L'image de Mario avait pour l'occasion envahit le green du parcours de 17 trous : sur les drapeaux, les panneaux d'affichages, les dossards des caddies. Une tente avait également été montée avec le jeu en démonstration et la possibilité de l'acheter ainsi que de nombreux produits dérivés. ■ FC

■ **5,5 millions** C'est le montant en francs reversé aux vainqueurs.

64DD, le retour

L'extension la plus attendue de la Nintendo 64 donne signe de vie.

Nintendo Japon, et la compagnie Recruit ont récemment annoncé que l'hypothétique périphérique 64DD (qui devrait enfin débarquer) utilisera un service en ligne. Né d'un partenariat entre les deux sociétés, ce service devrait fournir e-mail, interfaces de jeu (un mode multijoueur pour F-Zero X et Mario Kart 64 ?) et autres agréments en ligne. Bien que le lancement du 64DD ne soit pas encore annoncé officiellement (Nintendo a pourtant révélé le packaging du produit), il semble désormais évident que le Japon dispose du produit sous une forme ou

une autre. Toutefois, il semble peu probable que d'autres pays bénéficient du 64DD, dans la mesure où nombre d'entre nous ont déjà accepté l'inévitable. Étonnement, il semblerait que le 64DD exige le ram pack de Nintendo pour fonctionner (ils seront peut-être vendus ensemble). Les autres possibilités de cette extension sont encore un mystère. ■ YD



■ **L'ARLÉSIENNE.** Le 64DD va finalement arriver... avec deux ans de retard et seulement au Japon.

LES SORTIES DU MOIS

AGENDA

PLAYSTATION • nov 99



- Crash Team Racing • Course • Sony
- Demain ne meurt jamais • Action • EA
- Die Hard Trilogy 2 • Action • EA
- Fifa 2000 • Sport • EA
- Fighting Force 2 • Action • Eidos
- ISS Evolution • Sport • Konami
- KO Kings 2000 • Sport • EA
- 24 heures du Mans • Course • Infogrames
- Quake II • Action • Activision
- Tomb Raider, La révélation finale • Eidos

Liste des jeux les plus attendus dont la sortie est prévue pour le mois de novembre.
Liste non contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans préavis.

AGENDA

NINTENDO 64 • nov 99



- Jet Force Gemini • Action • Nintendo
- KO Kings 2000 • Sports • EA
- NBA Live 2000 • Sports • EA
- Rayman 2 • Action • Ubi Soft
- Ready 2 Rumble • Sports • Infogrames
- Resident Evil 2 • Aventure • Virgin
- Ridge Racer 64 • Course • Namco
- Telefoot Soccer 2000 • Sports • Ubi Soft
- World Driver Champ. • Course • Infogrames
- Worms Armageddon • Infogrames

Liste des jeux les plus attendus dont la sortie est prévue pour le mois de novembre.
Liste non contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans préavis.

AGENDA

DREAMCAST • nov 99



- Aerowings • Simulation • Crave
- Dynamite Cop • Action • Sega
- Marvel VS Capcom • Action • Virgin
- NBA Showtime • Sports • Infogrames
- Ready 2 Rumble • Sports • Infogrames
- Snow Surfer • Sports • UEP System
- Street Fighter Alpha 3 • Action • Virgin
- The House of the Dead 2 • Action • Sega
- Tokyo Highway Challenge • Course • Crave
- Toy Commander • Stratégie • No Cliché

Liste des jeux les plus attendus dont la sortie est prévue pour le mois de novembre.
Liste non contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans préavis.

Game Boy 2, le retour !

Quand Nintendo mélange téléphone portable, Internet et Game Boy.

Nintendo a annoncé l'arrivée de la remplaçante de sa console fétiche, la Game Boy Advanced (nom provisoire). Parallèlement, Nintendo et Konami ont signé des accords de développement de jeux pour cette nouvelle machine. Cette Game Boy utilisera un processeur de type RISC 32 bits, développé par une grande compagnie de téléphones mobiles. En effet, la nouvelle console de Nintendo sera résolument orientée vers la communication, avec des connexions à un téléphone portable ou Internet. Ce qui permettra de télécharger des jeux, jouer en réseau, consulter ses e-mails. Bien entendu, il est déjà question de brancher cette machine sur la future Dolphin de Nintendo, dont la sortie est prévue fin 2000 au Japon. Quant à la Game Boy Advanced, elle devrait être disponible en août 2000 au Japon, et pour Noël aux États-Unis. L'Europe devrait la voir arriver en l'an 2001... ■ VO



■ **PLOMBIER BRANCHÉ**

Retrouvez bientôt les meilleurs tuyaux du petit plombier, sur Internet et via une Game Boy !

Le Tatou et la Souris...

Consolidation des accords entre Infogrames et Disney Interactive



■ **UN PDG HEUREUX** Bruno Bonnell, à droite sur la photo, peut se féliciter de cet accord avec Disney.



■ **DES MICKEY PARTOUT** Disney Interactive édite aussi bien des jeux que des logiciels éducatifs.

Disney Interactive et Infogrames ont annoncé un nouvel accord, visant à étendre et améliorer la distribution des titres Disney Interactive en Europe, Afrique et Moyen-Orient. Infogrames sera donc détenteur des droits de fabrication, de commercialisation, de vente et de distribution des titres Disney.

La firme de Mickey renforce ainsi sa stratégie consistant à étoffer son réseau de distribution en Europe, de manière à toucher le public le plus large, notamment les jeunes enfants grâce à leurs titres éducatifs. Bruno Bonnell, président-directeur général d'Infogrames, déclare que « Le groupe Infogrames est fier de pouvoir contribuer au développement de Disney Interactive en Europe. La magie liée à l'efficacité constitue un terrain fertile, propice à la génération d'un important volume de ventes et à la réalisation d'un grand nombre de rêves en termes de créations interactives. » Nul doute que souris et tatou s'entendront face aux requins du marché. ■ VO



PERIMETRE



Jusqu'à 600 km/h, 2 tonnes d'acier en état d'apesanteurs p

astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

*2,23F/m

(C) 1999 VCC Entertainment. Published 1999 by Crave Entertainment. Crave is a registered trademark of Crave Entertainment Inc. Killer Loop is a registered trademark. Copyright Benetton Group. All rights reserved. "Playstation" and the "Playstation" Logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

nteues pistes minées, des adversaires sans foi ni loi
Si ça vous fait peur

vous pouvez jeter l'éponge...



KILLER LOOP™



Retour aux Sources

Le quatrième volet des aventures de Lara nous promet de belles surprises

LARA CROFT est aujourd'hui une légende du jeu vidéo. L'aventurière est même devenue une pop star emblématique des années 90. C'est Lara Weller qui prête à la ville sa silhouette de charme à notre sex-symbol interactive. Elle n'a pas hésité à s'exposer en plein désert, pour illustrer la preview de ses nouvelles aventures...

■ **ET CORE CRÉA LA FEMME !** Quand Core Design créa Lara Croft, nous étions loin d'imaginer que ce personnage de pixel se parerait des atouts de la belle Lara Weller.



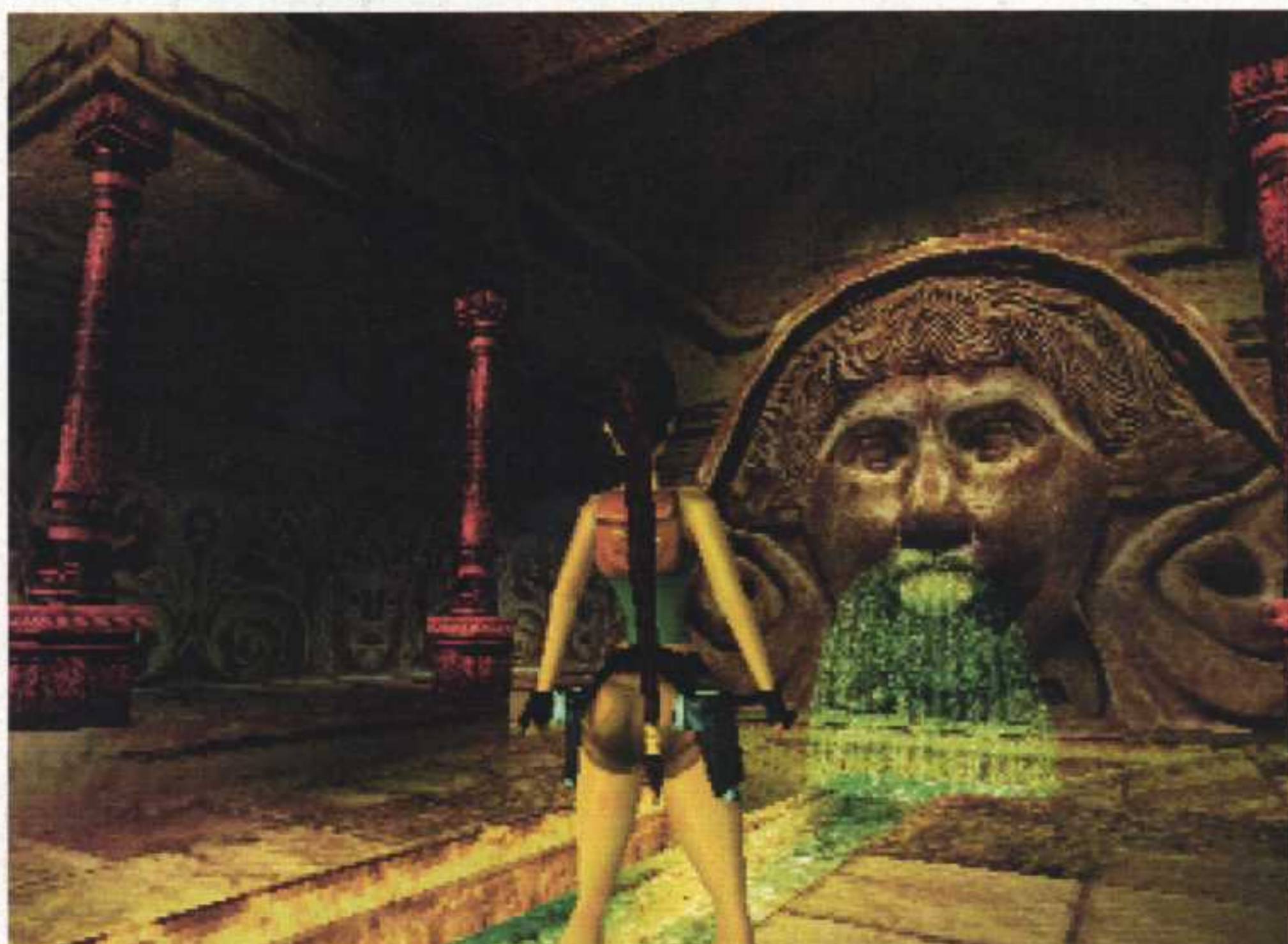
ises

ew

L'aventure continue...

Elle est la vedette du jeu Tomb Raider. Elle est même plus que ça, la super cyber-nana. Lara est le premier personnage interactif à faire de l'ombre au titre même qui l'a engendré... Les incondionnels se préoccupent davantage de savoir quelle actrice incarnera la Belle au cinéma que de connaître les caractéristiques du nouveau Tomb Raider. Qui devrait par ailleurs être le dernier. Ce qui n'est pas sans causer du soucis à Eidos, l'éditeur, ou Core Design, le concepteur. Éditeur et développeur essaient de raviver tant bien que mal la flamme vacillante de la saga, qui commence à s'essouffler : « *Rendre cet épisode plus intéressant que son précédent est l'un des aspects qui nous tient le plus à cœur. Il ne faut pas perdre de vue que la saga Tomb Raider est avant tout un jeu, et non un personnage* », explique Mike Schmitt, le producteur.

« **Lara est le premier personnage interactif à faire de l'ombre au titre même qui l'a engendré...** »



■ **DÉTAIL DE FANS** Vous avez remarqué ? Non ? Pourtant j'en suis sûr, la natte de Lara est désormais bien plus longue que dans les trois derniers épisodes.



■ **BAIGNADE INTERDITE** Lara va être à nouveau obligé de se baigner. Non, elle ne va pas se déshabiller, espèces de pervers !

Pour s'assurer de la survie et de l'intégrité de la saga, Eidos revient à son concept d'origine. « *Nous essayons de redonner à La Révélation Finale l'ambiance qui régnait dans le premier jeu. Les deux précédents s'en étaient un trop éloignés* », poursuit Mike Schmitt.

C'est un euphémisme... Dans Tomb Raider III, Lara s'éloignait des

tombeaux (Tomb en anglais) pour parcourir l'Antarctique, les canaux de Venise ou encore la Zone 51.

Heureusement, ce dernier volet nous ramène notre héroïne au pays des pharaons, où elle peut à nouveau explorer des tombeaux ! « *Toute l'action se déroule en Égypte, ce qui nous permet de nous concentrer davantage sur la jouabilité et le scénario de l'histoire* » déclare Adrian Smith, directeur du développement. En effet, celle-ci est bien plus claire que celles des deux précédents volets. L'action commence avec notre Lara favorite qui pénètre dans un tombeau, ouvre la boîte de Pandore, libérant ainsi accidentellement l'âme d'un dieu égyptien maléfique. Le reste du jeu consiste à essayer de corriger son erreur, et à enfermer de nouveau l'esprit pour un repos éternel.

Dieu merci, l'histoire ne se complique pas davantage. Enfin presque. Eidos a transformé la séance d'entraînement, commune à tous les épisodes, en un premier niveau en flash-back. Le joueur apprend ainsi à exécuter les anciens mais également les nouveaux mouvements de Lara. Dans ce niveau de flash-back, Lara a seize ans. On apprend ainsi des détails sur sa jeunesse, mais surtout sur le mentor qui a fait son instruction. À un moment de l'intrigue, ce mentor devient mauvais, et réapparaît plus tard comme l'ennemi juré de Lara.

Dans ce nouvel opus, Eidos a généreusement (ou intelligemment...) pensé à ceux qui n'ont jamais joué à Tomb Raider. Même les débutants ne



La jeunesse de **Lara**

Extrait de la biographie officielle d'Eidos sur la jeunesse de Lara Croft.

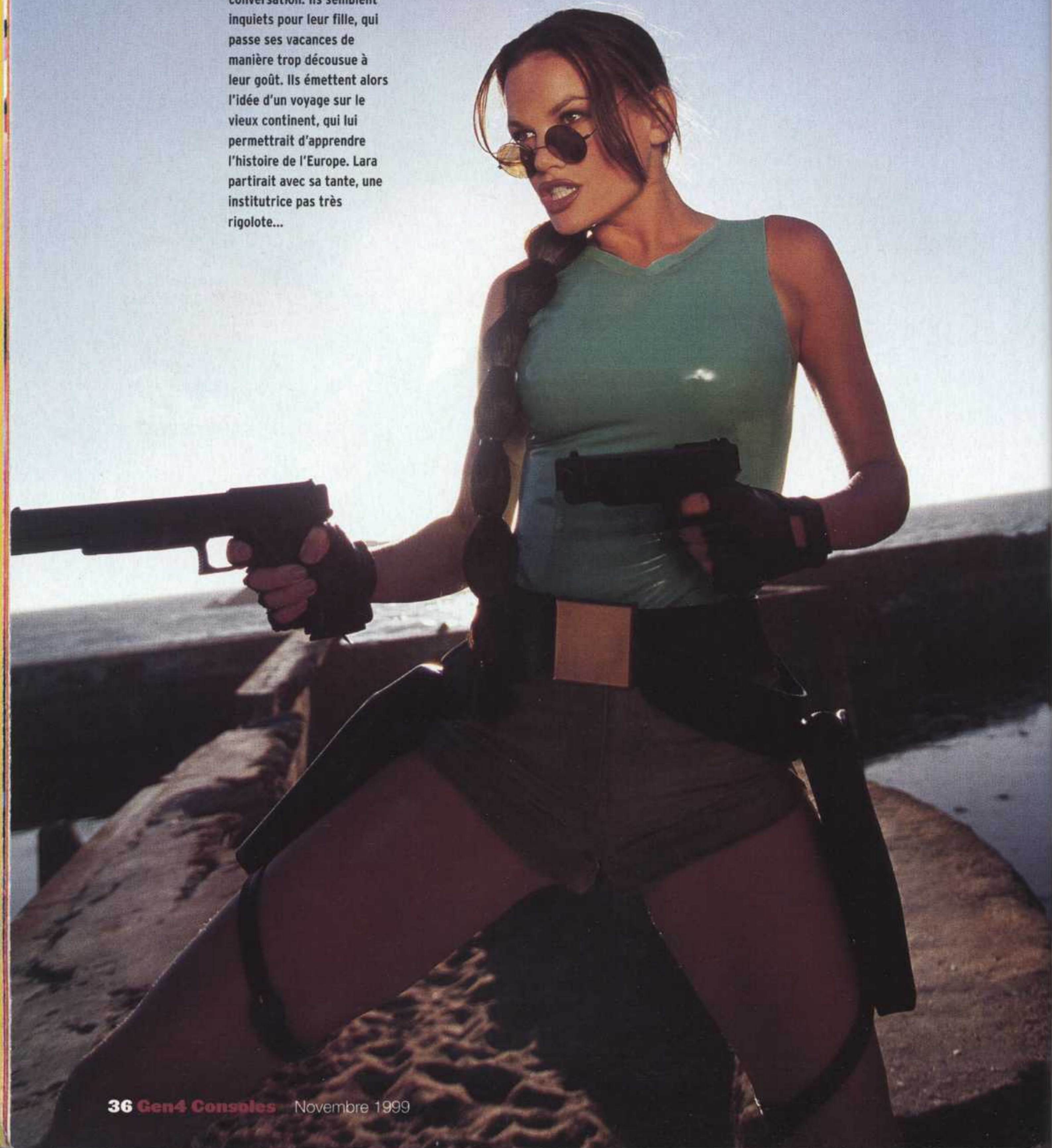
Fille de Lord Henshingley Croft, Lara est élevée dans un milieu aristocrate très fermé. Elle ne manque de rien, toujours entourée de domestiques et de membres de la haute société. À onze ans, Lara suit ses cours au collège de Wimbledon. Et à seize ans, ses parents l'inscrivent dans l'un des pensionnats les plus

renommés d'Angleterre, afin qu'elle élargisse ses connaissances et passe son bac. De nature aventureuse, Lara est surexcitée à l'idée de quitter la demeure familiale. Mais les vacances d'été sont longues, et la rentrée lui semble tellement loin... Elle passe ses journées à monter à cheval, nager, construire des cabanes dans les arbres, ou encore explorer le domaine Croft... et même au-delà.

La jeunesse de **Lara**

Lara préfère sa propre compagnie à celle des autres.

Elle se lève souvent à l'aube et ne rentre que pour le dîner, à la tombée de la nuit. Un jour, Lara surprend ses parents en pleine conversation. Ils semblent inquiets pour leur fille, qui passe ses vacances de manière trop décousue à leur goût. Ils émettent alors l'idée d'un voyage sur le vieux continent, qui lui permettrait d'apprendre l'histoire de l'Europe. Lara partirait avec sa tante, une institutrice pas très rigolote...



dev
pro
son
pro
Rai
jou
dan
sav
avo
fac

■ S
une

■ S
que



■ **PAUSE PIPI** Scoop ! Lara sortant des toilettes du pharaon, et qui manifestement ne tient pas à se faire voir.

devraient pas avoir de mal à progresser dans le jeu. « Nous nous sommes en effet penchés sur le problème de la difficulté. Tomb Raider III était trop difficile. Les joueurs se retrouvaient coincés dans certains niveaux, ils ne savaient plus quoi faire. Ici, nous avons essayé de rendre le jeu plus facile d'accès, plus linéaire, comme

« **Les créateurs ont également incorporé un journal intime, dont l'objectif est de donner des indices au joueur en difficulté.** »

dans le premier épisode. Par exemple, nous avons supprimé les passages où vous deviez effectuer des mouvements au millimètre près, que seuls les experts réussissaient. Et quand vous êtes coincé dans un niveau, on ne vous fait plus revenir en arrière... » explique Mike Schmitt.

Les créateurs du jeu ont également incorporé un journal intime, dont l'objectif est de donner des indices au joueur en difficulté.

Outre la difficulté reprochée aux précédents volets, les joueurs se sont également plaint de la disparité des niveaux. Certains étaient magnifiques, mais d'autres franchement laids. En se concentrant sur un seul type de décors, relatifs à l'Égypte, Tomb Raider La Révélation Finale élimine ce défaut. Attention, cela ne veut pas dire que les tombeaux visités se ressemblent. Mais il existe désormais une uniformité dans les couleurs et les infrastructures, ce qui accentue la cohérence des niveaux. Gros travail également sur

les textures, très fines et détaillées, qui reproduisent avec fidélité les fresques de hiéroglyphes qui tapissent les murs des temples. Les graphistes n'ont d'ailleurs pas hésité à se rendre en Égypte et à consulter une multitude de documents pour coller au maximum à cette réalité passée. Le résultat est franchement admirable, avec en plus des effets de



■ **SUR LA CORE RAIDE** Lara ressemble à une femme-guênon qu'à une héroïne adulte !



■ **SET-TOI ?** Oui, c'est bien Set, le Dieu que Lara a par erreur tiré de son sommeil.



■ **MAUVAIS SIGNE** Ces symboles sculptés dans le mur, en face de Lara, laissent présager une nouvelle énigme.



■ **CASTING DE CHOIX** Les squelettes-combattants du film Jason et les Argonautes reviennent à la mode, par le biais des jeux vidéo.

lumières de grande qualité qui contribuent à instaurer une ambiance d'outre-tombe.

Mais assez parlé du décor... Que devient Madame Croft elle-même ? Les programmeurs ont arrondi certains angles brutaux (comme si elle en avait...) de son corps, ce qui la rend nettement plus vivante. Ceci

grâce à une technique appelée la « single-skin technology » (technologie de la peau), qui applique une texture graphique sur les articulations. Des dizaines de nouvelles animations ont aussi été ajoutées, pour rendre ses mouvements encore plus réalistes. Vous pouvez par exemple ouvrir une porte en la défonçant d'un coup de pied, ou en tournant délicatement la poignée. En plus de pouvoir toujours s'accrocher et se déplacer sur les rebords, la plantureuse Lara peut désormais grimper à des poteaux et bondir d'une plate-forme à l'autre à l'aide de cordes. Décidément, Lara est le pendant féminin du plus célèbre aventurier sur grand écran: Indiana Jones.

En revanche, les admirateurs de Lara regretteront sûrement que sa garde-robe ne ressemble en rien au défilé de mode des précédents volets (n'est pas Issey Miyake ou Arthur Elbaz qui veut !). Sa combinaison de plongée et sa veste



■ **ROULÉ-BOULÉ** Mais pourquoi diable les tombeaux sont-ils bourrés de pièges ?

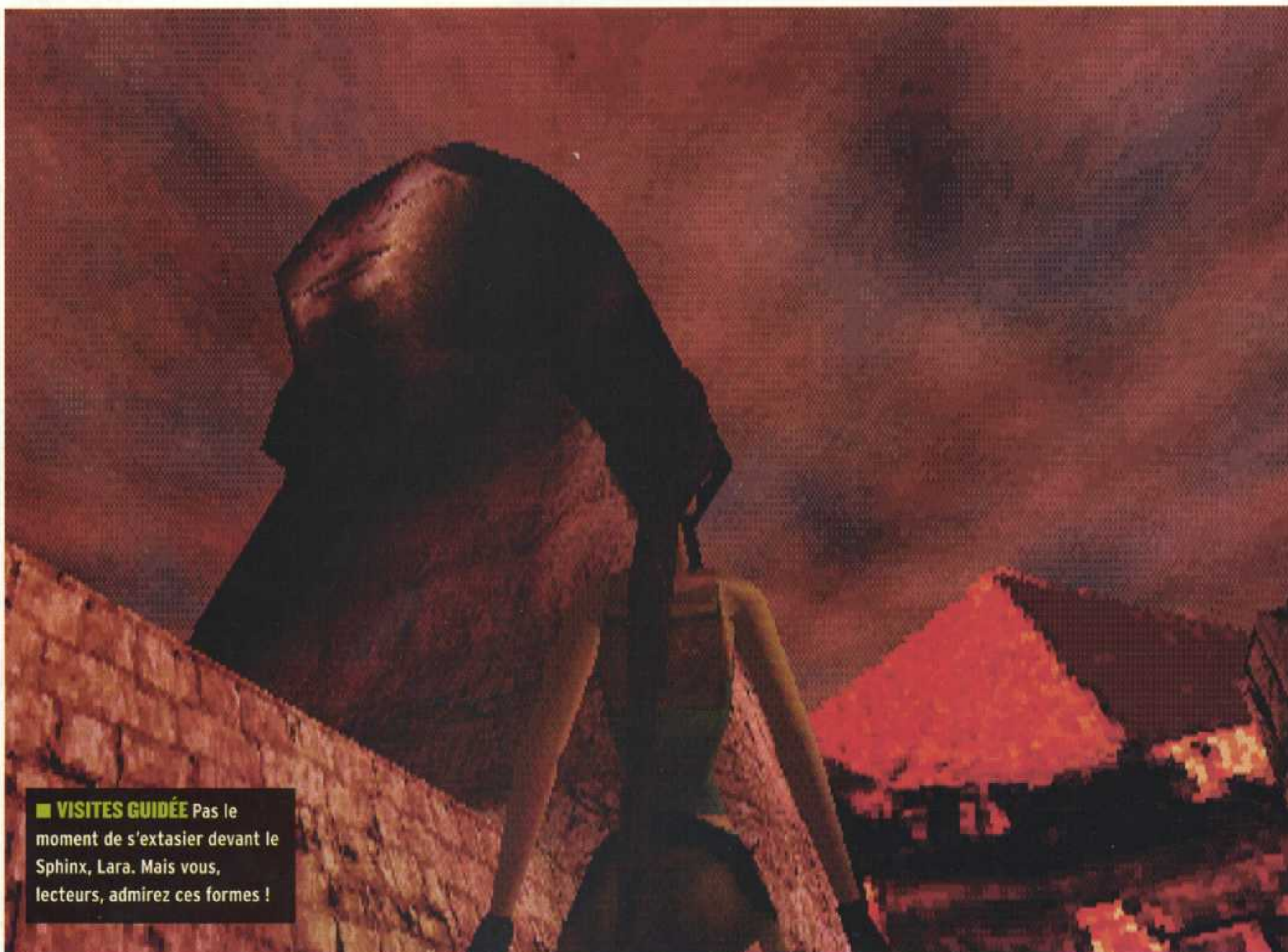


■ **LARA-VAGÉE ?** Il lui manque une case pour aller s'aventurer dans des tombeaux.

d'hiver ont disparu, pour ne laisser place qu'à ses traditionnels short et débardeur.

Quant aux adversaires de la Belle, ce sont moins des ennemis munis de flingues que des antagonistes susceptibles de se

« Les programmeurs ont arrondi certains angles brutaux comme si elle en avait... »



■ **VISITES GUIDÉE** Pas le moment de s'extasier devant le Sphinx, Lara. Mais vous, lecteurs, admirez ces formes !

La jeunesse de **Lara**

Ses parents estiment que cela élargirait ses horizons, tout en lui offrant l'opportunité de visiter les plus grands sites historiques d'Europe.

Lara est d'abord excitée par cette perspective de voyage à l'étranger. Mais à l'idée de partir avec sa tante, très collet monté, l'a fait vite déchanter. Pire, elle est horrifiée à l'idée d'être surveillée et sermonnée chaque heure du jour et de la nuit.





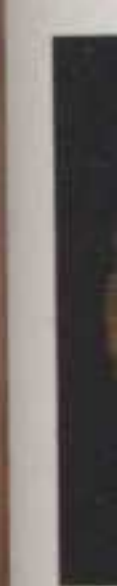
La jeunesse de **Lara**

Alors qu'elle s'attarde dans l'entrée, l'œil de la jeune fille est attiré par un exemplaire du National Geographic posé sur la table.

La couverture est consacrée au professeur Werner Von Croy, un archéologue réputé. Lara l'a déjà rencontré lors d'une conférence qu'il a tenu dans son école. C'est le déclic. Lara rêve de partir voyager dans des pays lointains, à la recherche d'aventure.

trouv
À sa
sque
l'inté
non
dépl
en p
lors
pièc
béné
amé
dés
arm
effic
ajou
rev
pré
dév
une
con

une
tota
par
atte
puis
Pla
sou
ô ce
fait
qua
Seq
du
nou
Fin
pro
suf
d'a
plu
de
Ré



ad



n'a

trouver dans un tombeau égyptien. À savoir des statues et des squelettes animés. Grâce à l'intelligence artificielle améliorée, non seulement ces créatures se déplacent de manière crédible, mais en plus elles vous traquent, même lorsque que vous avez quitté la pièce. La gestion de l'inventaire bénéficie également d'une amélioration. Vous pouvez désormais combiner certaines armes et objets pour les rendre plus efficaces. Ainsi, vous pouvez ajouter une visée laser à votre revolver pour avoir une plus grande précision. Autant dire que les développeurs ont pensé à tout pour une plus grande accessibilité et un confort de jeu optimal.

Les joueurs qui s'attendent à une aventure de Lara Croft totalement différente seront déçus par ce nouvel épisode. Ils devront attendre qu'une technologie plus puissante soit disponible, comme la PlayStation 2 ou la Dreamcast. Des sources non autorisées mais ô combien sûres nous ont d'ailleurs fait état de l'adaptation de ce quatrième volet sur la console de Sega. Si tel était le cas, Sony aurait du souci à se faire. Toutefois, le nouveau Tomb Raider, La Révélation Finale, reste extrêmement prometteur. Il se peut qu'il concentre suffisamment d'innovations et d'améliorations pour satisfaire le plus blasé ou le plus tatillon des fans de Lara. Et ça, ne serait-ce pas une Révélation ? ■

Gary Laporte et Filipe Canelas



■ **LES JUMELLES** Une vue subjective est adoptée lorsque Lara joue les voyeuses.



■ **QUE CHOISIR ?** Des dizaines de portes qui n'attendent qu'un coup de pied pour s'ouvrir !



La jeunesse de **Lara**

L'article lui apprend que Croy prépare actuellement une expédition archéologique en Asie, avec à la clé une découverte potentielle au Cambodge. Incapable de se contrôler, Lara se précipite dans la chambre de ses parents et leur demande sans hésitation la permission de rejoindre l'expédition de Von Croy. Pourquoi aller visiter l'Europe dont elle connaissait déjà l'histoire et les ruines sans intérêt ? Ses parents ne la prennent pas au sérieux et éclatent de rire. Mais alors qu'elle expose ses arguments, ils

prennent conscience que cette expérience pourrait lui être utile pour ses futures études d'histoire. Par ailleurs, le rang social honorable et la réputation de Von Croy agissent en la faveur de la jeune fille. Lord Croft se trouve rapidement à court d'arguments face au raisonnement intelligent et à l'enthousiasme de Lara. Il envoie alors une lettre à Von Croy, se présentant comme un membre éminent de la haute société, et proposant une assistance financière en échange d'une place pour sa fille dans l'expédition. Von Croy accepte la présence de Lara comme assistante. « Elle est la bienvenue », répond-il, tout comme le généreux chèque qui l'accompagne. Ainsi fut prise la décision. Lara suivrait l'expédition...





LES 10 MEILLEURS SKATERS MONDIAUX.

..... STEAMER



Réalise des centaines de combinaisons de cascades et grinds.



Admire au ralenti les plus belles figures.

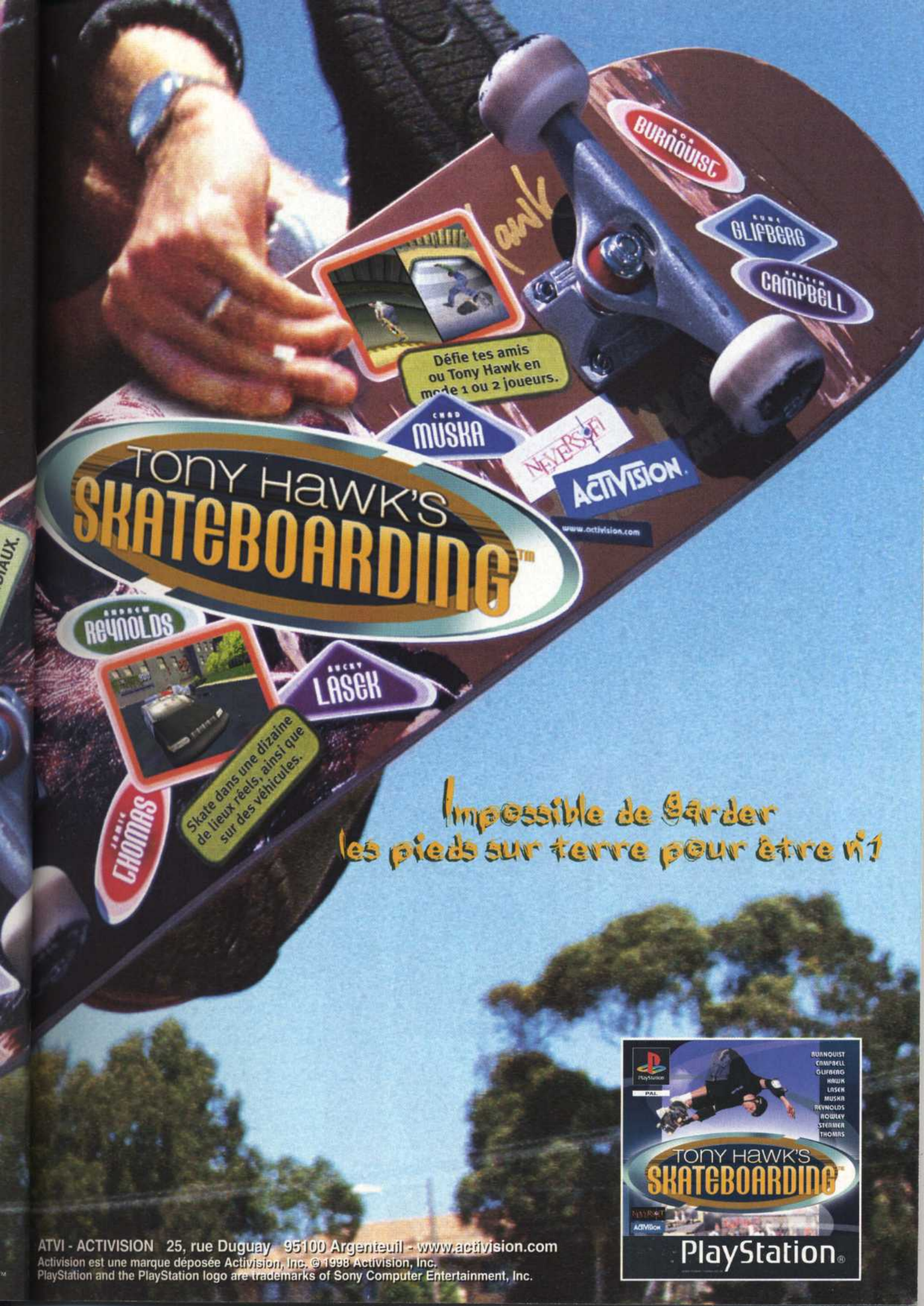
SCOTT ROWLEY



SOLUTIONS-TRUCS-ASTUCES
3615 ACTIVISION
OU 08 36 68 17 71
2,23F/mn.



ATVI
Activision
PlayStation

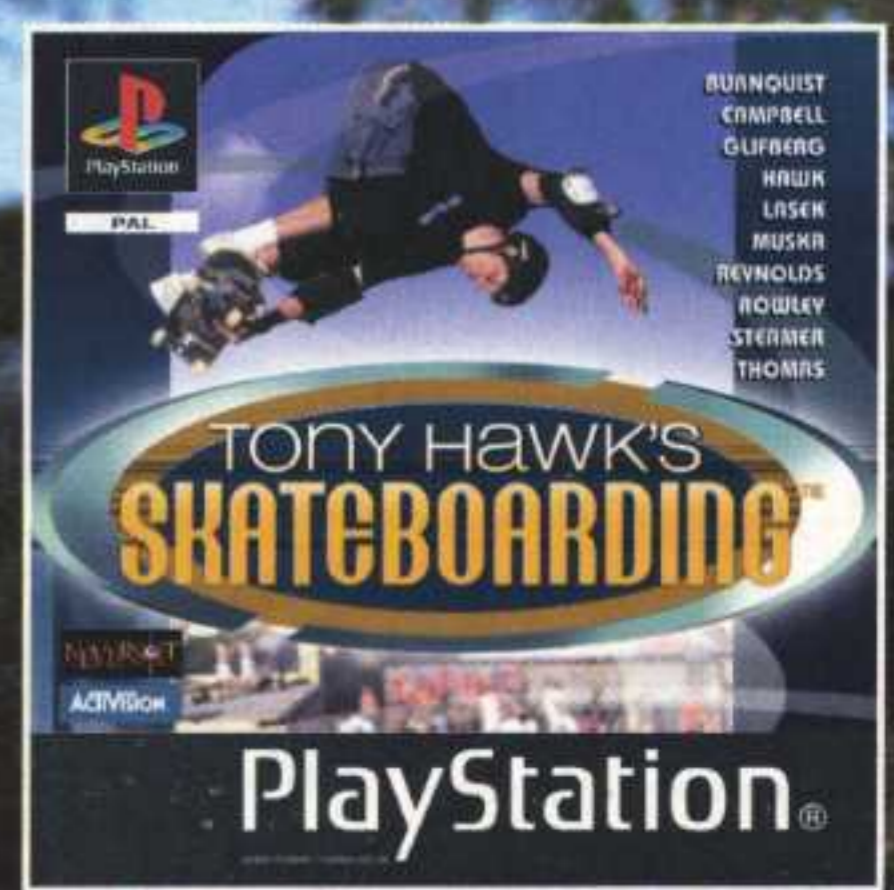


Tony Hawk's SKATEBOARDING™

Défie tes amis ou Tony Hawk en mode 1 ou 2 joueurs.

Skate dans une dizaine de lieux réels, ainsi que sur des véhicules.

Impossible de garder les pieds sur terre pour être n°1





NOIRE ET BELLE comme un crépuscule, la grande sœur de la déjà légendaire PlayStation est beaucoup plus qu'une console de jeux. La PlayStation 2 va changer à jamais la façon dont vous concevez vos loisirs.

PRODUIT :
PlayStation 2

PRIX :
Au Japon, elle coûtera 39 800 yens (environ 2500 francs). Sony n'a pas encore fixé son prix en France.

DISPONIBILITÉ :
Ces veinards de Japonais pourront l'acheter le 4 mars 2000. Le lancement en France est prévu pour l'automne prochain.

ACCESSOIRES INCLUS :
Dual Shock 2
Manette analogique
Carte mémoire de 8 MB
CD démo
Câble péritel
Cordon d'alimentation



Over Game

Par Yannick Dahan

Dans le futur, il existera une seule petite boîte magique connectée à votre téléviseur, qui vous délivrera instantanément une symphonie d'images et de sons au-delà de vos rêves les plus fous. Cette boîte imposera un spectacle digne des plus grands films hollywoodiens, hantera vos esprits comme les chants des sirènes et vous transportera dans un monde d'aventures et de révélations. Si vous interrogez Sony, le futur est maintenant et votre machine à explorer le temps se nomme la PlayStation 2. Aussi avons-nous

Sony dévoile la plus puissante



■ FAIT PAR VAIO

L'équipe de développement Vaio de Sony a spécifiquement conçu le design de la machine pour intriquer les joueurs.

DIMENSIONS :

30,48 x 17,78 x 7,62 cm

POIDS :

Environ 2,3 kg

CPU :

Emotion Engine de
128 bits
294.912 MHz
Mémoire 32MB Direct
RDRAM

COMMENTAIRES :

Rapide, vraiment rapide. Oubliez votre PC ! La PlayStation 2 est la console domestique la plus puissante jamais créée. Si la Dreamcast était un professeur de maths, la PlayStation 2 serait Prix Nobel de Physique.

enquêté avec minutie pour jauger non seulement ce nouveau système, mais avant tout ses jeux.

La PlayStation 2 a été pensée comme l'ultime console de jeux. Sa puce 128 bits Emotion Engine offre une puissance quatre fois supérieure à celles des PC les plus performants. En conjonction avec une puce graphique, « l'Emotion Engine » permet à la PlayStation 2 d'élaborer un rendu visuel digne des plus beaux films en images de synthèse. Imaginez les somptueuses séquences cinématiques de Final Fantasy VIII.

Les jeux PlayStation 2 auront la même qualité graphique. Bien que peu de détails aient filtré, les titres prévus pour le lancement de la PlayStation 2 pourraient être les plus impressionnants de toute l'histoire du jeu vidéo. D'ores et déjà, des franchises telles que Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Street Fighter EX 3 et New Ridge Racer, sont destinées à promouvoir l'arrivée du nouveau système. Le manque de jeux souvent prophétisé est un scénario impossible pour la PlayStation 2, dans la mesure où 89 compagnies

japonaises, 46 américaines et 27 européennes développent activement des jeux pour la nouvelle plate-forme. En outre, la compatibilité rétroactive de la console lui assure une logithèque de plus de 600 jeux PlayStation.

Un premier regard sur Gran Turismo 2000 révèle parfaitement le travail effectué sur les textures et les couleurs des bolides dans le jeu, reflétant les lumières de chacun des lampadaires qui jonchent les rues des différentes villes. On peut même voir les suspensions des véhicules se compresser après un

e console de jeux jamais créée.

Sony définit la PlayStation 2 comme une machine de loisirs interactifs.

léger envol au-dessus d'une crête. Bien que le nombre définitif de voitures n'ait pas encore été annoncé, il est à parier que la barre des 300 véhicules de la version PlayStation sera largement dépassée. Gran Turismo 2000 n'aura donc aucune difficulté à perpétuer l'image de la série, à savoir, les simulations les plus belles et les plus réalistes possibles.

Tekken Tag Tournament est un autre titre en stade avancé de développement. Les personnages familiers du jeu semblent presque vivants, sans ces formes polygonales coupées à la hache, symboles de l'ancienne PlayStation. Les animations fluides des combattants s'intègrent à merveille dans des environnements colossaux aux graphismes somptueux. Vous aurez du mal à vous concentrer sur le jeu tant votre attention sera détournée par les décors comme cet ancien temple agrémenté des statues crachant du feu. Les flammes ont l'air si vraies que vous aurez l'impression qu'elles peuvent vous brûler.

Au-delà, la PlayStation 2 est capable de répondre à tous vos besoins ludiques. Le fait qu'elle puisse aussi bien lire les CD-Rom de jeux que les CD musicaux et les DVD est un argument attractif pour tous ceux qui en ont marre d'avoir une tonne d'appareils différents devant leur télévision. La PlayStation 2 peut se poser verticalement ou horizontalement pour une meilleure utilisation de l'espace,

■ BLEUE COMME UNE ORANGE

Le logo minimaliste de la PlayStation 2 symbolise le design élaboré par Vaio. Sony a sagement décidé de conserver le logo original.

généralement occupé par une chaîne hi-fi, un lecteur DVD ou une autre console. Peu importe le système ludique désiré, audio, vidéo ou interactif, la PlayStation 2 est capable de réaliser tout ce dont vous avez besoin. Sony définit sa console comme une « machine de loisirs interactifs ». Au regard de sa myriade de possibilités, on comprend pourquoi le qualificatif de « console de jeux » a été occulté.

Cependant, l'étendue des capacités de la PlayStation 2 ne sera pas exploitée avant plusieurs années. Débutant en 2001 (du moins au Japon), Sony va utiliser le périphérique Internet de la machine pour faire



■ LA FOLIE DES GRANDEURS

Retournez son étrange pied bleu et la console se dresse fièrement.

« Sony va utiliser le périphérique Internet de la PS2 pour faire du divertissement digital en réseau une réalité du marché grand public »

GRAPHISMES :
Graphics Synthesizer
de 147.456 MHz
Mémoire cache VRAM
de 4 MB

COMMENTAIRES :
Le Graphics
synthesizer, c'est un
peu Robin, le
comparse de Batman.
Il n'y a pas de duo
efficace sans lui. Il
fonctionne comme
une carte
accélératrice trois
dimensions sur un PC
pour assurer un rendu
visuel fluide et
réaliste.

SONS :
48 pistes plus celles
du jeu. 2MB de
mémoire Son

COMMENTAIRES :
Non, ce n'est pas
comme les chaînes
sur votre télé.
Imaginez simplement
48 sons différents
joués en même temps.
Un mélange de
musiques, de voix et
d'effets sonores qui
rendront les jeux
encore plus vivants.

e
S.

u
te
dio,

z
e
irs

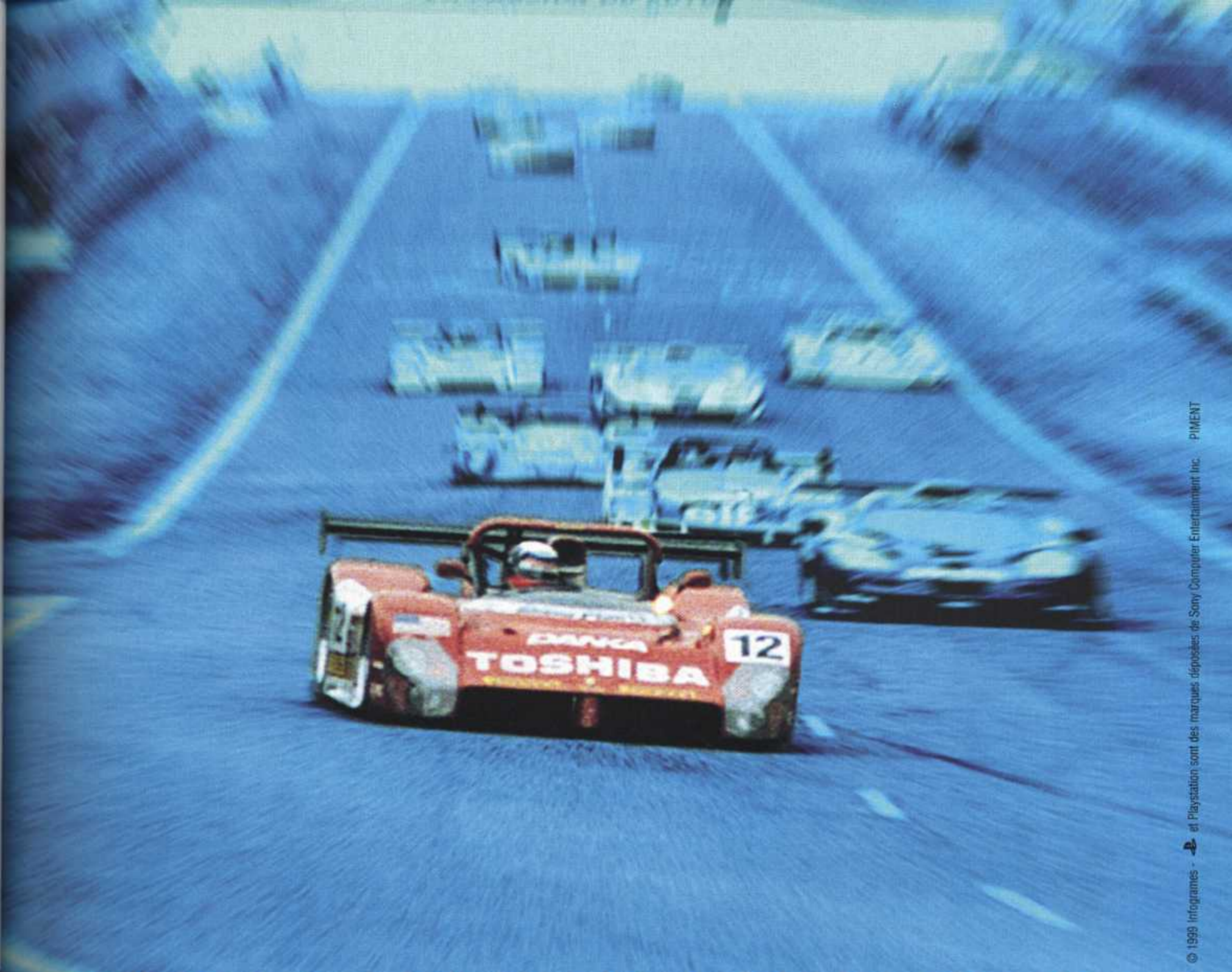
atif

ne

ny

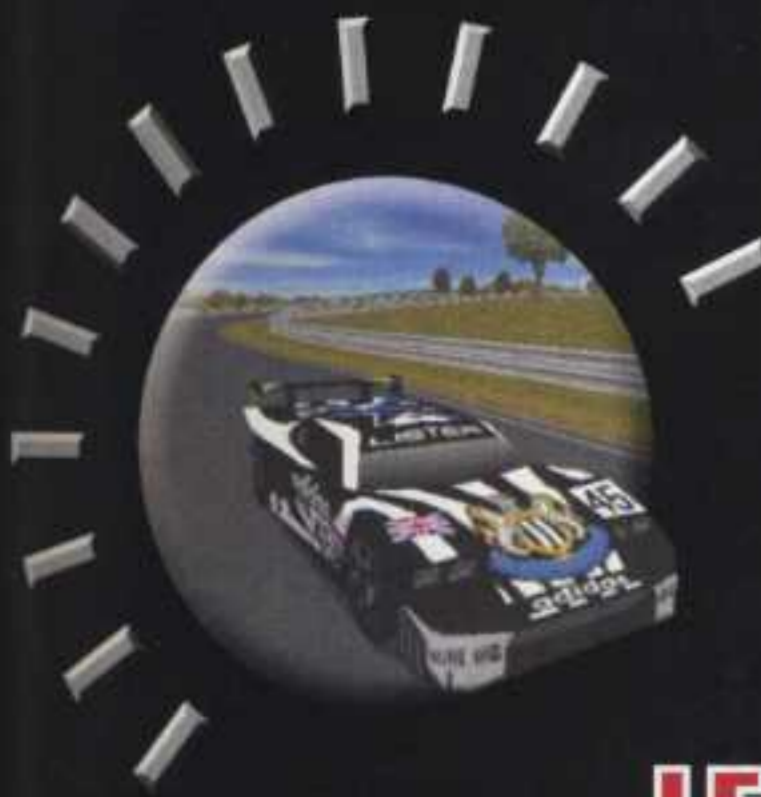
ire

2



© 1999 Infogrames - et PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. PIMENT

À 350 À L'HEURE SUR LA LIGNE DROITE
 DES HUNAUDIÈRES, VOUS SEREZ RAVI
 QUE VOTRE VOLANT SOIT EN PLASTIQUE



LE JEU À LA HAUTEUR DU MYTHE

www.lemans-game.com



WWW.WEB.INFOGRAMES
 WEB www.infogrames.fr
 TEL 08 36 68 90 20
 MiniTel 8615 infogrames

Vous voulez un jeu, un film ou un CD audio ? Plus besoin d'aller dans un magasin. Utilisez votre PlayStation 2 !

du divertissement digital en réseau une réalité du marché grand public. Sony Computer Entertainment va en réalité commencer la distribution électronique de contenus digitaux. Vous voulez un jeu, un film ou un CD audio ? Plus besoin d'aller dans un magasin et d'acheter un packaging encombrant. Utilisez juste votre PlayStation 2 pour vous le faire envoyer.

Même s'il reste à voir comment le public réagira à cette

« E-distribution », il est évident que la petite boîte noire de Sony possède une technologie susceptible de révolutionner les habitudes des consommateurs. Bien plus qu'une console de jeu, elle reste toutefois un produit qui sera jugé sur sa capacité à entretenir une filiation avec la PlayStation actuelle. À l'aune de ces paramètres, c'est un produit qui sera surtout jugé sur son prix, en fonction de l'expérience ludique

qu'il pourvoira. Même si le prix de lancement en France n'est pas encore fixé, une PlayStation 2 à environ 2 500 F sera-t-elle forcément meilleure qu'une Dreamcast à 1 690 F ? Le fait que la PlayStation 2 propose une expérience ludique plus vaste justifie-t-il son coût supérieur ? Nous verrons mais, nous n'aimerions pas être à la place de Sonic au moment de la sortie au Japon au printemps prochain. ■

EXTENSIONS :

2 ports USB i.link
Port carte PCMCIA type III

COMMENTAIRES :

Tous les petits plus (comme une caméra digitale) peuvent être connectés ici. Mais le top reste la connexion Internet, comme un câble modem mais plus rapide. Pas besoin d'aller dans un magasin. Films, musiques et jeux viendront à vous.

IOP :

Processeur I/O
PlayStation
CPU +33.864 MHz
(choix de la fréquence d'horloge)
Mémoire IOP 2MB

COMMENTAIRES :

Vous ne savez peut-être pas comment un e-mail fonctionne, mais vous savez envoyer et recevoir des messages. La PlayStation 2 aussi et elle gère les messages en envoi et en réception comme aucune autre console.



DISQUE :

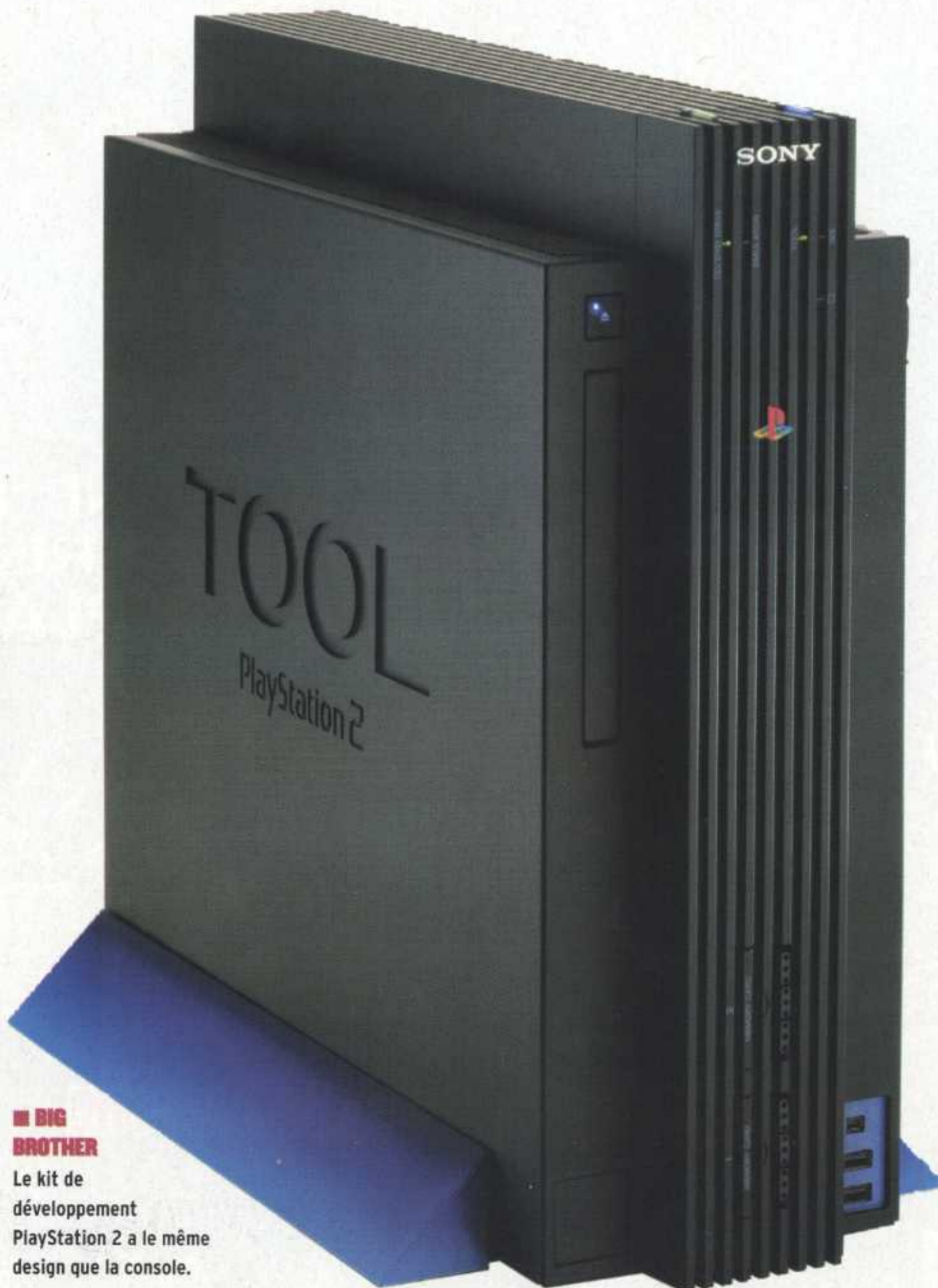
Vitesse CD-Rom : 24x
Vitesse DVD-Rom : 4x

COMMENTAIRES :

Ce lecteur pourra lire pratiquement tous les types de disque, sauf un Frisbee. Placez-y votre jeu PlayStation 2, votre vieux jeu PlayStation, un CD musical ou un DVD-Rom.

■ BIG BROTHER

Le kit de développement PlayStation 2 a le même design que la console.



MANETTE DUAL SHOCK 2 :

Dimensions : Même taille que vos manettes PlayStation actuelles

Poids : Si elles ont pris du poids, on n'est pas au courant.

Possibilités : Toutes les fonctions et boutons sauf Start et Select sont analogiques. Dual Shock intégré. Votre manette Dual Shock actuelle sera compatible.

COMMENTAIRES :

Pressez la pédale d'accélération dans une voiture : plus vous appuyez, plus vite vous allez. Idem ici. Toute l'interface de votre manette réagit au degré de pression que vous effectuez.

Whaou !

F o r t e m e n t c o n s e i l l é à t o u s c e u x q u i e n v e u l e n t .

Ce jeu va vous rendre dingue. Vivez des descentes extrêmes en pilotant de surpuissantes motoneiges. Dévalez la montagne en choisissant les meilleurs chemins. Maîtrisez jusqu'à 40 figures incroyables pour mettre minables vos petits camarades. Avec Sled Storm vous n'aurez pas le temps d'avoir froid.

www.sledstorm.com

 ELECTRONIC ARTS™



©1999 Electronic Arts. Sled Storm, Electronic Arts, ainsi que toutes autres marques commerciales ou des produits dérivés d'Electronic Arts, sont des marques déposées de Electronic Arts aux États-Unis et dans d'autres pays. Sled Storm et sa logo Sled Storm sont des marques déposées de Electronic Arts. Electronic Arts et son logo Electronic Arts sont des marques déposées de Electronic Arts. Electronic Arts et son logo Electronic Arts sont des marques déposées de Electronic Arts.

bin

IONS :
i.link
CMCIA
ype III
RES :
s plus
améra
être
ais le
exion
me un
mais
e. Pas
ns un
films,
jeux
vous.

UAL
K 2 :
ême
vos
tion
elles
ont
'est
ant.
és :
ons
tart
ont
ual
otre
ock
era
ble.

ES :
iale
ans
lus
lus
em
ace
tte
de
ous
ez.



Oni Musha

■ DÉVELOPPEUR Capcom

On ne sait pas encore si ce jeu est prévu pour l'Europe. Nous n'avons aucune info et Capcom ne sait même pas encore dans quelle catégorie le classer. Une seule chose est sûre : il y a des samourais dedans.



Eternal Fire

■ DÉVELOPPEUR From Software

Bien que lents, les créateurs de King's Field connaissent la programmation. Les personnages et les environnements ont l'air si réalistes qu'on les penserait photographiés. Adieu les petits nains de pixels, amorphes et super déformés.

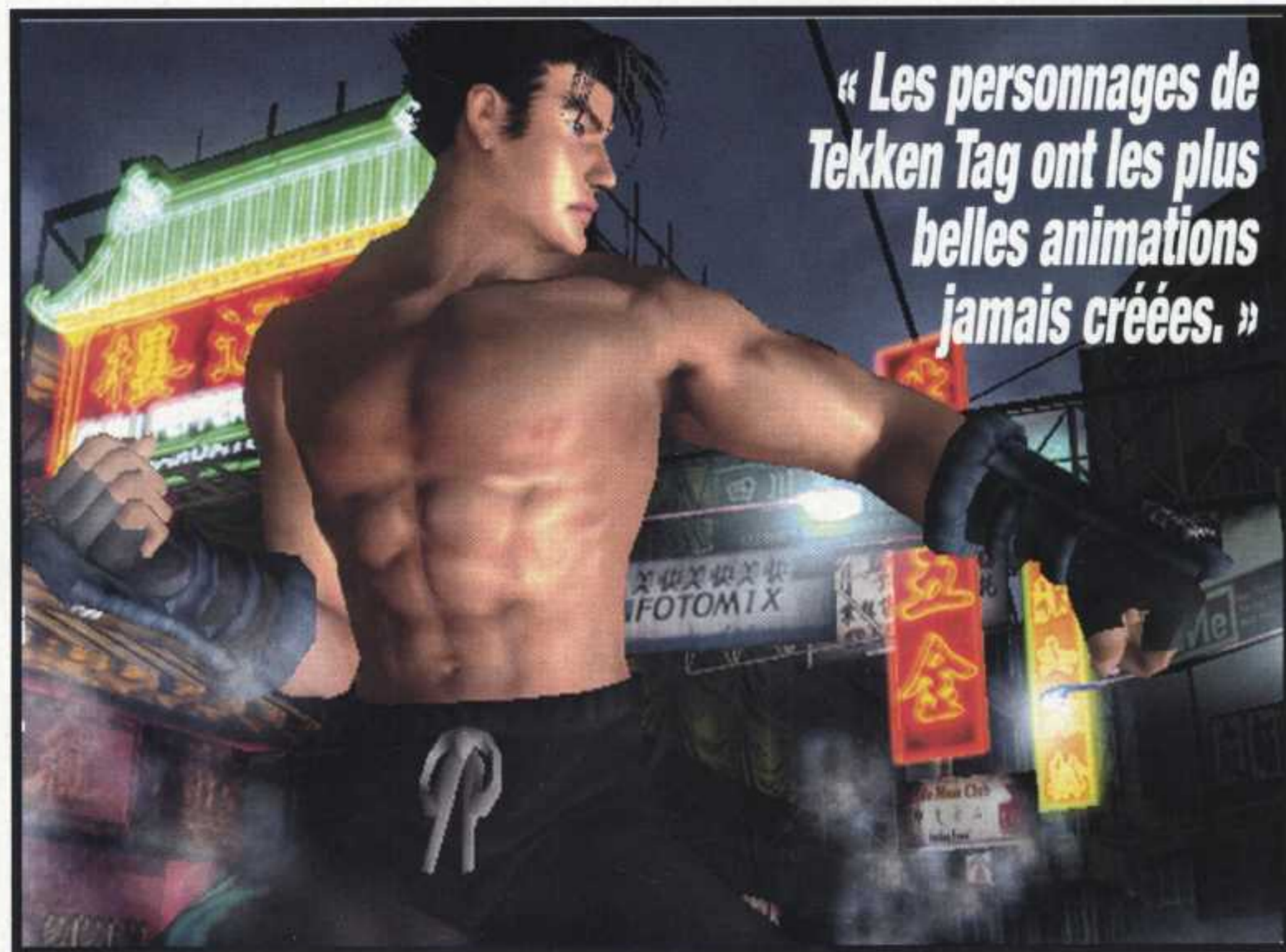
PS2 Les jeux

Avez-vous besoin d'une PlayStation 2 ? Voici treize raisons de vous en convaincre.

Tekken Tag Tournament

■ DÉVELOPPEUR Namco ■ ÉDITEUR Namco

La dernière incarnation de la série mythique de Namco semble aussi belle que les légendaires séquences cinématiques qui ont popularisé ses protagonistes. Le réalisme graphique du jeu vous fait presque oublier la brutalité et la vélocité des joutes physiques. Prenez du Guronsan avant de jouer. Son seul concurrent direct ? SoulCalibur sur Dreamcast.



Shin Ridge Racer

■ DÉVELOPPEUR Namco

Le premier Ridge Racer est sorti au lancement de la PlayStation et s'est imposé comme le premier jeu de course arcade. Sony et Namco se sont donnés le mot pour que New Ridge Racer sur PlayStation 2 soit aussi révolutionnaire que son aîné. Il s'agit sans conteste du jeu le plus impressionnant montré par Sony en termes graphiques. En le voyant, Gran Turismo 2000 ne peut être que sifflé.



Street Fighter EX 3

■ DÉVELOPPEUR Capcom

La série des EX ne compte que des graphismes en trois dimensions mais la jouabilité est identique à celle des Street Fighter classiques. Cela dit, nous avons réellement vu Blanka s'extraire du décor avant un combat, ce qui prouve qu'il n'y a pas eu qu'une simple amélioration graphique.



Splash Dive

■ DÉVELOPPEUR Sony

Ce jeu d'action/aventure sous-marin vous permet d'explorer les océans comme apprenti Flipper. Nous supposons que la première mission est d'éviter les pêcheurs.



King and I

■ DÉVELOPPEUR Sony

Une seconde ! Des petits nains de pixels, amorphes et super déformés ? Diantre, nous sommes inquiets ! Sony prépare plusieurs jeux de rôle qui répondront à tous les goûts. Celui-ci, avec ses décors mignons tout plein, vous met l'eau à la bouche, non ? Un seul tournait sur la démo et il ressemblait au circuit original, avec plus de détails.



Bouncer

■ DÉVELOPPEUR Squaresoft

Bouncer s'approprie le style de Final Fight et l'intègre dans un environnement en trois dimensions. Le jeu sera entrecoupé de scènes cinématiques pour lui donner une aura de grand film hollywoodien. Le soft n'était pas jouable mais, au vu de la première démo de SquareSoft, les effets de lumière, les caméras, les personnages à la Final Fantasy, en feront une bombe.



Kessen

■ DÉVELOPPEUR Koei

Imaginez deux armées de samourais se battre en trois dimensions temps réel et vous aurez une vague idée de ce qui vous attend dans super titre.

« Impressionnant. Chaque lampadaire génère une source lumineuse qui se reflète sur les véhicules. »



Gran Turismo 2000

■ DÉVELOPPEUR Polyphony ■ ÉDITEUR Sony

Le parrain de tous les jeux de course revient. Si Gran Turismo 2 sur PlayStation compte 500 véhicules, combien en imaginez-vous pour cette ultime simulation ? Des mois avant sa sortie, ce jeu a l'air déjà plus vrai que nature. Gran Turismo 2000 est la seconde chose à posséder absolument, après une Porsche dans votre garage...

Armored Core

■ DÉVELOPPEUR From Software ■ ÉDITEUR Sony

Des robots géants armés jusqu'au dent avec l'intelligence de Jean-Claude Van Damme. Que rêver de mieux ? Ajoutez-y quelques missions périlleuses et le tour est joué. Montrez ce jeu aux adorateurs de Mechs sur PC et faites-les pleurer de jalousie.



Dark Cloud

■ DÉVELOPPEUR Sony

L'idée d'un jeu de rôle sur PlayStation 2 est déjà alléchant. Dark Cloud permet de créer vos propres mondes à explorer. Avec la puissance de la PlayStation 2, Dieu aurait pu créer le monde en un jour.



Grand Prix 500

■ DÉVELOPPEUR Namco

Ce titre présente une bande de motards japonais roulant à toute vitesse. Vous pourrez voir les visages de vos concurrents au moment où vous les doublez.

Prince charmant ?

Prince Naseem Hamed nous présente le jeu de boxe dont il est le héros, chez Codemasters et sur PlayStation.

Le champion du monde WBO (World Boxing Organisation) dans la catégorie poids plume (57, 153 kg) a séduit le public d'IBF (International Boxing Federation) depuis sa percutante victoire contre Kevin Kelley au Madison Square Gardens. Il prête maintenant son style de combat unique à une simulation de boxe signée Codemasters. Nous avons rencontré Prince Naseem Hamed, 24 ans, dans son gymnase à Sheffield.

« Muhammad Ali est une légende vivante, et son impact dans le monde de la boxe est incommensurable. » Au moins, le Prince semble reconnaître que cet immense monument de la boxe a toujours su embellir le noble art. Il poursuit : « Il m'a inspiré depuis mon enfance, et cela continue aujourd'hui. » Le Prince se lève et commence à bander son poing droit. Qui reste-t-il à combattre, Naz ? « Je dois encore m'occuper de grands boxeurs comme Johnny Tapia, Floyd Mayweather, Marco Antonio Barrera, Luisito Espionza - je combattrai les meilleurs. » Prince Naseem Hamed recherche la même célébrité que Geri, « la Spice Girl rousse » ! À une différence près : cet homme a du talent...

Tout est une question d'admiration. « Le respect augmente à chaque combat aux États-Unis. J'ai beaucoup de choses à prouver mais je continue à gagner pour l'Angleterre et le monde arabe. »



■ **HÉMATOMES** Les coups qui touchent leur cible laissent une marque très colorée sur les boxeurs.

Naz hausse les épaules et s'illumine d'un ironique mais large sourire. « Mais parlons du jeu. » En vrai pro du paddle, Naz nous présente le mode showcase (un tournoi sanglant de seize combattants), le mode carrière (quatre-vingt-dix boxeurs à battre), ainsi que son investissement personnel. « Le style, l'apparence et les sensations sont réalistes, surtout pour mon personnage. Je suis heureux de voir que Codemasters a su mettre à profit mes remarques. Un jeu de boxe est une histoire de vitesse et de mouvements sur ring. Le fait qu'il (le personnage) puisse donner des coups rapides et précis le différencie des jeux concurrents. » Grâce à la fluidité saisissante et à l'assurance de Naz sur et autour du ring, Codemasters dispose d'une licence de choix pour son premier jeu de boxe. ■

David Hadgson, Angleterre.

« Un jeu de boxe est une histoire de vitesse et de mouvements sur un ring. »

—Prince Nassem



photo: Mark Thompson / ALLSPORT



■ **L'ACIER DE SHEFFIELD** Prince Naseem dispose d'un crochet du droit redoutable !

SOUL CALIBUR



Mettons nous bien d'accord :

On n'a pas fait

une 128-Bit pour rigoler

SOUL CALIBUR : Votre télé n'a jamais vu ça.

Une beauté stupéfiante, une vérité des mouvements jamais atteinte, sincèrement aucune comparaison avec ce que vous avez connu n'est possible. Il n'y avait que la console la plus puissante du marché qui pouvait vous offrir l'un des jeux les plus acclamés de tous les temps. www.dreamcast-europe.com **SEGA**



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs



■ **JUGEMENT DERNIER** Resident Evil 3 vous plonge dans un univers proche de la trilogie de George Romero, *La nuit des morts-vivants*, *Zombie*, et *Le Jour des morts*.

Le retour des morts

La plus flippante saga de l'histoire des jeux vidéo revient avec un troisième opus encore plus gore !

POUR INFO

- DÉVELOPPEUR Capcom
- ÉDITEUR Eidos
- GENRE Aventure
- JOUEUR 1
- PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 18 ans (prévision)
- DATE DE SORTIE Premier semestre 2000
- ORIGINE Japon
- PRIX 499 F (76,08 €) en version japonaise.

Après deux épisodes pour le moins sanglants et horribles, *Resident Evil* nous revient et repousse une nouvelle fois les limites de l'horreur. Dans une ambiance qui s'inspire plus que jamais des films d'horreur à succès, le joueur affrontera une horde de zombies encore plus friands de chair humaine. Notre cauchemar a un nouveau nom : **Nemesis**.

En 1996, Capcom, le réalisateur de la saga *Street Fighter*, révolutionnait le monde du jeu vidéo avec *Resident Evil*, *Bio Hazard* en américain. Rien ne nous avait préparé à ça. Une sensation de peur indescriptible, des nuits empreintes d'angoisse... Terrifiant !

Après un second épisode encore plus sombre en 1998, nous pensions qu'une suite ne pouvait rien apporter de plus. C'était sans compter sur l'imagination et l'acharnement dont semble faire preuve l'équipe de développement.

Si trois ans séparent le premier épisode de ce dernier opus, il n'a fallu que quelques mois pour que le visage de la ville de Raccoon City se transforme, atteignant une apothéose par une sombre nuit d'octobre. Une nuit cauchemardesque pendant laquelle les morts vivants ont commencé à déferler dans les rues de la ville. Malgré tous leurs efforts, ni la police locale, ni les membres du groupe d'intervention S.T.A.R.S. n'ont réussi à venir à bout de ce péril. Rien

EN BREF

- *Bio Hazard 3 Last Escape au Japon*
- On retrouve Jill Valentine
- Un scénario apocalyptique et palpitant
- La visite de Raccoon City
- Compatible dual shock
- Un scénario caché
- De nouvelles créatures
- Des angles de caméra effrayants



■ **HALLUCINOGENE** Dans les égouts, faites attention aux émanations pestilentielles si vous ne voulez pas avoir une montée...



■ **EXPLOSE SA FACE** Pour trucider du zombie, faites exploser les barils à côté d'eux.

Quoi de neuf, Doc ?

Les petits plus de Resident Evil 3



■ **TRASH** Les premières photos démontrent la puissance de feu dont vous pouvez disposer.

Outre la possibilité d'esquiver des attaques, vous pouvez tirer sur des barils pour faire tout exploser. Les escaliers ne vous demandent plus de temps d'arrêt, puisque vous pouvez les gravir dans votre course. Vous devez fabriquer vos balles de fusil et de pistolet à l'aide de la poudre que vous récoltez. Enfin, votre sixième sens est symbolisé par une image étrange. Il vous est proposé deux types de réactions face au danger et vous devez choisir la vôtre. Alors, ça bouge à Raccoon City !

que dans son concept, Resident Evil 3 Nemesis impose un style et force le respect.

À la vue de la conclusion de Resident Evil 2, tout le monde attendait une aventure dans l'antre européen d'Umbrella, le consortium pharmaceutique à l'origine de toutes ces horreurs. Mais éliminer l'ennemi aurait mis un point final à la saga. Plutôt que d'user d'artifices, Capcom a préféré situer ce troisième opus à cheval sur la chronologie existante (voir encadré). Ainsi, le scénario débute alors que les rues sont submergées par des zombies affamés. Vous comprenez ainsi la manière dont s'est déroulée l'invasion des zombies dans le second épisode. Mais revenons à notre nouvelle aventure. Pendant que vous annihilerez du cadavre, Léon et Claire, les héros de l'épisode précédent, vivront leur cauchemar. Maintenant que nous avons tissé la toile de fond, il ne



■ **TRAVAIL D'ESQUIVE** Désormais, grâce à la possibilité d'esquiver, les combats gagnent en stratégie.



■ **BOUCHERIE GORE** À l'instar des précédents opus, Nemesis propose son lot de boucheries dignes des plus grands films d'horreur.

reste plus qu'à vous prendre au piège. Désormais, vous n'avez plus le choix entre deux personnages. Mais aucun fan ne devrait crier au sacrilège, car la solution de remplacement est excellente. Nous retrouvons Jill Valentine, survivante du premier opus, plus en forme (et en formes !) que jamais. Elle a sans doute acquis de l'expérience, car ses capacités ont subi une évolution notable. Dorénavant, vous pouvez esquiver les attaques en vous jetant sur le côté, bénéficiant d'un angle de tir avantageux. Les combats s'en trouvent complètement transformés, sans toutefois atteindre la mobilité d'un Tomb Raider. S'il s'agit de la seule amélioration importante au niveau de la prise en main, l'interface a bénéficié d'un plus grand soin. Les temps de chargements, avant symbolisés par des portes qui s'ouvraient, ont nettement diminués, augmentant par la même occasion le rythme du jeu. Rappelez-vous les petits escaliers qui nécessitaient la pression du bouton action pour être gravis, c'est du

Dans les cuisines de l'horreur

Ou comment vous faire flipper !

■ **Un jeu, comme un film, regorge d'astuces de mise en scène.**

L'ambiance sonore doit être réaliste, inquiétante, presque inaudible, nous obligeant à nous concentrer un peu plus. Le moindre éclat de verre nous fait alors sursauter. Ensuite, il faut une musique qui n'intervient que rarement, annonciatrice de dangers réels ou imaginaires. Les décors doivent être soignés et les effets de lumière très recherchés. Enfin, un bon bestiaire agressif et sournois termine un tableau auquel vous repenserez souvent, un frisson vous parcourant l'échine. Bonne nuit.



■ **PEUR BLEUE** Vos angoisses pré-pubères vont ressurgir violemment, tant la mise en scène jouit de calculs savants : caméras voyeuses, musique stressante et angles biscornus.

PREVIEW RESIDENT EVIL 3 NEMESIS



■ **TOUT EST CALME** Certains lieux semblent bien calmes. Rassurez-vous, ce n'est qu'une illusion !

passé ! Votre course se poursuivra sans aucun temps d'arrêt au pied des marches, vous permettant enfin de tirer à mi-chemin sur les monstres qui vous attendent plus haut. Mais dans un monde à l'agonie, ce sont des détails non négligeables. Les bandes de zombies et autres abominations sont passées de trois ou quatre individus à une dizaine. Qui par ailleurs se déplacent plus rapidement. Le design de ces derniers a également subi quelques variations, puisqu'il y a maintenant une quinzaine de modèles différents. Cela s'explique par le scénario. Vous êtes seule dans une

« C'est dans cet environnement hostile que vous devrez vous frayer un chemin pour rejoindre, saine et sauve, la sortie de la ville. »

ville qui n'est plus que l'ombre d'elle-même. Voitures en flammes ou encastrées les unes dans les autres, magasins et bâtiments officiels saccagés et cadavres éparpillés font désormais partie d'un décor digne des visions de notre Paco national. C'est dans cet environnement hostile que vous devrez vous frayer un chemin pour rejoindre, saine et sauve, la sortie de la ville. Mais la tâche se révèle plus compliquée...

Outre les divers monstres qui se jettent sur vous à tout moment, deux autres menaces planent. Umbrella, sentant la ville lui échapper, a envoyé sur place une équipe chargée de récupérer les documents importants et d'éliminer les témoins gênants. Or, vous êtes de ceux-là, du moins à leurs yeux. Si vos premières rencontres se passent bien, en particulier avec Carlos Oliviera qui finira par se rallier à votre cause, la suite s'avère nettement moins amicale. Ajoutez une nouvelle sorte de tyran qui vous poursuit inlassablement tout au long de votre aventure, et ce jusqu'à l'acharnement. En effet, si d'autres monstres se placent entre vous et lui, il n'hésitera pas à les anéantir afin de vous atteindre. Beaucoup plus

Tableau de chasse des tueurs de monstres

Bienvenu pour la première édition de notre festival de boucherie. En lice, quatre des plus grands tueurs de monstres vont être décortiqués suivant plusieurs critères. Bonne soirée et sortez couverts !

	Evil Dead	Buffy contre les vampires	Resident Evil 3 Nemesis	Zombie
LES ŒUVRES	Evil Dead	Buffy contre les vampires	Resident Evil 3 Nemesis	Zombie :
LES TUEURS	Ashley J. « Ash » Williams (Bruce Campbell)	Buffy Anne Summers (Sarah Michelle Gellar)	Jill Valentine	Stephen et Peter (David Emge et Ken Foree)
NOMBRES DE MORTS	Des cars de touristes japonais 4/5	Deux fois la capacité de sa ville - 4/5	73 977 023.52 exactement. 5/5	C'est plus simple de compter les vivants. 5/5
Le total de morts bat celui des trois Rambo réunis				
AU LITRE DE SANG	De quoi alimenter Dracula sur sept générations. 5/5	« Avec moi, ils n'ont pas le temps de saigner ! » Buffy la subtile. 2/5	« On avait de quoi repeindre la ville ». Un peintre en bâtiments. 4/5	« Ça rentre même pas dans les cases » Zézette épouse X 5/5
OÙ ON MOUILLE SA CULOTTE	Si c'est arrivé, c'était de rire ! 2/5	J'utilise des slips en Téflon doublé au kevlar 2/5	Je joue aux toilettes, comme ça j'ai pas à me lever ! 5/5	C'est pas moi, c'est le film qui m'a éclaboussé ! 3/5
ARMES FAVORITES	Une tronçonneuse de marque « Sasègne » 3/5	le coup de coude à air comprimé 3/5	Fusil à explosion faciale et bazooka de contrebande 2/5	Tout ce qui est contondant et qui fait « Pan ! Pan ! » 2/5
RÉCAPITULATIF	Des morts en pagaille, une mer de sang et une bonne rigolade. Pas vraiment effrayant, mais indispensable ! Pour la tronçonneuse, c'est au rayon boucherie.	Elle est bien mignonne et supersympatropcool, mais Steven Seagal, déguisé en fille de 18 ans, on n'y croit pas une minute. Même si on me dit que c'est Jet Lee !	Rien que sur le logo PlayStation, on a peur. Je connais même un type qui s'est enfermé dans un frigo après que sa mère lui aie offert le jeu.	Le film qui a rendu tout le reste possible. Politiquement incorrect et bourré d'humour très noir : le chef d'œuvre de Georges Romero. Vomitif mais cultissime !
NOTE FINALE	14/20	11/20	16/20	15/20
CONCLUSION	Jill Valentine remporte le trophée de « La tête en moins ». En clair : Resident Evil, c'est de la peur à l'état brut. Ajoutons qu'à la vue de toutes ces créatures créées génétiquement, on comprend pourquoi les vaches, les poulets et autre maïs ont été bannis de notre environnement. Enfin, mention spéciale du jury pour Zombie qui reste le modèle que tous ont suivi.			



■ **ON TOURNE !** L'éclairage joue un rôle primordial nous entraînant dans une spirale infernale, la peur au ventre.

intelligent que ses prédécesseurs, il préfère utiliser son bazooka, plutôt que de vous courir après. Resident Evil 3 est un parfait condensé des deux premiers épisodes. L'action y tient une place importante et les énigmes gagnent en profondeur et en intérêt. Les graphismes sont toujours aussi sublimes, voire plus fouillés, et les angles de caméra génèrent de grands moments de panique, accentués par l'ambiance sonore plus qu'oppressante. Pour ceux qui ne connaissent pas le titre risque d'être une révélation sans précédent.

Mais ce sont les fans de la première heure qui seront les plus comblés. L'aventure, plus longue, est truffée de références aux chapitres précédents que seul un incondicional pourra décrypter. Il retrouvera le pilote de l'hélicoptère de Resident Evil 1 sous les marches du commissariat ou encore aura le plaisir de pouvoir enfin arpenter « librement » les rues de Raccoon City. Vous pourrez d'ailleurs vous amuser à relever les petites incohérences qui jalonnent le poste de police.

Resident Evil 3 Nemesis perpétue ainsi une tradition devenue incontournable. Jamais vos nuits n'auront été aussi blanches et l'aube tant attendue. Rappelez-vous Ash dans Evil Dead 2, et le calvaire de sa nuit chez les morts-vivants. Très vite, vous vous sentirez comme lui, surveillé, ciblé. Très vite, chaque crissement de porte, chaque aboiement lointain sera source d'angoisse. Une angoisse si bien orchestrée qu'on imaginerait bien des metteurs en scène tel Hitchcock, Romero ou Cameron tirant les ficelles. Comme le dit l'inscription du début : « *Abandonnez tout espoir, vous qui entrez en ces lieux.* » ■

Thomas Debelle



■ **APOCALYPSE NOW** Raccoon City est défigurée ! Les rues retranscrivent à merveille l'ampleur du combat.

Qui dans quel rôle ?

Quand Resident Evil deviendra film...

Depuis le temps que l'on nous parle d'un film, nous avons eu tout le temps d'imaginer notre casting de rêve. N'hésitez pas à nous faire parvenir vos idées grâce au forum. En attendant voici à quoi pourrait ressembler l'affiche de mon film :



■ **CHRIS REDFIELD** : Michael Biehn. C'est lui qui tua le Terminator !



■ **JILL VALENTINE** : Sandra Bullock. Belle et forte, comme dans *Speed*.



■ **CLAIRE REDFIELD** : Sarah Michelle Gellar. La bombe *Buffy* !



■ **ALBERT WESKER** : Rutger Hauer. Le mythique tueur de *Blade Runner*.



■ **BARRY BURTON** : Brion James. Délit de faciès depuis *Blade Runner*.



■ **LÉON KENNEDY** : Emilio Estevez. Le fougueux frère de Charlie Sheen.



■ **ADA** : Tia Carrere. La plus belle femme du monde.



■ **PDG D'UMBRELLA** : Christopher Walken. Plus grand acteur du monde.



■ **PLUS VITE QUE L'ÉCLAIR** Buzz reprend du service : il est à nouveau prêt pour s'envoler vers l'infini et l'au-delà !

Vers l'infini...

Peut-on espérer du jeu qu'il reproduise la magie du film ? Ou en est-il loin ?

POUR INFO

- MACHINES PlayStation et Nintendo 64
- DÉVELOPPEUR Disney Interactive / Pixar
- ÉDITEUR Activision
- GENRE Action
- JOUEUR 1
- SORTIE Janvier 2000

Toy Story 2, le film, sortira en salles aux États-Unis pour Thanksgiving, en novembre. Un nouveau jeu *Toy Story* est actuellement en cours de réalisation, et devrait sortir simultanément. Et oui, les enfants, revoilà Buzz et ses amis !

Fidèle à l'intrigue du film, l'intrépide Buzz l'éclair doit sauver son copain Woody le cow-boy, enlevé par un collectionneur de jouet trop zélé. Cette nouvelle version s'efforce d'immerger le joueur dans le monde de *Toy Story*. Son environnement en trois dimensions coloré, dans lequel on se déplace comme bon nous semble, accentue l'impression d'évoluer dans des décors grandeur nature. Et de se retrouver ainsi au même niveau que Buzz. Le héros peut aller presque partout : il saute sur les tables, explore la cabane dans l'arbre d'Andy, plonge dans la piscine du voisin, évite les outils électriques devenus fous dans le garage...

Contrairement au film, Buzz est réellement armé de rayons lasers mortels qui verrouillent les cibles en vue subjective. Et si vous êtes un bon petit GI, on vous donnera de nouveaux accessoires, comme des bottes avec fusées intégrées ou encore un grappin.

Malheureusement, en tant que robuste jouet en plastique, Buzz a des mouvements extrêmement maladroits. Ce qui est énervant, surtout quand on tombe pour la cinquantième fois d'une poutre du grenier. Et plus stressant encore... Lorsque vous passez en vue subjective pour viser, l'image est presque entièrement gâchée par le reflet de Buzz dans le verre de son casque.

Malgré ses défauts, qui devraient disparaître dans la version finale, comme on nous l'a promis, *Toy Story* se vendra bien. Toute résistance est inutile... ■

Filipe Canelas



■ **VERS LA 3D ET AU-DELÀ !** Buzz se prépare à piquer une tête dans la piscine du voisin, en douce.



■ **BUZZ EN ACTION** Buzz tire sur ses adversaires lors d'une confrontation dans le séjour.



RECHERCHE FEMME DE MÉNAGE
TRAVAILLEUSE ET MOTIVÉE.
(Références en plomberie exigées.)

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

0153292750

APRÈS UNE BATAILLE NAVALE dans le living,
et une prise d'assaut dans la cuisine,
VOUS allez avoir besoin d'un coup de main...

TOY COMMANDER : le parfait jeu D'INTÉRIEUR

Faites bien attention à ne pas réveiller l'enfant qui sommeille en vous !

S'il déclenche une guerre de jouets vous pouvez vous attendre à devoir piloter

une F1 dans votre couloir ou un hélicoptère dans votre entrée... et vous faire mettre

la pâtée par une peluche déchainée. www.dreamcast-europe.com

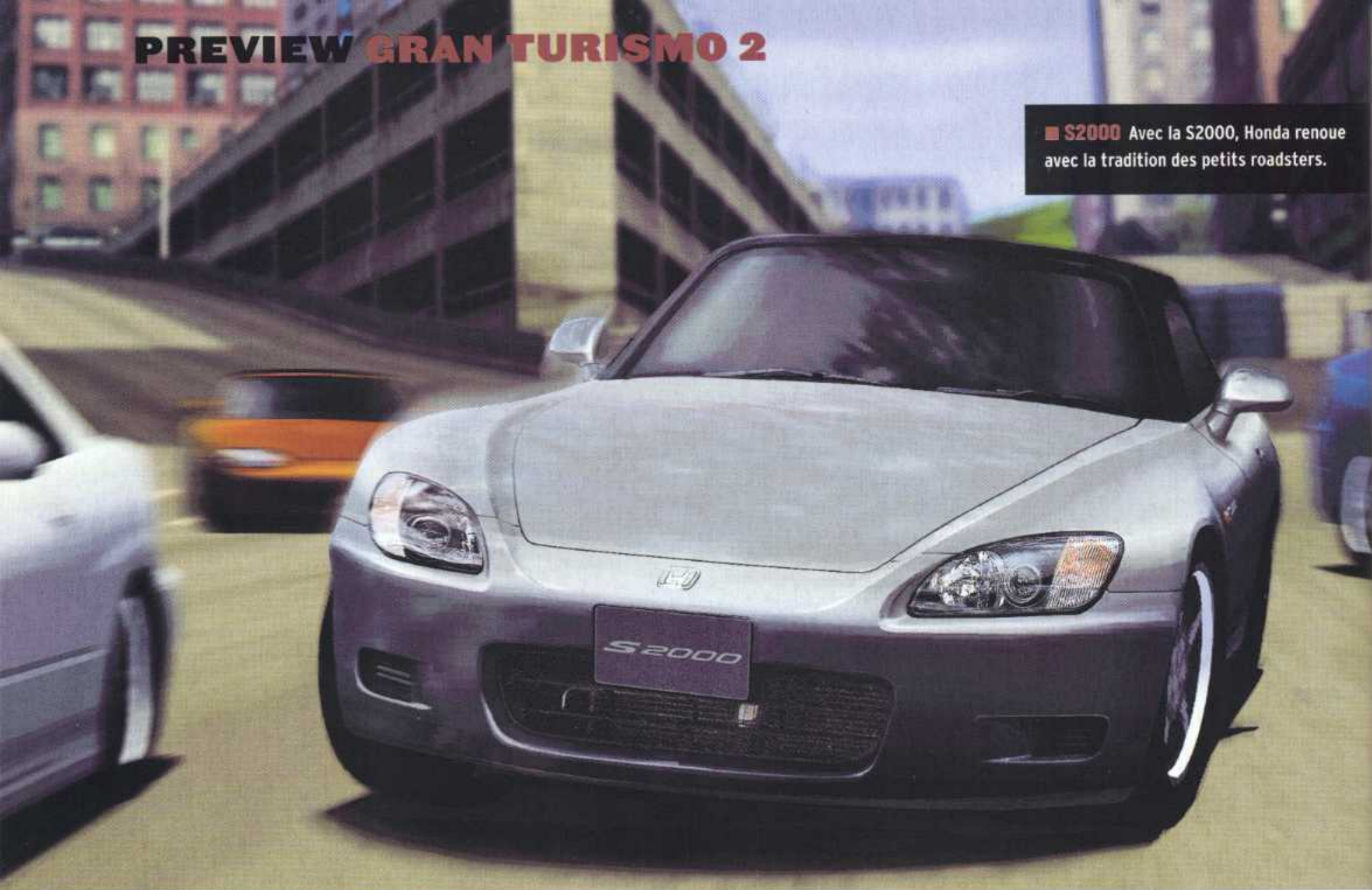


Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs



■ **S2000** Avec la S2000, Honda renoue avec la tradition des petits roadsters.



Le grand retour

La suite de l'une des meilleures ventes sur PlayStation arrive à fond de sixième !

POUR INFO

- MACHINE PlayStation
- DÉVELOPPEUR Polyphony Digital
- ÉDITEUR Sony
- GENRE Course
- JOUEURS 2
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public
- SORTIE Décembre
- ORIGINE Suite d'un jeu de course mythique

Plus de voitures, plus de circuits, plus d'options, plus de challenges, plus de vitesse. Non, votre sonotone n'est pas en panne, Gran Turismo 2 est véritablement un « monsieur plus » du jeu à succès. Il est vrai qu'avec autant de fans pour le premier opus, et fort de ses 750 000 exemplaires vendus en France, il est attendu au tournant !

Désormais, lorsque l'on parlera d'un jeu de course automobile sur console, il y aura l'avant et l'après Gran Turismo. Préparé pendant cinq ans dans le plus grand secret par le studio de développement Polyphony Digital, filiale de Sony, Gran Turismo était promis au meilleur avenir qui soit. Consacré hit, adulé par tout type de joueurs, il mélangeait habilement

simulation complète et réalisation parfaite. Imaginons un instant que vous n'avez jamais joué à Gran Turismo (la honte sur vous !). Vous ne connaissez donc pas le mode garage, et toutes les améliorations techniques et esthétiques qui peuvent être apportées aux voitures. Le principe est des plus simples et des plus réalistes. Au fur et à mesure des courses remportées, le pilote débutant se constitue un capital, qu'il peut soit conserver en attendant de s'acheter le monstre de puissance dont il rêve, soit dépenser dans les multiples options disponibles auprès du constructeur de son bolide ou du préparateur officiel de cette marque. Évidemment, attendre d'acheter une nouvelle voiture s'avère utopique durant les dernières courses, tant les autres concurrents useront et abuseront de



■ **PRIORITÉ À DROITE** Les dépassements les plus osés seront assujettis au comportement de la voiture pilotée.



■ **PLUS PETITE LA VOITURE...** Plus la voiture est petite, plus les sensations de vitesse sont grandes avec de bons réglages.

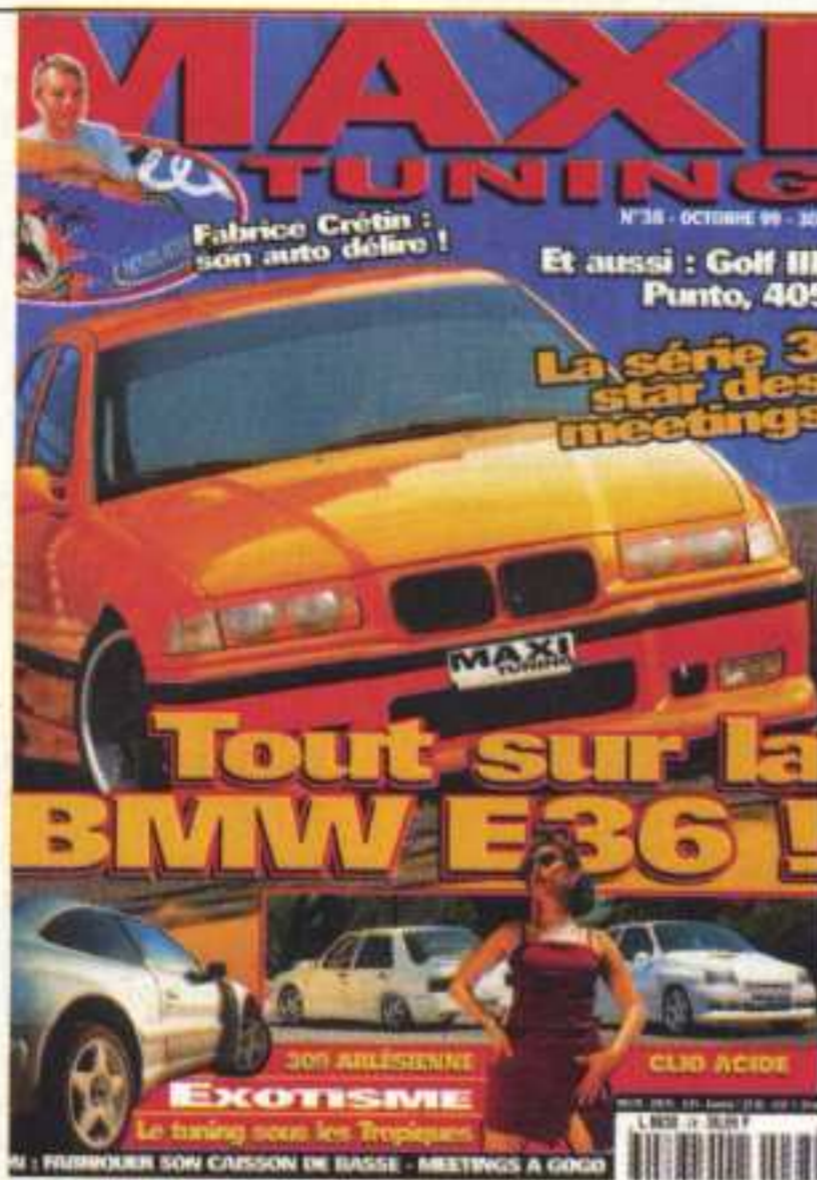
Le tuning, comment ça marche ?

Les fous du volant.

Pour tout savoir sur le tuning, voici l'avis d'un spécialiste :

« Le tuning est une opération simple, qui consiste à équiper ou personnaliser sa voiture via un certain nombre d'accessoires. Ces derniers peuvent venir habiller la carrosserie, augmenter la puissance de votre moteur, ou encore embellir l'habitacle. La transformation du véhicule en « voiture haut-parleur » peut également constituer une forme de tuning. Seul le châssis reste d'origine à l'issue de l'ensemble des opérations. »

Propos recueillis auprès de Jérôme Cambier, rédacteur en chef du magazine Maxi Tuning.



■ **MAXI TUNING** Ou comment vous confectionner une voiture hors du commun.



■ **AVANT ...** La Beetle, ancienne ou nouvelle génération, reste une des voitures de prédilection des adeptes du tuning.



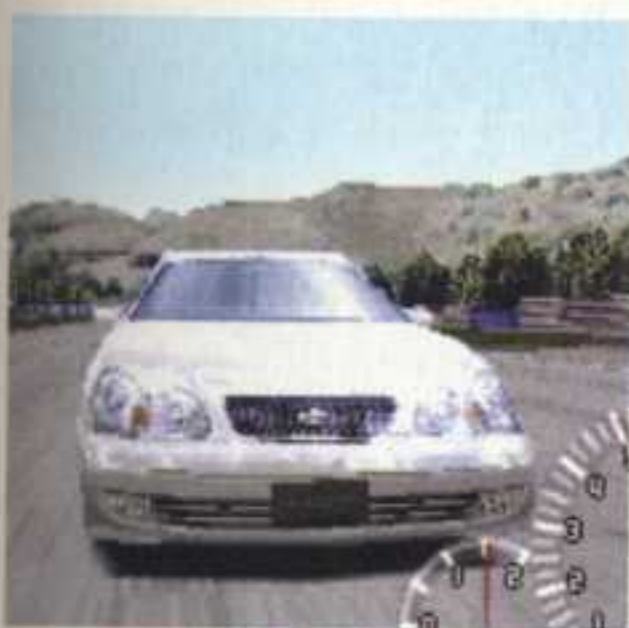
■ **APRÈS...** Que ce soit de l'intérieur ou de l'extérieur, ces voitures ne ressemblent plus vraiment à leur consœur.

customisations. Sur les routes de San Francisco, si votre voiture se comporte davantage comme un kangourou qu'un aimant, un achat de suspensions sportives résoudra le problème. Dans les sorties de virages serrés en ville, les reprises sont un peu faibles ? L'achat d'un compresseur turbo transformera votre machine en spécialiste du doublage au freinage. Enfin, si vos réglages ont fait de votre Austin Mini une nouvelle version d'Apollo 13, l'ajout de plaquettes de frein en carbone devrait vous permettre de rejoindre

Les nouvelles marques européennes

Des voitures à vivre.

Les meilleures ventes de modèles européens, ainsi que les plus belles berlines du vieux continent, rejoignent les troupes de Gran Turismo 2. Alfa Romeo, Audi, BMW, Citroën, Fiat, Jaguar, Mercedes, Renault ou Volkswagen ne sont que quelques unes des célèbres firmes de nos latitudes rencontrées ici. Le réalisme est flagrant, ce qui permet aux joueurs de l'hexagone de retrouver un panel de véhicules proches de l'environnement réel.



■ **L'EUROPEAN'S TOUCH !** L'arrivée des modèles européens soulagera les fans de voitures aux formes rondes et au charme discret.



■ **OLDIES BUT GOODIES** Les nostalgiques des vieux V6 de l'Amérique profonde seront aux anges.



■ **SAUTE-MOUTON** Le relief est plus accentué que dans le premier volet. Vous aurez toute l'occasion de revoir vos sauts de cabri lors des ralentis.

de gamme. Une voiture classique, sur laquelle les miracles perpétrés par un bon garagiste feront merveille. En revanche, les Xantia 3.0i V6 Exclusive et Xsara 1.8i 16V Exclusive représentent les véhicules les plus musclés de la marque. Si la Xiantia s'adresse plutôt à des pères de famille, la Xsara permet d'envisager un petit championnat sereinement. Peugeot nous gratifie d'une gamme plus large et plus sportive, filiale Peugeot Sport oblige, avec l'ensemble de ses voitures alignées dans les divers championnats de rallye. 106, 206 ou encore 306 Rallye permettent de goûter aux joies des courses aux temps « scratch », et les circuits sur terre leur sont tout indiqué. Enfin, Renault joue la carte du sport et du luxe. Avec les Clio II 16v, Clio Sport V6 24v et la fantastique Espace F1, trois voitures aux performances des plus impressionnantes, nul doute que l'ex-régie saura satisfaire les amateurs de sensations fortes. La présence du monospace le plus rapide du monde réjouira les fans de fantaisies mécaniques, autant que les conducteurs frustrés par les performances de leur propre voiture familiale. Les chauffeurs du samedi soir se feront un plaisir de retrouver la sellerie tout cuir

La présence du monospace le plus rapide du monde réjouira les fans de fantaisies mécaniques.

■ **SPIDER, MAN !** Vous voulez jouer les « Gran Touristo », l'Alfa Romeo Spider est la voiture idéale. Alliant performances et décontraction, elle rejoint la liste des cabriolets de GT 2.



Films de poursuites et jeu vidéo

Les rues de San Francisco.

En gagnant en réalisme et en relief, les décors s'assimilent à ceux des plus grands films de poursuites de voitures. L'inévitable Bullitt avec Steve McQueen vient immédiatement à l'esprit au regard du circuit de San Francisco et des puissantes voitures américaines des années 70. Dès lors, on comprend mieux l'ampleur dantesque que prenaient ces cascades, tant ces paquebots obsolètes étaient difficiles à manœuvrer sur des tracés aussi torturés. Gare au décollage !

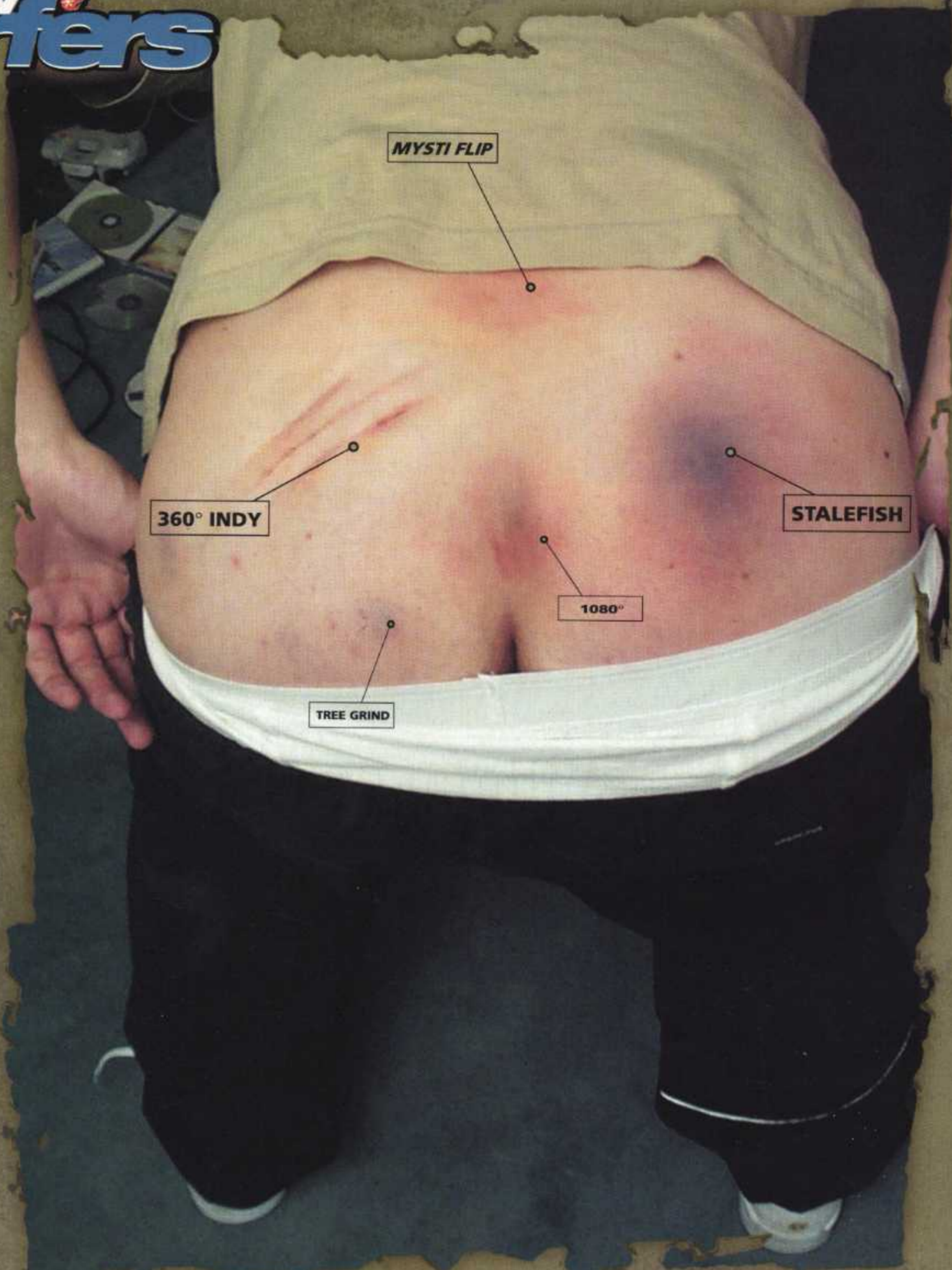


■ **MCQUEEN DANS LES VIRAGES** À vous les courses poursuites les plus folles dans les rues de San Francisco.

d'une Laguna V6. Si vous ne voulez pas sacrifier votre confort sur l'autel des performances, il vous reste encore la Mégane 2.0 16v Coupé.

Les constructeurs français vous rebutent, vous ne craquez que pour les belles allemandes ? Rassurez-vous ! Les formes arrondies de l'Audi TT, qui n'ont rien à envier aux charmes de la playmate du mois d'un magazine arborant un petit lapin, mettent à profit l'extraordinaire moteur 3D de Gran Turismo 2. Ses performances sont légèrement moins impressionnantes que celles de sa consœur, la magnifique SLK Kompressor de Mercedes, qui propose pour 250 000 F quelques options essentielles, telles que le hard-top électrique. La firme à l'étoile nous aligne une gamme de modèles s'échelonnant du bas de gamme au véhicule le plus

SNOW
surfers



VOUS ALLEZ en faire

UNE DRÔLE

DE FIGURE.



SNOW SURFERS : bien plus que des sensations.

Serre bien les fixations de ta planche et enchaîne les figures

sur un maximum de pistes. Un conseil mets tes protections

www.dreamcast-europe.com

SEGA



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs



■ **ROUGIR DE PLAISIR** Les nouvelles voitures disponibles brillent de tout leur éclat, à l'instar de ce coupé rouge.

raffiné. Loin de ce luxe extrême, les plus jeunes opteront pour l'aspect décontracté d'une Volkswagen New Beetle. Sa ligne revue et corrigée s'intègre parfaitement au concept de tuning omniprésent dans Gran Turismo 2. Quant à la nouvelle Golf, elle permettra aux nostalgiques des années 80 de revivre leur jeunesse, grâce à ce quatrième modèle. À ce stade, quelques insatisfaits persistent !

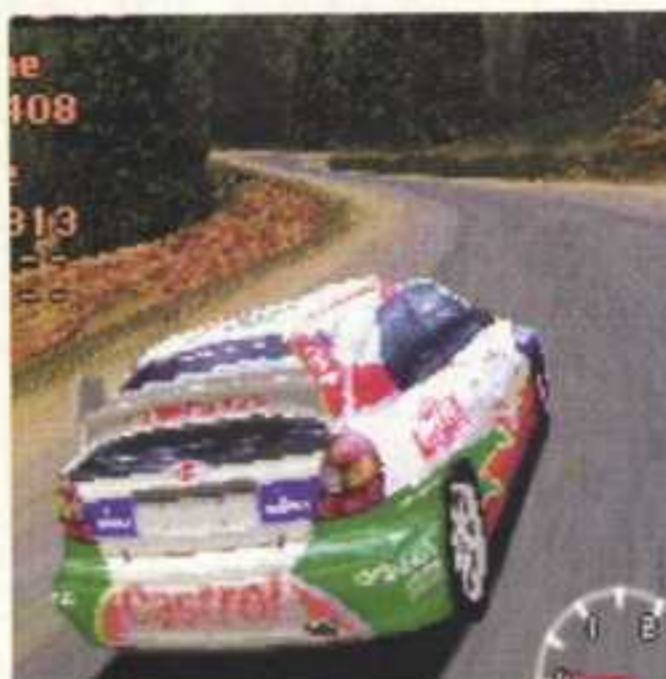
Les aficionados des marques italiennes ne sont pas en reste, malgré l'absence remarquée de Ferrari et Lamborghini, qui n'ont pas voulu se prêter au jeu. Alfa Romeo, Fiat et Lancia proposent des modèles variés, selon vos ambitions de pilote. Mais les vrais amateurs choisiront sans doute la Delta HF Integrale Evoluzione, dont le seul nom évoque dix ans de passé glorieux en championnat du monde des rallyes. L'Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V'98 imposera aussi son prestigieux passé, mais rehaussé d'innovations technologiques. La marque dépositaire du fameux « Cuore Sportivo » mettra à votre disposition le système « Selespeed », qui permet de coupler le confort d'une voiture de série à la vivacité des changements de rapports sur le volant d'une formule 1. L'Italie, l'Allemagne, le Japon, la France, les États-Unis... Gran Turismo 2 a pour ambition de faire rêver le joueur, le faire voyager au travers de sa foule de véhicules... À ce titre, il mériterait presque l'appellation de Gran Turisto. ■

Vincent Oms

Les véhicules 4x4

Qui pneu le plus pneu le moins.

L'une des grandes nouveautés de cette suite provient de l'arrivée en fanfare de toute une batterie de véhicules quatre roues motrices. Elles pourront être mises à contribution sur les terrains en terre, qui viennent ajouter le style rallye aux différentes courses possibles. Les aficionados de rallyes pourront ainsi profiter des qualités indéniables de la Subaru Impreza, en lice pour le César de la voiture la plus représentée dans le monde du jeu vidéo. Attention, ces puissants véhicules ont des réactions différentes par rapport aux versions urbaines.



■ **CELICA TRÈS QUATRE !** La majeure partie des véhicules du world rally championship sont présents pour venir à bout des nouveaux circuits sur terre.



■ **ENFER RURAL** Les décors urbains donnent du fil à retordre aux pilotes les plus chevronnés avec des virages plutôt serrés.



■ **MA BENZ, BENZ, BENZ !** L'arrivée du constructeur allemand Mercedes ne semble pourtant pas impressionner les autres concurrents du peloton.



STÉPHANE CHAMBON, champion du monde Supersport 1999 sur SUZUKI GSX-R600

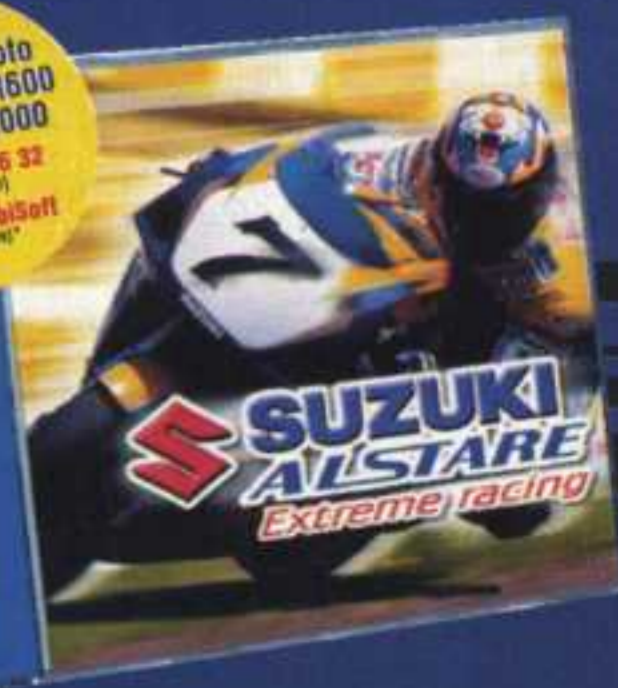
DEFIEZ UN CHAMPION DU MONDE

Affrontez sur Dreamcast™ le Team Suzuki Alstare et son champion

SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



Gagnez 1 moto
Suzuki GSX-R600
millésime 2000
ou 08 36 66 46 32
(2.23F incl. TVA)
ou au 3615 UbiSoft
(2.23F incl. TVA)*



Disponible également sur PC CD-Rom, PlayStation et Game Boy Color



© 1999 Criterion Software Ltd. Édité par Ubi Soft Entertainment sous licence Criterion Software Limited. Toutes les autres marques citées sont la propriété exclusive de leurs sociétés respectives. Alstare 21.9.98 • 1998 Ascaron GmbH, édité par THQ, distribué par Ubi Soft
* Consulter la boîte du jeu pour connaître les modalités du concours organisé du 15.10.99 au 15.2.2000. • Design : FKCB

Plus fort que l'arcade

Le jeu de baston le plus attendu sur Dreamcast s'annonce déjà comme la référence incontournable.

POUR INFO

- ÉDITEUR Namco
- GENRE Action
- JOUEURS 1-2
- ACCESSOIRES Vibration pack, VM, VGA Box
- DATE DE SORTIE Novembre 99
- DISPONIBILITÉ Japon, États-Unis
- PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 12 ans
- PRIX 449 F (68,46 E) en import
- ORIGINE Arcade, suite de SoulBlade

Tel un mastodonte déferlant sur un marché devenu morose, SoulCalibur arrive bientôt sur Dreamcast. Et bouleverse l'ordre établi, tant par son esthétisme que sa jouabilité. Nouvelle référence ou amélioration d'un concept, SoulCalibur montre enfin les capacités de la Dreamcast. Impressions.

Que dire si ce n'est que SoulCalibur est un des premiers jeux à prouver l'immense fossé qui sépare les consoles actuelles de la Dreamcast. On pouvait s'attendre à une simple conversion de SoulBlade sur arcade. Mais non. La société japonaise Namco, notamment à l'origine de la saga Tekken, montre une fois pour toute sa rapidité et sa capacité d'adaptation. SoulCalibur renverse littéralement les ordres établis du point de vue de la réalisation. La richesse des décors (une vingtaine) est incontestable, aussi bien dans la modélisation d'un palais bouddhiste que pour celle d'un château médiéval. La profondeur est immédiatement perceptible, et la finesse des textures, comme celle du bois, des rochers ou des murs est visible au premier coup d'œil. Voilà le résultat d'une gestion adéquate du patrimoine de la Dreamcast en matière de polygones affichables, équilibrant l'aspect graphique au premier et second plan. On ne peut qu'admirer le travail des dessinateurs, qui ont pourvu leurs protagonistes d'une apparence à la fois inédite et charismatique. Avec dix-sept personnages aux styles décidément très marqués, Namco joue la carte de la diversité. De nouveaux venus, Maxi et ses nunchakus, Kilik et son bâton, ou encore Ivy et son épée-fouet, viennent



■ KATACALIBUR Les personnages, en mode exhibition, démontrent la maîtrise de leurs armes.

compléter l'armada des héros de SoulBlade. On retrouve alors avec plaisir le katana de Mitsurugi, l'épée de Sophitia. Chacun de ces personnages possède une technique de combat qui lui est propre, elle-même accompagnée d'une déferlante d'effets visuels et sonores. Les lumières jaillissantes et les bruits métalliques cinglants pourvoient les combats d'un spectacle jusqu'alors inédit. Mais l'engouement né pour SoulCalibur, lors de ses sorties japonaise et américaine, ne s'explique pas seulement par cette révolution graphique. Beau ? oui ! Mais encore ?

En effet, des éléments non moins importants viennent se greffer à cette harmonie graphique de haute qualité. Tout d'abord, SoulCalibur possède une jouabilité accessible à tous. Coups d'épée, coups de pied, gardes. Telles sont les bases de ce jeu. Les joueurs avertis pourront bien entendu passer ce cap et découvrir la technique également très riche de ce titre. Contres, prises, déplacements sur l'intégralité de la surface, sorties du ring et combinaisons de coups constituent le principal potentiel stratégique de SoulCalibur. Ensuite, vous serez satisfait de

Infernal Inferno

Agile comme un serpent, son nom fait trembler.



■ LES MAÎTRES D'ARMES Choisir un combattant pour réaliser les prouesses du mode mission battle n'est pas chose facile. Vos adversaires feront tout ce qui est en leur pouvoir pour vous arrêter dans votre quête à l'épée. Vous devrez faire preuve d'astuce pour vous en sortir en bon état.

Le mode mission battle permet de parcourir le monde entier à la recherche de l'ennemi public numéro un : Inferno. Chaque étape vous propose entre un et quatre défis aussi divers que variés. Par exemple, vous devez battre votre adversaire par projection ou en le sortant du ring. Parfois, des malus vous sont attribués : vous pouvez alors être empoisonné ou ne plus posséder l'intégralité de votre énergie. À chaque victoire, vous gagnez une image. Certaines d'entre elles cachant de petites surprises...

■ LA VOIE DU SABRE Avec ses attaques rapides et faciles à réaliser, Mitsurugi est le personnage idéal pour les débutants.

Combattants et top models

Quand style et puissance ne font qu'un.



■ **SOPHITIA** Armée d'un bouclier et d'une épée, elle règne parmi les plus belles...



■ **MITSURUGI** L'un des samourais les plus fashion de ces dernières années.



■ **SIEGFRIED** Son argument majeur : sa longue épée.

Si tous les personnages sont dotés d'une technique très riche, ils sont en plus très beau à voir. Mitsurugi rappelle sans aucun doute Haohmaru, présent dans le Samurai Shodown de SNK. On ne peut s'empêcher de comparer Maxi à Dick Rivers, tant son look de rocker saute aux yeux. On applaudit le travail des dessinateurs de Voldo. Toujours aussi mystique, son accoutrement est désormais limite provocateur. Quant à la splendide Sophitia, on retrouve avec plaisir son visage d'ange et son éternelle jupe, toujours aussi courte.



■ **EXCALIBUR** Tout comme dans SoulBlade, le méchant Cervantes peut rapidement vous fendre de ses deux épées.



■ **BOUCHALIBUR** Une des plus grandes révolutions de SoulCalibur est sans doute la faculté des personnages à parler.



■ **ZOOCALIBUR** Vous qui aviez rêvé de pouvoir écraser des rats sur une plate-forme de combat... SoulCalibur vous l'autorise dans le décor de Voldo.

« **Soulcalibur renverse littéralement les ordres établis du point de vue de la réalisation.** »

découvrir, dans les menus, des modes de jeu comme le time attack (contre la montre) ou encore le survival (élimination successive de combattants sans défaite). À l'instar de SoulBlade, vous pouvez également choisir un mode qui vous permet de prendre part à des missions (voir encadré). Pour finir Soulcalibur est pourvu d'un mode exhibition dans lequel vous pouvez admirer les personnages du jeu accomplir des katas de toute beauté. C'est véritablement à ce moment que l'on se rend compte de la qualité extraordinaire des animations. Une véritable démonstration de puissance graphique et artistique qui n'a rien à envier aux meilleurs oeuvres cinématographiques d'arts martiaux.

Namco a décidément frappé très fort. Il prouve que la Dreamcast est capable de supporter d'excellents titres. SoulCalibur est plus qu'un nouveau titre pour la machine de Sega. C'est peut-être celui qui persuadera le joueur encore sceptique des capacités de la Dreamcast. ■

Karim Benmeziane

Plus vrai que nature

SoulCalibur s'inspire-t-il de la réalité ?

La publicité japonaise de SoulCalibur montre une des héroïnes, Xianghua, accomplissant des katas. Rien d'exceptionnel jusque là... Si ce n'est qu'une combattante, bien réelle cette fois, effectuée à côté d'elle les mêmes mouvements avec une arme identique. La ressemblance est vraiment saisissante. Autre exemple, celui de Kilik. Son kata au bâton évoque très nettement celui que Jet Lee exécute dans le film *Les arts martiaux de Shaolin*, réalisé par Liu Chia Liang. L'exploit est de taille lorsque l'on pense qu'il ne s'agit que de scènes réalisées en motion capture.



■ **JET KILIK** La majorité des personnages reprennent textuellement les gestes de la réalité qu'accomplissaient dans la joie et la bonne humeur nos artistes de films de Honk Kong.

Parfaite Joanna

Le développeur clé de Nintendo prépare une nouvelle Bombe. Bons baisers de Joanna.

FICHE TECHNIQUE

- SYSTEME N64
- ÉDITEUR Nintendo
- DÉVELOPPEUR Rare
- GENRE Action
- NB JOUEURS 1-4
- EXTRAS Dolby Surround
- CLASSIFICATION NC
- SORTIE Novembre
- ORIGINE GoldenEye avec une veste en Kevlar

Une nouvelle femme fatale marche sur les talons (aiguilles) de Lara Croft. Cet agent sexy est la star d'une fausse séquelle du best-seller de Nintendo, GoldenEye. Nous avons été secoués, séduits et pour le moins excités...

La ville Corporation dataDyne s'apprête à être infiltrée par un commando aux gadgets tellement efficaces qu'ils rendraient jaloux le plus stoïque des agents de sa Majesté. Responsables de ce chef-d'œuvre qu'est GoldenEye, les développeurs de Rare ont abandonné les droits de *Demain ne meurt jamais* en faveur d'un jeu d'action, d'espionnage et de tactique très personnel en vue subjective. Le pauvre Pierce Brosnan s'est donc vu écarté, au profit de la belle mais néanmoins virile Joanna Dark. Pour l'instant, imaginez cette dernière comme une Lara Croft sans attribut exploitable, mais au potentiel commercial énorme. Le jeu est d'autant plus séduisant que l'amélioration du moteur 3D de GoldenEye permet à la Nintendo 64 de montrer ses prouesses, et ce de plusieurs façons. Des effets



■ NUIT DE FOLIE Les extérieurs de dataDyne bénéficient d'intenses effets d'ombres et de lumière, et même de véhicules volant dans le lointain.

d'ombres et de lumière, des textures beaucoup plus détaillées pour les ennemis et les décors, des voix digitalisées, et une visée automatique (les armes se souviennent toujours des ennemis qui se sont échappés, et les ciblent automatiquement dès leur retour) assurent un challenge de taille. Mais, outre le pilotage de véhicules, la chasse aux aliens et divers objectifs dans chaque niveau, des combats quatre joueurs très attendus sont aussi de la partie. Un mode battle à la GoldenEye, plusieurs arènes de deathMatch et un mode coopération vous assurent des parties endiablées. Sans compter l'inventaire de Joanna et de ses quarante armes différentes.

Filmé dans le noir

Coller votre tête sur le corps d'un commando ?

Pour cela, il vous faut la Game Boy Camera et un câble Link. Faites une grimace débile devant l'objectif, prenez une photo et transférez-la dans le jeu. Après coloration, votre visage sera mappé sur celui de votre personnage et utilisable en mode multijoueur.



« Imaginez Joanna Dark comme une Lara Croft sans attribut exploitable, mais au potentiel commercial énorme. »



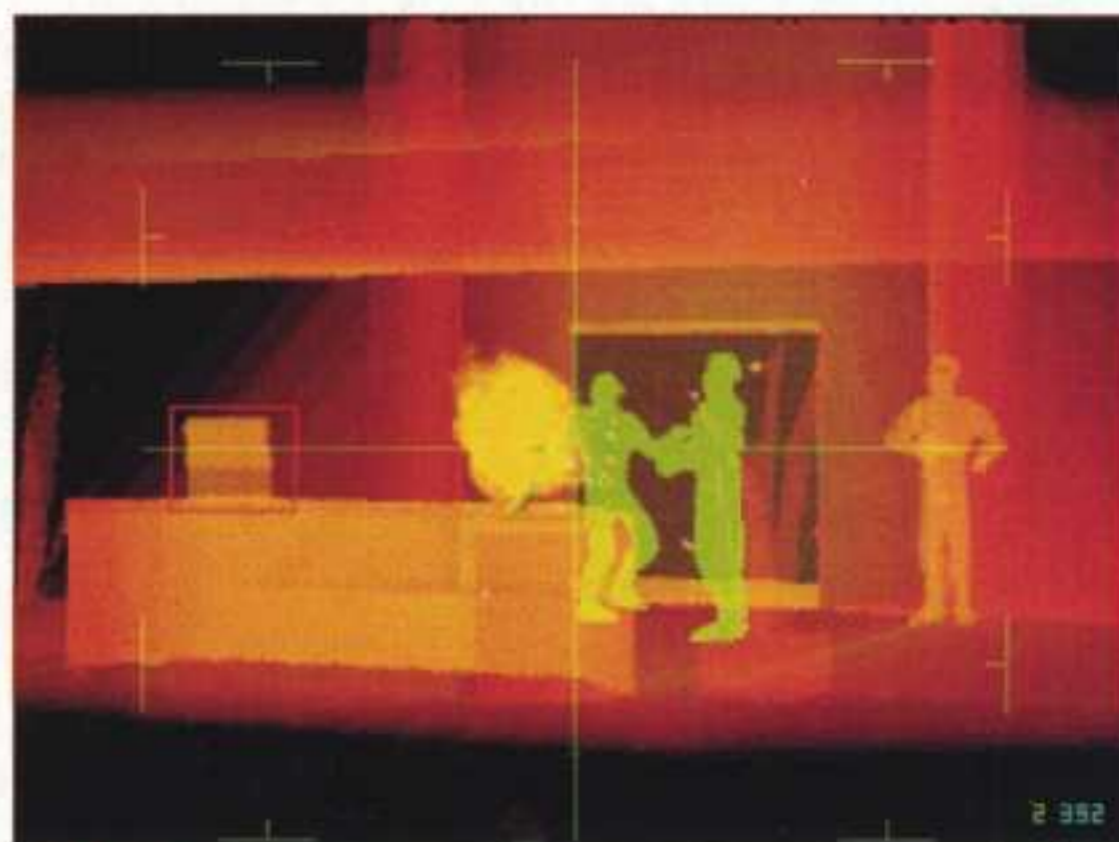
■ TENUE DE SOIRÉE Des gerbes d'eau dégoulinent sur la veste en Kevlar de Joanna, une de ses nombreuses tenues sexy. Très chic.

L'ARSENAL

- Pistolet ar34
- Vengeur
- Mitraillette
- Arbalète
- Arme Plasma Cyclone
- dataDyne dy357 auto
- Lance-grenades
- Pistolet Falcon 2
- Xr20 Rayons X
- Couteau de chasse
- Pistolet MagSec 4
- Pistolet Mauler
- L'Éventreur
- Et plus encore !

Proposant la même dose d'intensité qu'une expédition à Jurassic Park, la mission dangereuse confiée à Joanna est un habile mélange de classicisme et d'étrangeté. La subtilité est une fois de plus de mise et les Rambo de pacotille pourront retourner aux vestiaires. Ceux qui rêvent du mode sniper de GoldenEye auront donc de quoi faire. Rare promet un principe encore plus poussé que celui de Turok 2, avec notamment un système de vision nocturne. Préparez-vous à punir les sbires de dataDyne avec des armes destructrices telles que le lance-grenades, le laser et autres engins de mort très originaux et futuristes. Un jeu d'action qui vous projettera dans une quête mouvementée et variée, digne des plus grands films de science-fiction. Perfect Dark est sans doute le titre de Rare le plus attendu. ■

David Hadgson, Angleterre.



■ **RADAR X** Pour voir les ennemis dans la pénombre. Lancez ensuite un missile dans un poste de garde pour des résultats explosifs.

Tireur d'élite

Sous les balles, une Bombe...

L'actrice Natalie Raitano, qui interprète Nikki Franco, spécialiste des armes dans la série VIP, est la sœur télégénique de la ténébreuse Joanna Dark. Nous avons évité ses balles.

Les agents secrets féminins ont-ils des avantages particuliers sur leurs homologues masculins ?

Le regard, essentiellement. Avec une femme, vous ne voyez rien venir.

C'est une surprise, elle vous tombe juste dessus. Vous pensez, « Wouah, elle est trop bien », et vous vous faites avoir.

Être une espionne implique audace et discrétion. Avez-vous des conseils pour ceux qui souhaitent être surnois ?

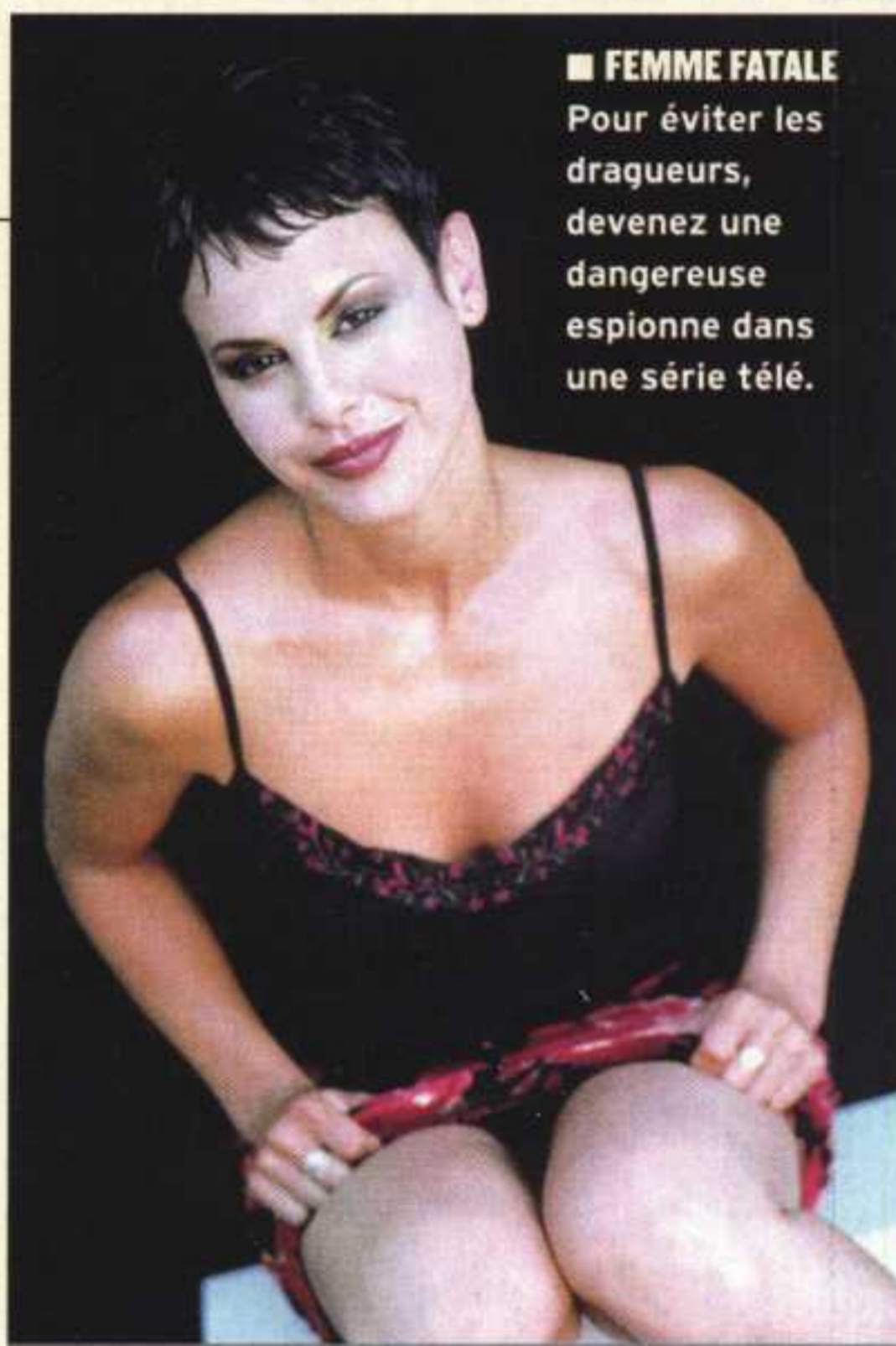
Je vous dirais d'oublier votre apparence. Soyez le plus discret possible. Habillez-vous comme pour aller chez l'épicier, et surtout pas de tenue de soirée...

Avez-vous tué un homme pour le regarder mourir ?

Heu, non. Pas récemment (rires). En ai-je déjà eu envie ? Oui (rires). **Jouer une maniaque de la**

■ **LA BOMBE**
Avons-nous une chance ? Non ? Alors Joanna devra faire l'affaire.

■ **FEMME FATALE**
Pour éviter les dragueurs, devenez une dangereuse espionne dans une série télé.



gâchette dans VIP vous a-t-il fait aimer les armes ?

Non. En fait, j'ai mis du temps à m'y habituer. J'avais peur au début. Et puis, c'est ridicule de me voir entourée de tous ces gros flingues, ou encore me voir faire tout exploser, prétendre m'y connaître en bombes. Je suis si frêle, un peu comme Mickey ou un truc dans le genre.

Vous ne rejoindrez pas le lobby des armes, alors ?

Non, je veux que cela reste un fantasme. Je ne suis pas du genre à jouer en tenant une arme. Je suis contre toute forme de violence. Quand j'ai du temps libre, je ne vais pas aux stands de tir, je fais du shopping.

Depuis que vous êtes une experte en munitions dans VIP, les hommes ont-ils peur de vous ?

En fait, oui (rires). Parfois. Cela dépend de mon regard. Et c'est bien connu, un regard peut tuer. ■

David Hadgson, Angleterre.

Les stars
d'Hollywood
infiltrèrent
le jeu vidéo

LE CINÉMA américain a toujours été le plus puissant mais aussi le plus rentable au monde. Pourtant, depuis quelques années, est apparu un art capable de concurrencer financièrement l'industrie hollywoodienne sur son propre terrain : le jeu vidéo. Considéré comme le dernier bastion de l'imagination créatrice, ce nouveau média est, aux yeux d'Hollywood, une incroyable manne financière désormais incontournable.

Par Olivier Lehmann

« **Cette poule aux œufs d'or n'est pas près de s'arrêter de pondre.** »

DEMAIN NE MEURT JAMAIS

■ **SYSTÈME :** PlayStation ■ **ÉDITEUR :** Electronic Arts
 ■ **GENRE :** Action ■ **SORTIE :** Décembre 1999

SCÉNARIO/PRINCIPE : Vous incarnez l'agent britannique James Bond (vu de dos à la Tomb Raider) et devez contrer par tous les moyens le magnat des médias, Elliot Carver.

POINTS FORTS : Différentes séquences d'action (pilotage d'avion, descente à skis,...) parsèment la dizaine de niveaux présents. Une quinzaine d'armes et quelques gadgets (dont un scanner à empreintes) figurent aussi au menu. Enfin, vous pourrez incarner l'actrice Michelle Yeoh (l'agent Wai Lin) dans des niveaux dédiés.

AVIS GEN4 CONSOLES : Les possesseurs d'une PlayStation vont enfin pouvoir se délecter à incarner James Bond en personne. D'autant que près de 70 % du jeu est fidèle au film. Un challenge relevé, mâtiné de beaucoup d'action et d'un peu de réflexion.



L'espion gentleman

Pierce Brosnan est le cinquième acteur à endosser le rôle de l'agent 007. La dix-neuvième aventure de ce dernier sort en décembre et s'intitule *Le monde ne suffit pas*. Un séducteur impitoyable, un solitaire entouré d'amis



(et d'ennemis), un intellectuel très physique : voilà comment on pourrait qualifier l'espion gentleman. Se reposant sur ses habiletés naturelles (et de temps en temps sur quelques gadgets), il fascine autant les femmes que les hommes, à l'instar du John Steed de *Chapeau melon et Bottes de cuir* ou du James West de *Wild Wild West*. Le fait de travailler pour le gouvernement ne l'empêche nullement de se rebeller en cas d'injustice, et encore moins d'être courtois et élégant ! Bref, un homme très recommandable mais peu fréquentable.

Certes, le jeu vidéo a déjà quelques décennies derrière lui. Le tout premier en noir et blanc, intitulé Pong a été conçu en 1972 par l'américain Bushnell, fondateur ensuite de la compagnie Atari. Mais sa reconnaissance mondiale n'a véritablement eu lieu qu'à l'apparition de la PlayStation en 1995 (dans la mesure où la Super Nintendo et la Mega Drive ne ciblaient qu'un public restreint d'adolescents).

À nouvelle technologie, nouveaux profits : du jour au lendemain, le secteur vidéo ludique a donc pu affirmer sa rentabilité en générant des sommes financières colossales, au même titre que l'industrie cinématographique. D'ailleurs, les grosses sociétés qui s'étaient déjà emparées de studios de cinéma, comme Sony avec Columbia Tri-Star, se sont vite aperçues que cette

nouvelle poule aux œufs d'or ne devait pas être négligée car elle n'était pas près de s'arrêter de pondre.

À nouvelle technologie, nouveau public aussi : en faisant barrage à une infantilisation outrancière du secteur et en traitant enfin les consommateurs comme des adultes, les constructeurs, développeurs et éditeurs ont assuré la pérennité du loisir ludique, tout comme sa popularité. À tel point qu'à l'heure actuelle, aux États-Unis, le chiffre d'affaires obtenu par la vente de jeux vidéo est près de deux fois supérieur au chiffre d'affaires dégagé par la vente de tickets de cinéma. Logique, donc, que les ténors du cinéma américain s'intéressent de très près à ce marché. Puisqu'en vendant les licences de leurs œuvres les plus prestigieuses pour en faire des jeux, ils s'assurent une notoriété complémentaire et donc une



■ **IMPRESSIONNANT !** La séquence la plus spectaculaire du nouveau chapitre de *La Guerre des Étoiles* est admirablement retranscrite dans *Star Wars Racer* sur Nintendo 64.



■ **JIM PHELPS ET CIE** *Mission Impossible 2* est actuellement en tournage, avec Tom Cruise sous la direction de John Woo. Auparavant, jouez donc au premier volet...

■ CHAIR ET ACIDE

Dans *Alien Resurrection*, Ripley fait face à son pire ennemi : son propre fils, mi humain mi alien. En découle un dilemme cornélien qui sera résolu... par les armes !

rentabilité supplémentaire. Histoire de capturer en permanence l'attention du public, un bon plan marketing se doit donc d'être mené ainsi : il faut sortir le jeu peu de temps après le film pour bénéficier de son aura, mais il est nécessaire que ce jeu précède la sortie d'une suite sur grand écran, ou

l'édition du film en VHS ou DVD.

Un exemple sur le marché français: *Alien Trilogy*. Alors que ce dernier était déjà entré depuis longtemps en gamme Platinum PlayStation (correspondant à l'époque à plus de 250 000 exemplaires vendus en un an en Europe), ses ventes ont

été subitement multipliées par dix durant le mois de sortie au cinéma du quatrième volet de la saga *Alien*.

Bien sûr, le succès du film ne fait pas forcément celui du jeu et vice-versa. Avant, les professionnels capitalisaient sur un titre célèbre pour espérer en vendre un maximum, en

ALIEN RESURRECTION

■ SYSTÈME : PlayStation ■ ÉDITEUR : Electronic Arts

■ GENRE : Action ■ SORTIE : Décembre 1999

SCÉNARIO/PRINCIPE : Adaptation du quatrième volet des aventures de Ripley, *Alien Resurrection* propose au joueur d'incarner, entre autres, Sigourney Weaver vue de dos, dans un univers sombre et dangereux, entièrement en trois dimensions.

POINTS FORTS : Le jeu comporte pas moins de treize niveaux, alternant deux tiers de séquences d'exploration / destruction et un tiers de résolution d'énigmes. Il est aussi possible de diriger successivement les cinq protagonistes.

AVIS GEN4 CONSOLES : Les fans d'action gore seront aux anges : l'univers du film est respecté à la lettre avec même toutes les races d'aliens représentées. La peur devrait être de la partie !

La femme fatale

Sigourney Weaver. Le personnage de Ripley lui a donné sa notoriété. Dans *Alien Resurrection*, elle est dirigée par Jean-Pierre Jeunet. Ici, point de tenues de soirée. La séduction face à l'adversaire doit être mortelle et donc débarrassée

de toute fioriture. Seules comptent les armes de gros calibre et une volonté de fer. Telles Sarah Connor dans *Terminator*, la femme vidéo ludique s'avère donc masculinisée, dépourvue de sentiments, en quête de sa propre identité.



■ **FLEGME EFFICACE** Indiana Jones près du temple maudit. Même entouré par les sbires du méchant de service, l'aventurier combat toujours le sourire aux lèvres.

passant souvent outre la qualité. Désormais, Hollywood, conscient de l'importance du marché, s'investit pleinement. Deux tendances peuvent être distinguées : soit les grandes maisons de production américaines confient l'adaptation de leurs films en jeu vidéo à des développeurs de renom

(quitte à les débaucher comme Disney avec Naughty Dog, responsable de Crash Bandicoot sur PlayStation) et suivent l'évolution de leur travail en leur fournissant tous les éléments nécessaires (dessins originaux ou matériel sonore). Soit elles créent leur propre département jeux vidéo, afin

de tout contrôler de A à Z. C'est le cas de MGM Interactive (détentriche des James Bond), LucasArts (Star Wars) ou de Fox Interactive (propriétaire des Alien).

Même si c'est la logique économique qui domine, on peut imaginer que la raison de cet

INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE

■ **SYSTÈME** : PlayStation ■ **ÉDITEUR** : LucasArts

■ **GENRE** : Action ■ **SORTIE** : Fin d'année

SCÉNARIO/PRINCIPE : Dans la peau du fameux aventurier, vous devez traverser de nombreuses contrées exotiques et pénétrer quelques endroits sacrés en résolvant des énigmes et en évitant des pièges.

POINTS FORTS : Arborant le style Tomb Raider, le jeu semble respectueux du personnage et de son univers à la lisière du fantastique, puisque empli de créatures étranges. Trop peu avancé, il faudra attendre pour juger.

AVIS GEN4 CONSOLES : Le père spirituel de Lara Croft a enfin droit de cité ! Agrémentée de graphismes fourmillant de détails, l'aventure apparaît longue et difficile.

L'aventurier sympa

Harrison Ford prête ses traits à Indiana Jones, l'archétype même de l'aventurier charismatique adulé du public. C'est le genre d'homme qui est naturellement doué pour les ennuis. Sa soif de culture ou de curiosité le plonge souvent au cœur de situations invraisemblables. Heureusement, l'aventurier



sympathique peut compter autant sur sa chance que sur ses talents physiques. Les rebondissements à foison caractérisent enfin les péripéties de ce croisement lointain entre Jackie Chan et le Leslie Nielsen de la série de films « Y a-t-il un flic...? ». Un personnage qui jongle à part égale entre les situations dangereuses, les cœurs tendres et les bons mots.

« **Le chiffre d'affaires des jeux vidéo est deux fois supérieur à celui généré par des tickets de cinéma.** »

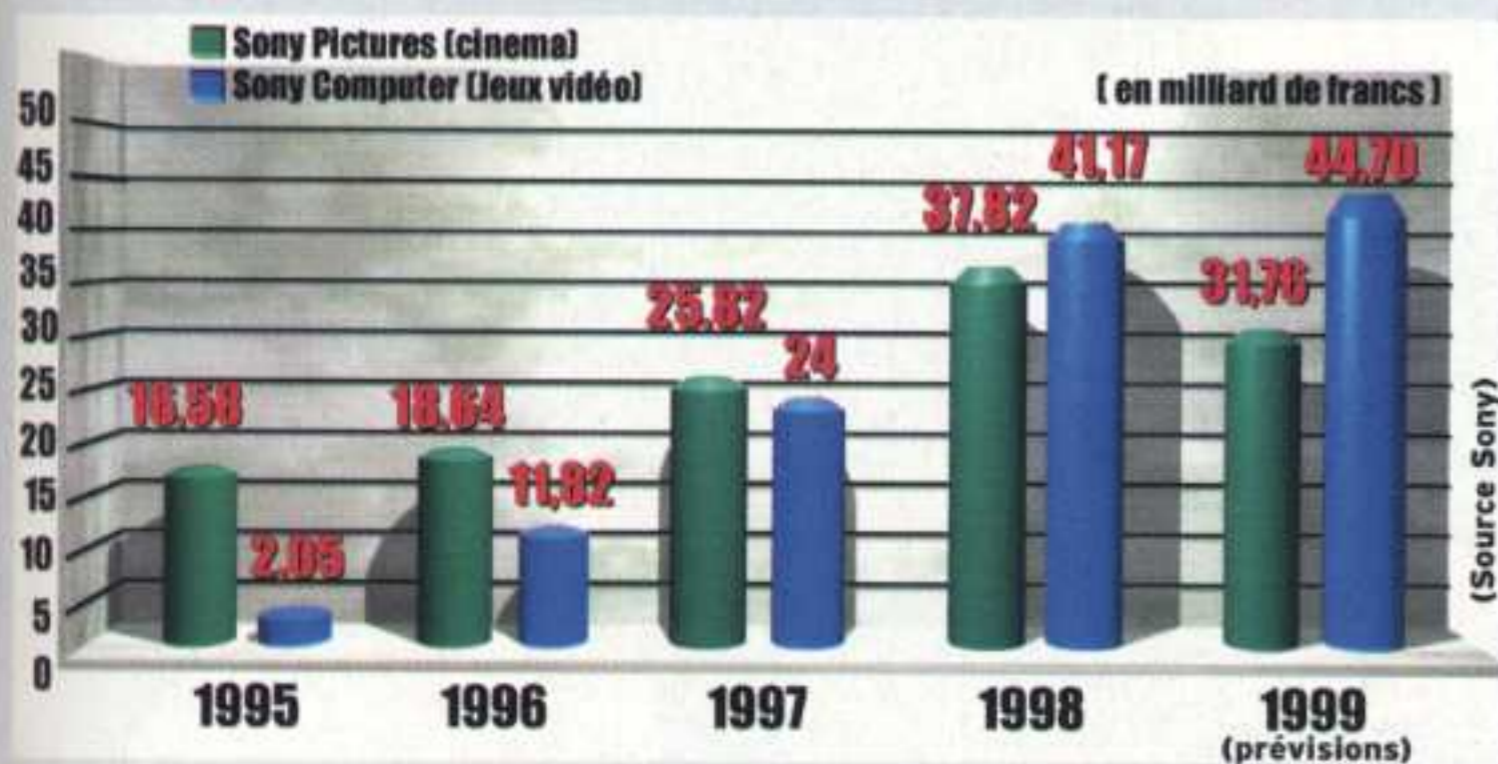


■ **CORNELIUS ET URSIS** Adapté du roman de Pierre Boulle, *La Planète des Singes* a connu quatre suites sur grand écran. Voici désormais le jeu vidéo !

engouement est aussi artistique. Le jeu doit être considéré comme une extension du film et il permet de développer l'univers particulier de celui-ci. *Star Wars* en est l'exemple parfait, avec une déclinaison à toutes les sauces, jeux de combat spatial (*Rebel Assault*), d'action (*Dark Forces*) ou courses futuristes (*Star Wars Racer*). Les acteurs, eux-mêmes y prêtent attention en s'investissant, tels Bruce Willis dans *Apocalypse* ou Mark Hamill dans *Wing Commander 3* et 4. Car il est clair que les stars font vendre et qu'un nouveau média est

toujours bénéfique pour leur image ! Le film *Wargames* en 1983, montrant un adolescent sur le point de déclencher une guerre en jouant avec son ordinateur, s'avérait prophétique : la puissance du jeu vidéo y était déjà éclatante. On comprend d'autant mieux les enjeux, que les nouvelles consoles, (*Dreamcast*, *PlayStation 2*) apparaissent comme un condensé artistique. En réunissant musique, cinéma, jeu et Internet, elles sont destinées à prendre une place capitale dans nos loisirs... et bien sûr dans nos vies. ■

CHIFFRE D'AFFAIRES SONY



SURPRISE : en moins de cinq ans (1995, lancement de la PlayStation), le secteur jeux vidéo de Sony a multiplié sa rentabilité par vingt, alors que la branche cinéma n'a réussi qu'à doubler ses profits. Même Sony Musique, qui affiche un chiffre d'affaires de 38 milliards de francs, est devancé. Le jeu vidéo domine en représentant environ 40 % du chiffre d'affaires global de Sony.

DIE HARD TRILOGY 2

■ SYSTÈME : PlayStation ■ ÉDITEUR : Fox Interactive
■ GENRE : Action ■ SORTIE : Janvier 2000

SCÉNARIO/PRINCIPE : C'est le grand retour de John Mc Lane. Le policier doit lutter cette fois-ci contre de belliqueux terroristes qui auraient pris en otage la ville de Las Vegas.

POINTS FORTS : L'aventure est toujours découpée en trois parties différentes : une en trois dimensions à la *Tomb Raider*, une seconde uniquement de tir avec pistolet et une dernière à bord d'un véhicule. Il devrait y avoir le choix entre deux modes : scénario (épreuves imposées) et arcade (jeu au choix).

AVIS GEN4 CONSOLES : Trois jeux en un seul, réalisés par les développeurs du rigolard Duke Nukem *Time to Kill*. La violence humoristique du premier volet, comme nettoyer le pare-brise du sang d'un piéton écrasé, devrait ainsi être conservée !



Le flic coriace

Bruce Willis dans la peau de John Mc Lane, le flic retors de la trilogie *Piège de Cristal*. Profession : acteur. Hobby : sauveur de l'humanité.

Gentil mais borné, casse-cou et casse-pieds, sans peur mais certainement pas sans reproches, le flic coriace emploie des méthodes expéditives pour régler des situations, souvent explosives. À l'image d'un Clint Eastwood (*L'inspecteur Harry*) ou d'un Mel Gibson (*L'arme fatale*), il pose souvent les questions après avoir tiré, mais n'hésite pas à donner de sa personne pour sauver les innocents. Bref, un héros viril et efficace, à la psychologie en apparence sommaire, qui ravit les amateurs d'action.



Les rois du ring

EA Sports peut-il à nouveau remporter le championnat des jeux de boxe poids lourds ?

POUR INFO

- Console PlayStation, Nintendo 64
- Développeur Black Ops (N64), EA Sports (PS)
- Editeur EA Sports
- Genre Sports
- Joueurs 1-2
- Sortie Novembre

L'année dernière, **Knockout Kings** s'est imposé grâce à son graphisme foudroyant et à sa jouabilité à vous arracher la tête. La suite sera-t-elle suffisamment impressionnante pour redorer le blason terni de la boxe ?

Les adeptes de la boxe l'appellent le noble art. Malheureusement pour les passionnés, la boxe professionnelle n'a rien eu de noble ces dix dernières années. Classements controversés, combats truqués et bandes d'escrocs sans scrupule qui traînent davantage derrière un zinc que sur un ring ont sali l'image de ce sport autrefois populaire. Mais EA Sports s'apprête heureusement à ramener un peu de respectabilité sur le ring. **Knockout Kings** réunit les plus grands noms de la boxe jamais rassemblés. La version 2000 vous propose d'affronter un grand choix d'anciens et d'actuels champions, comme Mohammed Ali ou Joe Frazier. Après avoir sélectionné votre combattant, vous choisissez parmi un certain nombre de styles de match dont le brutal mode bagarre. Celui-ci permet aux boxeurs de s'affronter sans contrainte de poids ni de règles (coups dans les parties autorisés). Vous pouvez également concevoir votre propre boxeur, l'entraînez puis l'engagez dans le



■ **SUGAR EN ACTION** Sugar montre à De La Hoya un gauche-droite classique mais efficace.

mode carrière pour en faire une légende. **Knockout Kings** représente tout ce qui est noble dans l'art, en supprimant les organisateurs cupides et les boxeurs qui embrassent le tapis pour l'argent. Mais surtout, il s'attache à rendre la boxe divertissante, tout ce dont ce sport a besoin. ■

Filipe Canelas

Le boxeur poète

Mohammed Ali est l'un des plus grands boxeurs que ce sport ait connu. Homme de scène pendant ses années de gloire, il avait l'habitude de composer des poèmes sur ses adversaires. Voici un exemple, traduit de l'anglais, de la prose de ce roi du ring.

Je cogne des rochers, je frappe des briques,

Je suis si dur, que j'écoeure la médecine.

S'ils peuvent faire de la pénicilline avec du pain moisi,

Ils pourront sûrement faire quelque chose de toi, après le combat.

T'es si laid, que quand tu pleures, tes larmes

Font le tour de ta tête.

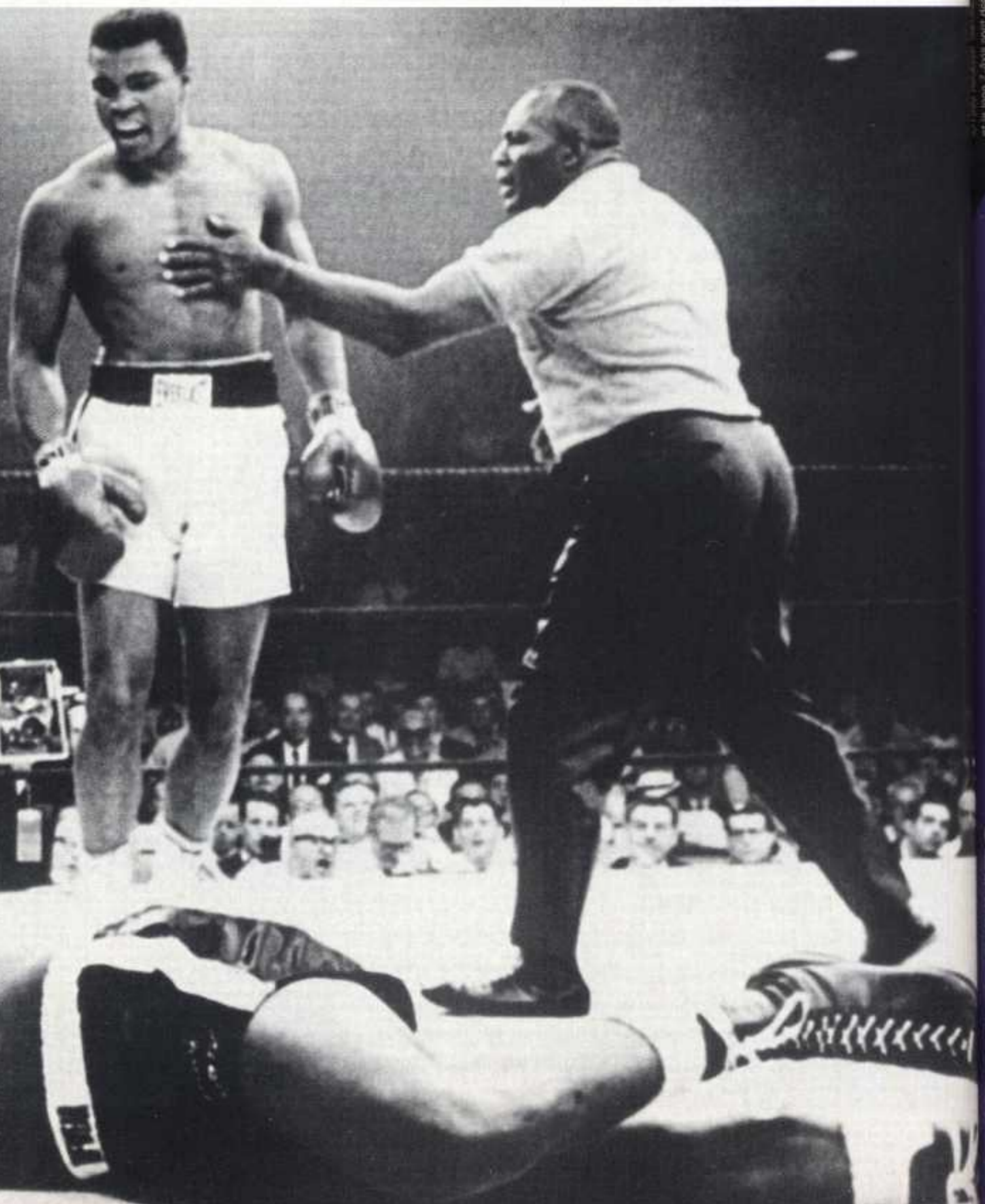
T'es si laid, que tu dois éviter les miroirs

Pour qu'ils ne se brisent pas.

Je suis le meilleur. Non seulement je les mets K.O.,

Mais je choisis le round !

C'est pas s'vanter, quand on peut le prouver.



Classique

Rock

Techno

Rockstar

GTA2



Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu... c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) ! rockstar, le label pas comme les autres débarque méchamment avec dans sa hotte une pléiade de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?), de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64. Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que vous n'étiez pas prévenu) !

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP



pills

www.pills.com.fr

TAKE 2
INTERACTIVE



le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

mediact

Fiche d'identité

Nom : Shigeru Miyamoto
Âge : 46 ans
Né : À Kansai, Japon
Célébrité : En raison de plus de 60 jeux Nintendo
Début dans le business : 1977
Loisirs : Vélo, banjo
Autre profession : Dessinateur de BD
Cartouches vendues dans le monde : 253 000 000
Nom de la fille de Robin Williams : Zelda



Je danse le Miya



Le créateur de Mario. Le père de Link. Le maestro de Nintendo. Un génie visionnaire. Nous sommes allés traquer Shigeru Miyamoto à Tokyo et à Londres, pour connaître ses derniers projets de la saga des Zelda. Un personnage motivé et motivant...

S'il y a quelqu'un qui a modelé l'industrie des jeux vidéo, s'asseyant un jour en pensant : « Attends, pourquoi ne pas créer un plombier de Brooklyn et le confronter à un territoire infesté de champignons et de tortues bizarres. », c'est bien Miyamoto. Inspiration pour Rare Software, objet de désir pour Sony, Shigeru

Miyamoto est le joyau de la couronne Nintendo. Son précédent succès, *The Legend of Zelda - The Ocarina of Time*, s'est vendu à deux millions et demi d'exemplaires rien qu'aux États-Unis. Son nouveau jeu, en cours de développement, le bien nommé *Zelda Gaiden*, devrait donner aux joueurs de Nintendo 64 encore plus d'aventures chatoyantes. Nous nous sommes donc réunis pour discuter de tout ce qui a trait à Link afin de découvrir ce que le futur réserve à cette saga mythique. **Voilà un an que *The Legend of Zelda - The Ocarina of Time* est sorti. Rétrospectivement, étiez-vous surpris de son succès planétaire ?**

Honnêtement, je m'attendais à ce que

Zelda Gaiden : le ciel tombe sur la tête

Une nouvelle histoire dramatique avec de nouvelles créatures et des territoires à découvrir. *Zelda Gaiden* commence avec un étrange homme masqué qui dérobe Epona, le poney que Link avait dans les bois d'Hyrule, et qui disparaît à travers une porte spatio-temporelle. Bien sûr, Link passe la porte derrière le voleur et se retrouve dans un monde étrange mais familier. Un Hyrule alternatif. Un Hyrule avec une lune géante, qui s'apprête à tomber sur la terre. Les indigènes disent à Link que la fin du monde est proche. La seule personne ayant les moyens de stopper la chute de la lune est l'étrange homme masqué que Link a rencontré.



■ PONY EXPRESS Link peut désormais chevaucher Epona sans attendre de grandir.

« C'est un nouveau style de Zelda que nous créons. Nous souhaitons une histoire plus complexe. »

Lune de fiel

La mission de Link est de protéger Hyrule de la chute d'une lune gigantesque, prête à tout détruire. L'élément majeur de la jouabilité dans Zelda Gaiden est sans doute la Jauge de Lune. En bas de l'écran, il y a un indicateur qui précise la distance à laquelle se trouve la lune de la terre. Si elle touche la terre, c'est le game over assuré. Il s'agit donc d'un jeu minuté. Mais ne vous inquiétez pas, Nintendo vous laissera explorer Hyrule comme bon vous semble. Vous pourrez même acheter des Rupees.



CLAIR DE LUNE

La jauge de lune précise le temps qu'il vous reste.

l'ampleur du succès. C'est très difficile de vendre huit millions de copies avec juste du talent et de l'habileté.

Surtout au Japon où le marché de la Nintendo 64 était limité. Après avoir mis tant de temps à le réaliser, tout le monde s'attendait à ce qu'il soit parfait. J'aurais souhaité avoir trois mois de plus pour le peaufiner.

Maintenant, vous créez un nouveau Zelda. Contendra-t-il des éléments d'Ocarina of Time ou sera-t-il totalement nouveau ?

Pour Nintendo, on utilise rarement un même moteur 3D pour créer un nouveau jeu. Pourtant, nous utilisons ici le même système et les mêmes personnages que dans le premier opus. Mais c'est un nouveau style de Zelda que nous créons. Nous souhaitons une histoire plus complexe, avec plusieurs niveaux de profondeur dans le jeu.

Pour votre prochain Zelda, vous allez utiliser le ram pack. Qu'est-ce que cela va apporter de plus ?

Vous pourrez rencontrer plus de gens et faire plus de choses en même temps. Cela rendra la jouabilité et l'histoire plus denses. Je m'arrangerai aussi pour rendre les ennemis plus intelligents.

Est-ce Flagship qui a écrit le scénario de ce jeu ?

Flagship travaille sur les scénarios des prochains Zelda sur Game Boy, il n'a donc rien à voir avec ce nouveau Zelda. Je suis le producteur, mais c'est une création de l'équipe qui a



MON AMI LE GNOME Les indigènes sont mieux représentés et détaillés avec le ram pack.

travaillé sur le précédent Zelda.

Après le système de jeu déjà en place, quel est cette fois votre plus grand challenge ?

Je veux corriger le rendu des personnages, qui n'était pas suffisamment précis la dernière fois.

Ajouterez-vous plus de détails aux expressions des visages, par exemple ?

Bien sûr, c'est possible avec le ram pack. Nous privilégions notamment le travail sur la personnalité et les animations des personnages..

Pourquoi la série Zelda est-elle aussi attrayante, d'après vous ?

Parce que nous avons créé un système où il est possible de contrôler Link en toute liberté. Si vous pouvez faire quelque chose en appuyant simplement sur un bouton, ce n'est

pas Zelda. Je suis particulièrement méticuleux sur ce point.

Qu'est-ce qui a été le plus difficile en transposant Zelda en trois dimensions ?

La gestion des caméras. Parce que vous devez la créer de manière à ce que le joueur la comprenne instinctivement et la resente émotionnellement. Nous avons aussi simplifié le système des sauts, pour qu'ils soient plus spectaculaires.

Que sera Zelda sur Game Boy Color ?

Il y aura trois versions : Tale of Power, Tale of Courage et Tale of Wisdom. Avec Link, vous pourrez jouer aux trois dans n'importe quel ordre. Dès que vous en aurez terminé un, les données du jeu affecteront directement certains facteurs d'un des deux autres jeux. ■



INTERVIEW MIYAMOTO

HOMME-ENFANT

Shigeru Miyamoto a toujours l'âme d'un enfant. Riche, célèbre et plus comblé, il a réussi à conserver son enthousiasme juvénile.



PAPA POULE L'émerveillement de ses enfants est la priorité de Shigeru quand il se lance dans la création d'un jeu. Toujours à leur écoute, il est un père attentionné, qui sait prendre en compte leurs remarques.

Nintendo

C'est quoi le Verdict ?

Vous n'y comprenez rien ? Voici la pierre de Rosette de nos tests.

Nous, journalistes de Gen4 Consoles, sommes là pour vous présenter les plus récents et les meilleurs jeux toutes consoles confondues. Comme tous les autres magazines, direz-vous. Mais alors, qu'est-ce qui nous différencie de la concurrence ? Pourquoi nos tests font-ils autorité (un mot que nous n'utilisons pas à la légère) ? Parce que nous travaillons comme des damnés, et c'est le moins que l'on puisse dire, pour vous donner le meilleur. Voilà pourquoi.

En premier lieu, toute l'équipe jette un œil vif et attentif aux nouveautés, puis nous nous divisons la tâche en fonction des goûts et des affinités de chacun avec un genre. Chaque journaliste a ensuite le temps nécessaire pour terminer le jeu attribué. Puis il rédige pour vous l'article le plus impartial possible, qui rend compte des qualités mais aussi des défauts d'un jeu. En somme, un article sans concession. Il n'y a pas d'anonymat, pas de système de notation confus. Juste les informations nécessaires pour vous aider à acheter les bons jeux et à éviter les pires. C'est bien ce que vous voulez ?

Le Verdict – À lire avant d'acheter.

Comparatif

En le comparant aux autres jeux du même genre, et sur la même console, il est plus facile de se faire une idée de la qualité réelle d'un titre testé. Ses atouts, comme ses faiblesses, apparaissent au grand jour dans ce face-à-face sans merci avec le reste de la concurrence. Le comparatif s'effectue avec cinq jeux, du meilleur d'entre eux au pire de la catégorie. Dans la mesure du possible (tout dépend du nombre de titres du même genre disponible sur une console), nous essayons de comparer le jeu à d'autres produits récents, afin de ne pas avoir de décalages ridicules tant au niveau des graphismes que de l'intérêt. Avouez qu'un comparatif entre Crash Bandicoot 3 et le premier Pandemonium sur PlayStation serait forcément obsolète. En revanche, un jeu ancien peut entrer en lice si son principe original peut rivaliser avec des titres récents. Mario 64 est un bon exemple, son concept étant souvent conservé à la lettre.

Graphiques, sons, et jouabilité

Cette partie sanctionne la qualité des éléments les plus importants d'un jeu. Chaque point est noté sur 6 (une étoile étant la note la plus basse et six la plus haute), puis commenté sous forme d'une mini-conclusion. La note des graphismes prend en compte l'esthétisme du jeu, mais aussi celui des scènes cinématiques. Les sons englobent la musique et les bruitages, tandis que le critère de jouabilité évalue la prise en main et l'ergonomie du jeu.

Pour, contre et total

Viennent enfin les recommandations ou les plus vives réserves. Bien que les graphismes, les sons et la jouabilité soient importants, certains aspects mineurs du jeu peuvent influencer la note finale, qui sera alors plus ou moins élevée par rapport à la moyenne des précédentes. Pour que tout soit bien clair, le total est aussi exprimé en chiffres.

Trophée Gen4 Consoles

Un jeu noté six étoiles mérite une récompense plus emblématique. Nous signalons donc le jeu ultime par un trophée Gén4 Consoles. Vous pouvez acheter ce titre les yeux fermés.



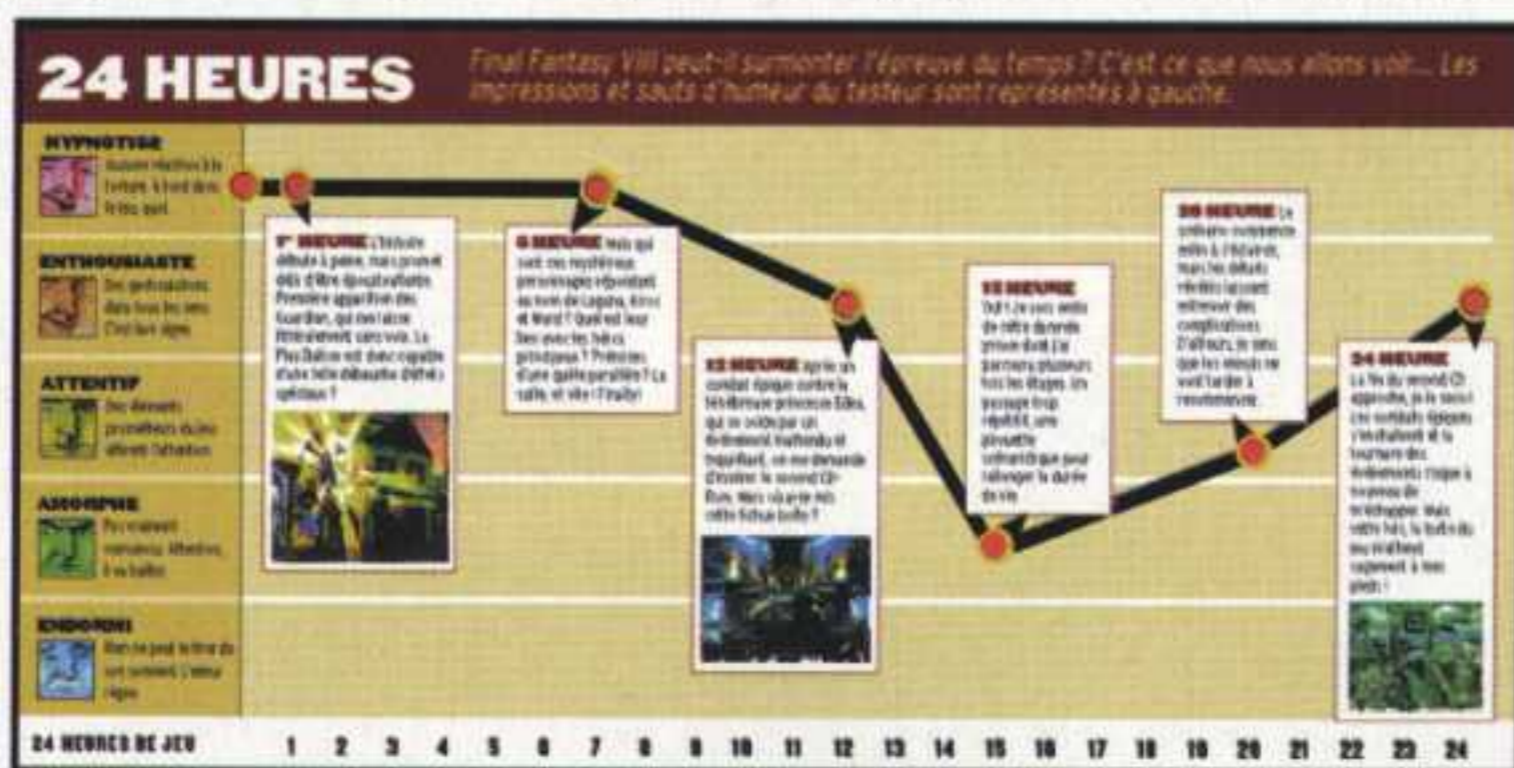
Le Verdict		Final Fantasy VIII	
COMPARATIF	GRAPHISMES	PLUS : Des heures de plaisir dans un univers gigantesque et magnifique.	VERDICT Seul Square pouvait faire mieux que Square. Pari gagné. Final Fantasy VIII surclasse son prédécesseur. Un pur chef-d'œuvre.
<ul style="list-style-type: none"> FINAL FANTASY VIII Le plus beau, le plus long, le plus intéressant, le meilleur quel ! FINAL FANTASY VII : Une aventure extraordinaire et des mini-jeux passionnants. Un must du genre. WILD ARMS : Un bon titre à l'ancienne. SUIKODEN Beaucoup de personnages mais des graphismes décevants. JADE COCOON Une réalisation appréciable, malgré des carences scénaristiques qui nuisent à l'ensemble. 	<ul style="list-style-type: none"> Des décors somptueux, dessinés par de vrais artistes. Aucun mot n'est assez fort pour décrire les scènes cinématiques. 	MOINS : Quelques longueurs dans le scénario. Une traduction pas toujours très fine.	
<ul style="list-style-type: none"> SONS Des mélodies superbes inspirées de musiques classiques. Certaines magies retentissent comme une explosion atomique. 	<ul style="list-style-type: none"> MANIABILITÉ De nombreux paramètres à prendre en compte, sans oublier le mode tutorial disponible en cas d'oubli. Les combats sont instinctifs. 		
<p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p>		<p>6</p> <p>★ ★ ★ ★ ★ ★</p>	

24 heures sur 24

Certains jeux se finissent en quelques heures, d'autres en quelques jours. Pour un titre important, nous jouons 24 heures d'affilée. Nous récapitulons ensuite dans un tableau l'évolution des sentiments du testeur, tout au long de sa progression dans le jeu. Une façon simple de juger la durée de vie d'un titre.

Les icônes

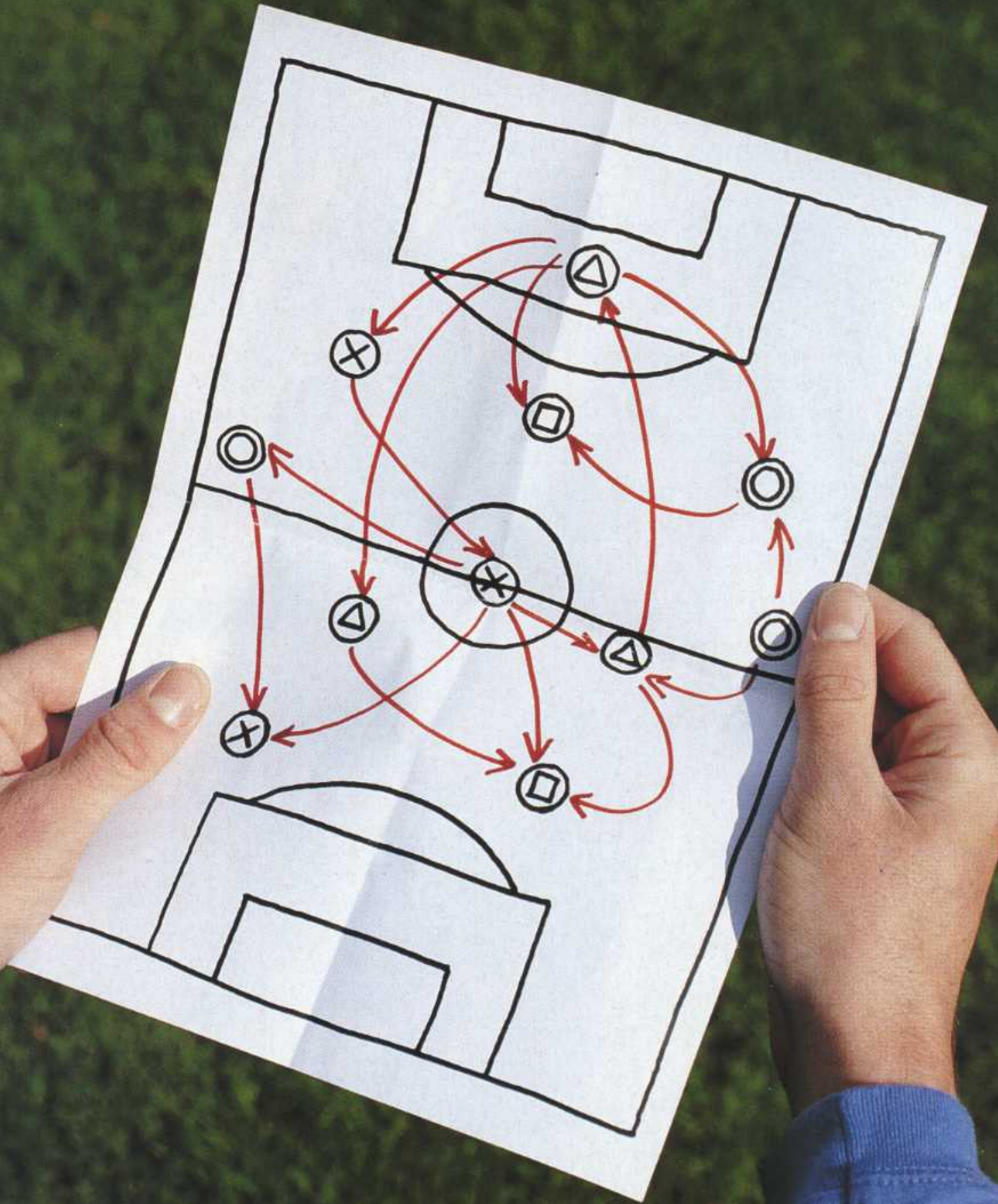
Nous avons recensé cinq types d'émotion ressenties pendant un test. A chacune correspond le degré d'excitation du testeur au cours des 24 heures. Ne pas oublier de ravitailler le journaliste en pizzas et boissons gazeuses.



Note du jeu

- ★ ★ ★ ★ ★ ★ EXCELLENT - La crème des crèmes. Une adéquation parfaite entre graphismes, sons et surtout jouabilité. Incroyable.
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ TRÈS BON - Un jeu exempt de défauts mais sans cette once d'âme ou d'originalité qui est la marque des plus grands.
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ BON - Un jeu de qualité sympa à jouer. Seuls persistent quelques défauts mineurs ici et là. Mais cela reste une valeur sûre.
- ★ ★ ★ ★ ★ MOYEN - Des éléments intéressants occultés par des problèmes gênants. À réserver aux fans ou pour des parties occasionnelles.
- ★ ★ ★ ★ ★ DÉCEVANT - Les éléments majeurs du jeu ne sont pas à la hauteur. Un titre sans saveur, une mauvaise expérience.
- ★ ★ ★ ★ ★ NUL - Graphismes laids ou jouabilité nulle. Autant de raisons d'éviter ce titre. À moins de vouloir en faire un frisbee.

Quand on va jouer une finale au Stade de France devant 80 000 personnes, on a plutôt intérêt à prévoir une bonne tactique.



BDDP © T&WA Le Monde des Bleus © 1999 Sony Computer Entertainment. Tous droits réservés. Développé et édité par Sony Computer Entertainment. © FFFPRO est une marque déposée de l'International Association of Football Players Union. © FFF.FFP



www.playstation.tm.fr



Grande finale du concours par équipe "Le Monde des Bleus" le 23 février 1999 sur la pelouse du Stade de France en ouverture du match France-Pologne. Concours avec obligation d'achat. Pour de plus amples renseignements www.playstation.tm.fr.



Final Fantasy VIII

UNE PLÉIADE DE PERSONNAGES aux caractères prononcés, scènes cinématiques surprenantes, compositions musicales époustouflantes, sans oublier des graphismes difficilement égalables sur PlayStation. Final Fantasy VIII s'impose comme le Titanic des jeux vidéo: une expérience ludique et cinématographique inoubliable qui subjuguera tous les joueurs, même les plus réfractaires au jeu de rôle.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Square Europe ■ GENRE jeu de rôle ■ JOUEUR 1
■ PRIX 399 F (560,8 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public
■ ORIGINE Huitième épisode d'une grande saga

EN BREF

Des heures de jeu en perspective dans un univers gigantesque et plein de surprises.

- 4 CD-Rom
- 10 héros
- 16 invocations magiques (guardian forces)
- 150 cartes à collectionner
- Un mode d'entraînement
- Plus d'une heure de scènes cinématiques
- Plus de 50 heures de jeu



C'est l'histoire d'une renaissance, l'épopée incroyable d'un genre longtemps considéré comme mineur et qui révèle aujourd'hui tout son potentiel médiatique. Le jeu de rôle, véritable pendant ludique du cinéma, après des années de marginalisation au profit de genres plus enfantins comme le combat et la plate-forme, trouve enfin sa place dans le cœur du public.

Fortement plébiscité au Japon, mais longtemps ignoré par les joueurs occidentaux, le jeu de rôle a enfin gagné ses lettres de noblesse grâce à la société Squaresoft. La raison en est simple. Le mépris que portaient au genre les publics américains et européens provenaient de son manque d'accessibilité. Le jeu de rôle était laborieux et impliquait de longues heures de jeux avec de nombreuses options à gérer, ce qui n'était pas forcément folichon pour le joueur occasionnel. Genre réservé aux otakus (ces jeunes japonais qui passent des heures devant leurs consoles), il ne lui manquait qu'un peu de bonne volonté, beaucoup d'efforts, et de conséquentes innovations technologiques, pour éclater au grand jour. Celui

Plein les yeux

Quand jeu rime avec film

Le succès de Final

Fantasy VII tenait en grande partie à la beauté exceptionnelle des scènes de transition, réalisées en images de synthèses. Final Fantasy VIII en comporte deux fois plus, d'une qualité supérieure. Mais l'exploit reste l'intégration de ces phases tout au long de la partie. Vous déambulez sur le toit d'un train, et soudainement la caméra change d'angle de vue, les éléments du décor s'animent, et vous comprenez enfin qu'il s'agit d'une scène cinématique ! Plus fort encore, votre personnage reste contrôlable et peut se déplacer durant l'opération. Du jamais vu !



■ **HUITIÈME ART** Les cinématiques du jeu sont de vraies œuvres d'art.

qui initia ce changement, visionnaire au même titre qu'un Spielberg, se nomme Tomoyuki Takechi. Ce dernier a depuis longtemps l'ambition de devenir le Walt Disney des jeux vidéo et rêve d'un marché mondial de l'interactivité dont les produits seraient aussi attendus qu'un Tarzan prévu à Noël. Pour ce faire, conscient non seulement de l'expérience acquise par les 1 200 personnes travaillant pour Square dans le monde mais encore des moyens à sa disposition au regard des 345 millions de dollars de chiffre d'affaires annuel, M. Takeshi avait besoin d'un produit-test. Une petite révolution technologique qui lui

permettrait de voir si le public était prêt à suivre son dessein, à savoir, l'évolution cinématographique du jeu.

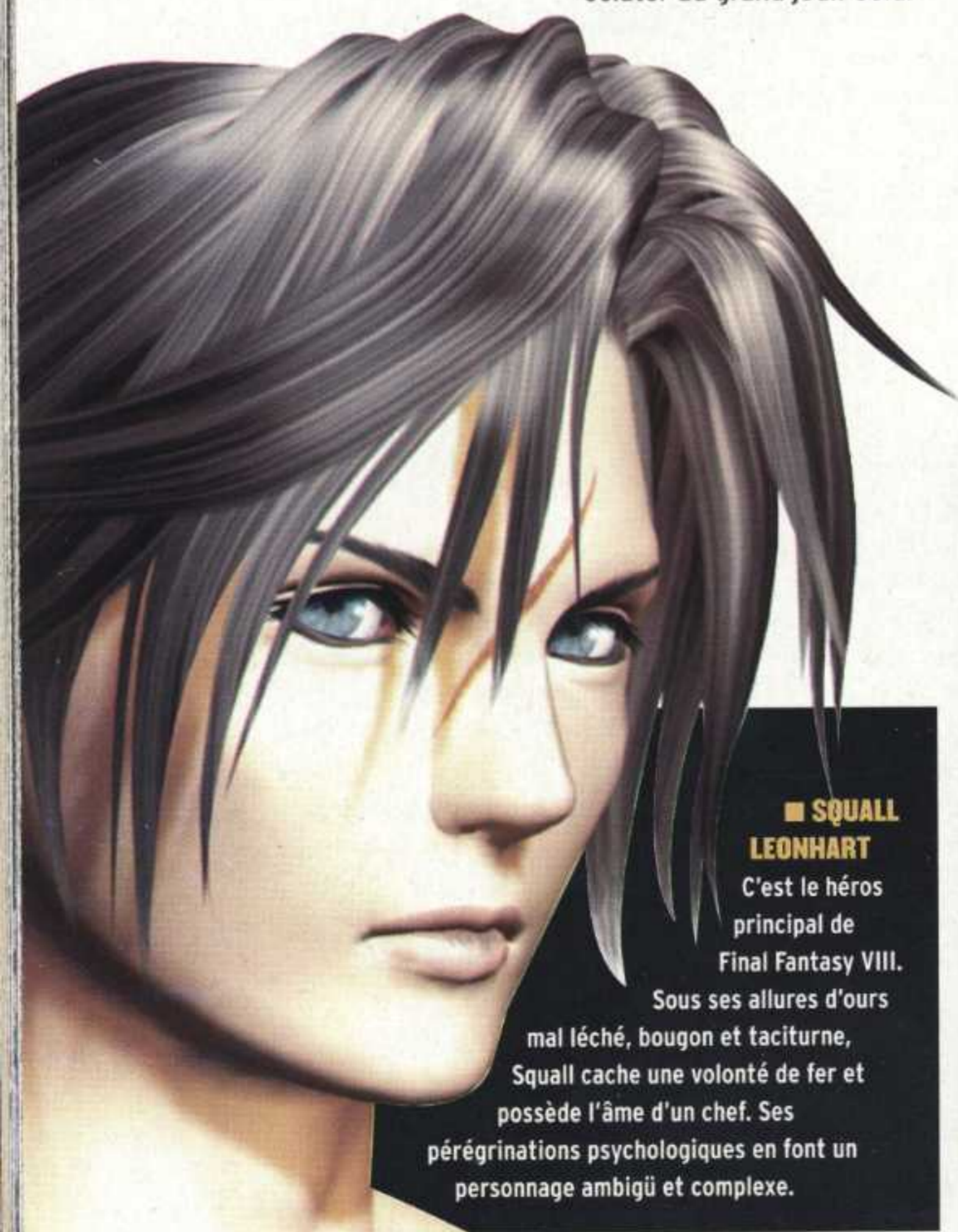
Ce produit sur lequel se fondait tous ses espoirs se nommait Final Fantasy VII et allait chambouler



■ **RAGNAROK** Cet énorme vaisseau vous permettra de visiter le monde entier.



■ **LA MORT AUX TROUSSES** En allant vers le dernier donjon, le crâne d'un démon vous fait face. De là à penser que ses intentions sont maléfiques, il n'y a qu'un pas...



■ SQUALL LEONHART

C'est le héros principal de Final Fantasy VIII.

Sous ses allures d'ours mal léché, bougon et taciturne, Squall cache une volonté de fer et possède l'âme d'un chef. Ses pérégrinations psychologiques en font un personnage ambigu et complexe.

Gardez la main !

Le premier petit jeu complexe mais captivant qui permet de gagner le grand prix ultime !

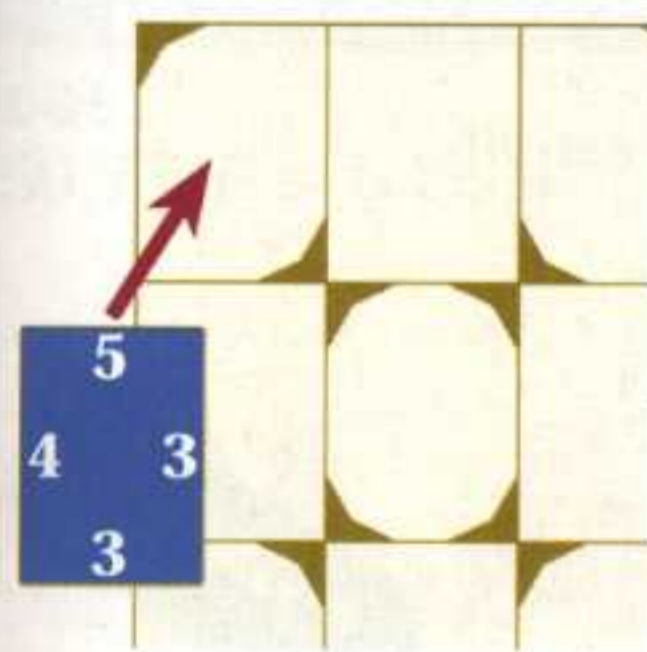
Il n'y a rien de mieux que de s'asseoir devant un bon RPG, aller à la rencontre de tous les personnages et jouer aux cartes pendant des heures. À l'inverse de Final Fantasy VII, regorgeant de petits jeux parallèles, de Final Fantasy VIII n'en possède qu'un, mais d'une profondeur et d'une jouabilité incomparablement divertissante. À travers ce mélange de Magic : The Gathering et Uno, il faut battre le chiffre sur la carte adverse, en retournant autant de cartes que possible pour finalement empocher une des cartes de l'ennemi. Pourquoi jouer aux cartes ? Parce que c'est diablement fun. Mais le plus important est que les nouvelles cartes peuvent être transformées en objets rares, une surprise récompensant alors celui qui collecte les 150 objets...



■ **COUP DE POKER** S'il surprend au départ, le jeu devient vite obsessionnel. Très vite, vous passerez des heures à collecter les plus fortes cartes.

Petite introduction au principe de la triple triad

Suivez ce guide simple en quatre étapes afin de comprendre les règles basiques pour gagner aux cartes.



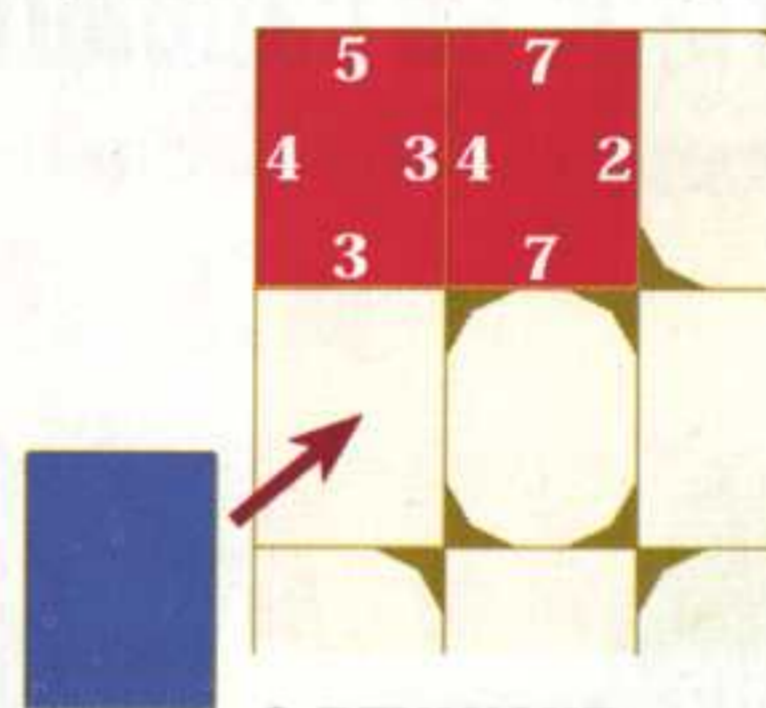
1. DÉBUT

La première carte est placée sur le plateau. Les coins sont de bons endroits à choisir.



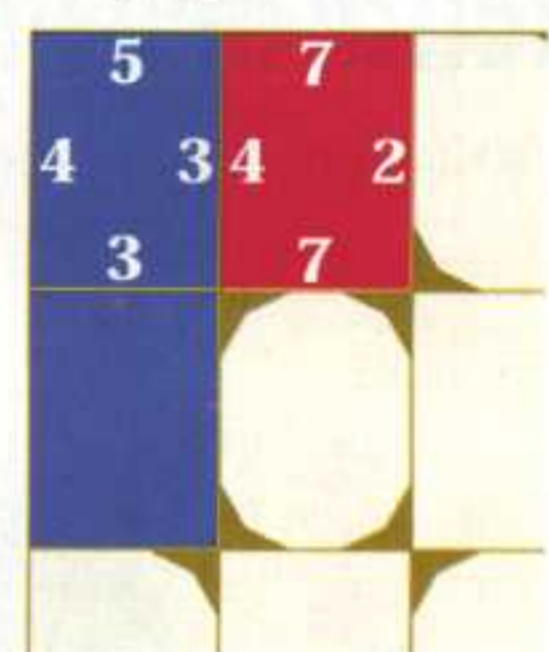
2. COMBAT

La carte rouge peut battre la bleue des deux côtés, ainsi le 4 bat le 3.



3. REVANCHE

Choisissez de placer la carte suivante, du moment qu'elle est plus forte que 2 ou 3.



4. DEUX POUR VOUS

Votre nouvelle carte est bien placée. Le 8 et le 7 sont des chiffres difficiles à battre.

toutes les règles du marché. À l'image d'un Titanic que personne n'attendait (voire même, méprisait avant sa sortie), Final Fantasy VII a fait l'effet d'une bombe, se vendant à plus de cinq millions d'exemplaires dans le monde, et révélant au public qu'il était possible de construire un jeu comme un vrai film, mixant action, aventure et émotion. Grâce à lui, les jeux de rôle sont aujourd'hui aussi populaires que les courses automobiles ou les combats virtuels. Mais si le succès fut bien sûr monumental au Japon, M. Takeshi ne s'attendait pas à une telle réussite en Europe, notamment en France avec 300 000 exemplaires vendus. Mais quand on sait qu'un Gran Turismo se vend à 700 000, on se dit qu'il était possible de mieux faire. Problème de localisation (la

« **Square n'a pas lésiné sur les moyens pour que Final Fantasy VIII soit le Titanic des jeux vidéo** »

traduction moyenne), d'univers spécifique (le manga, trop ciblé) ou de complexité (le jeu restait aussi difficile que les anciens jeux de rôle), toutes ces raisons étaient valables. Il fallait donc revoir sa copie, d'autant que M. Takechi considère que : « Le marché européen s'est considérablement développé, au point de dépasser le marché japonais. C'est pourquoi, au vu des tendances du marché des loisirs numériques, il est évident que l'Europe est devenue l'un des marchés clés les plus importants ». On ne saurait être plus explicite. Square n'a donc pas lésiné sur les moyens pour que Final Fantasy VIII soit le nouveau Titanic des jeux vidéo, un jeu de rôle unificateur qui saura ravir autant les Japonais que les Français, tout en essayant

d'élargir sa cible. N'oublions pas que le rêve de M. Takechi est de créer des produits capables de rivaliser avec Hollywood. Une centaine de personnes ont travaillé sur le projet, dont les meilleurs artistes et programmeurs asiatiques. Le résultat est à la hauteur des forces



■ **JURASSIC PARK** Le camp d'entraînement avant d'affronter les monstres.



■ **LE CHOC DES TITANS** Squall s'apprête ici à défier Ifrit, le tout premier Guardian Force du jeu.

engagées. Final Fantasy VIII est plus beau, plus accessible et encore plus excitant que son prédécesseur. Vous incarnez Squall Leonhart, un jeune étudiant de l'université de Balamb, spécialisée dans la formation de mercenaires d'élites, les Seed. Sorte de casques bleus du futur, les Seed

combattent sur tous les fronts et pour tout le monde, tant que leurs services se voient généreusement rémunérés. Squall est un élève brillant. Diplôme en poche, le voilà engagé dans diverses missions périlleuses. Des événements sans relation apparente, et pourtant... Très vite, il s'avère qu'un complot gigantesque se trame en second plan, lequel implique une bonne partie des dirigeants de la planète. Mais nous vous laissons découvrir le reste par vous-même... En tous cas, les quatre CD-Rom vous réservent surprises et autres rebondissements, mêlant sans vergogne passé et présent. Une épopée passionnante vécue à travers les destins de six personnages. Chacun à son propre caractère, qui se dévoile au fur et à mesure du récit. Des histoires d'amours naissent ou périssent, des



■ **TEKKEN 4 ?** Quand son énergie est au plus bas, Zell déclenche des combos !

rivalités s'installent et des amitiés se nouent. Fini le temps des héros stéréotypés sans d'autres soucis que de faire régner la justice. Les protagonistes du jeu sont traversés de pensées et d'émotions qui leur est parfois difficile à surmonter. Mais ces doutes contribuent à les rendre plus humains. L'évolution des personnages ne se borne donc plus à une simple montée en puissance de leurs pouvoirs. Elle s'enrichit d'un

Toute une myriade de cadeaux « Fantasy »

Pas toujours facile de trouver ces goodies en France, mais les vrais fans chercheront...



Les figurines

■ Prix : 80 F l'unité ■ ★ ★ ★ ★

✓ **Pourquoi l'acheter :** parce qu'elles sont belles. Distribuées en France par Bandai.



Le jeu de carte

■ Prix : 20 F ■ ★ ★ ★ ★

✓ **Pourquoi l'acheter :** pour retrouver toutes les cartes du jeu, mais cette fois en vrai !



Le porte-clefs

■ Prix : 70 F ■ ★ ★ ★ ★

✓ **Pourquoi l'acheter :** pour attacher ses clefs, et impressionner les filles.



Le kit de bureau

■ Prix : 150 F ■ ★ ★ ★ ★

✓ **Pourquoi l'acheter :** pour écrire des lettres pleines de fantaisie à ses copines.

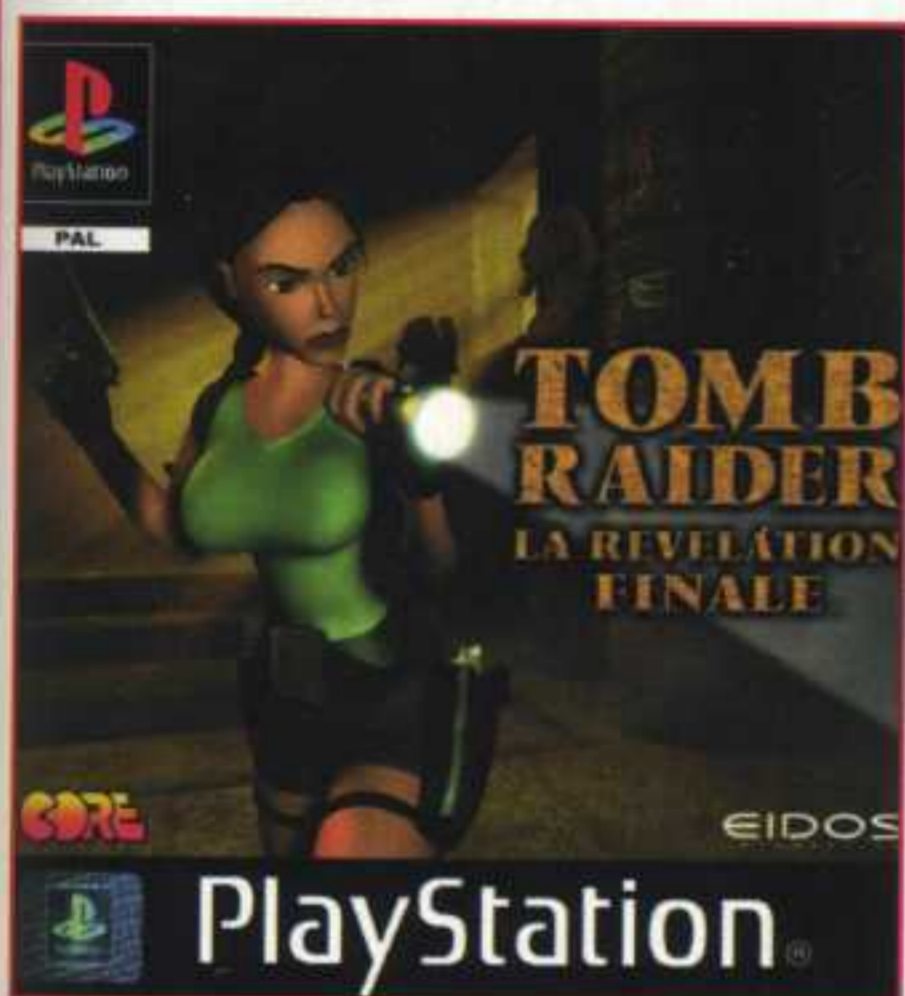


Les cartes téléphoniques

■ Prix : 350 F ■ ★ ★ ★ ★

✓ **Pourquoi l'acheter :** un peu chères, mais c'est une édition limitée.

JOUETLAND



EIDOS
359,75 F/54,84 Euros



SONY (disponible début décembre)
349F/53,20 Euros



INFOGRAMES
340,35 F/51,89 Euros

**LE
MEILLEUR
DE LA**

PLAYSTATION !



INFOGRAMES
338,30 F/51,57 Euros



INFOGRAMES
339,30 F/51,73 Euros

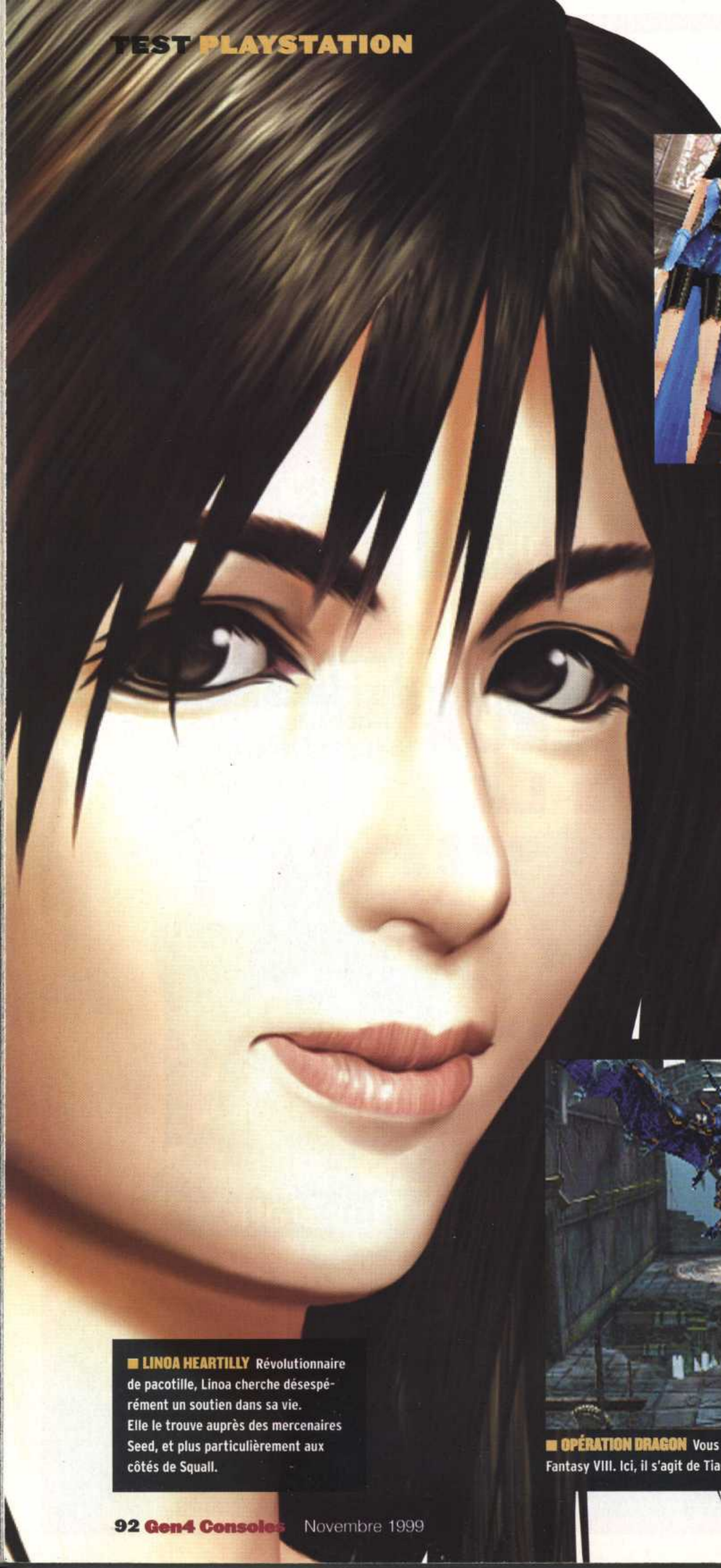
VOS MAGASINS JOUETLAND

02 - Espace de l'Archer (face au Cora) SOISSONS
08 - 20, place de la République CHARLEVILLE MEZIERE (Rethel)
10 - Lotis. Aire des Moissons TROYES (St Parres Aux Tertres)
17 - Centre Commercial Leclerc, route de Royan SAINTES
20 - Rue Georges Pompidou PORTO VECCHIO
24 - 13/15, rue de la Résistance BERGERAC
25 - ZAC de Châteaufarine BESANCON
33 - Avenue J.F. Kennedy (face à Fiat) BORDEAUX (Mérignac)
35 - 3, rue Chesnay de Beauregard RENNES (St-Grégoire)

37 - 5/7, rue des Halles TOURS
44 - 347, route de Vannes NANTES (St-Herblain)
49 - Centre Commercial Continent CHOLET
49 - Bld du Maréchal Juin (près de Leclerc) SAUMUR
54 - ZAC du Saule Gaillard NANCY (Frouard)
57 - Zone Commerciale Carrefour de l'Europe FORBACH
58 - Zone Commercial Carrefour NEVERS (Marzy)
60 - Zone Commerciale Carrefour COMPIEGNE (Jaux)
63 - Centre Cial Cap Sud (face à Auchan) CLERMONT-FERRAND (Aubière)
66 - 1490, avenue d'Espagne PERPIGNAN

67 - Zone Ciale SCHWEIGHOUSE-SUR-MODER (Haguenau)
67 - Place des Halles STRASBOURG
71 - Zone Commerciale Carrefour CHALON-SUR-SAÔNE
71 - Centre Commercial de Torcy LE CREUSOT (Torcy)
77 - Zone Commerciale Carrefour PONTAULT-COMBAULT
78 - 37, rue Porte-aux-Saints MANTES-LA-JOLIE
79 - Centre Commercial Géant Casino NIORT (Chauray)
84 - Zone Commerciale Auchan Mistral 7 AVIGNON (Montfavet)
86 - Près du Géant Casino - Rocade Est POITIERS
88 - Zone commerciale Carrefour - Jouxey EPINAL

Base de conversion euro au 1er Janvier 99. euro=6,55957 F arrondi au centime supérieur



■ **283** Les stars de Final Fantasy VIII sont prêts à en découdre !

cheminement spirituel. Les dialogues sont nombreux et vos réponses modifieront la cohésion de l'équipe. On trouve entre les combats différentes scènes plus calmes, qui se concentrent sur les rapports humains et vous permettent de diriger l'histoire où bon vous semble. Ce n'est plus un jeu vidéo, c'est un véritable film interactif dont vous êtes le héros. Finies les privations de soirées. Les parents vont désormais se joindre aux enfants pour jouer !

Pour réussir à concurrencer la fascination procurée par le cinéma, les développeurs de Square ont bien réalisé qu'ils ne pouvaient plus conserver les règles établies du jeu de rôle. Il fallait innover, comprendre pourquoi les gens s'identifiaient aux héros du grand écran et essayer d'en retranscrire la quintessence. Or, ce



■ **OPÉRATION DRAGON** Vous rencontrerez des monstres de toute taille dans Final Fantasy VIII. Ici, il s'agit de Tiamat et il n'a pas l'air content !

■ **LINOA HEARTILLY** Révolutionnaire de pacotille, Linoa cherche désespérément un soutien dans sa vie. Elle le trouve auprès des mercenaires Seed, et plus particulièrement aux côtés de Squall.



■ **BEN-HUR** Cette cinématique s'inscrit dans une scène monumentale digne du film Ben-Hur. Votre but ? Organiser l'assassinat de la sorcière pendant son défilé triomphal.

qui saute aux yeux, c'est bien l'absence de scènes spectaculaires dans le jeu de rôle traditionnel. Il était donc nécessaire de donner au public ce qu'il attend : des séquences purement

cinématographiques et beaucoup d'effets spéciaux (comme Titanic). Côté graphismes, Final Fantasy VIII tranche avec son prédécesseur. Finie l'époque des petits héros aux couleurs pastels. Les personnages



■ **ARSENE LUPIN** La principale innovation de Final Fantasy VIII est de pouvoir voler les magies de l'adversaire en plein combat. Pratique et jouissif.



■ **PRETTY WOMAN** Devant Balamb, Quistis déclare sa flamme à Squall.

de Final Fantasy VIII se rapprochent davantage des héros de cinéma (voyez Matrix et vous aurez compris). Le style graphique et l'animation sont plus réalistes. Au fil de l'histoire, on se prend d'amitié ou de mépris pour l'un ou l'autre des personnages, exactement comme pour des acteurs au cinéma. Les décors connaissent une évolution identique, avec des angles de vues qui accentuent l'immersion dans les lieux visités. Rendons hommage à l'imagination des graphistes de Square, qui nous ont concocté des paysages sublimes. C'est dans le soin apporté aux décors que l'on se rend compte des efforts de Square. Final Fantasy VIII propose en outre une heure de scènes cinématiques, avec une séquence finale épique de plus de quinze minutes. On saisit donc l'objectif cinégénique de Square. Car nous n'assistons plus à un jeu, ni à un film, mais à une fusion entre les deux. En témoigne une scène géniale où Squall tombe en pleine guerre entre deux armées. Or tout le décor et tous les acteurs, hormis Squall, sont en images de

OPINION



YANNICK

Il n'existe pas de termes assez forts pour retranscrire l'engouement que je porte à ce jeu. Je pensais que Final Fantasy VII serait l'ultime cadeau offert par Square avant l'an 2000. J'avais tort. Final Fantasy VIII est le Ben-Hur des jeux vidéo, un spectacle éblouissant aux personnages complexes et au scénario épique. Chaque scène est un morceau de bravoure visuel digne d'un Spielberg en grande forme. Vous voulez prendre une claque ? Jouez à Final Fantasy VIII. C'est un ordre !

24 HEURES

Final Fantasy VIII peut-il surmonter l'épreuve du temps ? C'est ce que nous allons voir... Les impressions et sauts d'humeur du testeur sont représentés à gauche.

HYPNOTISÉ

Aucune réaction à la torture. À fond dans le jeu, quoi.

ENTHOUSIASTE

Des gesticulations dans tous les sens. C'est bon signe.

ATTENTIF

Des éléments prometteurs du jeu attirent l'attention.

AMORPHE

Pas vraiment convaincu. Attention, il va bailler.

ENDORMI

Rien ne peut le tirer de son sommeil. L'ennui règne.

1^{re} HEURE L'histoire débute à peine, mais promet déjà d'être époustouflante. Première apparition des Guardian, qui me laisse littéralement sans voix. La PlayStation est donc capable d'une telle débauche d'effets spéciaux ?



8^{me} HEURE Mais qui sont ces mystérieux personnages répondant au nom de Laguna, Kiro et Ward ? Quel est leur lien avec les héros principaux ? Prémices d'une quête parallèle ? La suite, et vite ! Finally!

12^{me} HEURE Après un combat épique contre la ténébreuse princesse Edea, qui se solde par un événement inattendu et inquiétant, on me demande d'insérer le second CD-Rom. Mais où ai-je mis cette fichue boîte ?



15^{me} HEURE Ouf ! Je sors enfin de cette damnée prison dont j'ai parcouru plusieurs fois les étages. Un passage trop répétitif, une pirouette scénaristique pour rallonger la durée de vie.

20^{me} HEURE Le scénario commence enfin à s'éclaircir, mais les détails révélés laissent entrevoir des complications. D'ailleurs, je sens que les ennuis ne vont tarder à recommencer.

24^{me} HEURE La fin du second CD approche, je le sens ! Les combats épiques s'enchaînent et la tournure des événements risque à nouveau de m'échapper. Mais cette fois, la boîte du jeu m'attend sagement à mes pieds !



24 HEURES DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



■ **ARACHNOPHOBIE** Cet énorme robot va vous poursuivre un bon bout de temps. Il faudra le combattre plusieurs fois.



■ **THE ROCK** La prison est un passage délicat et parfois rébarbatif.

synthèse. Vous dirigez donc votre héros au milieu d'une séquence de film. On n'avait jamais vu ça ! Pour la première fois, vous êtes le héros d'un film hollywoodien. Incroyable ! L'aventure touchera le plus grand nombre et permettra au jeu vidéo de sortir du carcan puéril dans lequel on l'a enfermé. Place au Huitième Art ! En cela, le principe de jeu a changé. Les attaques magiques ne sont plus tributaires d'un nombre de points, qui autorise le déclenchement d'un sortilège. Elles se collectent par le biais de sources cachées partout dans le jeu. L'achat d'armes et de boucliers a aussi disparu. Il faut les fabriquer et y associer des magies ! Mais celui qui

OPINION



ARNAUD

Éblouissant, magnifique, original. Les superlatifs manquent pour définir Final Fantasy VIII. Square a conjugué tous les talents de ses équipes pour concocter ce jeu sublime. Un chef-d'oeuvre incontournable pour tous les joueurs.

Q&R

Kazuhige Nojima
 Chef de projet
 Au nom de toute l'équipe de Final Fantasy VIII, M. Nojima répond aux questions qui vous brûlent les lèvres...

Final Fantasy VIII a déjà enchanté des millions de joueurs au Japon et aux USA. Mais vous, êtes-vous satisfait du produit final ?

Oui, nous avons réussi à implanter tous les éléments que nous voulions. Il faut savoir que chez Squaresoft, les plannings sont assez flexibles... Si nous avons besoin d'un ou deux mois supplémentaires pour améliorer la jouabilité ou supprimer les bugs, nous les obtenons. À partir de trois ou quatre mois, cela se complique !

D'où est venue l'idée du Gunblade de Squall ?

Nous voulions l'image de l'épée, très populaire, mais nous voulions en faire quelque chose

de différent. Comme le jeu permet d'infliger plus de dégâts en appuyant sur R1 au bon moment, comme avec une gâchette, c'est devenu une épée pistolet...

Au Japon, des joueurs se sont plaint de la simplicité du scénario de Final Fantasy VIII. Des réactions ?

Après la sortie de Final Fantasy VII, beaucoup se sont plaint de la complexité de son scénario ! Nous avons donc choisi de simplifier l'histoire dans ce nouvel épisode.

Les budgets augmentent sans cesse. Ils sont comparables à ceux des films hollywoodiens (NDLR : le budget moyen pour un film américaine est de 25 millions de dollars) ! La pression est-elle supportable ?

La pression ne vient pas du côté financier mais des joueurs : les commentaires nous arrivent via Internet. Beaucoup nous demandent le retour d'anciens personnages. Mais chaque Final Fantasy est unique...

Pour finir, que vous inspire le mot « PlayStation 2 ».

Dur labeur !!! ■

ne veut pas s'embêter actionnera la touche « Auto » qui gère tout à sa place. Nous arrivons enfin au principal, les Guardian Forces. Ce sont des guerriers mystiques que l'on peut invoquer. Dieux oubliés, ils entrent en scène de façon spectaculaire. Ces Guardians Forces évoluent, apprennent de nouvelles aptitudes, et contribuent à la maturité du jeu. Voilà pour l'essentiel du jeu, qui s'avère plus abordable pour le grand public, tout en fournissant le quota de gestion

indispensable. Au fond, Final Fantasy VIII est le jeu de rôle le plus complet jamais sorti. Ses possibilités satisferont les connaisseurs quand le joueur fan de films hollywoodiens les mettra de côté pour plonger dans la plus grande aventure jamais réalisée. Enfin le jeu de rôle n'est plus un genre mineur. En rivalisant avec le cinéma, il est celui qui sortira l'industrie du jeu d'une marginalité invivable. ■

Arnaud De Keyser et Yannick Dahan



■ **LA HAINE** Les limites de Quistis sont dévastatrices et peuvent tuer d'un coup.

Le Verdict		Final Fantasy VIII	
<p>COMPARATIF</p> <p>■ FINAL FANTASY VIII Le plus beau, le plus long, le plus intéressant, le meilleur quoi !</p> <p>■ FINAL FANTASY VII : Une aventure extraordinaire et des mini-jeux passionnants. Un must du genre.</p> <p>■ WILD ARMS : Un bon titre à l'ancienne.</p> <p>■ SUIKODEN Beaucoup de personnages mais des graphismes désuets.</p> <p>■ JADE COCOON Une réalisation appréciable, malgré des carences scénaristiques qui nuisent à l'ensemble.</p>	<p>GRAPHISMES</p> <p>■ Des décors somptueux, dessinés par de vrais artistes. Aucun mot n'est assez fort pour décrire les scènes cinématiques.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 [Barre de progression] 5</p> <p>SONS</p> <p>■ Des mélodies superbes inspirées de musiques classiques. Certaines magies retentissent comme une explosion atomique</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 [Barre de progression] 4</p> <p>MANIABILITÉ</p> <p>■ De nombreux paramètres à prendre en compte, sans oublier le mode tutorial disponible en cas d'oubli. Les combats sont instinctifs.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6 [Barre de progression] 5</p>	<p>PLUS : Des heures de plaisir dans un univers gigantesque et magnifique.</p> <p>MOINS : Quelques longueurs dans le scénario. Une traduction pas toujours très fine.</p>	<p>VERDICT</p> <p>Seul Square pouvait faire mieux que Square. Pari gagné. Final Fantasy VIII surclasse son prédécesseur. Un pur chef-d'oeuvre.</p> <p>6</p> <p>★ ★ ★ ★ ★</p>

Disque de données utilisable uniquement
avec le jeu original 'METAL GEAR SOLID'

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR[®]
S O L I D

M I S S I O N S S P E C I A L E S

300 NOUVELLES MISSIONS



www.konami-europe.com

Hot Line
08 36 68 16 15*

3615
KONAMI[®]

Public Adults
DECONSEILLE
aux moins de 16
ans

* METAL GEAR SOLID MISSIONS SPECIALES[®] a été développé par KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN KONAMI CO., LTD.
METAL GEAR SOLID MISSIONS SPECIALES et KONAMI[®] sont des marques déposées de KONAMI CO., LTD. © 1999 Konami Co., Ltd. Tous Droits Réservés.
- PlayStation[®] et "PlayStation" , marques déposées, sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.



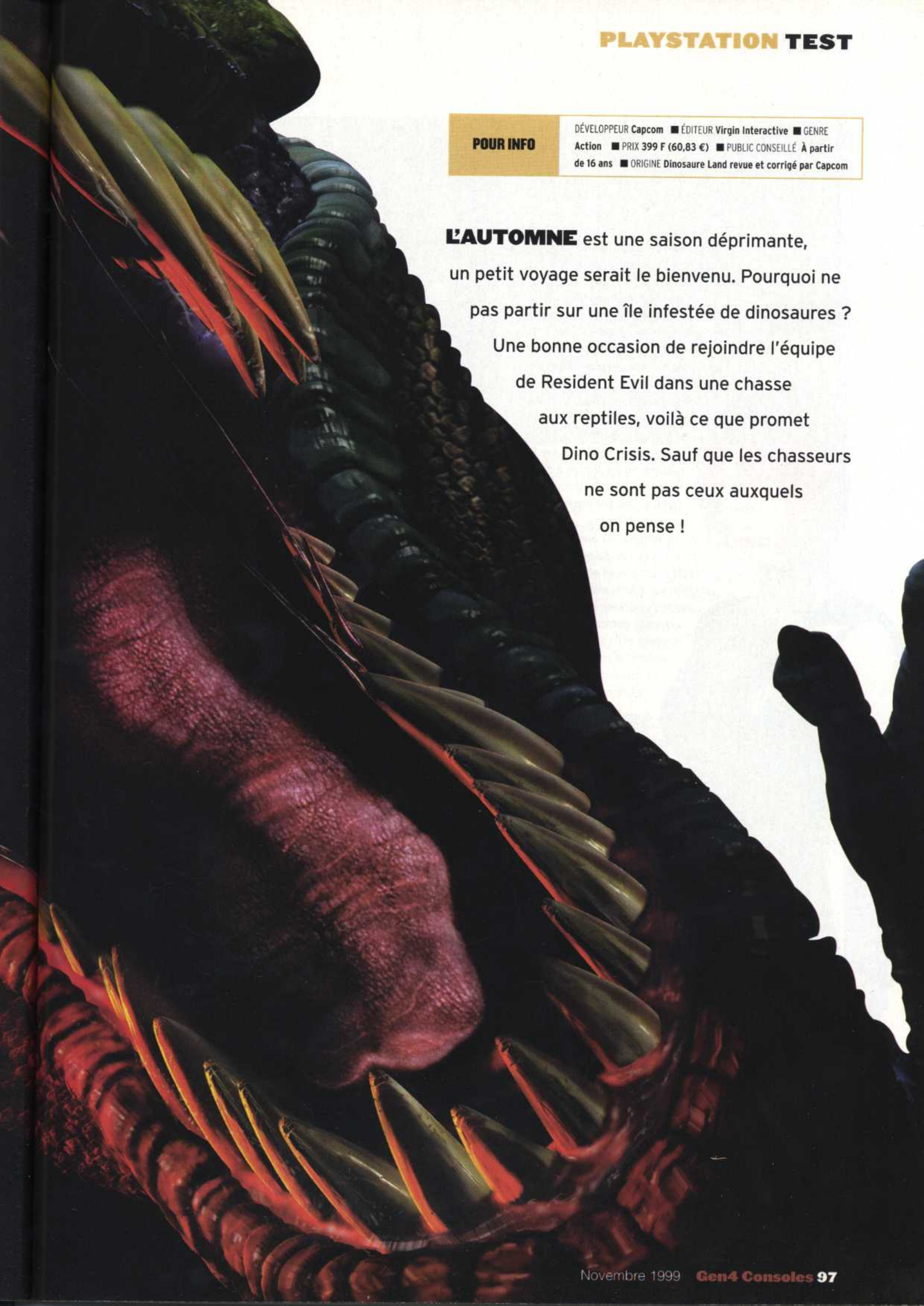
TEST PLAYSTATION

Dino Crisis

Quand les dinosaures jouent à Resident Evil :
c'est vous la proie !

POUR INFO

DÉVELOPPEUR Capcom ■ ÉDITEUR Virgin Interactive ■ GENRE
Action ■ PRIX 399 F (60,83 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ À partir
de 16 ans ■ ORIGINE Dinosaur Land revue et corrigé par Capcom



L'AUTOMNE est une saison déprimante, un petit voyage serait le bienvenu. Pourquoi ne pas partir sur une île infestée de dinosaures ? Une bonne occasion de rejoindre l'équipe de Resident Evil dans une chasse aux reptiles, voilà ce que promet Dino Crisis. Sauf que les chasseurs ne sont pas ceux auxquels on pense !

EN BREF

- 4 personnages principaux
- 4 types de dinosaures
- Des armes à améliorer
- Des potions à mélanger
- Plus de 10 énigmes prenantes
- 1 héroïne charmante
- 1 T-Rex colossal
- 3 fins différentes
- 3 mini-missions supplémentaires
- Compatible dual shock

Avec Dino Crisis, la société japonaise Capcom renoue avec sa tradition de suites déclinées jusqu'à l'excès. La surprise vient ici d'un changement sur la forme, à défaut d'une réforme sur le fond. Dino Crisis n'est donc pas une simple séquelle de Resident Evil. Si le principe est conservé, le jeu apporte son lot d'innovations.

Une splendide introduction en images de synthèse place d'emblée le débat à mille lieues d'un film d'horreur de série B. En route pour Hollywood, en route pour Jurassic Park ! Le scénario est un subtil mélange entre le film à succès de Steven Spielberg et la trame de Resident Evil. Un scientifique, basé sur une île reculée du Pacifique, a coupé les ponts avec le monde civilisé, lançant juste un signal de détresse.

Vous, Regina, 23 ans, membre des forces spéciales, êtes contactée par e-mail pour vous rendre sur place, avec une équipe de trois personnes. En véritable commando, votre quatuor est composé de spécialistes en tout genre. Le stéréotype de l'équipe Resident Evil se



■ **JAMAIS BATTU** Le T-Rex est tombé sous le charme de la belle Regina. Pour arriver à ses fins, il devra faire preuve d'assiduité.

retrouve, avec trois hommes et une femme (dont un traître ?). Gail, la tête brûlée du groupe, est un pro des armes et de l'investigation en commando. Rick est expert en informatique.

Malheureusement, dès votre arrivée sur l'île, le responsable radio tombe sur un « os ». Dès lors, il faut organiser les recherches des scientifiques, résoudre les problèmes techniques des installations locales,

et surtout lutter contre la vermine qui ravage cette île, de véritables dinosaures ! La première apparition d'un des reptiles est impressionnante et la surprise totale.

Contrairement à Resident Evil, Dino Crisis propose des décors et un environnement entièrement en trois dimensions, qui permet l'utilisation d'effets de caméra. Comme sur grand écran, une poursuite est filmée en travelling, laissant le joueur s'angoisser d'avantage à chaque centimètre concédé au poursuivant. L'exploration de lieux inconnus procure également une angoisse indicible et nouvelle, contrastant avec l'aspect statique et sans surprise des autres jeux du genre. L'interface du jeu a subi de légères



■ **DUO D'ENFER** Caprice à deux pour cette bête plus fourbe que l'homme. Mieux vaut tirer le premier !

Regina

■ ÂGE : 23 ANS ■ TAILLE : 1 M 75 ■ TOUR DE POITRINE : 90B

Aime beaucoup : Les opérations spéciales du gouvernement. La pizza au fromage.

N'aime pas du tout : Les missions qui tournent mal. Être assommée par un dino.



■ **RAMBOZILLA** Avec le panel d'armes à disposition, vous pouvez vous défendre !



■ **DINOCROPHILE** L'usage de vos armes permet d'enrichir le cimetière jurassique.



■ **BLADLARAPTOR** Les scènes de dialogue contribuent à la richesse du scénario.

modifications par rapport aux Resident Evil. Les habitués retrouveront donc aisément leurs marques, et les débutants goûteront avec plaisir aux joies du maniement d'armes. La possibilité de se déplacer, en pointant son arme sur d'éventuels ennemis, représente la seule innovation notable dans ce domaine. Le changement d'ennemi est quant à lui plus qu'appréciable.

Une poursuite entre un zombie et un être normalement constitué ne donne pas lieu à la moindre angoisse. Alors qu'avec ces lézards belliqueux, c'est plutôt terrifiant, d'autant plus que leur animation est remarquable. Chaque type de dinosaure a fait l'objet d'une grande recherche. Leurs mouvements sont identiques à ceux des films à succès de DreamWorks, la

Chaque apparition du T-Rex est un grand moment. Cardiaques s'abstenir !



■ **VISEZ LA TÊTE !** Un T-Rex affamé peut surgir n'importe où, et à tous moments. N'hésitez pas à lui donner sa ration de balles quotidiennes, ça le calmera un peu !

société de Steven Spielberg. On retrouve avec plaisir les petits dinos voraces du *Monde Perdu*, qui attaquent toujours leurs victimes en groupe et dans le dos, des ptérodactyles aussi malins que redoutables, et bien sûr sa majesté T-Rex dans le rôle principal.

Quant au vélociraptor, dinosaure essentiellement rencontré dans les couloirs de la base insulaire, il se démarque par ses mouvements

sidérants et son intelligence artificielle remarquable. Impossible de berner un raptor en se contentant de fermer une porte. Notre compagnon à écailles se permet sauts, coups de têtes dans les portes et même infiltration des réseaux de ventilation. L'homme doit donc se défaire des reptiles en utilisant non seulement sa tête, mais également tout un lot de pièges technologiques avancés (barrières de faisceaux

65 millions d'années en six minutes et demi

Faites un petit tour en bateau, avec vos enfants, dans le monde de Jurassic Park à Los Angeles.

Vous aimez les lézards géants et vous voulez les rencontrer ?

Malheureusement, vous êtes né 65 millions d'années trop tard. Les studios Universal à Hollywood ont pensé à vous. Grâce à l'attraction « Jurassic Park - The Ride », vous pourrez revoir de nombreux animatronics de la saga.



■ **NE PAS NOURRIR LES ANIMAUX** Malgré son air amical de parfait herbivore, gardez vos mains à l'intérieur du bateau.



■ **MAUVAISE HALEINE** Ne vous inquiétez pas, les studios Universal enregistrent peu de décès.

Jurassic Park : The Ride

Pour plus d'information, visitez le site Internet www.universalstudios.com



■ **UNE BALLE DANS LA TÊTE** Admirez un peu les effets de lumière de cette scène ainsi que l'angle de caméra choisi. Du pur John Woo, cinéaste hong kongais de *À toute épreuve*, *Volte/Face* et bientôt *Mission Impossible 2*.

lasers, jets de gaz toxiques...), et d'armes plus puissantes. Votre arsenal s'étoffe au fil des couloirs et des pièces traversées. Du simple pistolet au bazooka, en passant par le fusil amélioré par vos soins, les mercenaires seront satisfaits. Les munitions s'accommodent même de divers types d'arme, ce qui permet de ne pas stocker des recharges.

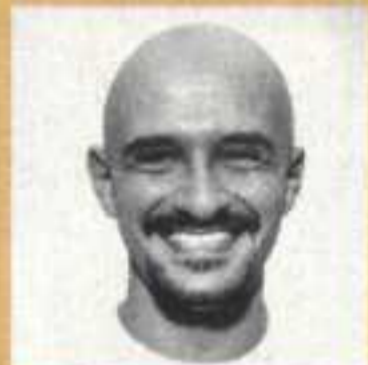
Mais la plus grande innovation vient sans doute de l'amélioration des mélanges, introduits dans la série des Resident Evil. Outre des mélanges de plantes, il est possible d'utiliser seringues hypodermiques et trousse de secours, et obtenir un résultat différent. Selon la couleur du mélange, le sérum endort ou tue la victime de la fléchette fatale. Bien sûr, on peut se limiter à des mélanges de kit de survie, et d'augmenter leurs vertus curatives. Ainsi armée, Regina liquidera les sauriens tapis dans l'île. Mais saura-t-elle en déjouer les pièges ?

L'aspect didactique de Resident Evil s'est légèrement effacé. Les protections informatiques du site sont moins faciles à déjouer. L'avènement du hi-tech nous met en

face d'énigmes à base de mots de passe et de CD-Rom. Hélas, la profusion des portes encodées et autres digicodes est lassante, et le manque de choix est décevant. Impossible d'emprunter deux chemins différents aux moments clés du scénario. Il faut trouver des objets précis au bon moment. Vous

vous retrouvez donc bloqué si vous n'êtes pas fin limier. Seules les phases de dialogue radio permettent d'y voir plus clair. Dans certains dialogues, il est possible de prendre partie pour un personnage différent. Cela influence le scénario et permet plusieurs fins possibles. Les saynètes ont aussi le mérite de

OPINION



VINCENT

Dino Crisis a le mérite de changer l'habitué des Resident Evil de ses sempiternels zombies et autres démons de l'autre monde. La réalisation de ce titre est exemplaire, et permet de prendre la mesure de ce que nous réserve le fabuleux Resident Evil 3. Les seuls reproches que l'on puisse adresser à ce mélange de genres est l'aspect trop répétitif des combats, et les énigmes variées mais rébarbatives.



■ **PIÉGÉE** Une situation courante ! Utilisez la sortie de secours !

Comparaison carnivore

Dino Crisis ressemble étrangement à un film catastrophe récent.

Cinéma numérique : Si Dino Crisis ne reprend pas exactement le scénario de la série Jurassic Park, il lui ressemble sensiblement.



■ **ÇA MORD ?** Le héros du film savait se défendre juste avec une porte. Dans le jeu, vous devez utiliser de nombreuses armes, esquiver, ou même fuir par la première porte venue.



■ **DINOS DE POCHE** Les plus petits dinosaures sont aussi attendrissants que redoutables, mais peu craintifs. Difficile de les effrayer. Courrez vite !

+ DE 170 MAGASINS

Difintel - Micro

N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE

Achète! Vends! et viens tester
Echange! **NOUVEAUTÉS**
les toutes dernières
dans notre Espace Club.



de -30%
à -70%
sur l'achat de jeux d'occasion



SPÉCIAL MOBILES!

Viens découvrir tous les accessoires
JAMES BOND 007
et participe au **GRAND JEU**
Top Success

Du 2 au 23 novembre



Viens jouer à Rogue Spear,
et affronte les meilleurs du jeu en réseau



**HABILLE TA CONSOLE
CHEZ DIF!**



Avec notre partenaire



les joueurs font la loi
www.goa.com



SUPER ! 49€

- prix généralement constaté

Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

- 01 Bayle 04 79 81 00 34
- 01 Bourg en Bresse 04 74 23 13 54
- 01 Ferrary Voltaire 04 50 40 43 43
- 02 Chussey 03 23 38 00 10
- 02 Lann 03 23 79 08 64
- 02 Suresnes 03 23 59 18 18
- 02 Villers-Cotterêts 03 23 76 21 72
- 05 Gex 04 92 52 72 74
- 06 Mandolieu 04 93 93 54 33
- 06 Menton 04 93 28 26 55
- 12 Reims 05 69 67 06 15
- 13 Arles 06 07 06 04 30
- 13 Fos-sur-Mer 04 42 05 96 88
- 13 Salon-de-Provence 04 90 96 62 30
- 14 Bayeux 02 31 51 00 99
- 14 Hooftin 02 31 89 75 00
- 14 Lannux 02 31 63 07 77
- 14 Virey 02 31 67 97 67
- 15 Arellec 04 71 43 56 56
- 17 La Rochelle 05 46 51 86 88
- 17 Rayon 05 46 22 15 04
- 17 Santes 05 46 93 51 75
- 19 Brive 05 55 24 47 87
- 21 Dijon 03 80 70 15 79
- 22 Loudéac 02 96 66 02 05

- 24 Bergerac 05 53 73 30 28
- 24 Périgueux 05 53 53 55 54
- 25 Montbéliard 03 81 94 17 09
- 26 Romans 04 75 72 78 34
- 26 Valence 04 75 78 09 68
- 27 Le Neubourg 02 32 07 00 35
- 28 Chartres 02 37 38 44 22
- 29 Quimper 02 98 53 52 40
- 30 Ales 04 66 52 44 66
- 31 Fenouillet 05 61 70 81 05
- 31 Muret 05 34 46 07 70
- 31 Roque-sur-Garonne 05 61 72 06 64
- 31 Toulouse 05 61 21 22 02
- 33 Arcachon 05 56 83 58 23
- 33 Bordeaux 05 56 79 05 52
- 33 Langon 05 56 63 00 33
- 33 Libourne 05 57 25 98 85
- 34 Agde 04 67 21 32 71
- 34 Béziers 04 67 49 01 65
- 34 Sète 04 67 46 16 18
- 35 Fougères 02 99 94 21 00
- 37 Tours 02 47 75 50 01
- 38 Grenoble G. Place 04 76 09 26 68
- 38 Grenoble C. Beriat 04 76 43 27 93
- 38 Bourguin 04 74 43 29 53
- 38 Viroin 04 76 67 46 95
- 39 Dole 03 84 72 68 67

- 39 Lons Le Saunier 03 84 24 41 59
- 40 Dax 05 58 56 29 03
- 40 Mont-de-Marsan 05 58 45 06 08
- 41 Vendôme 02 54 67 00 90
- 42 St-Etienne 04 77 49 00 69
- 43 Vals-Près-Lu-Puy 04 71 04 26 91
- 44 Nantes (Orvault) 02 40 59 53 00
- 45 Orléans 02 38 62 76 76
- 47 Agen 05 53 77 38 39
- 47 Agen 2 05 53 77 28 08
- 47 Villeneuve sur Lot 05 53 36 15 44
- 50 Clerbourg 02 33 44 00 86
- 51 Chalons en Champ 03 26 68 49 49
- 51 Mourmelon-Le-Grand 03 26 66 49 49
- 54 Nancy 03 83 30 45 67
- 55 Verdun 03 29 86 78 08
- 56 Lacrimine 02 97 60 01 57
- 56 Loriet 02 97 35 08 91
- 57 Forbach 03 87 88 67 16
- 57 Metz 03 87 74 85 70
- 59 Hazebrouck 03 28 50 10 16
- 60 Beauvais 03 44 48 53 60
- 61 Alençon 02 33 26 11 00
- 61 Argentan 02 33 67 29 00
- 61 L'Aligle 02 33 34 27 00
- 62 Boulogne-sur-Mer 03 21 94 03 02
- 62 Calais 03 21 19 07 00

- 62 Lens 03 21 78 75 40
- 64 Biarritz 05 59 24 39 07
- 65 Lourdes 05 62 42 30 68
- 67 Haguenau 03 88 63 88 36
- 69 Lyon (Beaune) 04 72 78 60 84
- 69 Villefranche/Saône 04 74 07 11 50
- 71 Digoin 03 85 53 75 73
- 71 Macon 03 85 39 09 52
- 71 Montceau-Les-Mines 03 85 57 29 49
- 71 Le Creusot 03 85 55 08 02
- 72 La Flèche 02 43 94 99 79
- 72 Le Mans 02 43 82 68 14
- 75 Paris 17ème 01 47 64 15 96
- 76 Rouen 02 35 73 68 50
- 77 Châlles 01 64 21 55 44
- 77 Fontainebleau 01 60 71 91 14
- 77 Lagry 01 64 12 34 81
- 77 Nemours 05 53 77 28 08
- 78 Ponthaut Combault 01 60 29 53 76
- 78 Elancourt 01 30 13 87 30
- 78 Maisons Laftite 01 39 62 48 34
- 78 Montigny le Bretonneux 01 39 44 06 76
- 78 Poincy 01 30 06 06 88
- 78 Plaisir 01 30 07 52 81
- 78 Versailles 01 39 24 13 00
- 79 Partenay 05 49 94 10 27
- 81 Aisi 05 63 49 02 99

- 81 Castres 05 63 35 19 86
- 82 Montauban 05 63 92 13 13
- 83 Toulon 04 94 91 17 91
- 84 Avignon 04 90 86 41 66
- 84 Carpentras 04 90 80 10 11
- 84 Orange 04 90 34 47 13
- 84 Valréas 04 90 28 12 00
- 85 Châlons 02 51 49 77 92
- 86 Poitiers 05 49 41 77 45
- 87 Limoges 05 55 33 74 43
- 88 Epinal 03 29 82 06 97
- 89 Auxerre 03 96 72 95 60
- 91 St Germain les Corbeil 01 60 75 93 00
- 92 Neuilly-sur-Seine 01 47 45 17 97
- 93 Livry Gargan 01 43 30 24 25
- 93 Montreuil 01 48 97 05 54
- 93 Trumbly-en-France 01 49 63 19 93
- 94 Maison Alfort 01 48 93 35 14
- 95 Argenteuil 01 30 76 17 17
- 95 Sarcelles 01 39 92 47 16
- 97 Cayenne 05 94 28 25 28
- 97 Fort de France 05 96 70 79 67
- 98 Nouméa 00 687 26 43 34

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins • Mons. 065 64 60 33

• Saint Ghislain

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Rueil-Malmaison • Longwy • Crépy-en-Valois • Clermont-Ferrand • La Réunion • Roubaix • Tourcoing • La Tour du Pin • Revel • Bayonne • Nice • Vire • Thionville • Neuilly-sur-Seine • Marmande • Hauteville • Dreux • Evreux • Fos-sur-Mer II

ITALIE

• Alessandria.

MAROC

• Casablanca.

PORTUGAL

• Lisbonne.

* Jeu gratuit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 31 mars 2000 dans les magasins Difintel-Micro participant à l'opération. Conditions en boutique.



Vos jeux mettent toujours en scène des femmes de caractère. D'où tirez-vous cette inspiration pour le genre féminin ?

Les membres d'un commando doivent réagir rapidement et être solide sur leurs jambes comme dans Dino Crisis. Ces particularités sont plus apparentes chez les femmes. Par ailleurs, c'est moins attrayant quand il n'y a que des personnages masculins. J'essaie de rendre les choses aussi réalistes que possible.

Si vous étiez coincé dans une pièce avec un raptor aussi vrai que féroce, que feriez-vous ?

Ce serait affreux... Je me battrais avec n'importe quoi aussi longtemps que possible. Mais vu la force incroyable de ces animaux, je suis sûr que je ne survivrais pas.

Q&R

SHINJI MIKAMI
concepteur artistique.

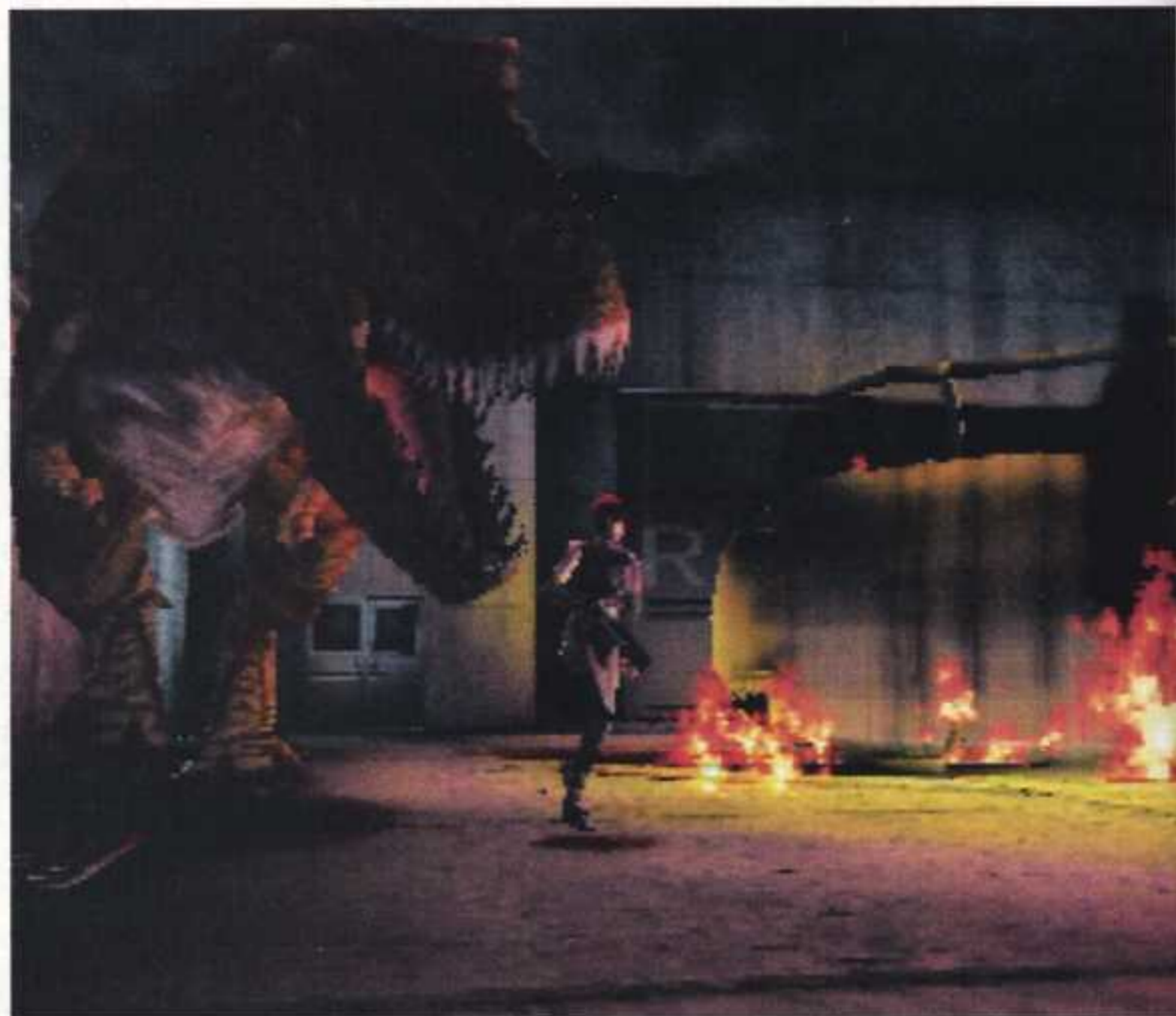
L'une des étoiles montantes du monde du développement au Japon, derrière la série des Resident Evil, nous a accordé quelques minutes.

Si les dinosaures existaient encore aujourd'hui, quelle race constituerait un bon animal de compagnie ?

Les dinosaures herbivores, tels que les tricératops ou les stégosaures, seraient sans doute les meilleurs compagnons. Mais leur nourriture serait coûteuse...

Qui trouvez-vous le plus effrayant, entre les zombies et les dinosaures ?

C'est difficile de comparer deux types de peurs aussi différentes... Je crois quand même que j'aurais davantage peur des dinosaures. Simplement parce qu'ils voient en l'être humain un bon déjeuner et qu'ils sont dotés d'une grande force. ■



■ **SPIELBERGIEN** Si en voyant cette photo, aucun frisson ne vous traverse l'échine, c'est que vous êtes allergique à tous les films hollywoodiens.



■ **TAMBOUILLE** Une scène dans les cuisines pompée sur Jurassic Park.



■ **DEAD AGAIN** Rassurez-vous, il n'y a pas que des sauriens dans le jeu.

rappeler les plus grands succès du cinéma américain. D'ailleurs, le jeu est calibré comme un film d'action, avec des effets de caméra mettant le stress au diapason de l'action. Chaque apparition du T-Rex est l'occasion de scènes dantesques. Et si les ennemis sont moins variés, ils bénéficient tous d'un traitement particulier qui les met en valeur. Le ptérodactyle innove avec le fameux

coup du ventilateur, et l'attitude craintive et fourbe des mini-dinos génère des fous rires. Par contre, côté son, le rendu des cris sauriens ne comble pas l'absence de réelles créations musicales. À l'instar de la majeure partie des productions américaines, Dino Crisis s'avère aussi efficace que prévisible et classique. Sa durée de vie est raisonnable comparée à ces ersatz zombiesques, et les trois fins

différentes relancent l'intérêt. De plus, un mode spécial apparaît dès que l'on termine le jeu. Si Dino Crisis ne constitue pas une révolution, il assure au joueur des sensations fortes. Cette évolution lui permet de se démarquer du genre Aventure de type zombiesque, tout en assurant son succès dans une totale sécurité. ■

Vincent Oms



■ **T-REX CRISIS** Le T-Rex n'est pas un gentleman et vous agresse n'importe où.

Le Verdict

COMPARATIF

■ **SILENT HILL**
Une ambiance glauque et décalée qui en fait le plus efficace du genre.

■ **RESIDENT EVIL 2**
Le classique qui a imposé des règles de jeu simples et intuitives.

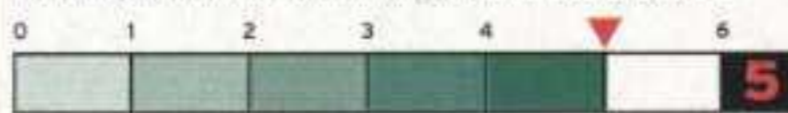
■ **DINO CRISIS**
Les quelques nouveautés apportées suffisent à renouveler le plaisir.

■ **OVERBLOOD**
Un ersatz de Resident Evil qui pêche entre autres par sa réalisation.

■ **FADE TO BLACK**
Le précurseur en la matière dont la maniabilité et les graphismes trahissent le grand âge.

GRAPHISMES

■ Si l'utilisation de la 3D temps réel fait perdre à Dino Crisis de sa superbe, c'est pour améliorer l'animation et les effets de caméra.



SONS

■ La quasi-totalité des sons utilisés pour Resident Evil sont repris, et les musiques ne sortent pas du lot.



MANIABILITÉ

■ Reprenant le système de jeu éprouvé de la série Resident Evil, la jouabilité est aussi intuitive qu'irréprochable.



Dino crisis

PLUS : Des ennemis « intelligents » et une réalisation quasi-parfaite, dans une ambiance de stress novatrice.

MOINS : Pas assez de nouveaux éléments pour renouveler véritablement le genre. De plus, les énigmes sont un peu répétitives.

VERDICT

Un bon compromis entre film de dinosaures et concept ludique. Assurément un titre exempt de reproches techniques.

5



Tom Clancy's **RAINBOW SIX**™

**Une combinaison
explosive
d'ACTION et STRATEGIE
en temps-réel**

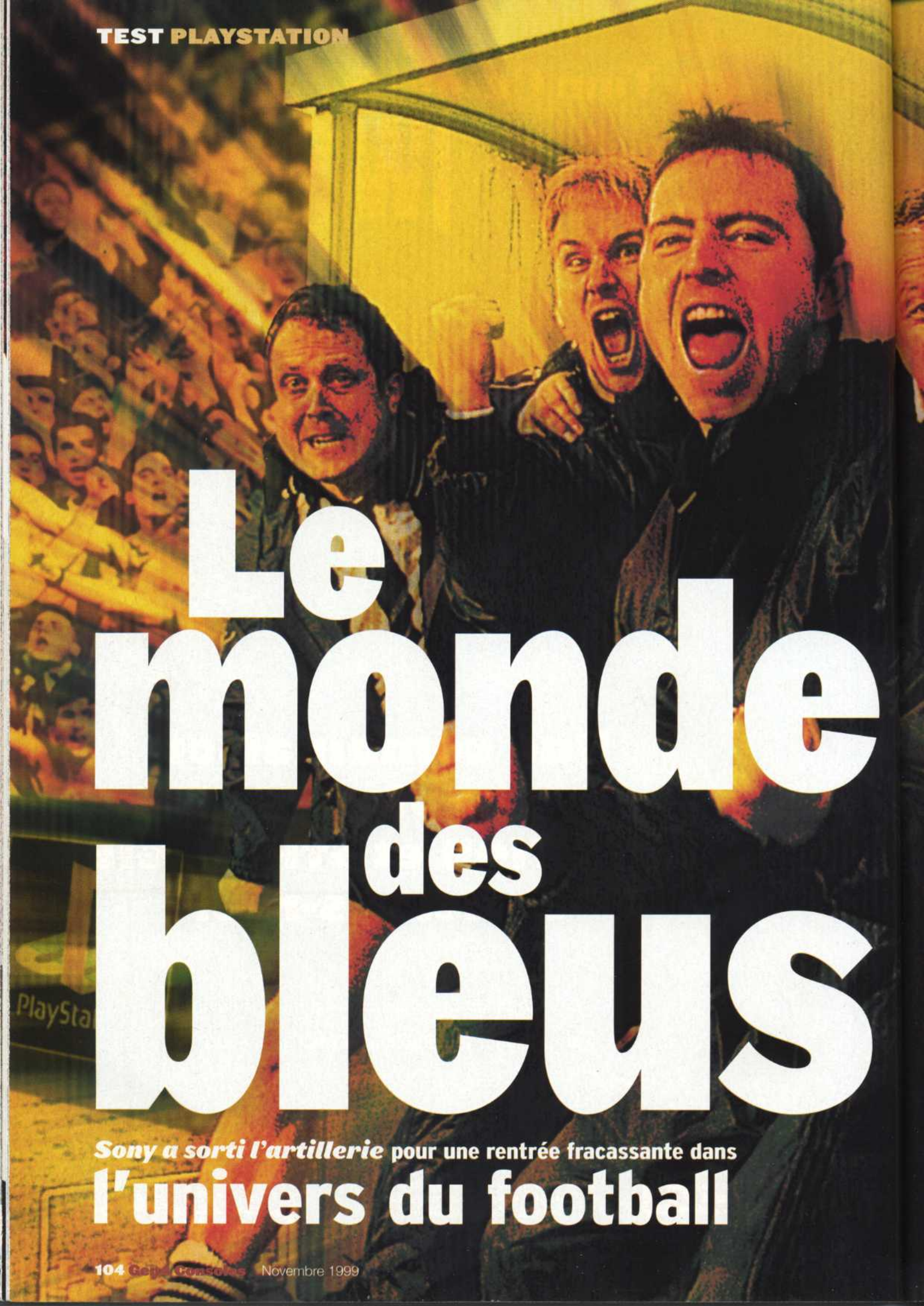
- 4 d'or du meilleur jeu original et innovateur
- Meilleur jeu d'action 99 (PC Gamer US)



www.redstorm.com

" Solutions de jeux, nouveautés, et jeux Concours
'Gagnez nos dernières nouveautés'"
Serveur Vocal * 08.36.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
* 2.23 Frs / Mn





Le monde des bleus

Sony a sorti l'artillerie pour une rentrée fracassante dans
l'univers du football

POUR INFO

- ÉDITEUR Sony
- GENRE Sport
- JOUEURS 8
- PRIX 349 F (53,2 €)
- ORIGINE Et un, et deux, et trois zéro !

LA CHASSE au titre du meilleur jeu de football de l'année va bientôt commencer. Premier sur le terrain ? Le Monde des Bleus. Avec ce titre, Sony signe son entrée dans le cercle des jeux de football à licence. S'agit-il d'un simple accord financier ou d'un réel partenariat au service des joueurs ? Une alternative aux incontournables Fifa et ISS ?

EN BREF

- Les vraies équipes avec les vrais joueurs dans les vrais stades. Pour un vrai jeu.
- 235 équipes (clubs et nations)
- 5 000 joueurs
- 20 compétitions
- 13 stades
- 3 modes de difficulté
- Ralenti manuel
- Éditeur de joueurs et d'équipes
- 6 vues différentes



■ **AMBIANCE** Le jeu retranscrit fidèlement l'ambiance du stade.

Sony n'est pas un néophyte dans le monde du football. Son empreinte est déjà inscrite dans de nombreux stades. Treize pour être exact. Sponsor officiel de la Ligue des Champions et bientôt de l'Euro 2000, Sony prouve son intérêt pour le ballon rond. Quoi de plus normal que de signer un partenariat avec l'équipe des champions du monde ? Il fallait donc à Sony un jeu digne de porter l'image de l'équipe de France, pouvant rivaliser avec les leaders que sont Fifa et ISS. *This is football*, un jeu développé en Angleterre par la Team Soho, semblait le cheval de Troie idéal. Avec 235 équipes aussi bien nationales qu'internationales, plus de 5 000 joueurs gratifiés de leurs vrais noms, *This is football* a

vite changé de titre en France pour s'appeler *Le Monde des Bleus*. Un emballage très soigné pour rivaliser avec la

concurrence importante qui existe dans cette catégorie, il fallait dans un premier temps une interface aussi complète que bien construite. Sony a donc engagé une trentaine de personnes qui ont travaillé pendant deux ans pour que le résultat soit le plus réussi possible, aussi bien en termes de qualité qu'au niveau des espérances de vente (300 000 exemplaires d'ici Noël). Le budget du jeu est d'ailleurs l'investissement le plus important de l'équipe Team Soho de Sony (mais il reste secret, décence oblige). En ce sens, la pléthore d'équipes disponibles vous permettra de revivre tous les moments passionnants que compte ce sport. Les tournois ne manquent pas. Outre les inévitables

Entrevue technique

Toni Racine parle de son jeu et de l'animation des joueurs.

Pour animer les mouvements des joueurs on parle de motion capture : « Elle s'organise en trois sessions. La première : capturer les gestes de base et traiter l'intelligence artificielle. La seconde partie : capturer les mouvements du jeu. Mais les Bleus n'y ont pas participé. Nous avons utilisé d'autres joueurs. Quant à l'intelligence artificielle, Ben Fawcett, notre programmeur, a codé le meilleur football possible. »



■ **UN PASSIONNÉ** Tony Racine, producteur, est un grand fan de football.



■ **POLYVALENCE** La motion capture, ce n'est pas de tout repos...



■ **TROP SÛRS D'ŒUX** Les joueurs de l'équipe du Brésil crient victoire après un but. Mais le match n'est pas encore fini...



■ **COMME À LA TÉLÉ** *Le Monde des Bleus* propose des ralenti grandioses. Sous tous les angles, repassez-vous en boucle vos plus beaux exploits.



■ **DOUGE DE LA** Les possibilités de dribble sont assez poussées, mais l'interaction pas toujours précise.

Coupe du Monde et d'Europe, vous pourrez participer à huit championnats nationaux dont les éternels Calcio et Bundesliga (respectivement les championnats italien et allemand). Cela ne vous suffit pas ? Une coupe continentale pourrait-elle vous rassasier ? Non ? Peut-être alors une petite Ligue des



■ **SAINT-DENIS STYLE** Jamais un jeu de foot n'avait si bien retranscrit la profondeur de champ d'un stade !



■ **APOTHEOSE** La volonté de fer et l'enthousiasme des Bleus nous ont permis de vivre pendant la coupe du monde des instants incroyables !

Champions ? Toujours pas ? Et bien arrêtez le foot dans ce cas. Toujours est-il que ce ne sont pas moins de vingt tournois qui n'attendent que vous. Cet aspect numéraire passé, vous apprécierez sûrement d'inviter quelques amis pour montrer fièrement les prouesses dont vous êtes capable. Le jeu peut supporter jusqu'à huit joueurs (comment ça sept contre un ?) chacun disposant de sa limonade (à consommer avec modération) et de sa pizza. Autant dire que les soirées d'hiver vont être longues. Comme si cela ne suffisait pas, l'existence d'un éditeur d'équipes et de joueurs vous donnera l'occasion d'organiser de belles rencontres inédites. Pour parfaire cette convivialité, les commentaires sont assurés par deux des figures les plus emblématiques en la matière. Oui, vous avez deviné. Le luron Thierry Roland et l'ancien stéphanois Jean Mimi Larqué décriront vos actions de jeu et prononceront - avé

l'accent et en plusieurs intonations s'il vous plaît ! - les noms des 5 000 joueurs. Un emballage de prestige qui ne saurait être profitable, à terme, si le jeu en lui-même ne bénéficiait pas du même soin.

Simple comme simple. Présentation des joueurs et des équipes, mouvements de caméra panoramiques, l'immersion dans l'ambiance d'un match est immédiate. Les supporters scandent leurs slogans habituels et la pelouse est d'un vert très prononcé. Passée cette première étape visuelle, le coup de sifflet est donné. Les joueurs semblent alors répondre correctement aux ordres de la manette. On retrouve facilement les boutons de passe, de tir ou de tacle. La prise en main du jeu est progressive. On tente des passes plus longues, on appuie frénétiquement sur le bouton de tir, et la balle va droit au but. Le gardien arrête la balle et la partie continue.

24 HEURES

Le Monde des Bleus a pour caractéristique principale d'être multijoueur. S'amuse-t-on davantage seul ou à plusieurs ? Le jeu tient-il sur la longueur ? C'est ce que nous allons voir.

HYPNOTISÉ

Aucune réaction à la torture. À fond dans le jeu, quoi.

ENTHOUSIASTE

Des gesticulations dans tous les sens. C'est bon signe.

ATTENTIF

Des éléments prometteurs du jeu attirent l'attention.

AMORPHE

Pas vraiment convaincu. Attention, il va bailler.

ENDORMI

Rien ne peut le tirer de son sommeil. L'ennui règne.

1^{re} HEURE On découvre les bases du jeu en solo. Les premiers gestes techniques sont assez accessibles. J'ai gagné une petite coupe d'Asie en mode facile. Il est temps de corser la difficulté car l'ordinateur est facile à battre.



5 HEURE Après avoir remporté tous les types de coupe en niveau pro, je me rends compte que la Coupe du Monde doit être gagnée en niveau maître. Le niveau de difficulté est encore trop bas et, dans la hâte, j'ai raté les premiers codes secrets. Galère...

12 HEURE Après des tournois en Maître sans finale, je demande à un acolyte du soutien. Après des cris de rage causés par un manque de cohésion, on arrive à gagner un tournoi en Maître. L'air de rien, Le Monde des Bleus commence à faire son petit effet.

18 HEURE Les parties s'accroissent. On se fait des passes de plus en plus rapidement ; les placements deviennent primordiaux. À ce stade, nous avons réussi à battre la Croatie trois buts à un.



20 HEURE Nos cris ont ameuté du monde. On sort les multitaps et on joue à huit. Au début, ça tâtonne. Ensuite, les équipes commencent réellement à gagner en cohésion.

24 HEURE Le jeu est plus amusant à plusieurs que tout seul. Les actions gagnent en variété et les placements sont plus réalistes. Mais, rien de tel qu'une coupe du monde en solo pour peaufiner sa technique personnelle.



24 HEURES DE JEU

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



■ **UN MOMENT D'ÉTERNITÉ** Thuram le défenseur marque deux buts contre la Croatie pendant la coupe du monde. Un bref instant, il s'interroge. Ce doute empli de joie symbolise l'état d'esprit des Bleus avant la victoire finale.

Vos sept amis crient pour avoir le ballon parce que vous êtes trop personnel. La routine, en somme. Tout cela demande des efforts de cohésion mais les bases s'assimilent rapidement. Ensuite, on est amené à découvrir quelques techniques demandant plus de dextérité. Les dribbles, les passements de jambe, les passes en profondeur, les une-deux. Tous ces éléments se greffent à votre arsenal technique. Sony vise le public le plus large possible en proposant aux joueurs un jeu accessible et présentant une certaine profondeur. Si votre rêve est de dribbler comme Zidane ou de tacler comme Thuram, tout est possible. Les joueurs se placent bien, entamant des courses vers le but ou remontant le terrain pour défendre.

« **Face à des jeux qui n'en sont pas à leur premier essai, Le Monde des Bleus se hisse aisément sur le podium.** »

On prend plaisir à feinter l'adversaire pour des courses frénétiques et marquer le but de la victoire. En fait, 200 animations ont été implémentées dans le jeu pour parfaire les gestes techniques. Des éléments qui contribuent à donner vie à un jeu apparemment sans reproches. Sony a voulu regrouper

les foules pour les réunir devant une PlayStation et un ballon rond. De ce côté-là, la réussite paraît inéductable. Non seulement Sony souhaite un jeu propre et accessible, mais il semblerait que l'éditeur veuille aussi établir de nouvelles références en la matière. En témoigne la campagne marketing

Plus vrai que nature

Avec la photo, y'a pas l'autographe ?

À l'instar d'un Fifa, le Monde des Bleus possède la licence pour afficher les noms de tous les joueurs. Il fallait donc modéliser chacun des visages de l'équipe de France. Limitée par les capacités de la PlayStation, la ressemblance est moyenne sans être incohérente. Zidane joue le rôle de meneur mais aussi celui de moine des Bleus.



■ **TROP MOU ?** Même complet, le jeu reste un peu trop lent.



■ **LA CLASSE** Avec Zidane ça passe toujours. C'est pareil dans le jeu !



■ **CRANE D'ŒUF** Dans le jeu, Barthez est facilement reconnaissable.

À vos marques !

Le tour du monde ballon au pied.

Le concours Sony. Gagner la coupe du monde Maître, sauvegarder avant la finale, envoyer la carte mémoire. Gagnant, Sony vous invite à la finale (le 23 février 2000 avant France-Pologne). Les lots : des billets pour la finale de l'Euro 2000 pour les perdants et tour du monde des stades pour les vainqueurs.



■ **CONCOURS FERMÉ** Gagnez le concours Sony et vous pourrez visiter les stades de Rio, Mexico, Tokyo, Milan, Johannesburg...

déployée pour ce jeu. La plus importante pour un jeu en fin d'année avec quinze millions d'investissement. Campagne d'affichage, spots télévisés, cette diffusion médiatique est justifiée, selon Sébastien Courmont, chef de produit pour la sortie française : « Ce n'est pas un coup pour vendre un mauvais jeu. Nous voulons installer le produit de manière à le faire connaître à tous. » Le Monde des Bleus, même s'il n'est pas parfait, à cause d'une certaine lenteur, propose une alternative intéressante à la



■ **GESTION** Vous pouvez tout gérer, jusqu'à la couleur des cheveux !



■ **HARGNEUX** Trop de tacles et c'est le carton rouge assuré.



■ **TROP REALISTE ?** Les animations des joueurs sont fabuleuses mais, à trop vouloir être réaliste, le jeu perd en rapidité de mouvement.



■ **LE RÊVE** Vous pouvez enfin incarner tous vos idoles !

donne actuelle. Face à des jeux qui n'en sont pas à leur premier essai, le titre de Sony se hisse directement sur le podium, surclassant des produits à licences lucratives. Dixit Tony Racine, producteur chez Team Soho, « les jeux concurrents du genre sont souvent multi plateforme et ne profitent pas du potentiel de la PlayStation. » Un discours politiquement correct pour signifier que les jeux de foot sont trop simples ou trop techniques. Le Monde des Bleus n'est pas le jeu idéal mais les créateurs ont su éviter les pièges qui consistent à faire un

jeu trop grand public en mettant en avant une vitrine alléchante sans challenge intéressant. Sur ce point non plus, Sony n'a pas lésiné sur les moyens. Un concours national sera organisé pour la sortie du jeu, gains importants à la clé. Le Monde des Bleus bénéficie donc de toute l'attention de l'éditeur. Pour rattraper un retard de notoriété évident ?

Un des atouts du Monde des Bleus est d'offrir à n'importe quel joueur le sentiment d'avoir quelque chose à découvrir. Mais la perfection n'est pas de ce monde et le jeu ne déroge pas à la règle. Une certaine lenteur, une gestion limitée en matière de stratégie... Des détails comparés au plaisir de parvenir à marquer un but. Un jeu qui donne un second souffle à un genre qui s'auto-plagie. Même si l'accord entre Sony et l'équipe de France va durer cinq ans. Peut être est-ce le début d'une série de jeux à l'effigie des Bleus. On peut même s'attendre à voir une suite du jeu sur PlayStation 2... ■

Karim Benmeziane

Le Verdict

COMPARATIF

■ ISS PRO 98

Une référence en matière de jouabilité et de fun. Les sensations sont top.

■ LE MONDE DES BLEUS

Un très bon jeu avec toutes les licences possibles et imaginables.

■ FIFA 99

Un jeu qui rallie tous les suffrages grâce à sa beauté et à sa complétude.

■ ACTUA SOCCER 3

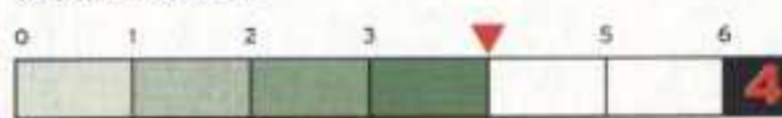
Actua Soccer exige une très grande technique.

■ UEFA STRIKER

Le jeu peut plaire pour son côté arcade et sa rapidité.

GRAPHISMES

■ Des graphismes à la hauteur de ce qu'on attend d'un jeu de football, sans être merveilleux.



SONS

■ L'ambiance est tout à fait appréciable mais les commentaires sont répétitifs.



MANIABILITÉ

■ La prise en main est rapide sans être immédiate. On apprécie les différents niveaux de jeu.



Le Monde des Bleus

PLUS : Les modes de jeu et une jouabilité accessible en font une réussite. Le mode multijoueur augmente l'intérêt du jeu.

MOINS : Certaines animations sont lentes et les joueurs ont tendance à reculer lors des passes.

VERDICT

Le Monde des Bleus peut laisser une impression mitigée au début, mais on finit par se prendre au jeu, surtout à plusieurs. Une valeur sûre.

5



Bientôt Noël,

n'attendez pas le dernier moment pour faire vos cadeaux !



SCOREGAMES



DES VOTRE PREMIER ACH

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

... LES AVANTAGES SCORE-GAMES

HOT LINE

commandez vos achats
Par téléphone : **01 46 735 720**
Par Minitel : **36-15 SCOREGAMES**
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone : **01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685 685**



... LES SERVICES SCORE-GAMES



Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

... LES NOUVEAUTES ... LES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES [sur présentation du ticket de caisse]

... LES AVANTAGES SCORE-GAMES

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garantis 6 mois

... LE CHOIX ... LA GARANTIE

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes... La qualité d'un jeu, les prochaines sorties...etc

... L'ACCURIL ... LE CONSEIL

LES MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.



Ready 2 Rumble Boxing
DREAMCAST



Final Fantasy VIII
PLAYSTATION



Fifa 2000
PLAYSTATION



Dino Crisis
PLAYSTATION



Formula One 99
PLAYSTATION



Demain ne Meurt Jamais...
PLAYSTATION



Xena
PLAYSTATION



Jet Force Gemini
NINTENDO 64



Turok Rage Wars
NINTENDO 64



Fifa 2000
GAME BOY COLOR

Bon de Réduction

15%

Valable jusqu'au 30/11/99
GEN 4 CONSOLES NOVEMBRE 1999

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AVAULEE
92245 MALANOFF cedex

Bientôt vous pourrez effectuer vos achats dans le plus grand Scoreg@mes du monde :

SCOREGAMES

www.scoregames.com

MULTIMEDIA



Jet Force Gemini

Rare, le développeur fétiche de Nintendo, va faire de nouveau des étincelles...

POUR INFO

■ ÉDITEUR Nintendo ■ GENRE Action ■ JOUEURS 4 ■ PRIX 399 F (60,83 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Croisement de Banjo-Kazooie et GoldenEye

EN BREF

Des heures de jeu en perspective, dans un univers coloré plein de pièges et de vilaines bestioles.

- 3D temps réel
- Liberté totale de mouvement
- 3 personnages
- 120 niveaux
- Compatible Ram pack
- Entièrement en français
- Mode multijoueur

Rare est un éditeur vital pour Nintendo. La société de développement anglaise a fortement contribué aux ventes de la Nintendo 64 grâce à des titres phares comme GoldenEye ou Banjo-Kazooie. Le challenge

aujourd'hui, qui consiste à sortir un jeu plus rentable et meilleur que le précédent, a motivé la société anglaise à se surpasser. Jet Force Gemini sera-t-il une nouvelle référence, comme le sont devenus GoldenEye et Banjo-Kazooie ?

Il est difficile de comprendre pourquoi la société anglaise Rare Software continue d'investir et de développer des jeux pour la Nintendo 64, cette console qui n'a pas fait ses preuves au box-office. En effet, il ne s'est vendu que 850 000 Nintendo 64 en France, contre 3 700 000 PlayStation ! Pourquoi continuer à développer des jeux pour une console aussi peu répandue ? Est-ce à cause de leur contrat d'exclusivité avec la firme japonaise ou encore parce que

chacun de ses titres cartonne sur cette console ? À moins que Nintendo ne lui ait promis un autre contrat pour sa prochaine machine, la Dolphin, qui s'annonce comme le renouveau de la firme japonaise. Toujours est-il que Rare est d'une fidélité exemplaire. Non sans un certain succès, puisque chacun de ses titres est une petite révolution dans le monde des jeux vidéo. Grâce à un



■ OUF ! Jet Force a un côté aventure mais il reste un jeu de plate-forme difficile.



■ EN JOUE Une fois à découvert, il faut tuer les ennemis avant d'être repéré.

soin tout particulier apporté à leurs conceptions, Rare a su captiver petits et grands. Le secret de ces jeux si parfaits tient en deux points : une qualité graphique irréprochable, tirant le meilleur parti des capacités du support, et une jouabilité sans faille (devenue légendaire) permettant une prise en main aisée. Il en résulte une identification immédiate aux héros de synthèse, qui



■ QUELLE MAIN ?

Grenade ou mitraillette, le choix est difficile. Demandez l'avis aux vilains insectes.



■ WOO SONT LES ENNEMIS ? Comme dans un film de John Woo. Pan ! Une balle dans le corps : l'insecte est bien mort...

Motion capture

Les personnages de Jet Force possèdent une panoplie importante de mouvements, qui s'étend de la course classique à la nage, en passant aussi par les déplacements latéraux. Jet Force Gemini surprend le plus, notamment grâce à ses trois personnages qui ont des mouvements bien à eux. Le héros peut s'accrocher à un parapet ou encore s'agenouiller pour mieux viser. Le chien, quant à lui, a la possibilité de déclencher de mini-propulseurs une fois en l'air. Ces derniers ont pour effet de permettre à notre compagnon canin de planer sur quelques mètres. L'équipe de Rare aurait-elle eu recours à une technique de motion capture pour rendre ces mouvements aussi réels ?



■ **LA CLAIRE FONTAINE** J'ai trouvé l'eau si belle que je m'y suis baigné.



■ **À L'AISE** Pour être stable, il peut s'accroupir et mieux éviter l'ennemi.



■ **À RAMPER** Quand c'est périlleux, jetez-vous par terre et rampez.



■ **CHANTONS SOUS LA PLUIE** Le climat ne vous sera pas toujours favorable. Qui a dit que ça sentait le chien mouillé ?

se contrôlent avec une facilité déconcertante. Dans une course à la rentabilité, Rare n'a d'autre possibilité que de fournir aux joueurs avides de nouvelles sensations des jeux toujours plus somptueux et innovants. Nous lui devons notamment GoldenEye, un jeu d'action en vue subjective tiré du célèbre James Bond, et Banjo-Kazooie, un jeu de plate-forme tellement génial qu'il vola la vedette à Mario 64, considéré jusqu'alors comme le meilleur jeu de cette catégorie. Et comme par hasard c'est une fusion de ces deux titres qui débarque, sous le doux nom de Jet Force Gemini.

Un jeu de plate-forme/aventure en vue à la troisième personne. Contrairement à ce que le titre peut laisser supposer, il n'est pas question

de criquet ou autre Pinocchio, mais plutôt d'une bande de mercenaires à la rescousse de diverses espèces en danger, à l'autre bout de la galaxie. Mizar, un tyran intergalactique, projette de conquérir successivement les systèmes solaires voisins en y anéantissant toute forme de vie. Heureusement, l'équipe Jet Force Gemini répond présente et compte bien mettre un terme à tout ça. L'histoire est peut-être banale, mais comme peuvent l'être la majorité des récits d'un Spielberg ou d'un Lucas. L'essentiel est de mixer intelligemment les éléments. Or le scénario de Jet Force est magnifiquement élaboré, et par ailleurs soutenu par une heure de scènes cinématiques, à vous scotcher au fauteuil. C'est si beau que vous allez en pleurer. Après



■ **OBJECTEUR DE CONSCIENCE** Avant de se lancer corps et âmes dans les affres du combat rapproché, utilisez la caméra et observez chaque recoin avec minutie, sinon...

« Avec des jeux comme Banjo et GoldenEye, Rare a toujours su captiver les petits et les grands. »

OPINION



VINCENT.O

Véritable bouffée d'air frais, ce titre ravira les fans de longues après-midi de paintball. La réalisation est honorable, mais c'est surtout sa maniabilité instinctive qui remporte la palme. Ses graphismes plutôt enfantins ne laissent place qu'au plaisir de jeu pur, faisant abstraction de toute violence gratuite. Avec un mode solo aussi complet qu'intéressant et un mode multijoueur garantissant de longues soirées devant la console, nul doute que ce jeu figurera en top priorité sur votre shopping list !



■ **PAS DE BAIGON** Ils sont si mignons, quel dommage qu'ils ne puissent se débarrasser eux-mêmes de ces terribles insectes. Où ai-je donc mis le Baigon jaune ?

La petite bille qui tâche

Vous pensez sans doute que Jet Force Gemini et le paintball sont aussi complémentaires que Terminator et la cueillette de cerises. Vous avez tort !



■ **À L'AFFÛT** Le paintball, un sport pour apprentis-soldats.



■ **À COUVERT** Une position connue des joueurs de paintball.

Une ressemblance étonnante A priori, le rapport existant entre le paintball et le dernier jeu de Rare peut vous échapper. Mais après avoir comparé les photos ci-contre, force est de constater que le héros prend les mêmes poses que les joueurs de ce sport ô combien physique venu du pays de l'Oncle Sam. Par crainte d'être touché par un ennemi, votre personnage peut se cacher derrière un obstacle, à l'instar de Snake dans Metal Gear Solid. Accroupi ou allongé, notre héros réduit considérablement la surface de son corps qui est susceptible d'être prise pour cible par l'ennemi. Il s'agit là encore d'une technique de base du paintball afin de rester dans la partie le plus longtemps possible. En effet, il ne vous suffit pas dans ce sport de recevoir qu'une seule bille pour être éliminé. Mais les comparaisons ne s'arrêtent pas là. Les insectes ont des réactions surprenantes, tant leur intelligence artificielle a été particulièrement bien développée. En effet, il n'est pas rare de voir vos ennemis se cacher derrière des barricades.

Pour tous renseignements : Fédération de Paintball Sportif, 2, av. de la Trentaine, ZI de Chelles, 77500 Chelles. Internet : <http://www.paintball-fr.org>

avoir séché vos larmes de joie, il faudra quand même vous plonger dans l'action. Et je vous assure que le jeu n'en manque pas. Juno, Vela et Lupus le chien, le trio intergalactique, vous demanderont de les mener à travers les quelques 120 niveaux, afin d'anéantir Mizar le sorcier. Par souci d'originalité, de variété et de durée de vie, les programmeurs ont choisi de faire

« **Le scénario de Jet Force Gemini est très adapté.** »

prendre à nos trois héros des chemins différents. Si la désunion ne fait pas la force, elle a au moins le mérite de vous apprendre à contrôler les trois personnages. Chacun ayant ses propres caractéristiques, ce sont presque trois jeux en un ! Toutefois, ce n'est pas du shampoing que Rare vous vend... même si vous le valez bien. Tout au long de votre périple, vous devrez vous battre contre les

Des personnages au look manga

Spriggan, Ghost in the Shell, Dominion Tank Police, autant de dessins animés japonais géniaux, auxquels Jet Force Gemini fait référence



■ **JE PEUX MONTER ?** Les japonais ont un coup de crayon unique. Ravissante, vous ne trouvez pas ?

La première chose notable dans Jet Force Gemini, est le look manga des personnages. Les traits de Mlle Vela font immédiatement penser aux fameux dessins japonais. De ses grands yeux à ses courbes sexy, en passant par sa coupe de cheveux, autant de clin d'œil à l'univers du Manga. Plus précisément à Dominion Tank Police, une série éditée en France par Manga Vidéo, où les forces de police sont incarnées par de jolies demoiselles court vêtues.



■ **FLUFFY** Ce chien est doté de capacités uniques. Son aide est précieuse.



■ **ÇA BOSS DUR** Les boss ne sont pas résistants, si vous n'êtes pas sous-armé.



■ **JOUR J** Le débarquement est imminent. Allez, un peu de courage !



■ **WIPEOUT** Ça ne vous rappelle rien ? Mais si, c'est un remix de WipeOut.

sbires du sorcier. Ce ne sont pas des aliens ordinaires mais plutôt des sortes d'insectes armés jusqu'aux dents. Si vous avez vu Starship Trooper, ça vous donne une idée des phases d'action intenses.

Ces satanées bestioles sont en plus dotées d'une intelligence artificielle poussée qui leur permet de se cacher, esquiver vos tirs ou encore vous prendre à revers ! Côté réalisation, Rare (qui n'a plus rien à prouver dans ce domaine) nous sert un petit bijou visuel. Jet Force Gemini pousse la Nintendo 64 dans ses derniers retranchements.

La réalisation dépasse tout ce que nous avons déjà vu sur ce support. Ainsi, le jeu est embelli d'effets spéciaux, d'explosions de toutes tailles, de surfaces transparentes et autres reflets, par exemple sur l'eau. Les mondes sont très variés. Certains niveaux se déroulent dans des décors assez enfantins, typiques chez Nintendo dont la cible essentielle reste les 8-15 ans. Mais d'autres niveaux ont des allures plus futuristes et redoutables, notamment les vaisseaux alien. Vous pouvez aussi emprunter des véhicules, comme ce passage du jeu qui ressemble beaucoup à WipeOut.

Mais ce qui rend Jet Force Gemini unique provient de la possibilité de jouer à deux en mode coopératif. Le scénario reste inchangé mais le deuxième joueur prend le contrôle d'un drone volant appelé Floyd. ■

Vincent Gallopain

OPINION



VINCENT

Ce jeu est une véritable bombe ! Rare se surpasse et les joueurs vont être comblés. C'est un subtil mélange de GoldenEye et de Banjo-Kazooie, qui devrait convertir bon nombre de joueurs au genre aventure/plate-forme. Grâce au mode deux joueurs en coopératif, Jet Force Gemini voit son intérêt doublé. Quant au mode multijoueur, il vous permettra de délaissier GoldenEye et vous fera patienter en attendant Perfect Dark. Alors plus d'hésitations, je le commande au père Noël !

Sort avec ton gun

Ou Comment Rambo, Judge Dredd ou Robocop passent pour des héros de *La petite maison dans la prairie...*



■ **LE LANCE-FLAMMES** est redoutable à faible distance. Insectes grillés pour tout le monde !

Une dizaine d'armes sont disponibles dans Jet Force Gemini. Entre autres, on aura la joie de retrouver le blaster de base, véritable compagnon d'infortune des joueurs en manque de munitions, ainsi qu'une mitrailleuse à l'effet dévastateur. Mais aussi des armes moins conventionnelles comme un lance-flammes qui vous obéira au doigt et à l'œil pour peu que vous sachiez le manier, un lance-grenades, un énorme lance-roquettes ou encore des missiles à têtes chercheuses, bien pratique pour vous défaire d'ennemis trop nombreux. Il vous faudra donc vous habituer à ce type d'équipement, qui vous permet d'atteindre vos objectifs avec plus ou moins de difficulté.



■ **READY ? FIGHT !** La mitrailleuse s'avère très efficace malgré un manque de précision certain. Les munitions n'étant pas illimitées, il est conseillé de faire très attention.

Le Verdict

Jet Force Gemini

COMPARATIF

■ **JET FORCE GEMINI**

Ce jeu est splendide, tant en termes graphiques que dans son principe de jeu. Il est meilleur que Banjo-Kazooie, c'est dire !

■ **BANJO-KAZOOIE**

Un ersatz de Mario 64, dont la beauté n'a d'égale que sa durée de vie. Et cette dernière est de taille !

■ **MARIO 64**

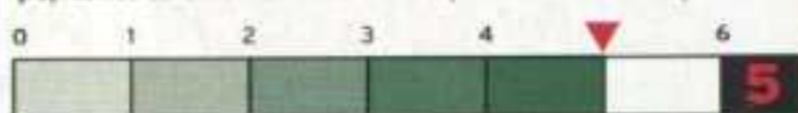
Le précurseur du genre plate-forme tient toujours la route. Une valeur sûre grâce à une durée de vie énorme...

■ **CHAMELEON TWIST**

Un jeu de plate-forme à l'intérêt très limité et aux décors vides.

GRAPHISMES

■ D'une beauté à couper le souffle, le jeu possède les meilleurs graphismes de la N64. Le rendu est exceptionnel avec le Ram pack.



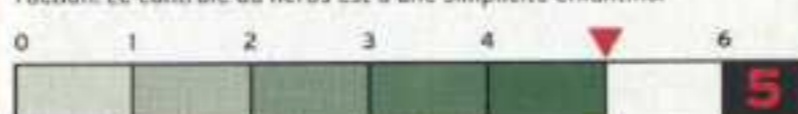
SONS

■ Les musiques du jeu sont quelque peu simplettes, mais les effets sonores sont de bonne facture.



JOUABILITÉ

■ Un effort a été apporté pour que les caméras suivent au mieux l'action. Le contrôle du héros est d'une simplicité enfantine.



PLUS : Un titre magnifique aux multiples modes de jeu, et dont la durée de vie est conséquente.

MOINS : Un univers à l'ambiance un peu trop enfantine. Mais cela fait partie des exigences spéciales de la firme Nintendo.

VERDICT

Ce jeu est supérieur à la production actuelle sur N64 et vous fera changer votre façon de jouer. Rare a réussi son pari : faire toujours mieux.

6





■ **QUE LA FORCE SOIT AVEC LUI** Ewan McGregor est le héros de La Menace Fantôme, un gage de reconnaissance important pour le jeune acteur.

Star Wars Episode 1 : La Menace Fantôme

L'adaptation du film phénomène sur PlayStation, La Menace Fantôme, ravira les fans de *Star Wars*.

POUR INFO ■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ JOUEUR 1 ■ GENRE Aventure ■ PRIX 369 F (56,3 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Imagination de George Lucas.

EN BREF

- Tout l'univers Star Wars dans un jeu vidéo
- 11 niveaux
- 6 armes
- 4 personnages à incarner
- Respect du scénario original

Après *Star Wars Racer* sur Nintendo 64, découvrez une nouvelle adaptation du film le plus célèbre de cette fin de siècle sur PlayStation. Reste à savoir si *La Menace Fantôme* le jeu conserve la saveur du film ou s'il n'est qu'un pâle ersatz qui pourra tromper le joueur...

■ **DARTH MAUL** Apprenti de l'empereur, il est l'équivalent de Dark Vador, en plus dynamique et fougueux. Il est l'ennemi récurrent du film comme de ce jeu fidèle.



La Menace Fantôme n'est pas le premier jeu adapté de la nouvelle trilogie, puisque *Racer* est sorti sur Nintendo 64 voici plusieurs mois. Les développeurs ont certainement voulu attendre la sortie du film en France avant de lancer le jeu PlayStation, tant celui-ci reprend fidèlement le scénario. Une chose est sûre, il vaut mieux voir le film avant de jouer au jeu, surtout si vous êtes un vrai fan. Sinon vous pouvez faire une croix sur l'effet de surprise au cinéma. Un scénario parfaitement adapté. Celui du film possède tous les ingrédients d'un bon jeu d'aventure et d'action. Ce qui tombe plutôt bien puisque *La Menace Fantôme* est un jeu d'action-aventure. Attendez-vous donc à alterner des phases d'action intenses, où il faut faire chauffer les manettes, et les phases de réflexion

où vous devez dialoguer et même réfléchir (oui, je sais, c'est dur mais...). On apprécie notamment la présence d'un niveau complet sans combat, exclusivement réservé à l'exploration.

L'équipe de LucasArts a surmonté la difficile tâche de réaliser un jeu d'une durée de vie correcte, d'après un scénario de deux heures. Ils ont donc ajouté au jeu de nombreux éléments et énigmes inédits dans le film. Ainsi, lorsque Obi Wan et Qui Gon sont séparés sur le vaisseau de la fédération, ils se retrouvent sur Naboo quelques minutes après. Dans le jeu, il faut fournir beaucoup d'efforts pour vous



■ **DIPLOMATIE** Parfois, il faudra laisser le sabre laser au vestiaire et discuter !

LES JEDI JOUENT AUSSI

Et la Française des Jeux en profite !

Le 20 septembre 1999, La Française des Jeux a lancé une nouvelle gamme, SAGA, qui reprend les thèmes des plus grands films. Pour l'instant, il s'agit de Star Wars. Les tickets reprennent donc neuf des principaux personnages (Obi Wan, Qui Gon, Darth Maul, C3po, R2D2, Anakin, Yoda, Amidala et le capitaine). Il faut simplement gratter trois cases. La première dévoile un mot et la seconde des lettres en désordre. Si les lettres de la seconde permettent de reconstituer le mot, on gratte la case Gain, comprise entre dix et cent mille francs. Alors maintenant, à vous de gratter.



■ **SAGA, LE JEU** La Française des Jeux n'a pas manqué le coche !

échapper du vaisseau et retrouver ensuite votre chemin dans les marécages, tout en poursuivant Jarjar. Les programmeurs ont donc ajouté diverses missions annexes qui complexifient la trame principale, tout en restant fidèle à la progression narrative du film. Le jeu reprend donc le scénario à son avantage. Il est par ailleurs

brillamment supporté par les incroyables musiques de John Williams. Mais les choses se gâtent ensuite...

Les personnages du film sont également repris pour votre PlayStation (voir encadré). La diversité d'action du jeu est renforcée par l'alternance de quatre personnages jouables, qui

OPINION



LAURENT

Ce titre est sans saveur. N'étant pas un fan de la saga, je n'ai peut-être pas su apprécier le jeu dans toute sa profondeur. Mais la réalisation est moyenne et on finit par s'ennuyer, malgré une volonté d'alterner les séquences de jeu grâce aux différents personnages. L'ensemble manque d'intérêt et de fun. Il ne reste que la somptueuse bande son. Dans ce cas, autant acheter le disque. À réserver aux fans.

correspondent aux héros du film. À savoir les deux Jedis, le capitaine et la reine (mais où est Anakin ?). Ils ont chacun leurs propres caractéristiques, il est donc nécessaire d'adapter son jeu en conséquence. Malheureusement, les quatre personnages sont assez limités au niveau de leurs mouvements et de l'armement. Ils n'ont en réalité qu'une arme personnelle, et peuvent utiliser six armes au maximum : sabre laser, lance roquette et deux types de grenades et de pistolets lasers. Quant à leurs mouvements, ils sont assez bien réalisés, malgré la maniabilité qui pêche parfois au niveau des sauts, très délicats à



■ **PRISE DE TÊTE** La plupart du temps, il faut discuter pour débloquer la situation.

Le point entre le film et le jeu

Dans cette adaptation du film sortie de l'imagination de George Lucas, vous retrouverez les différents personnages qui l'illustrent...

Obi Wan Kenobi



Ewan Mc Gregor : Révélé par *Petits Meutres entre Amis* et *Trainspotting*, ce jeune anglais charismatique crève l'écran dans le rôle de Jedi.

Qui Gon Jinn



Liaam Neeson : Ancien champion de boxe, il a été vu dans *Excalibur* avant d'être reconnu grâce à *La Liste Shindler*.

Capitaine Panaka



Hugh Quarshie : Diplômé de politique et de philo, Hugh Quarshie a été vu dans des films comme *Highlander* ou *Les Chiens de Guerre*.

Reine Amidala



Natalie Portman : La gamine de *Leon* a grandi et après être apparu dans quelques autres films, décroche le gros lot avec un rôle sur mesure.

INTERPRÈTE

LE PERSONNAGE

RÔLE DANS LE JEU

ARME DE PRÉDILECTION

Apprenti de Qui Gon, il prouvera qu'il a atteint le niveau d'un Jedi accompli, capable d'en former un à son tour (ou presque).

C'est le personnage de base du jeu. Vous le contrôlerez le plus souvent pour des scènes d'action musclées.

Sabre laser : Il s'agit de l'arme attitrée du Jedi. Elle permet non seulement de trancher ses adversaires mais aussi de dévier leurs tirs.

Liaam Neeson le définit lui-même comme « un vieux sage d'antan » qui aimerait former Anakin au pouvoir des Jedi.

Calme et posé, Il sera dans la majorité des scènes de réflexion où la violence est absente.

L'esprit : En fait il utilise aussi son sabre laser mais il préférera souvent éviter le combat et résoudre les problèmes à l'aide de la pensée

Il est le responsable des Forces Royales de sécurité de Naboo qui a juré de protéger la reine Amidala

Protecteur de la reine, il devra l'escorter. C'est un personnage qui manie le pistolet comme personne.

Blaster : Il n'est pas un Jedi et doit se contenter d'armes plus conventionnelles comme le blaster. De là à dire que c'est un désavantage...

La jeune reine possède un pouvoir politique dont elle use avec sagesse. Elle prend part aux hostilités pour protéger son peuple.

Si elle n'est bonne qu'à suivre les hommes forts au début, elle prendra ensuite une part active à l'action

Pistolet électrique : La reine utilise une sorte de pistolet électrique efficace contre les androïdes. Elle récupère aussi récupérer l'armement lourd que l'ennemi abandonne.

« Chaque histoire a un commencement »

L'ÉCRAN DE CONTRÔLE

Une lisibilité au service de l'action

Les indications ne gâchent pas la visibilité, c'est le moins que l'on puisse dire... On a plutôt droit au minimum syndical, avec un petit repère en bas à gauche de l'écran, qui indique votre niveau de vie et la jauge de force. L'arme en cours d'utilisation est représentée à droite avec le nombre de munitions. Notez que les jauges disparaissent quand elles sont inutiles. À savoir que lorsque vous ne vous battez pas ou que votre Force est à fond, les jauges disparaissent automatiquement pour obtenir une lisibilité maximale.

■ **L'EFFACEUR** Comme vous pouvez le constater, une fois un combat engagé, les indications sur l'écran disparaissent pour une meilleure lisibilité.



■ **RESPECT!** Les vaisseaux du film ont été fidèlement retranscrits dans le jeu.

négocié, ce qui est souvent le cas avec ce type de jeux en trois dimensions. Dans la lignée des petites déceptions, le jeu aurait pu être davantage soigné graphiquement. Les décors sont souvent vides, seuls les jardins de la reine se détachent du lot. Quant aux personnages, ils sont tellement peu détaillés que vous les reconnaissez davantage à la couleur de leurs vêtements qu'à leur visage. Ajoutez



■ **TERMINATOR** Les androïdes sont aussi sympas qu'un Terminator survitaminé.



■ **LA FORCE N'ÉTAIT PAS AVEC LUI!** Si vous ne voulez pas que Qui Gon Jin se trouve à nouveau dans cette situation embarrassante, apprenez à bien manier le laser.

à cela des effets spéciaux quasi inexistant, et vous obtenez un résultat bien loin des performances d'ILM (qui a réalisé les effets spéciaux du film) en termes de visuel. La liberté de mouvement est également décevante car trop restreinte. On se colle parfois à des parois invisibles, qui ont le don de vous frustrer. Notamment lorsqu'on tourne en rond en se demandant pourquoi on ne peut passer à tel ou tel endroit.

Reste enfin l'éternel problème des jeux en trois dimensions : la gestion de la caméra. Si elle n'est tout de même pas mauvaise, elle ne suit néanmoins pas toujours l'action correctement. Se faire arroser par des tirs lointains, sans parvenir à visualiser leur provenance, s'avère très vite exaspérant.

Voilà. On se retrouve avec un jeu admirablement dérivé du film et de son ambiance. L'univers est scrupuleusement respecté et les musiques sont fantastiques, mais l'adaptation laisse un arrière-goût de

déception. On a la vague sensation que les programmeurs ne se sont pas appliqués, comptant davantage sur la licence pour faire vendre le jeu. Il n'y a qu'à voir l'aspect graphique nettement en dessous de ce qui se fait en ce moment et la multitude de détails frustrants. Pourtant, les jeux Star Wars étaient les rares produits à échapper à la règle qui prouve qu'une adaptation de licence engendre de mauvais jeux. Mais cette fois, on est à la limite de l'acceptable. Il n'y a donc plus l'exception qui confirme la règle... ■

Laurent Bailly



■ **PROTECTION** Grâce au sabre laser, déviez les tirs des androïdes !

Le Verdict

Stars Wars Épisode 1 : La Menace Fantôme

COMPARATIF

■ **TOMB RAIDER III** : Un jeu d'action beau, long et prenant.

■ **ONE** : Plus vieux mais toujours efficace, un jeu aux effets pyrotechniques décoiffants.

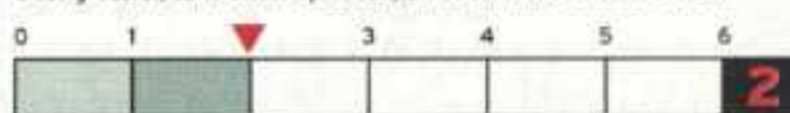
■ **APOCALYPSE** : Une jouabilité moyenne mais une ambiance mystique géniale. Très fun !

■ **STAR WARS : LA MENACE FANTÔME** : Adaptation pure et dure du film. A part ça, le jeu est moche et manque de punch.

■ **EXPENDABLE** : Ayant la beauté qu'il pouvait avoir sur Dreamcast, il ne reste plus grand chose.

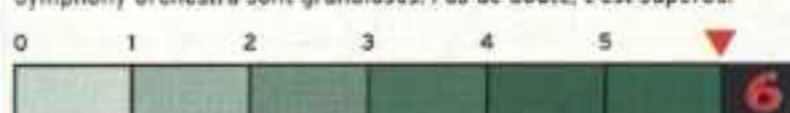
GRAPHISMES

■ Dur de rivaliser avec le film, mais on frise quand même l'arnaque. C'est grossier, sans effets spéciaux, et les textures sont très fades.



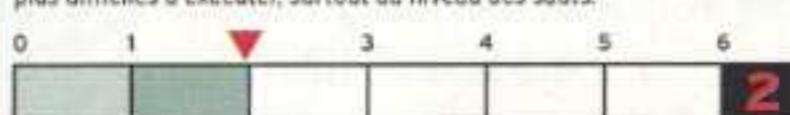
SONS

■ Les bruitages repris du film sont parfaits et les musiques du London Symphony Orchestra sont grandioses. Pas de doute, c'est superbe.



MANIABILITÉ

■ Les mouvements de nos héros sont vraiment trop limités. Ils sont en plus difficiles à exécuter, surtout au niveau des sauts.



PLUS : Une conversion fidèle au film, qui possède une bande son absolument magnifique.

MOINS : Une maniabilité délicate et un graphisme trop dépouillé.

VERDICT

Une adaptation qui comblera les fans du film grâce au respect de l'univers. Mais les lacunes dans la réalisation rebuteront les autres.

3





ATARI Maniaque.



La nouvelle génération ATARI est là. Saurez-vous lâcher prise ?



www.atari.com



© 1999 Hasbro Interactive, Inc. Tous droits réservés. O'Bert © 1999 Columbia Pictures Industries, Inc. Tous droits réservés. O'Bert TM. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. PlayStation sont des marques déposées de Sony Corporation Inc.

Psychic Force

■ ÉDITEUR Acclaim ■ GENRE Combat
 ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,7 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **RAYON VERT QUI TUE!** Les coups les plus discrets sont les plus meurtriers.

Dans un style purement manga, Psychic Force est un jeu de combat aérien inspiré de Dragon Ball (vous ne toucherez jamais terre !). Doté de 21 personnages, ce titre plutôt bien réalisé étonne par sa rapidité et ses effets de lumières jaillissants au moindre coup spécial. Mais ce jeu ne met en scène ni technique ni stratégie de combat. Clairement orienté arcade mais vraiment trop basique, Psychic Force a du mal à imposer son style. Il pourra défouler les impatients mais s'avèrera vite répétitif et lassant. ■ KB

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Monaco Grand Prix 2

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Course
 ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,7 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **FREINAGE** Freinez avant les virages pour éviter le décor...

Monaco Grand Prix 2 est une simulation de formule 1 qui propose en autres la possibilité de conduire des véhicules des années 50. Ce titre compte cinq modes de jeu, dont un mode deux joueurs en écran divisé. Vous devez prendre le contrôle d'une des onze écuries pour aller concourir sur les seize pistes du championnat. Monaco Grand Prix 2 offre des graphismes impeccables et fait preuve d'une fluidité sans faille. En revanche, l'aspect simulation nuit aux sensations de vitesse. ■ VG

Verdict ★★★★★

Sonic Adventure

Le hérisson bleu incarne-t-il vraiment la renaissance de Sega ?

POUR INFO

■ ÉDITEUR Sega ■ GENRE Action ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,7 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public

EN BREF

- 8 niveaux
- 6 personnages
- Vitesse vertigineuse
- Retour de force
- 6 mini-jeux
- Compatible VM et Internet

Sept ans après Sonic premier du nom, le hérisson bleu se prépare à faire une entrée fracassante sur la machine la plus puissante du marché. Accrochez-vous à votre fauteuil, ce jeu va vous en faire voir de toutes les couleurs. Méfiez-vous, vous ne verrez plus la Dreamcast de la même manière après ce test.

La vitesse est un facteur clé pour démontrer la puissance d'une console. Grâce à Sonic, Sega a toujours su tirer partie des performances de ses machines. Comme à son habitude, le hérisson bleu, mascotte de la société, vous plonge dans un univers où vos réflexes sont mis à rude épreuve. Pour venir à bout de ce jeu révolutionnaire, vous devez traverser huit niveaux entièrement en trois dimensions. Pour l'occasion, Sonic s'est offert un véritable lifting. C'est un Sonic parlant, dont l'arrogance accrue est conceptualisée par un petit sourire en coin, qui nous accueille dans son monde.

La scène d'introduction, magnifique, est à couper le souffle. Dès les premières minutes du jeu, on



■ **L'AVION!** Sonic et Tails à l'assaut du vaisseau du Docteur Robotnic.



■ **UNE VIEILLE CONNAISSANCE** Voici Knuckles, le meilleur ami de Sonic.

reste scotché à son fauteuil, tellement les graphismes sont stupéfiants. D'une rare finesse, la modélisation des personnages ne permet aucune comparaison avec d'autres titres. Les polygones sont fins, propres et lissés. Quant aux textures, pincez-vous pour réaliser que vous n'êtes pas en train



■ **BONUS** En brisant cette urne, Sonic récupérera dix anneaux. Top, non ? Comme quoi, de nombreux bonus sont disséminés un peu partout, dans des endroits secrets.



■ **OÙ SONT LES SACS ?** La rapidité de notre hérisson rend parfois l'action confuse.

de rêver. Mais revenons au jeu lui-même. La mascotte de Sega est accompagnée pour cette nouvelle aventure de cinq camarades. Ces personnages vous permettront de vivre autant d'aventures différentes. En effet, ils ont tous leurs propres caractéristiques, donc un niveau visité avec l'un ou l'autre vous semblera totalement différent. Prenez par exemple Tails. Comme il peut voler, il nous permet d'aborder un stage sous un angle radicalement différent. Il faut rencontrer chacun de ces personnages secondaires pendant le jeu, pour qu'ils puissent être sélectionnés pour de nouvelles parties. Comme le film *Reservoir Dogs* de Quentin Tarentino, il faut terminer le jeu avec les six personnages pour combler les vides scénaristiques laissés par le seul passage de Sonic. À



■ **COURS TOUJOURS** Ce qui n'est pas sans risque aux vues des innombrables pièges.



■ **MARIO LIKE** Sonic trouve les niveaux en se promenant dans une ville en 3D.

Enragé d'hérisson...

Comment Sonic a changé pour les besoins de la Dreamcast.

Pour Sega, la Dreamcast est une console qui doit marcher sur les plates-bandes de la PlayStation et de sa future grande sœur, à savoir un public-cible plus mûr, plus branché, loin des images puérides que les jeux vidéo ont véhiculés. La mascotte Sonic s'est donc vue affubler d'un sourire carnassier et de mouvements agressifs.

■ **SONIC MANIA** Voici le Sonic nouvelle génération. Plus vif, plus violent, plus rapide, il correspond davantage aux attentes du public d'aujourd'hui.



« **Sonic vous plonge dans un univers où vos réflexes sont mis à rude épreuve.** »

l'instar du château de Mario 64, le hérisson doit trouver lui-même les niveaux à explorer, en glanant des informations auprès des habitants de trois lieux principaux. Ce qui ne manque pas d'ajouter une touche d'aventure à ce jeu d'action. Pour voyager entre ces différentes locations, notre héros dispose du métro ou encore de téléporteurs. Dans ces lieux, il est possible de sauvegarder mais aussi d'expérimenter de mystérieux petits animaux ramassés lors de la visite d'un niveau. Ces derniers pourront même participer à des courses endiablées, ou encore être transférés dans le Visual Memory, la carte

mémoire de la Dreamcast, afin d'y être élevés à la manière d'un Tamagotchi. Notez aussi que de multiples jeux sont présents dans ce titre. Citons entre autres un jeu de bowling, de pêche, un flipper ou encore une course de snowboard.

Les seules ombres à ce tableau idyllique concernent la maniabilité et la gestion des caméras. Il est en effet regrettable que le hérisson supersonique reste stupidement bloqué derrière un mur à cause d'une gestion de caméras imparfaite. Ceci dit, Sonic Adventure est un très bon jeu. Que vous devez posséder si vous êtes un incondicional du genre. ■

Vincent Gallopain

Le Verdict

Sonic Adventure

COMPARATIF

Sonic Adventure n'est encore comparable à aucun jeu.

■ SONIC ADVENTURE

Un jeu d'une telle beauté ne passe pas inaperçu. Il suffit de jeter un coup d'œil aux captures d'écrans pour s'en rendre compte. Sonic Adventure est graphiquement comparable à une démo en images de synthèse. Que dire de plus, si ce n'est qu'à chaque partie on en prend plein les mirettes tellement la magie opère ! C'est un véritable feu d'artifices, une débauche de couleurs animées à la vitesse de l'éclair, qui permettent à Sonic de montrer son potentiel de sprinter.

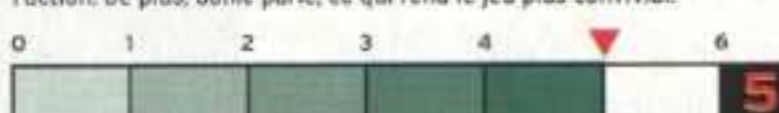
GRAPHISMES

■ D'une beauté à couper le souffle. Ce n'est pas tous les jours que l'on peut jouer à un jeu en images de synthèse.



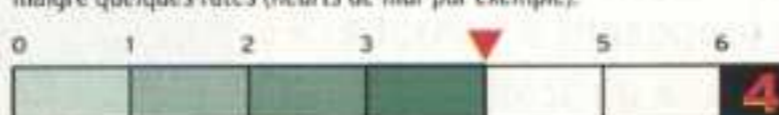
SONS

■ Les musiques sont à la hauteur et l'ambiance sonore soutient l'action. De plus, Sonic parle, ce qui rend le jeu plus convivial.



MANIABILITÉ

■ Le hérisson répond aux moindres sollicitations du stick analogique, malgré quelques ratés (heurts de mur par exemple).



PLUS :

Sonic est beau graphiquement. L'action est omniprésente. La durée de vie est conséquente.

■ **MOINS :** Malgré les six aventures différentes, le jeu souffre d'un manque de variétés entre les différents niveaux.

VERDICT

Si vous êtes fan d'action, Sonic est pour vous. Ce jeu vous en fera voir de toutes les couleurs. Un vrai feu d'artifices. Un réel émerveillement.

5





■ LA 206 WRC OFFICIELLE Dans Sega Rally 2, comme dans la réalité, le lion sort une fois de plus ses griffes !

Sega Rally 2

En s'installant dans votre salon, Sega Rally 2 a l'ambition de vous offrir les mêmes sensations que l'arcade.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Sega ■ GENRE Course ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 379 F (57,7 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Dérapages contrôlés sur Saturn

EN BREF

- 17 circuits
- 21 voitures
- Météo aléatoire
- Multijoueur
- Plusieurs revêtements

Les jeux de course automobile sur console, c'est bien. Avec la puissance et la finesse de la Dreamcast, c'est encore mieux. Impressions à chaud...

Pour la sortie européenne de Sega Rally 2, Sega souhaitait corriger une version japonaise jugée décevante (interaction ratée entre les circuits et les véhicules) et proposer une version proche de celle disponible dans les salles d'arcade. Il est vrai que le résultat visuel est convaincant.

Magnifique, Sega Rally 2 profite pleinement des capacités de la machine. Graphismes en haute résolution, décors sobres mais particulièrement bien rendus, emploi de tons chaleureux et bien contrastés : on ne peut s'empêcher de ressentir une légère émotion lorsqu'on découvre le jeu pour la première fois. Deux principaux challenges se proposent à vous. Le mode arcade, d'une difficulté progressive mais relativement

élevée, vous confronte à trois circuits en un temps limité. Chaque seconde économisée se reporte sur le circuit suivant et ainsi de suite.

Le mode championnat, quant à lui, vous permet d'effectuer quelques dix saisons du championnat du monde sur des

circuits variés et représentatifs. Entre chaque saison, vous pouvez changer de voiture : vingt et un véhicules sont désormais disponibles, soit deux de plus que dans la version japonaise (la Peugeot 206 et la Fiat Seicento). Par ailleurs, tous les plus beaux



■ SÉQUENCE Prendre un virage « bleu » au volant d'une Lancia Stratos est un vrai régal.



CAR WASH Pour les plus maniaques d'entre vous... il faut savoir se mouiller !

fleurons des constructeurs sont disponibles, de la Subaru Impreza turbo à la 306 Maxi, en passant par la Mitsubishi Lancer Evolution 5. Elles possèdent toutes leurs caractéristiques propres, ce qui demande un léger temps d'adaptation mais n'entraîne aucune gêne. Sur un circuit, vous êtes confronté à différentes surfaces qui, elles aussi, nécessitent différents styles de conduite ainsi qu'une transition rapide, toujours en vue

Bête de course

Merci Peugeot.



LA 206 WRC Dans le jeu... sur piste... sur route. Une voiture pour tous, novatrice et séductrice.



LA PLUS RAPIDE des WRC, la 206 a le moins de porte-à-faux. Cela lui confère une plus grande agilité par rapport aux autres.



LES PILOTES de la 206 WRC de gauche à droite : François Delecour, Marcus Grönholm et Gilles Panizzi.

« Sega Rally 2 réunit tous les ingrédients indispensables au plaisir du joueur. La prise en main est immédiate. »

d'améliorer le chrono. Pour tester vos performances, un mode contre-la-montre, tout ce qu'il y a de plus classique, est à votre disposition. De plus, en vous connectant sur le serveur de Sega via Internet (sega-europe.com et dreamcast-europe.com), vous accédez à un classement national et européen de toutes les meilleures performances.

Autre option, et de loin celle qui accorde la durée de vie la plus longue à ce soft, le mode multijoueur. Sur les dix-sept circuits que compte le jeu (neige, bitume, terre, montagne), amusez-vous à défier l'ami de passage ou le fils de la concierge. Vous l'aurez compris : Sega Rally 2 réunit tous les ingrédients indispensables au plaisir du joueur. La prise en main est immédiate et vous n'aurez pas besoin de subir un

entraînement fastidieux pour vous amuser. La manette de la Dreamcast réagit bien, même si elle manque d'ergonomie (les gâchettes allouées par défaut à l'accélérateur et au frein sont à proscrire !). Le manque de lisibilité qui faisait défaut à la version japonaise a disparu et le comportement des véhicules en vue extérieure s'est amélioré.

Malgré tout, comparé à son homologue japonais, Sega Rally 2 est beaucoup plus lent. On observe même quelques ralentissements en multijoueur. La version française n'est pas encore à la hauteur de ses ambitions. On continue à se dire que rien ne vaut les sensations grisantes éprouvées dans le siège baquet d'une salle d'arcade. Si près du but, c'est un peu dommage. ■

Jérôme Guesdon



SOIGNEZ LE DÉPART Ni trop tard, ni trop tôt : les départs se gèrent au doigté, sans monter trop haut dans les tours.

UN PLUS



LE RACING CONTROLER

Le volant de la Dreamcast constitue un réel avantage. Tout comme le pistolet ou le stick arcade, il fait partie de ces accessoires indispensables à une immersion totale dans le jeu. Celui de Sega vous permet de configurer à votre guise et de profiter d'une boîte séquentielle au volant. Mais attention, il n'a pas de pédalier. Vous pourrez ainsi continuer de jouer avec les deux jambes cassées... Moins de 500 F

Note

★★★★★

Le Verdict

Sega Rally 2

COMPARATIF

Il n'existe pas véritablement de comparatif possible à ce jour, comme le jeu sort simultanément à la console.

SEGA RALLY 2 JAPONAIS.

C'est sans aucun doute la version la plus aboutie. Le clipping est par certains endroits persistant et la voiture est relativement statique sur les reliefs. Mais quelle vitesse d'animation ! Quelles sensations !

SEGA RALLY 2 FRANÇAIS.

On s'attendait vraiment à mieux. Certes, plusieurs points ont été revus et corrigés (clipping, jouabilité en vue extérieure) mais au détriment de la vitesse, qui devrait pourtant constituer le point fort de ce type de jeu.

GRAPHISMES

Les textures sont magnifiques. Le rendu est impressionnant et flatte les yeux du rallyman qui sommeille en nous.



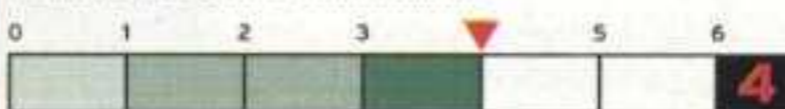
SONS

Rien d'original côté musique. En revanche, le bruitage des véhicules est agréable et contribue à nous plonger dans le jeu.



MANIABILITÉ

Sega Rally 2 demeure un soft très orienté arcade. La conduite est instinctive mais souffre de ralentissements.



PLUS : Dans son genre, Sega Rally 2 est un des meilleurs jeux de la Dreamcast. Instinctif, les sensations et le plaisir sont instantanés.

MOINS : Même avec deux véhicules supplémentaires et un clipping amélioré, nous sommes loin de la version parfaite promise.

VERDICT

On espérerait mieux. La vitesse d'animation a diminué. Preuve que l'arcade à la maison, ce n'est pas encore pour tout de suite.

4

★★★★★



■ **RETOUR VERS L'ENFER** Comme dans la Momie, quand il n'y a plus de place en Enfer, les morts reviennent sur Terre.

The House of the Dead 2

Quand *Le jour des morts-vivants* rencontre *Une nuit en enfer*.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Sega ■ GENRE Action ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 379 F(57,7 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 16 ans ■ ORIGINE Cerveilles éclatées et zombies.

EN BREF

- Un univers gore
- Une version fidèle à la borne
- 8 niveaux.
- Un mode Boss
- Jouable avec le gun
- Pack vibration

Sega n'allait pas se priver d'adapter un de ses derniers hits d'arcade, *The House of the Dead 2*, massacre de zombies grandeur nature. Comme au cinéma, la Dreamcast offre au jeu vidéo des titres de référence dans la lignée du *Jour des morts-vivants* et d'*Une nuit en enfer*.

The House of The Dead 2 se déroule dans un monde infesté de zombies, de goules et de monstres. Vous êtes un agent gouvernemental, dont la mission est de descendre les morts-vivants, arme au poing. Évidemment c'est plutôt gore, n'oublions pas que les morts vivants sont déjà morts. Une petite balle dans la tête sera tout juste bonne à les faire trébucher. Non, ce qu'il faut, c'est leur faire exploser la cervelle ou les couper en deux... On ne fait pas dans la dentelle, chez Sega.

Maître Sega ne craint pas la censure et Philippe Renaudin, directeur marketing de Sega France,

nous promettait en mai dernier que le sang de la version française serait rouge. Pourtant le sang est finalement vert. Mais le sang de zombie est peut-être vert, après tout ! Côté évolution, on trouve quelques modes inédits sur ce nouveau support, comme le boss

mode qui permet de vous entraîner à détruire les boss de fin de niveau ou le original mode pour choisir des options de base. Bien entendu, le jeu peut se jouer avec le pistolet, la manette ou encore les deux ensemble, ce qui sera certainement le cas si vous voulez jouer avec un



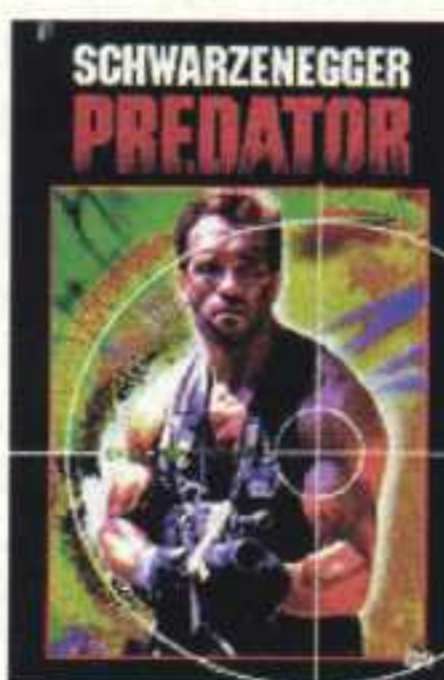
■ **ARCHITECTURAL** Vitraux, colonnes. Une bibliothèque retranscrite en détail.

les sources d'inspiration

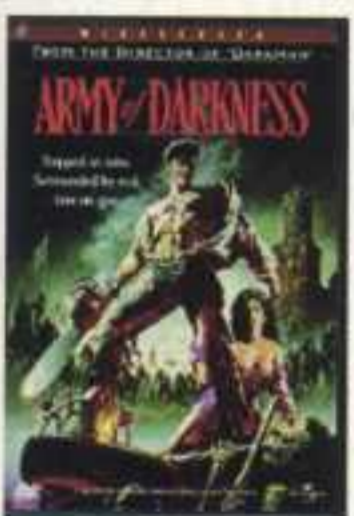
Quand les films d'horreur deviennent des références



Les développeurs de The House of The Dead 2 ont délaissé les traditionnels maffiosi au profit des zombies. Ils se sont pour cela inspirés du cinéma. En règle général, le jeu calque son ambiance sur des films d'action à la Tarantino (*Une nuit en enfer*) mais replacés dans le contexte d'un bon film de George Romero (*La nuit des morts-vivants*, *Zombie*). On ne fait donc pas dans le suspens à la *Vendredi 13* mais dans le carnage à la *Brain Dead*, film australien de P. Jackson.



Les références
Clins d'œil à *Evil Dead 2* mais aussi aux fous de *Massacre à la tronçonneuse* et au monstre de *Prédateur*.



ami sans pour autant devoir acheter un autre pistolet. La beauté du jeu est indéniable, grâce à des textures très fines qui crédibilisent l'aspect sale ou lugubre des lieux visités. Ajoutez à cela une modélisation irréprochable des bâtiments et des monstres et vous obtenez un chef d'œuvre. En fait, The House of The Dead 2 est la copie conforme de l'arcade, ce qui confirme que la Dreamcast équivaut aux machines d'arcade. Côté son, aun reproche, tout est fait pour vous plonger dans l'ambiance. De la musique symphonique dans le plus pur style des films d'épouvante aux sons clairs et percutants des détonations, tout est là pour nous faire vivre un grand

« **The House of the Dead 2 est un concentré de fun, surtout si vous avez deux pistolets.** »

moment. Le mode solo est magnifique et se base sur un solide scénario. Le jeu est donc loin d'être linéaire. En fonction de vos actions, vous avez le choix entre plusieurs chemins. Il est possible de terminer plusieurs fois le jeu sans se lasser, ce qui rallonge considérablement sa durée de vie. Enfin, le meilleur du jeu réside dans son mode deux joueurs, explosif. C'est un concentré de fun, surtout si vous avez la chance de disposer de deux pistolets.

Allumez la console et c'est parti pour quelques heures de pur défoulement. The House of The Dead 2 est aussi réussi que la borne. Et on peut y jouer tranquillement chez soi, sans compter ses jetons... ■

Laurent Bailly

OPINION



LAURENT BAILLY

Tester ce jeu a été un vrai régal. Bien que moins beau que *SoulCalibur* une référence ultime, les graphismes de The House of The Dead 2 et la modélisation des architectures restent toutefois au-dessus de la moyenne. Si le principe est répétitif, tirer et encore tirer, la variété des situations empêche le jeu d'être rébarbatif. Si vous avez le budget, ne passez pas à côté de ce massacre. La Dreamcast fait preuve de prouesses insoupçonnées.



■ **TOUCHÉ COULÉ** Les zombies griffent et mordent, ce qui laisse des traces sur l'écran. C'est sympa mais ça amoindrit la lisibilité.

Silence !

On tronçonne !



■ **Ce mort-vivant** avec ses tronçonneuses au bout des bras nous fait curieusement penser à *Evil Dead*.

Le Verdict

COMPARATIF

Là encore, The House of The Dead 2 n'a pas de concurrents, comme c'est le cas pour la majorité des titres Dreamcast pour ce mois-ci. Il devrait rester en haut de l'affiche pour longtemps, aucun jeu du même genre n'ayant été annoncé pour les mois à venir. Reste que, dans le même principe de jeu, *Time Crisis* sur PlayStation est nettement plus complet, avec la possibilité de se cacher (avec la fameuse pédale présente dans les salles d'arcade), une option absente dans The House of The Dead 2. Gageons toutefois que le savoir-faire de la société Sega en terme d'arcade sera de nouveau utilisé à bon escient. Il est évident que de nombreuses conversions verront bientôt le jour dans les rayons.

GRAPHISMES

■ Point fort du jeu. Les textures sont splendides. La modélisation des humains aurait pu être plus détaillée, mais cela reste extra.



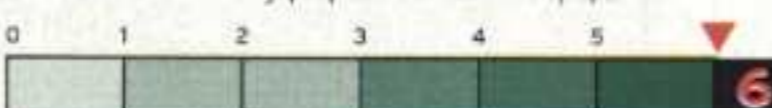
SONS

■ Les sons et les musiques sont superbes. Pas trop présents pour ne pas casser l'ambiance, ils supportent parfaitement l'action.



MANIABILITÉ

■ La maniabilité du gun est sans faille et de loin préférable à celle de la manette. Mais l'analogique permet un contrôle sympa.



House of the Dead 2

PLUS : Un jeu très fun surtout à deux, surprenant grâce à sa superbe réalisation.

MOINS : Une seule arme est disponible durant tout le jeu et les flashes blancs peuvent devenir gênants.

VERDICT

Sega nous gâte avec un jeu excellent et très bien réalisé. La version Dreamcast est strictement identique à celle de la borne d'arcade.

6



Space Invaders

■ ÉDITEUR Activision ■ GENRE Action
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 210 F (32 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **SOUVENIRS SOUVENIRS** Pour les nostalgiques, mais ce titre a vieilli.

Activision ressort de ses fonds de tiroirs un ancêtre du jeu vidéo. Les développeurs ne se sont pas trop fatigués : Space Invaders propose des graphismes en trois dimensions mal dégrossis, des sons issus de la version originale et un principe de jeu qui n'a pas évolué. Nous devons détruire des vaisseaux qui descendent à l'écran. Seule nouveauté, un mode deux joueurs sans grand intérêt. Bref, cela ne sera pas top priorité sur notre shopping list. ■ LB

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Aironauts

■ ÉDITEUR Take 2 ■ GENRE Action
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **PIGEON VOLE** Il faut passer dans les cercles pour finir le niveau.

Le principe du jeu est assez original. Participant à un jeu télévisé comme vous pouvez en voir sur vos écrans, vous êtes équipé d'une espèce de jet-pack et de canons. Vous devez réussir diverses épreuves en un temps bien limité, comme passer dans des cercles ou détruire des cibles en vol. Le concept est sympathique, mais les développeurs en ont fait un jeu plutôt lassant. La réalisation sonore et graphique laissent à désirer. Enfin, les missions manquent un peu d'intérêt. ■ LB

Verdict ★★★★★

Quake 2

Ce jeu médiatique débarque sur PlayStation et promet de beaux massacres.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Activision ■ GENRE Action ■ JOUEURS 8 ■ PRIX 349 F (53,2 €) ■ À partir de 16 ans

EN BREF

- 30 niveaux
- 9 armes (pistolet, fusil à pompe, lance-roquettes)
- 10 monstres
- Jeu en écran divisé
- Jeu par câble link

Depuis Doom, le genre continue d'inspirer les développeurs sans lasser les joueurs. La conversion de Quake 2 sur PlayStation confirme le succès du genre. Nous avons voulu recenser pour vous les caractéristiques qui en font un jeu particulièrement populaire et fun.

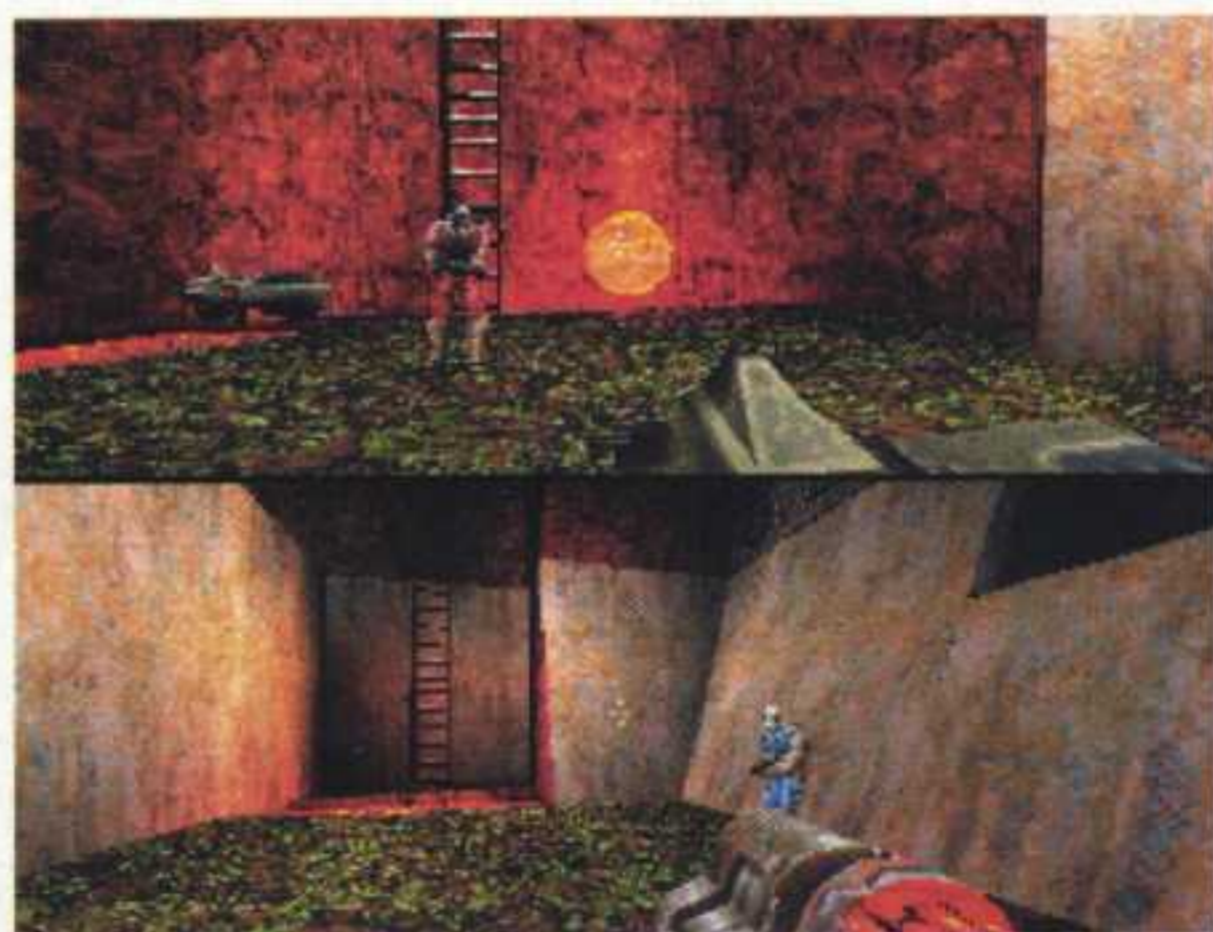
Quake est un jeu de massacre en vue subjective, directement inspiré de Doom. Une idée aussi simple qu'efficace, qui a donné naissance à un genre incroyablement populaire auprès des joueurs sur PC. Depuis, le succès ne s'est pas démenti, jusqu'à s'étendre sur consoles. La PlayStation accueille donc aujourd'hui le deuxième volet de la série mythique. Le jeu vous propose de détruire une dizaine de races d'aliens, à l'aide de neuf armes meurtrières, allant du simple pistolet



■ **POUR LE PLAISIR** Les armes comme le double shotgun sont dévastatrices.

laser au lance-roquettes. Un sacré carnage en perspective, étalé sur une trentaine de niveaux bien étudiés. Le succès du jeu sur micro provenait essentiellement du mode réseau et Activision nous propose donc ici des affrontements jusqu'à quatre joueurs par écran divisé. On retrouve aussi les modes de jeu les plus populaires, comme le DeathMatch (les joueurs cherchent à s'entre-tuer), ou encore la capture de drapeau. Si l'adaptation est réussie, la PlayStation ne dispose pas d'options réseau ni de souris... De plus, la jouabilité n'a pas du tout été étudiée pour les manettes de jeu. Nous perdons même au passage la possibilité de nous accroupir. Avec l'écran divisé, vous pouvez dire adieu aux effets de surprise et à la lisibilité de l'action. Le jeu à la Doom est un genre à succès qui souffre des amputations. Ici, on aurait aimé un mode solo plus élaboré et une prise en main plus simple... ■

Laurent Bailly



■ **JEU À DEUX** Le jeu en écran divisé ne brille pas par sa lisibilité. Il est par ailleurs impossible de choisir son personnage.

Le Verdict

Quake 2

COMPARATIF

■ DUKE NUKEM

Le meilleur du genre sur PlayStation qui, outre une fluidité excellente, dispose de l'option link.

■ ALIEN TRILOGY

Une ambiance extraordinaire, servie par un scénario en béton et une bonne réalisation : une valeur sûre.

■ DISRUPTOR

Une réalisation somptueuse pour un jeu aux cinématiques ultra kitsch... mais qui a le mérite d'être tordant de rire.

■ QUAKE 2

Il souffre malheureusement d'une prise en main délicate et un jeu multijoueur illisible.

GRAPHISMES

■ En mode solo, le jeu s'en sort honorablement avec des textures nombreuses et détaillées et même quelques effets spéciaux.



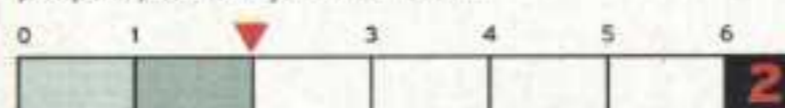
SONS

■ Les bruitages sont percutants et réalistes. La musique, très hard-rock, s'adapte parfaitement à l'action.



MANIABILITÉ

■ Gros point faible du jeu. Les mouvements de tête en particulier sont presque impossibles à gérer correctement.



PLUS :

Une conversion fidèle à l'original, dotée d'un mode multijoueur complet et d'effets spéciaux réussis.

■ **MOINS :** Une maniabilité délicate et une lisibilité déplorable en écran divisé.

VERDICT

Fun et défonlant, la prise en main est malheureusement délicate et l'action devient illisible lorsque l'on joue en écran divisé.

3



L'Amerzone

Arriverez-vous au bout du fleuve ?

PC
CD
ROM


PlayStation

DVD
ROM

Mac OS

imagina

L'Amerzone a remporté le prix Pixel INA dans la catégorie Jeux.



imagina

casterman
www.casterman.com

Benoît SOKAL

La Presse Unanime

... "Que dire, que faire, sinon plonger dans cette aventure passionnante, pensée, richement illustrée, à la réalisation quasi parfaite."

Le Monde Interactif

... "Un jeu fabuleux où l'écologie croise le fantastique."

VSD

... "Un petit bijou de lumière, graphisme et scénario."

Libération

... "L'Amerzone est un pur enchantement."

L'Express

www.amerzone.com

Hot Line :

08 36 68 88 81 (2,23F/mn)

3615 Microïds (2,23F/mn)


MICROÏDS
www.microïds.com

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved - "P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



■ **EN SELLE** Vos concurrents dévoilent astuces et techniques pour vous devancer.

No Fear Downhill

Quand sensations extrêmes riment avec simulation de VTT, le résultat est No Fear !

POUR INFO

■ ÉDITEUR Codemasters ■ GENRE Course ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 369 F (56,2 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Sport extrême « tendance »

EN BREF

- Un mode 2 joueurs
- 7 circuits de base
- 7 VTT disponibles
- Gestion de la fatigue
- Plusieurs modes de jeu
- Compatible analogique et dual-shock

Le VTT débarque sur console avec No Fear Downhill. La gestion des courses et les différentes options très complètes en font un soft accrocheur. Nous avons testé le premier jeu de VTT !

Les simulations sportives occupent une place importante dans les ludothèques familiales. Si le football et les courses de voitures sont les figures de proue du mouvement, de nombreux jeux se

sont imposés comme des références incontournables. Cool Boarders et autres WipeOut sont autant d'exemples de cette tendance de l'extrême. Paperboy ouvrait la voie il y a quelques années, avec un jeu mettant en scène un livreur de journaux confronté aux dangers de la ville (chiens, voitures). Aujourd'hui, ces jeux ont considérablement évolué. Réalisme et sensations sont désormais les mots d'ordre de cette catégorie. No Fear Downhill, à l'instar

d'un jeu de sport extrême, vous propose d'entrer dans la peau d'un vététiste chevronné. Au guidon d'un des sept bolides disponibles, vous devez relever divers challenges : championnat, mode miroir ou encore course simple. Vous appréhendez ainsi la dure réalité de ce sport...

Mais ce sont les trois modes deux joueurs, en écran divisé, qui sont les plus intéressants. La prise en main des montures est très simple, ce qui ne veut pas dire qu'il



■ **PAYSAGES** Les circuits sont réalistes et variés : montagne, désert ou sous-bois offrent leur lot de challenge.

Bouffée d'oxygène.

Ou bouffée de pôt d'échappement...

Plus qu'une simple mode. Aujourd'hui, tout le monde grimpe sur une selle pour se déplacer. Hommes d'affaires, étudiants ou professeurs, tous ont succombé à la vague. Moins polluant, plus économique et plus pratique, le VTT est devenu le complément de l'homme (et la femme) de demain. Une bouffée d'oxygène dans l'air de nos métropoles.



■ **CONCENTRATION** Les rues regeorgent de dangers inattendus.



■ **LES PREMIÈRES LOGES** La vue embarquée au guidon de votre engin est très impressionnante à défaut de faciliter la conduite.

suffit de presser le bouton d'accélération pour gagner. Bien au contraire. Chacun des concurrents a ses propres capacités, telles que la récupération et la force, qui occupent une place prépondérante.

Au fur et à mesure de la course, votre capital endurance diminue, simulant ainsi votre fatigue. Il vous faut alors arrêter de pédaler pour reprendre votre souffle et récupérer de l'énergie (les pilules ne servent pas à ça ? On m'aurait menti !). Vous n'êtes pas convié à un simple parcours mais à une véritable épreuve sportive. Une bonne gestion de l'effort, une stratégie adaptée et une dextérité impeccable seront les qualités requises pour gravir les marches du podium. Les sept circuits, théâtres de vos exploits, sont très variés et imposent leurs comportements. En montagne, sachez vous préserver lors des nombreuses pentes pour être ensuite à votre maximum sur les



■ **ALLEZ POUPOU!** Pour gagner, il va falloir pédaler ferme et muscler les mollets.

« **Entrez dans la peau d'un vététiste chevronné. Relevez divers challenges : championat, mode miroir ou encore course simple.** »

Coup de pompe !

N'oubliez pas de reprendre votre souffle.

Pour franchir la ligne d'arrivée en tête, ménagez vos efforts. Votre capital endurance baisse au fur et à mesure de la course. Pour rester en piste, profitez des pentes et de votre vitesse pour arrêter de pédaler. Cela vous permettra de récupérer des forces pour aller au bout ! Enfin, entraînez-vous avec le mode miroir, qui offre la possibilité de corriger vos erreurs. La maîtrise des circuits vous sera indispensable au cours de vos chevauchées !



■ **VÉRIDIQUE** Tout être intègre a ses propres limites, idem dans le monde virtuel de No Fear Downhill. Surveillez donc votre capital endurance pour ne pas terminer minable. Il n'existe toujours pas de mode substance illicite dans les jeux vidéo...

plaines. En ville, une alternance d'accélération/repos sera vitale.

Mais c'est quand même dans les bois et déserts que vous devrez faire preuve de plus de discipline, sous peine de voir vos efforts anéantis. Si le concept de No Fear est nouveau, il lui manque ce qui le rendrait indispensable. Ce genre de soft se doit d'offrir, outre de nombreuses options, la possibilité d'exécuter des figures. Que serait un Cool Boarders sans les sauts ? Excepté quelques bosses bien pensées où votre vététiste s'envole dans les airs, peu d'acrobaties viennent égayer les parties que les puristes finiront par trouver monotones. No Fear

Downhill joue la carte très en vogue des sports extrêmes, mais sans abattre tout son jeu. Par contre, les graphismes sont agréables et l'ambiance sonore plutôt réaliste. No Fear Downhill est l'exemple type du jeu fun et convivial, qui devrait ravir les amateurs de VTT et de jeux arcade. En revanche, les amateurs de simulations complexes s'ennuieront peut-être au bout de quelques parties. Mais s'ils restent sur leur faim, ils apprécieront quand même ce concept novateur. Et leur esprit devrait déjà rebondir sur les pistes d'une suite hypothétique emplie de sauts et de figures ! ■

Thomas Debelle

Le Verdict

COMPARATIF

■ RUSH DOWN

Simulation de différents sports extrêmes, VTT, canoë, ski. Manque de réalisme.

■ ESPN EXTREME GAMES

Courses de skate, roller ou VTT. Premier jeu du genre, qui n'a pas trop vieilli.

■ COURRIER CRISIS

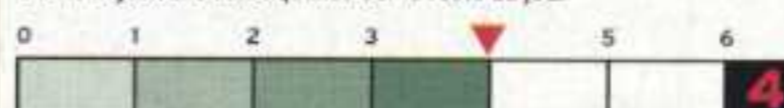
Le concept est sympa, vous devez livrer le journal...en vélo. Mais quelque peu dépassé.

■ NO FEAR DOWNHILL

Premier jeu exclusivement vététiste. On attend une suite quand même plus fun, avec sauts et figures réalisables.

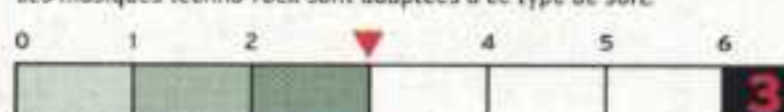
GRAPHISMES

■ Les pistes, très différentes, restent réalistes. On note quelques bugs d'affichages sans conséquence sur le reste du jeu.



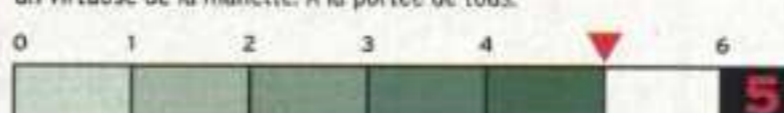
SONS

■ L'ambiance sonore, sans être exceptionnelle, colle bien à l'ensemble. Les musiques techno-rock sont adaptées à ce type de soft.



MANIABILITÉ

■ Une prise en main intuitive pour un jeu qui ne nécessite pas d'être un virtuose de la manette. À la portée de tous.



No Fear Downhill

PLUS : Les différents circuits qui vous entraînent à travers de nombreux paysages. Le mode deux joueurs en écran divisé est plus qu'appréciable.

MOINS : L'impossibilité d'exécuter des figures et une difficulté assez faible.

VERDICT

Beau, sympa, réaliste. On aurait quand même préféré une difficulté supérieure et la possibilité d'effectuer sauts et autres figures.

4



UEFA Striker

- ÉDITEUR INFOGRAMES ■ GENRE Sport
- JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ PSG, PSG ! Cinq modes de jeu et 50 équipes pour le bonheur des supporters.

Toute nouvelle pierre se doit-elle d'apporter de l'eau au moulin ? UEFA Striker aligne son quota d'options très complètes qui vous permettent de gérer de nombreux paramètres (météo, temps de jeu, gestion des fautes). Une cinquantaine d'équipes, et pas moins de cinq modes de jeu, rendent ce soft acceptable. Pourtant, les graphismes et l'animation des joueurs, peu soignés, en font un jeu de foot classique qui n'apporte rien de nouveau à cette catégorie. ■ TD

Verdict ★★☆☆☆☆

TESTS EXPRESS

Castrol Honda

- ÉDITEUR UBI SOFT ■ GENRE Sport
- JOUEURS 1-2 ■ PRIX 369 F (56,2 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 12 ans



■ PLEIN GAZ ! Les sensations de vitesse sont plutôt réalistes.

Les sports mécaniques font toujours les beaux jours des différents supports. Dans Castrol Honda, une quinzaine de circuits vous attendent dans cinq modes de jeu. Si les graphismes restent assez fades, la prise en main est intuitive et les nombreuses options de réglage proposées permettent aux fans de moto de se livrer à leur passion. Si ce type de jeu, relativement rare, mérite toute notre attention, on ne peut pourtant crier au chef-d'oeuvre tant les graphismes sont pixélisés. Reste de bonnes sensations de vitesse, mais ce n'est malheureusement pas suffisant. ■ TD

Verdict ★★☆☆☆☆

Mission Impossible

Deux ans d'attente pour incarner Ethan Hunt. Du délire ?

POUR INFO

- ÉDITEUR Infogrames ■ GENRE Action ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €) ■ Tout public

EN BREF

- 20 niveaux de jeu
- 2 niveaux de difficulté
- Compatible dual-shock et analogique
- Une dizaine d'armes et de gadgets
- Possibilité de prendre l'identité d'un autre
- Entièrement doublé en français

Quand l'adaptation d'une série culte voit le jour sur consoles, on en attend beaucoup. Incarner un agent des missions impossibles avait de quoi nous mettre l'eau à la bouche... Nous avons essayé de relever le défi ! Rapport de mission.

Mission Impossible. Un nom qui fait briller les yeux de nombreux fans de la série. Le succès rencontré par le film il y a deux ans justifiait une adaptation console. À la vue des produits du même type, on ne pouvait qu'imaginer un jeu palpitant. Dans la peau d'Ethan Hunt (Tom Cruise dans le film qui a refusé d'apparaître dans le jeu), vous devez mener à bien une vingtaine de missions. Si l'action est



■ SNIPER Dégomez l'adversaire sans vous faire voir. Lâche, non ?

omniprésente, c'est la réflexion qui occupe une place prédominante. À l'instar d'un Metal Gear Solid, il faut réfléchir avant d'agir, sinon vos missions seront de courte durée. Mais peu à peu, une ombre se dessine. L'identification au personnage, indispensable dans ce type de jeu, n'est pas au rendez-vous. Mission Impossible ne parvient pas à nous faire sentir le danger. Les gadgets disponibles sont une consolation. Capsules à effets variables ou pâte de déguisement (pour prendre l'identité de vos ennemis) apportent un plus notable. Hélas, les graphismes sont en dessous de la production actuelle et complètent un noir tableau. Reste une allumette qui craque, une mèche qui crépite et l'espoir que l'adaptation sur console de Mission Impossible 2, en réalisation pour le cinéma par John Woo (Volte/Face), comblera nos attentes. La mission restera-t-elle impossible ? ■

Thomas Debelle



■ HEROS DE LÉGENDE Dans Mission Impossible, vous incarnez Ethan Hunt, interprété à l'écran par Tom Cruise.

Le Verdict

Mission Impossible

COMPARATIF

- METAL GEAR SOLID
Un concept de jeu unique pour une vraie simulation tactique. Une référence.
- SYPHON FILTER
Un rythme de jeu fabuleux pour de l'action non-stop.
- TOMB RAIDER
Des graphismes soignés au service d'une aventure palpitante.
- SHADOWMAN
Un jeu à l'ambiance flippante mais très répétitif.
- MISSION IMPOSSIBLE
Un jeu ambitieux mais sans ambiance, ni grand intérêt.

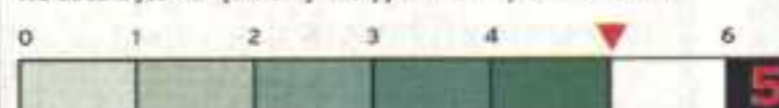
GRAPHISMES

■ Comparés à un titre comme Metal Gear, le jeu reste très en dessous des capacités de la machine.



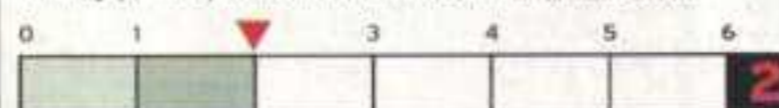
SONS

■ L'ambiance sonore est très réaliste. Les bruitages sont réussis, et les doublages français soignés apportent un plus indéniable.



MANIABILITÉ

■ Si le pad pose quelques problèmes, ils sont très vite résolus par l'analogique. Le système de combat ne convient pas à l'action.



PLUS : Le mélange action/réflexion bien dosé auquel s'ajoutent les différents gadgets des agents spéciaux.

MOINS : Des graphismes décevants et un rythme de jeu qui n'arrive pas à créer l'atmosphère attendue.

VERDICT

Le jeu ne remplit pas son contrat. Dans la lignée de Metal Gear, son rythme n'a rien de palpitant. Les divers gadgets le sauvent du naufrage.

3



Tous les produits sont présentés en détail sur le site web. Livrés sous la forme de jeux vidéo. Les prix sont susceptibles de changer à tout instant sans préavis. Port en supplément calculé sur le site Web à la commande. Les prix non contractuels. Photos non contractuelles. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif.

14 octobre :
La Dreamcast et ses jeux
arrivent sur RueDuCommerce !



www.
**Rue du
Commerce**
fr



**ET LE 15 NOVEMBRE GRANDE INVASION
DE TOUS LES JEUX VIDEO !**

(PC, PLAYSTATION, N64, GAMEBOY COLOR)

Inscrivez-vous vite sur notre site www.rueducommerce.fr
pour bénéficier de cette réduction !

**30F de
Réduction***

*A valoir sur votre premier achat d'un jeu PC/Mac ou PlayStation (hors Platinum).

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr



Par Carte bancaire sur le site (paiement sécurisé : cryptage SSL)

Par Téléphone au 0 825 019 029 (0,99F/min)

Par Fax au 01 46 94 07 22 ou Par Chèque à l'ordre de RueDuCommerce SA

Tokyo Highway Challenge

■ ÉDITEUR Acclaim ■ GENRE Course
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 379 F (57,7 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ SOLITAIRE La nuit, les autoroutes sont désertes et on peut rouler à fond !

Gran Turismo a fait des émules ? Tokyo Highway Challenge aurait dû en faire... Sur les autoroutes de la capitale du Japon, il vous propose de défier quelques compères automobilistes. Un mode quest vous permet de créditer votre compte et de vous munir de véhicules et pièces plus performantes. Mais la jouabilité est décevante, notamment à cause des rails de sécurité inoffensifs, du comportement aléatoire des véhicules et des autoroutes dépeuplées. Dommage. ■ JG

Verdict ★★☆☆☆☆

TESTS EXPRESS

Incoming

■ ÉDITEUR Rage Software ■ GENRE Action
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 379 F (57,7 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ PLEIN LES YEUX Les effets de lumière sont impressionnants. Un vrai régal !

Les jeux de tir, on aime ou on aime pas. Incoming s'inscrit dans cette lignée. Premier titre du genre sur Dreamcast, il vous permet de piloter chars, hélicoptères ou autres avions de chasse, à travers de magnifiques décors. Si les graphismes sont à la hauteur de la console, le principe du jeu est assez répétitif. Incoming perd ainsi de son intérêt... De plus, la jouabilité est aléatoire. On s'arrache régulièrement les cheveux devant son petit écran. Quant à la vitesse, elle est beaucoup trop lente, surtout lorsque l'on connaît les capacités de la machine. À voir, sans plus. ■ JG

Verdict ★★☆☆☆☆

Trick Style

Acclaim invente enfin un skate qui permet les figures les plus dingues !

POUR INFO

■ ÉDITEUR Acclaim ■ GENRE Sport ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,7 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public

EN BREF

- 3 villes à explorer
- 5 circuits + 1 boss par ville
- 9 surfers au choix
- 3 modes un joueur
- 4 modes multijoueurs
- 1 éditeur de circuits

Les sports de glisse font un véritable malheur sur nos consoles et le genre comporte peu d'innovation. Pourtant, avec un simple surf muni d'un réacteur, Trick Style apporte sa contribution à l'édifice du fun.

La créativité des éditeurs n'est pas morte. Le petit dernier d'Acclaim, Trick Style, en est la preuve. Il accompagnera dignement la sortie de la Dreamcast. Son principe ? Parcourir Londres, Tokyo ou Manhattan aux commandes d'overboards, des planches à réaction qui vous entraînent dans des courses endiablées. Choisissez votre surfer, entraînez-le dans le mode conçu à cet effet... et vous voilà fin prêt à concourir les quinze circuits du Trick Style Championship. Vous serez rapidement submergé par des sensations de glisse jusqu'alors inconnues. Les figures s'enchaînent aisément, tout glisse. Vous êtes aussi libre de choisir votre itinéraire sur le circuit : rails, rampes, toits, tout est

« Pour le plaisir de parcourir Londres, Tokyo ou Manhattan aux commandes d'une super planche à réaction. »



■ PASSEZ PAR LA CASE DÉPART Le mode entraînement est fortement recommandé.



■ FIGURE DE STYLE Vous pouvez même emprunter des rails magnétisés. Très fun !

bon. Ça passe ou ça casse ! Le challenge, quant à lui, profite d'une difficulté progressive et bien dosée. Avec le stunt mode, vous récoltez des particules d'énergie sur un parcours pour ensuite vous envoyer sur les bosses (c'est le moment où vous devez tout donner pour réussir vos figures). S'il vous reste encore un peu de force, vous pouvez créer votre propre tracé dans l'éditeur de circuits. En mode multijoueur, vous retrouvez la course, le relais, la session spéciale (épreuve artistique), et même le jeu du chat et de la souris pour les nostalgiques des cours de récréation. Trick Style apporte véritablement son lot d'innovations et constitue à lui seul un genre. Par ailleurs, les graphismes sont magnifiques et les décors sont particulièrement fouillés. Quelques petits défauts viennent cependant obscurcir le tableau. Effectivement, la vitesse du jeu est plutôt lente et la première prise en main n'est pas forcément évidente. ■

Jérôme Guesdon

Le Verdict

COMPARATIF

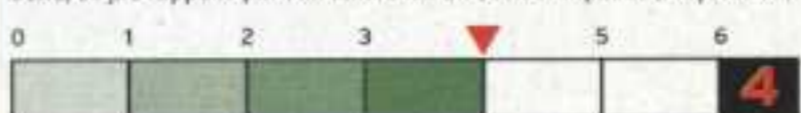
Comme pour Sonic Adventure, Trick Style est le premier jeu du genre sur Dreamcast. Difficile pour l'instant d'établir un comparatif. En revanche, une pléthore de titres de glisse s'apprent à sortir sur la 128 bits de Sega dans un proche avenir, avec pour chef de file Snow Surfers, ex-Cool Boarders.

TRICK STYLE

Un jeu innovant à la réalisation moyenne. C'est le premier titre Xtreme de la Dreamcast. Les graphismes sont magnifiques et les décors également. Cependant, le jeu pêche à cause de sa vitesse beaucoup trop lente pour la nouvelle machine de Sega.

GRAPHISMES

■ Les décors sont sobres et offrent une très bonne lisibilité. Vraiment beau, ce jeu rappelle par son ambiance un certain WipeOut (PlayStation).



SONS

■ Une bande son techno de bonne facture qui s'accorde parfaitement avec l'univers du jeu. Tant pis pour ceux qui n'aiment pas.



MANIABILITÉ

■ Si les différentes figures sont relativement faciles à exécuter, il n'en demeure pas moins que les temps de réactions sont longs.



Trick Style

■ PLUS : Avec une totale liberté de mouvements et un univers futuriste, Trick Style propose une réelle alternative aux adeptes de sports extrêmes.

■ MOINS : Jouabilité discutable, sensation de vitesse absente et durée de vie contestable.

VERDICT

La sensation de liberté est au rendez-vous, mais ce jeu manque un peu de punch pour devenir une référence dans ce domaine.

4





■ **CATHODIQUE** La mascotte d'Ubi Soft est le héros d'une série télévisée toute en images de synthèse.

Rayman 2

Une Lara Croft en version « cartoon » revue et corrigée par des développeurs français...



POUR INFO

■ EDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Action ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 399 F (60,8 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Plate-forme à la Mario 64

EN BREF

- 10 mondes
- 40 niveaux
- 10 boss
- 40 heures de jeu minimum
- 4,5 millions d'exemplaire vendus à travers le monde (PlayStation et PC)
- 2 années de développement
- Sortie prévue sur Dreamcast et PlayStation en Mars 2000

Si les fans de plate-forme ont déjà entendu parler de Rayman, les autres devraient faire sa connaissance. Car cette bestiole souhaite conquérir tous les publics et apparaît comme la réplique « cartoon » de Lara Croft.

L'action se déroule dans un univers de bande dessinée aux couleurs chatoyantes, dans lequel le héros au poing ravageur doit libérer

de petits êtres pour progresser dans l'aventure. Dans ce nouvel opus, le principe demeure identique. La seule nouveauté importante concerne décors et protagonistes transposés en trois dimensions, alors que le premier Rayman sur PlayStation était entièrement réalisé en deux dimensions. Ainsi, le désir d'offrir aux joueurs un personnage charismatique, évoluant dans un univers stylisé, accessible à tous et technologiquement poussé, semble être une des premières similitudes avec Tomb Raider. Si Rayman apparaît plus maniable que Lara, il présente les mêmes caractéristiques au niveau de ses actions. Tous les deux peuvent par exemple suivre l'ennemi tout en lui tirant dessus. Leur capacité d'agir sur certains décors ou objets présente également quelques similitudes. C'est particulièrement flagrant lorsque Rayman escalade des parois ou chausse des skis nautiques, équivalent à l'utilisation



■ **ARAIGNÉE** Pour vaincre cette créature, il faut lui tirer dessus en se déplaçant latéralement.



■ **LE RETOUR** Pour son come-back Rayman veut faire un carton !



■ **FÉERIE** Les graphismes de Rayman 2 sont les plus beaux de la Nintendo 64.

de véhicules dans Tomb Raider. Fort heureusement, les développeurs ont su créer un monde unique, d'un intérêt à la mesure de sa magnificence graphique. Et Rayman 2 s'est forgé sa propre personnalité. Grâce à certains indices obtenus par une touche de la manette, le bonhomme a presque la faculté de penser. Il s'est également entouré d'amis, chargés de lui rendre l'aventure plus facile en lui fournissant des explications. Enfin, il a une volonté de fer, bien décidé à remplir sa mission coûte que coûte : libérer les petites créatures qui, une fois récupérées, devraient permettre l'accès à des zones cachées.

Ce héros charmeur évolue dans un univers profondément sympathique : les bruitages sont hilarants et l'aventure offre un maximum d'action pour un minimum de réflexion. Sans oublier une gestion optimale du kit de vibration. Tout en conservant les éléments qui ont fait le succès du premier volet, et malgré quelques emprunts à Tomb Raider, Rayman 2 innove suffisamment pour satisfaire un large public. Une idée à noter sur votre prochaine liste de Noël. ■

Olivier Lehman



■ **CLOWN** Les ennemis ne manqueront pas de vous faire sourire.



Q&R

MICHEL ANCEL
créateur
de Rayman

Un des piliers d'Ubi Soft. Son bébé sortira aussi sur PlayStation et Dreamcast

Comment est né Rayman ?

Au départ, j'ai créé Rayman pour m'entraîner à de nouvelles techniques d'animation. Sans bras et sans jambe, le personnage me permettait beaucoup plus de choses. Et puis peu à peu, il a pris son indépendance et je lui ai créé un monde à son image : généreux, gai et coloré.

L'adaptation sur Nintendo 64 a-t-elle été facile ?

En fait, les textures ont d'abord été travaillées sur PC, mais le jeu a ensuite été totalement développé sur N64 en fonction des contraintes de la console. Il ne s'agit donc pas d'une adaptation. C'est ce qui nous a permis d'exploiter au maximum les ressources de la console et d'atteindre des objectifs ambitieux en termes de graphisme et jouabilité.

Êtes-vous satisfait du résultat ?

Ce n'est pas vraiment à moi de juger. J'espère que les joueurs seront satisfaits. Pour ma part, je suis content du boulot qu'on a fait et de ce qu'on a réussi à atteindre sur une console contraignante comme la Nintendo 64...

Vous préférez Rayman ou Tonic ?

Rayman et Ed sont très différents, l'un est un héros d'action qui doit sauver ses amis et délivrer sa planète de l'invasion des Pirates. C'est un fonceur. L'autre est un rêveur maladroit, qui peu à peu se transforme en héros quand il doit réparer son erreur, avoir lancé la cannette sur la terre... En deux mots, je trouve les deux héros très attachants, chacun dans son style. ■

Les actions de Rayman

Rayman bénéficie d'un panel de mouvements particulièrement vaste. Outre l'excellente utilisation de la manette analogique, avec trois niveaux de déplacement, il peut sauter, tirer, faire face à l'ennemi et bien sûr agir sur son environnement. Ainsi, il n'est pas rare de le voir nager sous l'eau, grimper sur une toile d'araignée, se suspendre au plafond, faire du ski nautique ou encore jouer les Tarzan en herbe. Pour le plus grand plaisir du joueur...



■ **LARAY MAN** À l'instar de Lara Croft, notre héros affiche une bonne vingtaine de mouvements différents. De quoi faire face à toutes les situations sans trop de problèmes !

Le Verdict

COMPARATIF

■ BANJO-KAZOOIE

Deux personnages, un fun total, une longue durée de vie pour un très grand jeu.

■ RAYMAN 2

Rayman 2 n'est pas réservé exclusivement aux enfants. C'est une réussite prestigieuse située dans la lignée de Mario.

■ GEX 3

Des références au cinéma réussies mais un jeu sans grandes innovations.

■ TONIC TROUBLE

Un sympathique Rayman en version parodique. Hélas, vite rébarbatif et ennuyeux.

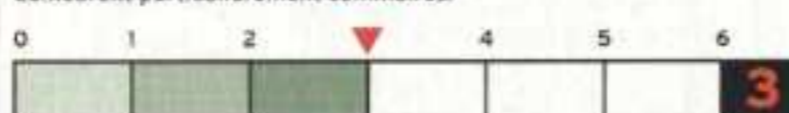
GRAPHISMES

■ La qualité des décors est incroyable et l'atmosphère du jeu est digne des meilleurs dessins animés.



SONS

■ Les bruitages sont très drôles mais la musique et les voix demeurent particulièrement sommaires.



JOUABILITE

■ Hormis quelques légers problèmes de caméra, c'est un plaisir de diriger Rayman à travers ses multiples actions.



Rayman 2

PLUS : Les multiples séquences d'action, ainsi que les nombreux mouvements du personnage, renouvellent constamment l'intérêt de l'aventure.

MOINS : On est obligé de retourner dans les niveaux pour trouver objets ou personnages.

VERDICT

Ce jeu tant attendu s'avère une réussite majeure. Visuellement somptueux, long et intéressant, il est un des meilleurs titres sur N64.

6



NBA Pro 99

- ÉDITEUR Konami ■ GENRE Sport
- JOUEURS 4 ■ PRIX 399 F (60,8 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ FLOU Dommage que le jeu sous le panier soit aussi brouillon.

Les simulations de basket se suivent et se ressemblent. Après des titres comme NBA Hangtime ou NBA In The Zone, il est difficile de se démarquer. Ce titre souffre par ailleurs d'une mauvaise lisibilité, ainsi que d'une jouabilité douteuse qui l'empêche de rivaliser avec les autres titres disponibles. NBA Pro tire quand même son épingle du jeu grâce à des options qui devraient ravir les fans de ce sport. Citons entre autres la possibilité de choisir sa technique offensive à l'aide du célèbre tableau noir. ■ VG

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

Tonic Trouble

- ÉDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Aventure
- JOUEUR 1 ■ PRIX 399 F (60,8 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ MINUSCULE Le personnage est petit et disparaît souvent dans les décors.

Voici Ed. Créé par le créateur de Rayman, ce petit personnage bien sympathique nous entraîne dans un jeu de plates-formes aventure. Dans la lignée d'un Mario 64, ce titre nous fait parcourir un univers en trois dimensions où les pièges sont nombreux. Tonic Trouble nous ballade dans des mondes variés, en vue de se racheter après avoir commis une bêtise impardonnable. L'ambiance enfantine conviendra aux plus jeunes. ■ VG

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

NHL Pro 99

La cuvée 99 de NHL Pro est-elle au hockey ce qu'ISS est au football ?

POUR INFO

- ÉDITEUR Konami ■ GENRE Sport ■ JOUEURS 4 ■ PRIX 399 F (60,8 €) ■ Tout public

EN BREF

- Jouable à quatre simultanément
- Licence officielle de la NHL et NHLPA
- Multiples angles de caméra
- Bruitages réels
- Toutes les actions sont commentées
- Multiples modes de jeu

Depuis NHL 99, nous n'avons pas eu l'occasion de nous défouler en multijoueur dans un jeu de hockey. Avec l'arrivée de NHL Pro 99 vous pouvez rappeler vos amis et commander une pizza !

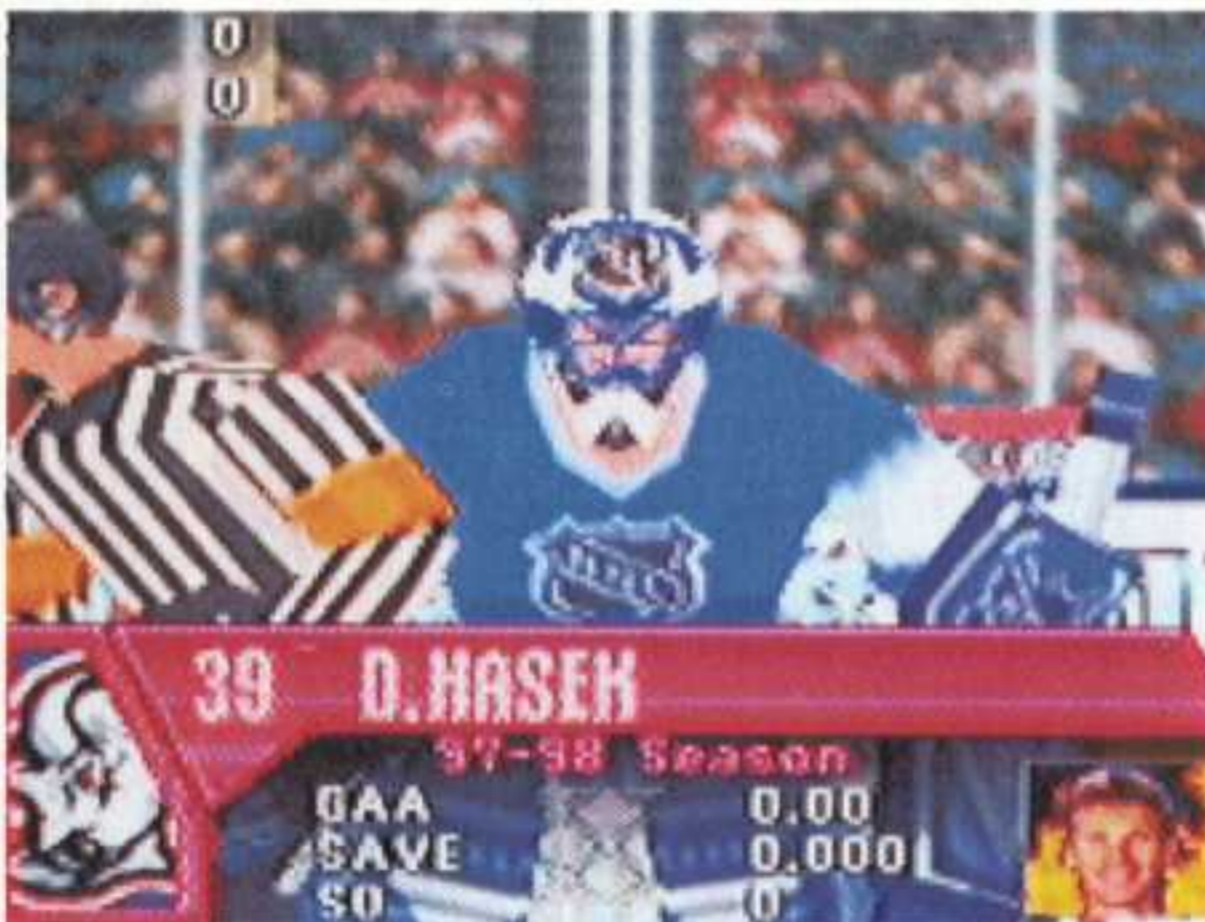
Le jeu de hockey souffre en général d'un énorme défaut : la mauvaise lisibilité de l'action dès que les sportifs s'entassent autour des cages. NHL Pro est un des rares jeux à ne pas commettre cette erreur, s'éloignant des simulations habituelles pour proposer un côté arcade apprécié. Mettez donc vos patins et préparez-vous pour la castagne. Les mouvements des patineurs sont réalistes et retranscrivent à la perfection le handicap que représente la glace. On s'habitue rapidement au contrôle des joueurs et les attaques fusent



■ DU JAMAIS VU Un des rares jeux de hockey sans confusion près des buts.

de toutes parts. Un bouton de passe/récupération et un autre de shoot/bousculade font de la prise en main une véritable partie de plaisir. De récupérations en contre-attaques, on se laisse vite prendre au jeu, et les trois périodes passent à une vitesse folle. Jouable jusqu'à quatre simultanément, ce jeu promet de belles rencontres. Le mode un joueur n'a pas été laissé de côté pour autant. Jugez plutôt : exhibition, saison et playoff sont à votre disposition. De plus, le jeu regorge d'une multitude d'options qui rallongent considérablement sa durée de vie. On peut ainsi faire des transferts, organiser les lignes de son équipe ou encore créer sa propre stratégie. Munit d'une animation sans faille et de graphismes clairs et détaillés, NHL Pro 99 a tout d'un hit. Mi arcade mi simulation, ce jeu plaira aux fans de jeu de sport multijoueur. Le challenge était de taille et Konami a bel et bien réussi à transposer le fun d'ISS sur la glace. ■

Vincent Gallopain



■ TÉTANISÉ L'angoisse du gardien de but au moment où une floppée d'adversaires se ruent pour encercler sa cage.

Le Verdict

COMPARATIF

Hormis ces références, aucun autre jeu de hockey n'a débarqué sur Nintendo 64, décidément peu friande en jeux de sport.

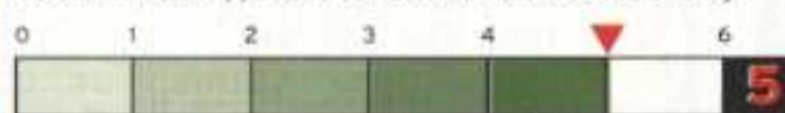
■ **NHL PRO 99 :** Mi arcade mi simulation, voici une nouvelle référence des jeux de sport multijoueurs.

■ **NHL 99 :** Le hockey par EA Sport souffre d'une jouabilité plus qu'imprécise. Il reste cependant une des références de cette catégorie.

■ **NHL BREAKAWAY 99 :** Ce jeu laisse sur sa faim par manque de challenge en mode un joueur.

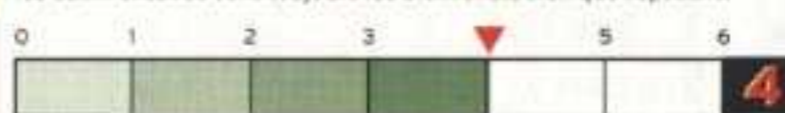
GRAPHISMES

■ Des graphismes fins et détaillés font de NHL Pro 99 un jeu clair et lisible. Il est aussi appréciable de noter une absence totale de bug.



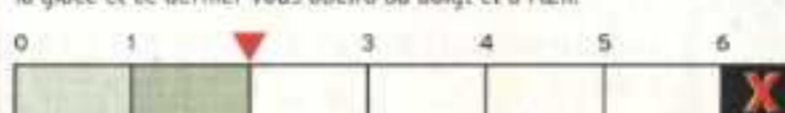
SONS

■ La foule hurle, l'orgue joue l'air bien connu des fans de ce sport et les commentaires sont toujours les bienvenus, bien que répétitifs.



MANIABILITÉ

■ Le temps de s'habituer à la manière dont un joueur se comporte sur la glace et ce dernier vous obéira au doigt et à l'œil.



NHL Pro 99

PLUS : Un soft mi arcade mi simulation tirant partie des meilleures innovations de ces deux styles de jeu.

MOINS : Vous devez faire un face-à-face pour dégager le palet une fois sur deux.

VERDICT

Accessible à tous, clair et lisible, NHL Pro 99 devrait ravir les fans d'arcade comme de simulation. Nouvelle référence de cette catégorie.

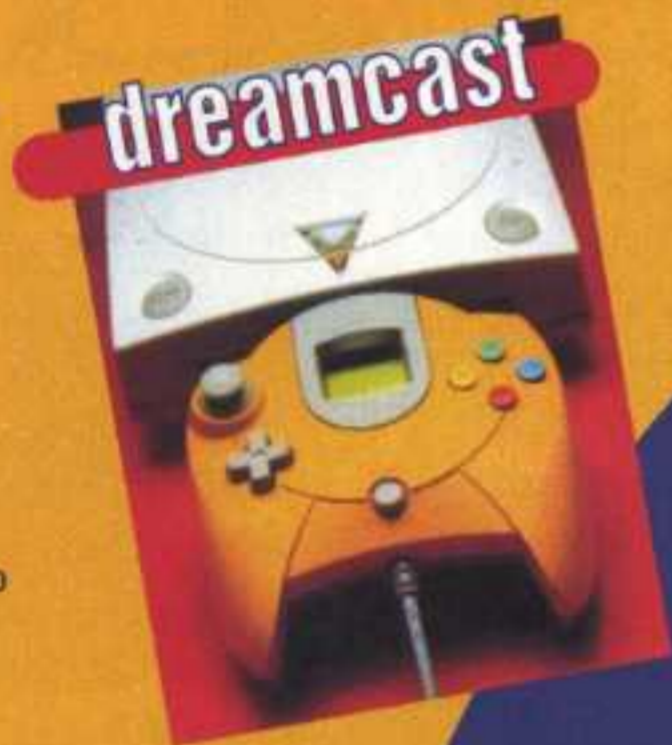
4





achetez aux meilleurs prix vendez

- AIX EN PROVENCE
6, rue Mignet - 13100
Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
C.Gal de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
5, rue du pot d'étain 50300
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
114, cours Alsace Lorraine - 33000
Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS **NOUVEAU**
5, rue de la Préfecture - 46000
Tél : 05 65 58 16 98
- CHAMBERY
41, rue d'Italie - 73000
Tél : 04 79 85 59 44
- CHERBOURG
49, rue Grande Rue - 50100
Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
296, av. H. Barbusse - 91210
Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
800, cours Fernande Peyre - 84800
Tél : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHÉ DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
- LYON
3, quai Jules Courmont - 69002
Tél : 04 78 37 15 13
- MARMANDE
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
125, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
43, rue Clémenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
- MORCENX
8, place Aristide Briand - 40110
Tél : 05 58 04 19 68
- NIMES
8, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE **NOUVEAU**
26, bd Chandeysson - 26700
- ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE
Rue Schoelcher - 97118
Tél : 05 90 88 42 63
- STRASBOURG
9, rond-point de l'Esplanade - 67000
Tél : 03 88 45 07 26
- TOURS
21, rue Marceau - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
- VIENNE
5 bis, rue Joseph Brenier - 38200
Tél : 04 74 53 55 63

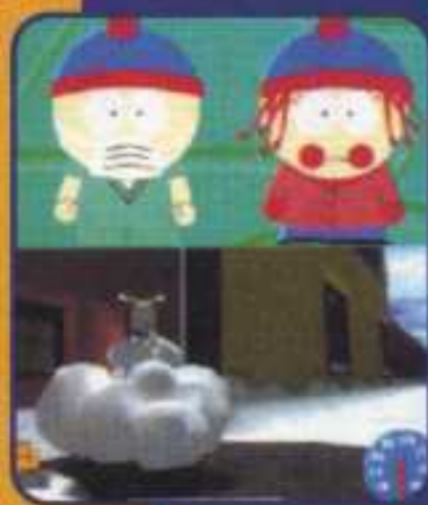


dreamcast

**DREAMCAST
PEN PEN**

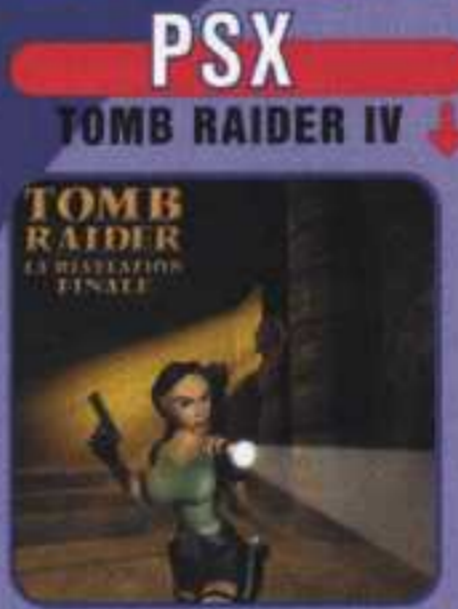


**DREAMCAST
SOUTH PARK RALLY**



PSX

WORMS ARMAGEDDON



PSX

TOMB RAIDER IV



PSX

FIGHTING FORCE 2



PSX

CHAMPIONSHIP



PSX

HELLNIGHT



NINTENDO 64

RAYMAN 2

**NINTENDO 64
KNOCKOUT**



**néogéo pocket
color**



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

**Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !**

**CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

**Tous vos jeux
préférés sur
tous supports**

CYNER J



Suzuki Alstare Extrem Racing

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Course
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 379 F (57,7 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ À FOND, À FOND ! La vision subjective offre de réelles sensations de vitesse.

Cette course de motos de type arcade est la version européenne de Red Line Racer, déjà sortie au Japon. Si les graphismes ont été légèrement améliorés, le pilotage n'est toujours pas à la hauteur. Les engins rebondissent toujours à la moindre bosse, leurs pilotes sont totalement impersonnels. Et comparé à un Road Rash, l'action est irrémédiablement molle. Seuls les fans de la marque Suzuki et du jeu à deux devraient prendre du plaisir dans ces courses très longues. ■ OL

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

Speed Devils

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Course
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 369 F (56,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ STARKY ET HUTCH Ce jeu rappelle certaines séries TV de notre jeunesse.

À la base, de nombreux atouts : douze véhicules disponibles pour parcourir de nombreux circuits en tous sens, plusieurs options pour acquérir du matériel ou réparer son engin et quelques bonnes idées, comme battre des records de vitesse en passant devant un radar. Pourtant Speed Devils déçoit à cause d'une ambition mal définie : mélange de Vigilante 8, mais sans la violence, et de Need for Speed, mais sans l'intérêt. Petit en-cas en attendant mieux. ■ OL

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

Virtua Fighter 3tb

Sega déroule le tapis rouge de sa 128 bits pour son titre phare de la baston.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Sega ■ GENRE Action ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,7 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public

EN BREF

- 12 combattants
- 2 personnages secrets
- Film sur l'évolution de la série Virtua Fighter
- Vrai mode deux joueurs
- Jeu en équipe
- Décors avec dénivelés

Virtua Fighter 3tb fut révolutionnaire en terme de réalisation lors de sa sortie en arcade voici deux ans. Connaîtra-t-il le même succès avec sa conversion sur Dreamcast ?

Les graphismes sont toujours d'une qualité époustouflante. Les personnages affichent un look très stylisé avec de multiples détails (plis dans les vêtements) et arborent même quelques expressions faciales (clin d'œil ou bouche qui articule). Quant aux décors, ils affichent une multitude de couleurs et présentent différents dénivelés, ce qui peut apporter une certaine stratégie dans le combat. Sur ce dernier point, le bouton d'esquive (l'élément nouveau par rapport aux précédents Virtua Fighter) demeure capital. Les

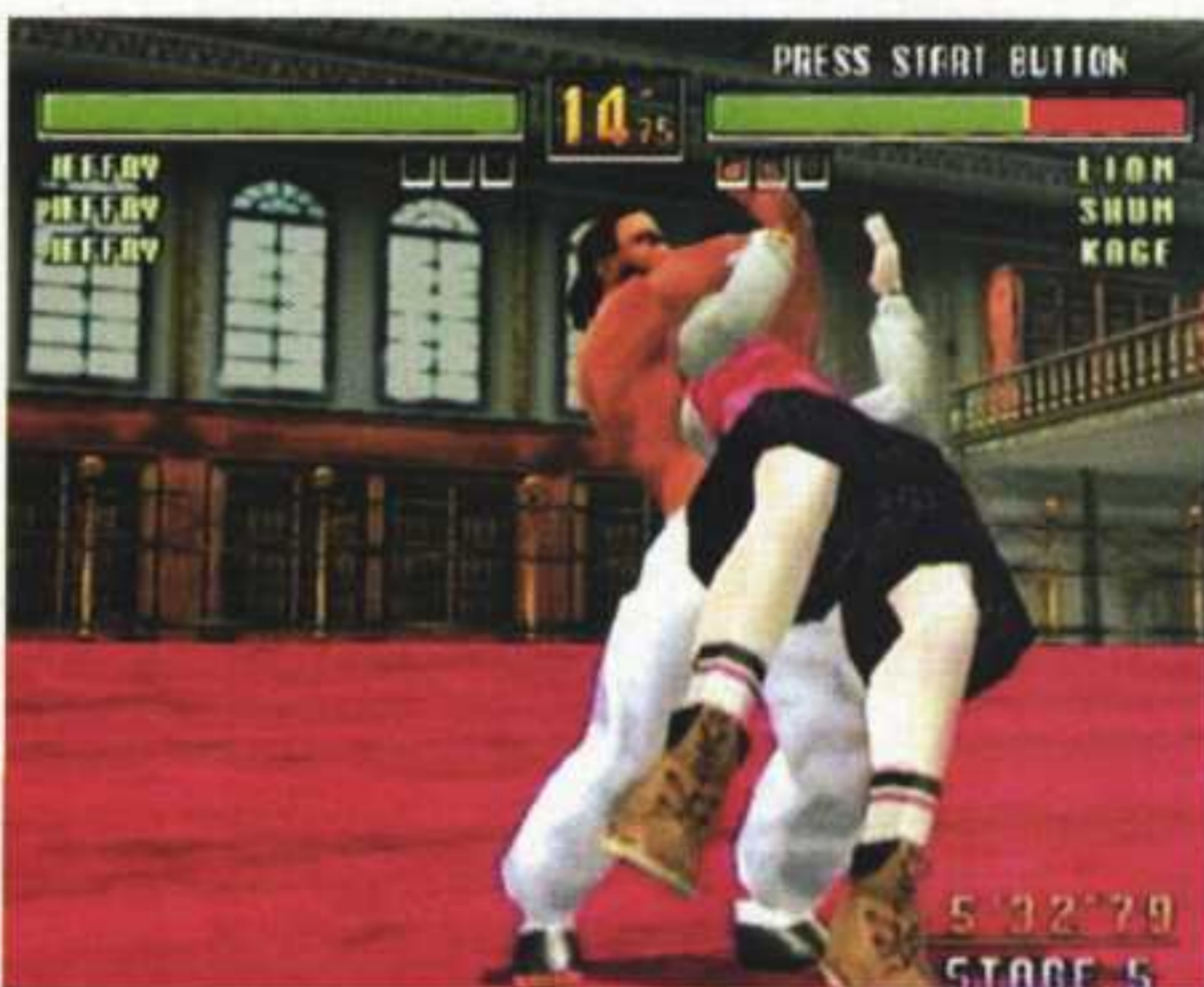


■ DURAL CUIRE ? Le dernier combattant est Dural. C'est un adversaire très coriace.

retournements de situation, en faisant un pas de côté ou en passant dans le dos de son adversaire, sont ainsi monnaie courante. Un mode d'affrontement par équipe s'ajoute aux nouveautés. Vous pouvez ainsi vous composer un groupe et enchaîner les torgnoles l'une après l'autre. Vous pouvez par ailleurs choisir entre quatre angles de vues : la subjective, spectaculaire mais injouable, et les vues classiques de profil, de haut et de trois quart.

Enfin, un vrai mode deux joueurs a été inséré. Cependant, si le jeu est fidèle, voire meilleur que son homologue en arcade, il ne comporte que très peu d'innovations par rapport à la concurrence. L'habillage reste sommaire, avec une pauvre ambiance sonore et des génériques d'introduction et de fin vite expédiés. De plus, l'action paraît parfois aléatoire. Seul l'inconditionnel de la saga Virtua Fighter sera ravi. Les autres attendront la sortie prochaine de SoulCalibur. ■

Olivier Lehmann



■ RÉFÉRENCES Les personnages appliquent de vrais arts martiaux. Exemple avec Jacky et son Jeet Kune do, inspiré de Bruce Lee.

Le Verdict

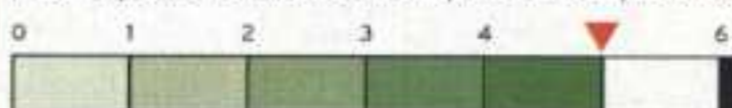
Virtua Fighter 3tb

COMPARATIF

- SOULCALIBUR (IMPORT) La référence des jeux de combat. Un chef-d'oeuvre ultime !
- POWER STONE Pas un jeu de combat traditionnel mais très beau et très fun.
- STREET FIGHTER ALPHA 3 Pour amateurs de combats en deux dimensions, mais le meilleur de la saga.
- VIRTUA FIGHTER 3TB L'absence de charisme des personnages représente un véritable handicap.
- PSYCHIC FORCE (IMPORT) Très mauvais. Rien d'autre à dire.

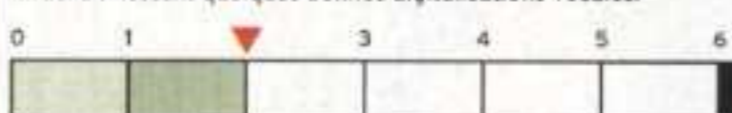
GRAPHISMES

■ Les décors richement détaillés impressionnent mais les personnages, bien réalisés, demeurent quand même un peu fades.



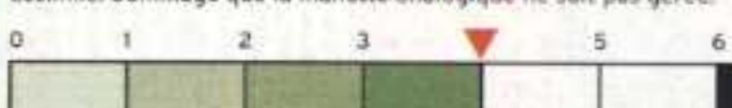
SONS

■ Entre des bruitages répétitifs et une musique nulle, ce n'est pas le nirvana ! Restent quelques bonnes digitalisations vocales.



MANIABILITÉ

■ Les combats se déroulent sans problème dès que le système est assimilé. Dommage que la manette analogique ne soit pas gérée.



PLUS : Les affrontements sont rapides et instinctifs mais la stratégie peut aussi être présente. Certains décors sont bluffants.

MOINS : L'animation et le design des protagonistes restent médiocres tandis que l'habillage du soft laisse vraiment à désirer.

VERDICT

À peine sorti et déjà dépassé... Malgré sa beauté et des combats dynamiques, Virtua Fighter 3tb ne passionne pas. Regrettable.

3

★ ★ ★ ★ ★

114 PAGES DE SOLUCES ! TIPS ET TACTIQUES POUR N 64

PLUS! Tous les tips N64 de A à Z gonflés de deux nouvelles pages, à ne pas rater!
Le meilleur des tips et soluces sur N 64!

PLUS! **TOUTS LES TIPS N64 DE A À Z**
Tous les astuces dans vos jeux favoris, avec : Charlie Blast's Terminus, Glycer, Fighting Force 64, Ken Griffey Jr's Slugfest, Mario Golf, Mystical Masters, NBA Jam '99, NHL '99, Quake 2, Tomeson, Universal Tour, Rush 2: Extreme Racing USA, Shadowgate 64, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode One Racer et World Drivers Championship!

Plus de 1000 cheats, codes et passwords à l'intérieur!

Beetle Adventure
Les cartes et les astuces pour ce jeu de course complètement fou!

RÉSOLU! Courrez dans le Japon ancien grâce à notre guide détaillé, niveau par niveau, de Mystical Ninja 2 et cassez des membres avec les coups de tous les catcheurs de WWF Attitude!

WWW.ATTITUDE
Tous les coups spéciaux en jeu!

100% Nintendo 64

Actuellement en kiosque !



NOUVEAU GAME ENHANCER



nouveau sur port memory card

SCPH 9002*

*Serie Playstation™ sans connexion arrière. Fonctionne aussi avec les autres modèles Psx.

- .Passez tous vos jeux (Puce)
- .Fonction Action Replay (Codes)
- .Memory Card Intégrée
- .Ecran Crystaux liquides avec divers jeux intégrés (Tetris™)
- .Notice VF **299 Fr**
329 Fr Avec RGB Audio

GAME ENHANCER

Puce et Code 2 en 1
Passez tous vos CD
Codes ActionReplay™
Version Française
Notice Française
Sans ouvrir la PSX



sauf scph 9002

179 Fr
199 Fr Avec RGB Audio

SMART JOYDAPTER 229 Fr

Connectez votre manette PSX sur PC !
Idéal pour les Emulateurs...



STICKER
Lavable
Decollable
Recollable **59 Fr**

PSX AMP MP3



NOUVEAU **429 Fr**
Nouveau 3 en 1
Decodeur MP3
Puce & Cheat Code !
Interface Winamp™
Accepte les Skins™
Mise à jour Flash
Sorties Audio Stéreo
200 musiques par CDR

PC COM
229 Fr



MEMORY CARD
59 Fr



XPLORER & logiciels
299 Fr



PUCE DVD MultiZone
à la télécommande
290 Fr



NOUVEAU



**SATISFAIT
OU
REMBOURSE**

NOUVEAU
JEUX VIDEO - FILMS & DEZONAGE DVD
NEUF OCCASION - ECRAN GEANT 3x4M
MARSEILLE
120 Rue de ROME - 13006

Commandez par C.Bleue (tél), Chèque ou Mandat (courrier) ou par CRBT (tél)

Nom, Prénom _____

04 42 70 18 78

Adresse _____

Code Postal, Ville _____

PORT 24/48h RECOMMANDE OFFERT

Recommandé suivant la valeur de la commande.

Articles _____

chèque à l'ordre d'Absolute

SCPH 9002 - La dernière série Playstation™ sans port communication arrière. Dans la limite des stocks dispos. Photos non contractuelles

NHL 2000

- ÉDITEUR Electronic Arts ■ GENRE Sport
- JOUEURS 1-4 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 12 ans



■ LISIBILITÉ Le bon angle de vue permet de faire des passes facilement.

Pourvue d'une jouabilité intuitive, NHL 2000 offre une bonne dose de fun. Il y a tout ce qu'il faut pour vous tenir en éveil : affichage des statistiques, choix des transferts et même niveau de bagarre... On s'y croirait ! Hélas, les temps de chargement sont trop longs. Comme les graphismes sont en outre très pixélisés, nous ne conseillons ce jeu qu'aux fans de hockey les plus patients. Les autres attendront un meilleur titre pour découvrir ce sport ô combien physique. ■ OL

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

Legend of Foresia

- ÉDITEUR Ubi Soft ■ GENRE Aventure
- JOUEURS 1-4 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 15 ans



■ SOUVENIR Frappez directement l'ennemi pour récupérer des bonus.

Ce jeu d'aventure « à l'ancienne » vous permet de diriger des petits personnages dans un univers champêtre, sans effets spéciaux dévastateurs. Techniquement dépassé, pas très beau graphiquement, Legend of Foresia propose néanmoins la formation d'un groupe de quatre personnages contrôlés par quatre joueurs. Mais là encore, ce n'est pas génial de gambader dans des paysages criblés de bugs. Heureusement que l'ambiance sympathique du jeu et la version intégrale en français sauvent les meubles. ■ OL

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

Ronin Blade

Un Resident Evil à la sauce samouraï pour les adeptes de katana.

POUR INFO

- ÉDITEUR Konami ■ GENRE Action ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €) ■ À partir de 16 ans

EN BREF

- 2 personnages
- 2 scénarios différents
- 6 niveaux/personnage
- 12 armes cachées
- 10 boss
- Costumes secrets
- Analogique dual shock

Après les zombies éparpillés à coups de Magnum, voici désormais les samouraïs charcutés à coups de katana. La réponse du berger à la bergère.

Le genre Survival Horror, incarné par le célèbre Resident Evil, ne pouvait rester unique. Vu son succès (deux millions d'exemplaires vendus dans le monde pour le premier opus et deux millions et demi pour le sortie de Resident Evil 2), il était évident que des opportunistes emprunteraient ce concept. Mais pourquoi tant de succès ? Simplement parce que Resident Evil ressemble à un film hollywoodien. Action, effets spéciaux, mise en scène efficace, autant d'éléments qui brisent les barrières de langue et de nationalité. Novateur, il peut désormais s'appliquer à toutes les sauces. Aussi, après Deep Fear (genre Abyss) et Dino Crisis (Jurassic Park), c'est au tour de Ronin Blade de débarquer, cette fois dans l'univers moyenâgeux des ronins (mercenaires sans maître). Le mélange de Survival et de samouraïs



■ PASSAGE DÉLICAT Battez ce sorcier en utilisant le « spinning eagle » de Kotaro.

fait un tabac au Japon, ce qui a dû influencer les développeurs. Reste à savoir si le jeu est aussi bon que son modèle. En terme de principe, c'est le top puisque le jeu respecte le Bushido (code d'honneur japonais) et demande à votre personnage de résoudre une quête, tout en continuant d'apprendre à manier le sabre. L'histoire est quant à elle inspirée des chambaras (film de sabre japonais) comme Ran d'Akira Kurosawa (en général des clans s'affrontent pour la succession au trône). Elle devrait ravir ceux qui jubilent devant cet univers d'honneur et de sang, d'autant que l'action prime dans le jeu. Hélas, le jeu pêche par son manque d'interactivité. Par ailleurs, les décors ressemblent trop à Resident Evil. Reste une aventure dépayssante, où l'univers est plus subtil que celui de Resident Evil (zombies et gros flingues pour une après-midi au drive-in). Ronin Blade rappelle quelques perles filmiques comme Les sept samouraïs ou Baby Cart. À découvrir. ■

Olivier Lehmann



■ ULTIME BOSS Complétez les deux scénarios pour obtenir la vraie fin du jeu.

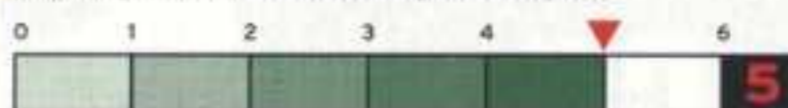
Le Verdict

COMPARATIF

- RESIDENT EVIL 2
La meilleure représentation de l'horreur interactive.
- RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
Le jeu qui a bouleversé l'univers ludique.
- DINO CRISIS
Une inspiration très intéressante de Jurassic Parc.
- RONIN BLADE
Une réalisation moyenne pour une ambiance très pointue.
- HARD EDGE
Malgré quelques trouvailles, un clône plutôt fade de Resident Evil.

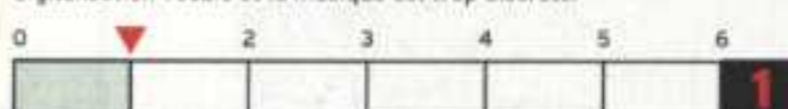
GRAPHISMES

■ Les nombreux décors digitalisés sont superbes, tout comme les personnages en trois dimensions élégamment stylisés.



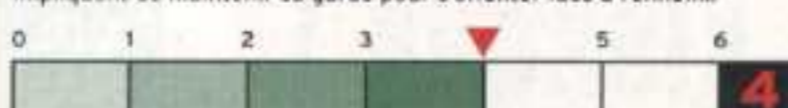
SONS

■ Hormis des bruitages efficaces mais classiques, il n'y a aucune digitalisation vocale et la musique est trop discrète.



MANIABILITÉ

■ C'est un régal avec la manette analogique, mais les décors fixes impliquent de maintenir sa garde pour s'orienter face à l'ennemi.



Ronin Blade

■ PLUS : L'esthétisme général permet une immersion totale dans le Japon historique. Certains affrontements au katana défoulent réellement.

■ MOINS : L'absence d'ambiance sonore et la durée de vie du jeu.

VERDICT

Un ersatz passionnant de Resident Evil 2, mais trop fidèle à l'univers du Japon médiéval fantastique pour plaire au plus grand nombre.

4



CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél.: 04 79 61 04 50 - www.cdservice.fr

PS Hacker
 Garantie 1 an
 Version Française
 + Ressort
 + Notice



179 F

La carte PS HACKER marche pour tous les jeux, son installation ne nécessite pas l'ouverture de la console, mais juste le branchement sur le port parallèle. (prévu par Sony TM) situé à l'arrière de l'appareil. La carte PS HACKER possède en outre de nombreux codes en mémoire utilisables directement. Elle est compatible codes « action Replay TM ».

Multi-Stick 79 F
 Port compris

SMART JOYDAPTER 249 F
 Port : 30 F

Connectez vos manettes PSX et N64 à vos PC

**Le Pack :
 1 Multi-Stick (8 en 1)
 + 1 Smart Joydapter
 + 1 Manette PSX
 370 F** Port compris



LE MP3 ENHANCER 499 F
 Port compris

Winamp™ Swins sur l'écran télé !
 200 musiques par CD
 Code Action Replay™ compatible



NOUVEAU HACKER 3000
 + code
 + de vie
 + énergie

Prix Tél.

PAL / NTSC

**Diponible pour PC
 Emulateur BLEEM : 299 F**



PS Hacker :	179 F	SMART Joy. + port :	279 F
Cable RGB PSX :	50 F	Carte mémoire PSX :	69 F
MP3 PSX :	499 F	Joypad PSX vibrant :	149 F
Multi-Stick :	79 F	Import PSX GT2 :	499 F
Joypad PSX :	79 F	Carte mémoire N64 :	79 F
Emulateur :	299 F	Joypad 64 :	159 F
Pack :	370 F	Somme totale :

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F)

CB n° _____ Valable jusqu'au : _____

A retourner avec votre règlement à : CD SERVICE Signature : _____

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tél.:

COMMANDEZ VOS NUMÉROS PAR MINITEL

**RECEVEZ RAPIDEMENT
 VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS
 PAR MINITEL SUR LE
 3617 ALLO PRESS**

Avec 3617 ALLO PRESS,
 vous pouvez commander
 le numéro en cours
 (disponible en kiosque)
 le prochain numéro,
 ou un ancien numéro.



*Par minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 3617 ALLO PRESS pour recevoir chez vous, par la poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication Minitel.

* Éditeur CPRM : 5,57 F TTC/Mn

Spyro 2, Gateway to Gummer

■ ÉDITEUR Sony ■ GENRE Action
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 10 ans



■ **UNIVERS ENCHANTÉ** Le monde de Spyro est emplit de 1001 couleurs.

Spyro fait son retour sur PlayStation. Entièrement réalisée en trois dimensions, cette suite s'inscrit dans le prolongement du premier épisode. Des graphismes très propres servent un univers coloré et vaste, où notre petit dragon nous présente ses nouveaux talents. Désormais, il grimpe, nage et parle avec son entourage. Une prise en main immédiate, une longue aventure et un monde merveilleux feront de Spyro 2 le compagnon idéal des enfants de 7 à 77 ans. ■ TD

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Killer Loop

■ ÉDITEUR Crave ■ GENRE Course
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ À partir de 10 ans



■ **SANG FROID** Les circuits de Killer Loop sont dénivelés et tortueux.

Bolidés futuristes, musique techno et armes destructrices. Non, ce n'est pas du Wipeout, mais ça en a le goût. Killer Loop est le type de jeu qui crée la surprise. À bord de vaisseaux au design étrange, vous parcourez des circuits dont l'ambiance fait référence à des films autant qu'à des jeux (Ridge Racer, Total Recall). Graphismes soignés, compatibilité analogique et dual-shock pour une meilleure prise en main, difficulté croissante, etc. Cet outsider mérite qu'on s'y attarde. ■ TD

Verdict ★★★★★

Astérix & Obélix contre César

Un jeu qui devrait mettre les Gaulois d'accord.

POUR INFO

■ ÉDITEUR Cryo ■ GENRE Action ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ 6-12 ans

EN BREF

- 7 niveaux
- 3 niveaux de difficulté
- Un ou deux joueurs
- Scènes vidéo tirées du film
- Licence officielle

Après un énorme succès en salles, Astérix et Obélix débarquent sur PlayStation. Un jeu d'épreuves où adresse et précision sont bien évidemment nécessaires. On aime ou on n'aime pas...

Astérix et Obélix arrivent sur PlayStation dans un jeu d'épreuves en trois dimensions. Ces jeux du cirque, répartis sur sept niveaux, ont des objectifs variables. Leur point commun est de coller à l'univers de nos deux gaulois. Vos missions sont d'alimenter un buffet en diverses victuailles, aider Panoramix le druide à récolter du gui ou encore et toujours baffer du Romain. Vous devez alors vous placer aux endroits stratégiques



■ **PLUS VRAI QUE NATURE** Faites preuves d'adresse pour parvenir à vos fins.

pour empêcher des objets de tomber sur le sol. Ce type de jeu rappelle les fameux Game & Watch (jeux portables comme Donkey Kong) édités par Nintendo dans les années 80. Mais nous ne sommes plus à l'âge de pierre et Astérix se veut une adaptation fidèle du film. Les décors sont reconnaissables et les missions font référence à des scènes classiques du film. Quant à Clavier et Depardieu, ils ont été entièrement modélisés en trois dimensions avec visage et voix authentiques ! Pour rester fidèle au film, des séquences vidéo ponctuent votre aventure. Idem pour l'ambiance sonore. Le souci du détail est poussé, et l'immersion dans le monde imaginé par Uderzo et Goscinny est totale. Si Astérix s'adresse à un public de moins de 12 ans, son principe de jeu des plus dépouillés éloignera les plus vieux et ne fera pas l'unanimité. ■

Thomas Debelle



■ **LE PÈRE CLAVIER** Vous le reconnaissez ? Il a l'air plutôt heureux dans ce décor gaulois, dérivé de celui du film.

Le Verdict

Astérix & Obélix contre César

COMPARATIF

Utilisant un concept vieux comme mon Donkey Kong, il n'existe, à ce jour, rien de comparable au jeu de Cryo. La dernière adaptation d'Astérix était signée Infogrames, qui détient les droits de la bande dessinée. C'est donc à lui que nous l'opposons.

■ ASTÉRIX

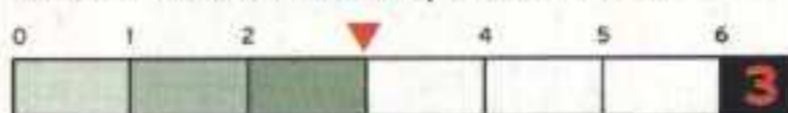
Jeu de stratégie et plate-forme, adaptée de la BD d'Uderzo. Parfaite retranscription du papier à la console. Ce jeu, destiné lui aussi à un public jeune, a été une bonne surprise.

■ ASTÉRIX ET OBÉLIX

Le film version console de salon, malgré des graphismes peu soignés et un manque de fluidité dans l'animation.

GRAPHISMES

■ Si on retrouve les éléments et les personnages du film et la BD, l'animation est très en dessous des capacités de la machine.



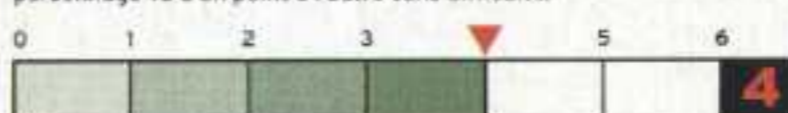
SONS

■ L'ambiance sonore est parfaite grâce aux musiques du film. Les voix de Clavier et Depardieu apportent un plus certain.



MANIABILITÉ

■ Le système Game & Watch est le plus simple du monde. Votre personnage va d'un point à l'autre sans difficulté.



PLUS : Une adaptation très fidèle où l'on retrouve tous les héros connus. Un jeu simple destiné à un jeune public, rarement mis à l'honneur sur console.

MOINS : Une animation médiocre et un système de jeu dépassé. Les sept niveaux sont assez semblables dans leur déroulement, ce qui peut lasser.

VERDICT

Sympa grâce à sa facilité de prise en main et sa fidélité au film. Mais lacunes et maladrotesse décevront peut-être les plus jeunes.

3





[IMAGINEZ, Créez Et Faites ÉCOUTER La MUSIQUE de Vos Rêves]

Percussions, riffs funks,
rythmes fous, grooves langoureux.

Vous choisissez les sons,
MUSIC se charge d'arranger la musique.

Que vous soyez totalement novice
ou un pro en musique,
vous allez être surpris par votre
génie...grâce à **MUSIC**



Trip-Hop, Ambient, Drum 'n' Bass,
Techno ou House, les possibilités
sont innombrables:

- 850 riffs musicaux et 580 riffs vocaux préenregistrés
- 3000 instruments échantillonnés

Réalisez votre propre vidéo en
mixant près de 300 séquences vidéo.

A 199 F*, tous les rêves sont permis



Codemasters



www.codemasters.com

ouvrez le potentiel de **MUSIC** sur le net.



MUSIC
CRÉATION MUSICALE SUR PLAYSTATION

* Prix public conseillé

© 1998 The Codemasters Software Company Limited. "Codemasters" All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters" is a registered trademark of Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.

3617 FEI

FACILE

EFFICACE

IMMÉDIAT



SANS CB
NI CHÈQUE

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 EFl. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

DRIVER
EVIL ZONE
DIVER'S DREAM
V-RALLY 2
BLOODY ROAR 2
ANNA KOURNIKOVA'S
APE ESCAPE
SYPHON FILTER
SILENT HILL
VIRUS
PUMA STREET SOCCER
CROC 2
GUY ROUX MANAGER
HARD EDGE
NBA PRO 99
SHANGAI TRUE VALOR
WWF ATTITUDE
REVOLT
SHADOW MAN
VIRUS ...

ET AUSSI :

- ▶ RUBRIQUE HARDWARE
- ▶ RUBRIQUE MAC
- ▶ RUBRIQUE NINTENDO

PC

MIGHT AND MAGIC 7
MIDTOWN MADNESS
TOTAL ANNIHILATION
GTA LONDON
HIDDEN & DANGEROUS
BALDUR'S GATE la légende de l'île Perdue
CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE
OUTCAST
ALIENS VERSUS PREDATOR
DUNGEON KEEPER 2
FIGHTING STEEL
BRAVHEART
STARSIEGE
FLY
REVOLT
SHADOW MAN
COMMAND & CONQUER 2
KINGPIN life of crime
TRIVIAL PURSUIT
MONOPOLY
CLUEDO
MACH WARRIOR 3
SORTILEGES Rage of mages 2
ARMY MEN 2
BATTLE OF BRITAIN
EGYPTE
CHESSMASTER 6000
CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
MIG ALLEY
STAR WARS la magie révélée
MACHINES 3D Real time strategie
IMPERIALISME 2
ROLAND GARROS 1999
RESIDENT EVIL 2
OFFICIAL FORMULA 1 RACING
STAR WARS LA MENACE FANTOME
STAR WARS EPISODE 1 RACER
ANNO 1602
HALF-LIFE
TOMB RAIDER 3
MOTO RACER 2
COMBAT FLIGHT SIMULATOR

UN CHOIX EXCEPTIONNEL DE JEUX ET CD-ROMS !



HARDWARE :
CONSOLES NINTENDO
CONSOLES PLAYSTATION



*Temps de connexion variable selon l'article

Babe et ses amis

- MACHINE GB Color ■ GENRE Action
- JOUEUR 1 ■ PRIX 199 F (30,34 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **COCHON PERDU** En bon cochon de berger, retrouvez votre cheptel.

Adapté du second film mettant en scène le célèbre cochon de berger, vous guidez un troupeau de moutons à travers soixante niveaux de plus en plus complexes. Vous exploitez pour cela tous les éléments à votre disposition (bottes de foin, tremplins) afin de mener ses stupides ovidés sains et saufs à destination. L'habile mélange de réflexion et de plate-forme fait son effet. Comme pour le film, on finit par s'attacher à cet étonnant goret. À essayer, au pire vous pourrez toujours le manger en rôti. ■ FC

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Fourmiz

- MACHINE GB Color ■ GENRE Action
- JOUEUR 1 ■ PRIX 249 F (37,96 €)
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **MILLE ET UNE PATTES** Vous rencontrez toutes sortes d'insectes.

Les conversions de films sont à l'honneur ce mois-ci. Plongez dans l'univers de la dernière création DreamWorks, en incarnant Z ou la princesse Bala. Dans un jeu de plate-forme classique mais efficace, vous revivez au long de dix-neuf niveaux les principales scènes du film. Mais attention ! Ce qui nous semble anodin, une goutte d'eau, une chaussure, peut s'avérer dangereux pour une petite fourmi de quelques millimètres à peine. Heureusement, Z est une véritable acrobate qui peut s'agripper aux plates-formes et autres racines. Une agréable surprise. ■ FC

Verdict ★★★★★

Pokémon

Trois ans après sa création, la vague Pokémon déferle sur l'Europe.

POUR INFO

- ÉDITEUR Nintendo ■ GENRE Jeu de rôle ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 229 F (34,91 €) ■ Tout public

EN BREF

- Compatible avec les Game Boy Pocket et Color
- 2 cartouches différentes pour le même jeu : une rouge et une bleue
- 139 Pokémon par cartouche dont 11 spécifiques
- 150 Pokémon au total à collectionner
- Jeu à deux avec le câble Link
- Une série animée de 104 épisodes de 26 minutes
- Un long-métrage d'animation
- Licence accordée à 150 sociétés
- 1500 produits dérivés
- Un Boeing 747 de la All Nippon Airways et une New Beetle Volkswagen à l'effigie de Pikachu
- 27 milliards de francs de chiffre d'affaires dans le monde (Jeu vidéo et produits dérivés inclus)
- 12 millions de jeux Pokémon vendus depuis le lancement au Japon en 1996
- 4 km de file d'attente pour l'obtention d'un 151ème Pokémon au Japon en 1997

■ **À DEUX, C'EST MIEUX** Le câble de liaison est indispensable si vous espérez un jour posséder les 150 Pokémon.



Si vous pensiez échapper à Pokémon, véritable phénomène de société au pays du Soleil Levant et aux États-Unis, détrompez-vous. Les premiers spécimens de ces étranges créatures sont déjà parmi nous !

Si le mot Pokémon vous est encore inconnu, sachez qu'au Japon et aux États-Unis ces étranges petites créatures et leur charismatique ambassadeur Pikachu sont aussi célèbres que Mickey Mouse. La pulpeuse Lara Croft a séduit les foules jusqu'à devenir un véritable phénomène de société, on comprend... Mais qu'une créature aussi chétive et comique emprunte la même voie, c'est plus surprenant. Le principe du jeu est pourtant simple : collectionner 150 petites créatures. Encore faut-il les trouver en fouillant

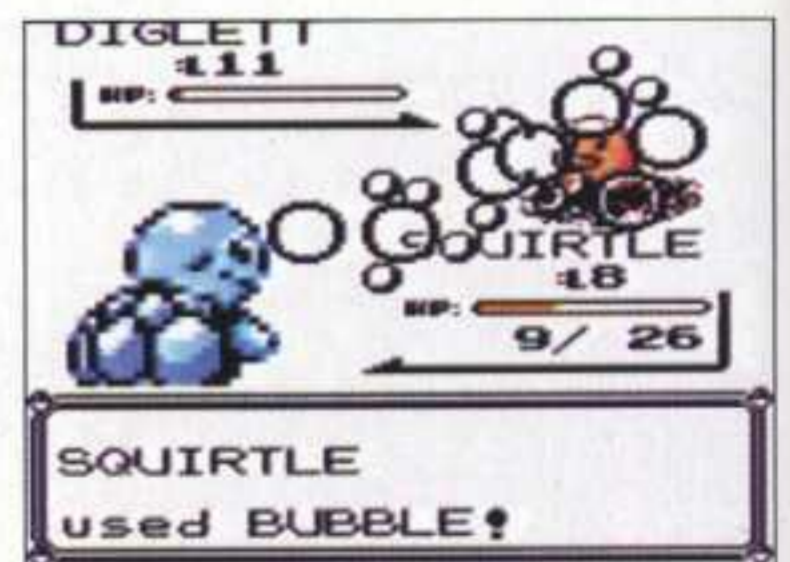


■ **COQUELUCHE** Véritable star, Pikachu est devenu aussi célèbre au Japon que Mickey Mouse.

la moindre parcelle du vaste monde de Pokémon. Pour les capturer, vous devez les affronter avec l'une de vos créatures. Une fois affaiblies, il ne vous reste plus qu'à les piéger dans une sphère du nom de Poké Ball. Vous constituez ainsi rapidement une véritable encyclopédie en la matière, le Pokédex. Comme dans tout jeu de rôle au fil des affrontements, un Pokémon gagne en puissance et en techniques de combat. Après un bon entraînement, il peut même muter, donnant ainsi naissance à

une nouvelle espèce. Mais n'espérez pas découvrir les 150 Pokémon à vous seul. Les versions rouges et bleues du jeu n'en possèdent que 136 dont onze qui leur sont spécifiques. Il vous faut donc trouver un ami avec qui échanger vos créatures par l'intermédiaire du câble de liaison Game Boy, vendu 70 F. Cet accessoire vous permettra de tester les performances de vos Pokémon face à un adversaire. La Pokémon-mania n'a pas fini de faire parler d'elle. Deux nouvelles versions, or et argent, sont déjà en préparation au Japon. ■ FC

■ **Verdict** ★★★★★



■ **EN VF** Contrairement aux photos, les textes sont entièrement en français.



■ **ALLÔ DOCTEUR !** Un centre de soins gratuit est à disposition de vos protégés.

NEO GEO

Un certain nombre de titres sont déjà disponibles en France, mais il en existe beaucoup plus au Japon.

- Biomotor Unitron
- Puyo Pop
- King of Fighters R-2
- Baseball Stars
- Bust-A-Move Pocket
- Pocket Tennis
- Neo-Geo Cup 98
- Metal Slug - First Mission
- Fatal Fury - First Contact
- Samurai Shodown ! 2
- Puzzle
- Crush Roller
- Cherry Master
- Dragons Wild
- Mystery Bonus

Au Japon seulement

Melon-chan's Growth Diary (« la simulation d'éducation tant attendue »). Enseignez, entraînez et élevez une jeune fille en pleine croissance qui vient de l'espace. Revenez avec un prix une fois qu'elle sera entrée sur le marché du travail.



■ **CHOIX DE COULEURS** Plus de dix coloris au choix pour cette nouvelle portable.

Neo Geo Pocket Couleur

■ Verdict ★★★★★ ■ Prix 549 F (83,7 €)

Enfin, la poule aux œufs d'or de Nintendo, la Game Boy, voit naître une concurrente en la Neo Geo Pocket Couleur. Elle est officiellement disponible en France à la Fnac et dans d'autres magasins spécialisés. Vous en aurez pour votre argent avec cette console portable disposant d'un processeur 16 bits et d'un large et joli écran LCD, capable d'afficher jusqu'à

146 couleurs simultanément sur une palette qui en atteint 4096. La Neo Geo Pocket Couleur permet des affrontements à deux via un câble de liaison vendu séparément, et les joueurs pourront relier leur machine à leur Dreamcast, pour échanger des personnages ou des objets dans les jeux compatibles tels que The King of Fighters Dream Match 1999. On n'attend plus que d'éditeurs s'intéressent à cette machine. ■ FC

WONDERSWAN

Vous voulez acheter une WonderSwan et quelques jeux en import ? Non, nous non plus. Mais juste au cas où...

- Beatmania 3rd Mix
- Let's Go Fishing !
- Densha de Go !
- Chocobo's Mysterious Dungeon
- Wonder Stadium
- New Japan Pro Wrestling
- Last stand
- Chaos Gear
- Vaiz Brade
- Digimon
- SD Gundam
- Three Kingdoms
- Shanghai Pocket
- Tango
- Nice One
- Kids Quiz Where is my Angel
- JaJa
- Super Robot Taisen Compact
- Klonoa
- Medalot Perfect Edition
- Space Invaders
- Tekken Card Challenge



■ **SANS DESSUS DESSOUS** La WonderSwan peut être tenue dans plusieurs positions.

WonderSwan

■ Verdict ★★★★★ ■ Prix 549 F (83,7 €)

WonderSwan. Bandai, le responsable de la sortie de Power Rangers, nous propose un nouvel adversaire à la Game Boy : la séduisante, la puissante WonderSwan. Malheureusement, elle n'est vendue qu'au Japon et dans quelques rares boutiques d'import en France. C'est dommage car la WonderSwan est une bonne

machine. Doté d'un processeur 16 bits, et d'un large écran LCD (noir et blanc). De plus, elle dispose d'une quantité importante de jeux. À l'instar de feu la Lynx d'Atari, la WonderSwan permet de jouer horizontalement ou verticalement selon les titres. Développée avec l'aide d'un des créateurs de la Game Boy, Gunpei Yokoi, la WonderSwan propose des jeux innovants et intéressants. ■ FC

Metal Slug 1st Mission

■ MACHINE Neo Geo Pocket ■ GENRE Action
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 249 F (37,96 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **LA LIMACE EN MÉTAL** Votre véhicule tout terrain lance une traînée de feu.

Ce jeu entre dans la lignée des softs où l'on saute d'une plate-forme à l'autre en tirant sur tout ce qui bouge. Cependant Metal Slug n'est pas aussi linéaire que la plupart des titres du genre. Vous pilotez un tank ou un avion, et si vous manquez de carburant au milieu d'un niveau, vous pouvez combattre un camp POW avant de continuer. Une réussite qui ravira les fidèles de la série. ■ FC

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Samurai Shodown ! 2

■ MACHINE Neo Geo Pocket ■ GENRE Action
 ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 249 F (37,96 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **LE STYLE BLANKA** Taizan Morozumi électrocute son ennemi sans pitié.

Il s'agit bien de Samurai Shodown ! 2 en plus petit, et avec un point d'exclamation. De nombreux ajouts ont été apportés pendant la conversion sur cette portable : les personnages ont deux styles de combat, avec chacun ses propres enchaînements. Tout au long du jeu, vous collectez des cartes qui augmentent vos capacités ou ajoutent des enchaînements. Même avec deux boutons, les mouvements sont nombreux et le petit stick répond aussi bien que n'importe quelle croix directionnelle. Idéal pour les règlements de comptes rapides. ■ FC

Verdict ★★★★★

Utile ou superflu ?

Vous avez entre 49 et 449 F à dépenser ? Nous avons chiné pour vous. Voici nos propositions.

Accessoires Game Boy Pocket

Bigben Interactive • www.bigben.fr • 129 F / 19,67 €

Verdict ★★★★★

■ QUE COMPREND CETTE OFFRE ?

Tout ce dont vous avez besoin pour votre Game Boy Pocket : une sacoche de voyage, une loupe éclairante, un adaptateur secteur et une batterie rechargeable.

■ ET JE FAIS COMMENT POUR MA GAME BOY COULEUR ?

Il existe un modèle spécialement pour elle, au même prix.

■ MAIS JE N'AI QUE 100 BALLE...

Bigben a pensé à vous avec une version économique à 99 F, la même sacoche sans la batterie.



■ **GLOBE-TROTTER**
Emmener votre Game Boy partout avec vous.

Ultra Racer

InterAct • www.interact-acc.com • 149 F / 22,72 €

Verdict ★★★★★

■ OU UNE TÉLÉCOMMANDE MINIATURE !

Il est spécialement conçu pour les jeux de course sur PlayStation.

■ À QUOI SERVENT TOUS LES BOUTONS ?

Certains font office de croix directionnelle, mais tous sont programmables.

■ ON PEUT JOUER À TOUS LES JEUX DE COURSE ?

L'Ultra Racer est reconnu par la PlayStation comme un NegCon. Il est donc compatible avec tous les jeux acceptant cet accessoire.



■ ROULEZ DIFFÉREMMENT

Même si les sensations sont moindres qu'un ensemble volant/pédalier, l'Ultra Racer surprend par sa grande précision.



Préférence de la rédaction

Shock Racing Wheel Ferrari

Guillemot • www.guillemot.com • 399 F / 60,83 €

Verdict ★★★★★

■ SCHUMACHER LE CHOISIRAIT ?

Sans aucun doute, s'il joue à la PlayStation.

■ MIEUX QUE LES VOLANTS POUR PC ?

Le Shock Racing Wheel n'a rien à envier aux volants pour PC. La version console est même disponible avant la version PC.

■ ET POUR NINTENDO 64 ?

Une version de ce volant lui est destinée, à un prix identique.



■ **LES FIDÈLES**
de Ferrari ne résisteront pas au cheval cabré qui trône sur ce volant.

SONY POCKETSTATION



■ C'EST QUOI, UNE POCKETSTATION ?

Une carte mémoire classique, pour stocker vos sauvegardes et jouer à des mini-jeux.

■ DES MINI-JEUX ? COOL !

Oui, mais ce petit accessoire n'est officiellement disponible qu'au Japon. Dommage Éliane !

■ ET EN FRANCE, C'EST POUR BIENTÔT ?

C'est pour jamais ! Apparemment, la PocketStation vide ses piles en quelques heures. Du coup, Sony France a dit « non » à l'importation de ce gadget trop gourmand.

Sony Japan • www.sony.com

• 449 F / 68,46 € import uniquement

Verdict ★★★★★



Japon seulement

SUPER SCART CABLE



■ À QUOI ÇA SERT ?

Il relie votre PlayStation à la prise Péritel de votre téléviseur, pour améliorer la qualité d'affichage de l'image.

■ DIFFÉRENT DU CÂBLE D'ORIGINE ?

Il dispose de deux connecteurs audio RCA pour connecter votre console à une chaîne hi-fi ou à des enceintes.

■ C'EST INDISPENSABLE ?

Pour 49 F, foncez...

Guillemot • www.guillemot.com • 49 F / 7,47 €

Verdict ★★★★★



Offrez vous les meilleurs produits :

3617

5,57F/ mn

SETH*AX

Sans chèque, ni CB*



Hardware PC



Consoles

Indiquez vos coordonnées Nous faisons le reste



PC de Poche



Films DVD



Sur simple demande notre catalogue CD Rom



+ de 5000 produits référencés
CDRom Jeux, Utilitaires...

Hardware PC

PlayStation, Dreamcast, N 64 & Game Boy

CDRom Charme

Films DVD

Home Cinéma

Téléphonie...



Téléphonie

LA CONSOLE 128-BIT



Livraison
En 24H
Chrono**

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

A expédier à New Soft
24B, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CD Rom, & je participe aux frais de port pour seulement 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____ / ____ / ____ / ____ Exp : ____ / ____

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26

Siret : 399 259 365 00027 Ape : 526B

* La durée de connexion varie selon les produits ** Dans la limite des stocks disponibles
Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs - New Soft se réserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue - Illustrations non contractuelles.

Courses audacieuses

Du plus utile au plus surprenant, voici ce que nous avons rapporté pour vous dans nos caddies.

AIBO, le robot-chien

Sony Electronics • www.world.sony.com/robot • 16 250 F / 2477,51 €

Le kit savant d'AIBO • 2 900 F / 442,14 €

Verdict ★★★★★

■ POURQUOI UN KIT DE CHIEN ROBOT ?

Pour dilapider 2 900 F après en avoir dépensé 16 250 avec ce chien.

■ QUE PEUT-ON FAIRE AVEC ?

Lui apprendre à se retourner, faire le mort, aboyer sur commande.

■ Y'A-T-IL DES INCONVÉNIENTS ?

Mis à part le prix outrancier ? Vous n'avez pas à craindre d'éventuels dégâts domestiques. Reste encore le problème de l'autonomie des batteries.

■ CHIEN MULTIMÉDIA

Balle rose, puces et saletés ménagères non incluses.



Tapis de souris WildTouch

Allsop • www.allsop.com • 79 F / 12,04 €

Verdict ★★★★★

■ ON DIRAIT UNE DESCENTE DE LIT...

Adhérents de la SPA, rassurez-vous. Il s'agit d'une matière synthétique...

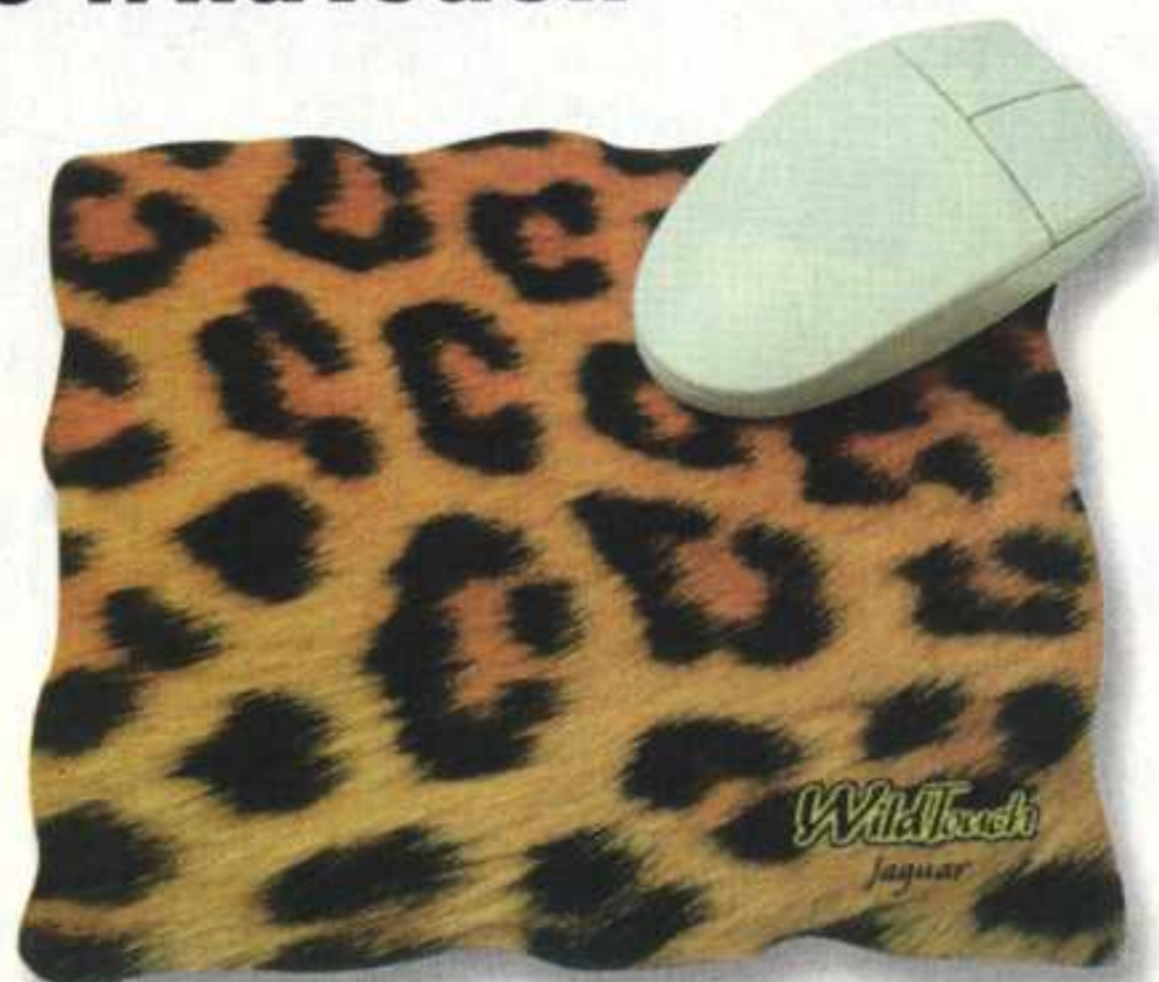
■ QUEL EST SON AVANTAGE ?

Pas de problème de poils ou de mites. En plus c'est lavable. Cela reste un tapis de souris...

■ JE SUIS NÉ SOUS LE SIGNE DU LION !

Domage pour toi. Vas chercher ton tapis de souris ailleurs, le WildTouch n'est disponible qu'en modèle léopard.

■ RUGIR DE PLAISIR Votre souris va être contente !



JEUX POUR TÉLÉPHONE



■ DE QUAND DATE LE PREMIER SPUTNICK ?

C'est l'une des 2 600 questions du Quizz d'In Fusio auquel vous pouvez jouer si vous disposez d'un téléphone portable muni d'un navigateur intégré WAP (Wireless Application Protocol).

■ COMMENT ÇA MARCHE ?

Il suffit de sélectionner le jeu à l'écran.

■ JE VAIS EXPLOSER MON FORFAIT ?

En plus de la communication, vous devez payer un droit d'accès d'environ 2 francs pour ce service.

In Fusio • www.in-fusio.com • 2 F / 0,3 € de droit d'accès

Verdict ★★★★★

JI-HERP



■ QU'EST CE QUE CE JEU DE PLATEAU ?

C'est un jeu de rôle médiéval-fantastique conçu par un petit groupe de passionnés.

■ QUELLES SONT LES MOTIVATIONS DES PERSONNAGES ?

Quelle que soit sa race, le joueur doit attirer l'attention des divinités sur sa personne et devenir son bras droit.

■ PRÉVISIONS D'EXTENSIONS ?

D'ici juillet 2000, pas moins de six extensions devraient voir le jour. Notamment une grande campagne et une série de bestiaires.

Yggdrasil/Millennium • (pas d'adresse Internet) • 259 F / 39,49 €

Verdict ★★★★★



Préférence de la rédaction Montre Irony Nowadays

Swatch • www.swatch.com • 720 F / 109,77 €

Verdict ★★★★★

■ C'EST VRAIMENT UNE SWATCH ?

Et oui, Swatch dispose de gammes telles que la collection de montres métal Irony.

■ SON BRACELET EST EN MÉTAL ?

En aluminium noir, affirmant le look sportif de ce modèle.

■ Y A LA MÊME POUR MA COPINE ?

La Nowadays est exclusivement masculine. Qu'elle en choisisse une dans la gamme Lady.

■ SPORTIVE À défaut de réaliser les meilleures performances au volant d'un bolide survitaminé, vous pouvez toujours chronométrer celle des autres avec précision.



Nouveau !

240 pages
2 CD-Rom
20 F
seulement !

N°128 Novembre 99

Gen4

PC CD-Rom

CADEAU !
LA SOLUTION COMPLÈTE
ET LE CACHE-CLAVIER
COMMAND & CONQUER 2

Nouveau!
20 F
Prix découverte ~~42 F~~

SUR LE CD
Exclusif
Nomad Soul
Le concert virtuel de
David Bowie
Stratégie
Pharaon
Mais aussi
Soul Reaver - GP 500...
BONUS 9 niveaux officiels pour Half-Life

LE JEU DU MOIS
AGE OF EMPIRES II
Refaites l'histoire avec
le nouveau hit de Microsoft

DOSSIER
**Jouer sur un
Pentium 166**
Tous les hits
pour petites
configurations

ET AUSSI
Black & White • Fourmis
Tomb Raider IV • Fifa 2000
Ultima Ascension • Atlantis 2
Theme Park World • Rayman 2

**Bowie
Cyber!**
THE NOMAD
SOUL

David Bowie, star virtuelle
de la super-production d'Eidos

SKYROCK

COMPUTEC

En vente chez votre marchand de journaux
dès le 28 octobre 1999

DANS LA COLLECTION FANTASY DE HK

Blade of Fury



■ 1993, DE SAMO HUNG
AVEC YEUNG FAN ET TI LUNG
■ Prix, 149 F / 22,71 €

Sans doute le plus beau film de Samo Hung (*Prodigal Son*). Une épopée lyrique et politique dotée de combats impressionnants.

■ Verdict ★★★★★

La dernière chevalerie



■ 1979, DE JOHN WOO
AVEC WEI PAI ET DAMIAN LAU
■ Prix, 149 F / 22,71 €

Le seul *wu xia pian* de John Woo, une fresque ultra violente qui préfigure ses futurs succès (*The Killer*).

■ Verdict ★★★★★

Duel to the Death



■ 1983, DE CHING SIU-TUNG
AVEC DAMIAN LAU ET TSUI SIU-KONG
■ Prix, 149 F / 22,71 €

Combats opposant les styles chinois et japonais dans ce film de sabre réalisé par l'auteur d'*Histoires de Fantômes Chinois*.

■ Verdict ★★★★★

The Sword



■ 1980 DE PATRICK TAM
AVEC ADAM CHENG ET JADE HSU
■ Prix, 149 F / 22,71 €

Une date dans la nouvelle vague apparue avec Tsui Hark à la fin des années 70. Un film barbare au final impressionnant.

■ Verdict ★★★★★

POUR INFO

■ A man called Hero, Hong Kong 1998
Durée: 150 minutes
■ Réalisateur : Andrew Law
■ Interprètes : Ekin Cheng, Shu Qi, Christy Yeung, Anthony Wong, Yuen Biao, Francis Ng
■ Disponibilité : uniquement en VCD Import dans les boutiques spécialisées (Album, 7 rue Dante 75005 Paris ou LaserLand, 66 boulevard Malherbes 75017 Paris) ou sur Internet : http://www.allregion.com/chinese/a_man_called_hero.htm.
Bientôt disponible en DVD Import.
■ Prix : entre 150 F et 200 F / entre 22,86 € et 30,48 €
À noter : Le précédent film d'Andrew Law, *Storm Riders*, est dans la même veine que *A man called Hero* mais dans un pur univers d'Heroic Fantasy. Si vous rêvez de voir en Live Final Fantasy VII, avec des combats contre de superbes dragons en images de synthèse, procurez-vous ce titre déjà disponible en DVD Import (Multizones).

A man called Hero

■ Verdict ★★★★★

Avec *Storm Riders*, sorti en 1997, *A man called Hero* est le second film produit à Hong Kong avec des moyens dignes d'un blockbuster hollywoodien. Grande épopée située dans les années trente entre l'Asie et New York, le film met en scène l'affrontement de plusieurs maîtres en arts martiaux dans des joutes monumentales bourrées d'effets spéciaux. Il ne s'agit plus du kung-fu d'antan mais bien de combats surnaturels inspirés des jeux vidéo. Si le film se traîne un peu en longueur, avec une première heure vraiment barbant, le final est quant à lui impressionnant. Imaginez des personnages dignes de Squall dans *Final Fantasy VIII* s'affronter sur la Statue de la Liberté à coups d'invocations et de magies élémentaires. Vous en avez rêvé, ils l'ont fait. Avec les toutes dernières innovations en matière d'effets spéciaux. Si avec ça, vous n'avez pas envie de (re)découvrir le cinéma de Hong Kong, je ne peux plus rien faire pour vous. ■ YD



■ MÉGA SUCCÈS Après *Storm Riders*, ce film aux effets spéciaux déments fait un carton au box-office asiatique.

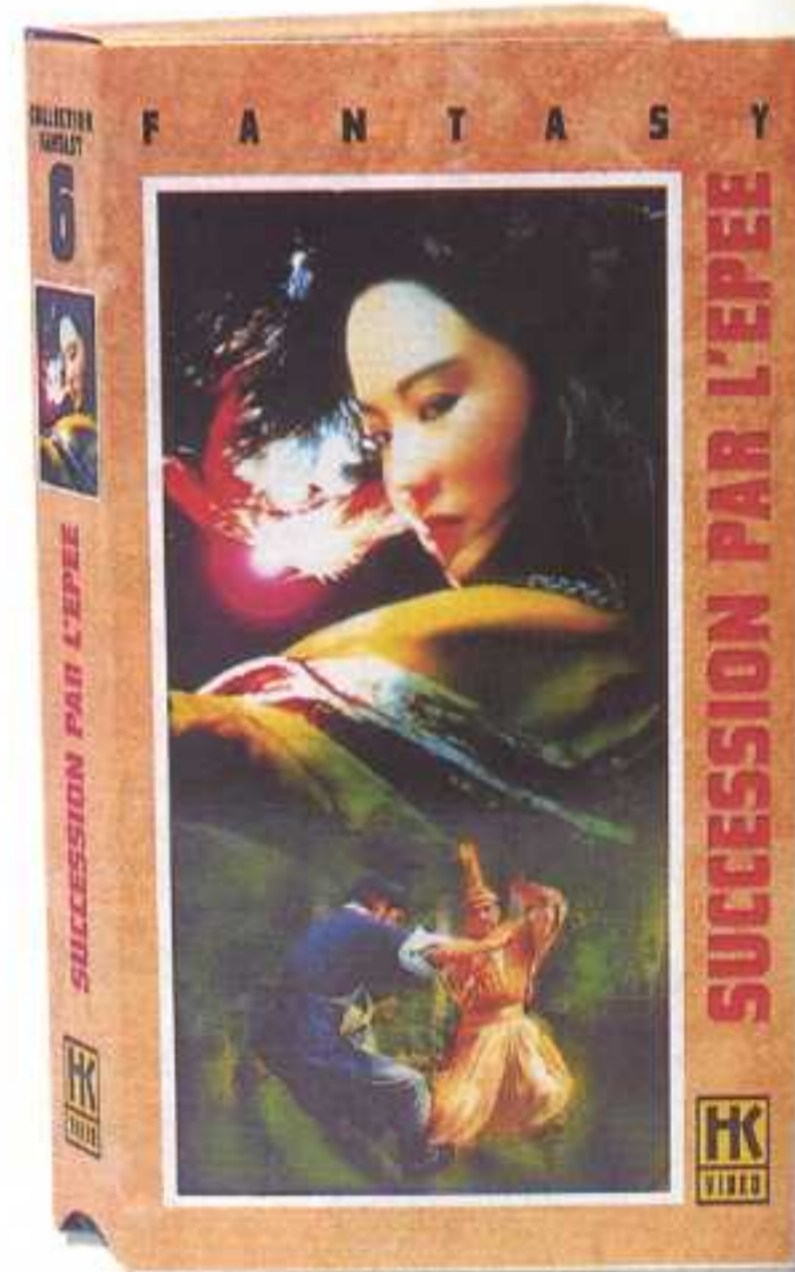
POUR INFO

■ Succession by Force, 1992
■ Réalisateur : Eric Tsang
■ Interprètes : Lin Ching-hsia, Andy Law, Sharla Cheung Man, Anita Yuen, Ng Man-tat
■ Disponibilité : Dans la collection HK dirigée par Christophe Gans. Disponible dans toutes les boutiques spécialisées, Fnac, Virgin, par correspondance (Seven Sept/HK, 1 rue Lord Byron 75008 Paris) et sur Internet : www.metrofilm.com/hk/
■ Prix : 149 F / 22,71 €
À noter dans le même genre: *Zu, Terracota Warrior* et *l'Auberge du dragon* (chez HK vidéo), *Swordsman* et *East is red* (2 trilogies en Import VHS).

Succession par l'épée

■ Verdict ★★★★★

Qu'une chose soit claire : les jeux vidéo s'inspirent souvent du cinéma de Hong Kong et inversement. La collection *Fantasy* éditée par HK et dirigée par Christophe Gans, qui propose quelques perles du *wu xia pian* (film de sabre chinois), un genre empreint de romantisme, de combats épiques et sanglants, de fantastique, le tout sous couvert d'une reconstitution colorée du Moyen Âge en Chine, en est la meilleure preuve. *Succession par l'épée* ne déroge pas à la règle : les héros volent dans les airs, manient le sabre comme des dieux et s'affrontent à coups de pouvoirs magiques à une vitesse vertigineuse. Si le foisonnement d'images et les nombreuses « blagues à deux francs » si spécifiques de ce cinéma peuvent, au premier abord, rebuter l'habitué de films hollywoodiens, très vite la richesse visuelle de ce cinéma épileptique fait l'effet d'une drogue dont vous ne pourrez plus vous passer. Et puis il y a la somptueuse Lin Ching-hsia, déjà présente dans



■ MÉCONNU La collection HK vous permet de découvrir des chefs-d'œuvre inconnus en Occident. Pour amateurs de combats titanesques.

le plus célèbre *wu xia pian*, *Zu les guerriers de la montagne magique* du grand Tsui Hark (*The Blade, Il était une fois en Chine*). Végétariens et bouddhistes zen s'abstenir ! ■ YD

L'OFFRE PARTENAIRE

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

**Du 28 octobre au
25 novembre 99,
faites-vous
REMBOURSER* ce
Gen4 Consoles par
le magasin
SCORE GAMES**



Liste des magasins en pages 110-111
ou sur le 3615 SCOREGAMES

* Pour 150 francs d'achats, sur présentation du coupon ci-dessous.



COUPON GEN4 CONSOLES N°1

-15 FF

Bon pour 15 francs de
réduction sur tout achat
supérieur à 150 FF.

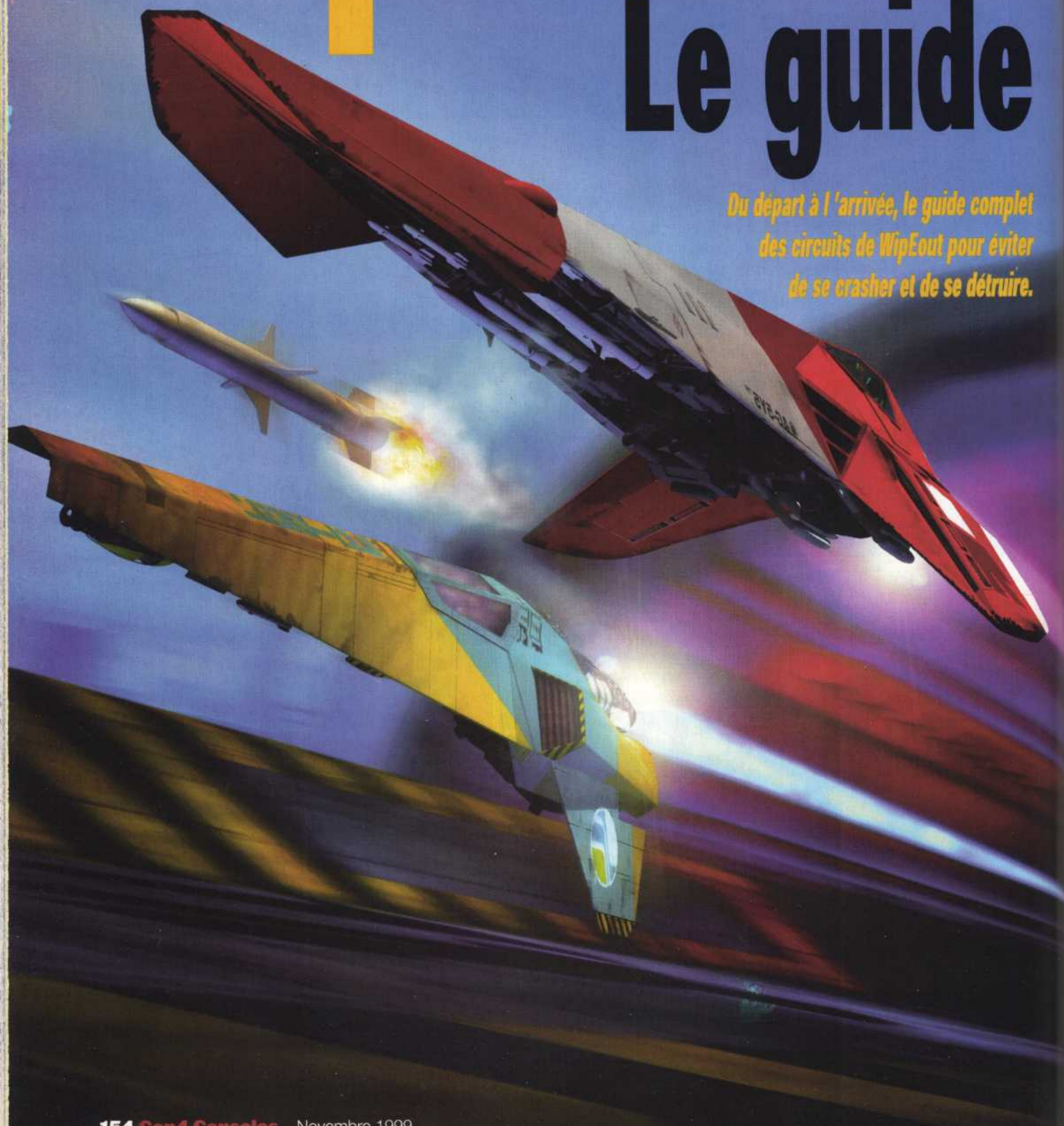
Valable du 28/10/99 au 25/11/99

STRATÉGIE WIPEOUT 3

Wipeout 3

Le guide

Du départ à l'arrivée, le guide complet des circuits de Wipeout pour éviter de se crasher et de se détruire.



Les équipes

INFO	
poussée	5
vitesse	1
bouclier	4
maniabilité	4

FEISAR

Cet appareil a toujours été bon pour les débutants. Sa poussée excellente compense son manque de vitesse. Même sur les circuits les plus rapides, le Feisar tient la route.



INFO	
poussée	3
vitesse	2
bouclier	4
maniabilité	3

GOTEKI45

Surnommé « le taxi » pour d'évidentes raisons, ce n'est pas l'appareil que l'on encenserait. Utilisez sa grande énergie pour foncer dans le tas.



INFO	
poussée	3
vitesse	3
bouclier	3
maniabilité	3

AURICOMIND

Ce véhicule se porte bien au milieu de la route. Il n'excelle pas dans un domaine particulier, c'est un vaisseau assez équilibré. Une évolution logique du Feisar.



INFO	
poussée	2
vitesse	3
bouclier	2
maniabilité	4

PIRHANA

Le Pirhana-A est l'appareil des champions. Il est agréable à conduire avec sa bonne maniabilité et sa vitesse raisonnable. Son bas bouclier le rend vulnérable aux chocs.



INFO	
poussée	4
vitesse	4
bouclier	3
maniabilité	2

QIREX

Cette enclume volante est réservée aux experts. Les attributs de vitesse et de poussée semblent intéressants, mais il vire difficilement.



INFO	
poussée	3
vitesse	4
bouclier	2
maniabilité	3

AG-SYSTEMS

Après avoir conduit les premiers véhicules, celui-ci semble tourner plus facilement. Sa grande vitesse et son poids léger sont idéaux pour tourner dans les chicanes serrées.



INFO	
poussée	5
vitesse	1
bouclier	4
maniabilité	4

ASSEGAI

C'est le maître de la course. Même en classe Phantom, l'Assegai prend les virages facilement, avec la meilleure maniabilité du jeu.



INFO	
poussée	1
vitesse	5
bouclier	2
maniabilité	2

ICARUS

Surnommé « le taxi » pour d'évidentes raisons, ce n'est pas l'appareil que l'on encenserait. Avec sa pauvre vitesse, pauvre maniabilité et pauvre poussée, il n'est pas très rapide.



CODES ET TIPS

Nous vous dévoilons dans ces colonnes les meilleurs codes et secrets de vos jeux préférés. Grâce à eux, vous pourrez devenir invincible, sauter les niveaux, obtenir des munitions infinies, tous les véhicules et bien d'autres choses encore en fonction du jeu. Vous trouverez également dans ces colonnes des Challenges qui vous sont proposés pour vous pousser à tirer le maximum de vos jeux. À vous de relever les défis que nous vous indiquons. Envoyez-nous les preuves de votre succès (photo d'écran ou carte mémoire), tous les mois l'un d'entre vous gagnera un abonnement gratuit d'un an à Gen4 Consoles.

Akuji The Heartless

PlayStation

Menu Debug

Pour accéder au menu d'options cachées, qui contient entre autres un sélecteur de niveaux, appuyez sur Start (pour faire une pause) puis pressez et maintenez L2. Appuyez ensuite sur Gauche, Haut, Haut, Triangle, Droite, Carré, Gauche, Triangle, Haut, Bas, Droite et Droite.

Invincibilité

Faites une pause et maintenez la touche L2 enfoncée. Appuyez sur Droite, Droite, Gauche, Triangle, Croix, Haut, Rond, et Gauche. Vous voilà invincible !

Sorts illimités

Dès que vous récupérez un nouveau sort, faites pause et maintenez L2 enfoncée. Puis appuyez sur Gauche, Triangle, Gauche, Gauche, Rond, Gauche, Triangle, Droite, Rond, Haut, Haut, et Bas. Vous pouvez ensuite utiliser le sort sur votre choix, si vous savez ce que vous voulez.

Apocalypse

PlayStation

Choix du niveau

Appuyez sur Start pour faire une pause, puis pressez et maintenez L1. Puis appuyez sur Carré, Haut, Croix et Carré. Le menu de pause tremblera et un coup de feu partira si le code a été correctement saisi. Sortez du jeu pour revenir au menu principal. Une nouvelle option de choix du niveau a été rajoutée.

Toutes les armes

L'armement complet se gagne en faisant pause et en maintenant L1 appuyé. Appuyez ensuite sur Carré, Rond, Haut, et Bas. Le menu de pause tremblera, et on entendra alors un pistolet. Enlevez la pause et utilisez L2 pour changer d'arme.

Invincibilité

Faites une pause en cours de jeu, maintenez L1 appuyée. Appuyez sur Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Haut, Droite, et Bas. Le tour est joué : vous voilà invincible !

Civilization 2

PlayStation

Argent en plus

Quand vous pouvez nommer une ville, appelez-la « _Cash ». Faites attention de bien maintenir la touche R1 quand vous entrez la lettre « H ». Cela vous donnera bien plus d'argent, de quoi développer votre civilisation.

Codes Action Replay

Argent infini :

Américains, Chinois et Perses :

801191ec7530

Azèques, Égyptiens et Espagnols :

80118c747530

Babyloniens, Japonais et Zoulous :

801181847530

Carthaginois, Grecs et Anglais :

801197647530

Celtes, Romains et Russes :

80117c0c7530

Français, Allemands et Vikings :

801186fc7530

Indiens, Mongols et Sioux :

80119cdc7530

MANIABILITÉ F7200

NEZ VERS LE HAUT

En sautant d'une rampe, montez le nez de votre appareil. Cela vous laisse plus longtemps en l'air.



LIGNE DROITE

La meilleure façon de passer les chicanes est en ligne droite. Utilisez les freins pour ajuster la ligne de course, puis accélérez.



PIQUER DU NEZ

Sur les sauts courts, il vaut mieux pointer vers le bas. Cela baisse le temps passé en l'air, augmentant la vitesse.



SERRÉ

En lâchant l'accélérateur en tournant, vous tournez serré sans avoir à recourir au frein.



CODES ET TIPS

Command & Conquer 2

PlayStation

Carte complète

Pour faire apparaître la carte dans l'espace prévu à cet effet, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches, et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Triangle, Triangle, Croix, Rond, Triangle et Carré.

Invulnérabilité

Pour être invulnérable, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle et Triangle.

Victoire instantanée

Pour triompher sans combattre et sans gloire, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Rond, Rond, Triangle, Croix, Croix et Carré.

* CHALLENGE

Blast Corps

Nintendo 64

Challenge lunaire

Vous êtes un pro de Blast Corp sur la Nintendo 64. Nous vous proposons de relever le défi de la rédaction et d'essayer d'obtenir une médaille d'or sur le niveau challenge lunaire en anti-gravité. Notre record : 3'15"8. Envoyer votre photo d'écran à Gen4 Consoles, Challenge, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Crash Bandicoot Warped

PlayStation

Démo de Spyro

Pour obtenir une démonstration de Spyro le Dragon coloré, il suffit d'appuyer sur les boutons suivants sur l'écran du titre « Crash Bandicoot Warped » : Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite et Carré. Une nouvelle option pour jouer à cette démo apparaîtra dans le menu de chargement.

Niveau Bonus Hot Coco

Au niveau 14, Road Crash, cherchez le singe avec une tête d'alien. Il se trouve sur le bord de la route, à gauche. Si vous entrez dans ce panneau avec votre moto, vous serez transporté au niveau 31 : Hot Coco.

Niveau Bonus Eggipus Rex

Au niveau 11, Dino Mite 1, prenez l'ascenseur au diamant jaune pour arriver au tableau bonus. Pendant la course du dinosaure, laissez le second ptérodactyle vous emporter en haut de l'écran. Au lieu de perdre une vie comme prévu, vous découvrirez directement un niveau caché : le niveau 32, Eggipus Rex.

Tomb Raider III

PlayStation

Tous les objets, toutes les armes

Durant le jeu, placez-vous en lieu sûr de tout ennemi ou piège, et appuyez sur les boutons suivants : L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2.

Choix du niveau

Placez-vous en lieu sûr comme précédemment et appuyez sur : L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2. Le jeu chargera alors le niveau suivant.

Santé au maximum

Si votre énergie est trop faible, appuyez sur : R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, pour la remonter.

Modes de jeu

TIME TRIAL

Le mode Time Trial vous permet de courir pour le record. Au départ seuls quatre appareils et courses sont disponibles. D'autres peuvent être obtenus en jouant en Single Race. Utilisez le Time Trial pour vous entraîner en vue des défis et des tournois à venir. Après chaque course, vous pouvez sauver le fantôme de votre meilleur tour sur la memory card pour l'affronter plus tard.

options time trial records			
[Single Race]			
Best race times			
Vector		Faber	2:56.76
Venom	A WALKER	Asagol	2:48.37
Rapier	HEX	Outkast	3:17.82
Phantom	WAYNE	James	3:59.48
Best lap times			
Vector		Faber	1:01.82
Venom	A WYBLEY	Asagol	0:52.46
Rapier	ALAN	Outkast	0:46.19
Phantom	JOEY	James	0:44.82

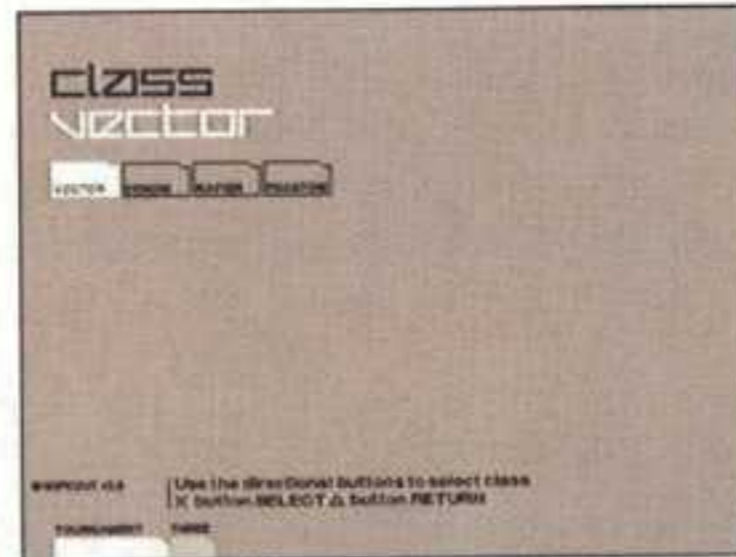
SINGLE RACE

C'est là que sont obtenus les véhicules et les courses. Vous devez arriver premier à chaque course pour une médaille d'or. Cette médaille est ajoutée au tableau à l'écran Single Race. En obtenant l'or avec tous les véhicules sur un circuit, vous obtenez l'un des véhicules cachés. Il peut être piloté dans les modes Eliminator, Time Trial et Tournoi de la même classe. En finissant tous les circuits avec la médaille d'or, en utilisant une équipe, un circuit caché apparaît alors. Comme pour les véhicules cachés, vous pouvez courir dessus en mode Time Trial et Eliminator de la même classe.

Chaque fois que vous ouvrez un nouveau circuit ou véhicule, d'autres médailles sont ajoutées au tableau, jusqu'à 64 par classe. Une fois que vous les avez toutes sur une classe, le mode Prototype est ouvert. Cela vous permet de jouer sur des circuits non finis. Vous en avez un par classe complétée. Comme il y a trois classes, avec 64 médailles à gagner dans chaque, 192 médailles d'or doivent être acquises pour obtenir tout dans le jeu. Bonne chance, vous en aurez besoin !

TOURNOI

Comme dans le premier Wipeout, vous gagnez des points en arrivant premier aux courses de Tournois. Chaque tournoi vous voit courir sur un certain nombre de courses : quatre en classe Vector, six en classe Rapier et huit en classe Phantom. Les points sont décernés ainsi :



1er	10 points
2nd	6
3ème	4
4ème	3
5ème	2
6ème	1
7ème +	0

Finir en haut du tableau à la fin du tournoi vous permet d'obtenir la classe suivante de courses en mode Tournoi.

ELIMINATOR

Après avoir décidé du nombre de points gagnants, vous pouvez piloter sur le circuit, en détruisant tout ce qui bouge. Rien n'est obtenu en jouant dans ce mode. C'est juste pour se marrer à deux joueurs. Un point est obtenu par tour complété et un autre à chaque adversaire tué. Alors si



vous êtes mauvais conducteur, il suffit de rester à l'arrière pour faire des morts. Oh, les stands sont désactivés, alors ne pensez même pas vous y cacher !

MODE PROTOTYPE

Plus blancs que blancs et sans trop de détails, les courses Prototype sont des variantes des circuits de base du jeu. En jouant dans ce mode, votre appareil est moins beau, pour bien se fondre avec le circuit. Rien de particulier n'est déverrouillé en jouant dans ce mode.



COMMENT FAIRE L'HYPER-POUSÉE

Vitesse supplémentaire avec l'hyper-poussée, mais votre bouclier en pâti, alors attention !

[1] Si vous ratez un départ turbo, utilisez un quart de votre bouclier pour rattraper le premier, sinon la remontée sera difficile.



[2] Après un crash, mettez l'hyper-poussée pour revenir dans la course. Gardez toujours un peu d'énergie en cas d'urgence.



[3] Allez au stand après chaque tour. Le temps que vous perdez est insignifiant comparé à l'énergie que vous gagnez pour la poussée.



COMMENT ÉLIMINER LES ADVERSAIRES

Gagner en mode Eliminator et Weapon Challenge, comment éclater les adversaires avec les diverses armes.

[1] Restez à l'arrière du groupe pour aligner les morts en mode Eliminator ou Weapon Challenge. La plupart des armes tirent vers l'avant.

[2] Si vous ne voyez personne à descendre,



utilisez toutes vos armes, des Mines au Quake. Ces deux armes ont une longue portée et font beaucoup de dégât.

[3] Si les checkpoints sont désactivés, faites



demi-tour et volez dans le mauvais sens. Vous pouvez ainsi rentrer dans les adversaires par devant.



COMMENT UTILISER LES FREINS

Les virages les plus brusques sont difficiles. Les freins sont parfois nécessaires.

[1] Tapoter le frein pendant les virages vous permet de corriger la ligne sans perdre de vitesse. Tapotez le frein au moment où vous prenez le virage pour faire des ajustements.



[2] Maintenir le frein pendant un virage permet de chasser de l'arrière. Cela vous donne un cercle de virage serré, mais vous ralentit substalement. Mieux vaut freiner à l'avance en vue d'un virage.



[3] Les virages à 90° sont cauchemardesques, particulièrement sur Terminal. Utilisez au maximum les deux freins, cela vous vaut mieux que de se prendre un mur.



COMMENT OBTENIR UN DÉPART TURBO

Le départ turbo est essentiel. Nous vous expliquons la façon de la faire.

[1] N'accélérez pas tout de suite - attendez que le compte soit entre un et deux.



[2] Maintenez la puissance à presque 70 pour cent en tapotant sur le bouton de l'accélérateur.



[3] Dès que la course commence, vous êtes premier du peloton sans aucun effort.



Challenges

CHALLENGES

Le mode Challenge est le plus difficile du jeu. Chaque course doit être terminée sous de strictes conditions, avec une médaille d'or à la clé pour le meilleur conducteur.

RACE CHALLENGES

Arriver premier est une priorité dans ce défi. Des combinaisons difficiles de véhicules et de circuits doivent être surmontées pour la médaille.

TIME CHALLENGES

Allez droit vers la ligne d'arrivée. Abandonnez les armes obtenus à part Energy Drain, Autopilote, Cloak et Bouclier. Ne combattez pas - concentrez-vous à finir la course en un morceau, pour faire le temps nécessaire à la médaille d'or. N'oubliez pas d'aller aux stands après chaque tour, pour remplir votre précieuse énergie.

WEAPON CHALLENGES

Les checkpoints sont actifs, vous ne pouvez donc pas rouler à l'envers pour espérer gagner. La meilleure façon d'atteindre le score et de finir la course vivant est d'utiliser toutes les armes obtenues au moment même où vous les obtenez. Concentrez-vous sur les icônes violettes. Continuez à vous débarrasser des armes en espérant obtenir un Quake ou deux. Comme la ligne de stands n'est pas en fonction, il vous suffit de deux Quake pour gagner la course.

COMBO CHALLENGES

Après avoir obtenu une médaille dans chacun des 24 challenges, le Combo Challenge apparaît. Vous devez descendre un certain nombre d'appareils, arriver le premier et aussi finir la course en un certain temps. Alors, vous gagnerez une médaille.

ARMES BONUS JAUNES

bouclier

Il protège votre appareil des contacts physiques et des armes. Une fois activé, vous pouvez vous crasher sans peine. Le bouclier peut être utilisé comme arme offensive, pour foncer sur les adversaires. Les dégâts résultants sont des plus importants.

Energy drain

Ce bonus est la seule façon de rétablir l'énergie de votre bouclier ; sans compter les stands. Une fois un adversaire vérouillé, son énergie est aspirée jusqu'à ce que vous soyez rassasié. C'est plus dur que ça en a l'air, car les cibles ordinateurs ont l'habitude de prendre un Bouclier ou un Reflector.

REFLECTOR

Comme son nom le suggère, le Reflector repousse les attaques des ennemis. Roquettes, Missiles et Energy Drains peuvent être ainsi repoussés. Les pilotes habiles peuvent même renvoyer un projectile à son expéditeur. Vous ne pouvez pas repousser le Plasma ni les mines cependant.

mur de force

Une fois activé, le Mur de Force constitue une barrière devant votre véhicule. Tout appareil ennemi qui le touche est amené à s'arrêter tout simplement. Le joueur qui a tiré le Mur de Force peut le passer. À cause de sa portée limitée, le Mur de Force doit être utilisé quand vous êtes pris dans un groupe de véhicules.

AUTOPILOTE

Le classique Autopilote peut vous faire gagner du temps, utilisé à des points difficiles du circuit. Contrairement à l'Autopilote de la version précédente, il ne se désactive pas dans un virage. Il peut être éteint manuellement, ce qui est utile quand un ennemi décide de lâcher quelques mines devant vous.

CLOAK

Rendre votre appareil invisible est souvent la meilleure façon de passer un ennemi. Quand vous êtes invisible vous allez un peu plus vite et vous êtes plus résistant. Aucune arme ne peut être vérouillée sur votre appareil, mais les ennemis les meilleurs peuvent vous avoir avec le Plasma.

ARMES BONUS VIOLETS

MINES

L'arme de choix pour les dictateurs. Les mines sont lâchées par ligne de cinq derrière votre appareil. Placez-les sur les virages ou sur les dalles turbo et bonus pour un effet maximum. Non seulement les mines endommagent les adversaires mais elles les ralentissent aussi. Mieux vaut se prendre un mur qu'une mine.

ROQUETTES

Deux roquettes sont lâchées sur la pression d'un bouton. Elles vont en ligne droite, suivant les contours du circuit jusqu'à toucher les côtés ou un appareil ennemi. Touché à bout portant, l'ennemi s'envole dans les airs, vous permettant de passer en dessous de son appareil en flammes. Sinon vous devez vous assurer de ne pas toucher le vaisseau pour ne pas ralentir.

MULTI-MISSILES

Le lance-missiles tire deux armes indépendantes, permettant de vérouiller deux appareils à la fois. En l'absence d'un autre appareil, les missiles visent la même cible pour infliger deux fois plus de dégâts. Un coup à bout portant fait voler l'ennemi dans les airs. Évidemment, les missiles ne peuvent se vérouiller sur un adversaire invisible.

QUAKE

Pas besoin de viser quand le Quake est lancé. Tous les vaisseaux devant vous se font toucher, car cette arme touche presque la moitié du circuit. Seules les unités protégées ou invisibles sont invulnérable. Quake cause des dégâts massifs, en particulier contre les appareils rapides. Utilisez-le pour augmenter votre score en Weapon Challenge.

PLASMA

Si le Plasma touche avec succès, la mort est instantanée. Après s'être chargé trois secondes, le Plasma vole en ligne droite jusqu'à toucher quelque chose. Utiliser cette arme au contact ou sur une ligne droite assure la mort. Sa puissance fantastique traverse le Reflector mais il est annulé par lme Bouclier.

CODES ET TIPS

Guardian Crusade

PlayStation

Code Action Replay

Avoir tous les jouets vivants :
801B551A FFFF - 801B551C FFFF
801B551E FFFF - 801B5520 FFFF
801B5522 FFFF - 801B5524 FFFF

Ninja - Shadow of Darkness

PlayStation

Invincibilité, objets

Pour cette aide précieuse, il suffit de mettre le jeu en pause et d'appuyer rapidement sur L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, Rond, Triangle, Carré, Rond, Triangle, Carré. Vous saurez que le code a fonctionné quand le ninja se transformera en squelette. Pour annuler l'invincibilité et avoir tous les objets, refaites le même code.

Ninja obèse

Pour faire grossir le ninja, appuyez rapidement sur Select, Select, Select, L2, L2, L2, Select, Select, Select sur l'écran indiquant « press start ». Vous aurez alors un ninja obèse. Essayez maintenant de combiner les deux codes.

South Park

Nintendo 64

Tips ultime

Pour bénéficier de tous les tips de ce jeu, il vous suffit d'entrer BOBBYBIRD à l'écran des mots de passe. Une nouvelle option devrait apparaître dans le menu principal. Vous y trouverez tous les codes de ce jeu, comme la sélection du niveau en cours de partie ou encore les personnages cachés du jeu.

Wave Race

Nintendo 64

Points supplémentaires

En Stunt mode, effectuez une figure et pressez le bouton Start avant que le speaker ne la commente. Si vous avez un bon timing, le speaker commentera la figure pendant la pause. À partir de cet instant, même le plus banal de vos sauts sera généreusement noté par les juges.

Army Men 3D

PlayStation

Au cours du jeu, faites une pause, puis faites rapidement l'une des manipulations suivantes pour obtenir l'effet souhaité :

Toutes les armes

Carré, Rond, R1, L1, R1, R2. Sarge aura accès à toutes les armes pendant le niveau en cours.

Invincibilité

Carré, Rond, L1, L1, L2. Sarge sera invincible pendant tout le niveau en cours.

Choix du niveau

Au menu principal, faites : Carré, Rond, R1, L1, et appuyez simultanément sur L1 + R1.

BlackDown

PlayStation

Mettez tout d'abord le jeu en pause, puis faites : Select, L2, Select, R2. Faites ensuite les manipulations spécifiées ci-dessous :

Fuel et munitions illimitées

Triangle, Triangle, Triangle, Croix, Rond, Rond

Gun modes

Select, Select, Select

Screen mode toggle

Bas, R1, R2

Toutes les armes

L1, L2, R1, R2

Meilleurs pilotes

Carré, Carré, Carré, Rond

Mission accomplie

Triangle, Triangle, Triangle, Bas, Bas, Bas

CODES ET TIPS

Gex 64 Entrer The Gecko

Nintendo 64

Niveau bonus

Il y a un niveau caché dans la version Nintendo 64 de ce célèbre jeu de plates-formes. Pour le trouver, il faut passer sous l'arche menant au deuxième groupe de télévision. Escaladez le mur à damiers pour atteindre le toit de l'arche. Une fois là-haut, utilisez la plate-forme volante pour atteindre la télévision cachée.

Toutes les télécommandes

Pour obtenir toutes les télécommandes et avoir 99 vies, inscrivez simplement le code suivant à l'écran des mots de passes : M758FORW3J58FORW4!

A Bug's Life

Nintendo 64

Choix du niveau

À l'écran principal, allez sur la colline des fourmis. Maintenez simultanément enfoncés les boutons : C-Haut + C-Bas + C-Gauche + C-Droite + Z et appuyez sur R. Une flèche apparaît alors en bas de l'écran, confirmant que le code a été correctement entré.

Hexen

Nintendo 64

Menu cheat

Faites une pause au cours du jeu et appuyez sur C-Haut, C-Bas, C-Gauche, C-Droite. Une option cheat apparaît en bas de l'écran de pause.

Tous les codes

Entrez dans le menu code et faites l'un des codes suivants.

Choix du niveau

C-Gauche, C-Gauche, C-Droite, C-Droite, C-Bas, C-Haut.

Invulnérabilité

C-Gauche, C-Droite, C-Bas.

Mort instantanée de l'ennemi

C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Gauche

Passer les murs

C-Haut 20 fois, puis C-Bas

Plein de santé

C-Gauche, C-Haut, C-Bas, C-Bas

Toutes les armes

C-Droite, C-Haut, C-Bas, C-Bas

Toutes les clés

C-Bas, C-Haut, C-Gauche, C-Droite

Tous les Artefacts

C-Haut, C-Droite, C-Bas, C-Haut.

Toutes les pièces de puzzle

C-Haut, C-Gauche 3 fois, C-Droite, C-Bas 2 fois. Les codes correctement entrés apparaîtront à l'écran.

* CHALLENGE

Star Wars : Racer

Nintendo 64

Meilleur temps sur Boonta Classic

Essayez de battre les 49 secondes sur la première course du jeu. Avec un temps total de 2 : 54 s'il vous plaît ! Ce n'est pas évident, mais en êtes-vous capable ? Envoyez la preuve de votre record à Gen4 Consoles, challenge, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Blast Corps

Nintendo 64

Destruction instantanée

Collez-vous au bâtiment que vous voulez détruire et appuyez sur Z. Le bonhomme va crier et ne sortira pas. Maintenez le bouton Z enfoncé pendant quelques instants et le bâtiment explosera comme par magie.

Départ rapide

Dès que la lumière passe au vert, appuyez sur les gazs. Un petit turbo comme dans Mario Kart 64 vous permettra de battre des records...

Porta Kora

longueur 3.39 Miles

Un circuit sur bord de mer avec des virages mortels et des sauts. Porta Kora est la course la plus facile du jeu et est très drôle à jouer en mode Eliminator. Même le plus rapide et le plus gros des appareils ne devrait pas avoir de problèmes sur les virages.



1 Le premier virage est une courbe facile. Coupez à l'intérieur pour un bonus - c'est nécessaire pour la ligne droite suivante.



2 Traversez le Turbo est allé sur la droite.

3 Avancez et coupez le virage suivant. En atteignant les bonus, allez en ligne droite pour passer les chicanes sans tourner.



4 Cette rampe a peu d'espace. Gardez l'appareil droit pour maintenir la vitesse. Ne mettez pas vers le haut ou vers le bas en sautant.

5 En atterrissant, montez le nez pour foncer. Utilisez une poussée pour partir de la zone d'atterrissage avant que l'ordinateur arrive.



6 Tirez toutes les armes que vous avez sur cette ligne : vous risquez de toucher quelqu'un.



7 Piquez du nez pour réduire la résistance du vent dans le tunnel. Un point de dépassement idéal.

8 Réduisez la vitesse et allez à l'intérieur de la ligne de droite. Cela vous met hors du chemin des adversaires, et vous aligne avec le bonus.



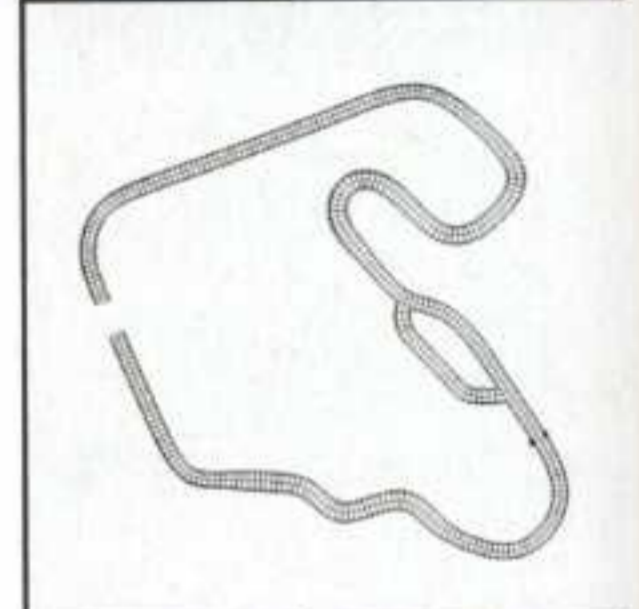
9 Coupez à l'intérieur du mur gauche. Vous perdez de la vitesse, mais vous êtes aligné pour le bonus en haut de la rampe.

10 Restez près du mur de droite en approchant des stands. Cela vous met en place pour prendre le Turbo. Vous pouvez lâcher des mines.

TOP TIPS

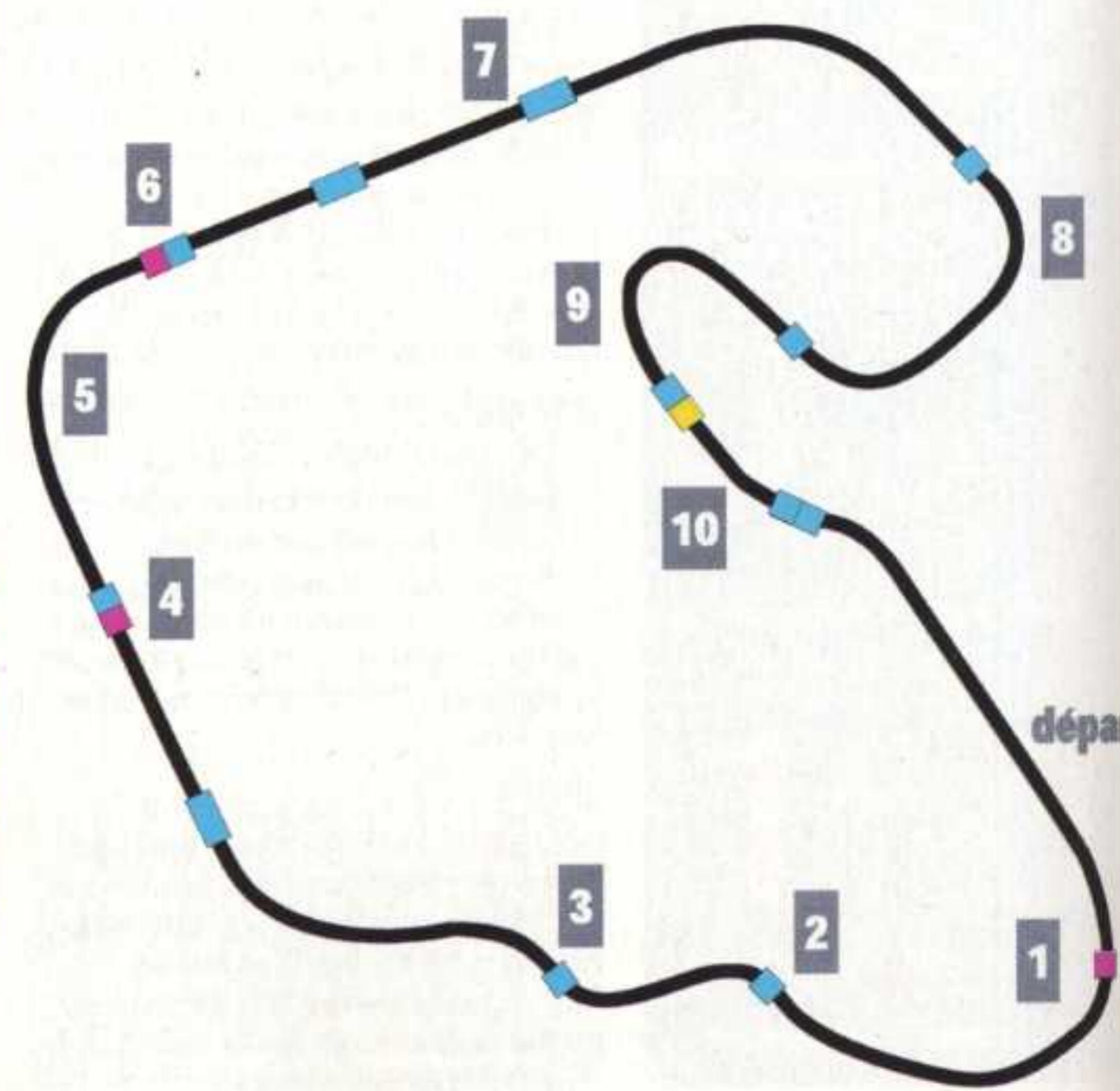
top tip 1
Un bon départ est essentiel pour remporter la course. Si vous le ratez, mettez la poussée ou recommencez.

top tip 2
Quand vous avez le choix entre un Turbo et un bonus, choisissez toujours le bonus.



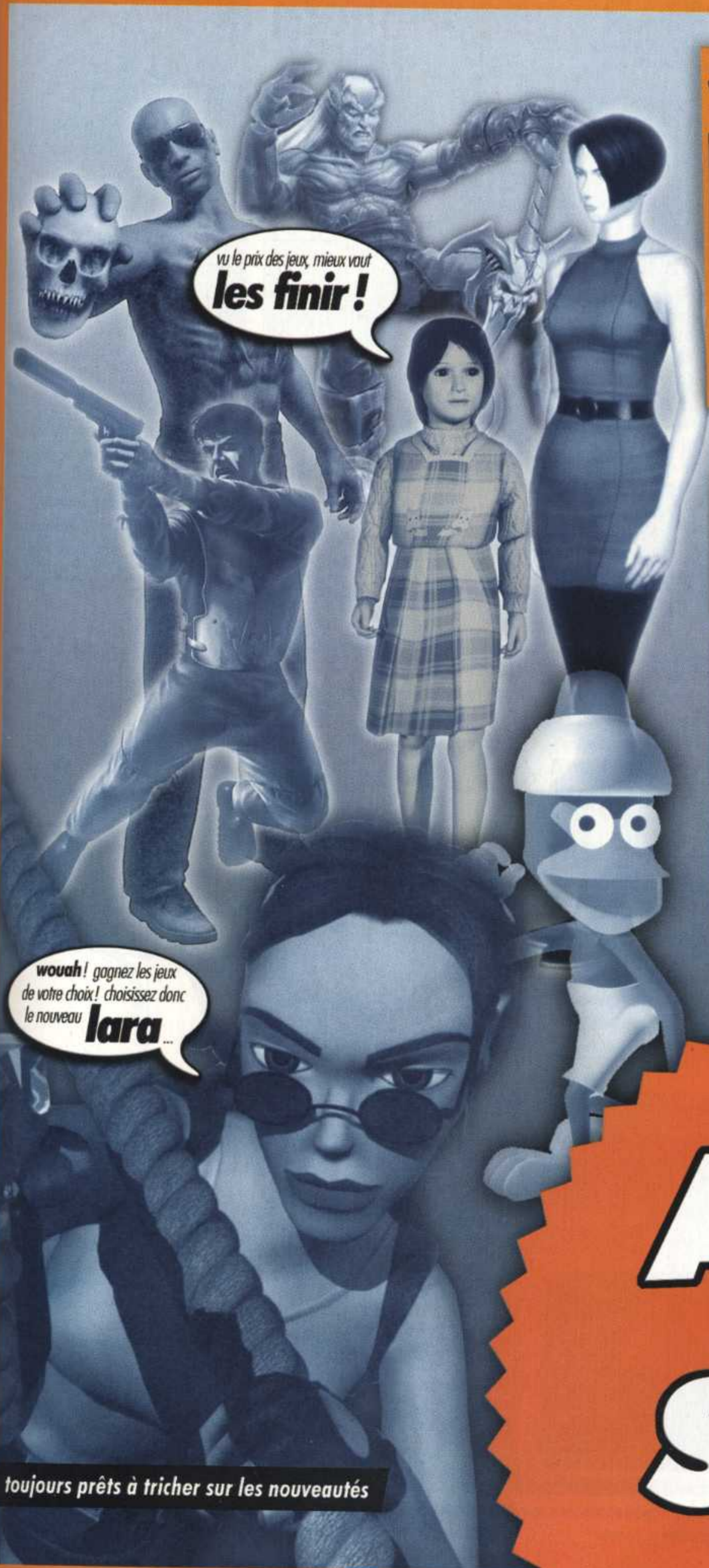
LÉGENDE

- bonus offensifs
- bonus défensifs
- dalle turbo



Il n'y a **jamais** eu **nulle part** autant d'astuces et de soluces qu'aujourd'hui sur **ASTU** et **SOLU** !

toutes consoles codes secrets vies infinies niveaux cachés points supplémentaires passer les niveaux être plus rapide personnages inédits nouvelles options circuits bonus mode invincible tous les passwords



vu le prix des jeux, mieux vaut les finir!

wouah! gagnez les jeux de votre choix! choisissez donc le nouveau lara...

3615 ASTU
une triche le

LA PROCHAINE FOIS QUE VOUS BLOQUIEREZ...
OU QU'AND VOUS VOUDREZ TRICHER GRAVE GRAVE...

RAPPELEZ-VOUS QUE NOUS AVONS
58500
ÉCRANS D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

Des astuces et des solutions à 3615, des astuces et des solutions à 3615...
Bonne chance à tous les joueurs de nos jeux vidéo.
L'abonnement est de 499 pages.

LA PLUS
GROSSE
BANQUE
EUROPÉENNE
D'ASTUCES &
DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE
PAGES MINTEL
INTERRUPTIBLES

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS
DÉBLOQUER**

3615 quand tout est foutu...
ASTU

3615 et quand rien ne va plus
SOLU

toujours prêts à tricher sur les nouveautés

CODES ET TIPS

Legend of Zelda : Ocarina...

Nintendo 64

Méodies pour l'Ocarina

Générique des Simpsons :

C-Bas, C-Droite, (Stick analogique haut) + C-Haut, (Stick analogique Bas) + C-Gauche, C-Bas, A, (Z + Analogique Bas) + A, (Z + Stick analogique Bas) + A, (Stick analogique Bas) + A, (Stick analogique Bas) + A.

Musique de Jurassic Park :

C-Haut, (Z) + C-Haut, C-Haut, C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Haut, (Z) + C-Haut, C-Haut, C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Haut, (Z) + C-Haut, (Z) + C-Haut, C-Haut, C-Droite, A, (Stick analogique Bas) + C-Haut.

Twinkle Twinkle Little Star :

(Stick analogique Bas) + A, (Stick analogique Bas) + A, (Stick analogique Bas) + C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Bas, C-Bas, (Z) + C-Bas, (Z) + C-Bas, A, A, (Stick analogique Bas) + A, (Stick analogique Bas) + C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Droite, (Stick analogique Bas) + C-Droite, C-Bas, C-Bas, (Z) + C-Bas, (Z) + C-Bas, A, A, (Stick analogique Bas) + A.

Castlevania

Nintendo 64

Mode Expert

Finissez le jeu après avoir ramassé tous les bonus, même celui du premier niveau. Faites une sauvegarde après les crédits finaux. Commencez une nouvelle partie, vous aurez alors le choix de jouer à Castlevania en mode Expert.

Nouveaux Habits

Vous devez avoir ramassé les second et troisième joyaux de chaque niveau exclusif des deux personnages. Une fois ces joyaux récoltés, finissez le jeu et sauvegardez. Recommencez une nouvelle partie et maintenez le stick analogique vers le haut pendant la sélection du personnage. Vous aurez la surprise de découvrir de nouveaux costumes.

* CHALLENGE

Wave Race

Nintendo 64

Attrapez le pingouin

Choisissez le mode championnat en normal. Entrez ensuite dans le warm up. Suivez les bébés dauphins de près en copiant leurs mouvements. Une grande variété d'animaux marins se joindront à vous. Le but du jeu est de suivre les dauphins pendant cent tours pour faire apparaître un pingouin. Envoyez-nous la preuve de votre réussite à Gen4 Consoles, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Body Harvest

Nintendo 64

Cheat codes

Entrez le code ICHEAT à la place de votre nom. Puis, au cours du jeu, faites l'une des manipulations suivantes :

Toutes les armes

A, Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, A, Gauche

Armes améliorées

C-Bas, C-Haut, Haut, Z, Z, Gauche, C-Droite

Plein de santé et de carburant

Bas, Haut, Droite, A, B, Gauche, C-Droite

Tous les objets

Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut, Gauche

Boss moins puissants

Z, C-Droite, C-Droite, B, Gauche, C-Droite

Personnage noir

C-Gauche, C-Droite, A, C-Bas, C-Droite, Gauche

Petit personnage

B, A, C-Haut, A, C-Haut, A

Extraterrestre mutant

C-Bas, Haut, Z, Z, C-Droite, Droite

Mega Mall

longueur 2.20 Miles

Ce lieu commercial semble ne vendre que des produits X. La course elle-même a deux courbes brusques et des tunnels, ainsi que la célèbre spirale en descente. Il y a quelques petits sauts qui font bondir votre appareil. N'oubliez pas de lever le nez quand vous atterrissez.



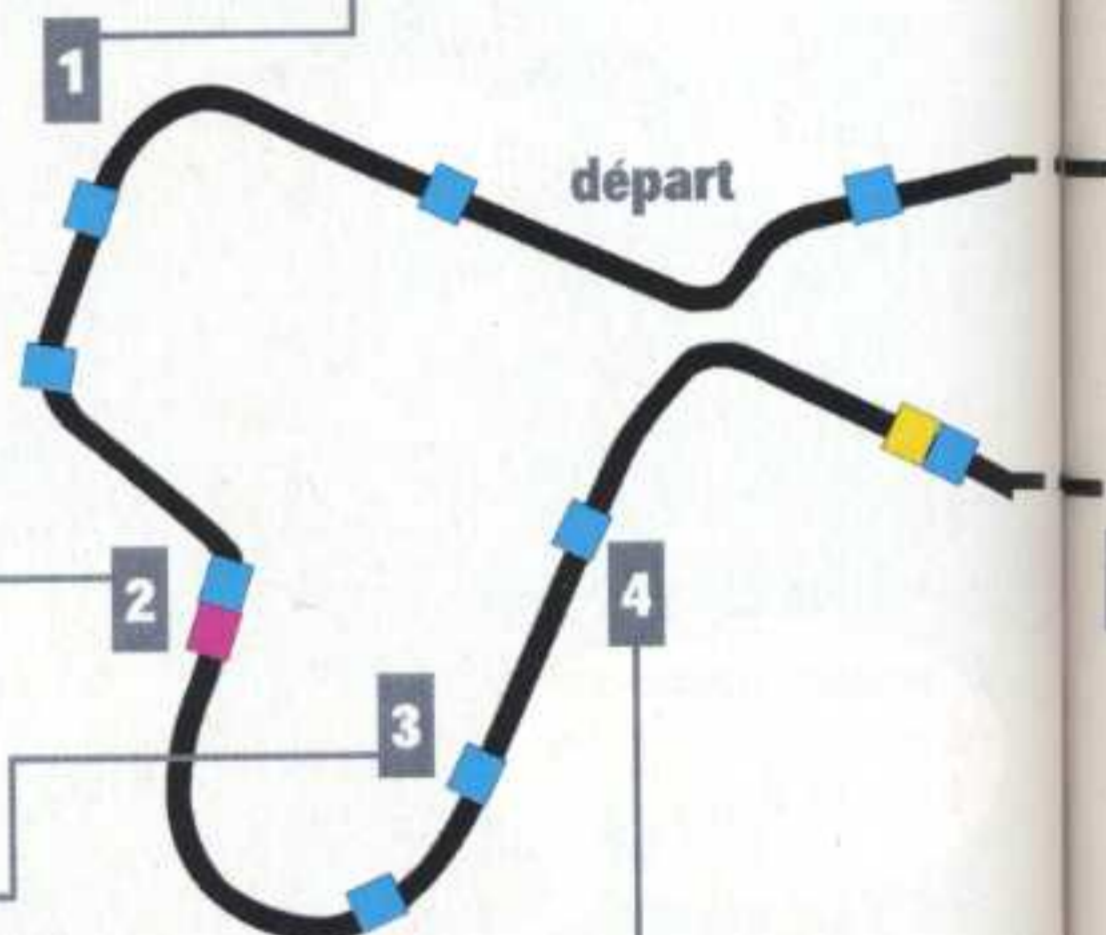
1 Restez contre le mur de gauche au premier virage. Le Turbo ici vous permet de prendre un bon départ.



5 La spirale vers le bas est l'endroit idéal pour dépasser. La plupart des appareils de l'ordinateur se font avoir ici, utilisez Quake.



2 Collez le mur de droite pour des bonus. Maintenez la vitesse jusqu'au virage, puis mettez le frein droit et glissez dans le tunnel.



3 Piquez du nez et restez bas après la rampe. Si vous allez trop haut vous risquez de vous prendre le virage.



4 Le circuit menant au saut se rétrécit ici. N'ayez pas peur de ralentir, vous pouvez rattraper le coup avec la poussée, une fois hors du tunnel.

TOP TIPS



top tip 1

Le meilleur endroit pour lâcher des mines est à l'entrée des stands. L'ordinateur bas en énergie s'écrase dessus en allant se recharger.



top tip 2

Quand votre énergie est basse, vérifiez les panneaux sur la route pour ne pas louper les stands.



6 Après être sorti de la spirale, mettez la poussée et piquez du nez. Vous gagnez quelques secondes sur la rampe menant au virage du chat.



7 Quand vous repérez le complexe principal, allez à gauche pour les stands. Si vous avez de l'énergie, restez contre le mur droit et prenez les bonus.



8 Juste après être sorti des stands, mettez la poussée pour passer le virage et allez vers le tunnel.



9 Juste avant la ligne droite, vous faites face à un tunnel à 90°. Restez lent et collez la ligne intérieure.



10 Après avoir passée la dernière corbe, tirez toutes vos armes et mettez la poussée vers la ligne d'arrivée.

CODES ET TIPS

Big Air PlayStation

Toutes les courses

Au menu principal, faites : Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Rond, Carré. Puis choisissez n'importe quel mode Freeride.

Nouveaux adversaires

Au menu principal, faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Ensuite, terminez la première piste du mode World Tour à la première place et vous aurez l'adversaire correspondant dans la course suivante :

Shawn Palmer

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré

Mike Beallo

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Rond

Nicola Thost

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond

Ian Spiro

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré

Ross Powers

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré, Carré

Fabien Rohrer

Carré, Carré, Carré, Carré, Carré, Rond, Carré, Rond

Nouvelles planches

Au menu principal, faites rapidement l'une des manipulations suivantes. Puis, à l'écran de sélection des planches, choisissez le Pitbull, et vous aurez alors la planche correspondante :

Big Air

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Carré, Rond

TD5

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Rond, Carré

Steve

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Carré, Rond, Rond

Jimmy

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Rond, Rond

John

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Carré, Carré

Daniel

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Rond, Carré, Carré, Rond

Fire

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Carré, Carré

Angel

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Carré, Rond

Accolade

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Carré, Rond, Rond, Carré

Bloody Roar PlayStation

Menu bonus

Ce menu vous permet d'accéder à des options supplémentaires lorsque certaines actions sont accomplies.

Big Arm Type

Finir le jeu sans les continues.

No Gauge Mode

Finir le jeu avec Yugo au niveau quatre ou plus.

Camera Mode

Finir le jeu avec Alice au niveau quatre ou plus.

No Lighting Mode

Finir le jeu avec Long au niveau quatre ou plus.

No Guard Mode

Finir le jeu avec Gado au niveau quatre ou plus.

No Wall Mode

Finir le jeu avec Mitsuko au niveau quatre ou plus.

Wall Display Off

Finir le jeu avec Fox au niveau quatre ou plus.

Small Stage

Finir le jeu avec Greg au niveau quatre ou plus. Ces deux niveaux seront accessibles en mode practice après avoir fini.

CODES ET TIPS

Bloody Roar 2

PlayStation

Mode expert

À l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

Breath of Fire III

PlayStation

Emplacements des joueurs de cache-cache
Les quatre joueurs de cache-cache (quand les personnages sont à l'âge adulte) se trouvent dans les lieux suivants :

- 1) Dans la mine niveau B3.
- 2) À la ville ordure, derrière la dernière maison.
- 3) À la frontière, regardez derrière le mur qui se trouve à gauche.
- 4) Dans le cimetière du château de Vaure, regardez derrière une pierre tombale du fond.

* CHALLENGE

Zelda

Nintendo 64

Musique d'Ocarina

Vous avez sans doute remarqué que l'on peut fredonner quelques morceaux connus à l'ocarina. En utilisant tous les boutons et le stick analogique du paddle de la Nintendo 64, essayez de jouer un morceau reconnaissable et envoyez-nous un enregistrement à Gen4 Consoles, Challenge, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Cardinal Syn

PlayStation

Choisir les sous-boss

Insérez ces codes à l'écran « Press Start », vous entendez un bruit métallique quand chaque code est entré correctement. Pour voir la FMV d'intro, choisissez le combattant en mode Tournament.

Kahn : Haut, Haut, Droite, Droite, Triangle
Stygian : Gauche, Droite, Gauche, Droite, Triangle

Redemptor : Haut, Bas, Gauche, Droite, Rond
Juni : Haut, Gauche, Gauche, Haut, Carré

Mongwan : Bas, Bas, Bas, Haut, Triangle

Vodu : Gauche, Gauche, Gauche, Haut, Rond

Bimorphia : Droite, Droite, Droite, Bas, Carré

Moloch : Haut, Droite, Bas, Gauche, Carré

Incarner Kron

1. À l'écran « Press Start » entrez les huit code au-dessus pour obtenir les sous-boss et faites Haut, Bas, Haut, Bas, Triangle, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, R1, R2. Vous entendez un autre bruit métallique.

2. Commencez une partie et vous pouvez choisir Kron à l'écran de sélection de personnages.

Costumes différents

Faites Haut + Croix en choisissant votre personnage.

Colin McRae Rally

PlayStation

Entrez l'un de ces codes à la place de votre nom en mode Rally ou Time Trial pur l'effet désiré.

OPENROADS - Ouvre tous les circuits
SHOEBOXES - Obtenir les quatre voitures en Time Trial

WHITEBUNNY - Circuits miroir

SKCART - Circuits inversés

BACKSEAT - Nicky Grist conduit la voiture

PEASOUPER - Brouillard

BUTTONBASH - Appuyez sur deux boutons pour accélérer

DIRECTORCUT - Vous pouvez éditer le replay

KITCAR - Appuyez sur Select pour sauter

TROLLEY - Virage quatre roues

FORKLIFT - Virage roues arrières

Sampa Run

longueur 4.68 Miles

Les faubourgs de la ville qui composent Sampa ne sont pas pour les petites frappes. Les tunnels sont plus sombres, étroits et incurvés. Il y a quelques points de dépassement et des sauts difficiles. Il y a aussi une division mortelle dans le circuit, attendant les pilotes les moins préparés.



1 Le premier virage est déjà difficile. Freinez à droite en bas de la rampe et vous devriez pouvoir passer.

2 Les lumières sont éteintes dans le tunnel. Il y a des courbes mortelles ici, alors ralentissez.



3 Piquez du nez sur le saut, pour maintenir la vitesse. Prenez le bonus de gauche et gardez la ligne de gauche pour le virage suivant.

4 Mettez vers le bas puis le haut, en montant les pentes de cette longue ligne droite. Cela réduit les rebonds si vous allez très vite.



5 Dès que vous touchez le pont, mettez la poussée. La plupart des adversaires aura ralenti pour passer la courbe.



6 Piquez du nez, pour rester bas et rapide sur cette pente.



7 Le virage à gauche mène vers un passage étroit. Très difficile à naviguer à grande vitesse.

8 Le virage à droite fournit une ligne de course très large, pleine de bonus. Un virage serré est nécessaire en atteignant la course principale.

9 Le dernier virage est dangereux. C'est une courbe à 90° est c'est une bonne raison pour ralentir.



10 Une fois hors du tunnel, mettez la poussée jusqu'au bout. Il y a quelques armes à prendre au passage. Tirez pour stopper le premier.



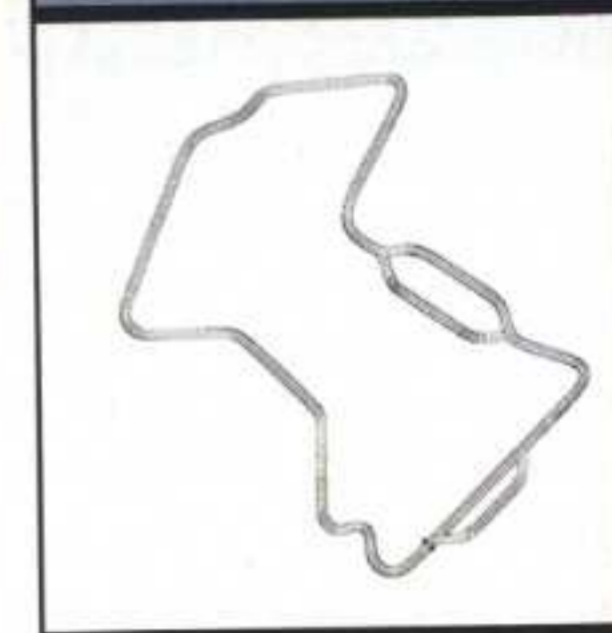
top tip 1

Mieux vaut ralentir et prendre les virages plutôt que de se crasher, car votre appareil perd de l'énergie sur les bords.



top tip 2

Utilisez le bouton de poussée en sautant. Vous passez la plupart des adversaires dans les airs.



Offre réservée aux lecteurs de **GEN 4 CONSOLES**,

STORE vous offre 10 minutes sur votre première commande.

Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP*STORE**,
ce mot de passe lorsqu'il vous sera demandé >>> **GN4CNS**



Bugs Bunny Voyage à Travers le Temps

The X-Files - Wip3out - G-Police Weapons of Justice
Tony Hawk's Skateboarding - NBA Pro 99 - WWF Attitude
Hugo 2 - Castrol Honda Superbike Racing - Shadow Man
Shangai True Valor - Bloody Roar 2 - Ape Escape - V-Rally 2



Re-Volt

Command & Conquer - WWF Attitude - Penny Racers
All Star Baseball 2000 - Virtual Pool 64 - Star Wars Racer
Mystical Ninja 2 - Micro Machines 64 Turbo - Rakugakids
Buck Bumble - The Legend of Zelda, Ocarina of Time



Mulan



Syphon Filter - Silent Hill - Monkey Hero
Wing Over- Diver's Dream - Virus - Croc 2
Evil Zone - Guy Roux Manager 99 - Driver
Sports Car GT - Tai Fu, Wrath of the Tiger

Shadow Man



Star Wars Rogue Squadron - Wipeout 64 - Glover
NBA Jam 99 - Center Court Tennis South Park
NHL Breakaway 99 - Turok 2, Seed of Evil - Fifa 99
Airboarder - Knife Hedge - Topgear Overdrive

Sled Storm



Re-Volt - Puma Street Soccer - Warzone 2100 - Dreams
Ridge Racer Type 4 - Kensei Sacred Fist - KKND Krossfire
NHL Face Off 99 - Monaco Grand Prix Simulation Racing 2
Les Razmoket - Civilization 2 - Need For Speed 4 - Big Air

3617

SANS CB NI CHÈQUE !

STARTUP*STORE

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

CODES ET TIPS

Cool Boarders 3

PlayStation

Tous les circuits

Choisissez le mode tournois et entrez WONI-TALL comme nom. Vous entendez alors « Cheater! » si le code a bien fonctionné.

Planches et personnages

Choisissez le mode tournois et entrez OPEN_EM comme nom. Vous entendez alors « Cheater! ».

Grosse tête

Choisissez le mode tournois et entrez BIG-HEADS comme nom. Vous entendez « Big head mode » si le code a bien fonctionné. Libre à vous maintenant de vous éclater avec de BIG surfeurs.

* CHALLENGE

Castlevania

Nintendo 64

Défi de la vraie fin

Essayez d'arriver à la crypte de Dracula avec Renon en moins de sept heures et en utilisant moins de 30 000 gems. Vous pourrez ainsi visualiser la vraie fin des deux personnages. Ceux qui y parviendront avec le meilleur résultat peuvent envoyer la preuve de leur exploit à Gen4 Consoles, Challenge, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

Die Hard Trilogy (épisode 1)

PlayStation

Pour activer ces codes, faites pause et maintenez R2 tout en entrant les codes. Le jeu reprend automatiquement lorsque vous entrez le code, vous savez ainsi si il a marché.

Sauter les niveaux

Bas, Rond, Gauche, Carré, Haut, Carré, Gauche - Maintenez Start sur le pad 2 pour accéder aux niveaux : pressez Droite pour les faire défiler et Select pour les sélectionner.

Mode Invincible

Droite, Haut, Bas, Carré - Peu importe le nombre de fois que l'on vous tire dessus.

Munitions illimitées

Droite, Haut, Bas, Bas, Carré, Droite - La première fois, vous obtenez un Shotgun à munition illimitées. Entrez de nouveau le code pour avoir les autres armes avec munitions infinies !

50 Grenades

Droite, Carré, Bas, Rond - Vous donne 50 grenades standard.

Mode Skeleton

Triangle x 10, Droite x 4 - Cela change les ennemis en squelettes, et les otages apparaissent en bleu.

Inverser les commandes

Droite, Carré, Triangle, Droite - Cela inverse les commandes, on peut se demander si c'est est bien utile.

Mode Silly

Bas, Rond, Rond, Bas, Triangle, Bas - Les ennemis se penchent pour tirer entre leurs jambes.

Mode Fat

Droite, Carré, Carré, Bas - Fait grossir Bruce et tous les otages!

Coordonnées

Gauche, Rond, Bas, Carré - affiche des coordonnées à l'écran et des objets étranges.

Changer la vitesse de la parole

Bas, Carré, Carré, Droite - Refaire le code pour passer de très lent à super rapide !

Faire crier les plantes

Rond, Rond, Carré, Carré, Droite - Les plantes poussent des cris de douleur quand vous tirez dessus !

Faire voler les morts

Bas, Carré, Triangle, Bas - Les ennemis tués s'envolent maintenant au ciel.

Stanza Inter

longueur 3.48 Miles

Assez curieusement, ce circuit est construit autour d'une station de métro. La course elle-même est faite de longues courbes larges, avec quelques virages à 90°. Il y a aussi une division dans le circuit, menant à des tunnels sombres et étroits.



1 Si vous prenez un départ turbo, freinez pour prendre le premier virage. Si vous vous mangez, il est dur de revenir en course.



2 La courbe suivante est facile, mais les hauts murs rendent l'anticipation difficile. Prenez les virages lentement.



3 Le chemin de gauche est étroit et rapide. C'est la meilleure des deux routes. Restez bas pour bénéficier des dalles Turbo.



10

10 Mettez un coup de frein pour vous aligner avec la ligne. À cause de la courbe il est dur d'entrer dans les stands. Double-freinez et à gauche.

départ



4 Les ondulations dans le tunnel sont difficile à prendre, mais le manque de lumière rend le positionnement impossible.

TOP TIPS



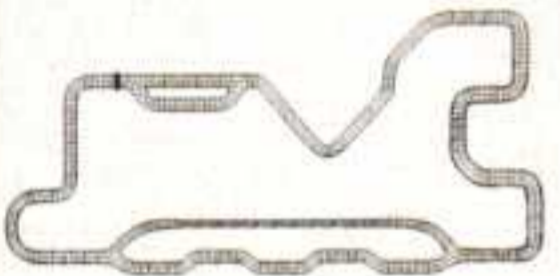
top tip 1

Si vous êtes près du checkpoint est que le temps arrive à zéro, appuyez rapidement sur droite et gauche pour garder votre élan.



top tip 2

Utilisez le bouton de poussée pour revenir en course après un crash.



9 Au sommet de la rampe il y a un virage à droite. En montant le nez en quittant la rampe, vous pouvez tourner sans freiner.



8 Quand vous repérez la chicane restez contre le mur de gauche. Cela vous met en ligne pour la rampe sans avoir à tourner ou freiner.



7 Après l'extinction des feux, la courbe devient plus raide. Ralentissez et préparez-vous à bloquer vos poursuivants.



6 Un autre virage en aveugle. Le circuit s'élargit à ce point, alors essayez de dérapier pour voir la fin du virage.



5 Avant le checkpoint il y a ce virage difficile. Ralentissez et coupez à l'intérieur pour toucher le Turbo. Freinez à droite et dérapez au second Turbo.

CODES ET TIPS

Die Hard Trilogy (épisode 2) PlayStation

Mode Invincible

Bas, Triangle, Droite, Carré - Même si vous êtes touché, vous ne mourez pas quand vous perdez toutes vos vies. Refaire le code pour l'annuler.

Choisir les armes/Éditer la carte

Droite, Haut, Bas, Carré - Pressez Triangle pendant le jeu pour changer l'arme en cours. Appuyez sur Start pour afficher l'éditeur de carte. Vous pouvez vous balader sur la carte du niveau en cours, les mouvements ennemis sont représentés par des lignes de couleur. Vous pouvez même déplacer des éléments. Tapez Select pour évoluer librement en 3D, utilisant Haut/Bas pour zoomer, et LI/R2 pour regarder en haut et en bas.

Maximum Specials

Droite, Carré, Gauche, Rond, Triangle, Bas - Vous donne 99 grenades et 99 roquettes pour vous donner à une dévastation totale !

Mode Fergus

Rond, Bas, Bas, Carré, Croix, Carré - Tous les personnages ressemblent au chef de Probe Entertainment, Fergus McGovern - même les femmes !

Persos délirants

Gauche, Triangle, Droite, Bas - Les persos deviennent exagérément grands, gros ou petits !

Mode squelettes

Bas, Carré, Triangle, Bas - Retapez le code pour revenir à la normale.

Die Hard Trilogy (épisode 3) PlayStation

Véhicules supplémentaires

Entrez d'abord ce code. Faites pause, maintenez R2, et tapez : Droite, Haut, Bas, Carré. Vos coordonnées sont les chiffres de gauche et du milieu en bas de l'écran. Utilisez-les pour localiser les véhicules désirés :

Niveau 1 : Police Car- 18, 112

Niveau 3 : Hot Dog Van- 15, 10

Niveau 5 : Ferrari- 44, 58

Niveau 7 : Porsche- 18, 65

Niveau 8 : Hot Dog Van- 15, 10

Niveau 9 : Police Car- 36, 110

Niveau 9 : School Bus- 26, 100

Niveau 11 : Ferrari- 22, 45

Niveau 12 : Pram- 45, 122

Niveau 13 : Truck (start off in it)

Oter le temps/Sauter les niveaux

Droite, Haut, Bas, Carré - Différentes lettres et chiffres s'affichent. Sur la manette 2, tapez Start, des options cachées s'affichent. Tapez Triangle pour ôter ou remettre la pendule. Utilisez la touche de droite sur la croix directionnelle pour passer les niveaux. Taper Rond dans ce mode sur la manette 2 permet d'aller à la bombe suivante.

Vies infinies

Gauche, Rond, Haut, Bas, Carré, Droite - Essayez de poser les bombes autant de fois que vous voulez.

Turbos infinis

Rond, Rond, Carré, Carré, Bas, Bas, Croix, Croix. Allez à fond pour atteindre les bombes avec facilité.

Super-Turbos infinis

Rond, Droite, Bas, Carré, Triangle, Gauche - Encore mieux que le code précédent, survolez le trafic à très grande vitesse.

Voitures géantes

Gauche, Triangle, Droite, Bas - Des voitures énormes !

Nouvelle vue

Bas, Rond, Bas, Rond - Vous pouvez choisir une nouvelle vue extérieure.

Enlever les textures

Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche, Bas, Haut, Gauche, Gauche - Permet d'éliminer les textures pour afficher les polygones.

Mode Fergus

Rond, Bas, Bas, Triangle, Croix, Carré - Non seulement les gens ressemblent au boss de Probe, mais en plus son visage s'affiche sur des centaines de ballons dans les airs !

CODES ET TIPS

Duke Nukem Time To Kill

PlayStation

Vous n'avez pas à entrer les codes rapidement, assurez-vous juste de bien faire la séquence.

Choix du niveau

Faites pause et appuyez sur Bas x9, Haut, puis sortez de la partie en cours. Sélectionnez l'option Time To Kill en bas du menu principal, déplacez Gauche/Droite pour sélectionner et pressez sur Croix pour jouer.

Invulnérabilité

Faites pause et appuyez sur L2, R1, L1, R2, Haut, Bas, Haut, Bas, Select x2.

Invulnérabilité temporaire

Faites pause et appuyez sur R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2.

Invisibilité

Faites pause et appuyez sur L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Munitions illimitées

Faites pause et appuyez sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Select.

Toutes les armes

Faites pause et appuyez sur L1, L2, Haut, L1, L2, Bas, R1, Droite, R2, Gauche.

Super armes

Faites pause et appuyez sur R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select x2.

Tout l'inventaire

Faites pause et appuyez sur R1 x5, L2 x5.

Toutes les clés

Faites pause et appuyez sur Haut, Droite, Haut, Gauche, Bas, Haut, Droite, Gauche, Droite, Bas.

Double Duke

Faites pause et appuyez sur L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Grosse tête

Faites pause et appuyez sur R1 x9, Haut.

Petite tête

Faites pause et appuyez sur R1 x9, Bas.

Ennemis avec des grosses têtes

Faites pause et appuyez sur R1 x9, Gauche.

Ennemis avec des petites têtes

Faites pause et appuyez sur R1 x9, Droite.

Pub Rogue Trip

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 à l'écran GT Interactive durant la séquence d'ouverture.

FIFA 99

PlayStation

Trouver Ronaldo

Ronaldo, la star incontestée du football peut être trouvée sous le pseudonyme de A. Calcio dans l'équipe de l'inter de Milan ainsi que celle du Brésil bien sûr.

Jouer avec l'équipe d'Atlanta

Gagnez la coupe des champions avec le Brésil pour gagner cette équipe.

Gex contre Dr Rez

PlayStation

Invincibilité

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez L2 enfoncé et faites : Bas, Haut, Gauche, Gauche, Triangle, Droite, Bas. Si la manœuvre a réussi, vous entendrez un son de confirmation.

G-Police

PlayStation

Invincibilité

Pendant l'écran « Mission Briefing » maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Rond + Triangle + Carré et tapez Gauche. Un son confirme que le code est bien entré. Le seul effet désagréable de ce code c'est que le jeu ne progresse plus après le niveau en cours quand le code est activé.

Toutes les armes, munitions illimitées

Pendant l'écran « Weapons Loadout » maintenez L1 + L2 + R1 + R2 + Rond + Triangle + Carré et tapez Gauche. Un son confirme que le code est bien entré.

Hi-fumii

longueur 4.32 Miles

Construit sur et autour d'une usine, déchets industriels et acier rouillé forment le décor de ce circuit. Les lignes droites sont peu nombreuses. Dépasser dans les virages est nécessaire. Les courbes sont brusques mais larges, vous donnant la place de freiner. Le circuit est parfois étroit, alors essayez d'être en tête.



1 Si vous prenez un départ turbo, vous finissez sur le mur. Freinez pour passer le virage sans incident.

2 Prenez la ligne intérieure pour les bonus. Un Bouclier ou un Autopilote peuvent vous aider ici.



3 Coupez à gauche et prenez la courbe haute pour vous aligner avec la droite. L'ordinateur ralentit alors dépassez-le.



4 Maintenez la ligne centrale et foncez dans les chicanes sans freiner. En faisant cela, vous êtes aligné pour les bonus droit devant.



5 Vous pouvez rattraper l'ordinateur quand il ralentit. Restez près du mur de gauche et coupez à l'intérieur quand vous atteignez le virage.



6 Quand vous voyez le panneau de danger, double-freinez et tournez brusquement, ou allez vers le mur de gauche et coupez à l'intérieur.



7 S'il vous restez de l'énergie, il est temps de l'utiliser. Cette droite vous permet de prendre beaucoup de vitesse.

8 C'est l'un des virages les plus difficiles du jeu. Le tunnel est assez large pour un seul appareil.

9 Montez le nez au bout de la rampe pour prendre de l'air. Plus vous allez loin, plus vous pouvez dépasser d'adversaires.

10 Le circuit et les stands sont séparés par un virage. Vous devez rester près du mur de droite et freinez à gauche pour couper.

TOP TIPS



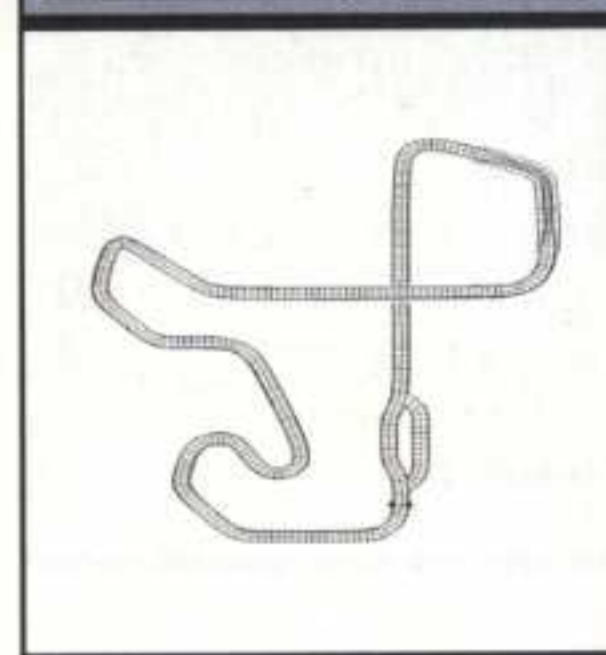
top tip 1

Évitez de vous cogner à l'arrière d'un appareil, vous vous arrêtez directement sinon. Utilisez des armes à bout portant pour éviter cela.



top tip 2

Si vous vous crashiez, utilisez la poussée pour revenir.



CODES ET TIPS

Gran Turismo

PlayStation

Gagner de nouvelles voitures

Pour gagner la Concept Car, il vous suffit de remporter le championnat RU-Américaines dans la catégorie des courses spéciales.

En mode Gran Turismo

Pour obtenir la Lancer GSR Evolution 4, terminez premier au championnat 4x4 deux fois de suite.

Pour gagner la Eunos Roadster, terminez premier au championnat Légère trois fois de suite.

Pour obtenir la Mitsubishi FTO LM Edition, terminez premier au championnat USA/Japon trois fois de suite.

Si vous gagnez la troisième course en GT, vous gagnez une Toyota Chaser LM Edition de 655 cv.

En gagnant la course RU vs Japon, vous gagnez une Honda CR-X LM Edition

En gagnant la course MEGA vous recevrez une Aston Martin DB7 Coupé

Avoir la Toyota TRD 3000 GT et la Nissan Nismo 400 R

Pour avoir ces voitures de rêve, il vous faudra avoir vos permis A et A international avec toutes les coupes en or !

Stratégie pour gagner de l'argent

1. Commencez par obtenir le permis B
2. Ensuite, achetez une FTO chez Mitsubishi. Elle n'est pas rapide, mais très maniable. Un pot de course suffit pour la booster un peu.
3. Allez courir la Sunday Cup. En arrivant premier à toutes les courses (ce qui n'est pas très difficile), vous gagnerez environ 30 000 crédits et une Demio spéciale.
4. Revendez la Demio car cette voiture n'est pas très performante.
5. Recourrez la Sunday Cup 2 ou 3 fois pour gagner facilement des crédits.
6. Allez chez Chrysler et achetez une Dodge Viper.

Première méthode :

7. Boostez au maximum la Viper avec tout votre argent (pour les pneus, il vous faut des pneus durs à l'avant et tendres à l'arrière). Prenez un freinage assisté sinon vous risquez de rater chaque grand virage.
8. Passez le permis A (pas très facile)
9. Avec la Viper boostée, participez à la course MegaSpeed. Si vous finissez premier, vous devriez obtenir 60 000 crédits à chaque fois. Vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés pour gagner si votre voiture est bien réglée.
10. Refaites la MegaSpeed autant de fois que souhaitée. Une fois que vous avez 500 000 crédits, vous allez pouvoir acquérir les modèles spéciaux d'usine !

Vous ne devriez pas avoir beaucoup de difficultés pour gagner si votre voiture est bien réglée.

Deuxième méthode :

Courrez dans la catégorie voiture non réglée. Votre voiture étant la plus puissante d'origine, vous ne devriez pas avoir de mal à gagner. La pole position est de 10 000, la victoire de 50 000 et la coupe de 150 000.

Argent infini

Première méthode

Enregistrez ces deux codes dans votre extension Action Replay :

8009B874 9400

8009B876 7735

Remarque : vous devez valider ce code et désactiver votre Action Replay pendant le reset automatique. Réactivez alors l'Action Replay quand vous êtes sur la carte de jeu.

Seconde méthode

8009B874 FFFF

Ce code vous donnera 65 000 crédits sur la version française du jeu.

Bonus en mode Arcade

Pour obtenir huit circuits en mode arcade, il vous faudra terminer premier aux quatre premiers circuits, avec une voiture de type A, B puis C pour chaque circuit.

Pour obtenir quatre nouvelles écuries, terminez premier aux quatre nouveaux circuits obtenus précédemment en mode facile.

Pour voir la vidéo de fin, terminez premier aux huit circuits en mode normal.

P-mar Project

longueur 4.88 Miles

Le projet immobilier P-mar accueille ce long circuit. Situé en bordure d'immeubles et de collines verdoyantes, le P-Mar Project fournit de beaux visuels ainsi que les meilleurs sauts dans le jeu. Attention cependant : le circuit est bien trop difficile pour que vous admiriez le paysage plutôt que de vous concentrer sur la route.



1 Le premier virage est large. Prenez-le sur le côté droit pour vous aligner avec les Turbos en sortant du virage.



2 Alignez-vous avec le premier Turbo et il vous fait traverser les chicane sans avoir à freiner.

3 La courbe vous ralentit. Dérapez à gauche doucement et coupez le sommet. Le virage est lent, vous pouvez utiliser la poussée.



4 Maintenez la ligne au centre du tunnel, pour ne pas avoir besoin du frein. Un ajustement peut être utile pour ne pas toucher les murs.



5 Vous pouvez prendre ce virage haut et rapidement. La courbe vous permet de maintenir le contrôle, même à grande vitesse.



6 C'est le meilleur saut du jeu. En prenant la seconde rampe, utilisez toute votre énergie pour dépasser.

7 Utilisez la poussée sur la seconde rampe pour passer les chicanes. Levez le nez pour atterrir correctement.



8 Pas besoin de mettre le turbo dans ce saut. Gardez votre énergie pour passer les virages qui attendent en bas.

9 Lâchez l'accélérateur en l'air. Cela vous ralentit assez pour prendre les courbes qui arrivent.

10 Dérapez vers le mur de gauche pour prendre cette courbe. Puis allez à droite pour prendre les Turbos.

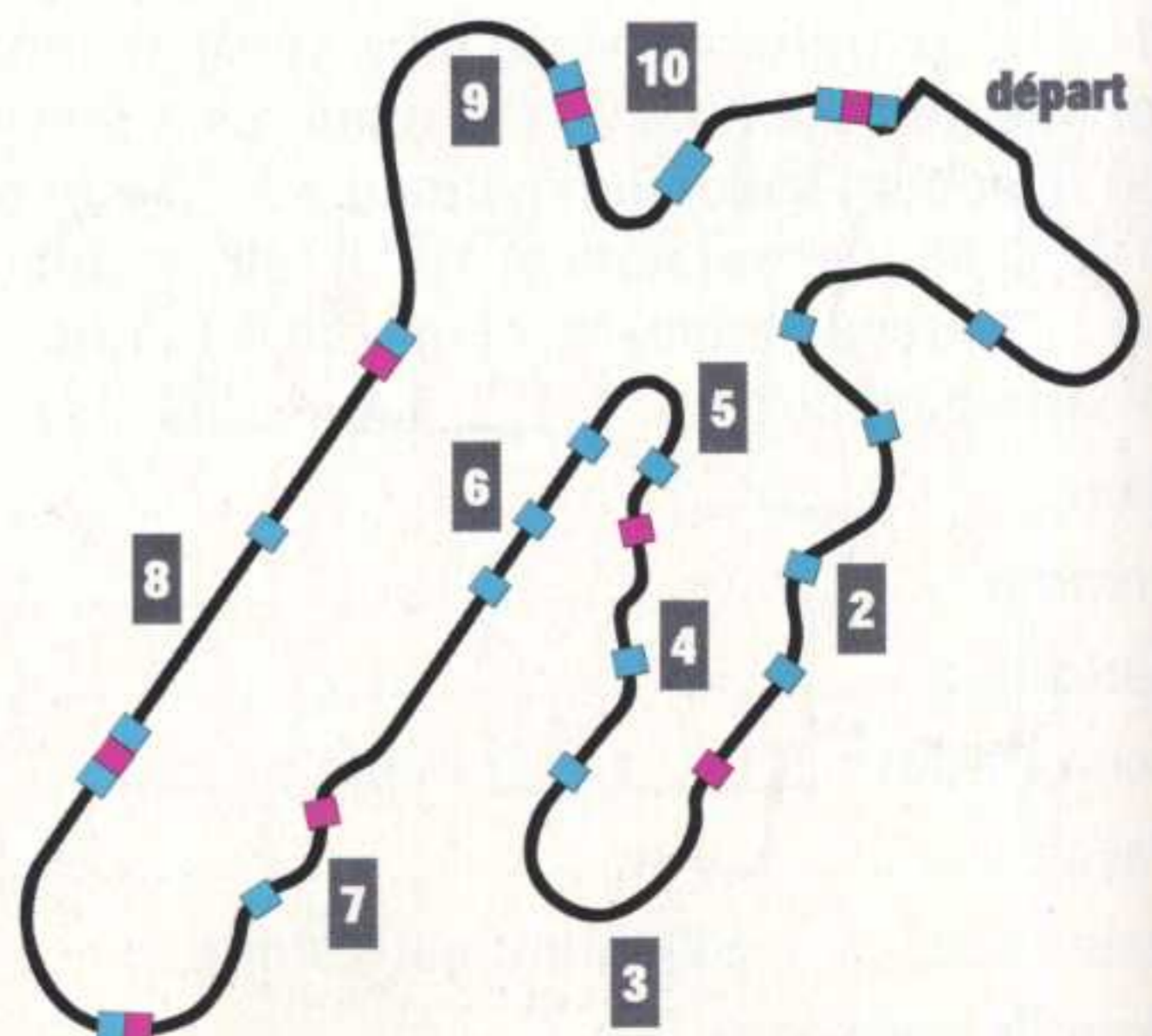
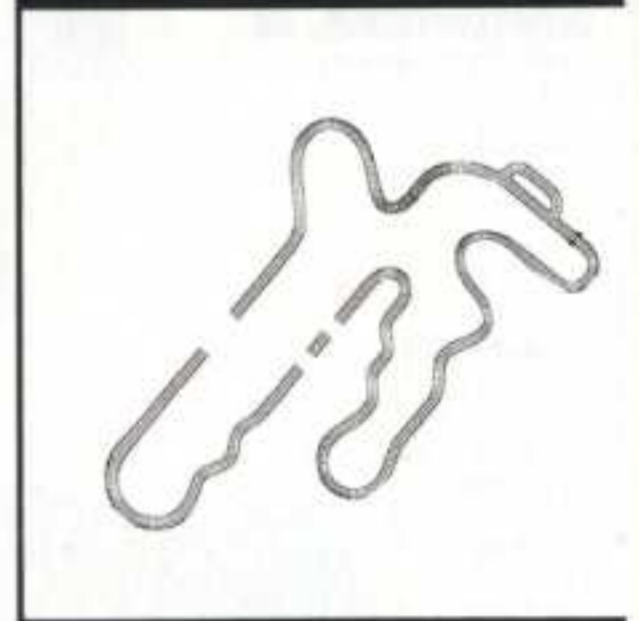
TOP TIPS

top tip 1

Vérifiez toujours le marqueur au centre en bas de l'écran. Il vous donne la position d'un adversaire derrière vous.

top tip 2

En jouant en Eliminator ou Weapon Challenge, freinez quand un ennemi est derrière vous, ainsi vous passez derrière lui pour utiliser vos armes.



TOP TIPS



top tip 1

La meilleure façon d'être premier est de combattre. Pourquoi bien prendre les virages quand il vous suffit d'éliminer vos adversaires.



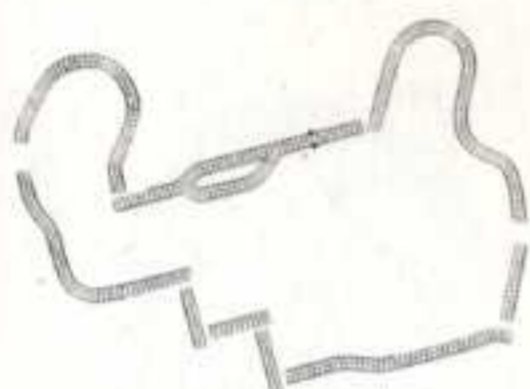
top tip 2

Utilisez les adversaires pour tourner. Quand vous êtes coincé dans un groupe, vous pouvez prendre les virage à fond en utilisant les autres pour ne pas vous cogner.

Manor Top

longueur 3.30 Miles

Cette course prend place très haut au dessus de la ville, près des toits. Des décors à la Blade Runner et de géants écrans vidéo forment le magnifique décor de ce circuit. Il y a plusieurs virages à 90° et de sérieuses chicanes à naviguer. La moindre erreur et vous êtes bon pour la chute libre.



1 Un départ turbo vous colle au mur, à moins que vous ne double-freinez et mettiez à gauche. La première courbe est mortelle. Ralentissez.

2 Augmentez la vitesse. Cette courbe lente mène vers une ligne droite.

Accélérez quand vous prenez le virage.

3 Une fois hors de la rampe, baissez la vitesse en préparation du virage à 90° à venir.



4 Double-freinez en sortant de la rampe. Tournez et pointez vers le circuit. Utilisez une poussée ici pour rétablir la vitesse.

5 Il y a quatre virages à 90° sur cette portion du circuit. Utilisez les double-freins pour tous les passer.



6 Après la ligne droite, ce virage teste vos réactions. Prenez-le sur la gauche, utilisez un frein droite pour vous aligner.



7 Allez à droite en quittant la rampe, sinon vous vous retrouvez embarqué par le cube de sécurité.

8 Les virages sont brisques. Le mur gris les rendent difficile à repérer à temps. Restez contre le mur de droite et dérapez à gauche.



9 Le choix entre les stands et le circuit est difficile. Si vous êtes à gauche, coupez dans les stands. Si à droite, restez sur le circuit.



10 Descendez la ligne droite, mais n'oubliez pas la courbe mortelle qui arrive : ralentissez en atteignant la ligne d'arrivée.



2



CODES ET TIPS

Gran Turismo (suite)

PlayStation

Circuits en haute résolution

Pour avoir les trois circuits de nuit en haute résolution, terminez premier à toutes les manches du GT LEAGUE. Vous obtiendrez alors les courses spéciales SSR5, Clubman R5 et SSR11 en HI-FI.

Grande vitesse

Première méthode

Prenez une GT0 Bi Turbo Neuve ou une R33 Skyline Neuve et gonflez-la au maximum (plus de 900 chevaux). Achetez la boîte de vitesse compétition. Réglez à ce moment le rapport final. Vous pouvez alors, sur le circuit Test Course, atteindre les 415 voire 420 km/h !

Seconde méthode

Pour aller à 426km/h, achetez une Toyota Supra RZ et boostez-la au maximum.

Troisième méthode

Si vous voulez rouler à plus de 500km/h, prenez la GT0 Bi Turbo Neuve. N'ajoutez surtout pas de pièces et commencez le test vitesse maximum. Attendez 15 minutes sans faire bouger votre voiture et après... roulez !!!

Démo de fin et mode GT-HIFI

En mode arcade, pour avoir la démo de fin et le mode GT-HIFI, finissez toutes les courses en mode difficile avec tous les types de voitures. Vous gagnerez aussi 4 nouvelles écuries.

Vendre une voiture plus cher

Quand vous gagnez un championnat, vous gagnez une voiture. Revendez-la à la marque qui la fabrique ; vous gagnerez 12 000 crédits au lieu de 10 000.

Gran Theft Auto

PlayStation

Entrez les noms de joueurs qui suivent pour activer ces codes triche.

Entrez **BSTARD** pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison, afficher les coordonnées, niveau maximum, cinq bonus.

Entrez **THESHIT** pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison, niveau maximum, cinq bonus.

Entrez **MADEMAN** pour les armes, munitions illimitées, choix du niveau, 99 vies, armure, sortir de prison.

Entrez **GROOVY** pour les armes, munitions illimitées, armure et sortir de prison.

Niveau maximum désiré

Entrez **EATTHIS** pour monter le niveau.

Afficher les coordonnées

Entrez **BLOWME** en nom de joueur.

Éliminer la police

Entrez **CHUFF** en nom de joueur.

Toutes les villes

Entrez **TURF** en nom de joueur.

Toutes les villes (1 & 2)

Entrez **CAPRICE** en nom de joueur.

Sauter les villes

Entrez **WEYHEY** et gagnez 9 999 990 points.

Niveau Liberty City (1 & 2)

Entrez **FECK** en nom de joueur.

Liberty City (1 & 2) & San Andreas

Entrez **TYTAN** en nom de joueur.

Code inconnu

Entrez **URGE** comme nom de joueur. Ce code est bien un code valide, mais son effet nous échappe un peu.

Nouveaux Codes

Entrez à la place de votre nom :

SATANLIVES - 99 vies

INGLORIOUS - toutes les villes

PECKINPAH - armure, armes, clé pour sortir de prison.

SKYBABIES - choix de niveau

Voiture gratuite

Même si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez obtenir une bombe. Allez dans le magasin et quand le type dit que vous n'avez pas assez d'argent, il vous donne quand même la bombe.

CODES ET TIPS

GTA London 1969

PlayStation

Entrez l'un des codes suivants à la place du nom d'un joueur. Notez que ces codes peuvent être cumulés. Entrez un code, validez, puis renommez le joueur pour saisir un nouveau code. Vous pouvez, de la même manière, donner un vrai nom à votre joueur après avoir saisi un ou plusieurs codes :

BIGBEN : 9.999.990 points

DONTMESS : Toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure

GETCARTER : Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure, 99 vies, affiche les coordonnées

GRASS : Pas de flics

HAROLDHAND : Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure, 9.999.990 points, 99 vies, pas de flics, affiche les coordonnées

MAYFAIR : Niveaux 1 et 2 Londres

MCVICAR : 99 vies

OLDBILL : Niveau max souhaité

RAZZLE : Tous les niveaux

PENTHOUSE : Niveaux 1 à 3 Londres

READERWIFE : Tous les niveaux

SIDEBURN : Multiplicateur x5

SORTED : Tous les niveaux, toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure

SWEENEY : Affiche les coordonnées

TOOLEDUP : Toutes les armes, munitions infinies, carte de sortie de prison, armure

ISS Pro 98

PlayStation

Avoir l'équipe all star

Pour jouer avec les plus grands footballeurs de l'histoire comme Pelé, Platini et beaucoup d'autres, procédez comme suit. À l'écran principal, placez le curseur sur exhibition et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond et Croix. Si le code a fonctionné, vous devriez entendre des applaudissements. Pendant la sélection de votre équipe, maintenez L1 et R1, puis pressez Croix.

Impact Racing

PlayStation

Disco Fever

Après avoir fini le jeu, vous êtes récompensé par un prix fantastique : le Juke-box virtuel ! Vous pouvez alors retirer le jeu et mettre un CD de musique dans la console, des effets colorés viendront battre la mesure sur l'écran façon stroboscope. Tapez Select pour accéder aux commandes du lecteur CD et Gauche/Droite pour changer de morceaux. Pour avoir le juke-box dès le début, entrez « JOURNEYS.END » au menu password. En finissant le jeu à chaque niveau, vous obtiendrez des passwords spéciaux.

Debug Mode

Tapez RABBITBADGER à l'écran password pour que le « Debug Mode » s'affiche en bas de l'écran principal. Vous pourrez ainsi changer les limites de temps, le nombre des power-ups, l'intelligence de l'ennemi, et éventuellement changer le type de circuit dans chaque niveau.

Toutes les armes

Entrez ALL.TOOLEDUP à l'écran passwords et jouez. Vous aurez la panoplie complète des armes.

Niveaux bonus

Entrez BONUS.LEVELS à l'écran passwords et jouez. Au lieu de jouer sur les circuits habituels vous ferez tous les bonus, un très bon entraînement.

Invincibilité

Allez dans la section passwords et tapez les codes suivants :

I.AM.IMORTAL

Vous serez alors invincible.

Terminal

longueur 3.69 Miles

C'est l'heure de pointe ! Les rues bondées sont le décor de ce circuit. Virages murés et passages étroits sont à l'ordre du jour. Tourner avec fluidité est nécessaire, ainsi que d'avoir de bonnes réactions, pour prendre les virages soudains. Il y a quelques virages surprise alors faites toujours attention à votre vitesse.



1 Vous pouvez prendre un super départ. La ligne de départ n'est pas difficile jusqu'au tunnel.



2 C'est une version inversée de la spirale descendante. La montée ralentit votre appareil. Utilisez de courtes poussées pour accélérer.



3 Après être sorti de la ligne, cette courbe est assez choquante. Ralentissez quand vous repérez le tunnel.

4 À mi-chemin dans le tunnel, le circuit va à droite. Montez le nez pour passer, avant d'aller brusquement à droite.



5 Restez contre le mur de droite et traversez le Turbo, coupez à gauche. Vous devez freiner à gauche, selon la maniabilité de votre appareil.



6 Allez à droite et prenez les deux Turbos. Ralentissez quand le circuit s'élève, pour vous préparer au virage qui arrive.

7 Il faut encore double-freiner, en passant ce virage. Restez lent et piquez du nez dans le tunnel.

8 Allez dans le côté gauche et freinez. Collez le mur de gauche et prenez le bonus au passage.

9 Comme pour le virage 5, restez près du



mur de gauche pour prendre le bonus, puis coupez le mur de droite pour les Turbos.

10 S'il vous reste de l'énergie, utilisez-la. La dernière ligne est longue et vous devriez pouvoir dépasser la plupart des adversaires.



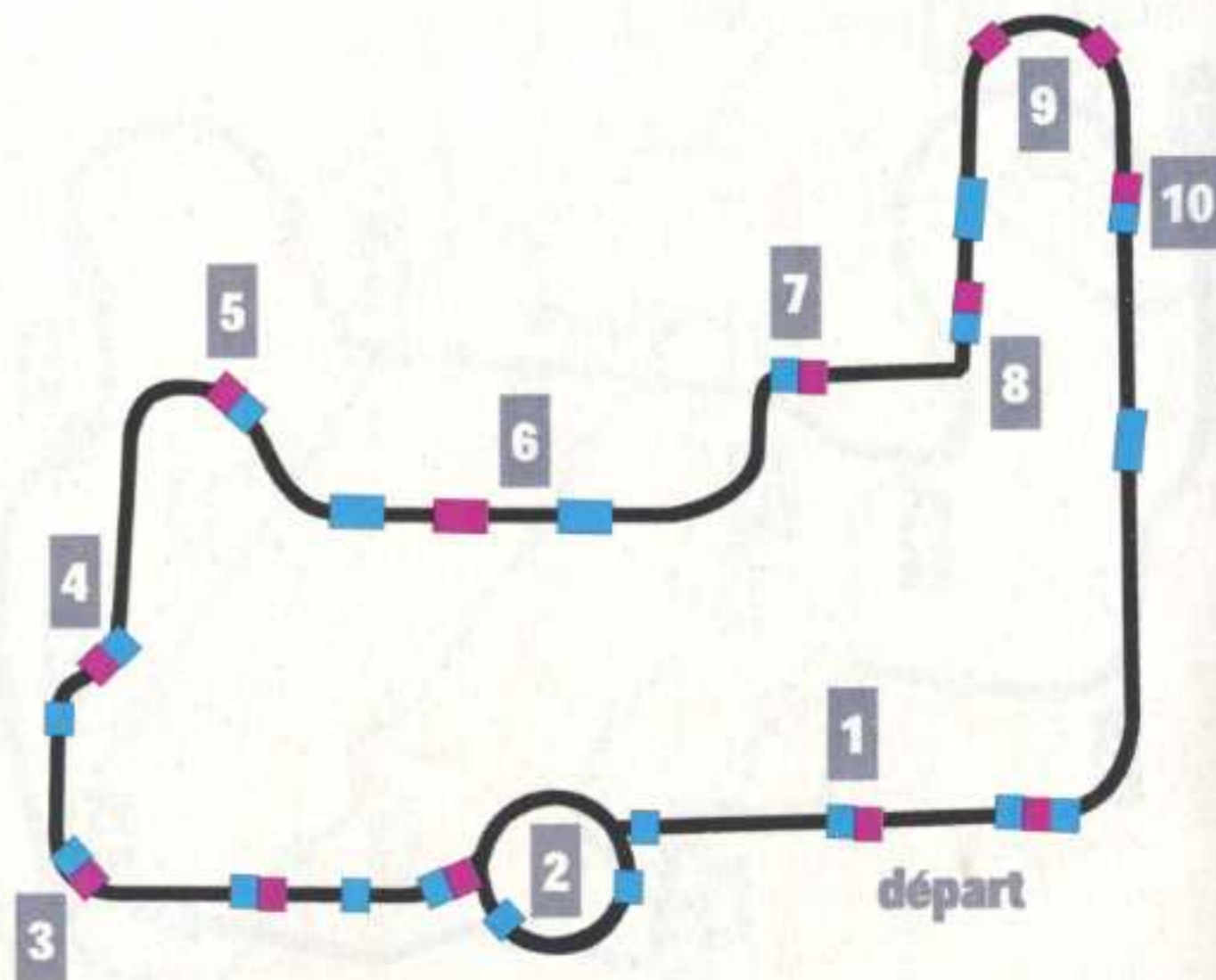
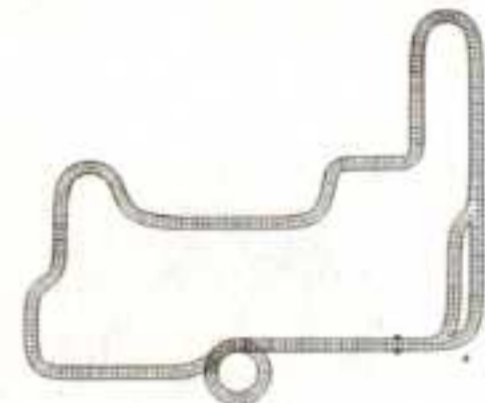
top tip 1

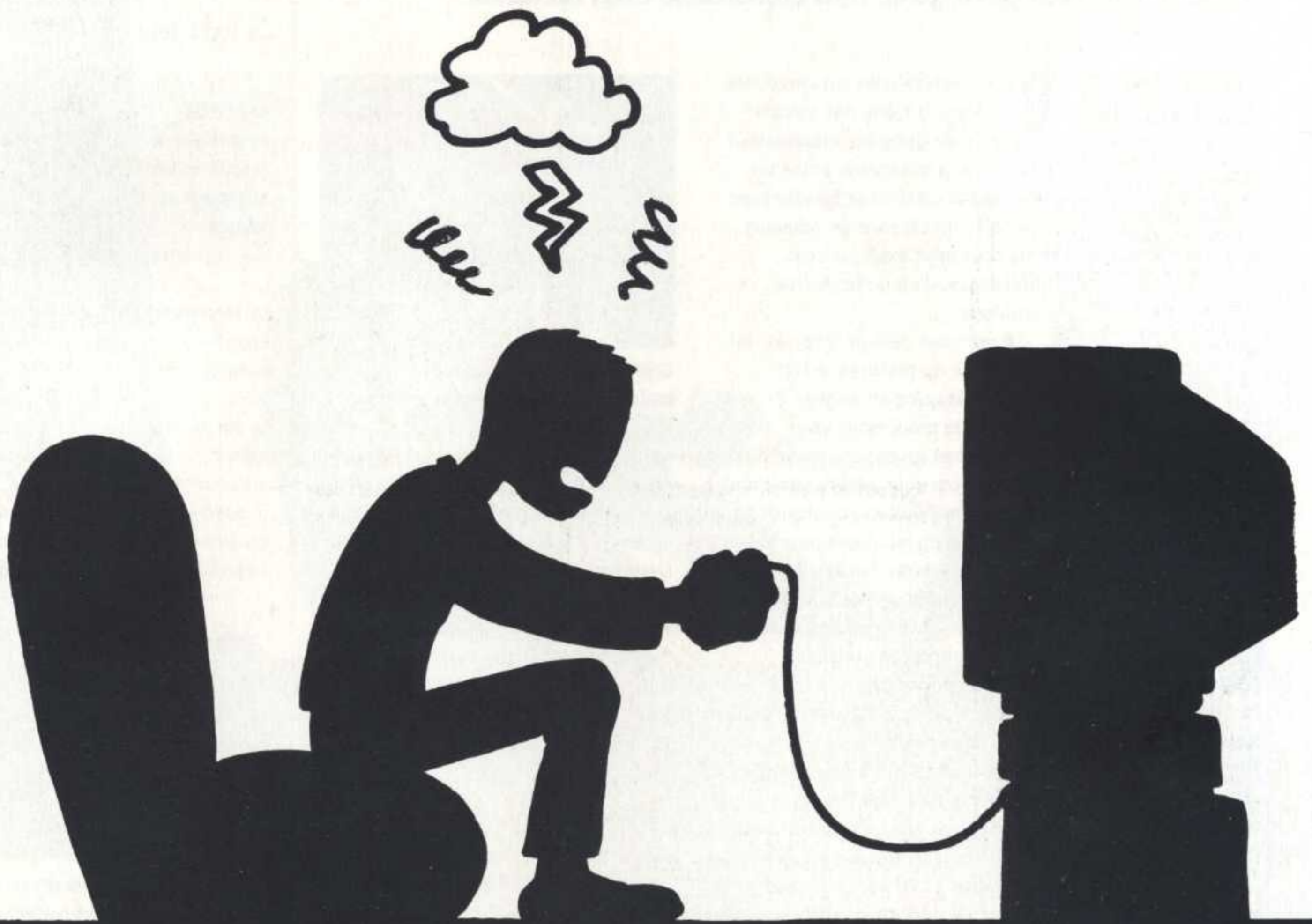
Si vous n'avez pas d'armes, vous pouvez foncer dans les adversaires. Le Dorex et le GotoKI 45 sont adaptés en particulier dans ce genre de pratique.



top tip 2

S'il vous reste de l'énergie au dernier tour, utilisez-la pour foncer vers l'arrivée.





*Parfois, un peu d'aide, ce n'est pas déchoir,
qu'en pensez-vous ?*

Les textures

Le secret d'un beau paysage en trois dimensions ? Les textures.

DÉFINITION

Texture mapping : Une technique qui consiste à appliquer une image en deux dimensions sur une surface en trois dimensions, pour reproduire l'apparence d'un matériau.

Qu'il s'agisse d'un jeu cartouche ou sur CD-Rom, pas besoin d'avoir un diplôme en informatique pour faire la différence entre un beau jeu et un titre gribouillé avec une boîte de crayons de couleurs. Mais comment expliquer ces différences, d'un point de vue technique ?

Avez-vous déjà entendu parler de placage de textures, ou de *texture mapping* en anglais ?

Chaque mois, nous vous expliquerons un aspect technique de ce genre, qui vous aidera sûrement à mieux comprendre le pourquoi du comment d'un jeu. Sans pour autant vous filer la migraine. Et puis comme ça, au prochain dîner mondain, vous épateriez la galerie en définissant avec assurance des termes techniques pointus.

Le placage de textures, donc. Quand vous regardez une table en bois, vous pouvez voir la surface recouverte de nœuds et les imperfections de la matière. Idem pour un mur de briques et sa surface irrégulière. C'est ça, la texture. Et le placage de texture consiste à reproduire le plus fidèlement possible, par le biais de l'informatique, l'apparence de ces surfaces différentes.

Mais il ne faut pas seulement imiter visuellement le bois ou la brique, il faut également en définir toutes les caractéristiques. Une texture n'est pas une simple image



■ **BOULE DE NEIGE (1)** Quelques textures sont déformées (2), les traces de pas aussi.

en deux dimensions, elle est conçue également avec des propriétés en trois dimensions. Par exemple, est-ce une surface solide ou liquide ? Doit-elle réfléchir la lumière ou se comporter comme un miroir ? Est-elle transparente ? Se modifie-t-elle quand on lui tire dessus ? Brûle-t-elle au contact du feu ? Se déforme-t-elle avec la chaleur ? Ce sont là autant de questions auxquelles il faut répondre.

Une fois ces caractéristiques définies, la texture est alors apposée sur un objet tridimensionnel. Les joueurs de Metal Gear Solid (Konami) sur PlayStation se souviennent encore des sublimes textures détaillées de ce titre. Par exemple, dans la partie enneigée de la base, les murs de métal sont gelés. Vos pas laissent une empreinte sur la fine couche neigeuse, avant d'être à nouveau recouverte par la neige qui tombe. Et cela quels que soient l'angle de vue adopté ou la distance à laquelle vous vous trouvez. Vraiment étonnant.

Dans un autre registre, moins impressionnant, prenez Vigilante 8 (Activision), sur PlayStation. Les textures au premier plan sont correctes, mais regardez plus loin devant vous, sur la piste. Au-delà d'un certain point, toutes les textures deviennent uniformes, sans détails. Les programmeurs n'ont pas réussi à préserver leur apparence en fonction de la distance. Ils ont donc recours à la technique du brouillard pour donner quand même l'illusion de profondeur. Seul problème, le brouillard nuit généralement à la visibilité, et donc à la jouabilité. ■

Arnaud De Keyser



■ **SOYEZ VIGILANT (1)** Une voiture détaillée (2) Un ennemi éloigné (3) de belles textures au premier plan (4) qui se perdent vers le fond.

AVIS D'UN PRO

JASON RUBIN

Président
Co-fondateur de Naughty Dog

■ **LE PRO**
Le créateur de Crash nous parle du placage de textures.



Un parcours honnête Le créateur de Crash Bandicoot nous parle du bon et du moins bon en matière de texture.

Le bon Jason Rubin nous a cité sans hésiter Ubi Soft et son Rayman 2. « Ce jeu utilise la moitié du nombre de polygones d'un titre du même genre, mais au final il est deux fois plus beau ! » Autre bon exemple, d'après lui, Metal Gear Solid.



■ **CRASH CROISÉ** Les textures détaillées de Crash sont nettes

Le moins bon Jason Rubin montre du doigt la série des Tomb Raider, certes très sympa, mais dont les textures sont grossières et imprécises. En effet, le fond se perd dans le brouillard, et le joueur doit compter sur son imagination pour matérialiser les décors : « Quand nous travaillons sur un nouveau Crash Bandicoot, nous améliorons le moteur graphique. Et ça se voit. Mais pour Tomb Raider, Eidos préfère se reposer sur les lauriers de Lara, et n'améliore pas les graphismes de la série. »

Le mauvais Dans le domaine des textures, il n'existe rien de pire pour Jason Rubin que la Nintendo 64 : « À l'exception de Rayman, tous les autres jeux de la Nintendo 64 ont de sérieux problèmes de gestion des textures. De Mario à Goldeneye, c'est toujours la même histoire : peu de détails et un effet de flou permanent. »

Jason Rubin vient de terminer Crash Team Racing, qui sortira en décembre.



AVEC TIPS, LES JEUX VIDÉO, C'EST QUAND MÊME AUTRE CHOSE!

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

EXCLU: PAUSE

POUR ARRÊTER LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE 8 DE VOTRE TÉLÉPHONE. AINSI, VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER! C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 0836688477!



EXCLU: PLANS

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



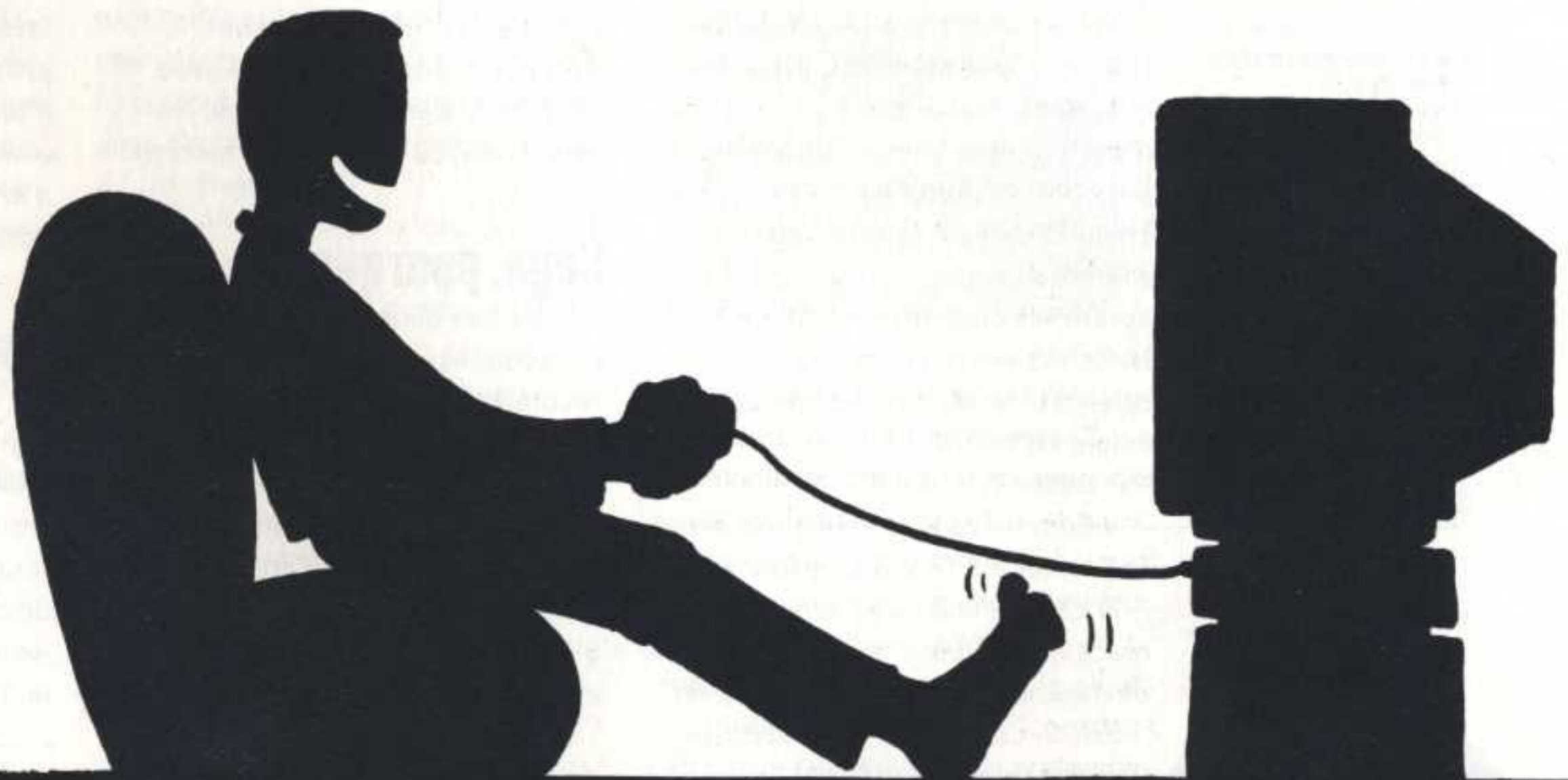
NOUVEAU!

3615 ARCAD / 0836688477:
GAGNEZ DES DREAMCAST, APPLE
MAC, DES VOLANTS...



3615 ARCAD
Jouez et gagnez!

TOMKAT



TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo!

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

3617 TIPS

Solutions/plans par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Astuces/solutions par MINITEL

0836688477

Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477->TIPS)

C'est vous qui le dites

Envoyez vos lettres les plus pertinentes à : Gen4 Consoles, Forum, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex,

ou par e-mail à : Gen4Consoles@aol.com

VITE DIT

La PocketStation sortira-t-elle en même temps que Final Fantasy VIII ?
Non.

La Dreamcast sera-t-elle compatible avec les jeux japonais et américains ?
Non, mais peut-être sera-t-il possible d'y remédier par l'ajout d'une puce.

Le prochain Tomb Raider innove-t-il ?
Réponse dans la preview de ce numéro

Quand devrait sortir la PlayStation 2 ?
Le 4 mars 2000 au Japon.

La PlayStation 2 lira-t-elle les DVD vidéo ?
Oui.

Que choisir ?

Suite à l'arrivée en France de la Dreamcast, je me pose plusieurs questions. D'abord, est-ce l'arrivée d'une nouvelle vague de consoles au sens propre du terme ? Et laquelle choisir ? Autant la Dreamcast semble rapidement disponible, autant les concurrentes de Sony et Nintendo devraient se faire attendre. Merci pour vos prochains éclaircissements.

Didier T.

Comme vous le soulignez, seule la Dreamcast sera disponible en France d'ici la fin de l'année. Les machines de Sony et Nintendo ne devraient pas apparaître avant fin 2000. Le choix de l'achat ne se pose donc pas encore...

PC via console

J'ai remarqué depuis quelque temps l'adaptation de jeux PC sur consoles de salon. Le logo « Windows CE » présent sur la Dreamcast est-il le signe d'une ère de conciliation entre le monde du PC et celui des consoles ? Qu'en sera-t-il pour les futures PlayStation 2 de Sony et Dolphin de Nintendo ?

Stéphane P.

Le rapprochement entre PC et console est renforcé par des accords économiques. IBM avec Nintendo, Microsoft et Sega, les géants du jeu et du PC s'associent.

Sega, pourquoi ?

Mêmes causes, mêmes conséquences... Sega semble recommencer les erreurs commises avec ses autres supports, et rien ne m'étonnerait plus que l'échec cuisant de leur Dreamcast. Pourquoi diable ont-ils reculé d'un mois la sortie officielle de leur machine ? S'ils ne sont pas prêts, pourquoi avoir annoncé la sortie ?

Philippe D.

La raison principale du retard de la machine tient à une volonté de proposer un service complet de la part de Sega à tous les futurs acheteurs de sa nouvelle machine. Le site Internet a ainsi pu être finalisé durant ce retard.

À la retraite

Je suis à la retraite depuis deux ans. Mon fils aîné m'a offert une PlayStation sur laquelle je passe de plus en plus de temps. Tomb Raider m'a séduit, et nombreuses sont mes après-midi avec Lara Croft ! Merci de me publier pour prouver à la jeune génération que nous, les retraités, ne sommes pas perdus !

Claude A.

Importation

Acquéreur d'une PlayStation, j'ai remarqué qu'il existait un commerce de jeux vidéo d'importation. Quelles sont les différences et les avantages ? Ils sont pourtant plus chers et pas en français... Peut-on y jouer sur une machine française ?

Cédric S.

L'import est accessible par l'ajout d'une puce sur votre machine, qui permet de lire les formats japonais et américains. Ce système permet également de lire des copies de jeux, ce qui est illégal

donc condamnable. Les éditeurs intègrent donc dans leurs jeux un procédé détectant la présence d'une telle puce, les empêchant alors de fonctionner. Un message d'erreur apparaîtra sur vos écrans après avoir inséré le jeu.

Nintendomaniac

La Nintendo 64 semble tomber dans l'oubli, malgré quelques bons jeux encore sortis récemment. Je trouve cela d'autant plus regrettable que cette machine dispose sûrement des jeux les plus jouables et instinctifs. Nintendo a acquis un savoir-faire inégalable, et

LETTRE DU MOIS

Concurrence

L'apparition future de concurrentes à la dernière née de Sega promet de lancer un nouveau combat titanesque entre les consoles de dernière génération. Comme à l'accoutumée, certains vont attendre que le marché soit dominé par un support pour faire leur choix. Je compare cette pratique à l'abstentionnisme en politique, car les gens ne se mouillent pas pour leur passion, et attendent la certitude d'avoir investi leur argent là où les chances sont les meilleures. Pourquoi ont-ils perdu leur côté supporteur qui faisait fureur ?

Édouard J.



■ **LA CAVALERIE ARRIVE** Sony répond à Sega par le biais d'un monstre de technologie. Les innovations ne semblent pas être légion parmi les premiers titres.

■ **LARA FOR EVER** Lara Croft saura-t-elle garder son public pour un quatrième épisode aux forts accents commerciaux ? Avec les atouts qu'elle met en avant, qui en douterait ?

les fans de Sega et Sony risquent d'avoir mal lors de la sortie de la Nintendo Dolphin ! Nintendo vaincra !

David B.

Saturn mal pour Sega

Comment des gens peuvent encore faire confiance à Sega après l'échec de la Saturn ? La Dreamcast n'arrivera pas à s'imposer si Sony met en marche son « bébé ». Alors bonne chance à la société de Sonic pour trouver au moins les 500 000 personnes prêtes à retenter l'expérience Sega Saturn... Si elle y arrive, Sega sera plus fort que nous !

Jean-Pierre F.

Tomb Raider, IV et fin ?

J'en ai assez de devoir supporter les suites à succès des éditeurs en panne d'imagination. Lara Croft est probablement celle que j'exècre le plus. Produit marketing par excellence, je lui prédis un joli flop pour son quatrième jeu sur PlayStation, les acheteurs étant lassés de ses exploits. Qui tiennent d'ailleurs plus du record de vente que d'inventivité. Alors, messieurs les éditeurs, par respect pour notre intelligence, ayez au moins la bonté de remplacer le personnage central d'un jeu à l'autre, preuve de votre considération !

Michel G.

Rentrée des classes ?

Par quel miracle les meilleurs jeux sortent tous courant novembre/décembre ? Est-ce un hasard ou est-ce lié à des conditions spécifiques au monde des jeux vidéo ? Ce mois-ci, nous avons la sortie d'une nouvelle console, de Final Fantasy VIII, etc. À croire que les éditeurs ont encore un cartable et reprennent le chemin des classes après deux mois d'école buissonnière.

Jérôme V.

La raison principale est évidemment marketing. Les meilleures ventes de jeux vidéo ayant lieu à la rentrée ou à Noël, ces périodes sont idéales pour la sortie d'un nouveau titre. Il n'est donc pas rare qu'un jeu soit retardé volontairement pour en profiter.

Internet et consoles

La dernière console Sega promet beaucoup grâce à sa connexion à Internet. Les apports seront certainement énormes en termes de convivialité (jeu à plusieurs à distance) mais aussi d'ouverture du monde des jeux (Internet étant une clé de connaissances). Comment se passeront les choses concrètement avec cette nouvelle machine ?

Bertrand L.

Sega fournira un accès gratuit à Internet (hors coût des communications) et disposera d'un site spécifique au jeu en réseau, raison du retard de sa console en Europe.

Sortie Finale

Fan de jeux de rôle, j'ai appris avec enchantement la sortie prochaine de Final Fantasy VIII sur PlayStation. J'avais beaucoup apprécié le précédent épisode, aussi j'aimerais savoir si les innovations apportées justifient l'achat de ce nouveau volet. Quelles sont les principaux atouts de ce nouvel opus ? Quand sortira-t-il ? Merci et à bientôt.

Sarah M.

Le test complet vous apportera toutes les réponses dans ce numéro, mais résumons Final Fantasy VIII comme une formidable vitrine des capacités de la PlayStation, doté d'un scénario en béton. Sa sortie a été annoncée pour le 27 octobre.

Appelez-moi Snake !

Grand fidèle des aventures de Solid Snake et de la charmante Merryll, j'ai déjà terminé plusieurs fois l'exceptionnel jeu de Konami, Metal Gear Solid sur PlayStation ainsi que son mode VR Training. C'est donc avec impatience que j'attends la sortie de Metal Gear Missions Spéciales. Malheureusement, on m'a dit, sans pour autant m'en donner l'explication, que ce n'était pas un jeu comme les autres mais plutôt un « add-on ». Pourriez-vous éclairer ma lanterne à ce sujet ?

Serge C.

Metal Gear Missions Spéciales est bel un bien un « add-on », ce qui pourrait se traduire par une extension. Pour fonctionner, il

DIALOGUE SUR LE NET

NewsGroups

Voici quelques morceaux choisis extraits de l'un des nombreux forum de discussion disponibles sur Internet.



■ **DE LA BALLE DE FOOTBALL** Pour aréussir son lancement aux États-Unis, Sega joue la carte du sport national américain avec NFL2K.

X - La Dreamcast a cartonné aux États-Unis ! Plus de 100 millions de dollars de recette !
Y - C'est grâce à un jeu de football américain.
X - NFL2K, oui. Des graphismes incroyables, une animation de folie, et un réalisme jamais vu sauf à la télé.

nécessite donc la possession du jeu d'origine. Si cette pratique est monnaie courante sur PC, elle n'est encore qu'à ses débuts sur console. Elle permet cependant de prolonger le plaisir de jeu à moindre coût, les « add-on » étant généralement vendus à moins de 200 F. Enfin, signalons à tous les autres fans de Solid Snake, que pour 249 F, Konami propose Metal Gear Missions Spéciales et une figurine officielle de leur héros préféré. Attention, il n'y en aura pas pour tout le monde !

Calme plat

Alors que d'un point de vue technologique les jeux vidéo font des progrès hallucinants, force est de constater qu'au niveau de leurs concepts, c'est plutôt le calme plat. Très peu d'innovations sont apparues et les nouveaux genres comme ceux introduits par Capcom avec Resident Evil ou Eidos avec Tomb Raider sont maintes et maintes fois exploités. On a l'impression que les éditeurs préfèrent assurer leurs ventes avec des produits qui ont déjà fait leurs preuves et n'osent pas faire preuve d'originalité. On oublie également trop souvent qu'il ne suffit pas qu'un jeu soit beau pour qu'il se vende. On risque ainsi de voir débarquer sur la Dreamcast de Sega et la future PlayStation 2 de Sony des titres de jeux à succès plus belles et réalistes mais en rien novatrices.

Léon M.

MERCI CD CONSOLES

Remerciement aux lecteurs de CD Consoles pour le courrier qui a servi à alimenter ce forum.

Les abonnés à CD Consoles recevront dorénavant Gen4 Consoles à la place.

LES PERLES

■ Coup de fil reçu à la rédaction :
Lui : « Allô ? Je voudrais une aide de jeu pour Resident Méchant ».
Nous : « Plutôt Resident Evil, non ? ».
Lui : « Oui voilà, Reside dans ta ville ».

■ Lu dans un courrier :
« Les testeurs sont soit des gens aisés soit des fils à papa pour avoir réussi dans cette branche ».
C'est sûr, tous les nos testeurs roulent en Ferrari.

Tekken Tag Tournament

Grand fan de la série Tekken sur PlayStation, j'aimerais savoir si une date est déjà prévue pour un nouvel épisode de cette saga. Et si c'est le cas, sur quelle machine ? SoulCalibur sera-t-il adapté sur PlayStation ou bien sera-t-il une exclusivité Namco pour la Dreamcast ?

Christian C.

SoulCalibur n'est pour le moment pas prévu sur PlayStation (peut-être sur PlayStation 2, l'avenir nous le dira !). Quant à Tekken Tag Tournament, il fera parti des titres de lancement de la PlayStation 2, le 4 mars 2000 au Japon.

Mauvaise humeur

Il y en a assez des gens qui se plaignent des bains de sang présents dans nombre de jeux sur consoles. Si au lieu de se plaindre ils s'attaquaient à de vrais problèmes, d'une on aurait la paix, et de deux ils feraient vraiment bouger les choses. La violence frappe surtout les milieux défavorisés, alors à 400 francs par jeu, je crois que Familles de France se trompe de cible.

Gérard M.

Écran plat

Certains jeux vidéo, à l'instar de la mode, veulent imposer des standards de beauté, de nouvelles références... Pourquoi diable les héroïnes de jeux vidéo sont-elles toutes aussi pulpeuses ? Les femmes me semblent bien réduites à une simple addition de formes en trois dimensions dans cet univers autarcique. Il serait bon de donner au monde virtuel une vision de la femme un peu plus en accord avec sa réalité actuelle.

Jane B.

■ **L'ÂME DES GUERRIERS** Le jeu Dreamcast ayant conquis le marché américain avec NFL2K est japonais... Namco avait déjà réussi au pays de l'Oncle Sam grâce à la série Tekken sur PlayStation.

Jeux drôles

Grand fan de jeux de rôle, j'attends avec impatience l'arrivée de nouveaux titres en version officielle. Mais voyant ce qui se passe au pays du Soleil Levant, où les sorties ne se comptent plus, j'implore les éditeurs de faire quelque chose pour développer ce genre en perdition sous nos latitudes. D'avance merci !

Frédéric D.

Jet Li la première pierre

Pour moi les jeux de combat ne sont pas assez réalistes. Les enchaînements ne sont pas aussi pur kung fu que dans les films de Jet Li, par exemple, et je désespère d'en voir arriver un jour. Je lance donc un appel aux producteurs de séries telles que Tekken ou Street Fighter, faites un effort, faites enfin un jeu très intéressant sur le thème !

Yan D.

Jeux sans console

J'étais assez surpris de voir le jeu Blue Stinger en version officielle sur Dreamcast disponible dans certains grands magasins, le 1^{er} octobre. En effet, si ces jeux étaient déjà disponibles, la console quant à elle n'est arrivée sur le marché que quinze jours après. Espérons que cela ne soit pas les prémices d'un syndrome identique à celui de Turok, sorti avant la Nintendo 64 sur le marché français. Je ne souhaite pas à Sega de connaître le même avenir avec sa machine que Nintendo et sa 64 bits.

Hafid O.

Extrapolation

Il me semble que l'on s'éloigne de plus en plus des rêves d'enfants. En effet, si les premières consoles avaient pour but unique le jeu vidéo, les nouvelles machines semblent s'orienter à la fois vers Internet, via des modems, et vers le cinéma ou le multimédia via le lecteur de DVD. Le jeu deviendra-t-il au fur et à mesure un élément mineur de ces consoles multimédia ? Quand je vois les suites redondantes à l'excès sur ces machines, j'en viens presque à regretter l'époque de ma Nes et de ma Master System...

Gregoire B.

LETTRE DU MOIS (bis)

Commerce

J'aimerais profiter de votre tribune pour m'élever contre les magnats du jeu vidéo que sont devenus Sony, Nintendo et Sega. Des campagnes commerciales agressives, un public ciblé par différentes publicités selon les pays, sont l'apanage de sociétés ayant perdu toute notion de jeu pour le plaisir en faveur d'un jeu « gagnant » financièrement. Je repense alors avec nostalgie à la PC Engine, ma première console, achetée en import et n'ayant connu quasiment aucune publicité. Les jeux faisaient office de campagne de pub. Aujourd'hui, c'est la pub qui vend, plus les jeux.

Thierry O.



■ **LE MONDE EST À EUX** L'approche des multinationales du marché ne permet pas de douter des intentions marketing affichées à coups de millions.

PlayStation 2 misère ?

Que dire de l'annonce faite par Sony au sujet de leur console nouvelle génération ? Va-t-on avoir droit aux mêmes complots commerciaux ? Nous, lecteurs et acheteurs, allons-nous devoir subir encore longtemps les Tekken, les Gran Turismo, et autres Final Fantasy... Des jeux ayant quelques qualités graphiques mais ne prouvant qu'une latence créative. Telle qu'elle est annoncée, la PlayStation 2 semble se nourrir du même fruit avarié. Un futur ex nouveau Gran Turismo, un Tekken Tag Tournament qui sent le réchauffé. Même SquareSoft a pris le parti de cette déchéance. Le marché du jeu vidéo est en péril. Nous lecteurs devons lutter contre cette autocratie à tendance ludique que l'on impose à nos yeux et à notre porte-monnaie...

Paul D.



RADIO
TOTAL RESPECT - ZERO LIMITE
LIBRE

DIFOOL

21h-00h

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

3615 SKYROCK (2,23 F/mn) www.skyrock.com

Chop Chop Tête d'Oignon

Depuis qu'il a coupé les ponts avec PaRappa le Rappeur, Chop Chop Tête d'Oignon est difficile à approcher. Malgré tout, nous avons voulu en savoir plus sur les raisons de sa colère. Séquence humilité !

Um Jammer Lammy

- DÉVELOPPEUR Sony
- ÉDITEUR Sony
- SORTIE 1999
- UN HÉROS Lammy
- GENRE MUSICAL Rock
- JOUEURS 2

PaRappa le Rappeur

- DÉVELOPPEUR Sony
- ÉDITEUR Sony
- SORTIE 1997
- UN HÉROS PaRappa
- GENRE MUSICAL Rap
- JOUEUR 1

Cela fait près d'un an que Chop Chop Tête d'Oignon ne plus fait parler de lui. Depuis la sortie de PaRappa le Rappeur, le plus apprécié des rappeurs vidéo-ludiques n'a fait qu'une brève apparition dans Um Jammer Lammy. Aujourd'hui, il affirme le désir de se retirer du monde vidéo-ludique pour trouver refuge dans une lamaserie au Tibet. Nous avons retrouvé notre moine tibétain à *La Closerie des Lilas*, où la star du rap des jeux vidéo s'est expliqué sur ses nouvelles aspirations. **À moins d'un mois de votre départ au Tibet, dans quel état d'esprit êtes-vous ?**

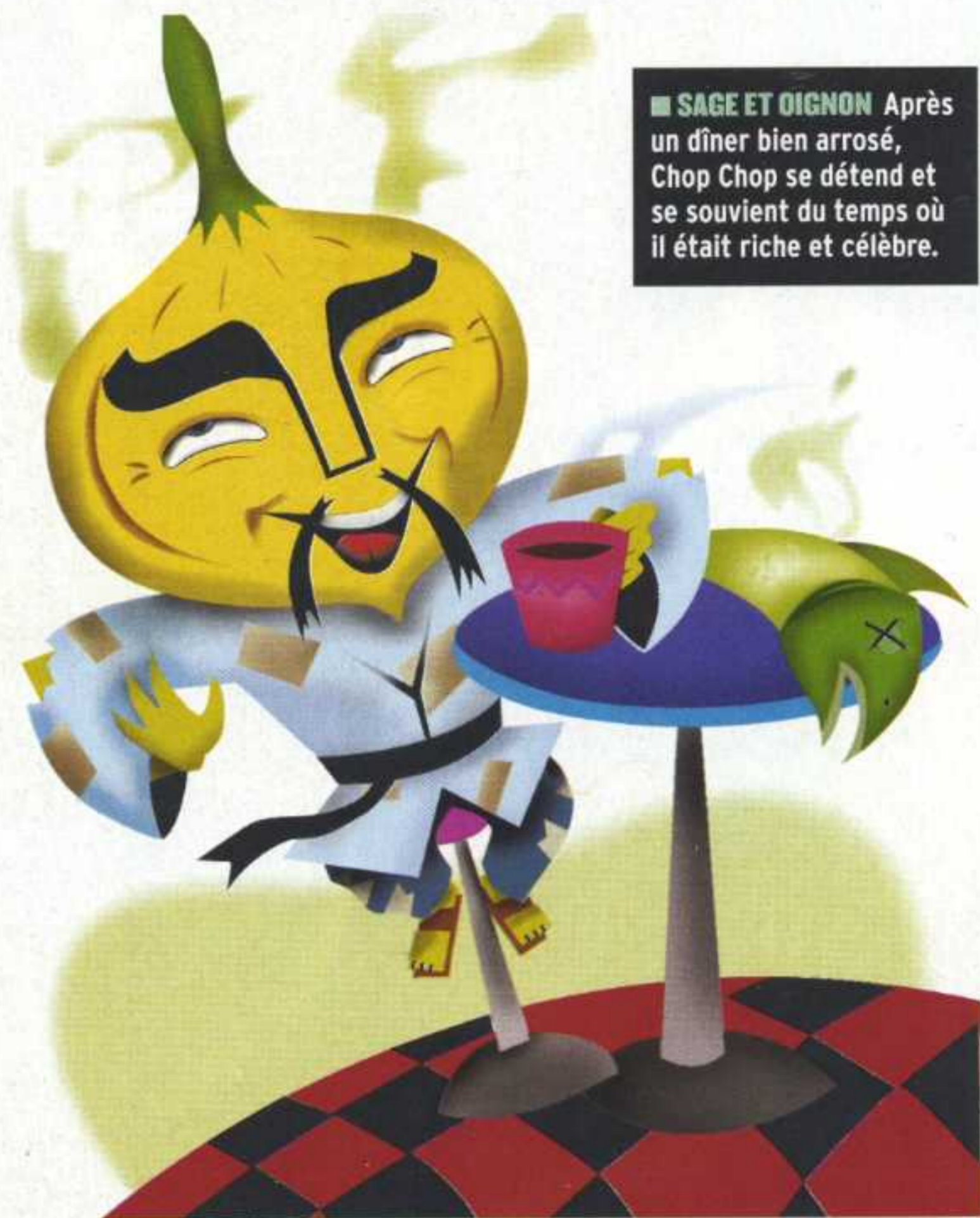
Je vais très bien, merci. Vous savez, partir à la rencontre de soi est un voyage qui vous reconforte et vous apaise en même temps. C'est au moment du départ que l'on compte ses vrais amis. J'ai longtemps vécu dans le bruit et la fureur. J'ai même connu la gloire et la célébrité avec PaRappa le Rappeur. Il a fallu que je rencontre la princesse Peach pour que tout s'éclaircisse : j'en ai fini avec les « Ouch ! Punch punch kick ! »

Vous êtes loin du jour où vous avez traité la princesse Peach de « gourgandine bonne à rien » ?

Je n'étais pas moi-même ! C'est pourtant la vérité ! Je l'ai rencontrée lors d'une soirée chez Lara Croft. Nous avons passé notre temps à boire des margaritas frozen, comme si nous étions à bord du Titanic et qu'il nous restait cinq minutes avant de heurter un iceberg. À la fin de la soirée, malgré un état éthylique très avancé, elle m'a laissé tomber comme une vulgaire chaussette. Je suis sûr de l'avoir vue s'enfermer dans les

« Aujourd'hui, je veux couper les ponts qui me lient à cet univers ludique. » Chop Chop Tête d'Oignon.

vestiaires en compagnie de Luigi ou de son frère Mario, je ne sais plus. Ça a été pour moi comme une révélation ! J'ai compris combien je m'étais fourvoyé jusqu'à présent. Combien cette vie mondaine de pixels était fausse et surfaite. C'est comme si la main de Dieu m'avait remis dans



■ SAGE ET OIGNON Après un dîner bien arrosé, Chop Chop se détend et se souvient du temps où il était riche et célèbre.

le droit chemin : celui de l'humilité. Je me considère comme un miraculé !

Vous ne souhaitez plus poursuivre votre carrière dans les jeux vidéo ?

J'ai tiré un trait dessus ! Je ne veux même pas en discuter. Vous savez, je n'ai pas la prétention d'avoir le talent de Luigi ou de Mario. Ces Italiens sont de vrais professionnels... Leur talent est immense, auprès des joueurs comme des jolies filles. On ne fait pas le poids en face, d'autres ont essayé sans y parvenir... Je ne ferai pas les mêmes erreurs : je reste lucide.

Vous pensez peut-être à PaRappa le Rappeur... Que s'est-il passé ?

C'est du passé maintenant. Je veux couper les ponts qui me lient à cet univers ludique. Ce n'est pas un univers sérieux. Comme disait Rimbaud, la vraie vie est ailleurs... Entre lui et moi, il s'est passé ce qui se passe entre tout élève et son maître : un jour l'élève vole de ses propres ailes... Lui, il n'a jamais eut un geste de remerciement à mon égard ! Jamais. Et la Sunny Funny, elle ne

vaut pas mieux.

Vous avez pourtant fait une tentative de come-back ensemble dans Um Jammer Lammy. Y a-t-il eu des conflits pendant la conception du jeu ?

Non, j'étais sur le plateau depuis le premier jour et il ne s'est jamais montré, sauf le dernier week-end. Dans le jeu, je suis un personnage régulier... Lui, il est ce qu'on appelle dans le milieu une silhouette, une sorte de figurant qui parle. Seuls les joueurs qui le finissent de bout en bout ont envie de revoir PaRappa. Mais entre nous, si il est présent dans Um Jammer Lammy, c'est grâce au contrat avec son éditeur, stipulant une suite en cas de succès.

Quels sont vos projets immédiats ?

Je viens d'être accepté comme novice dans une lamaserie tibétaine. La philosophie et l'enseignement de Lao Tseu m'a toujours attiré. L'oiseau se nourrit sur sa branche, comme disait le Maître.. ■

Gilles Sauer

Boulangier

Retrouvez dans nos magasins*
«l'univers des jeux pour consoles»
pour le plus grand plaisir de tous.



GAME BOY COLOR



**NOUS VOUS PROPOSONS LES NOUVEAUTÉS INCONTOURNABLES
POUR LE «JOUR J» AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHÉ,
DES ESPACES DE DÉMONSTRATION, DES VENDEURS SPÉCIALISÉS...
DANS UN CONCEPT EN CONSTANTE ÉVOLUTION !**

"Boulangier sur Internet"



<http://www.boulangier.fr>

■ Fans de logiciels,
la Carte Microshop
est faite pour vous.



* AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AVIGNON • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BOULOGNE • CAEN • CALAIS • DOUAI • DUNKERQUE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS
LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS (NORD) • LENS • LIBOURNE • LOGNES • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MERIGNAC • MONTIGNY LES
CORMEILLES • MULHOUSE • NANTES ATLANTIS • NIMES • ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • RENNES • RONCO • ST PRIEST • TOULOUSE PORTET S/GARONNE •
TROYES • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCO • VITROLLES

Boulangier

SQUARESOFT®



FINAL FANTASY VIII

En r chapperez-vous un jour ?

www.square-europe.com



www.playstation.tm.fr

Tous droits r serv s  et "PlayStation" sont des marques d pos es de Sony Computer Entertainment Int.

  1999 Square Co., Ltd. Tous droits r serv s. FINAL FANTASY, SQUARESOFT, et le logo SQUARESOFT, sont des marques d pos es de Square Co., Ltd.