

DOSSIER FOU
Les jeux
les plus
FÊLÉS
du monde

Playboy

E3

32 pages

EXPLOSIVES

Tous les hits
de fin d'année

- Perfect Dark - Donkey Kong 64 - StarWars Racer
- Ready to Rumble Boxing - Road Rash 64
- SS 2000 - Gran Turismo 2 - Sled Storm
- Crash Team Racing - Dino Crisis - Tarzan
- Johnny Hawk - Resident Evil 3 - Fear Factor
- Metal Gear VR Mission - Wu-Tang
- Fighting Force 2 - Soul Calibur
- ToyCommander - Saboteur
- Mutoko Battle - FFVIII
- Jet Force Gemini
- Bayman 2
- Shenmue
- Lave Zero
- Pickstyle

LE HIT DU MOIS
DRIVER
STARSKY ET HUTCH SUR PLAYSTATION

LA BOMBE

Nintendo

La nouvelle console

DRIVER
REFLECTIONS

98 Juin 99

32^F

ISSN : 1153 4451 - 230 BEF - 995 - 1 000 PTE-CONT - 54 MAD - 36 FRF - 7 CAD - 200
M 4413 - 98 - 32,00 F





Retrouvez votre

Amis des animaux réjouissez-vous. La suite du plus original des jeux de baston comporte des combats encore plus rapides, intenses et violents en 3D. Les personnages, plus nombreux se morphent en bêtes furieuses aux combos dévastateurs. Alors lapin, léopard, chauve-souris ou tigre, il vous faudra sortir les griffes pour vaincre vos adversaires bestiaux. Bloody Roar 2, libérez la bête qui est en vous...





instinct bestial

BLOODY ROAR 2

-BRINGER OF THE NEW AGE-



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

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS (pvals@player.tm.fr)
Rédacteur en chef adjoint : Benjamin Janesens
Assistante de rédaction : Mahalia GARRAUD
Secrétaire de rédaction : Françoise GUILAVOGUI
Rédacteurs : Yasmine ABOUDIHAI (MacYas), François DANIEL
(Wonder), Patrick GIORDANO (Matt), Kamui, Guillaume
LASSALLE (El Diadou), Christophe POTTIER (Wolfen), Féchi
MAAYOUFI, Olivier RICHARD (Inosiro), Reyda SEDDIKI, Carlos
SOARES, François JACQUES (correspondant au Japon)
Traducteur : Reyda SEDDIKI
Ont participé à ce numéro : Laurence ABRAULT,
Florence LEDERF, Josiane BELREPAYRE

MAQUETTE

Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, VOTO
Infographiste : Gilles RENOULT, Lionel FAVERIE

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Annie TEINTURIER
Assistante de la fabrication : Céline CÉCILLE
Photogravure : Fi-M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ

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

Service en ligne

Responsable : Lionel KAPLAN
Journaliste : Christophe MOLIGNIER

Service abonnement

Distri abonnements
BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex

Tél. : 05 61 43 49 69

Fax : 05 61 43 49 66

Service des ventes : DISTRI MEDIAS

(réservé uniquement aux dépositaires de presse)

Contact : Denis RÔZES

Tél. : 05 61 43 49 63

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024

Président-directeur général : Alain KAHN

Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD

Comptabilité : Karine MERELLE

Secrétariat : David Benco

Commission paritaires n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal
janvier 1999. Tous les documents envoyés sont publiés sous la
responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Jean-Luc LUYSSSEN

Illustration de couverture : copyright Reflections

NOUVEAU

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

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire
(en bien ou en mal) à propos de
PLAYER ONE, écrivez à :

Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

Pour les Trucs en Vrac, adressez
votre courrier à Wonder.



EDITORIAL



Les types sont revenus fatigués, le teint pâle, les yeux cernés. Ils n'arrêtaient pas de se pouiller, de s'envoyer vannes sur vannes, l'air vraiment fâché. Tout semblait aller de travers. Pourtant, on surprenait un sourire, un éclair au fond des yeux. Ils savaient qu'ils avaient vécu un truc pas ordinaire. Nos quatre reporters nous ont donc pondu un dossier sur l'E3, le plus grand Salon mondial dédié aux jeux vidéo, un bouclage dans le bordel, les insultes et les éclats de rire. On y apprend comment Nintendo a bluffé son monde en annonçant la sortie de sa prochaine console pour l'année prochaine, comment Sony, sûr de sa force, joue les modestes et refuse la polémique, et enfin comment Sega compte résister face à ses deux redoutables concurrents. Pour le reste, vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles, avec en prime, ce mois-ci, un dossier un peu spécial euh... comment dire, plutôt bizarre, sur les jeux les plus fêlés de la terre. C'est le genre de sujet qui met la rédaction en ébullition. C'est à croire que plus on fait des trucs de fous, plus ça nous amuse, en espérant que ce dossier vous distraira en vous apprenant plein de choses. Bref, un nouveau numéro de « Player One », le 98. C'est tout.

La rédaction

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

voici votre nouvelle télécommande
pour zapper sur MCM

www.mcm.net



glisse



musique

multimédia

cinéma



e-génération

SOMMAIRE

CONCOURS

Concours IKKS/Driver11
 Concours Anna Kournikova63
 Concours Canal Jimmy89



8

Courrier

12

Stop Info

30

Dossier de l'E3

68

Top

70

C'est arrivé près de chez toi

72

L'arcade dépasse les bornes

78

Over the World

93

Tests

122

Dossier Freaky Games

124

Trucs en Vrac

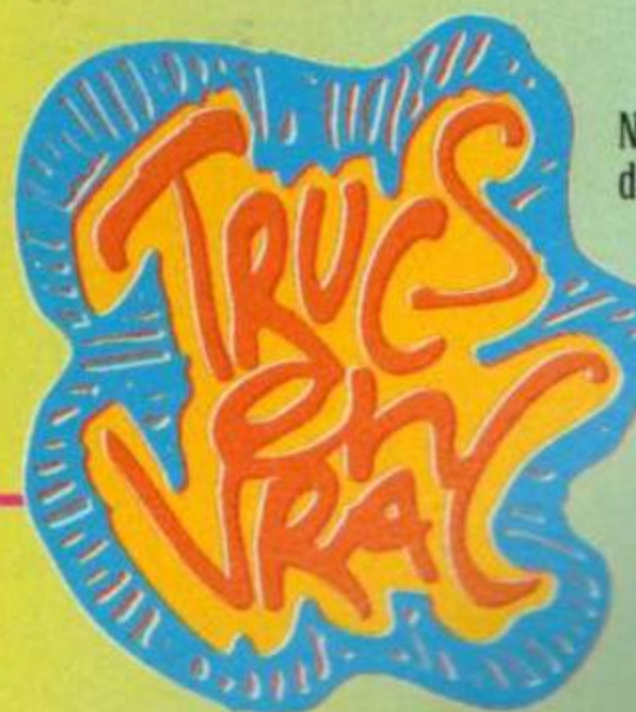
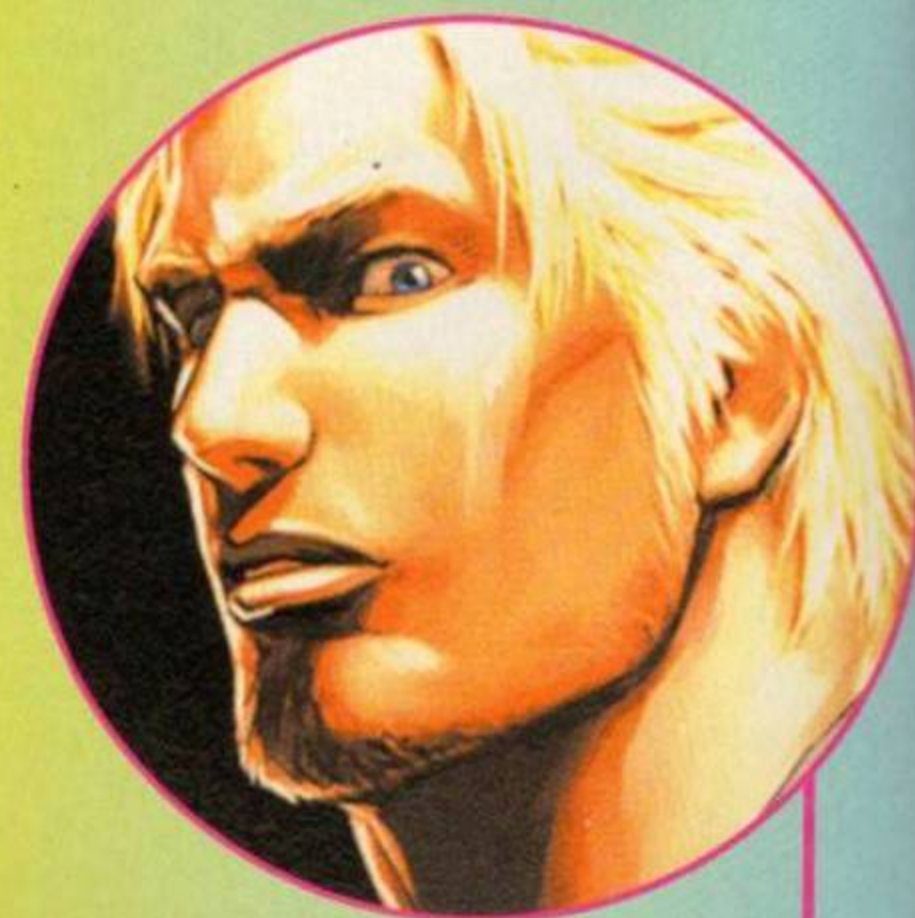
130

Micro Attitude

132

Zoom

top



Ne restez plus coincé dans un jeu, consultez vite la rubrique de Wonder.



Pour tout abonnement :
CASTLEVANIA
 sur Nintendo 64 (p. 111) ou
BLOODY ROAR
 sur PlayStation (p. 146)

**Où tu veux,
Quand tu veux,
Si t'as le téléphone, t'as l'astuce.**

08 36 68 77 33

**Chez toi ou sur ton mobile,
toutes les astuces et soluces de jeux
PlayStation, N64, Saturn, PC, Game Boy...**

et aussi par minitel

36.15 Player One

Vos dessins de la Play 2 commencent à arriver à la rédaction et on vous présente notre sélection du mois. Vous pourrez voter pour vos préférés, mais il n'y a rien à gagner, c'est juste pour le fun. La nouvelle maquette semble recueillir de plus en plus de suffrages, et c'est tant mieux. On va encore ajuster le tir et ça devrait être bon pour le numéro 100. Merci de votre aide, et continuez à nous faire part de vos critiques. Enfin, j'ai reçu plusieurs lettres qui s'élèvent contre l'action de l'association Familles de France. Vous savez ce qu'on en pense, alors n'hésitez pas à nous écrire, car on est en train de se constituer un dossier sur le sujet.

Pedro El Loco

Salut Sam, Peut-on linker une Game Boy Pocket et une Game Boy Color ? Car, si je pouvais choisir, je préférerais investir 300 balles dans une Game Boy Pocket, plutôt que dans une Color à 500 balles, surtout que c'est seulement pour jouer avec des potes. Quand est prévu Carmageddon sur N64 ? Et votre fameux dossier sur les pires daubes du monde des jeux vidéo, c'est pour quand ?

Mitsuko

Salut Mitsuko, On peut linker sans problème la Game Boy Pocket avec une couleur. De même, on peut jouer à un jeu couleurs sur la Pocket. Il n'y a pas d'incompatibilité. Évidemment, les jeux seront en noir et blanc. Je préfère préciser, parce que, autrement, je suis sûr de recevoir des questions du genre : « Est-ce que, si je joue à un jeu couleurs sur la Pocket, ce sera en couleurs ? » Ce n'est pas que je doute de vos capacités intellectuelles, quoique parfois... Carmageddon a été repoussé, suite aux réactions de Familles de France, on n'en sait pas plus. Quant au dossier sur les pires daubes du monde, on travaille toujours dessus. Peut-être pour le mois prochain ?

Salut à Sam et à toute l'équipe de « Player One », Est-ce vrai qu'il y aura une suite à Zelda sur N64 ? Si oui, quand ? Nintendo envisage-t-il de sortir une console 128 bits ?

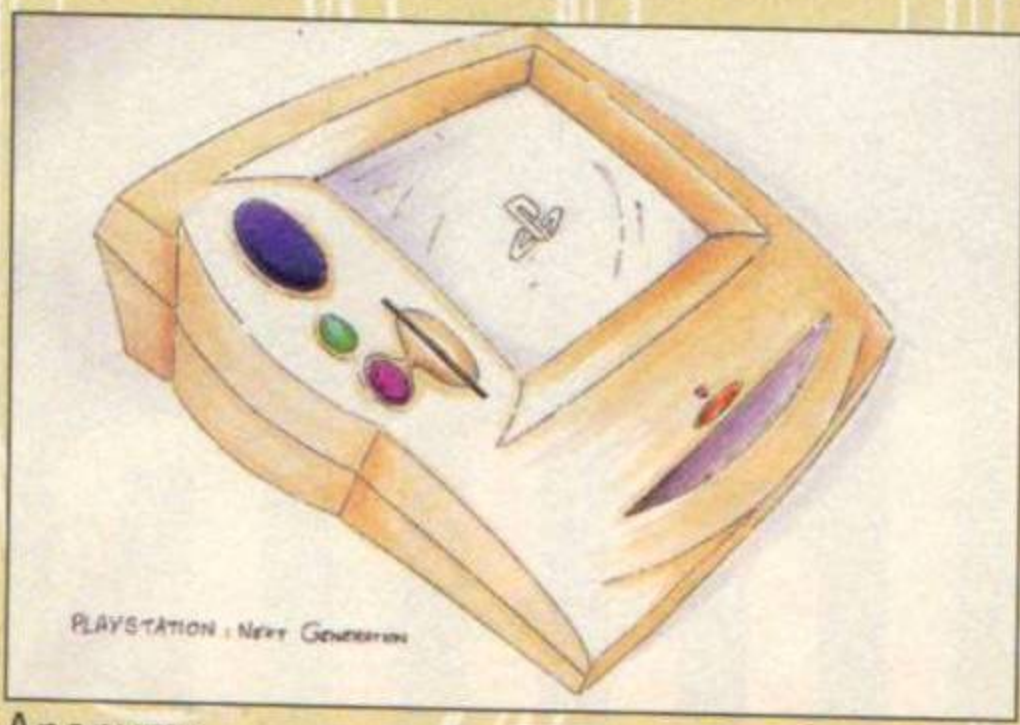
Guilhem

Salut Guilhem, Je ne pense pas qu'il y aura une suite à Zelda sur N64. Nintendo devrait annoncer sa nouvelle machine 128 bits (avec lecteur de DVD) à la fin du mois d'août.

Salut Sam, Pourquoi ne pas faire une rubrique « Ambiance à la redac », qui parlerait de ce qui se passe durant l'élaboration du mag, avec les querelles dans la salle de tests : « Qui sortira les poubelles ? », la cafète, la libido de classe... La vie quoi ! Le tout avec une ou deux tofos. Alors ?

Bug Toast qui sent le grillé

Salut Bug Toast, Ouais, bon, pourquoi pas. Si ça peut vous faire plaisir ! Le problème c'est qu'il faudra tout bidonner. On ne peut pas publier ce qui se passe réellement à la redac, on se ferait interdire. Imagine des photos de Wolfen,



Anonyme



Steve Molinari

en tutu, en train d'imiter Clara ! Rends-toi compte que si on publiait un truc où l'on voit Féthi, à quatre pattes, en train de bouffer la moquette, à la recherche de on ne sait quoi, avec Reyda, à cheval sur lui, en tenue SM, fouet, porte-jarretelles et bottes en cuir, on va tous finir en taule. Non, ce n'est pas raisonnable ! Ce n'est pas Familles de France qu'on aurait sur le dos, mais la brigade des mœurs. Et puis, à quoi bon ! La plus belle part du rêve, c'est votre imagination qui doit la créer.



Miguel Marqués

Chers amis aimant jouer aux jeux vidéo, Je suis fan de jeux et spécialement de ceux sur PlayStation. Vous avez tous connu à la rédaction (du moins je l'espère !) l'embarras du choix, quand, à la fin de la classe de troisième, vous avez dû décider de votre orientation pour la seconde. Pour en venir au fait, j'aimerais savoir ce que je dois prendre comme orientation, l'année prochaine, pour devenir rédacteur comme vous tous. Je sais, vous me direz que je ferai mieux de prendre rendez-vous avec la conseillère d'éducation, mais vu comment c'est passé la table ronde avec elle et le principal, j'ai peur que ça parte encore en couilles. S'il vous plaît, pouvez-vous me répondre très rapidement ?

Romain

Salut Romain, Relis, dans les deux derniers « Player », les dossiers sur les métiers des jeux vidéo et tu sauras l'essentiel. Quant à la filière que tu dois choisir, peu importe. Si tu connais un peu les jeux, si tu sais écrire correctement, tu peux y arriver. Maintenant, ce n'est pas une conseillère d'orientation qui va t'apprendre tout ça, il faut que tu y mettes du tien, entraîne-toi. Fais des tests, fais-les lire à tes potes et corrige-toi. Quand tu te sentiras au point envoie-les aux magazines ; ce n'est pas à l'école qu'on va t'apprendre à tester des jeux. En revanche, tu peux acquérir au lycée un bon bagage culturel, un esprit critique et du discernement, quelle que soit la filière choisie. Il suffit de bosser un peu...

Salut Sam, Votre nouvelle maquette est très bien, mis à part la couleur qui accompagne les tests. La notation sur 10 est une excellente idée et le retour du Player fun aussi. En ce qui concerne votre sévérité, je suis partagé. D'un côté, je la trouve pile-poil, mais, de l'autre, vous êtes trop sévères (Metal Gear) ou pas assez, comme pour Zelda (Game Boy). Bon, malgré ces quelques imperfections qu'il vous reste à améliorer, je suis de tout cœur avec vous et, j'en suis certain, vous resterez le numéro 1 des mag de jeux vidéo.

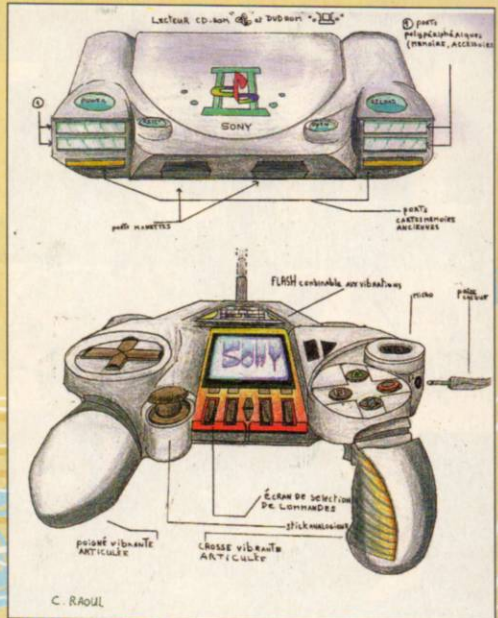
Psycho Cédric

Salut Psycho Cédric, Ça y est, je crois que la nouvelle maquette commence à être bien acceptée par tous. On va encore faire quelques petites modifications (notamment sur le Player fun, voir un peu plus loin), pour affiner le tout, mais les bases sont là. Pour les notes, c'est toujours le même débat, si vous êtes tous d'accord pour que l'on soit sévères, vous ne l'êtes pas toujours en ce qui concerne tous les jeux. Mais ça, c'est inévitable ! Au fait, vous êtes assez nombreux à nous demander de noter les jeux sur 20 plutôt que sur 10. J'attends vos avis sur ce sujet...

Hello Sam, Je suis un fou de « Player One » et je voudrais être publié dans le magazine. Cela peut paraître débile, mais je n'ai rien d'autre à dire. Je veux juste être publié. Serait-ce possible ?

Simon V

Salut Simon, C'est effectivement débile, mais bon, voilà, c'est fait.

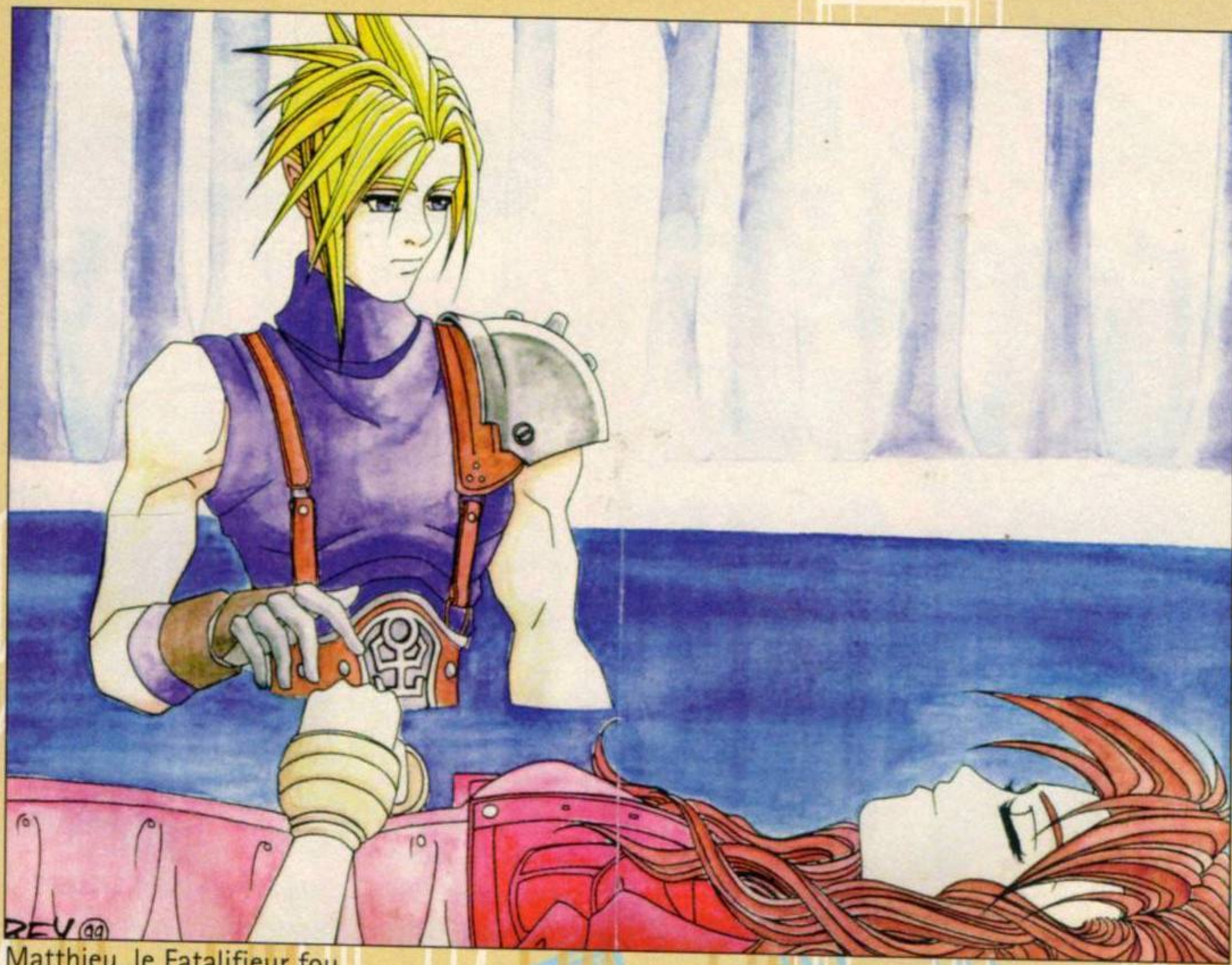


Christophe Raoul

Salut à toute l'équipe, En lisant mon « PO » de mai, je me suis posé une question qui va sans doute me faire passer pour le dernier des demeurés auprès de tous les lecteurs et de la rédaction : « Pourquoi tout le monde fantasme sur Clara Loft, sauf moi, nom de Zeus ? Pourtant, je suis un mec normalement constitué... Et j'aime les femmes... » Alors moi je dis : « On se calme les gars ! Clara est-elle si belle que ça ? Je suppose que, comme moi, vous ne l'avez jamais vue ? Peut-être qu'elle est très moche ? Peut-être aussi qu'on nous cache la vérité ? Ce pourrait-il que cette chère Clara ne soit autre que Wolfen travesti en femme ? » C'est pourquoi j'affirme qu'un poster de Clara (Wolfen) nu(e) pour le numéro 100 de « Player » n'est pas une bonne idée. Et même si Clara est aussi belle qu'on l'imagine, ce n'est toujours pas une bonne idée, et cela pour deux raisons : elle n'accepterait sans doute jamais de poser nue et, surtout, le lecteur de « PO » deviendrait alors une espèce en voie d'extinction, après les exactions perpétrées par Mr. Loft (qui, soit dit en passant, a tout l'air d'être un croisement entre Lobo et Duke !). Moralité : « Moins on en saura sur Clara, plus vieux on vivra ! »

Kaï

Salut Kaï, Toi, t'es mort ! Et plutôt deux fois qu'une. Mr. Loft a juré qu'il t'aurait, et Wolfen a ressorti sa hache de guerre. À la rédaction, les paris sont lancés. Lequel des deux tueurs arrivera à mettre la main sur toi en premier ? Quant à Clara, elle ne cesse de répéter que tu as tout compris à la psychologie féminine et prie pour que tu t'en sortes, ce qui rend son mec encore plus enragé. Un conseil, Kaï, cours, échappe-toi, le plus vite possible, sans laisser de traces... Bonne chance !



Matthieu, le Fatalifieur fou

Salut Player, salut Sam,

Je voudrais pousser un coup de gueule contre Sega (qui est ma marque préférée, mais bon...). Il refait quasiment la même erreur avec la Dreamcast qu'avec la Saturn. Sortie précoce, puis, Sony (ou une autre marque) annonce une console plus puissante... Puis, Sega nous sort des add-on pour pouvoir lire des DVD, des émulateurs Saturn... Bref, on taxe ! Comme s'ils n'avaient pas pu le faire plus tôt. Et puis, lancer des jeux comme Godzilla ou July à la sortie de la console, c'est pas fute-fute... Passons à Sega Rally 2 et VF 3. Je sais que la marque veut faire des conversions parfaites de l'arcade, mais ce serait quand même mieux d'y ajouter plus qu'un mode et quelques options... Dans l'espoir d'être publié (comme Lettre du mois, par exemple), je vous souhaite une bonne continuation.

Red Eye

Salut Red Eye, C'est vrai que, depuis l'annonce de la Play 2, Sega se trouve dans une position plutôt inconfortable. La marque a intérêt à sortir des jeux vraiment canons, si elle veut tenir le choc et rallier un nombre important de joueurs autour d'elle. Joli challenge en perspective !

Cher Sam, J'espère qu'à la rédaction la bonne humeur est de mise pour nous pondre de jolis articles...

Je trouve que la nouvelle notation est excellente. Y'en avait marre des tests systématiquement au-dessus de 90 %. Cependant, je vous trouve trop

professionnels. Je m'explique : avant, dans vos tests, on pouvait lire des conneries, des délires, des jeux de mots gaulois (sic). Maintenant, des tests, du sérieux... plus de délires. ARRÊTEZ DE BOSSER, MERDE ! P.S. : L'apparence nouvelle du mag n'a pas d'importance, c'est le contenu qui compte (ma chère).

Père Noël, merci pour le grille-pain en peau d'ours ; j'espère avoir, l'année prochaine, le même avec la fonction chausse-pied.

Style le Boss

Salut le Boss,

Quoi ! Un mec qui nous reproche de trop travailler... Va falloir que je te présente à notre boss, toi ! Notre but est d'abord de vous informer le mieux possible pour vous éviter d'acheter des daubes. Si, en plus, on arrive à vous faire marrer, c'est tout bon. C'est vrai que, ces derniers temps, on était peut-être un peu trop sérieux, mais ça va changer... Pour le grille-pain, je te conseille plutôt le modèle avec l'option air conditionné, ça refroidit le pain que tu viens de griller pour éviter de te brûler la gueule.

Salut, La nouvelle maquette est pas mal réussie, excepté les ch'tits cœurs et les notes sur dix. Vous avez oublié la note globale de Castlevania 64, c'est quand même un peu embêtant...

Delta

Salut Delta,

Vraiment, on ne s'y attendait pas ! Moi, je trouvais ça même plutôt bien les cœurs pour le Player fun. Mais bon, vous avez été tellement nombreux à nous dire que ça faisait winch,

ringard quoi, qu'on les a remplacés par une barre avec 10 couleurs allant du bleu au rouge. À vous de juger maintenant... Quant aux notes sur 10, on va les garder ; tu es un des rares à t'en plaindre. La note de Castlevania a effectivement sauté (c'était 83 %). Honte à nous ! Le coupable a été puni, on l'a envoyé en Corse nettoyer les plages (salut Christophe Boum, Boum !).



Mav, arrête et écris un roman... Salut Nonoc, ta lettre est beaucoup trop longue pour être publiée, mais appelle la rédaction et demande-moi, je me ferai un plaisir de te répondre en direct live. Quant à Mr. Loft, laisse-le en dehors du coup.

PS

Arnaud, c'est Ino qui a écrit l'article sur Texas, je lui ai transmis ta lettre... Salut

Mathieu, la console que tu as vue est sûrement l'une des nombreuses contrefaçons venues d'Extrême-Orient qui commencent à circuler. On a même vu de fausses Nes, déguisées en PlayStation. Évidemment, il ne faut pas l'acheter. Pour le Fatalifieur : t'es pas publié ce mois-ci, faut bien laisser un peu de place aux autres, non ? Salut à Christian A. de Châteaudun, merci pour ta longue lettre et tes critiques constructives. Merci à Happy Buster pour l'article de « Libé ». Hello, Hugo the Best, t'es bien indiscret, toi ! Salut Boustier, c'est effectivement de l'arnaque, n'y va pas ! Salut Prawn, il faut appeler et demander Pierre. OK, Nicolas de Vendin, envoie le texte et on verra après ! Six Children, ça y est, c'est fait. Philippe, bon courage, envoie-nous ta pétition.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

Gagnez des jeux

DRIVER

des tee-shirts et des casquettes

IKKS



Les logos sont la propriété exclusive de leur société respective

Jeu de rôle et jeu vidéo : mariage blanc

Agone est le héros d'une série de romans intitulée les Crépusculaires, de Mathieu Gaborit (aux Éditions Mnemos). Que vient-il faire dans Player ? Multisim, génial éditeur français de jeux de rôle traditionnels, lance aujourd'hui un jeu basé sur ces romans et portant le nom du

héros. Mieux, Multisim souhaiterait décliner le monde d'Agone sous forme de jeux vidéo, à l'image du Dark Earth de Kalisto (formidable jeu d'heroic-fantasy post-apocalyptique). La première adaptation

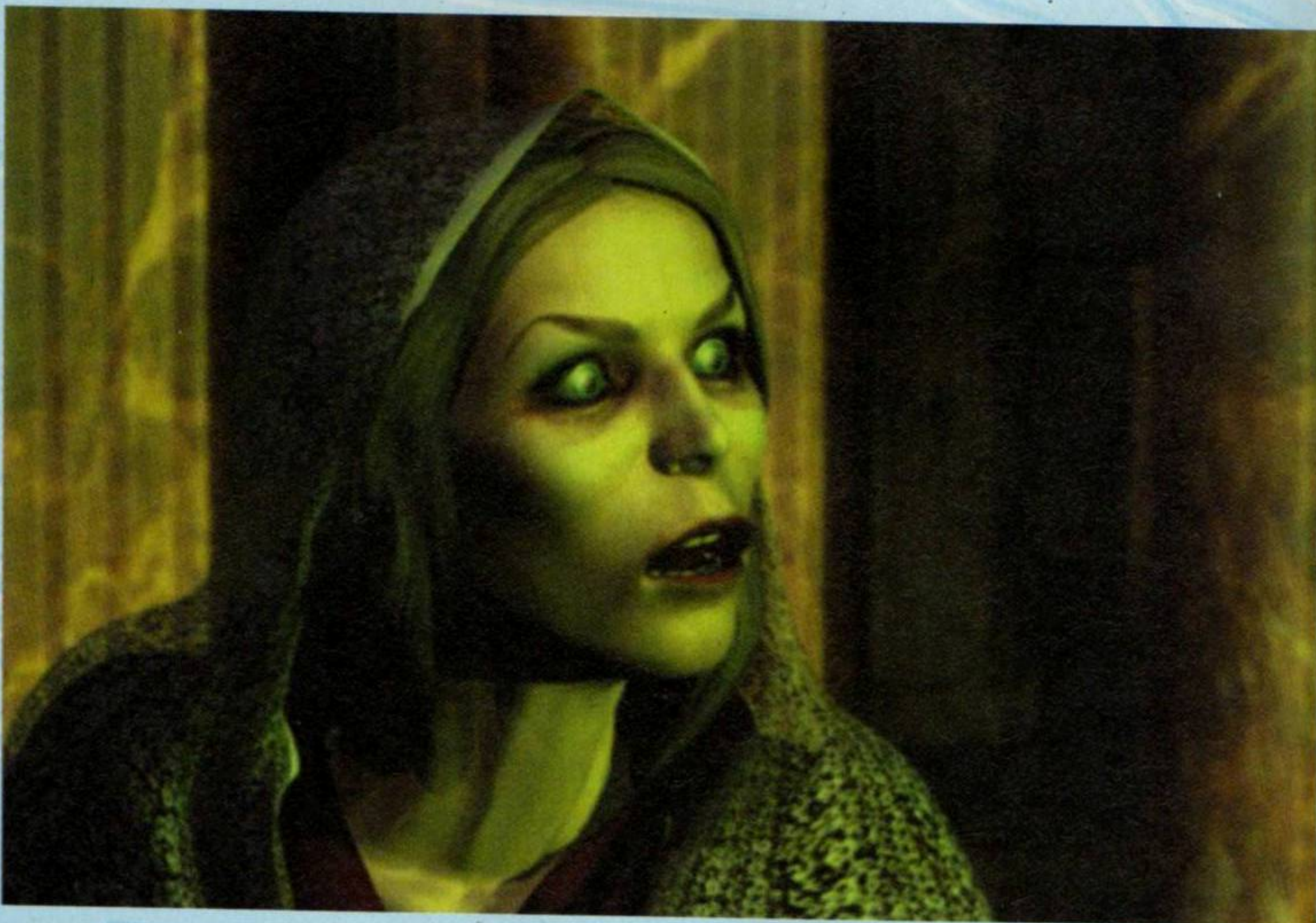
d'Agone devrait sortir sur PC puis, espérons-le, sur console. Vu la qualité des nouvelles basées sur le merveilleux et l'intrigue, on prie tous pour que le projet ne reste pas dans les tiroirs. Agone niera-t-il ?



Censure en silence

Silent Hill

Silent Hill, soft dont nous parlons depuis deux numéros, défraye la chronique. Nous avons pu jouer à une première version française, quelque peu censurée. Pourquoi ? Parce que nous avons là l'un des titres les plus dérangeants de l'histoire des jeux vidéo. D'ailleurs, rien que d'en parler, ça fout les jetons.



Attention, soft pour adultes !

Avant même sa sortie dans notre beau pays, Silent Hill fait beaucoup parler de lui. Il ressemble à du Dario Argento (Suspiria, Phenomena, Ténèbres), l'interactivité en prime. Le jeu s'est extrêmement bien vendu aux States et au Japon. Les raisons d'un tel engouement ? Silent Hill profiterait de l'effet de mode autour des films et des jeux gore (lire l'article dans le précédent numéro). Ensuite, rarement un jeu n'a autant flanqué les pétoches ! Il se situe à la croisée des chemins, entre réalisme et cauchemar. Certains comportements des protagonistes sont déconcertants. Dans Silent Hill, le héros n'est pas sans peur ni sans reproche ; il est même parfois odieux. Enfin, la réalisation en 3D temps réel est brillante et le jeu comprend plusieurs fins... Ça en fait des atouts pour un jeu sujet à polémique. Konami prouve ainsi que la violence, dans les jeux, peut servir un scénario bien ficelé. Ce faisant, l'éditeur démontre aussi que le monde du jeu est en pleine mutation : désormais, les adultes ont des softs qui leur sont réservés, au même titre que des films.



Stop info

Il nous soûle, Reaver !

Plus que quelques semaines encore à patienter avant de découvrir Soul Reaver. Il était temps, car il faut avouer que



ça fait un bail qu'on en cause. Très attendu des fans de jeux d'action en 3D, le second opus de Legacy of Kain n'a cessé de voir sa sortie reculée pour d'obscures raisons... Le scénario n'a pas évolué d'un iota ; vous incarnez un vampire déchu, désireux de se venger de son maître Kain. Nous avons jugé

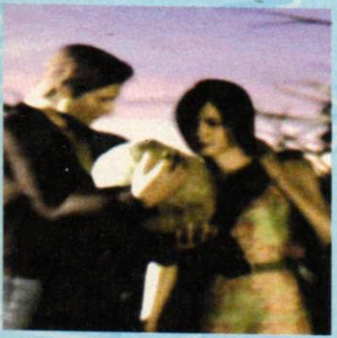
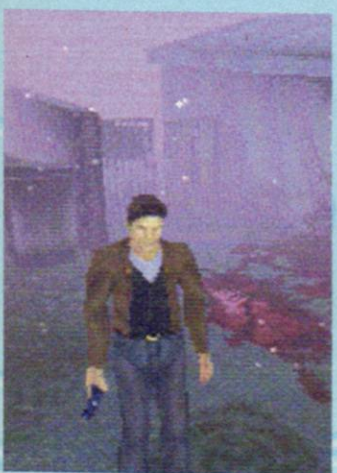


sur pièce, via une version du jeu presque terminée, de la perfection du moteur 3D. Les effets de morphing sont très saisissants. Enfin, Soul Reaver laisse présager une excellente durée de vie grâce à ses deux mondes parallèles à explorer. D'aucuns pressentent le méga-hit. Qu'en sera-t-il vraiment ?

Legacy of Kain : Soul Reaver
Console : PlayStation
Éditeur : Crystal Dynamics
Sortie France : juin

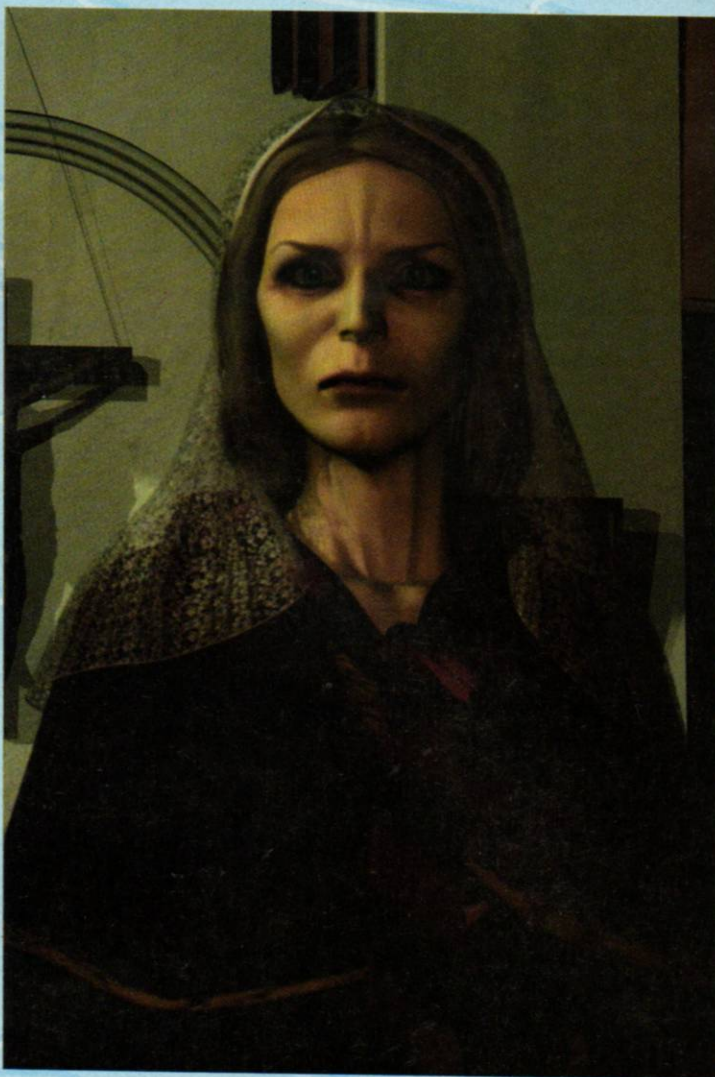


Keskise passe ? Silent Hill aurait provoqué un si vif émoi outre-Atlantique que Konami modifierait la version prévue pour le marché européen. Par peur d'une interdiction de vente pure et simple ? Possible...



Quoi qu'il en soit, si les différences entre les versions américaine et française sont ténues, elles n'en restent pas moins flagrantes.

Les horribles poupées de chair et de sang (Chucky, enlève ton masque, on t'a reconnu !) que l'on pouvait autrefois écraser à coups de talon ont été redessinées. Désormais, leurs petites mains sont pourvues de griffes, et nul ne peut plus les confondre



avec des écoliers ! **D o m m a g e**, c'était pourtant l'effet escompté et cela contribuait grandement à l'atmosphère malsaine et oppressante, omniprésente dans Silent Hill.



Nous n'en savons pas plus

Les traumatisantes cinématiques de la version originale seront-elles, elles aussi, censurées ? Qu'advient-il de la séquence terrifiante montrant une infirmière en sang, en train de rendre son dernier souffle ? Il est encore bien trop tôt pour se prononcer. En France, toutes les décisions quant à la localisation

n'auraient pas été arrêtées. Encore de la censure en perspective, vous offusquerez-vous ? Peut-être. Une réponse détaillée lors du test, à la rentrée des écoliers.

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie France : septembre



Disney et les autres

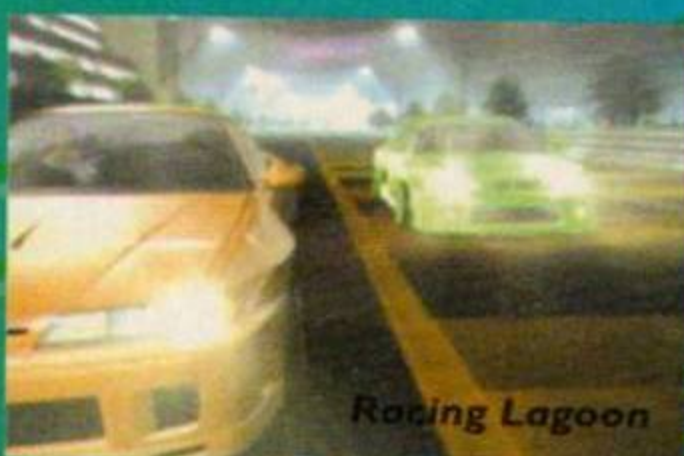
Tendance. Avec le temps, on s'aperçoit que le nombre d'éditeurs intéressés par les kids va croissant. GT Interactive avec Dream Story (ci-contre) et Sony Computer avec Spyro 2 ne seront pas les seuls à proposer des jeux destinés – a priori – aux plus jeunes. Chez Disney Interactive, sont prévues des adaptations, toutes consoles



confondues, de Tarzan, le nouveau long métrage des studios d'animation. Des versions Nintendo 64, PlayStation et Game Boy de Toy Story 2 (Activision), dont le film est annoncé pour l'an 2000, figurent également sur les plannings.

Trio gagnant pour Square ?

Dream Factory, l'équipe de concepteurs d'élite de Squaresoft, ne planche déjà plus que sur la PlayStation 2. Il n'empêche, trois titres Square sont prévus prochainement sur Play. Front Mission troisième du nom et le quatrième volet de la série Secret of Mana devraient sortir cet été. On attend également avec impatience Racing Lagoon, croisement entre le RPG et le jeu de caisses.



Dream

L'éditeur spécialisé dans les jeux violents, GT Interactive, s'intéresse aux kids – ô, surprise ! Sur PlayStation, Dream Story devrait concurrencer Spyro 2 (Sony Computer US) en fin d'année. Petite incursion dans le monde des rêves, après un maxi-détour par l'Angleterre.



NITEKAP

Ce qui nous a tapé dans l'œil

Dream Story ne révolutionnera pas le genre, et après ? L'aspect très léché de l'environnement 3D, la fluidité de l'animation et les textures fines et funs laissent présager d'un soft sympathique. Mention spéciale à la version N64, pour l'heure un cran au-dessus. Sur PlayStation, une technique appelée « streaming loading » élimine les accès disques intempestifs. Enfin, la jouabilité, instinctive et simple, devrait correspondre au public visé. Selon nous, il manquerait à Dream Story ce petit rien qui sépare les bons des excellents jeux. Mais nous n'avons pas tout vu !

Pince-moi,



Des héros qui hurlent

En deux temps, trois mouvements (de caméra), la fabuleuse séquence d'intro vous entraîne au cœur d'un monde féérique. Direction le jeu. Les intrépides Tim et Lola bénéficient



d'une jouabilité similaire, « pour plus d'homogénéité dans l'esthétisme », nous dit-on. Ils courent, sautent, assènent bourre-pifs et coups de chausson dans la joie et la bonne humeur. Originalité, Tim et sa frangine poussent des hurlements capables de paralyser leurs adversaires...



e rêve !

Story



Côté graphismes, qui dit « monde des rêves » dit bateau pirate, caverne, labyrinthe, château hanté, etc. Les concepteurs ont maté Peter Pan en boucle, pour l'inspiration, c'est évident. La sélection des niveaux s'opère au domicile des gamins : un plongeon dans la baignoire vous emmène 20 000 lieues sous les mers (niveau aquatique). Ça sent le déjà-vu, mais qu'importe, Jacques Martin adore (!).

d'un robot, d'un ogre ou d'un bouffon, les pouvoirs sont décuplés. Le ninja, agile et vif, se bat mieux – paf! – et le robot tire des missiles à tête chercheuse –



boum ! En outre, dans certains cas, il est recommandé d'avoir un aspect différent, pour franchir une porte par exemple. À vous de trouver les caisses adéquates pour progresser. Ultime détail, vous collectez des « ZZZ » tout au long du jeu. Ces « ZZZ » sont l'équivalent des anneaux dorés dans les jeux Sonic ; ils évitent le game over, tant que vous en possédez. Moi, à force d'écrire sur les rêves et d'entendre ronfler (ZZZ...), ça me donne vraiment envie de manger de l'oreiller.

Des transformations bienvenues

Les niveaux de Dream Story sont parsemés de caisses magiques. Un saut, et hop ! Tim (ou Lola) change d'apparence. Dans la peau d'un ninja,



Tel le petit lord Fontleroy

Cette ancienne école pour garçons avec chapelle attenante (voir photo), à deux pas de Baker Street, est le lieu de travail de Chris Johnson (producteur du jeu) et de son équipe. Un cadre pour le moins étonnant, qu'ils sont contraints de quitter cependant, car la bâtisse se révèle trop exiguë. Elle est donc à vendre et si, tel le petit lord Fontleroy, vous rêvez d'y user vos culottes, écrivez au journal, qui transmettra.

Consoles : Nintendo 64 et PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : octobre



Stop info

Un bon civet ?

Bugs Bunny superstar ! Après le work in progress (présenté le mois dernier), les premières impressions à chaud. La version à laquelle nous avons joué surprend, car elle « brise » la routine propre aux jeux de plates-formes. L'aventure est



parsemée de mini-épreuves superfun, du master mind revu et corrigé à la poursuite en wagonnet, en tandem. Le seul point noir résiderait dans la maniabilité, hasardeuse lors des phases de sauts. À un mois de la sortie officielle, l'équipe de Behaviour Interactive (les développeurs) dispose-t-elle d'assez de temps pour corriger ce défaut ? A priori, non. À moins que Bugs ne pose un lapin le jour de la commercialisation du jeu !

Bugs Bunny : voyage à travers le temps
Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin juin



Une envie de voyage vous prend ?

Vos muscles vous démangent ?

Alors le mode World Tour est fait

pour vous. Retrouvez des héros

Puisque les voyages forment la jeunesse, essayez le tour du monde en 31 combattants.

tels que Ken, Blanka et M. Bison

parmi les 31 combattants dont

de nouveaux personnages. Décors

superbes, coups spéciaux, un bon

conseil : pour éviter les bosses il

faudra d'abord apprendre à rouler

la votre dans le vaste monde.



CAPCOM





STREET FIGHTER ALPHA 3™





Toc, toc, bada-boum... Cascade !

Avec RC Stunt Copter, Shiny Entertainment (le studio de développement de sieur David Perry) innove. Ce titre est effectivement la première simulation d'hélicos radioguidés. L'entrée en matière s'effectue via une leçon de pilotage. Une voix agréable – mais ferme – vous guide lors des premiers essais. Chaque manœuvre est passée en revue, de la commande cyclique (vol en translation) à la commande collective (vol vertical). Une étape aussi utile qu'instructive. Puis, place au jeu, au vrai challenge... Quatre hélicoptères miniatures sont disponibles, ainsi qu'une bonne vingtaine d'aires de vol. Soft sans prétention, RC Stunt Copter plaira incontestablement aux férus de modélisme. Certains d'entre eux ont, par ailleurs, contribué au développement, cela se sent. Gare au coup de pale !

RC Stunt Copter
Console : PlayStation
Éditeur : Interplay
Sortie France : juin



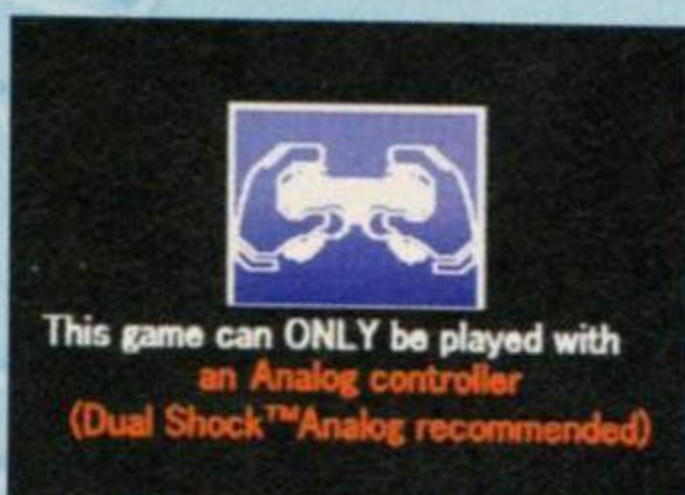
Tout le monde à poil !

Ape Escape

Ape... ou le premier jeu exclusivement jouable, via la manette Dual Shock. Sony Computer souhaite-t-il délier les bourses autant que les langues ? Un coup de pub doublé d'un coup de cœur ? À voir.



Au secours, l'infâme Spector a libéré ses sbires dans la ville. On jurerait des singes, orangs-outans and co. Ni une ni deux, le jeune Spike tire la sonnette d'alarme. Armé d'un filet à papillons (!), il part à la rencontre de ses ancêtres. Gare au gorille, comme dirait Brassens ! Pas moins de



Ape Escape EXIGE de posséder le pad Dual Shock. Par ici la monnaie – de singe – pour Sony Computer !



ce périphérique. L'utilisateur se sert d'une touche baptisée « L3 » qu'il actionne en appuyant à la verticale sur le stick analogique... Un concept intéressant, certes, mais qui exclut toute une catégorie de joueurs de la chasse aux singes. Selon Sony Computer : « C'est un parti pris. Ape Escape est le premier jeu qui exploite à 100 % le potentiel du Dual Shock. Les mouvements du héros, extrêmement variés, sont du jamais vu ! »

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : juillet

vingt-cinq niveaux répartis sur huit mondes attendent le courageux successeur (virtuel) de Charlton Heston, acteur principal du film culte *la Planète des singes*. Attention, jeu poilant ?

Un bouton L3 indispensable

Le hic, c'est que, pour jouer à Ape Escape, il est impératif de posséder un pad Dual Shock (199 F, prix conseillé). Les développeurs ont poussé le vice très loin : la quasi-totalité des mouvements est infaisable sans



Jap attack

Les Japonais singeraient-ils l'association Familles de France (à l'origine de la polémique autour des jeux violents) ? Lors de sa présentation en Asie, Ape Escape a déclenché un véritable tollé. Rendez-vous compte, on y exterme des quadrumanes ! Le soft est pourtant d'une douceur indiscutable et s'adresse en priorité aux kids (décidément !). Pas une goutte de sang n'est versée. Pourquoi un tel acharnement ?

Profession doubleur Viens voir les comédiens !

Les éditeurs ont - enfin - compris tout l'intérêt d'une bonne localisation (l'interprétation et la traduction des textes dans un jeu). Pour Driver et Shadowman, GT Interactive et Acclaim ont fait appel à de vrais comédiens, doubleurs d'acteurs célèbres. Confessions au sujet d'un métier méconnu.



Marie-Christine Darah, la voix de Whoopy Goldberg dans la vie, celle de Netty dans Shadowman.

PO : pourquoi avez-vous été contactée ?

M-C. D. : Parce que je suis la voix française de l'actrice Whoopy Goldberg. Acclaim a eu l'idée de me faire interpréter Netty, la sorcière, dans le jeu. Comme Whoopy Goldberg, ce personnage dégage beaucoup d'énergie.

PO : Comment s'est passé le travail ?

M-C. D. : L'image du jeu et le texte défilaient simultanément devant moi. Je regardais les deux et je parlais. Heureusement, l'éditeur et le directeur de plateau me donnaient des indications sur la façon d'aborder chaque séquence. Fallait-il être plus agressive ou

en colère ? Grâce à eux et à la version originale, je savais comment faire.

PO : Le job vous a plu ?

M-C. D. : J'ai accepté tout de suite ! C'est plutôt rigolo et ça change du doublage traditionnel, du théâtre et du cinéma. Contrairement au doublage d'un long métrage, il arrive que l'on enregistre la même scène avec plusieurs intonations pour que le joueur obtienne la bonne réplique en fonction de ses actions dans le jeu.



Benoit Allemane, la voix de Morgan Freeman dans la vie, celle de plusieurs voyous dans Driver.

PO : Vous faites pas mal de voix pour les jeux vidéo. Comment cela se passe-t-il ?

B.A. : Il y a deux façons de procéder. Soit c'est une création française inédite, auquel cas on peut vraiment « créer »

une voix, l'adapter aux croquis ou aux quelques images dont on dispose avant la commercialisation du jeu. En revanche, dans le cas d'une version étrangère à localiser, il faut coller au maximum à la voix originale. Il arrive qu'il faille envoyer un essai enregistré au développeur, aux États-Unis ou ailleurs, pour avoir son approbation... On s'amuse comme des gamins !

PO : Vous doublez aussi quelques comédiens pour le cinéma ; quelle est la différence ?

B.A. : Contrairement au cinéma, pour un jeu, nous ne sommes pas obligés d'être toujours synchro. D'autant que parfois nous n'avons pas d'images ! De plus, chaque comédien enregistre, de sorte qu'ils sont inclus en post-production, pas avant.

Pourquoi fait-on appel à eux ?

Éric Pouzet, chef produit de Driver, explique pourquoi il a décidé d'effectuer un vrai travail sur les dialogues, avec de nombreuses références aux films de gangsters US. « La localisation d'un jeu est une étape cruciale pour nous, observe-t-il, car elle conditionne en grande partie l'appréciation des joueurs vis-à-vis du jeu. (...) Le travail du développeur peut se retrouver gâché par une localisation approximative. C'est pourquoi, dans Driver, pour plus de fun, nous avons fait appel à des professionnels du doublage de séries et de longs métrages afin de conserver l'ambiance des films américains des années 70. » Pari gagné. La localisation de Driver est une réussite.

Stop info



Jeu de casses

À l'instar de Driver, Demolition Racer découle directement du succès de Destruction Derby. De fait, des membres de l'équipe de développement, baptisée The Pitbull Syndicate, ont travaillé sur la célèbre saga (Destruction Derby 1 et 2 sur PlayStation). Au programme, douze circuits, dont le fameux bowl (une arène où seuls peuvent survivre les pilotes les plus vigilants), et seize bolides. On nous promet également les joies du stock-car, avec de vieilles bagnoles des années cinquante ! La version à laquelle nous avons joué n'était pas très avancée, elle nous a

pourtant tapé dans l'œil.
À surveiller de près !
Demolition Racer
Console : PlayStation
Éditeur : Accolade
Sortie France :
septembre 99



Stop info



**Un coup de fil =
une Mustang.
Fastoche !**

Attention, concours avec gros lots à la clef ! Durant la première quinzaine de juillet, écoutez Europe 2 chaque matin. Vous gagnerez des voyages à Los Angeles, New York, San Francisco (oh, la jolie maison bleue sur la colline !) et Miami, les quatre villes étant scrupuleusement modélisées dans Driver sur PlayStation (testé ce mois-ci). Par ailleurs, durant le week-end, si vous répondez à quelques questions basiques concernant le jeu et que votre nom est tiré au sort, une Mustang pourrait bien finir dans votre garage ! Si c'est le cas, un bon conseil : ne vous prenez pas pour Steve - Bullit - McQueen, ça risquerait de mal tourner.

Pour les fous du volant

Le jeu s'appelle « le Chaînon manquant ». Trouvez-le dans la liste suivante et vous gagnerez un point de QI supplémentaire : course, pneu, caoutchouc brûlé, moteur, voiture, Gran Turismo, accélération et freinage. Alors, que manque-t-il ? Réponse : le volant et les pédales qui vont avec. Sony Computer commercialise, depuis peu, cet accessoire indispensable. Un périphérique d'autant plus sympa qu'il est au prix de 399 francs.



V-Rally 2, c'est TOUT ce que vous avez rêvé de voir dans V-Rally, du mode Quatre joueurs à l'éditeur de circuits, en plus d'un jeu de caisses béton. Chronique d'un succès annoncé ?



Lors de sa sortie, V-Rally remporte un franc succès auprès des amateurs de jeux de caisses, et Dieu sait qu'ils sont nombreux ! Forcément, V-Rally 2 est attendu au tournant. Le développeur Eden



Studio est conscient des enjeux et, loin de fournir une vulgaire suite, soumet un soft où l'ensemble des défauts de V-Rally aurait été gommé (la version testable le confirmera). La preuve par cinq.

1/ La dynamique des bolides a été améliorée. Une manette entre les mains, c'est désormais plus réaliste, plus instinctif dans la conduite, et a fortiori plus fun.

2/ Les modes de jeux proposent de nouveaux challenges. En mode Championnat, fini les départs en peloton, synonymes

On y a joué !

V-Rally 2

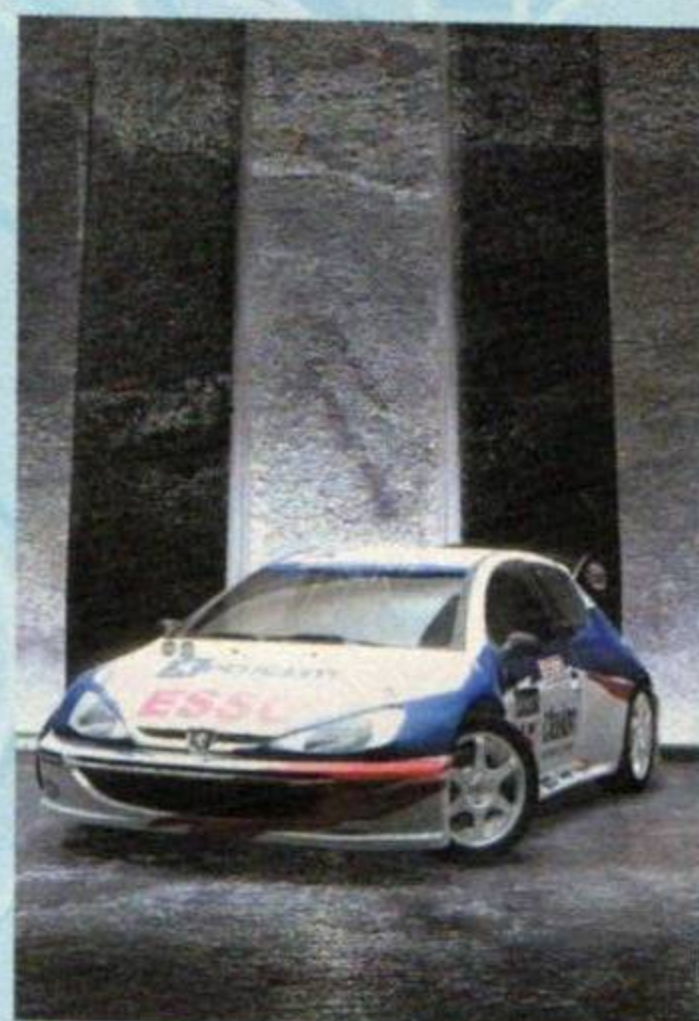


de carambolages. Tout se passe comme dans un vrai rallye, où chacun aborde la piste seul avec, pour unique arbitre, le chronomètre.

3/ La bande-son plonge dans l'ambiance. Les bruits des moteurs ont été échantillonnés. Résultat, ça vrille les tympans. Le bruit de tondeuse à gazon a cédé la place au vrombissement de la 206 WRC. Le pied !



4/ Les chiffres parlent d'eux-mêmes. V-Rally 2 comprend vingt-huit monstres mécaniques à piloter sur quatre-vingt-douze circuits. Sans oublier l'éditeur de spéciales qui augmente considérablement le nombre de pistes à parcourir.



5/ L'« indice de performance » confère au jeu une bonne durée de vie. En clair, après chaque partie, un score de plusieurs chiffres (qualifié d'indice) résume vos performances. Les développeurs comptent sur cet indice pour effectuer un concours...

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : fin juin



L'avis éclairé de McYas



V-Rally 2 contre Colin McRae sur PlayStation. Primo, la modélisation des véhicules est moins subtile dans V-Rally 2 que dans Colin McRae, que je considère toujours comme LA référence du jeu de rallye. Secundo, les graphismes, bien qu'en haute résolution (en mode Un joueur exclusivement), ne surclassent pas ceux de Colin McRae. Tertio, V-Rally 2 n'est pas aussi novateur qu'il en a l'air. Verdict définitif le mois prochain.

Duke Nukem Solid

Syphon Filter

Syphon Filter est la synthèse de deux hits récents : Duke Nukem : Time to Kill et Metal Gear Solid. À recette explosive, résultat atomique ?



Les jeux d'action en 3D sont aujourd'hui monnaie courante. Tous ne peuvent pas revendiquer le statut de bon jeu, loin de là. Il y a 50 % de daubes, 45 % de titres anodins et 5 % de bombes. Syphon Filter appartiendrait à la dernière catégorie.

Metal Gear-like

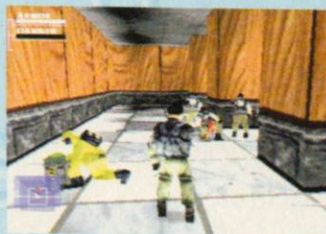
Il fait partie de ces titres que l'on sent, un soft à casser la baraque. Au départ, on a le sentiment d'avoir affaire à un ersatz du film (avec James, oh James !) *Time to Kill*, tant les ressemblances sont frappantes. L'action démarre sur les chapeaux de roue dans les faubourgs d'une ville, se poursuit dans un bar et se termine dans le métro. Que de coïncidences !

En s'attardant un peu sur le scénario, on trouve aussi d'énormes similitudes avec *Metal Gear Solid*. La trame



repose effectivement sur la création d'un virus qui déteste ses victimes... Très technique, Syphon Filter bénéficie de solides arguments graphiques. Le moteur 3D, s'il n'est pas parfait, reste très acceptable. L'intelligence artificielle paraît être l'un des atouts majeurs du jeu, fort heureusement. Enfin, un arsenal considérable est là pour vous aider. La confirmation de l'impression de départ – c'est un hit, on vous dit ! – dans le test.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony Computer
Sortie France : juillet



Stop

info

Vandal Hearts repetita

Konami remet au goût du jour le RPG tactique, quelque peu tombé en désuétude, en France, depuis la mort de la Saturn. Il y a bien eu l'exception *Vandal Hearts*, mais depuis c'est Waterloo, morne plaine. *Legend of Kartia* n'offre



pas de graphismes exceptionnels. Le jeu repose essentiellement sur un intérêt tactique indéniable et deux scénarios en béton armé. Le design des persos, à forte tendance manga, devrait séduire les amateurs de japonime. Malheureusement, ce tableau, presque idyllique, est assombri par une navigation dans les menus assez complexe, point qui risque fort de rebuter les non-initiés. Qui vivra verra (c'était la parole du Père Fourat).

Legend of Kartia
Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie France : juin

Stop info

N'oubliez pas le guide !

Au début des années 70, il y avait Pong. En l'an 2000, ce sera la Play 2. Pour célébrer et retracer cette évolution, un musée consacré aux jeux vidéo ouvrira ses portes en 2002 à Lyon. L'idée vient de Bruno Bonnell, P-DG d'Infogrames. Loin de la poussière et des cadres dorés des musées traditionnels, ce musée high-tech sera ludique et interactif. Les visiteurs navigueront dans des couloirs à thème nommés « Control », « Fly » (voler), « Fight » (combattre), « Explore », « Survive » (survivre), « Drive » (conduire) et « Win » (gagner). Ils suivront un parcours par catégorie de jeux ou par année de sortie. L'objectif est d'attirer les familles, les mordus comme les néophytes. Pour l'heure, le budget de ce projet un peu fou avoisine les quinze millions de francs ! Pour donner un petit aperçu, une exposition répartie sur 5 000 m² sera organisée courant octobre 2000. Des spectacles et des concerts (de rap, de techno, etc.) seront de la partie. Les organisateurs espèrent voir débouler 150 000 personnes. Aujourd'hui, qui peut encore affirmer que les jeux vidéo sont une sous-culture ?



Activision ressort Asteroids sur console. Nul doute que cet ancien hit figurera dans le musée, à l'image de Pong et de Space Invaders.

Il décore Paris avec des L'invasion



« La nuit, Paris est un monde moins peuplé et plus mystérieux. »

PO : Comment t'est venu l'idée d'animer la capitale en collant des petits Space Invaders partout ?

Space Invader : Difficile de répondre. C'est une accumulation de choses... Cette

Voici plusieurs mois qu'un artiste courageux décore les rues parisiennes de petites mosaïques en porcelaine inspirées du célèbre jeu d'arcade Space Invaders. Quelle idée saugrenue !

formule traduit mon état d'esprit : new game -> art -> virus -> hacktivism -> nostalgie -> pixel -> mosaïque -> parasitage -> invasion -> performance -> jeu -> réseau -> new attack -> gameone.

PO : Tu agis la nuit, à la ninja, ou le jour, à découvert ?

Space Invader : La nuit, c'est mieux. C'est plus pratique et plus agréable. J'ai toujours aimé rôder dans la ville, la nuit. L'atmosphère qui s'en dégage est très différente, comme un deuxième monde beaucoup moins

peuplé et plus mystérieux.
PO : Combien de Space Invaders as-tu collé sur les murs de Paris ?

Space Invader : Rendez-vous sur mon site Internet, regardez la carte, comptez et ajoutez-en trente-trois ! [Ndlr : On en dénombre ainsi près de deux cents.]

PO : Sur ton site, on peut lire « invasion is complete ». Ça signifie que tu arrêtes ?

Space Invader : Tu veux rire ? J'en ai placardé un la nuit dernière ! [Ndlr : L'interview date du 30 avril.]

Bientôt sur consoles

Conçu par Taito, Space Invaders sort en 1978 en arcade. Grâce à une mise en scène originale, considérée comme « dramatique », il séduit des millions d'utilisateurs. Plus tard, son adaptation sur Atari 2600 fait un carton. Plus de vingt ans après, c'est au tour des consoles nouvelle

génération d'accueillir le jeu mythique (dont sont tirées les photos ci-contre). Pour l'heure, nous savons peu de choses. Cette nouvelle mouture sera en couleurs et, comme vous pouvez

le constater, dotée de graphismes détonants en 3D. Elle devrait également comprendre un mode Multijoueur très sympa. Rien à voir avec la version noir et blanc... Dommage pour les nostalgiques. De notre côté, nous espérons que le prix ne sera pas rédhitoire.

Space Invaders

Consoles : PlayStation, Nintendo 64 et Game Boy

Couleur

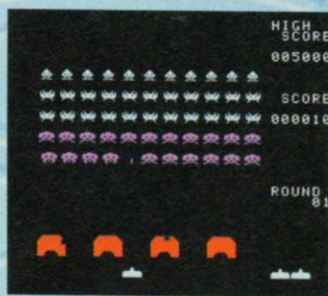
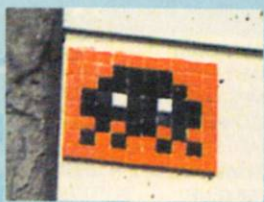
Éditeur : Activision

Sortie France : septembre



« Space Invaders »

vient l'artiste



« Les Space Invaders ne sont qu'un ramassis de gros pixels. »

PO : Pourquoi avoir choisi ce jeu mythique comme référence et pas un autre ?

Space Invader : Ce qui me fascine le plus, c'est que des gens aient créé ça sous la contrainte d'une technologie naissante. Les Space Invaders ne sont qu'un ramassis de gros pixels ! Puis, il y a les sons, non moins mythiques et tout aussi low-tech. Quatre gros sons sourds qui représentent les pas des Invaders. Ça fait thuummph thoomphh tommmmh taomphhh de plus en plus vite.

PO : Excepté Space Invaders, d'autres jeux t'inspire-t-il ? Galaga ? Pac-Man ?...

Space Invader : J'essaie de demeurer fidèle à Space Invaders, mais puisque je ne reproduis jamais deux fois le même motif, on trouve des mutants. En revanche, dans mon laboratoire, je me livre à plus d'expériences génétiques.

PO : Est-ce un bon moyen pour te faire remarquer en tant qu'artiste ?

Space Invader : Je sentais que ça allait taper [dans l'œil, Ndlr], mais je ne pensais pas toucher autant de monde. Pourtant, la plupart de mes mosaïques sont dans des rues isolées.

« Où sont les Space Invaders des années 90 ? »

PO : Avant toi, d'autres artistes ont estampillé les murs de Paris. Tu fais partie de ces gens qui souhaitent exposer leur œuvre dans la rue, au vu et au su de tous ? Space Invader : Tu parles sans doute de « L'Homme blanc » de Messenger et des « Shadocks » d'André ? Au début, l'idée était effectivement d'utiliser l'espace public comme lieu d'exposition. Ma première pièce est un Space Invader dans la plus pure tradition. Il n'y avait pas de message sous-jacent jusqu'à ce que je prenne conscience de la portée du geste. Le concept de

l'invasion s'est alors imposé. PO : Que penses-tu des jeux actuels ?

Space Invader : Ils tendent vers l'hyperréalisme... Dommage. PO : Qu'est-ce qui te branche le plus dans un jeu ?

Space Invader : Son inventivité et la force de son concept. Je n'aime pas les jeux de baston ou de voitures car ils sont trop proches de la réalité. Où sont les Tetris, Pac-Man et Space Invaders des années 90 ?



PO : Aimerais-tu travailler à la création d'un jeu vidéo ?

Space Invader : Oui, d'autant plus que c'est déjà arrivé ! Le jeu n'en était pas vraiment un et proposait une histoire de virus. Il a été exposé mais n'a jamais été distribué. J'aimerais y remédier un jour.

PO : Dans dix ans, dessineras-tu encore des Space Invaders ou seras-tu passé à Lara Croft ?

Space Invader : Tu as dix ans de retard ! J'ai déjà réalisé une Lara Croft à échelle réelle !

Paris et bientôt la terre entière

Les Space Invaders de faïence, collés sur les murs de la capitale, sont l'œuvre d'un mystérieux personnage que nous avons contacté via son site web (<http://www.Space-invader.com>). Son objectif : étendre son emprise aux pays étrangers. D'aucuns affirment avoir aperçu des mosaïques à New York et Tokyo... « Il m'arrive de voyager, mais pas aussi loin. Je me suis arrêté à l'Europe », confie-t-il. Si vous êtes intrigué, sachez que l'artiste sous pseudo expose son travail à Paris, à compter du 9 mai et jusqu'au 9 juillet prochain, au Concept-store de Castelbajac, 26, rue Madame, dans le 6^e arrondissement. Venez nombreux et montrez que les jeux vidéo sont désormais une culture !



Stop info

Pour une génération de Capcom

À paraître chez Virgin (le distributeur), une compilation de quatre – 4 ! – CD PlayStation comptabilisant treize – 13 ! – jeux



cultissimes. Intitulé Capcom Générations, ce pack propose les hits suivants :
- premier CD : 1942, 1943 et 1943 Enhanced ;
- second CD : Ghosts'n'Goblins, Ghouls'n'Ghosts et



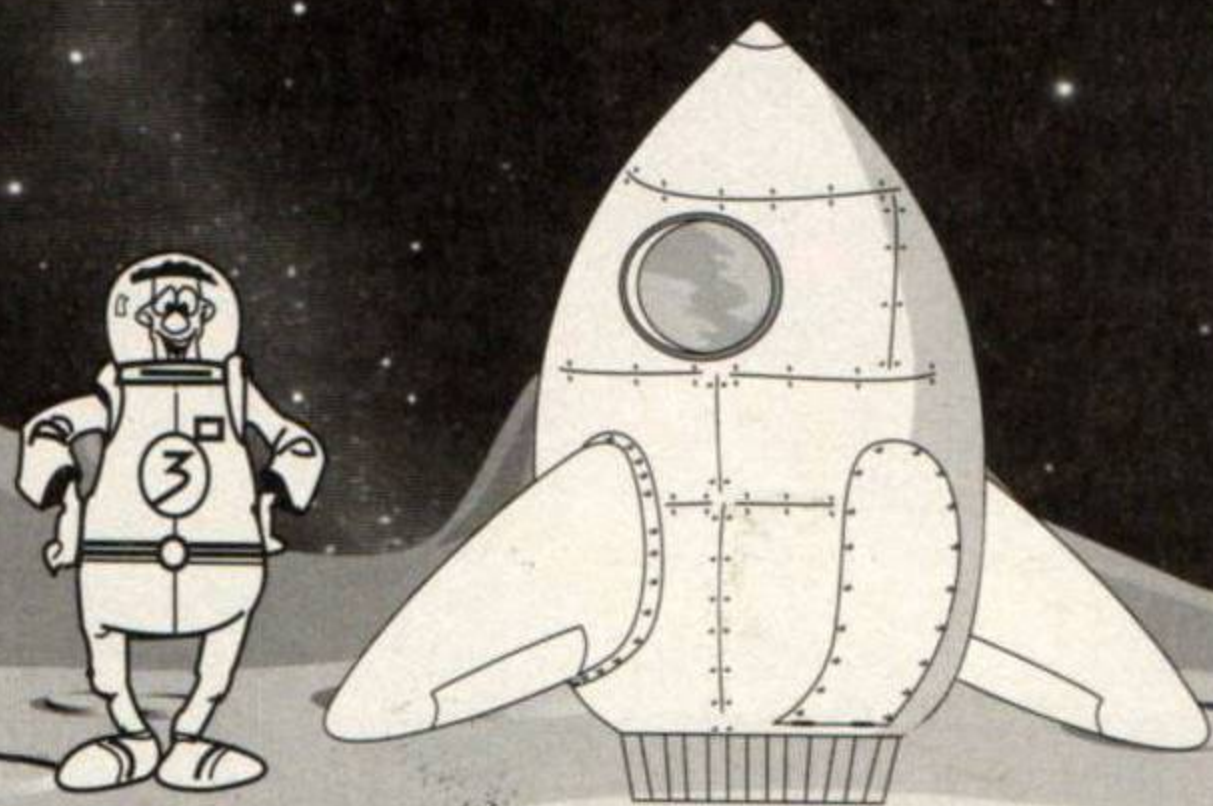
Super Ghouls'n'Ghosts ;
- troisième CD : Son Son, Higemaru, Vulgus, Exed Exes ;
- quatrième CD : Commando 1 & 2 et Gun Smoke.

Les nostalgiques, autrefois possesseurs d'un Amstrad et d'un Amiga, apprécieront le geste. D'autant que le prix défie toute concurrence : 249 francs ! Enfin, sachez que la sortie est annoncée pour le mois de juin, juste après les examens...

Capcom Générations Console : PlayStation 4 CD et 13 jeux cultes au prix de 249 F



ESPACE 3 games



MEGADRIVE

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

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

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

3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT

| | | | |
|----------------------------|-------|----------------------|-------|
| ALONE IN THE DARK 2 (VF) | 69,00 | SAMPLER 2 +10-DEMOS | |
| ALONE IN THE DARK (VF) | 69,00 | +TEST MEMOIRE 15 mn | 69,00 |
| BATTLE SPORT | 69,00 | SHOCK WAVE 1 | 69,00 |
| CORPSE KILLER | 69,00 | SNOW JOB | 69,00 |
| DOOM | 69,00 | SPACE HULK | 69,00 |
| FIFA SOCCER | 69,00 | SPACE PIRATE | 69,00 |
| FLYING NIGHTMARE | 69,00 | STAR BLADE | 69,00 |
| HELL | 69,00 | STATION INVASION | 69,00 |
| IMMERCENARY | 69,00 | STELLA 7 | 69,00 |
| INCREDIBLE MACHINE | 69,00 | STRIKER | 69,00 |
| IRON ANGEL | 69,00 | SYNDICATE | 69,00 |
| KING DOM : THE FAR REACHES | 69,00 | TOTAL ECLIPSE | 69,00 |
| PEEBLE BEACH GOLF | 69,00 | VIRTUOSO | 69,00 |
| PGA TOUR GOLF 96 | 69,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 69,00 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 69,00 | WING COMMANDER 3 | 69,00 |
| RETURN OF FIRE | 69,00 | ZNADNOST | 69,00 |
| RISE OF THE ROBOT | 69,00 | | |

SUPER NINTENDO

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

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

GAME BOY

| | |
|---------------------------------|-------|
| CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR | 349 F |
| CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR | 499 F |
| CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR | 329 F |
| GAME BOY CAMERA | 349 F |
| IMPRIMANTE | 399 F |

| | | | |
|--------------------------------|--------|----------------------------|--------|
| 720° SKATE BOARDING (COULEUR) | 199,00 | MEN IN BLACK (COULEUR) | 199,00 |
| ASTEROID (COULEUR) | 249,00 | MONOPOLY | 229,00 |
| BRAIN DRAIN | 199,00 | MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR) | 229,00 |
| BREAK OUT (COULEUR) | 199,00 | NBA JAM | 99,00 |
| BUST A MOVE 3 | 199,00 | NBA JAM (COULEUR) | 199,00 |
| BUST A MOVE 4 (COULEUR) | 199,00 | OBELIX (COULEUR) | 229,00 |
| CENTIPEDE (COULEUR) | 199,00 | PITFALL (COULEUR) | 199,00 |
| COOL HAND (COULEUR) | 199,00 | POCKET BOMBERMAN(COULEUR) | 169,00 |
| CUTTHROAT ISLAND | 99,00 | POP UP | 99,00 |
| DEFENDER + JOUST (COULEUR) | 199,00 | POWER QUEST (COULEUR) | 249,00 |
| DISNEY MULAN | 229,00 | QUEST FOR CAMELOT(COULEUR) | 249,00 |
| DONKEY KONG LAND 2 | 169,00 | ROGER RABBIT | 169,00 |
| DROP ZONE (COULEUR) | 199,00 | RAZMOKETS (COULEUR) | 199,00 |
| F1 WORLD GP (COULEUR) | 229,00 | SMALL SOLDIERS | 229,00 |
| FROGGER (COULEUR) | 199,00 | SUPER MARIO BROS (COULEUR) | 229,00 |
| GAME & WATCH GALLERY (COULEUR) | 169,00 | TAMAGOSHI | 99,00 |
| GEX (COULEUR) | 199,00 | TARZAN | 99,00 |
| GOEMON MYSTICAL LEGENDS | 199,00 | TETRIS DE LUXE COULEUR | 169,00 |
| HERCULE | 199,00 | TRACK N FIELD | 169,00 |
| INTERNATIONAL STAR SOCCER | 199,00 | TUROK 2 (COULEUR) | 199,00 |
| KILLER INSTINCT | 169,00 | V-RALLY (COULEUR) | 249,00 |
| KLUSTAR (COULEUR) | 199,00 | WARIO LAND 2 (COULEUR) | 249,00 |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE | 169,00 | WWF ATTITUDE (COULEUR) | 199,00 |
| LUCKY LUCKE (COULEUR) | 229,00 | | |
| MAYA (COULEUR) | 199,00 | | |

ACCESSOIRES

| | |
|----------------------------|-------|
| • ECRAN GB | 35,00 |
| • LOUPE AVEC LUMIERE | 49,00 |
| • BATTERY PACK (GB POCKET) | 99,00 |
| • SACOCHE DE TRANSPORT | 49,00 |

NEO GEO CD

| | | | |
|--------------------------|--------|----------------------|--------|
| NEO GEO CD | 1990 F | KING OF FIGHTER 97 | 199,00 |
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | KING OF FIGHTER 98 | 349,00 |
| AGRESSOR OF DARK KOMBAT | 199,00 | RAGNAGARD | 199,00 |
| BASEBALL STAR 2 | 199,00 | SUPER BASEBALL 2020 | 199,00 |
| BURNING FIGHT | 199,00 | SUPER SIDEKICK 2 | 199,00 |
| FATAL FURY REAL BOUT 2 | 199,00 | TWINKLE STAR SPRITES | 199,00 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | TOP HUNTER | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 99,00 | VIEW POINT | 199,00 |

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F

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

Néo Géo

| | | | |
|--------------|---------|----------------|--------|
| FATAL FURY 2 | 199,00 | CONSOLE | 1990 F |
| METAL SLUG X | 1690,00 | WORLD HEROES 2 | 199,00 |

Nomad + ADAPTATEUR MULTIEUX

690 F

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449 F

Jaguar SYNDICAT 49 F

THEME PARK 49 F

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

Du rififi chez les zombies, bis

Les bêtes sont de retour et elles ne sont pas contentes. Souviens-toi, l'an passé, Nightmare Creatures sur PlayStation créait la surprise, en combinant jeu d'aventure et de combat dans un environnement 3D de qualité, le tout made in France (un développement



Kalisto). Cette suite ne révolutionnera pas le principe, mais apportera, semble-t-il, son petit lot d'innovations. À commencer par un moteur 3D entièrement refait. On nous assure également que le système de joutes a été amélioré, permettant des combos dignes de Jackie Chan ! L'action se déroulera (et cette fois c'est une certitude !) dans quatre mondes inédits : à Paris (cool !), dans la campagne anglaise, à New York, et à Prague (quel est le cancre qui a dit en Finlande ?). Pour l'heure, faute de preuves tangibles, on croise les doigts et on retient son souffle...

Nightmare Creatures 2
Consoles : PlayStation et N64
Éditeur : Activision
Sortie France :
automne 99



Couic-like, la revanche

Quake 2

Ne vous est-il jamais arrivé d'avoir une soudaine poussée d'adrénaline en jouant à un soft ? D'avoir une subite envie d'aller au petit coin ? Si ce n'est pas le cas, préparez-vous, car Quake 2 arrive.

Quake premier du nom est sorti voici un bon moment sur Nintendo 64. Pour le second volet, Activision déploie les gros

moyens. À l'instar de Turok 2, le jeu prend en compte l'Expansion Pack. Moyennant un petit investissement, si ce n'est déjà fait, vous obtenez des textures



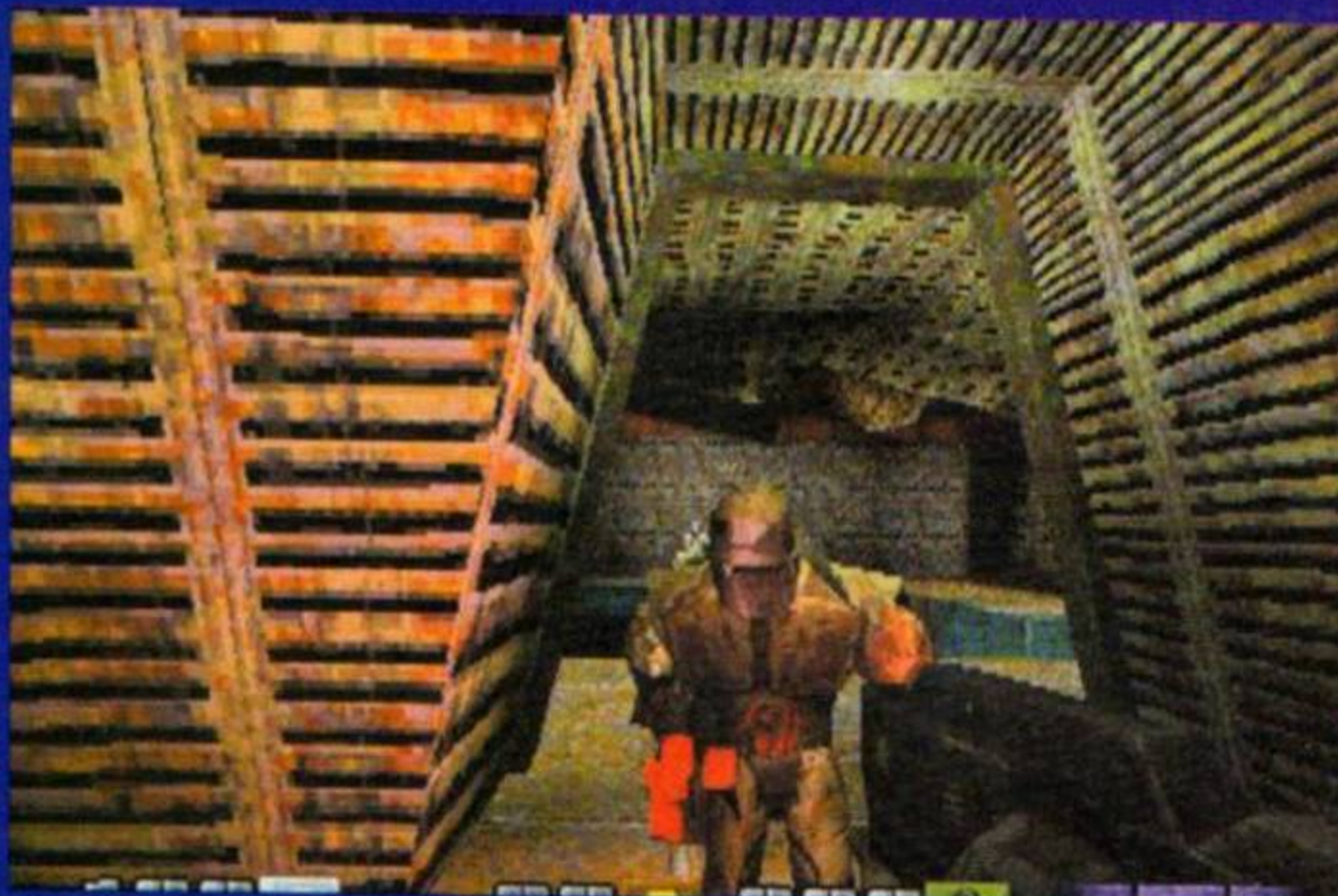
finies et détaillées. C'est le prix à payer, hélas, pour des graphismes au top dont découle une ambiance glauque.

Les humains se cachent pour crever

Dans le jeu, le ton est donné lorsque vous tombez sur un essaim de mouches se dé-



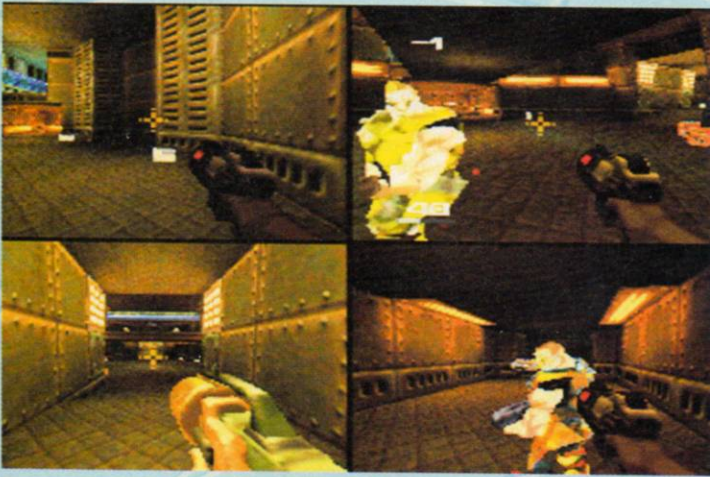
Une version PlayStation retardée



Quake 2 sur console 32 bits était originalement prévu pour le mois de mai. Il a été repoussé à septembre. Sans doute le studio de développement anglais Hammerhead préfère-t-il prendre du temps pour peaufiner le « bébé » ?

Irréel Unreal bientôt chez nous

Sorti voici plus de deux ans sur micro, Unreal arrive sur console. Ce soft propose 95 % d'action « brute » – boum, dans ta poire ! – et 5 % de réflexion, le tout dans un environnement



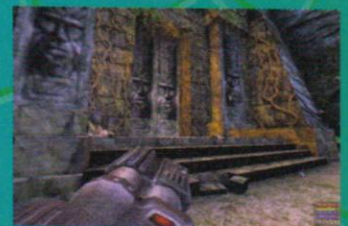
Un passionnant mode Multijoueur. À deux ou à quatre, c'est l'éclate... Dans ta pomme !



Par ici, mon minou !

Comme dans GoldenEye, Quake 2 bénéficie d'un mode Multijoueur pour s'éclater jusqu'à quatre simultanément. Cool ! Notons que la jouabilité est exemplaire. Certains seront peut-être déboussolés par l'utilisation d'une mire pour viser (à l'inverse de Doom où le canon de l'arme se situe au centre de l'écran), mais la prise en main reste très rapide. Chacun ici s'en est pris joyeusement plein la tête et plein les mirettes. Comme dirait notre ami des bêtes Féthi : « Ça le fait grave. »

Console : Nintendo 64
Éditeur : Activision
Sortie France : juin



sous pression, le doigt sur la détente de votre sulfatuse, explosant tout ce qui entrave votre route, vous ne cessez de bénir Arès, dieu de la guerre. Violemment jouissif.

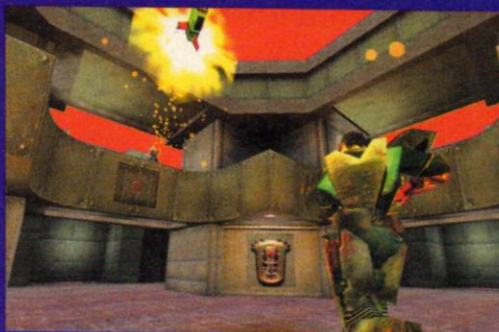


lectant du cadavre d'un pauvre mec. Crispant ! Dès lors, profil bas. Vous vous aventurez dans des couloirs sombres, infestés de monstres modélisés en 3D, prêts à vous faire mordre la poussière au moindre faux mouvement. Votre seul allié est un arsenal dévastateur, du simple flingue à la méga-arme atomique. En permanence



Quake 3, 4, 5, 6, 7...

Id Software, développeur de renommée internationale, ne renonce jamais. Quake 3, dont voici quelques clichés (version PC), est en préparation. On parle d'un moteur encore plus speed. Le jeu sera-t-il adapté sur consoles ?
Nightmare Creatures 2
Consoles : PlayStation et Nintendo 64
Éditeur : Activision
Sortie France : automne 99



tout en 3D. Doom-like puissance 10 ou Quake puissance 3, Unreal se démarque de la concurrence par des graphismes d'une beauté exceptionnelle et, notamment, la gestion en temps réel des sources lumineuses. Ce jeu n'est pas pour autant une référence, vu l'énorme configuration qu'il exigeait à l'époque de sa commercialisation. Du coup, on est en droit de se demander s'il ne s'agit pas d'un projet trop audacieux pour la Play. Seule certitude, c'est le développeur (anglais) qui s'est attelé à l'adaptation de Duke Nukem sur console qui bosse actuellement sur celle d'Unreal.

Unreal
Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : novembre

Stop info

De l'E3 et des Stop Info

Humeur. Vous le savez, ce numéro consacre une grande partie de sa pagination au Salon E3 de Los Angeles. Comme dirait César, Veni, vidi, vici : nous y sommes allés, nous avons vu, nous avons vaincu... Toujours est-il que, ce mois-ci, les Stop Info ne prennent pas beaucoup de place. Pas de Dreamcast Niouzes, pas de sujet Star Wars, pas de tout court. Rassurez-vous, dans le numéro spécial été, nous proposerons des sujets par dizaines, comme Comment maigrir en jouant aux jeux vidéo ? Player One n° 99 sera très chaud... Et bourré de Stop Info !

Les Platinum du mois

Non, mais je rêve ! Matez les nouveaux titres Platinum en vente, fin mai ! Gran Turismo et Final Fantasy VII. Sony Computer ne pouvait offrir mieux. Si le cochon-tirelire ne se prend pas un coup de marteau, dans les deux secondes qui suivent, la lecture de cette niouze, c'est que : 1/ vous les possédez déjà ; ou 2/ vous êtes tombé dans les pommes.

Le top du RPG et le top du jeu de caisses à 149 francs x 2



Bienvenu dans un monde meilleur Carmageddon

À vos manettes : le jeu de caisses le plus gore du monde déboule. Pour suer sang et os.

Il s'est fait attendre, enfin il arrive. QUI ? Carmageddon, bien sûr. Un monument d'irrévérence qui relègue GTA au rang de daube (juré, craché !). Dans Carmageddon, qu'on annonce enfin sur N64 après moult tergiversations, vous devez mettre la piquette



à vos adversaires en les envoyant rouler dans le fossé. Pour cela, vous disposez de power-up destructeurs, de missiles à la foreuse. Mais ce qui fait tout le charme de Carmageddon, c'est la violence qui se dégage lors de chaque



course. Une pauvre vache ou une vieille dame promenant son caniche entravent votre chemin ? Roulez dessus, ça fera des points en plus ! Pour info,



le troisième volet de la saga Carmageddon est en cours de développement, avec un tout nouveau moteur 3D.

Consoles : PlayStation, Nintendo 64
Éditeur : ASCII
Sortie France : pas prévue

Lucifer passe le permis Speed Devils

Après Monaco GP, Ubi Soft poursuit sur le créneau des jeux de caisses sur Dreamcast. Dans un registre délirant dans le cas présent.

Speed Devils n'est pas un vulgaire jeu de caisses. Dans ce titre délibérément orienté arcadé, vos objectifs sont double : mettre la raclée aux cinq concurrents



(dont un de vos potes en mode Multijoueur), mais aussi prendre des paris autour des courses et les gérer pour amasser du flouze. Vous choisissez parmi dix bolides, parfois folkloriques (modèle rétro, limousine, etc.),



mais tous customisables (ajout de nitro, détecteur antiradars, etc.). Non content de vous entraîner à travers l'Amérique du nord à 300 km/h, Speed Devils permet également de définir des conditions climatiques extrêmes, comme une tornade en Louisiane, ou un tremblement de terre à Hollywood. Le diable en rit encore.

Console : Dreamcast
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : septembre



DE L'AIDE, VITE? TIPS.

3615 TIPS

MINITEL

TIPS par minitel et TIPS par téléphone partagent la même richesse : des **milliers d'astuces et de solutions** pour les jeux consoles et PC, y compris les plus **récents**. Les solutions guides et astuces sont découpées finement pour un **accès direct** à l'information recherchée. Et vous découvrirez bien d'autres **exclusivités** sur 3615/3617 TIPS.

*Rapide, efficace, mise à jour bi hebdomadaire
SOS : nos hotliners vous répondent*

08 36 68 84 77

TELEPHONE

Vous utilisez Tips par téléphone, vous voulez noter une astuce? La **touche 8** vous permet de **stopper puis de reprendre** l'écoute quand bon vous semble. Et vous pouvez même **reculer ou avancer de quelques secondes** (touches 7 et 9). C'est indispensable, c'est exclusivement sur le **083668TIPS**.

*LE PLUS COMPLET! Mise à jour bi hebdomadaire
8477=TIPS sur les touches du téléphone
EXCLUSIF : pause pendant l'écoute (touche 8)*



PLANS PAR FAX OU COURRIER

3617 TIPS

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

*Nombreux de nouveaux plans PC et CONSOLES
Le seul service fax/courrier d'astuces et solutions*

ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS POUR JEUX PC ET CONSOLES

E3 99

UNE CUVÉE D'ENFER

L'E3, le plus grand Salon mondial consacré aux jeux vidéo, qui s'est tenu du 12 au 15 mai à Los Angeles, nous a réservé son lot annuel de surprises, d'annonces fracassantes et de nouveautés. Les vaillants reporters de « Player One » étaient dans la place. Reportage.

NINTENDO

La révélation

Quand la question fut posée à Howard Lincoln (big boss de Nintendo US) de savoir pourquoi Nintendo avait choisi le terme « Dolphin » (dauphin) pour qualifier sa nouvelle console, il répondit que c'était un animal sympathique et que, de toute façon, il ne s'agissait encore que d'un nom de code. Décontracté et sûr de lui, Howard venait de détailler à la presse internationale les spécifications techniques de la nouvelle console. « Nous sommes absolument certains que les performances techniques de la Dolphin égaleront ou dépasseront tout ce que pourront faire nos amis de Sony avec la PlayStation 2 », annonçait-il en préambule à son discours. La bombe était lancée, dans la bonne direction. La Dolphin devrait connaître une sortie mondiale à la fin de l'été 2000. Soit quasiment

en même temps que la PlayStation 2 en Europe et aux USA. Elle incorpore un lecteur de DVD développé par Matsushita, capable de lire les films, et c'est IBM qui est chargé de réaliser son processeur central. C'est une mini-révolution pour Nintendo, qui a toujours conçu et réalisé ses consoles avec ses propres ressources, en créant ses standards.

Aujourd'hui, poussé par la concurrence, ce dernier fait appel à deux géants de l'électronique et renonce à sa stratégie, un rien autiste, qui ne lui avait guère réussi avec la Nintendo 64. Par cette annonce, la firme de Kyoto signifie clairement qu'elle ne commettra pas les mêmes erreurs

que par le passé et entend bien mener à nouveau une lutte sans merci pour reconquérir son leadership mondial. Et ça, pour nous joueurs, c'est une bonne nouvelle !

SEGA

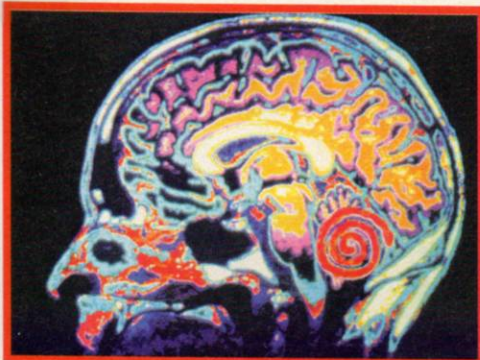
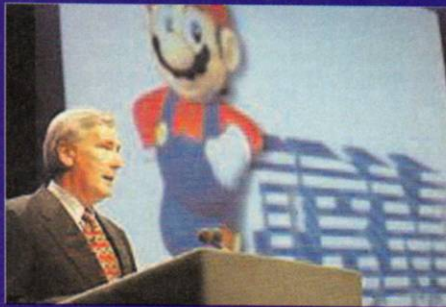
La bonne surprise

La sortie française de la Dreamcast est prévue pour le 23 septembre 1999. Son prix sera inférieur à 1 800 F et elle sera livrée avec un modem intégré, ainsi qu'un abonnement gratuit à Internet permettant de créer ses e-mails, de se connecter au Web et aux news group. On n'en espérait pas tant... Un service développé par Sega permettant le jeu en

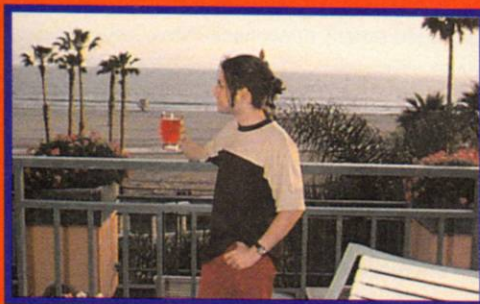


MERCREDI : CONFÉRENCE NINTENDO

Le vaillant Reyda interroge (en anglais, siouplaît !) Peter Main et Howard Lincoln, les boss de Nintendo US, au sujet de la future Dolphin : « Vous affirmez que la console sortira fin 2000 dans le monde. L'Europe ne sera donc pas oubliée ? » Réponse des intéressés : « L'Europe fait partie du monde. » Ouf, on a eu chaud !



réseau devrait être disponible peu après la sortie de la machine. « Nous voulons nous positionner comme un acteur leader sur le marché du on line et faire de la Dreamcast la machine familiale de loisir », a déclaré Jean-Paul Cecillion, P-DG de Sega Europe. La Dreamcast dispose donc d'une bonne année pour séduire le plus grand nombre possible de joueurs avant l'arrivée sur le marché de ses deux concurrents poids lourds. Force est de constater qu'avec son positionnement on line et la série de bons jeux qui pointent le bout de leurs polygones, Sega pourrait bien réussir son pari...



SONY La force tranquille

Aucun effet d'annonce, chez Sony, l'essentiel ayant été fait deux mois plus tôt au Japon. La PlayStation 2 était bien cachée derrière de lourds rideaux, et seuls quelques développeurs triés sur le volet ont eu accès à la bête. Selon certaines indiscretions, il semblerait que, pour l'instant, seuls cinq développeurs disposent de kits de développement. Les premiers jeux à voir le jour devraient être Tekken (Namco), Gran Turismo (Polyphony) et probablement Crash Bandicoot (Naughty Dog). Psygnosis (WipeOut) disposerait également d'un kit de développement et quant au cinquième éditeur, prenons les paris qu'il s'agit de Squaresoft (Final Fantasy). Quand on demande à Masayoshi Morimoto si la sortie de la PlayStation 2 se fera à Noël 1999 au Japon, le vice-président de Sony déclare sobrement que « pour l'instant, il fallait attendre en espérant ».



SOMMAIRE

| | |
|---------------------------------|-------|
| CRASH TEAM RACING (PS) | 32-33 |
| OVERDOSE DE ZOMBIES (PS/N64/DC) | 34-35 |
| FINAL FANTASY VIII (PS) | 36 |
| GRAN TURISMO 2 (PS) | 37 |
| TONY HAWK (PS) | 38 |
| SLADE STORM (PS) | 39 |
| TARZAN (PS) | 40 |
| WU TANG (PS) | 40 |
| METAL GEAR VR MISSIONS (PS) | 41 |
| FIGHTING FORCE 2 (PS/N64) | 41 |
| FEAR FACTOR (PS) | 42 |
| SABOTEUR (PS) | 42 |
| STARWARS : RACER (N64) | 44-45 |
| DONKEY KONG 64 (N64) | 46-47 |
| PERFECT DARK (N64) | 48-49 |
| ARMORINES (PS/N64) | 50 |
| JET FORCE GEMINI (N64) | 52 |
| STARCRAFT (N64) | 53 |
| COMMAND & CONQUER (N64) | 53 |
| WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP (N64) | 54 |
| ROAD RASH 64 (N64) | 54 |
| RAYMAN 2 (N64) | 55 |
| ISS 2000 (N64) | 55 |
| LE MONDE DE LA GAME BOY COULEUR | 56 |
| SOUL CALIBUR (DC) | 58-59 |
| READY 2 RUMBLE BOXING (DC) | 60 |
| SHENMUE (DC) | 61 |
| CASTLEVANIA (DC) | 61 |
| TRICKSTYLE (DC) | 62 |
| TOY COMMANDER (DC) | 62 |
| SLAVE ZERO (DC) | 64 |
| COOL BOARDERS (DC) | 64 |
| SHUTOKO HIGHWAY BATTLE (DC) | 65 |

La vie est dure !

Les Tif et Tondu de la rédaction, alias Féthi et Reyda, ont réellement pris leur pied lors de l'E3. Témoins ces clichés pris au hasard de rencontres. Sans eux, jamais nous n'aurions bouclé à temps.



Crash Team Racing

Super Marteau Crash

Street Racer ?
Paix à son âme.
Chocobo Racing ?
Pas sorti. On ne peut pas dire que les prétendants au titre du meilleur jeu de course multijoueur, tendance Super Mario Kart, se bousculent aux portillons de la PlayStation. L'équipe de Crash Bandicoot relève le défi. Le résultat ? Une victoire par K.-O. !



Ah, Super Mario Kart. À lui seul, ce nom évoque des parties endiablées à quatre pote. Et allez que je te dézingue mes adversaires avec de la carapace de Koopa Troopa, que je dope ma monture au champignon nitroglycériné ! Un pied rarement atteint sur console ! Sur PlayStation, l'attente a été longue avant de trouver un concurrent digne de ce nom au chef-d'œuvre de Nintendo. Street Racer, surévalué par mes confrères testeurs, n'en était qu'une pâle resucée, le fendage de gueule en moins. Micromachines, pourtant le classique absolu, n'évoluait pas tout à fait dans la même catégorie.

Disons le tout de go : la PlayStation a trouvé son maître. Et Crash Team Racing, faute de concurrents sérieux, s'impose comme « LE » jeu de course fun de la Play.

Et l'histoire ?

Comme d'hab, on nous a mijoté une petite histoire sans intérêt comme prétexte à la course : cette fois, question super-vilain, bye-bye l'infâme docteur Cortex des trois premiers Crash, et bienvenu au terrible docteur Nitros Oxide (mais qu'est-ce qu'ils ont



tous, ces doc', à péter les plombs ?). Après un terrible accident de poussette étant même, l'ignoble, devenu un monstre repoussant, instaura sur l'île de Crash un tournoi de courses à l'enjeu redoutable : la survie de la planète, bien sûr ! Tous les personnages récurrents de la série sont présents : Crash himself, Coco et même ce bon vieux Neo Cortex. Comme on l'a déjà dit, c'est du Super Mario pur sucre, avec jusqu'à quatre joueurs à l'aide du multi-tap (le jeu restant d'une fluidité sans égal), et des tonnes de powers up : missiles, TNT, nitro... Naughty Dog révisé ses classiques. Plus de seize courses dans autant de décors originaux (volcans, falaises abruptes...), des modes Aventure, Time Trial, Battle et Grand Prix... Le titre de Naughty Dog a tout du jeu solide et fun. Ajoutez à cela la possibilité de customiser vos karts et de les sauvegarder sur

Une étrange ressemblance avec Super Mario Kart sur SNIN.



Pocket Station pour aller tanner vos amis, et vous aurez un titre qui, sans se démarquer tout à fait de son brillant modèle, sait apporter sa petite touche personnelle. Jason Rubin, le président de Naughty Dog, reconnaît humblement tout ce qu'il doit au titre phare de Nintendo : « Bien sûr, notre référence incontournable était Super Mario Kart, essentiellement la version 16 bits. Mais notre moteur 3D n'a rien de comparable à ce qui se faisait à l'époque. De plus, les sauts dans CTR ont une importance capitale qu'on ne trouvait pas dans SMK. Vous savez, c'est incroyable tout ce que l'on peut faire aujourd'hui avec la PlayStation. Des jeux comme GT 2 ou CTR auraient pu être réalisés dès le début, mais nous ne connaissions pas assez la bête. Aujourd'hui, c'est chose faite, et j'espère que vous allez apprécier notre jeu ! » Et comment !

Genre : Mario Kart-like
Console : PlayStation
Éditeur : Sony Computer US
Sortie France : décembre



MERCREDI : SOIRÉE EIDOS INTERACTIVE

Après un détour par South Central, coin chaud de L.A. (nous nous sommes paumés !), nous arrivons au House of Blues, sur Sunset Boulevard, où a lieu la soirée. Nous apprenons qu'en plus de réaliser la bande-son (huit chansons), David Bowie « joue » dans Omikron, jeu développé en France et édité par Eidos (prévu sur console début 2000).



Overdose de zombies

Resident Evil 3, Dino Crisis, Resident Evil : Code Veronica

Le stand Capcom recelait moult merveilles : les suites de leur grand hit Resident Evil, déclinées sur tous les formats. Voyons cela...

Resident Evil 3 Nemesis

Paf ! personne ne s'y attendait. Voilà que déboule le troisième opus de la saga des zombies à Raccoon City. Le scénario se déroule, en fait, à quelques heures d'intervalle de Resident Evil 2. On y incarne Jill Valentine, rescapée du premier volet, alors qu'elle tente de quitter la ville envahie par les mort-vivants. Capturée et infectée par le virus, elle sera aidée par Carlos, un latino macho, pour arrêter la mort qui s'écoule dans ses veines. Que ce soit au



Le système d'esquive inédit permet d'éviter les assauts de ces chiens zombies.



niveau des graphismes, de l'interface, ou du maniement, Resident Evil 3 est la copie conforme de la version précédente. Des améliorations sont toutefois présentes : il y a davantage de zombies différents, leurs mouvements sont plus erratiques et leur aspect bien plus répugnant, genre boursoufflures et caillots de sang ; la gestion du couteau est meilleure et promet des heures de taillades. Il est aussi possible, avec un bon timing, d'esquiver de justesse les douloureuses accolades avec les zombies. Enfin, suivant vos actions, le scénario peut évoluer de façon radicale. Saura-t-on enfin si c'est bien Jill qui vous lance un bazooka salvateur à la fin de Resident 2 ?

Genre : thriller
Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie France : décembre

RESIDENT EVIL 2 SUR N64

Présentée au Salon, la version N64 est presque identique à celle de la PlayStation, si ce n'est la présence de nouveaux costumes pour les personnages. Notez qu'il est compatible avec le Ram Pack, et que des séquences cinématiques sont présentes sur la cartouche ! (sortie France non communiquée)



Dino Crisis

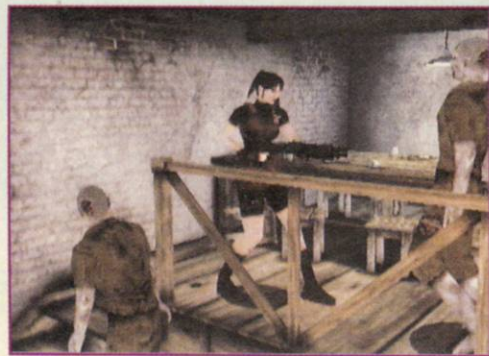
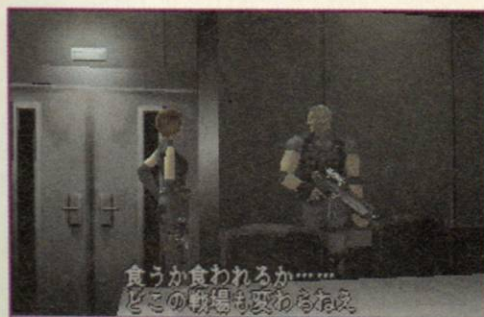
Ce titre annoncé à grands renforts de qualificatifs comme la nouvelle création du papa de Resident, Shinji Mikami, n'a finalement pas grand-chose d'original. C'est simple, prenez Resident Evil 2, remplacez les zombies par des vélociraptors et autres T-Rex rapides et très réussis au demeurant - et vous obtenez Dino Crisis. Toutefois, Dino se paye le luxe d'être un peu plus beau, de présenter certains éléments de décor en 3D temps réel, et surtout d'être beaucoup plus gore. Les séquences où de pauvres individus sont déchiquetés entre les



mâchoires des gros lézards sont légion. On retrouve, avec quelques regrets, les énigmes à deux sous (du genre : agencer des bobines électriques de la façon indiquée sur le plan) qui sont l'apanage de la série des Resident...

Les cinématiques du type « film » d'action tirent, en revanche, très bien leur épingle du jeu. Encore un hit qui manque un peu de nouveauté !

Genre : Thriller
Console : PlayStation
Éditeur : Capcom
Sortie France : décembre



La 3D donne beaucoup de relief au champ de bataille.

Resident Evil : Code Veronica

On ne pouvait pas jouer à Code Veronica. Il fallait donc se contenter de la démo tournante qui faisait baver tous les badauds et à juste titre. Non contents d'être plus beaux et entièrement en temps réel, les graphismes de Code Veronica utilisaient une technique avancée de gestion de lumière : le parfait exemple, c'est la salle où une ampoule se balance d'avant en arrière, projetant plus ou moins de lumière sur l'héroïne, Claire, et sur les zombies qui voulaient l'enlacer tendrement. Des mouvements de caméra efficaces venaient amplifier l'aspect effrayant de ce titre délicieusement gore. C'est sans doute celui qu'on attend avec le plus d'impatience !



Genre : Thriller
Console : Dreamcast
Éditeur : Capcom
Sortie France : n.c



JEUDI : PREMIER JOUR DU SALON

Rencontre avec Oddworld Inhabitants. Le créateur de la saga Abe sur consoles développe deux titres prévus pour fin 2000 sur PlayStation 2. Outre Munch's Oddysey, grand jeu d'aventure et « premier jeu « vivant » exploitant à donf les capacités de l'Emotion Engine, un jeu de stratégie s'inspirant de l'univers d'Abe est annoncé.



Final Fantasy VIII

Bientôt en français dans le texte !

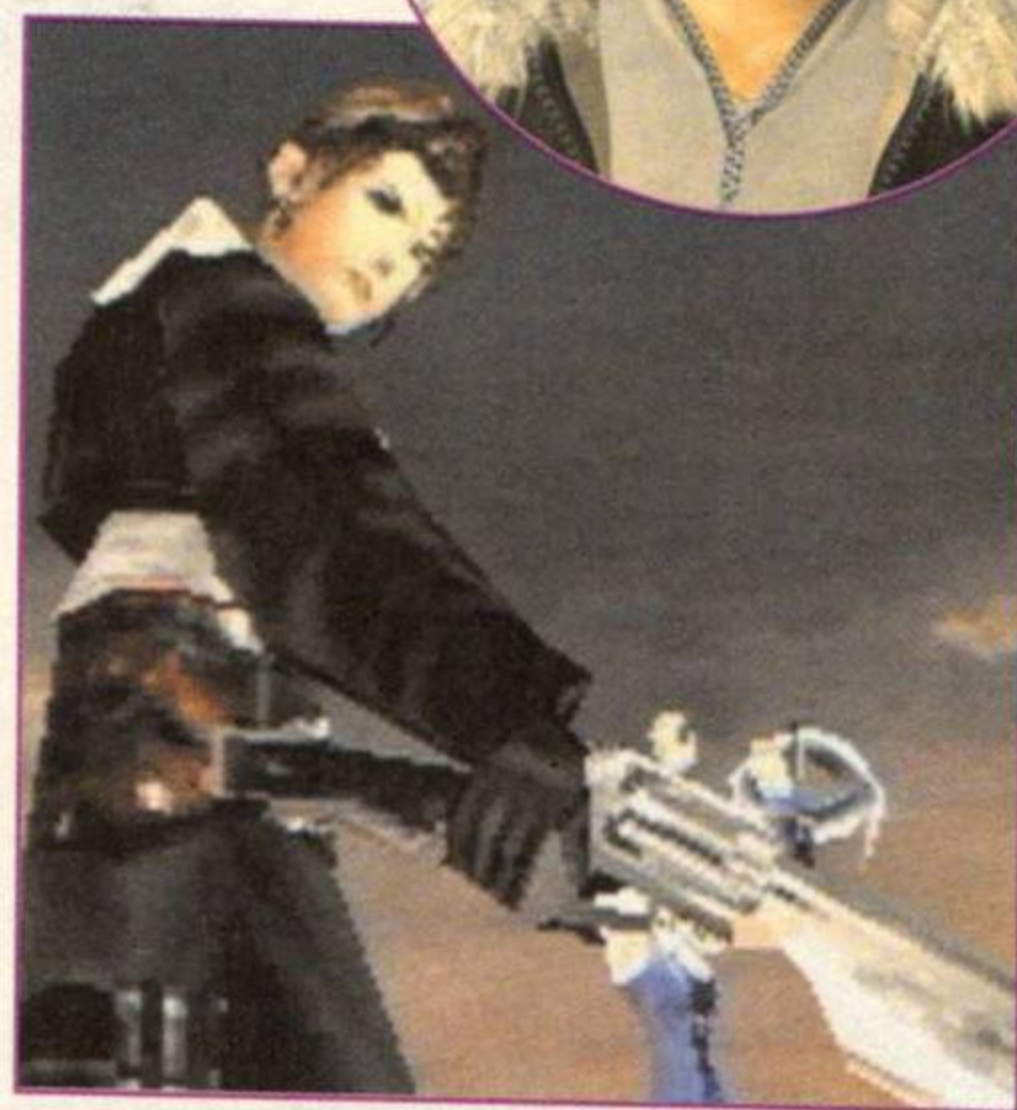
C'est officiel, Squaresoft, le géant du RPG, s'installe en Occident. Une annonce prometteuse suivie d'une excellente nouvelle, la traduction en français de FF VIII.

La rencontre avec le staff de Squaresoft, pour le lancement de la branche européenne, fut l'occasion d'en apprendre un peu plus sur la stratégie du géant nippon. Rappelons que leur dernière production, Final Fantasy VIII, s'est vendue à 2,6 millions d'exemplaires en quatre jours au Japon, et a franchi la barre des 3,3 millions le mois



Trois pontes de Squaresoft à l'air satisfait. Nous aussi, faut dire.

suivant. Final Fantasy VIII va être traduit en cinq langues, dans les locaux londoniens de Square Europe, pour être distribué de par chez nous cet automne. La politique de Square est, selon la prose de M. Hashimoto, producteur de FF VII et VIII, de « faire partager aux joueurs du monde entier la culture Square, de leur faire vivre une aventure où plusieurs personnages de culture et de personnalité différentes se croisent et vivent ensemble une grande épopée. » D'autres titres dans la veine RPG de Square comme Saga Frontier 2 ou Musashi Den pourraient également être distribués en Europe, mais pour l'instant aucun développement 100 % européen n'est prévu au programme. Takechi,



patron de Square, prit ensuite la parole pour annoncer la sortie japonaise de Final Fantasy IX pour mars 2000 ! Destiné à la PlayStation actuelle, il devrait encore repousser les limites de la machine. Mais où s'arrêteront-ils ?

Genre : RPG
Console : PlayStation
Éditeur : Squaresoft
Sortie France : décembre



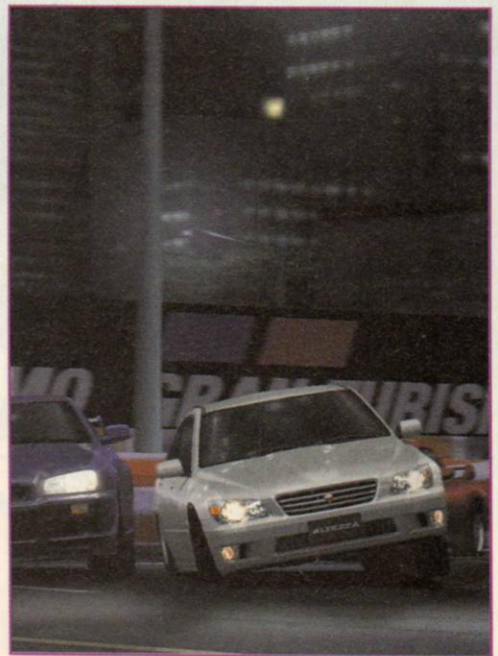
Gran Turismo 2

À fond, à fond !

Le jeu de caisses le plus attendu de la planète déboule !

GT 2 était bien évidemment présent sur le stand Sony, et une place de choix lui était réservée : deux superbes bolides étaient même arrimés à la verticale aux parois du stand, s'offrant aux visiteurs telles des caryatides d'acier soutenant Sony dans son irrésistible ascension... Euh, bon, parlons du jeu ! La version présentée était assez courte et ne proposait que deux véhicules :

la New Viper et la New Beetle (nouvelle Coccinelle). La jouabilité et le maniement des véhicules se révèlent sensiblement identiques au volet précédent. Quelques améliorations dans la dynamique des voitures augmentaient toutefois les sensations lors des



L'Austin mini, la nouvelle Viper et la Beetle vous donnent rendez-vous dans GT 2.



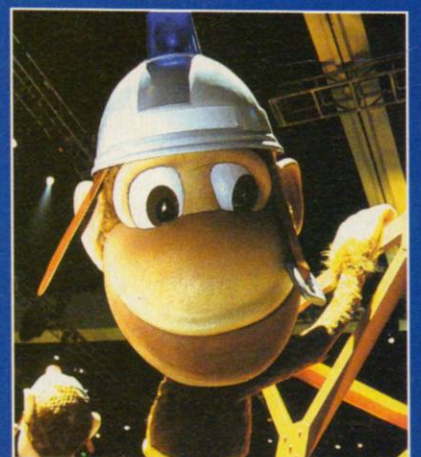
virages brusques ou des tête-à-queue. Les bruits des moteurs sont également plus agréables et plus réalistes. Mais force est de constater que les petits défauts n'ont pas été gommés : les collisions avec les autres véhicules à plus de 100 km/h ne vous envoient pas dans le décor... Gran Turismo 2 ressemble véritablement au premier du nom. La nouveauté réside dans le cheptel de voitures européennes, les circuits et le mode Rally en rolling-démo au Salon. Verdict à la rentrée.

Genre : course auto
Console : PlayStation
Éditeur : Sony Computer Japon
Sortie France : novembre



**JEUDI :
SUR LE STAND
SONY**

Discussion avec les développeurs de Ape Escape sur PlayStation, jeu qui ne se joue qu'avec le pad analogique. « Nous avons aidé à la création de cette manette avec, pour objectif, la conception d'un titre comme Ape (...) Son utilisation à 100 % de son potentiel améliore le gameplay et le fun. Ça ne doit pas être un frein. »



Tony Hawk Skateboarding

Champion du monde !

Sur PlayStation, les jeux de skate n'ont pas bonne presse. Tony Hawk Skateboarding, en misant sur le réalisme, pourrait bien inverser la tendance...

Mondialement connu dans l'univers du skate-board, Bob Burnquist, Karim Campbell, Jamie Thomas, ainsi que quatre autres champions de la discipline rejoignent la légende Tony Hawk pour un jeu qu'on nous promet explosif ! Activision, qu'on a connu moins



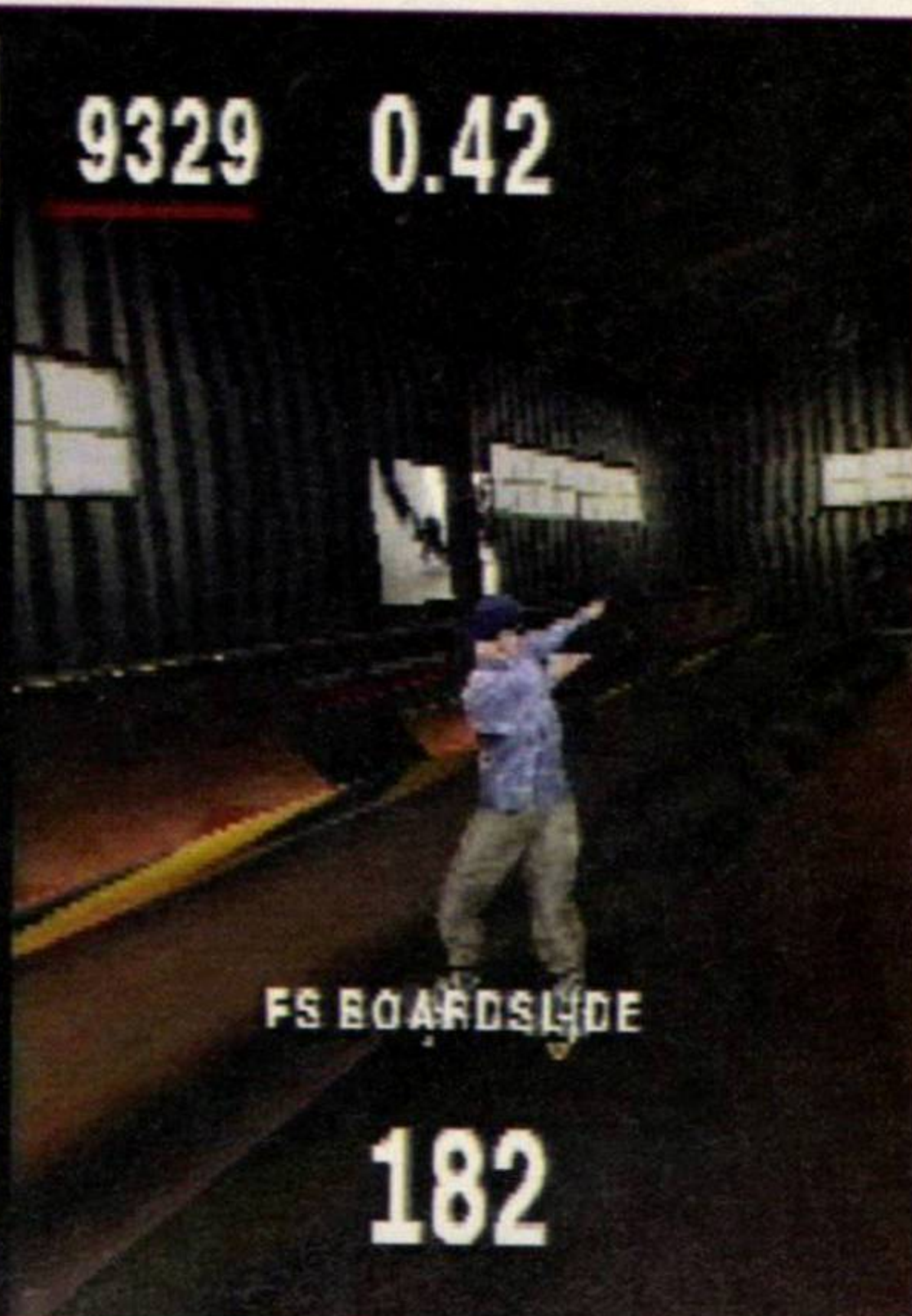
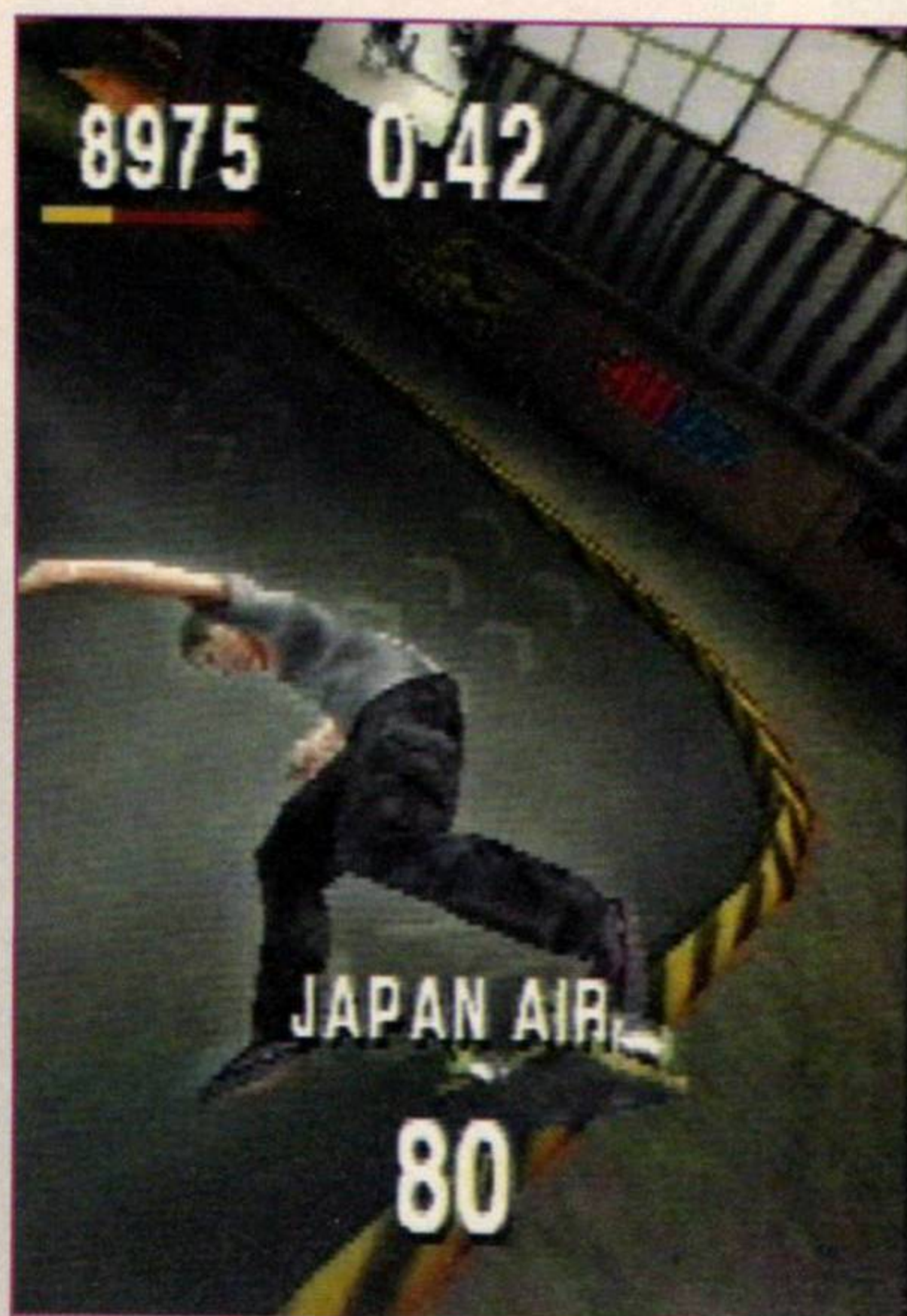
enthousiaste par le passé, s'est donné toutes les raisons d'y croire ; Tony Hawk a notamment supervisé le projet dans sa globalité.

Cool, man...

Présent sur le Salon, le champion du monde, affable mais peu disert, nous servait la soupe promotionnelle d'usage : « Well, j'ai toujours voulu aider à la création d'un jeu vidéo qui simulerait la réalité et l'excitation du skate-board professionnel. Activision m'a donné l'opportunité de concrétiser ce rêve. Avec leurs antécédents, je sais que ce sera une grande aventure. » Tony dit au moins vrai sur un point : avec son animation saccadée mais calquée sur la réalité, le jeu s'apparente à une simulation. Jouable jusqu'à deux joueurs en écran splitté verticalement, Tony Hawk Skateboarding, avec sa bande-son rock US indépendant, vous permettra de réaliser force « kickflip » et autres « tricks » dans des aires gigantesques et originales : une école, une autoroute déserte, une salle de sport... Agrémenté d'un mode Carrière, Tony Hawk SB pourrait bien devenir pour le skate virtuel ce que la série des FIFA est au football : une référence !

Genre : skate-board
Console : PlayStation
Éditeur : Activision
Sortie France : octobre

Le méga-champion de skate est à l'affiche dans un jeu qui porte son nom. Serait-il un rien mégaloman ? Peut-être. Nous vous promettons de le lui demander lors de notre prochaine rencontre.



Sled Storm

Tempête de glace

EA Sports innove. Sled Storm sera la première simulation de scooter des neiges sur PlayStation. On ne l'attendait pas et la surprise n'en fut que plus agréable. Tombe la neige !

On nous en rebat les oreilles, mais ça n'a jamais été aussi vrai : la PlayStation est une console étonnante, capable de sortir des bons titres dans tous les domaines et pouvant accueillir l'arrivée d'une rivale pourtant terrifiante (la Dreamcast et ses 128 bits) sans même frémir. Il faut dire que des jeux de la trempe de Sled Storm sont techniquement à la hauteur de ce qui se fait de plus poussé techniquement, aujourd'hui. Le rendu de la neige, si important dans ce type de simulation, est ainsi particulièrement réussi. Avec ses quatorze

courses, sa cinquantaine de figures acrobatiques et ses conditions climatiques changeant en temps réel (brouillard, nuit noire avec vos seuls phares pour guide, tempête de neige...), Sled Storm en impose. Ajoutez à cela la possibilité de lasser vos adversaires pour les faire sortir de la route, et vous aurez toutes les caractéristiques d'un futur bon jeu. Les terrains recréent des conditions de course bien connues des pratiquants de Skidoo (et je sais qu'il y en a !) : sol accidenté, passages verglacés ou, au contraire, dans un coin de verdure inattendu... La totalité des

caractéristiques des sommets montagneux y passe. Des particularités qui influent directement sur la conduite du véhicule. La sensation de vitesse est excellente et, pour le moment, seules restaient à optimiser les collisions et les chutes. Mais on y croit !

Genre : scooter des neiges
Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : courant 2000



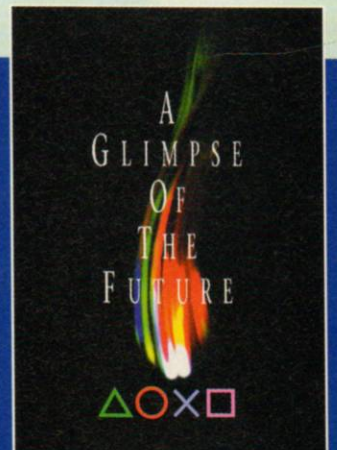
*Dans la vie,
il faut que
ça glisse.
Mets de
l'huile, mon
petit pote !*



Le scooter des neiges à l'honneur sur PlayStation. Electronic Arts ou le roi du sport sur consoles.

JEUDI : RUMEUR PERSISTANTE

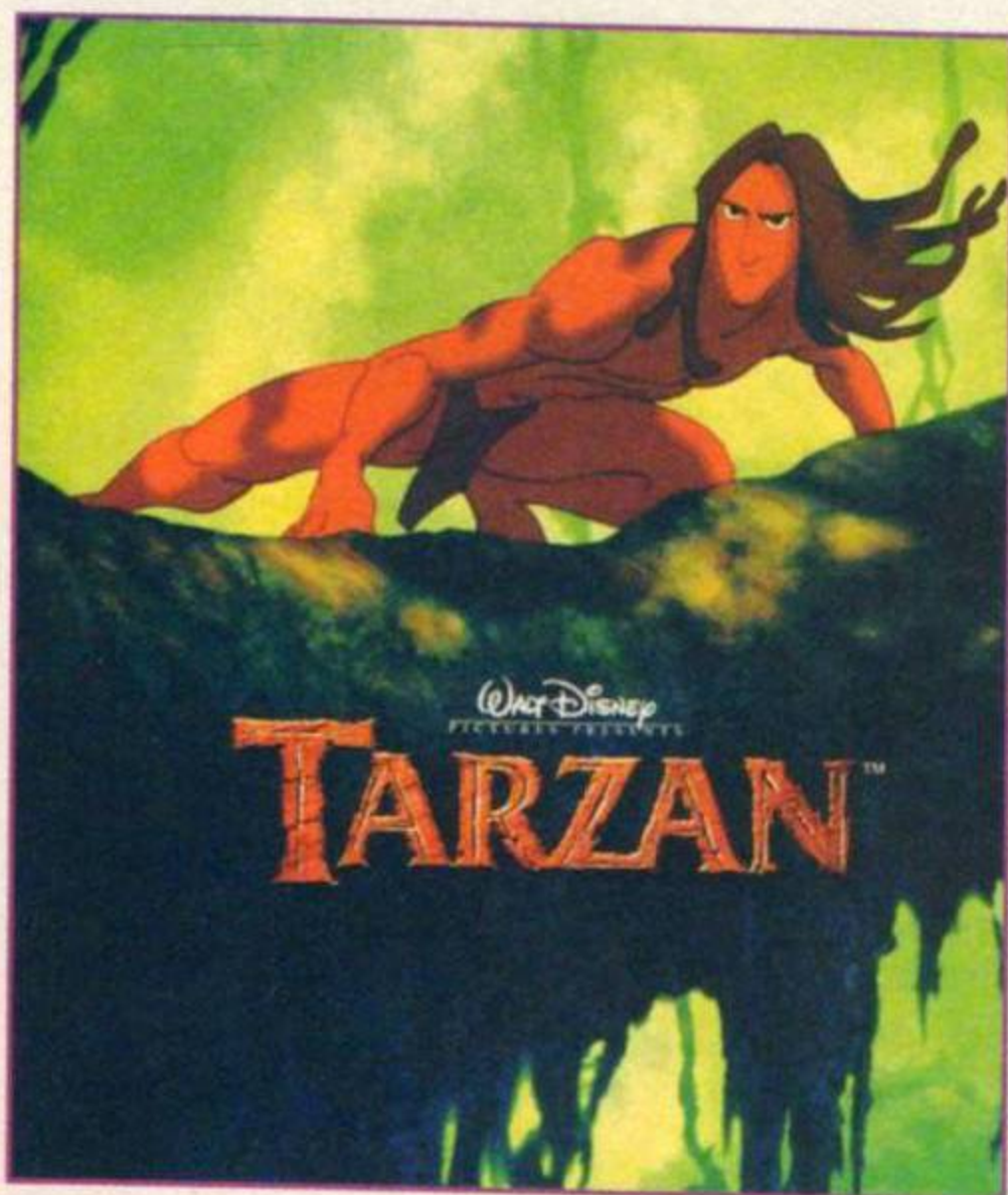
La PlayStation 2 serait impossible à fabriquer ! La rumeur est sur toutes les bouches. Selon certains observateurs avertis, aucune usine ne disposerait, à l'heure actuelle, de la technologie indispensable à la confection, à grande échelle, de la future console Sony. En clair, sur le papier, ça tiendrait la route, mais pas dans la pratique !



Tarzan

Disney dans la place

Grosse licence n'est pas toujours synonyme de grosse daube. La preuve par deux.



Ayaya... Alors que Tarzan et Toy Story 2 ne sont pas encore sortis dans notre beau pays (le dernier devrait passer directement par la case vidéo), voici que deux jeux reprenant des scènes clés des films pointent le bout de leur pixel... Tarzan propose un spectacle littéralement somptueux : en incarnant l'homme-singe à différentes périodes de sa vie, vous aurez tout loisir d'admirer la beauté insensée des seize niveaux



du soft. Pas en reste, le son et les animations ne dépareilleront pas dans un dessin animé. Moins étonnant, mais s'appropriant à merveille l'univers graphique du premier film en images de synthèse de toute l'histoire du cinéma, voici Toy Story 2. Avec ses caméras prise de tronche, ce jeu propulse Woody et Buzz, les deux jouets héros du film, dans une aventure classique, mais efficace, où il sera question de jouets maléfiques à éradiquer. Maman !

Genre : plate-forme
Éditeur : Disney Interactive
Console : PlayStation, N64, GBC
Sortie France : fin d'année



Wu Tang : Shaolin Style

Rap et kung-fu

Le Wu Tang Clan, c'est un collectif de plusieurs rappers unis dans un même esprit. Sauf quand y'a une embrouille...



Sous le label Wu Tang ne se cache ni un « Spice Girls-like », ni un jeu musical. C'est un jeu de baston bien nerveux, apparemment issu de Thrill Kill, un titre violent qui n'a jamais vu le jour. WT : SS vous propose d'incarner neuf des stars les plus influentes du rap américain : Method Man, RZA, Inspecta Deck... En plus du jeu en solo, on peut se fritter jusqu'à quatre dans des arènes de combat. Fun, sanglant, avec des coups variés qui rappellent les films de kung-fu



made in Hong Kong. Bonus : les musiques du jeu sont entièrement composées par le Wu Tang Clan. À quand un « Micro d'argent versus Secteur A » pour la France ?

Genre : baston
Éditeur : Activision
Console : PlayStation
Sortie France : fin d'année

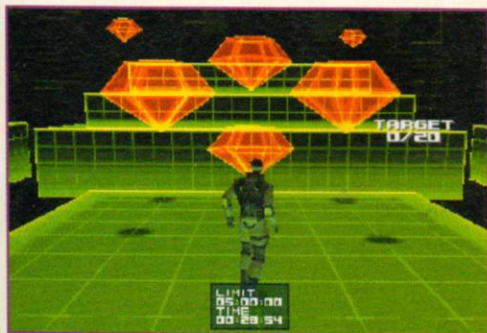




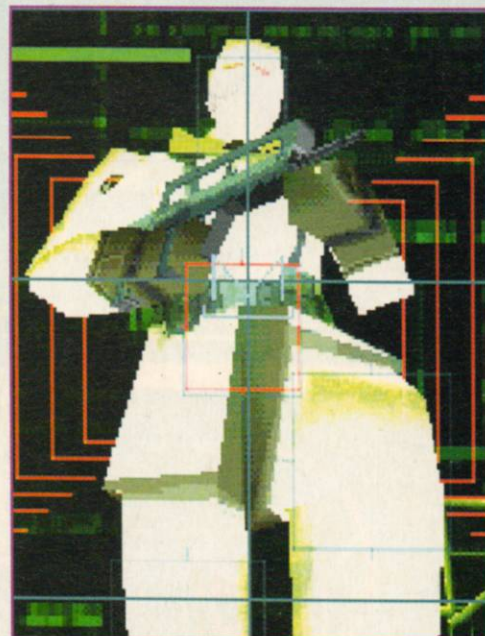
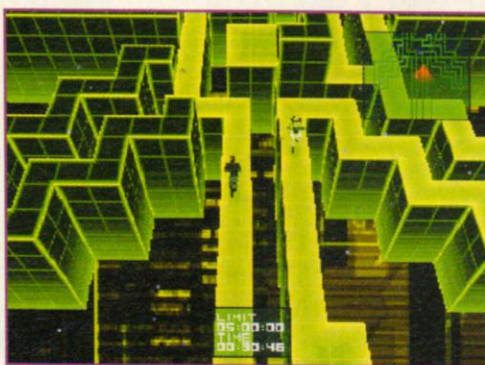
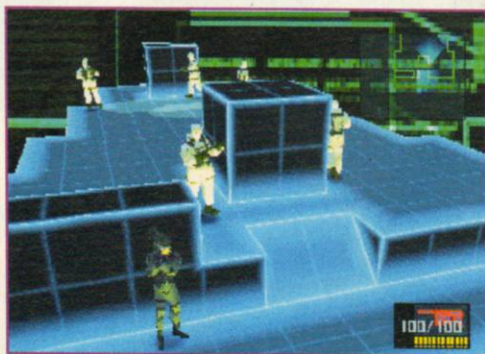
Metal Gear VR Missions

Exercice virtuel

Solid Snake sort de l'ombre avec une nouvelle version du hit de Konami.



Non, détrompez-vous, il ne s'agit pas de Metal Gear 2 ! C'est en quelque sorte une « édition spéciale » – à la façon du « Director's cut » de Resident Evil. Au menu de ce Metal Gear Virtual Reality Missions, le jeu original, dans son intégralité bien sûr, mais surtout plus de 300 missions d'entraîne-



ment qui contiennent tous les délires de son concepteur, Jun Kojima. La difficulté de ces missions et la complexité des tâches à accomplir feront de vous un véritable pro de l'infiltration. L'attroupement autour de ce titre montre que Metal Gear a encore un fort capital sympathie parmi tous les joueurs présents.

Genre : espionnage
Éditeur : Konami
Console : PlayStation
Sortie France : fin d'année

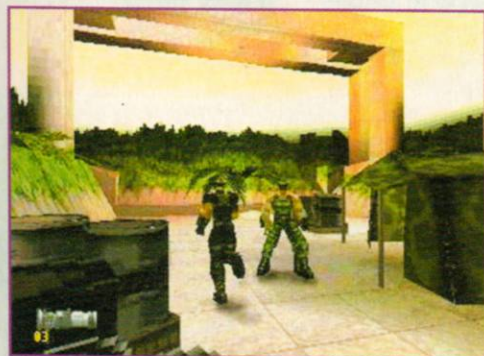
Fighting Force 2

Moins de baston, plus d'aventure

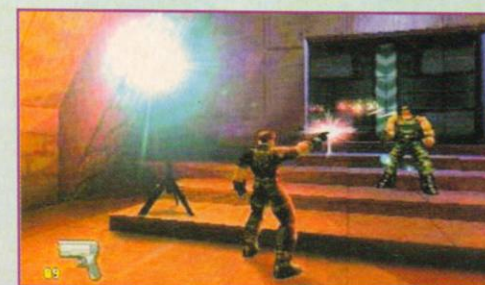
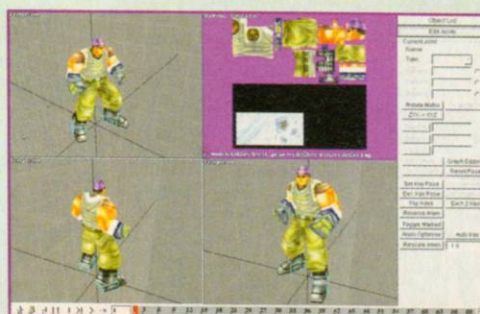
Après le beat'em all pur et dur, les auteurs de Fighting Force s'essaient au jeu d'action.

aussi habile pour boxer les ennemis, et se découvre des talents de pistolerio bien utiles pour affronter les soldats armés qui lui barrent la route. Courses, roulés, sauts, toutes ces actions sont mises à contribution pour explorer le complexe qu'il doit visiter et nettoyer. Avec ce nouveau concept, Fighting Force 2 a tout pour devenir un bon jeu.

Genre : beat 'em all
Éditeur : Eidos
Console : PlayStation, N64, Dreamcast
Sortie France : fin d'année



En effet, Core Design n'a pas du tout repris la recette du premier épisode. Il s'agit d'un jeu entièrement nouveau, à mi-chemin entre aventure, action, et combat. Des quatre héros de Fighting Force seul subsiste Hawk, le personnage principal. Il est toujours



Fear Factor

Une femme en colère

Dans la famille Resident Evil-like, je demande la petite dernière...

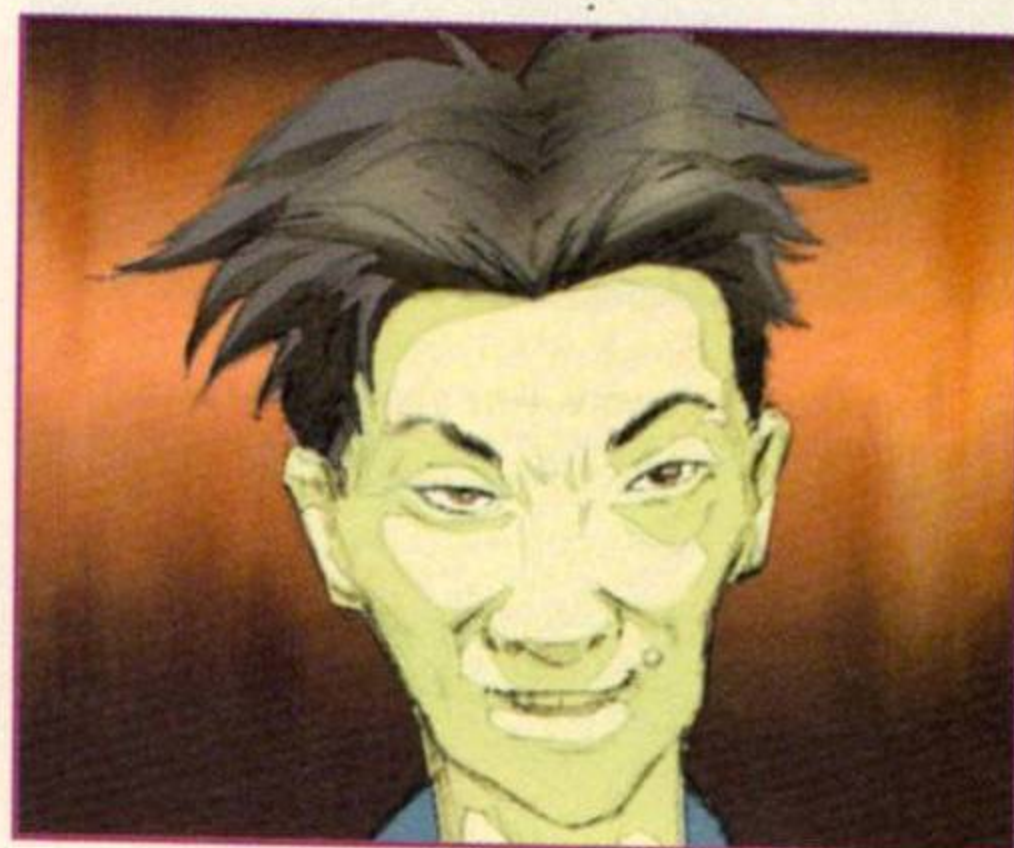


« Pour notre jeu, nous nous sommes inspirés des OAV japonaises, Ghost in the Shell en tête ». Christian Dailey, le designer en chef de Fear Factor, dit vrai. Avec ses influences comics prononcées, le titre de Kronos sort du tout-venant vidéoludique. Pas de surprise en revanche du côté du gameplay : l'héroïne sexy en diable que vous aurez loisir de manipuler (cool !) se déplace façon Resident Evil, usant de force clés et autres mots de passe pour progresser. Originalités : l'héroïne



peut se rapprocher à pas de loup de ses ennemis. Avant de les flinguer façon John Woo avec un gun dans chaque main !

Genre : Resident-like
Éditeur : Eidos
Console : PlayStation
Sortie France : fin d'année



Saboteur

Lupus Ninja

Ce titre ne vous dit rien, et pourtant, il fit vibrer les joueurs à l'époque des Amstrad CPC...



Inspiré d'un très vieux jeu au concept béton, Saboteur vous met dans la peau d'un jeune étudiant en arts martiaux. Armé d'un sabre japonais, vous devrez faire le ménage dans différents niveaux situés dans un paysage urbain. Combos et katanas sont vos armes principales, mais votre atout, c'est le fidèle chien-loup qui vous accompagne. On peut lui ordonner d'attaquer des ennemis, de se faufiler dans des conduits d'aération pour vous débloquent des passages... Le facteur « discrétion » est également important : on peut se débarrasser des adversaires distraits d'un seul coup de lame. Un hit en puissance !



« discrétion » est également important : on peut se débarrasser des adversaires distraits d'un seul coup de lame. Un hit en puissance !

Genre : Resident-like
Éditeur : Eidos
Console : PlayStation
Sortie France : fin d'année

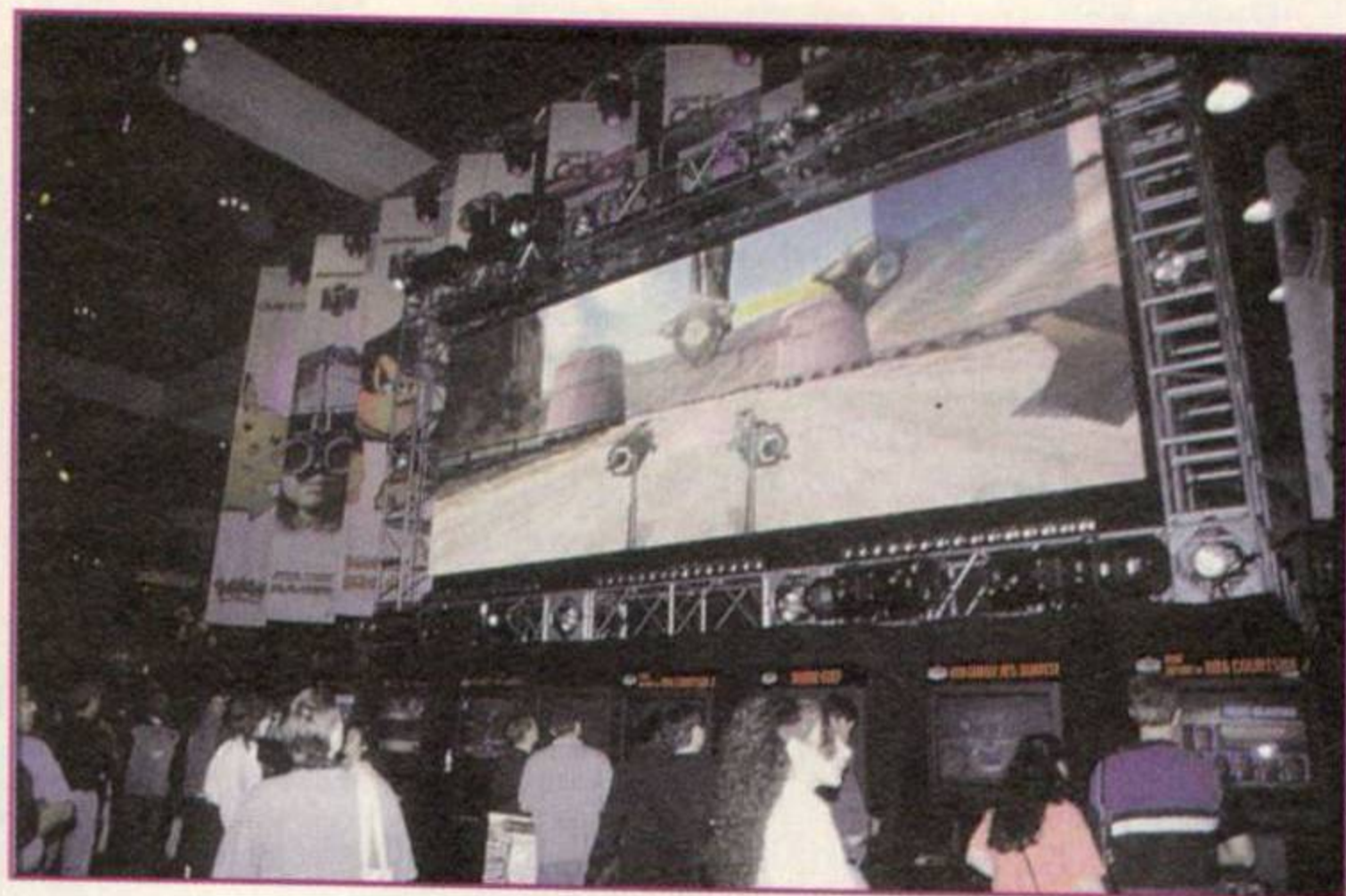


Star Wars Épisode 1

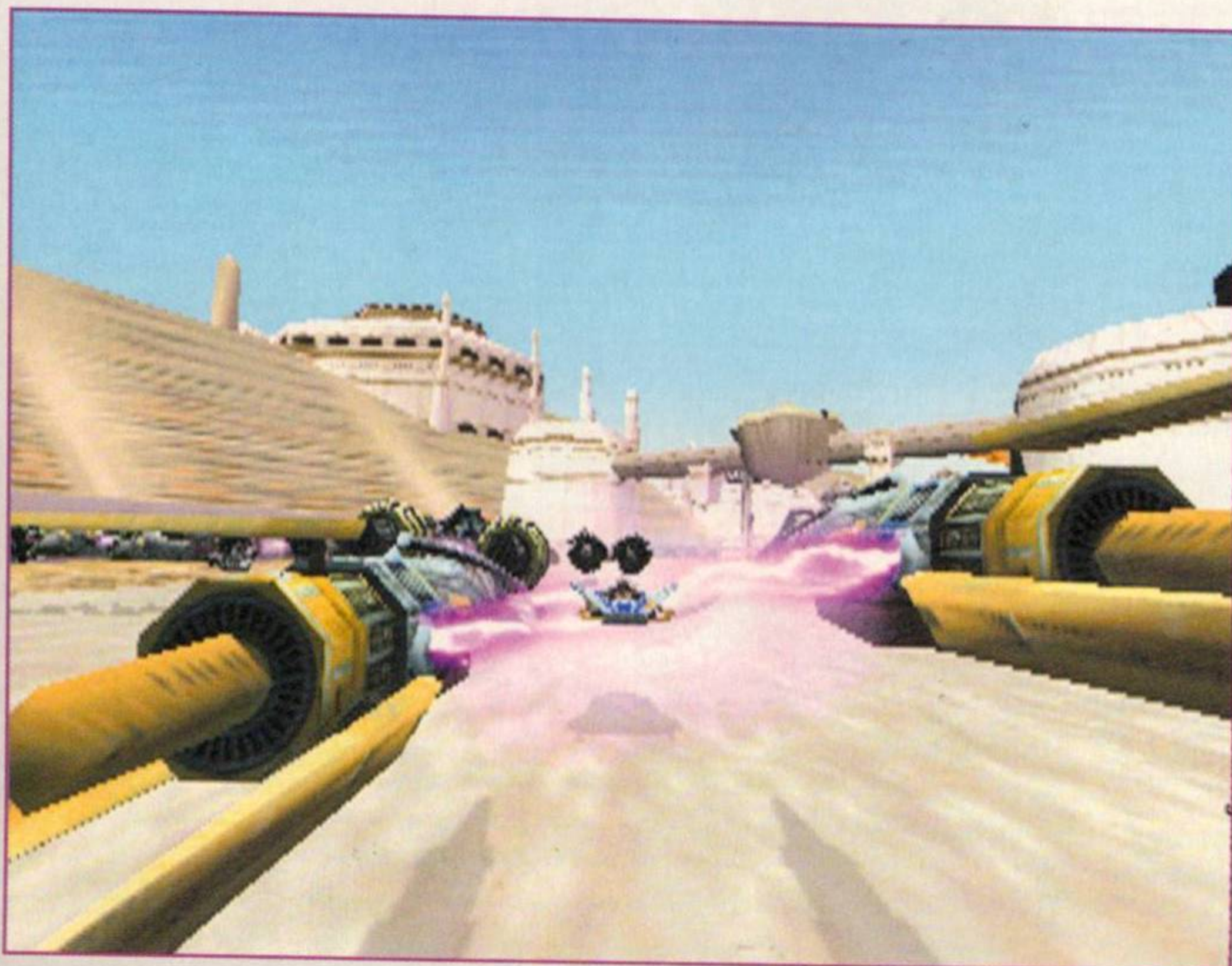
Les autoroutes de la force

États-Unis, 19 mai 1999. Le pays, exsangue, frappé par un virus identifié, compte pas moins de vingt millions de travailleurs en arrêt maladie.

Les raisons d'une telle épidémie ? La sortie du premier volet de la Guerre des étoiles. Sur le Salon, la pression était perceptible... *Ambiance.*



Lieu : Los Angeles, une galaxie lointaine, très lointaine... Conférence : E3. Stand : Nintendo. Un écran géant repasse en boucle le teaser du prochain film de George Lucas. Devant cet écran, la maquette grandeur nature d'un des vaisseaux du long métrage. Une débauche de moyens impressionnante. Façon de nous rappeler que, même perdu dans un igloo, au fin fond de l'Antarctique, personne n'échappera à la déferlante Star Wars. De là à ce que, en France, se reproduisent les scènes typiquement USA de camping devant les cinémas projetant le film, il n'y a qu'un pas. Au



fond du stand Nintendo, une salle gigantesque. Dans le petit hall menant à cette dernière, quelques mannequins articulés : un Reyda... euh, un Yoda, plus vrai que nature, Darth Maül, un des super-méchants de la prochaine trilogie, et des robots en pagaille. Pour entrer, il faut jouer des coudes, car à l'intérieur de cette remise, les quidams présents peuvent jouer au très attendu Star Wars : Racer, un jeu de course inspiré d'une des séquences du film. Cette scène montrera le même Anakin Skywalker (le futur Dark Vador) tentant d'échapper à ses poursuivants, à bord d'un vaisseau d'un nouveau genre. Prenez deux réacteurs de



Racer



Concorde, attachez-les de part et d'autre à une sorte de grille-pain, et vous aurez une idée du résultat !

Invasion USA

Invité à m'installer dans un siège futuriste par une hôtesse à la poitrine généreuse, je m'exécute (quel dur



métier...). Face à moi, un écran géant (chez Lucas, on aime le gigantisme !). Dans mes mains, une ch'tite manette Nintendo. Va falloir que j'assure, si je tiens à avoir une quelconque chance avec l'hôtesse (se dit mon voisin de droite... Je vous ai bien eu, hein !). Les premières impressions sont excellentes : des décors de toute beauté défilent à 300 à l'heure, sans saccade. La



distance d'affichage, réduite, est moins convaincante, mais dénuée de cet effet qui a fait de la N64 la première console floue de l'histoire... Sur la vingtaine de vaisseaux disponibles, je choisis avec couardise celui du petit Anakin. Une valeur montante, ce gamin... Je me prends un mur de glace, la manette vibre de tout son souf, et je repars à l'assaut, décidément sous le charme. Le jeu a des petites allures de WipeOut, la profondeur en moins (il semblerait que le jeu soit plus facile, et,

jusqu'à présent, les commandes se résument à un accélérateur et à un frein à air), mais l'univers Star Wars en sus. Galvanisé par la sortie du nouvel épisode de la Guerre des étoiles, LucasArts se met à nous pondre de bons jeux : pour une nouvelle...

Genre : course futuriste
Éditeur : LucasArts
Console : N64
Sortie France : Juillet 99



VENDREDI : RÉACTIONS AUTOUR DE LA DOLPHIN

Concernant l'arrivée de la Dolphin pour fin 2000, chez Sony comme chez Sega, on feint l'indifférence. Sur le stand Sega, on nous confie : « L'E3 1999 prouve au monde entier que d'excellents jeux sont prévus sur Dreamcast. Notez également qu'il y en a beaucoup... Nintendo vient de dévoiler le nom de code de sa future console, et alors ? Ce n'est qu'un communiqué et ce ne serait pas la première fois que Nintendo se tromperait sur la date de sortie d'une machine. »

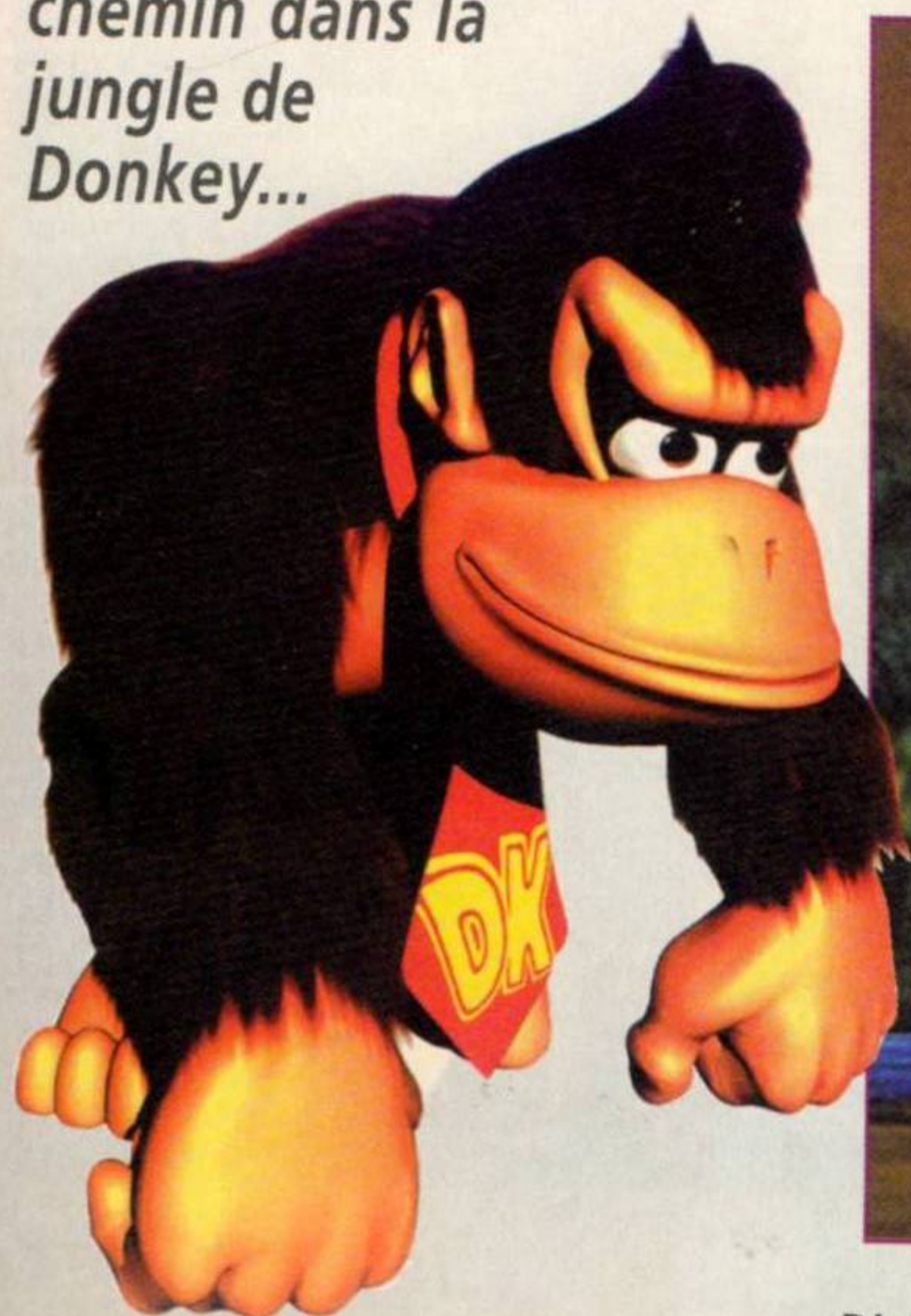


Donkey Kong 64

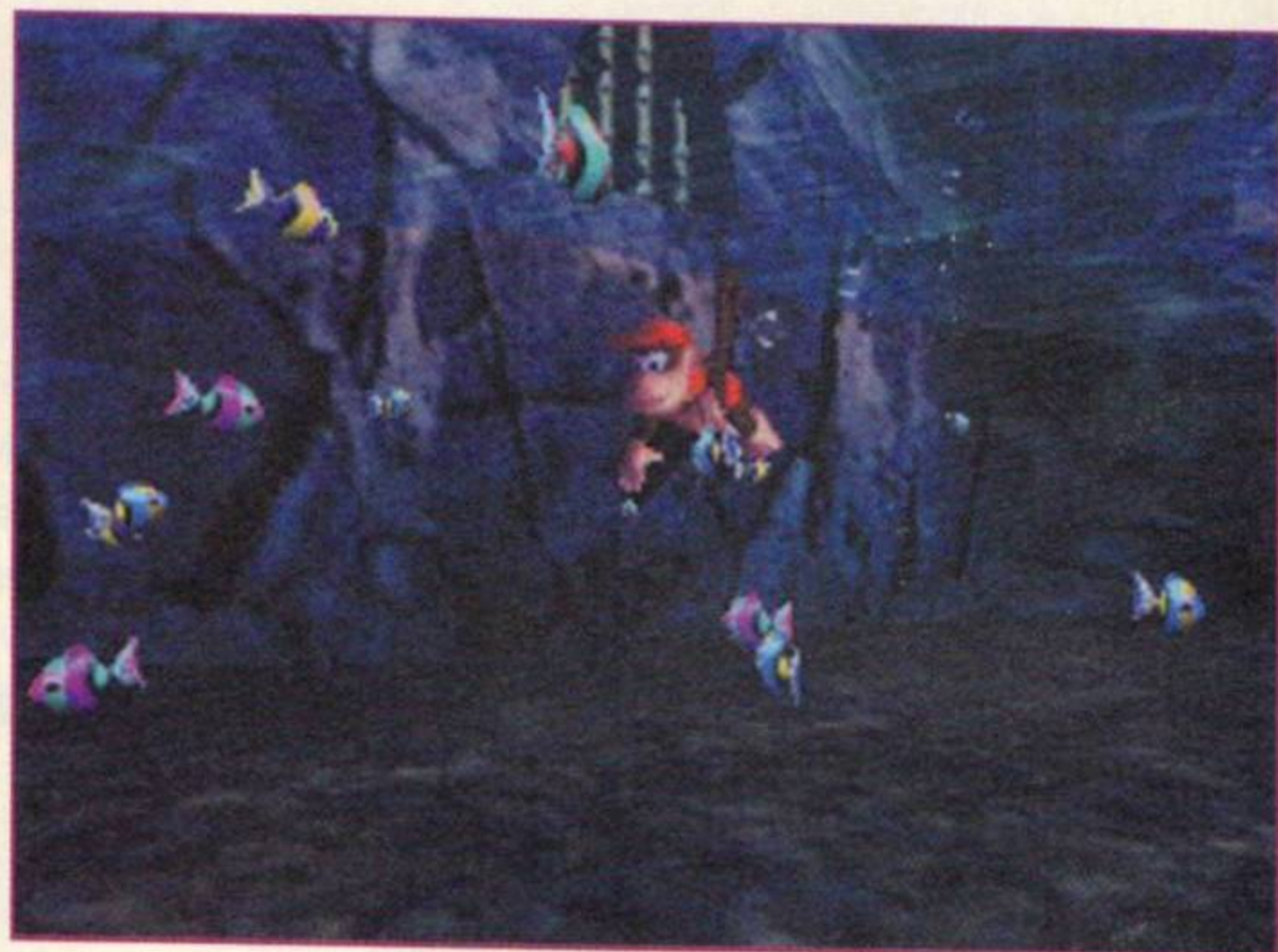


La bête est de retour

Chez Nintendo, cette année, c'est l'effervescence. Un titre de la trempe de ce Donkey 64, on le choie, on le pouponne. Pour être explicite, on lui accorde pas moins de douze espaces télé. Pas un de trop, puisque les douze consoles qui l'accompagnaient étaient squattées en permanence. Pour vous, nous nous sommes frayés un chemin dans la jungle de Donkey...



Incroyable, l'E3 ! On y croise un Pac-Man géant, des personnages de la Planète des singes, un Klingon gigantesque (surtout avec Reyda en vis-à-vis) et des bimbos siliconées à la solde des éditeurs... Vous êtes accueillis d'une manière qui vaut souvent son pesant de cacahuètes. Prenez l'emplacement alloué à Donkey Kong 64 : à peine vous êtes-vous emparé du paddle qu'une ravissante blonde décolorée vous tend une banane anti-stress (!) en vous susurrant un délicieux « merci de jouer ».



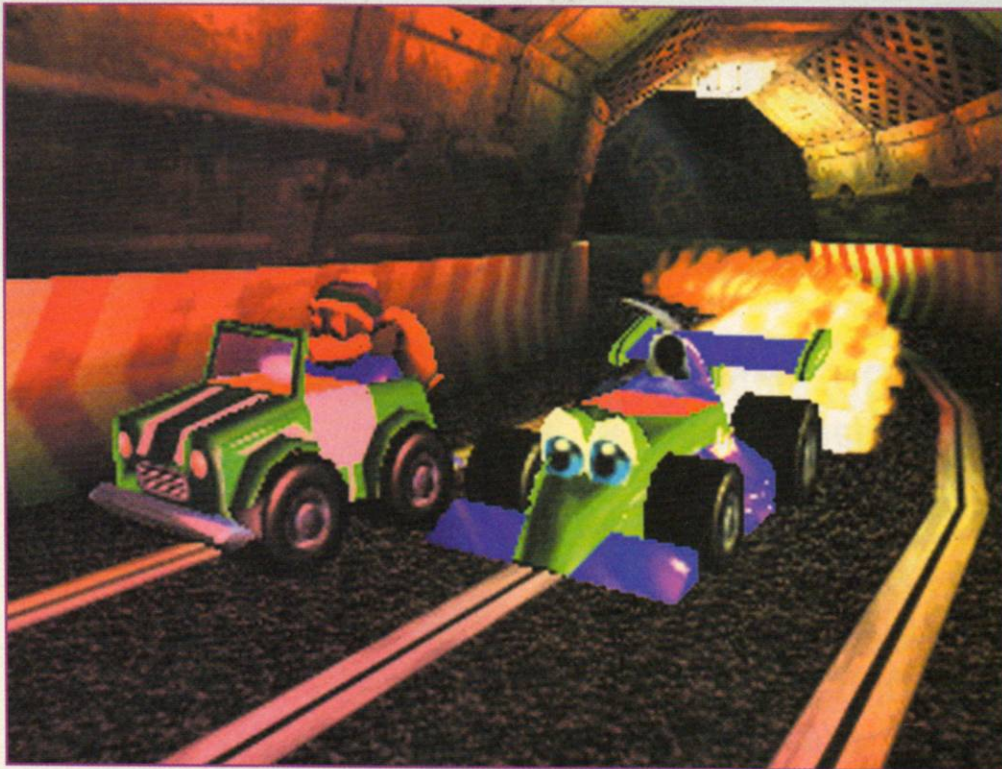


De rien, c'était dur, mais y'a pas de quoi !... À la conférence de Nintendo, DK 64 avait bluffé tout son monde. La qualité et la variété des passages présentés à nos yeux ébahis avaient de quoi faire taire les plus sceptiques. Qu'allait-il rester de ce moment de grâce, une fois la manette mise entre nos mains ? Le moment de vérité passé, je peux vous donner mon sentiment : ce jeu est une véritable daube... Mais, non, c'est une blague !

Nintendo ? C'est la jungle !

La prise en main est immédiate et la réalisation, sans être le top sur N64 (on a connu plus somptueux avec Banjo&Kazooie), est excellente. Les textures, diverses et variées, sont d'une finesse rarement mise en défaut. De temps à autre, le jeu plante, preuve qu'il est encore en développement à l'heure où ces lignes s'inscrivent d'une manière si déliée... Rare a vu les choses en grand, puisque le jeu ne tournera pas sans Expansion Pack. Preuve que les développeurs ont tenu à livrer le jeu le plus flamboyant possible. Bon, OK !, quand on apprend de la bouche même de Peter Main, le vice-président de Nintendo États-Unis, que la firme nipponne compte écouler plus de deux millions de galettes en moins six semaines, on se dit que des financiers un peu requins sont peut-être passés par là. L'équation est simple : des millions de jeux vendus = des millions d'Expansion Pack vendus.

Revenons au jeu : vous aurez tout loisir d'incarner un des quatre personnages suivants : Donkey Kong, en chair et en poil, Diddy, Dixie et Chunkie, chacun



possédant des caractéristiques qui lui sont propres. Des minijeux (dégommer des lézards avec des potirons, des courses à foison) se disputent à des phases plus habituelles de plates-formes dans huit mondes qu'on nous promet « plus étendus que Zelda ». DK64 est ainsi entièrement non linéaire et véritablement imprévisible dans son déroulement. Nintendo poursuit sa politique de rachat auprès des joueurs. Gageons qu'il n'est pas trop tard...



Genre : plate-forme
Éditeur : Nintendo
Console : Nintendo 64
Sortie France : Novembre



VENDREDI : TOMB RAIDER 4 ET LARA

En ouvrant « MCV » (hebdomadaire anglais), on lit que Tomb Raider 4 est montré dans une salle close. Le journaliste précise aussi que le jeu est prévu sur PlayStation et PC, mais pas sur Dreamcast... « N'importe quoi ! », nous dit-on chez Eidos. En tout cas, pas de trace de Tomb Raider 4 sur le stand. Seul un joli clone de Lara Croft, en chair et en os, fait des apparitions sporadiques, pour le plus grand plaisir de Reyda et de Féthi que l'on a du mal à retenir.



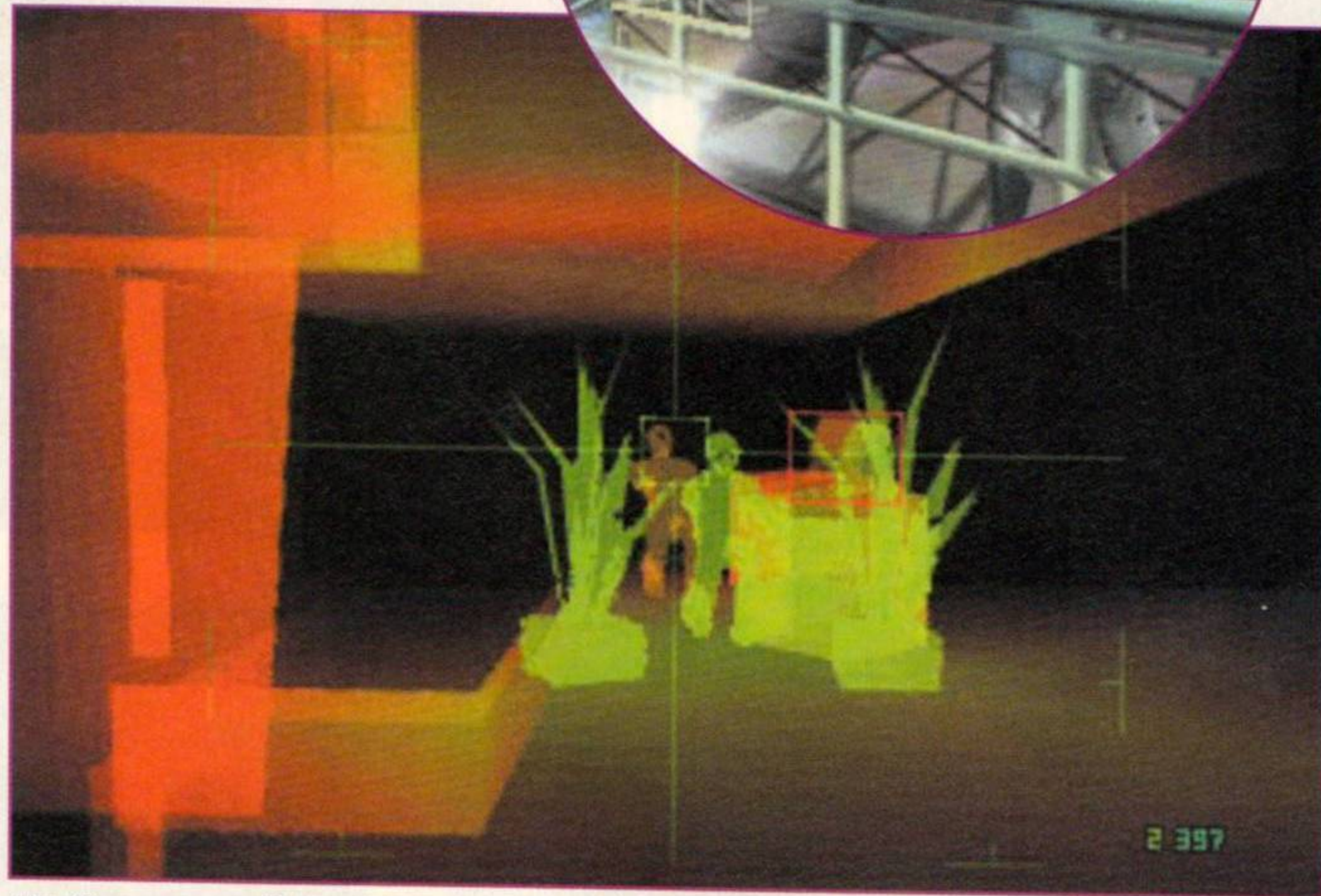
Perfect Dark

Dark is perfect

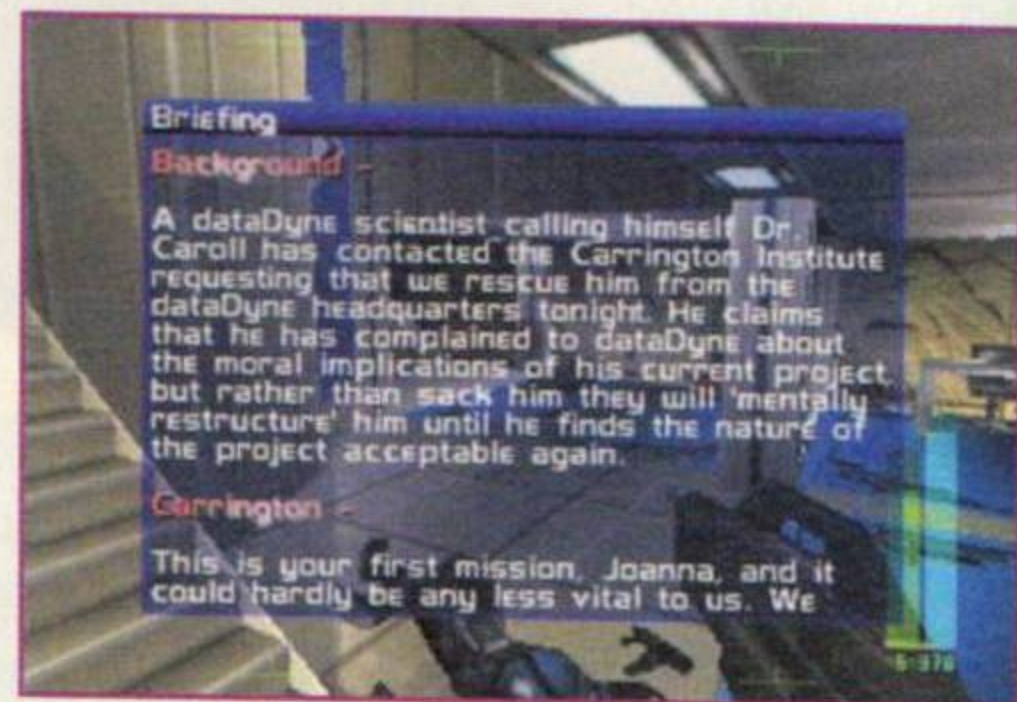
Shoot 3D, ambiance à la « Blade Runner » et cyberpunk... Perfect Dark, c'est tout cela et bien plus. Le jeu succède à GoldenEye et devrait faire plus d'un heureux à Noël. D'autant plus que le mode Multijoueur proposé est un must du genre, avec des petits gris armés pour partenaires !

Joanna Dark, une espionne aguerrie, tente d'infiltrer une corporation aux agissements douteux. C'est le début d'une aventure aux frontières du réel. Joanna découvre ainsi l'existence d'un réseau où humains et extraterrestres effectuent des échanges de technologie, ce qui permet à la corporation d'obtenir des armes futuristes. Dans

quel but ? C'est à vous de le découvrir en incarnant la belle Joanna. Voilà pour le scénario ! Pour le reste, Perfect Dark reprend tout ce qui a fait le succès de GoldenEye : même moteur de jeu agrémenté de nouveaux effets de lumière ; une motion capture des protagonistes quasi identique, ainsi que des dialogues enregistrés par de véritables acteurs, et un



Un flingue appelé Farsight permet de voir à travers les murs et de tirer sur le pauvre mec qui se trouve là, dans le viseur.

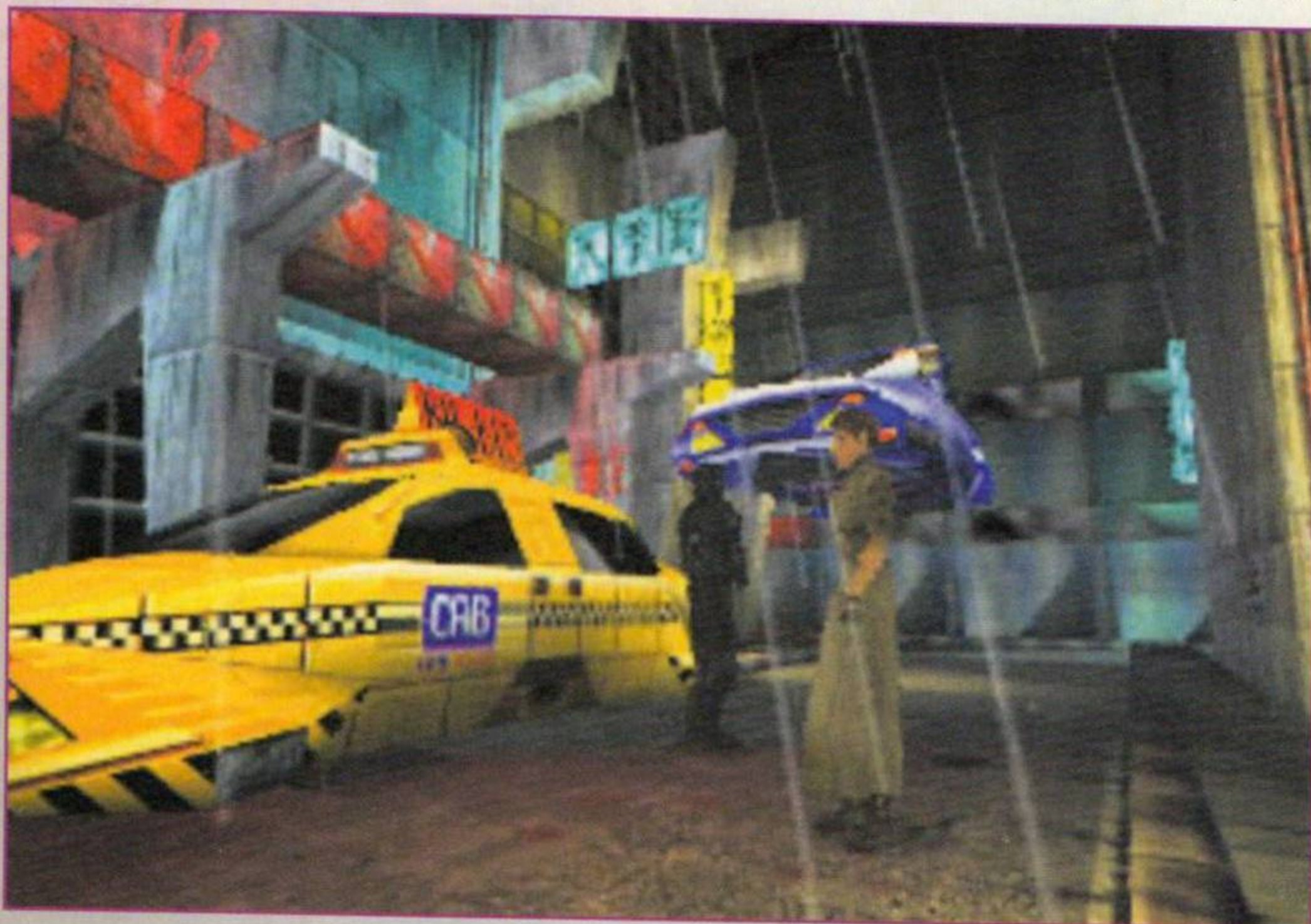


Le challenge augmente avec le nombre d'objectifs à remplir.

système de missions gardé intact ; le nombre des objectifs à remplir augmente avec la difficulté. Jusqu'au plus petit détail, comme la visée précise au centimètre près, pour ceux que la visée automatique rebute, tout rappelle la paternité de Perfect Dark.

Un mode Multijoueur décapant

Le mode Multijoueur faisait l'unanimité sur le stand Nintendo. Il inclut une quantité d'éléments très amusants qui poussent le délire vraiment loin. Il est, par exemple, possible de customiser le personnage incarné à l'extrême (beaucoup de variantes dans les textures), voire de lui appliquer sur la tronche une photo prise avec la Game Boy Camera ! Libre à





vous de coller la tête de votre prof de physique sur un alien hydrocéphale. Des stages dédiés au combat sont disponibles et, parmi eux, d'anciens niveaux de GoldenEye (dont Temple et Complex), joli cadeau des programmeurs. Les armes sont tout aussi exubérantes, à l'image du Farsight, un gun qui permet de voir et de shooter ses adversaires à travers les murs ! S'il est toujours possible de jouer à quatre simultanément, la grande nouveauté consiste à parcourir les couloirs en compagnie de cinq personnages appelés « simulants » ou « aliens buddies », les fameux petits gris. Envoyez ces porte-flingues au front à votre place, ils seront ravis. Les voir évoluer, un Magnum dans chaque main, est carrément tordant. Gare cependant, ils ne sont pas immortels ! Vous comprenez pourquoi le mode Multijoueur, avec ses options délirantes, était la véritable attraction du stand Nintendo ! Il drainait une foule en délire qui voulait s'essayer au carnage entre potes. Célibataires, rassurez-vous, le jeu en solo de Perfect Dark n'a pas été traité par-dessus la jambe : des cinématiques de qualité et un scénario réellement élaboré vous tiendront en haleine aussi longtemps que GoldenEye. Quand nous vous parlions de digne successeur !



Genre : GoldenEye-like
Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : décembre



VENDREDI : CHEZ NINTENDO, BIS

De passage sur le stand du constructeur centenaire, nous n'en revenons pas. « C'est le réveil du géant ! », s'exclame Féthi. « Chouette, des Pikachu partout ! », enchaîne Reyda... Une Beetle (nom des nouvelles Coccinelle de Volkswagen) jaune est garée là. Nous retenons Reyda : la caisse est bourrée de peluches Pokemon ! Des écrans gigantesques diffusent des images de Star Wars, le jeu et le film. Nintendo semble beaucoup miser sur ce titre à paraître cet été sur N64. L'acteur interprétant Anakin Skywalker est, par ailleurs, venu en faire la promo lors de la conférence, le mercredi précédent. « Mon jeu est le meilleur », a-t-il admis sous la menace de Peter Main. Nous, on se dit que Nintendo a une année de retard. Les jeux sont certes géniaux, mais ils arrivent au moment où est annoncée la Dolphin. Étrange, comme politique ! Ça ne nous empêche pas d'en profiter. Et Reyda, les larmes aux yeux, qui ne s'arrête plus : « Pikachu, viens par là ! Pikachu ! »



Armorines

Comme dans *Starship Troopers*

Une planète envahie par des insectes belliqueux et un marine qui n'a pas froid aux yeux. Il n'en fallait pas plus pour créer un Turok-like en béton... armé, bien sûr !

Aarmorines s'annonce comme le digne successeur de Turok, tant le moteur 3D et le concept des deux titres sont proches... Pour la troisième fois en trois ans, Acclaim puise dans son catalogue de comics édités aux États-Unis pour créer un jeu. Développé par Iguana en Angleterre, Armorines vous transporte dans un univers connu des cinéphiles, celui qui a été mis

en scène par Paul Verhoeven dans *Starship Troopers*. Tout n'est que coïncidence ? Pourtant, les bestioles et les paysages du jeu ressemblent étrangement à ceux de ce film déjà culte. Lisez plutôt : la manette entre les mains, nous avons traversé un niveau où l'action est située dans une zone désertique. Les insectes auxquels nous avons eu affaire étaient de gigantesques araignées, capables de vous transpercer grâce à une gueule en forme de bec acéré. Mieux, le producteur nous a confié qu'en cours de partie : « Il est recommandé de s'en prendre au "cerveau", l'insecte-maitre. En le détruisant, le joueur empêche l'ennemi de s'organiser intelligemment. » Autant d'éléments qui font penser au film. Nous avons été frappés par la qualité et la fluidité de l'animation des insectes



Quand *Starship Troopers* rencontre Turok.

(surtout celle de cette reine qui nous a coursés comme une forcenée...). Armorines vient certes gonfler la liste des shoot 3D « à la Doom », mais il semble néanmoins disposer de sérieux atouts pour satisfaire un public averti. À prévoir sur PlayStation également.

Genre : Turok-like
Éditeur : Acclaim

Consoles : Nintendo 64 et PlayStation
Sortie France : novembre



OFFRE SPÉCIALE !

TM & © 1997 Marvel Characters Inc. <http://marvelurope.com>



1
abonnement
+
1 mobile
Spider-Man*
=
290 f

Une exclusivité Marvel France-Attakus !

- | | | | |
|-----|---|------------------------|-------|
| 700 | <input type="checkbox"/> SPIDER-MAN (12** n°) | + LE MOBILE SPIDER-MAN | 290 F |
| 701 | <input type="checkbox"/> X-MEN (12** n°) | + LE MOBILE SPIDER-MAN | 290 F |
| 704 | <input type="checkbox"/> MARVEL (12** n°) | + LE MOBILE SPIDER-MAN | 290 F |
| 723 | <input type="checkbox"/> MARVEL SELECT (12** n°) | + LE MOBILE SPIDER-MAN | 290 F |
| 752 | <input type="checkbox"/> LE MOBILE SPIDER-MAN SEULEMENT | | 289 F |



Bulletin (ou photocopie) à retourner avec votre règlement (par chèque à l'ordre de Panini France) sous enveloppe affranchie à : MARVEL FRANCE - PANINI FRANCE Service abonnements - Z.I. Secteur D - B.P. 79 - 06705 St-Laurent-du-Var-Cedex. Pour l'étranger, nous consulter au : (+33) 04 92 12 57 65.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Né(e) le Sexe F M

Montant total de votre commande : F



Offre réservée à la France métropolitaine valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30/09/99. *Une création Bombyx. Tous les mobiles sont numérotés (1000 ex. seulement) et accompagnés d'un certificat d'authenticité. ** Soit deux numéros gratuits. Frais d'envoi inclus.

Dans le cadre de la loi Informatique et Liberté, un droit de consultation et de rectification peut être exercé auprès de la société PANINI FRANCE S.A.

Jet Force Gemini

On voit mieux avec des jumeaux

Premier titre de Rare Software à paraître (avant *Perfect Dark* et *Donkey Kong 64*), JFG mélange les genres. On parle d'un *Tomb Raider-like* futuriste avec des persos au look japonisant.

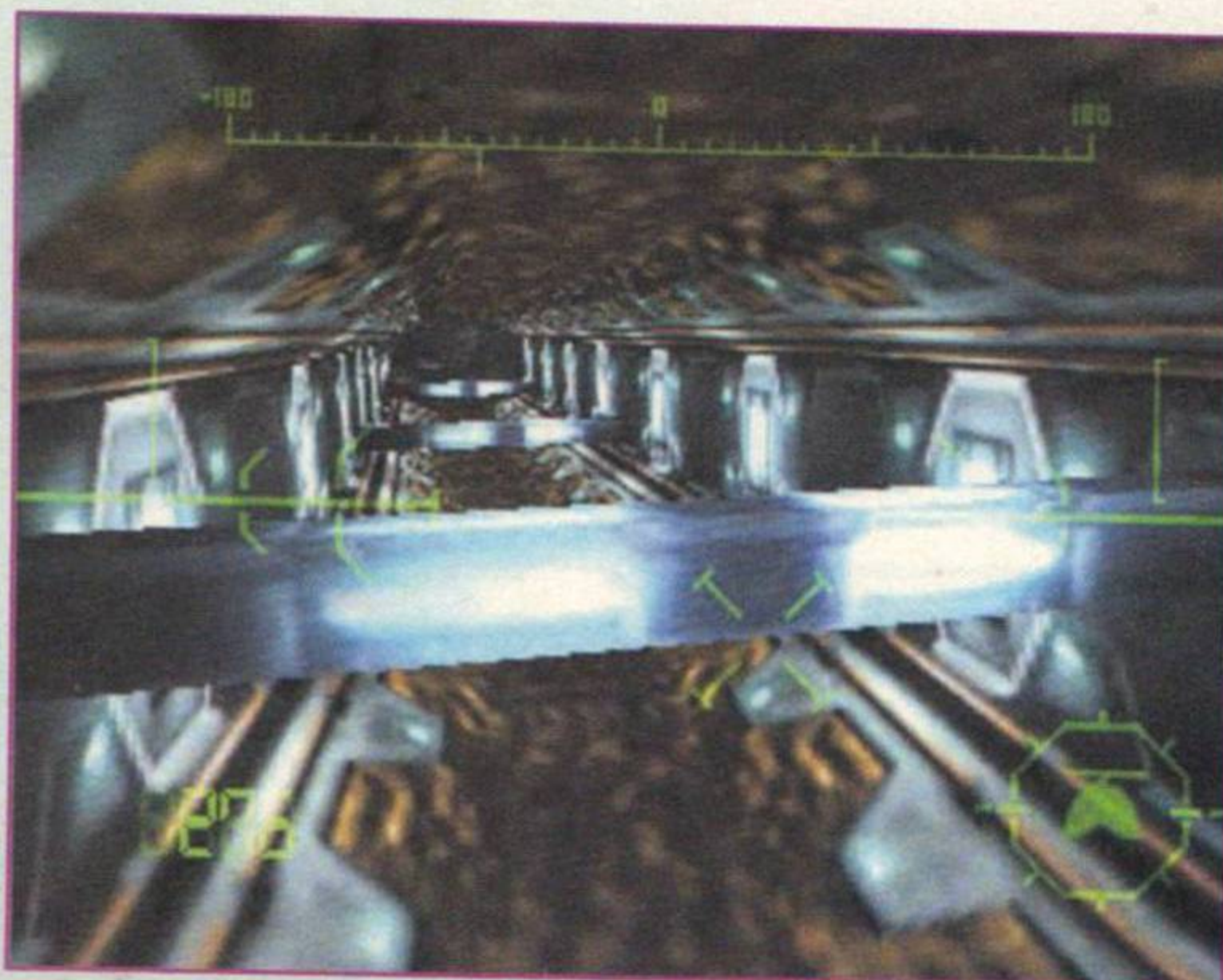
Le titre annonce déjà la couleur : dans *Jet Force Gemini*, vous pouvez choisir parmi plusieurs héros. Les jumeaux se nomment Vela, pour la nana, et Juno, pour le mec. Ils sont assistés par un chien appelé Lupus. Le scénario, simple mais efficace, est le suivant : Mizar, guerrier conquérant à la tête d'une armée de fourmis extraterrestres, souhaite passer maître de la galaxie, et vous devez l'en empêcher. À défaut de se concentrer sur une trame tarabiscotée, les développeurs ont focalisé leurs efforts sur la réalisation et les modes de jeu. Graphiquement, JFG est irréprochable, aussi coloré que *Banjo & Kazooie*, mais doté d'effets visuels d'une meilleure facture. Pour s'en convaincre, il suffit de parcourir le niveau situé dans un palace



en cristal. L'ombre de chaque adversaire se reflète sur le sol et les murs, au même titre que les rayons laser des armes ! D'autre part, grâce au puissant moteur 3D, nous avons vu Lupus lancer un missile sur un bâtiment, situé très loin dans le décor, avec pour résultat une explosion et des dégradations. Dernier détail, dans JFG, les concepteurs ont mis l'accent sur le mode Multijoueur. Outre les modes

Cooperative et Death Match, on trouve des courses de bolides et un shoot'em up, façon *Time Crisis*, à jouer jusqu'à quatre simultanément.

Genre : Plate-forme/action
Éditeur : Nintendo
Console : Nintendo 64
Sortie France : septembre



Starcraft N64

Alien vs marines

Le wargame en temps réel qui a explosé les charts sur PC est désormais accessible aux possesseurs de N64.



Starcraft est le best-seller des jeux de stratégie en temps réel sur PC. Offrant une interface et un cachet graphique inégalés à ce jour, le bébé de Blizzard propose de diriger trois races distinctes : humains-marines de l'espace, zergs-insectoïdes visqueux et



protoss-engeances biomécaniques. Chacune d'elles offre une tactique et des unités différentes. Cette version est aussi bonne que l'originale, avec un mode Deux joueurs en écran splitté et des missions bonus issues de l'extension Brood Wars. Des heures de conquête en perspective !

Genre : Stratégie
Éditeur : Nintendo
Console : Nintendo 64
Sortie France : courant 2000

Command & Conquer

En première ligne

Les wargames en temps réel n'épargneront pas les possesseurs de Nintendo.

Eh oui, le fameux Command and Conquer qui avait lancé la mode des petits tanks et hélicos virtuels sur PC est enfin adapté sur N64.

Cette version dispose d'une nouvelle interface adaptée au pad, mais a aussi été l'objet d'un remaniement graphique, puisque les sprites et la topographie des cartes sont désormais tout en polygones, en haute résolution s'il vous plaît ! En plus des scénarios issus du PC, des tas de nouvelles missions exclusives ont été ajoutées. Un mode Multijoueur devrait assurer une longue durée de vie à ce grand classique.



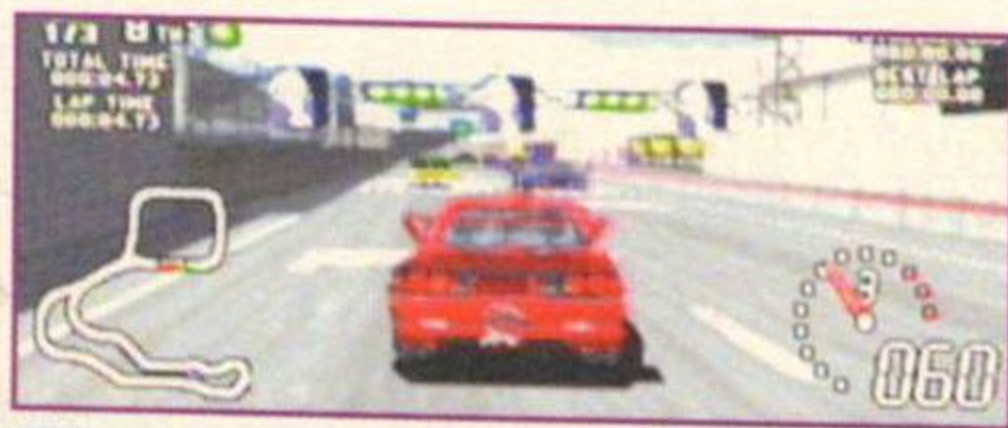
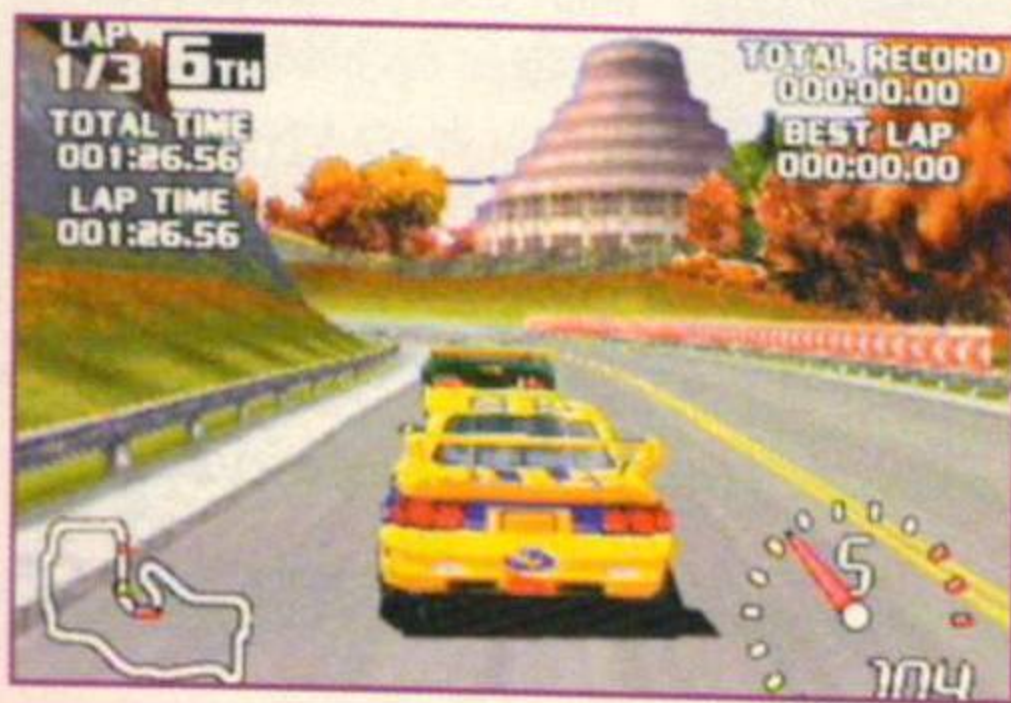
Genre : Stratégie
Console : Nintendo 64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : fin d'année

World Driver Championship

La N64 met le turbo

Réalisation, sensations au top niveau... Serait-ce le meilleur jeu de caisses sur N64 ?

WORLD DRIVER
championship



Dès le premier coup d'œil, on se rend compte du soin apporté à ce jeu de voitures qui risque de s'imposer comme la nouvelle référence sur Nintendo. Les graphismes et l'animation sont tout simplement excellents, et c'est encore plus visible lors des replays en haute résolution. La conduite est sensationnelle, et les réactions des concurrents plus plausibles



que dans n'importe quel autre jeu : les adversaires sont véritablement à la hauteur ! Les auteurs annoncent, par ailleurs, trente voitures et une centaine de circuits, ainsi qu'un mode Carrière à la Gran Turismo. Gageons qu'il parviendra à égaler son homologue PlayStation !

Genre : course auto
Éditeur : Midway
Console : Nintendo 64
Sortie France : nc



Road Rash 3D

Bourre-pifs à 110'

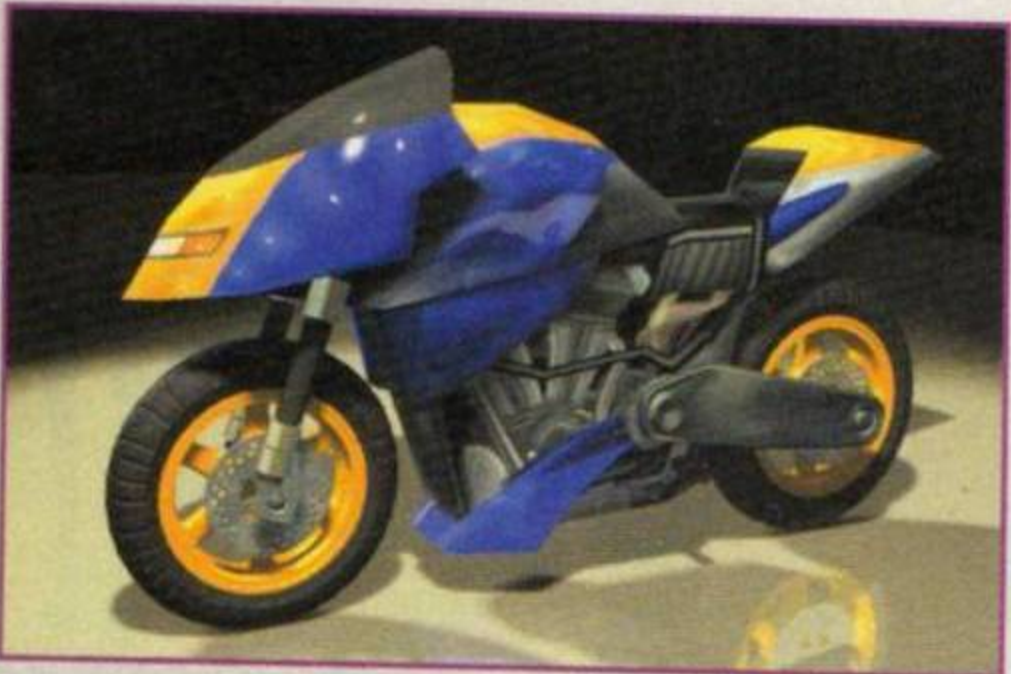


Le jeu de motos que les Japonais nous envient (sûrement) est de retour !



tique jeu de course. Ajoutez-moi des adversaires hargneux (à l'aspect aussi engageant que notre Féthi national), qui tentent de vous tanner à coups de barre de fer, ainsi que des véhicules à éviter, des personnages trop cool ; ça le fait encore mieux ! Finissez sur un mode Multijoueur qui permet de s'éclater à quatre, sur route et dans des arènes, et vous obtenez un titre incontournable, le meilleur Road Rash, toutes consoles confondues !

Genre : moto + baston
Éditeur : THQ
Console : Nintendo 64
Sortie France : nc



Rayman 2, the Great Escape

L'île de Ray

La mascotte de chez Ubi à la conquête de la planète.



Avant la série télé, en treize épisodes, tout en images de synthèse, Rayman fait un grand retour sur son support d'origine. Fidèle à la plate-forme, mais cette fois en 3D (d'où des univers un peu vides), le toon d'Ubi doit sauver la terre (comme c'est original...) des griffes d'infâmes pirates. Dans des décors chamarrés à souhait, Ray devra user de tout son courage pour traverser, sans encombre, les quatorze mondes du jeu. La maniabilité du perso est excellente, et le



moteur 3D n'accuse aucune faille. Rayman continue son petit bout de chemin, dans la voie de la qualité qu'il s'est fixée. Ça fait sacrément plaisir.

Genre : plate-forme
Console : Nintendo 64
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : fin 99



Iss 2000

Fou de foot

Konami prépare pour l'an 2000 une nouvelle version de ISS.



bon ! On attend avec impatience une version testable pour se faire un petit tournoi à la rédaction.

Genre : simulation sportive
Console : Nintendo 64
Éditeur : Konami
Sortie France : décembre



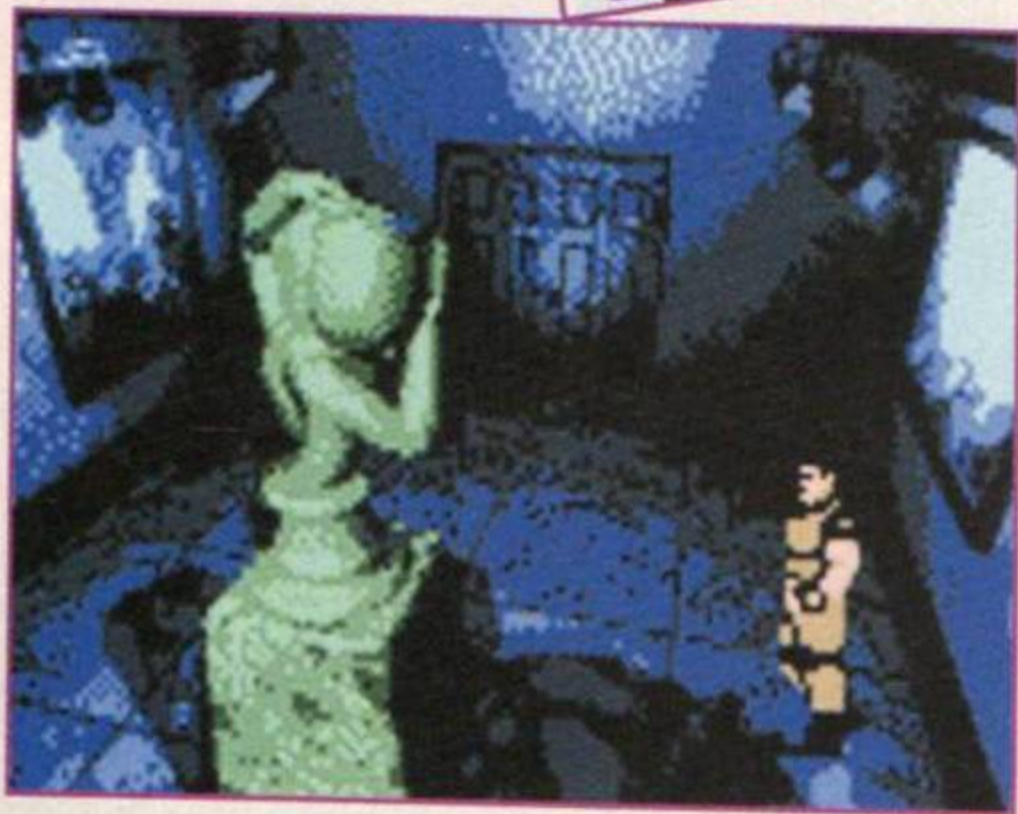
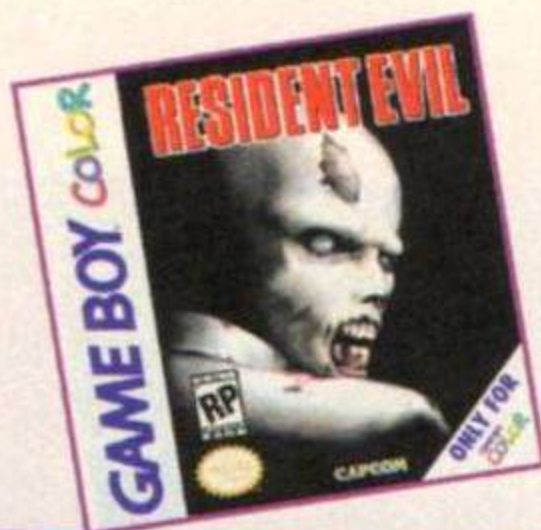
Player One a toujours eu un faible pour la série des ISS. C'est la simulation de foot préférée de la rédaction. Cette nouvelle version reprend les principes des volets précédents. On retrouve la jauge pour régler la puissance et la hauteur des tirs, et les principales actions s'effectuent suivant le modèle éprouvé des anciennes versions. C'est au niveau des graphismes, plus fins, et surtout de l'animation, qu'il faudra chercher la nouveauté. Un nouveau système de motion capture a été utilisé pour reproduire de façon plus réaliste les mouvements des joueurs. Bref, c'est du tout



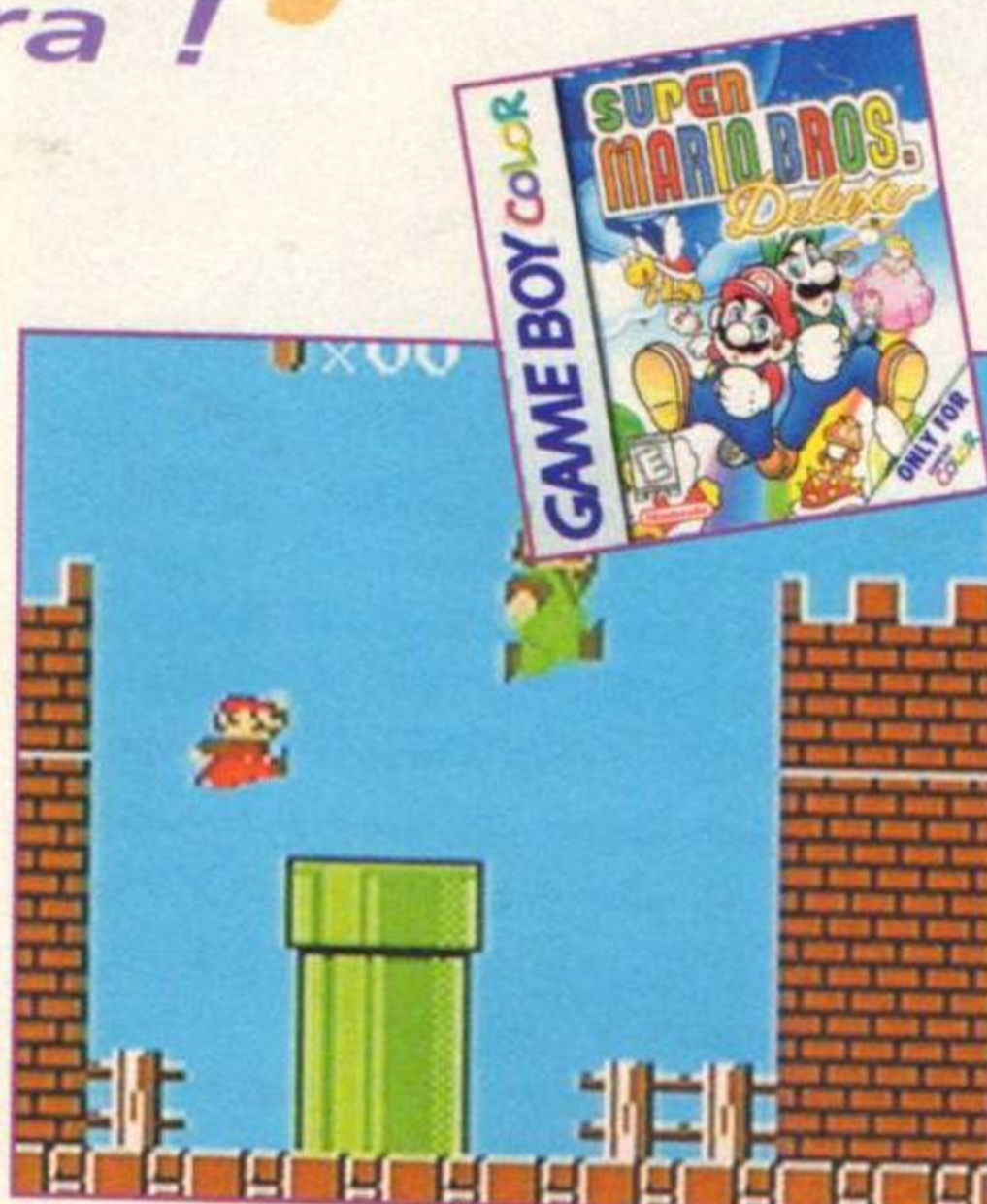
Game Boy Couleur

La GBC vaincra !

Le grand retour de Nintendo sur le devant de la scène a débuté avec l'arrivée sur le marché de la GB Couleur. La portable fait actuellement un carton partout dans le monde, et ce n'est pas fini...



Les hostilités ont démarré en décembre dernier, lors de l'introduction, dans les foyers, de la version couleur de la Game Boy. Depuis, la guerre fait rage. SNK, également présent sur le salon, tente vainement de concurrencer Nintendo avec la Neo Pocket. Sony lorgne sur le créneau, n'osant s'aventurer sur un terrain qui lui est peu connu (Sony est pourtant l'inventeur du Walkman et du Mini-Disc, dans un autre genre). Tiger, célèbre fabricant de jouets, essaie aussi, de son côté, de rivaliser avec le géant nippon. Sur son stand était présentée la Game.com portable, dotée d'un écran noir et blanc première impression : bof ! et bénéficiant déjà de jeux susceptibles d'attirer le public, comme Star Wars : Épisode « Ouane ». Hélas ! pour toutes ces sociétés, non content d'affirmer sa supréma-



tie en étalant des chiffres de ventes éloquentes, Nintendo souhaite enfoncer le clou dès la rentrée prochaine. La preuve par trois.

1/ Des dizaines d'excellents titres sont prévus.

Les pieds gonflés et les larmes – de joie – aux yeux, nous avons constaté que Nintendo et les éditeurs tiers mijotent des jeux d'une extrême qualité. Féthi a été soufflé par l'adaptation de Tarzan, et Reyda, par celle de Resident Evil. Sur le stand GT Interactive était également dévoilé Duke Nukem GBC qui valait largement le coup d'œil, à l'instar d'International Track & Field chez Konami.

2/ Des Pokemon, en veux-tu ? En voilà !

Pour Nintendo, le phénomène Pokemon est bien plus qu'une aubaine. Preuve en est le temps passé



par Peter Main (big directeur de Nintendo États-Unis), lors d'une conférence, pour en parler. De fait, les dirigeants considèrent Pokemon comme un produit à part, non comme un jeu. Il y a la N64, la GBC et... Pokemon sur GBC pour commencer. En France, la déferlante est annoncée pour le mois d'octobre (lire notre article dans ce numéro).

3/ Un « Transfer Pack » révolutionnaire.

Enfin, Nintendo commercialisera prochainement un périphérique baptisé « Transfer Pack » qui devrait faire grand bruit. Il permettra de transférer (comme son nom l'indique) toutes sortes d'infos de la Game Boy, ou de la Game Boy Camera, à la Nintendo 64. Les amateurs de Pocket Monster apprécieront le geste, mais ils ne seront pas les seuls. Nous ne connaissons pas encore son prix et la date exacte de sa sortie, mais il est évident que nous suivrons l'affaire de près.

VENDREDI : À GORE ET À CRI

Chez Activision est montré *Soldiers of Fortune*, *Quake-like* sur PC. La violence de la chose nous heurte de plein fouet. Un développeur déclare : « Chaque adversaire comprend vingt-six points d'impact. Vous pouvez lui tirer dans la main, les genoux, la tête, etc. Le réalisme est poussé à l'extrême. » Que c'est douteux !



MAXXI-GAMES

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

| PlayStation. | |
|------------------------|-------|
| ABSOLUTE FOOTBALL | 329 F |
| BIG AIR | 329 F |
| BREATH OF FIRE 3 | 349 F |
| BUD'S LIFE | 349 F |
| CIVILIZATION 2 | 349 F |
| COLIN MC RAE RALLY | 329 F |
| COOL BOARDER 3 | 299 F |
| DUKE NUK. TIME TO KILL | 329 F |
| FIFA SOCCER 98 | 329 F |
| FORMULA ONE 98 | 329 F |
| LEGACY OF KAIN 2 | 349 F |
| ISS PRO 98 | 299 F |
| KNOCK OUT KINGS | 329 F |
| MEDIEVAL | 299 F |
| MONACO GRAND PRIX | 329 F |
| MORTAL KOMBAT 4 | 299 F |
| NBA LIVE 99 | 329 F |
| NEED FOR SPEED 4 | 329 F |
| NHL HOCKEY 99 | 329 F |
| NINJA | 329 F |
| NO FEAR DOWN HILL | 329 F |
| O.D.T | 329 F |
| ODD-WORLD EXODUS | 329 F |
| PARASITE EVE (US) | 399 F |
| PRINCE NASSIM BOXING | 329 F |
| PRO BOARDERS | 329 F |
| RED ALERT MISS. TESLA | 299 F |
| RIVAL SCHOOL | 329 F |
| SPYRO LE DRAGON | 329 F |
| TAJU | 329 F |
| TEKKEN 3 | 349 F |
| TENCHU | 329 F |
| TEST DRIVE 5 | 329 F |
| TOCA TOURING CAR 2 | 329 F |
| TOMB RAIDER 3 | 329 F |
| WARZONE 2100 | 329 F |
| WILD ARMS | 349 F |
| X-MEN VS ST. FIGHTER | 299 F |
| XENOGEAR (US) | 399 F |
| YANNICK NOAH | 329 F |
| Jeux OKAZ | |
| BLOODY ROAR | 219 F |
| BUSHIDO BLADE | 219 F |
| CASTLEEVANIA | 219 F |
| DARLO | 169 F |
| DUKE NUKEM 3D | 169 F |
| EXPLOSIVE RACING | 169 F |
| FIGHTING FORCE | 169 F |
| FORMULA KARTS | 169 F |
| FORSAKEN | 219 F |
| G-POLICE | 169 F |
| HEART OF DARKNESS | 219 F |
| HERCS ADVENTURE | 219 F |
| KLONGA | 219 F |
| MEN IN BLACK | 219 F |
| MOTO RACER | 119 F |
| MOTO RACER 2 | 269 F |
| NAGANO | 169 F |
| NBA LIVE 98 | 169 F |
| NBA PRO 98 | 169 F |
| NIGHTMARE CREATURE | 169 F |
| NUCLEAR STRIKE | 169 F |
| PITFALL 3D | 169 F |
| POWER SOCCER 98 | 169 F |
| POWERBOAT RACING | 169 F |
| RAGE RACER | 169 F |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 169 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 169 F |
| SNOW RACER 98 | 169 F |
| STREET FIGHTER 3D | 169 F |
| ACCESSOIRES | |
| ACTION REPLAY INT. | 299 F |
| MEMORY CARD SONY | 99 F |
| MEMORY CARD NON OFF. | 79 F |
| CABLE RGB + RCA | 79 F |
| DUAL SHOCK | 199 F |
| GUN VIBRANT | 299 F |

| PlayStation. | |
|---------------------|-------|
| COOL BOARDERS 2 | 149 F |
| COMMAND & CONQUER | 149 F |
| GRASH BANDICOOT 2 | 149 F |
| CROC | 149 F |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 149 F |
| FINAL FANTASY 7 | 149 F |
| FORMULA ONE | 149 F |
| GRAN TOURISMO | 149 F |
| GTA | 149 F |
| HERCULE | 149 F |
| MOTO RACER | 149 F |
| ODD-WORLD | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| TEKKEN 2 | 149 F |
| TOCA TOURING CAR | 149 F |
| TOMB RAIDER 2 | 149 F |
| V-RALLY | 149 F |

| NINTENDO 64 | |
|-----------------------|-------|
| Jeux NEUFS | |
| 1080° SNOWBOARDING | 369 F |
| AIR BOARDERS 64 | 399 F |
| ALL STAR TENNIS | 399 F |
| BANJO & KAZOOIE | 399 F |
| BODY HARVEST | 399 F |
| BOMBERMAN HERO | 399 F |
| CONKER'S QUEST | 399 F |
| DUKE TIME TO KILL | 399 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 399 F |
| EXTREME G2 | 369 F |
| F ZERO X | 399 F |
| F1 WORLD GD PRIX | 399 F |
| GEX 3D | 399 F |
| GOLDENEYE | 269 F |
| HOLY MADO CENTURY | 399 F |
| ISS PRO 98 | 369 F |
| MARIO PARTY | 399 F |
| MICRO MACHINES | 399 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 399 F |
| NASCAR RACING 99 | 399 F |
| NBA LIVE 99 | 399 F |
| NEW BEETLE ADVENTURE | 399 F |
| NHL HOCKEY 99 | 399 F |
| SOUTH PARK | 399 F |
| ST. WARS ROGUE SQUAD. | 399 F |
| TONIC TROUBLE | 399 F |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 399 F |
| TUROK 2 | 399 F |
| V-RALLY 99 | 269 F |
| WCW VS NWO REVENGE | 399 F |
| WIPEOUT 64 | 399 F |
| ZELDA 64 | 449 F |
| Jeux OKAZ | |
| BLAST CORPS | 219 F |
| BOMBERMAN 64 | 319 F |
| COUPE DU MONDE | 219 F |
| DIDDY KONG RACING | 269 F |
| DUKE NUKEM 3D | 219 F |
| EXTREME G | 269 F |
| FIFA 98 | 269 F |
| FORSAKEN 64 | 269 F |
| ISS PRO | 319 F |
| LYLAT WARS + VIB. | 319 F |
| MACE THE DARK AGE | 169 F |
| MARIO 64 | 219 F |
| MARIO KART 64 | 269 F |
| NFL QUATERBACK | 269 F |
| NHL BREAKAWAY | 219 F |
| PILOT WINGS | 319 F |
| QUAKE 64 | 219 F |
| STAR WARS | 269 F |
| TOP GEAR RALLY | 219 F |
| TUROK | 219 F |
| WAVE RACE | 219 F |
| WCW VS NWO | 269 F |
| YOSHI'S STORY | 269 F |
| ACCESSOIRES | |
| VIBREUR OFF. | 149 F |
| VIBREUR + MEMORY | 149 F |
| MANETTE COULEUR | 169 F |
| MEMORY CARD OFF. | 149 F |
| MEMORY CARD | 79 F |



Magasins

- 18, Rue de Joux
75004 Paris
01 42 76 91 92
- 6, Rue d'Arros
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77
- 175, Rue de Crimée
75019 Paris
Métro Crimée
01 40 34 86 86
- 113, Avenue Gallieni
93170 Bagnolet
01 48 97 11 97
- 16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74
- 19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89
- 3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08
- 71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 20 00
- 6, rue de la Coquelle
34500 Béziers
04 67 62 70 55
- 125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39
- 3 bis, rue Simon Bolivar
97200 Fort de France
05 96 73 38 27
- 98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00
- 7, Bd Voltaire
75011 Paris
Métro République/Oberkampf
01 49 29 09 53

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

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

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

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

Demandez votre Carte Avantages !

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



Faites le calcul !

Bon de commande

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

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

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
 Chèque bancaire ou postal
 Mandat-lettre
 Carte bancaire*
 N° carte : _____ Expiré fin : _____
 Signature : _____

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

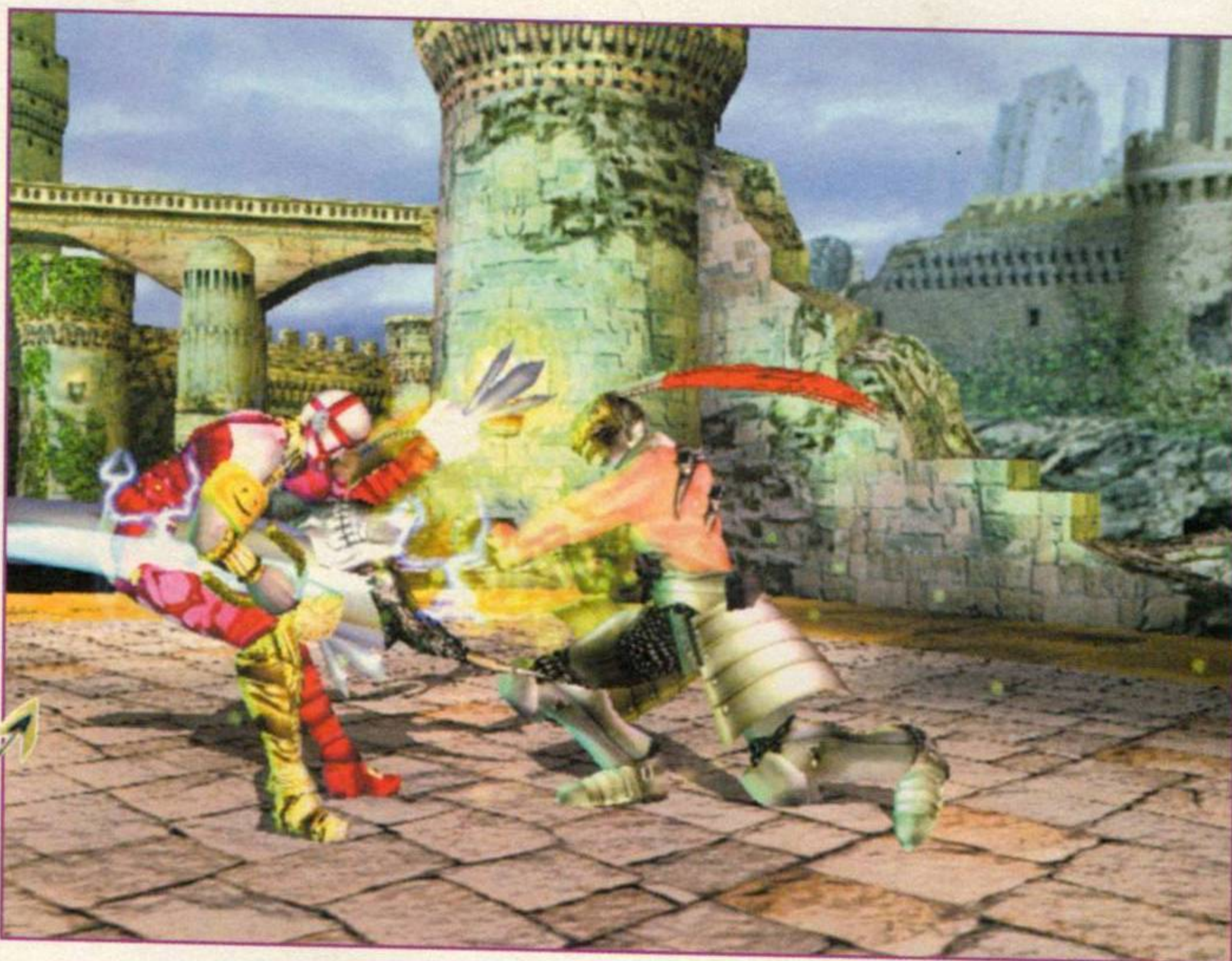
| | |
|---|-----|
| <input type="checkbox"/> Jeux** Frais de port | 39F |
| <input type="checkbox"/> Console** Frais de port | 50F |
| Total | |

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

Soul Calibur

Un gros calibre

Le jeu de combat de chez Namco a étonné les foules en exploitant le potentiel de la Dreamcast de bien belle manière.



C'est l'effervescence sur le stand Sega : le public est amassé autour des nombreux titres présents – Powerstone, Shenmue ou Sega Rally. Mais s'il y en a un qui fait l'unanimité, c'est Soul Calibur.

Des graphismes à la limite de l'incroyable, une animation fluide et réaliste, des musiques envoûtantes, des effets de lumière éblouissants... Impossible de résister à la tentation, tout le monde se presse pour s'emparer du paddle et se lancer pour un duel sur le « fighter » le plus impressionnant du Salon. Le jeu est quasiment achevé et presque tous les combattants étaient sélectionnables, les décors sont finalisés, et on a vraiment l'impression que tout est parfait, qu'il est impossible de faire mieux. La borne d'arcade originale présente à quelques pas de là le démontre, la version Dreamcast est à des lieues au-dessus : résolution plus fine, textures des vêtements et de la peau plus détaillées, les personnages semblent bien vivants et prêts à en découdre avec l'ennemi.

Un réalisme à couper le souffle

Les nombreux coups de sabre, marteau ou glaive dont ils disposent sont superbement décomposés, grâce à la motion capture, et permettent des duels sans merci. Les armes offrent des possibilités vraiment différentes et permettent de frapper à des vitesses et allonges variables, mais les bons vieux coups de poing et pied sont également disponibles. Les passes d'armes, qui durent un éclair, sont entrecoupées de moments de calme où l'on se toise, prend ses marques ou fait quelques pas de côté pour attaquer aussitôt sous un nouvel angle et tenter de reprendre le dessus. On peut massacrer son adversaire au sol ou l'envoyer valser





hors du ring, sans aucune pitié, tous les sens sont mis à rude épreuve et l'adrénaline ne tarde pas à monter. Seuls les plus habiles peuvent prétendre vaincre, mais tout le monde passe un bon moment, quelle que soit l'issue du combat. La plupart des joueurs se font descendre rapidement, tout occupés qu'ils sont à contempler les décors ou l'attitude des combattants. C'est un signe qui ne trompe pas...

La rentrée sera chaude !

Sur le stand Namco, l'agitation était identique, avec en bonus un grand tournoi Soul Calibur auquel n'importe qui pouvait participer. Dommage, je n'étais pas de la partie, le boulot avant tout ! les prétendants étaient nombreux, car le gagnant ne remportait rien moins qu'une Dreamcast, tous les jeux disponibles lors de sa

sortie, plus un exemplaire de chacun des futurs titres : le cadeau dont tout le monde rêve !

Soul Calibur, que nous avons déjà squatté au Tokyo Game Show, est bien le grand jeu que tout le monde attend, et Sega en a bien besoin pour vendre la Dreamcast aux USA et en Europe. La date de sortie de cette bombe correspond d'ailleurs à la sortie américaine, le 9 septembre 1999.

Genre : baston
Console : Dreamcast
Éditeur : Namco
Sortie France : nc

SAMEDI : LES ÉCRIVAINS S'Y COLLENT

Nous apprenons que deux auteurs de romans à suspense, Tom Clancy (*Rainbow Six*) et Michael Crichton (*Jurassic Park*), s'intéressent aux jeux vidéo. Tom Clancy est propriétaire d'un studio de développement chargé d'adapter ses propres nouvelles sur consoles et PC et Michael Crichton a signé avec Eidos. Affaire à suivre.



Ready 2 Rumble Boxing

Les bleus dans les yeux

À l'E3, la nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre : Midway présentait un jeu de boxe qui allait casser la baraque. Présentation de ce petit bijou... dans ta face !

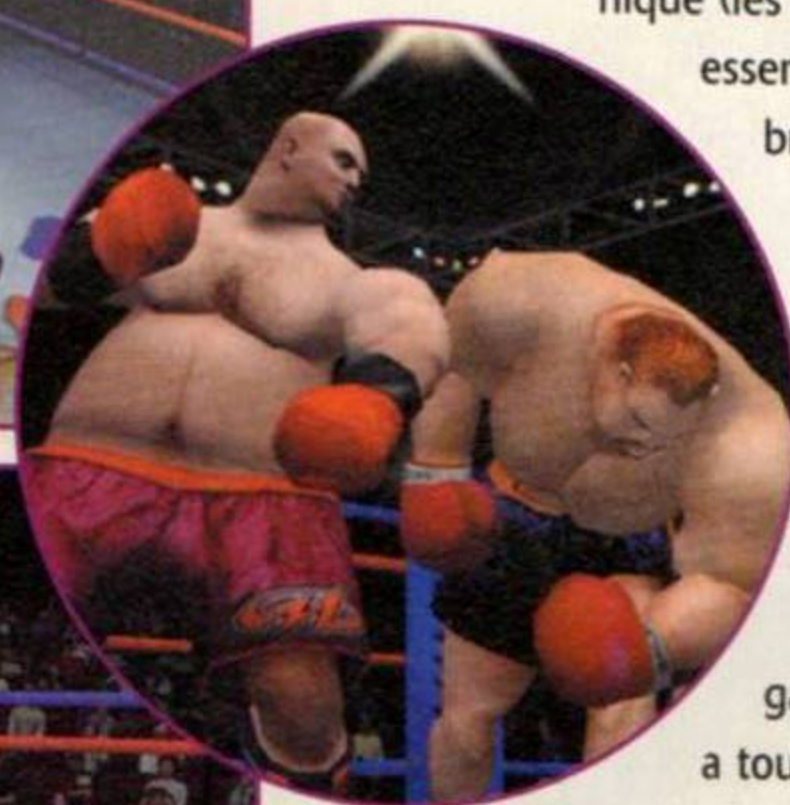
Sur l'E3 (prononcez « I Kioube » pour faire chébran !), il est des signes qui ne trompent pas. Si la borne d'un jeu est très peu fréquentée, c'est plutôt mauvais signe. Si, au contraire, on se bouscule pour attraper une des manettes, c'est que le titre a tout d'un futur hit. R2RB se place haut la main dans cette dernière catégorie. Techniquement impressionnant et jouable jusqu'à deux joueurs, ce titre vous permettra d'affronter vingt boxeurs différents. Du moins était-ce ce que l'on nous promettait, puisque les journalistes n'avaient accès qu'à huit combattants.

Bourre-pifs, mandales et coups de savates

Mais quels combattants ! De l'Asiatique, clone burlesque de Bruce Lee, au mastoc façon bouledogue, en passant par la danseuse au look seventies (Afro Thunder !), chaque boxeur a un style qui lui est propre. Le travail sur les animations



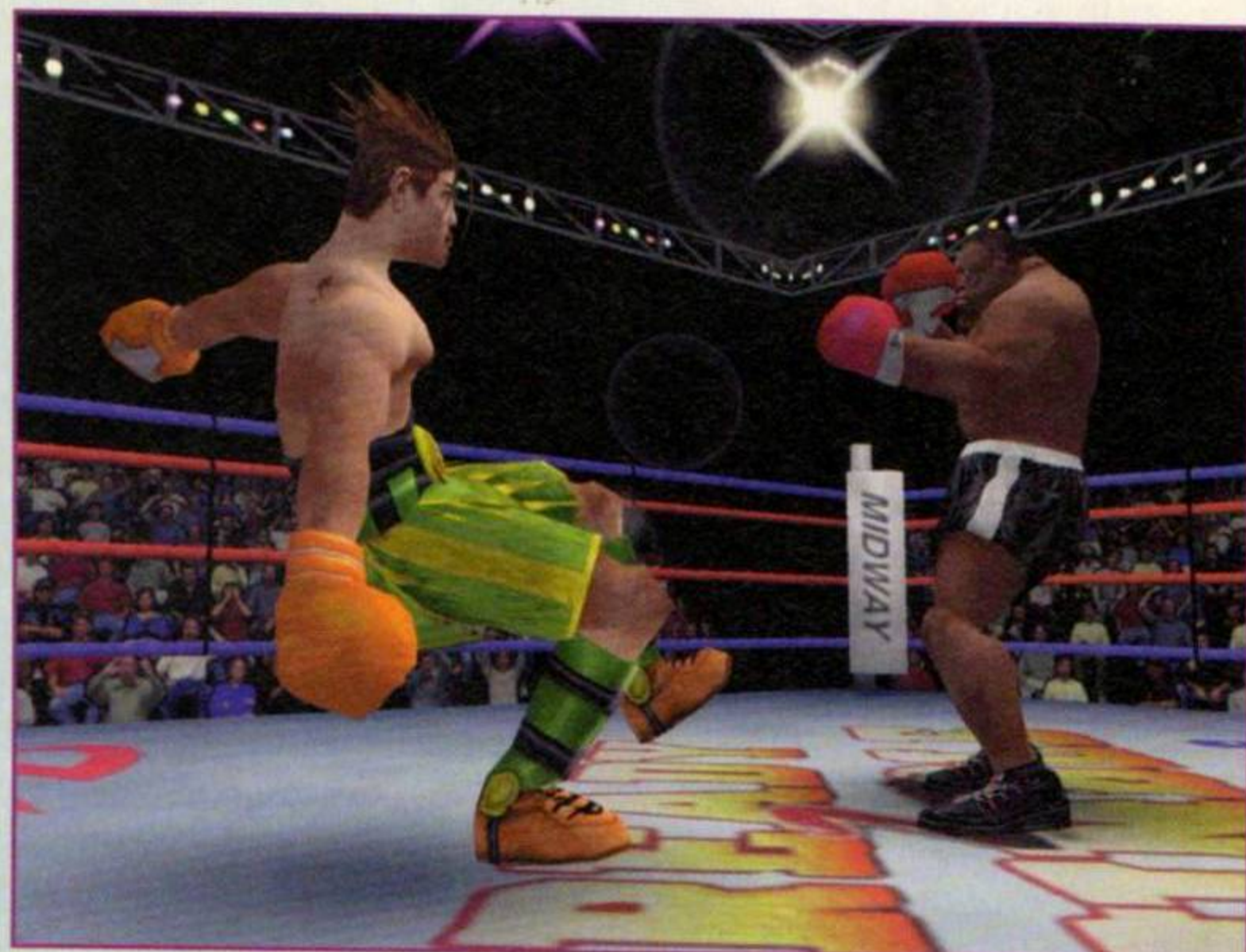
Poids lourds, poids plumes, même combat. La boxe sera à l'honneur sur DC.



se révèle stupéfiant de virtuosité, tout comme la modélisation, bluffante. À la fois poilant et technique (les techniques d'esquive sont essentielles), R2RB, avec ses bruitages canons et son esprit si caractéristique, fera parler de lui cet automne. Et comme on nous annonce un programme de gestion de l'entraînement des boxeurs et de l'argent gagné inclus dans le jeu, il y a tout à parier que cette perle sera très convoitée en fin d'année. Pour un jeu de boxe, une fois n'est pas coutume !



Genre : boxe
Console : Dreamcast
Éditeur : Midway
Sortie France : fin d'année



Shenmue

Tu la veux ta baffe ?

On nous a enfin présenté une version traduite de Shenmue (en anglais, certes !). Preuve que le jeu ne tardera pas à pointer le bout de sa savate très prochainement. Impressions à chaud.



Shenmue, c'est plus de cinq cents personnages différents, et mille décors à traverser, à la recherche de votre père assassiné. On se croirait dans un bon vieux Bruce Lee ! Ce titre a créé la



polémique, puisque la version jouable ne proposait qu'une séquence de Quick Time Event (à la manière de Parappa, les actions à effectuer en rythme s'inscrivent à l'écran). Brillamment mis en scène, ce passage extrêmement bien dirigé ne doit pas faire oublier que tout le jeu n'est pas de cette eau. Le passage aperçu à Tokyo, dans lequel Ryo devait exterminer cinquante personnages à la suite, était ainsi fracassant de rapidité, sans action imposée. Une vraie scène de film d'action !

Genre : aventure/baston 3D
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie France : fin d'année

Castlevania Resurrection

Le sommeil du monstre

Une excellente surprise pour tous les supporters de la Dreamcast : un nouveau Castlevania va voir le jour !

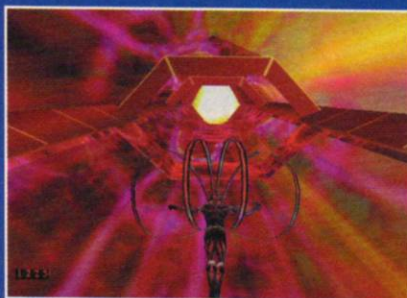


Le plus bel opus de la saga Castlevania verra-t-il le jour sur Dreamcast ?

Cette fois, c'est la fiancée de Dracula qui rappelle l'homme de sa vie d'entre les morts afin d'en finir avec la famille Belmont. La lutte sera sanglante entre la horde de mort-vivants au service des vampires et les ancêtres du clan Belmont ressuscités par une force mystérieuse. Évidemment, ce nouveau Castlevania est entièrement en 3D, et l'ambiance sera confortée par les mélodies magistrales qui font le charme de la série. Sortez les rosaires et les crucifix !

Genre : plate-forme
Console : Dreamcast
Éditeur : Konami
Sortie France : début 2000

SAMEDI : INTERPLAY ET LA DREAMCAST



Chez Interplay, on nous informe que deux jeux fabuleux (initialement sur PC) pourraient voir le jour sur Dreamcast. Giants vous catapulte dans un monde où s'affrontent des divinités. On parle aussi d'une adaptation du célèbre jeu de rôle Baldur's Gate... Quant à MDK Dreamcast (photo ci-contre), il est déjà en préparation.

Trickstyle

Le WipEout de la DC

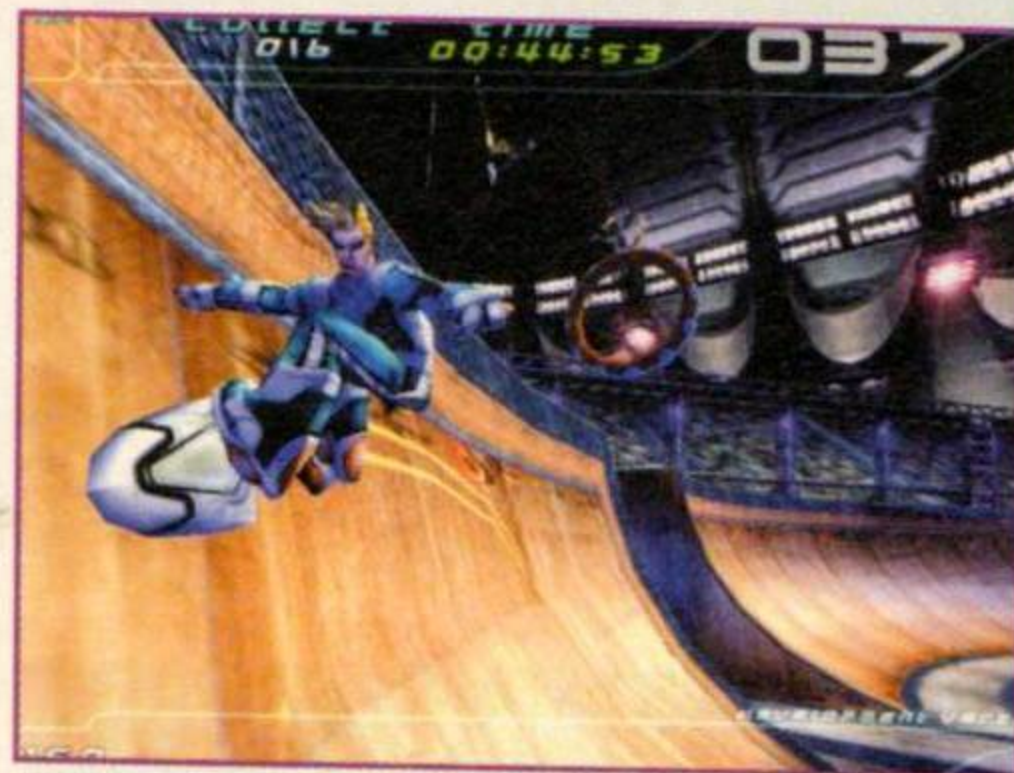
Parmi les éditeurs tiers intéressés par la Dreamcast se trouve Acclaim. Trickstyle, ex-Velocity, est le premier jeu à paraître sur cette bécane.

Si nous avons titré « Le WipEout de la DC », ce n'est pas innocemment. Trickstyle est effectivement d'un concept similaire, sauf que vous dirigez des athlètes au look futuriste plantés sur des skate-boards. Criterion, l'équipe de



Peut-être les graphismes les plus beaux qu'il nous a été permis de voir sur DC.

développement, a probablement revu le second volet de la saga *Retour vers le futur* avant de bosser sur le projet, car les skates sont dépourvus de roues, à l'image de celui de Michael J. Fox dans le film. Nous avons été séduits par la beauté des graphismes, d'autant plus que les circuits sont longs. L'un d'eux prend place dans une mégalopole où les bâtiments et les parcs traversés sont d'une finesse rare. Reste peut-être l'impression de vitesse qui serait à améliorer pour que Trickstyle devienne un hit.



Genre : course de skates futuriste
Console : Dreamcast
Éditeur : Acclaim
Sortie France : septembre

Toy Commander

Les jouets au pouvoir

Alone in the Dark, Little Big Adventure... Les titres de Frédéric Raynal méritent une attention particulière et Toy Commander ne déroge pas à la règle.



Frédéric Raynal, Monsieur No Cliché, développeur 1.5 pour Sega.

tis des fantasmes de notre enfance : une maquette d'avion genre corsaire, un tank, un hélicoptère... Au début de chaque mission, un petit briefing vous indique les objectifs à atteindre. Cela peut aller d'impératifs de temps et de déplacements à la destruction d'un Godzilla en plastique. La version de l'E3 était loin d'être achevée : il restait de nombreux problèmes de maniabilité et de placements de caméra à optimiser. On a suffisamment confiance en No Cliché pour penser que ces ch'tits problèmes seront réglés à la sortie. On prend les paris ?



Genre : action 3D
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie France : septembre



L'influence Micromachines V3 a encore frappé : les décors de Toy Commander, assez réussis, portent indiscutablement la patte du hit PlayStation (salle à manger, grenier...). Ce titre vous met aux commandes de jouets tout droits sor-

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

MSE / 36.15 - 36 68 : 2,23 F la minute

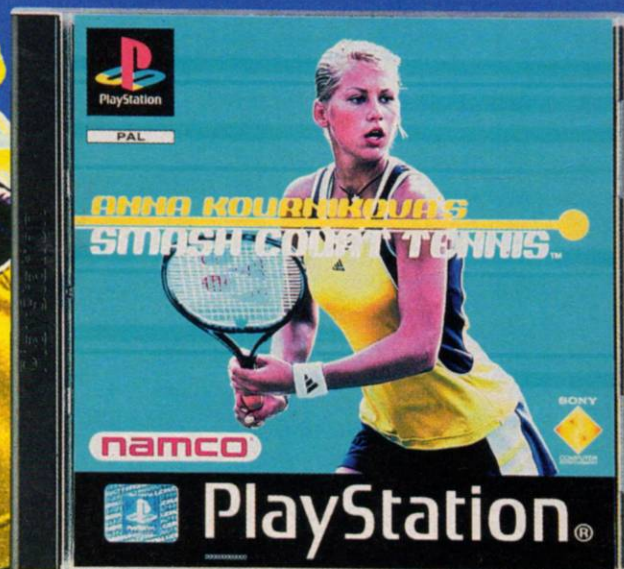
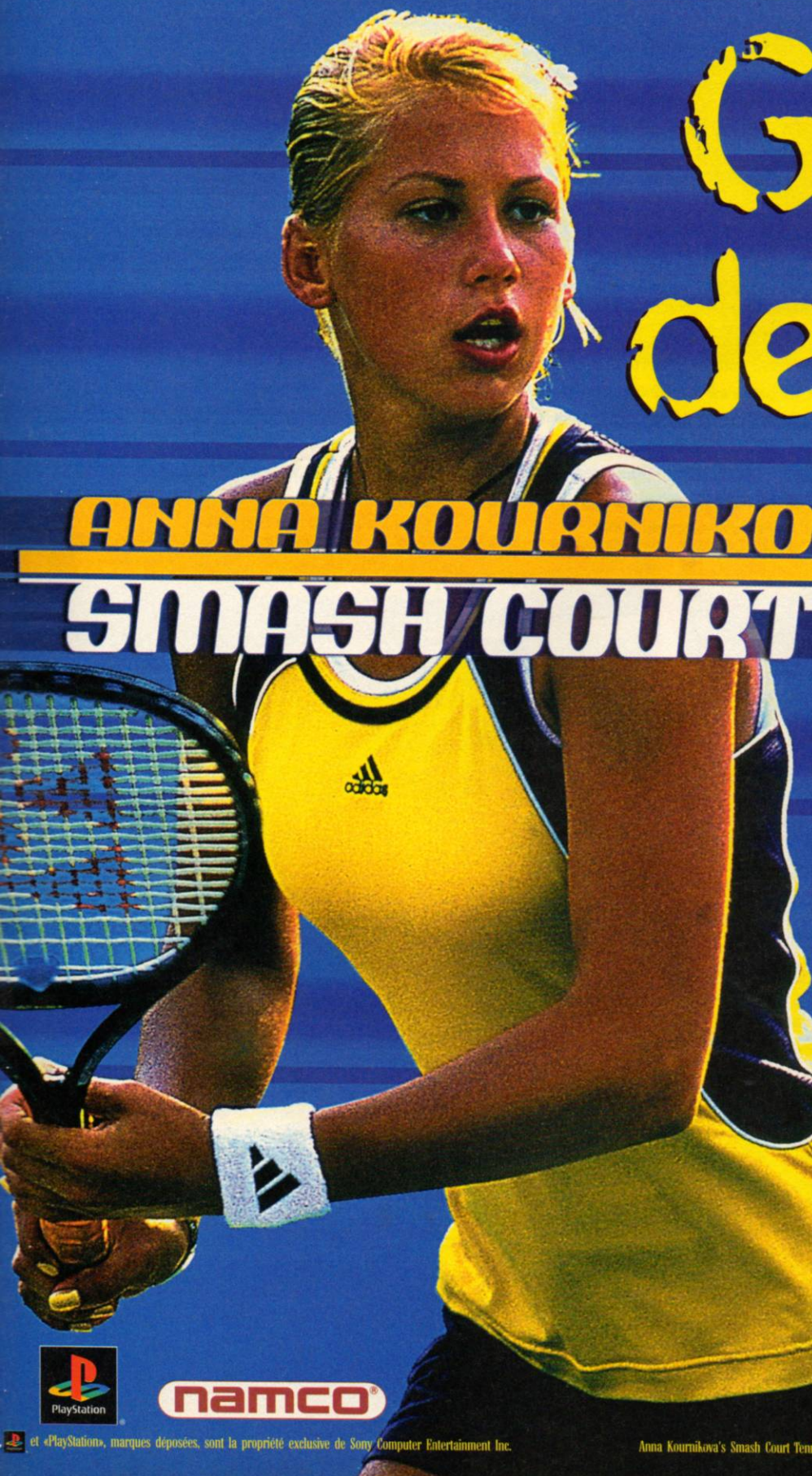
ou 08 36 68 77 33

Gagnez des jeux

ANNA KOURNIKOVA'S

SMASH COURT TENNIS™

sur PlayStation!



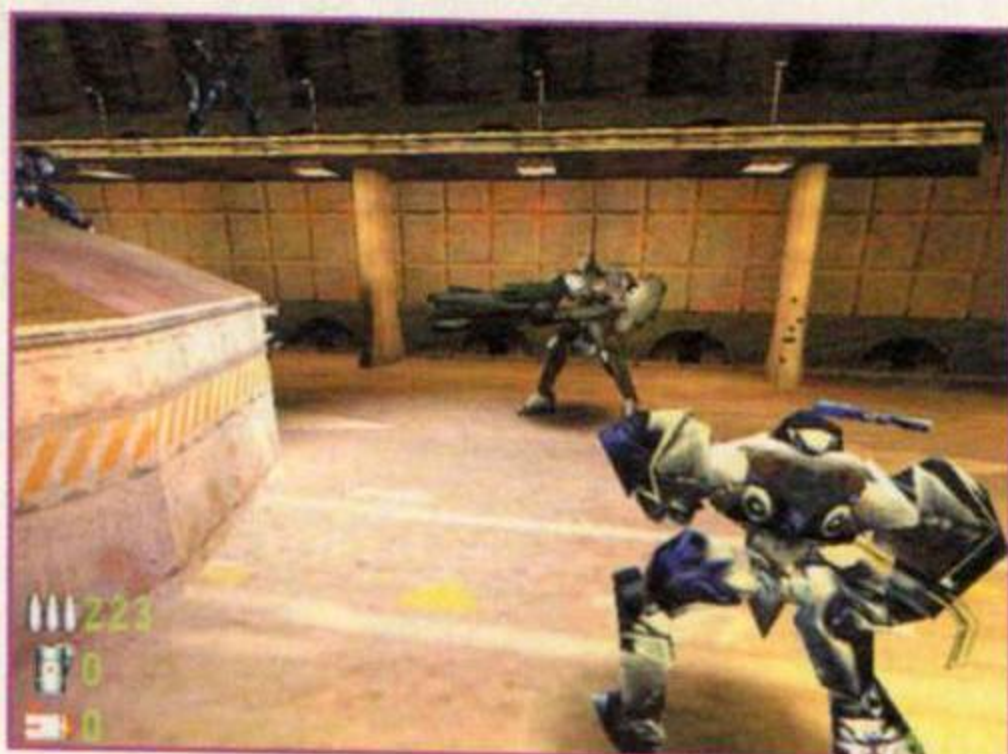
namco

Slave Zero

Evangelion, en mieux !

Sauver le monde à bord d'un robot géant est une expérience inoubliable pour les fans de japonaiseries !

Vous vous retrouvez en l'an 2500, aux commandes d'une machine humanoïde de vingt mètres de haut, luttant contre une armée de sentinelles. Votre mission est d'abattre le dictateur qui oppresse votre peuple. Slave Zero est étonnant. Lorsque vous parcourez les artères de la ville, les voitures et les autobus passent sous vos pieds ; libre à vous de les mettre en sécurité ou de



vous en servir comme projectiles. Votre robot peut bondir, se battre au corps à corps ou récupérer des armes destructrices pour se débarrasser des machines qui lui barreraient la route. La réalisation est excellente, et le genre « robot géant », qui n'a jamais été reconnu jusqu'à présent, pourrait enfin trouver la reconnaissance du public...

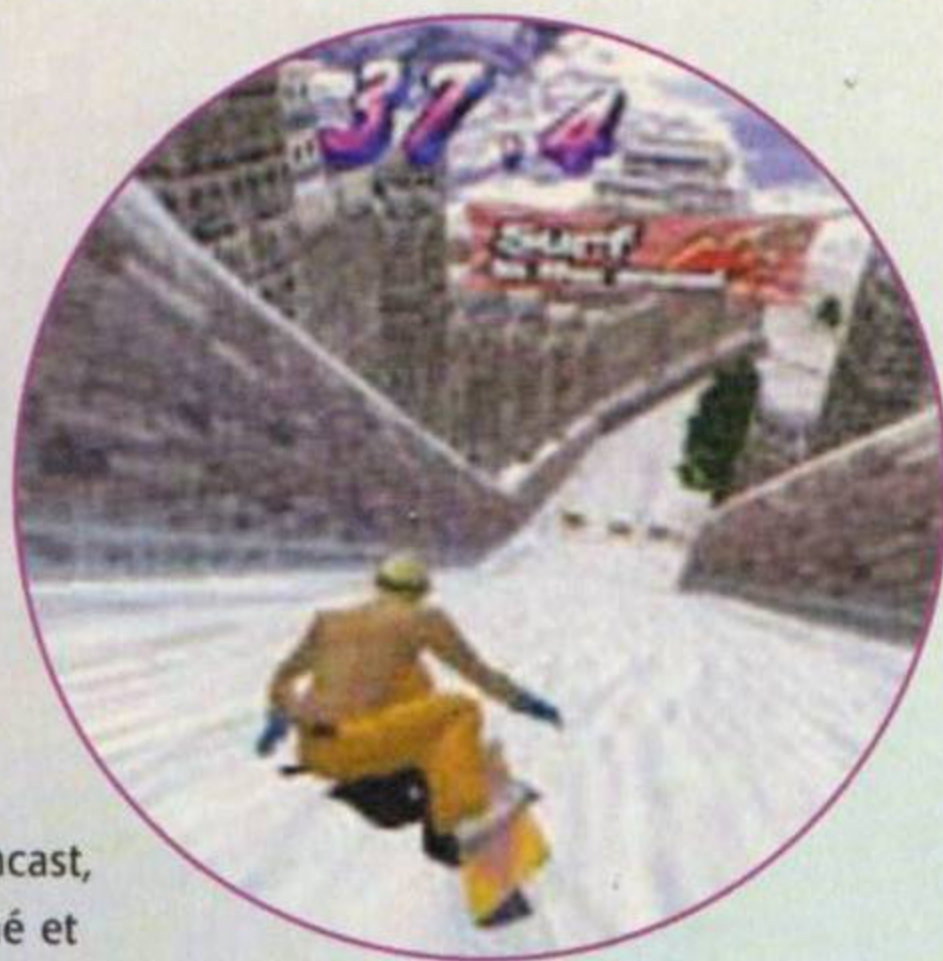
*Genre : simulation de mechas
Console : Dreamcast
Éditeur : Accolade
Sortie France : début 2000*

Cool Boarders

Back to the roots

Retour aux sources pour le précurseur du snowboard sur console

Cool Boarders fait son grand comeback ! Et puisque l'on est sur Dreamcast, le jeu se doit d'être beau, bien animé et fluide. C'est chose faite. Les «riders» sont bien modélisés et les réactions du surf très crédibles. Le plaisir et le fun sont également au rendez-vous, et l'on s'amuse dès les premières secondes. Programmé par UEP Systems, c'est-à-dire les concepteurs de Cool Boarders 1, CB Dreamcast propose une jouabilité simple, avec des figures réalisables sans commandes inutilement com-



plexes. Encore un petit peu de travail et ce Cool Boarders deviendra la nouvelle référence.

*Genre : surf des neiges
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie France : fin d'année*



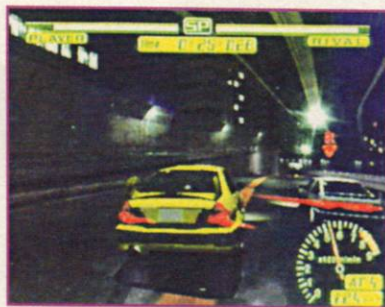
Shutoko Tokyo Highway Battle

Périph de nuit

Tirer la bourre à 200 à l'heure en slalomant entre les camions, c'est ce que nous propose ce titre de Genki.

Le « shutoko », en japonais, c'est le périphérique qui ceinture Tokyo et les autres grandes villes. La nuit, la quasi-absence de trafic aidant, de jeunes loubarbs organisent des

courses sur cet anneau, au volant de leurs bolides achetés à crédit, histoire de mourir comme James Dean. Ce jeu de caisses, le plus beau et le plus abouti de tous ceux présentés sur le stand Sega, va



faire un carton lors de sa sortie : ambiance, maniabilité et réalisation semblent former un tout suffisamment cohérent pour que l'on espère le voir très vite chez nous, lors de la sortie européenne de la Dreamcast.

ÉGALEMENT PRÉSENTS SUR LE STAND SEGA :

X-LERATION.

Un jeu proche de Destruction Derby, bourré de cascades spectaculaires, développé en France, à Bordeaux, par Kalisto.

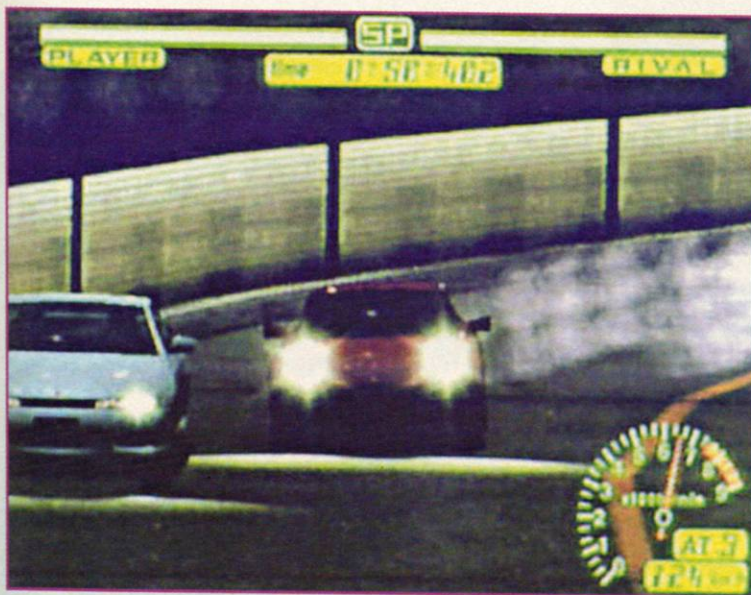
F1 WORLD CHAMPIONSHIP.

Video System a signé un accord de licence officiel avec la FIA. Du coup, avec ce titre, c'est la F1 comme si vous y étiez.

METROPOLIS STREET RACER.

Conçu en Angleterre par Bizarre Creations (Formula One sur PlayStation), MSR propose des courses de dignes à travers quatre capitales fidèlement modélisées en 3D.

Genre : courses auto
Console : Dreamcast
Éditeur : Sega
Sortie France : nc

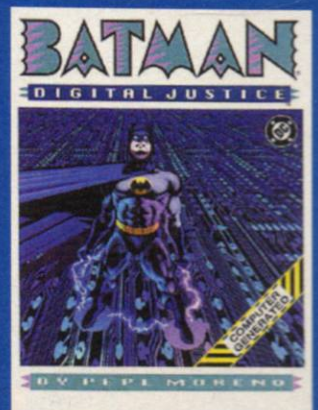


Bientôt, très bientôt, un tas de bons jeux de caisses va déferler sur Dreamcast. Wawawoum !



SAMEDI : LE SALON FERME SES PORTES

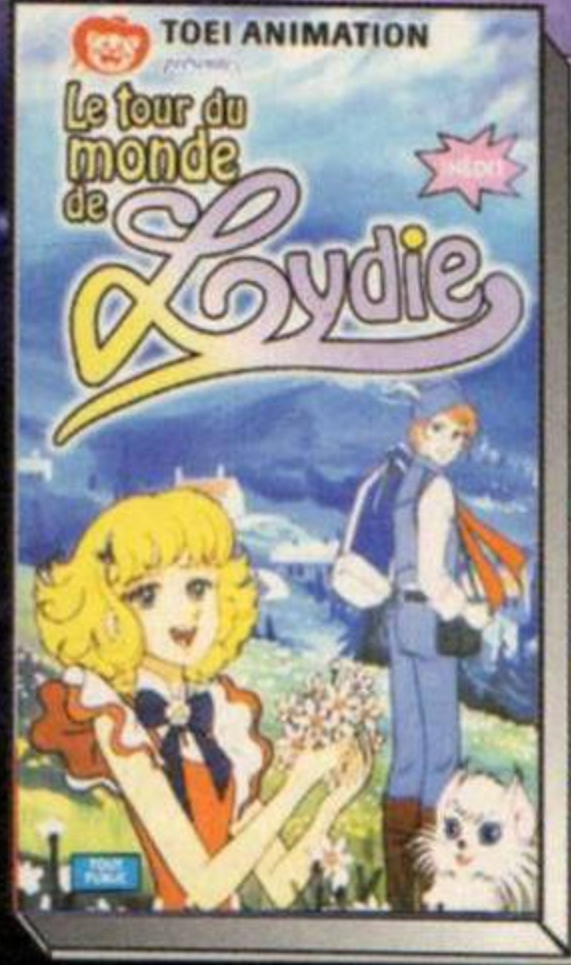
De retour au parking, nous tombons sur Pepe Moreno. Cet illustrateur à l'origine d'un Batman dessiné en images de synthèse (couverture ci-contre) propose aujourd'hui ses services aux éditeurs pour réaliser et scénariser des séquences cinématiques. L'occasion pour nous de finir par une rencontre intéressante.



I.D.E



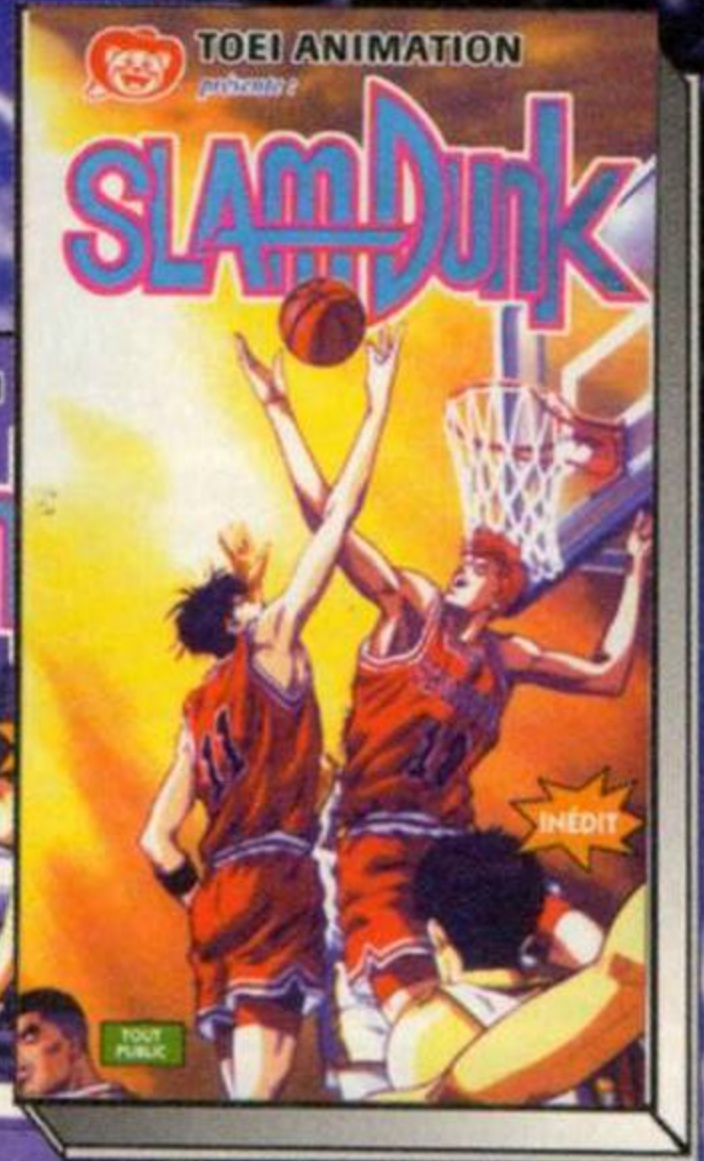
CD - DVD Rom
Les mystérieuses cités d'Or



LE TOUR DU
MONDE
DE LYDIE
vol 1 à 2



DRAGON 'S ROLLER vol 1



SLAM DUNK vol 1 à 2

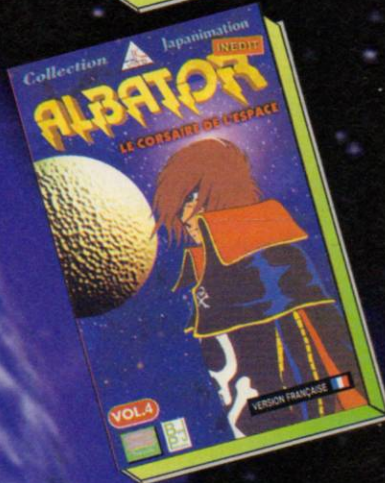
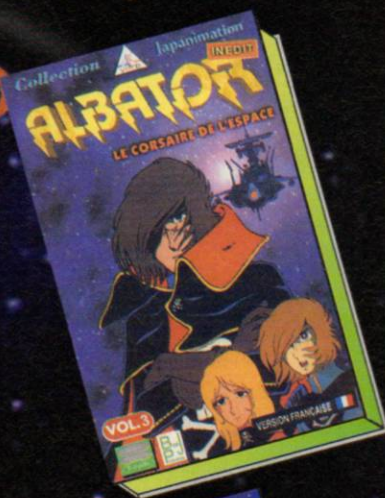
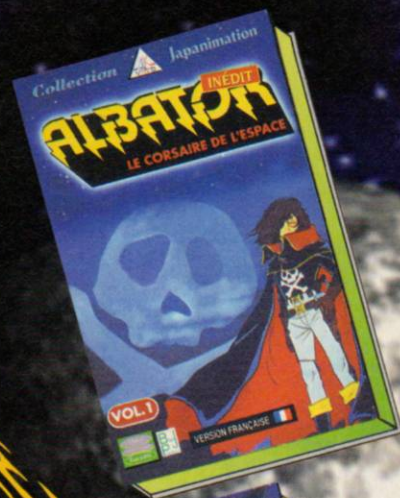
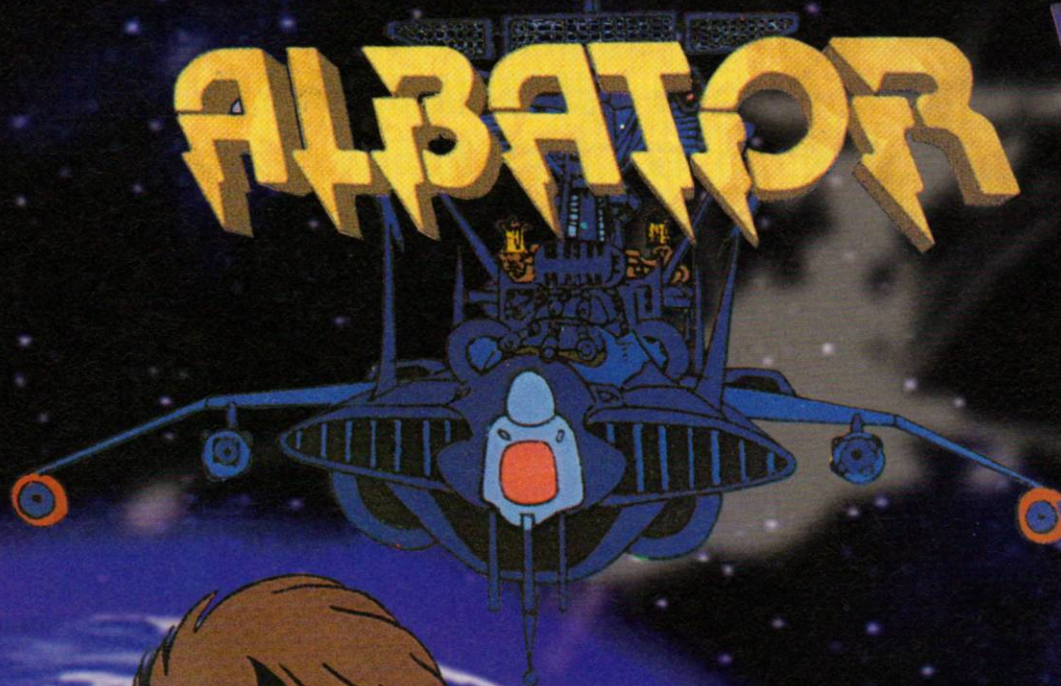
REVENDEURS CONTACTEZ - NOUS AU 01 49 29 26 00



DÉCOUVRE

LA VRAIE VERSION FRANÇAISE

ALBATOR



© 1978 Toei Animation Co. Ltd
1997 I.D.E./AK VIDEO - EDV 550
© VISUAL LAND 1999

Collectionne les points
«barre» ALBATOR et gagne
de nombreux cadeaux

REVENDEURS CONTACTEZ - NOUS AU 01 49 29 26 00

top

C'est toujours Metal Gear sur Play et Zelda 64 qui font la loi dans le Top des lecteurs de « Player One »... Je vous rappelle que c'est vous (et rien que vous !) qui faites ce Top, et que vous devez, pour cela, envoyer les notes concernant vos 20 jeux préférés sur la (les ?) console(s) de votre choix à : « Player One », rubrique Top, 19, rue Louis-Pasteur, 92100 Boulogne... Pour ma part, je vous donne rendez-vous au mois prochain et je cours attraper mon avion, destination Los Angeles, pour un nouvel E3 qui va nous révéler tous les gros hits de fin d'année... Allez, jouez bien...

Matt le Ouf



Top Ultra
mode d'emploi
(9) (1) (27) 492 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu



Progresse par rapport au Top précédent



Chute par rapport au Top précédent



Nouvelle entrée



Reste à la même place par rapport au Top précédent



Retour dans le Top



Nintendo 64 ZELDA : OCARINA OF TIME

(1) (1) (4) 1 802 pts

Voilà quatre mois que ce nouveau Zelda sur N64 tient, haut et fort, le haut du podium... Rien de plus normal, le jeu surpassant tout ce qui se fait dans le genre... Malgré tout, Zelda est bien seul, puisque aucune entrée ne fait son apparition, ce mois-ci, dans votre Top... Mais où sont les nouveautés ?



- ↔ 1 ZELDA : OCARINA OF TIME (1) (1) (4) 1 802 pts
- ↔ 2 GOLDENEYE 007 (2) (1) (10) 1 270 pts
- ↑ 3 SUPER MARIO 64 (7) (1) (20) 1 226 pts
- ↔ 4 BANJO-KAZOOIE (4) (1) (10) 1 009 pts
- ↔ 5 TUROK 2 (5) (4) (5) 977 pts
- ↔ 6 1080° SNOWBOARDING (6) (5) (7) 921 pts
- ↑ 7 F1-WORLD GRAND PRIX (9) (5) (7) 854 pts
- ↑ 8 ISS 98 (13) (2) (8) 812 pts
- ↓ 9 MARIO KART 64 (10) (2) (21) 782 pts
- ↓ 10 F-ZERO X (3) (1) (7) 703 pts
- ↑ 11 DIDDY KONG RACING (14) (3) (16) 685 pts
- ↓ 12 WAVE RACE (8) (2) (21) 685 pts
- ↓ 13 WIPEOUT 2097 (11) (11) (5) 584 pts
- ↑ 14 ROGUE SQUADRON (19) (14) (4) 508 pts
- ↑ 15 MISSION : IMPOSSIBLE (20) (6) (8) 463 pts
- ↑ 16 MARIO PARTY (18) (16) (2) 461 pts
- ↔ 17 V-RALLY 99 (17) (10) (5) 459 pts
- ↓ 18 FIFA 99 (16) (16) (2) 457 pts
- ↓ 19 LYLAT WARS (15) (3) (18) 425 pts
- ↓ 20 DUKE NUKEM (12) (6) (17) 416 pts

14

Meilleure remontée

ROGUE SQUADRON

(19) (14) (4) 508 pts

Vu le peu de mouvement dans ce Top 64 bien triste, c'est Rogue Squadron, le shoot Star Wars, qui bénéficie d'une petite mise en avant... Rogue Squadron sauve l'honneur, alors que même les nouveautés 64 n'ont pas eu le privilège d'être notées (Fifa 99 ou Mario Party).





METAL GEAR SOLID

(1) (1) (3) 4 214 pts

Pas de surprise ! Metal Gear cartonne dans les ventes et plaît autant aux hardcore gamers qu'aux joueurs occasionnels... Konami a réussi

son pari, en offrant à la fois innovation et jouabilité... Ce qui est suffisamment rare pour être souligné...



1

↔ 1 METAL GEAR SOLID (1) (1) (3) 4 214 pts

↔ 2 RESIDENT EVIL 2 (2) (1) (12) 3 968 pts

↑ 3 FINAL FANTASY VII (5) (1) (18) 3 899 pts

↑ 4 GRAN TURISMO (6) (1) (12) 3 272 pts

↓ 5 TEKKEN 3 (3) (1) (9) 2 790 pts

↓ 6 FIFA 99 (4) (1) (6) 2 436 pts

↑ 7 MEDIEVIL (13) (2) (7) 2 197 pts

↑ 8 COLIN MCRAE RALLY (10) (2) (9) 2 154 pts

↓ 9 CRASH BANDICOOT 3 WARPED (7) (5) (5) 2 080 pts

↑ 10 COOL BOARDERS III (11) (10) (5) 1 878 pts

↓ 11 TOMB RAIDER 3 (8) (6) (5) 1 699 pts

↔ 12 TENCHU (-) (10) (5) 1 615 pts

↓ 13 RIVAL SCHOOLS (12) (12) (4) 1 121 pts

↔ 14 RESIDENT EVIL 2 (-) (1) (20) 1 033 pts

↓ 15 BREATH OF FIRE 3 (9) (9) (4) 1 017 pts

↓ 16 ROAD RASH 3D (14) (8) (9) 976 pts

↓ 17 L'EXODE D'ABE (16) (6) (6) 862 pts

↔ 18 RIDGE RACER TYPE R4 (-) (18) (1) 839 pts

↔ 19 MOTO RACER 2 (19) (4) (8) 828 pts

↓ 20 SPYRO THE DRAGON (15) (14) (5) 661 pts

18

Meilleure entrée

RIDGE RACER TYPE 4

(-) (18) (1) 839 pts

Seule entrée du mois, ce nouveau Ridge Racer reste de qualité, surtout face au zéro de concurrence auquel il doit faire face... Un jeu d'arcade complet, mais qui n'amène rien de bien nouveau sous le soleil de la Play...



Top Japon

(semaine du 12 au 18 avril)

- 1 **Pokemon Pinball (GBC)**
- 2 **Super Robot Taisen F (PS)**
- 3 **Dance Dance Revolution (PS)**
- 4 **Bust a Groove 2 (PS)**
- 5 **Glory Complete Works (PS)**
- 6 **World Stadium 3 (PS)**
- 7 **Saga Frontier 2 (PS)**
- 8 **Devil Summoner Soul Hackers (PS)**
- 9 **Pokemon Snap (N64)**
- 10 **Final Fantasy VIII (PS)**

Top États-Unis

(semaine du 12 au 18 avril)

- 1 **Pokemon Blue (GB)**
- 2 **Pokemon Red (GB)**
- 3 **Syphon Filter (PS)**
- 4 **Mario Party (N64)**
- 5 **Silent Hill (PS)**
- 6 **Frogger (PS)**
- 7 **Zelda Ocarina of Time (N64)**
- 8 **GoldenEye 007 (N64)**
- 9 **Zelda Links Awakening (GBC)**
- 10 **Crash Bandicoot 2 (PS)**

Top Angleterre

(semaine du 17 mai)

- 1 **Ridge Racer Type 4 (PS)**
- 2 **Metal Gear Solid (PS)**
- 3 **Fifa 99 (PS/N64)**
- 4 **Razmokat (PS/GBC)**
- 5 **Civilization 2 (PS)**
- 6 **Warzone 2100 (PS)**
- 7 **Premier Manager 99 (PS)**
- 8 **A Bug's Life (PS)**
- 9 **Rogue Squadron (PS)**
- 10 **Mario Party (N64)**



Mahalia
la rousse

C'EST ARRIVÉ
PRÈS DE CHEZ TOI

Je suis très heureuse ce mois-ci car, pour la première fois, des filles m'ont écrit et je me sens moins seule dans ce monde de brutes épaisses, qui ne se douchent qu'une fois par semaine, et hurlent devant un match de « footch », une bière à la main ! Filles, filles, on vous exploite, on vous spolie, vous aussi mettez-vous aux jeux vidéo, aux fanzines et faites exploser les scores, mais surtout sachez préserver votre subtilité. C'était ma minute féministe. À bon entendeur...

Salut Franck,

Ton idée de petit guide malin, agrémenté de commentaires, pour informer les Lyonnais sur les points de vente de mangas est excellente.

Même si tu ne le vends pas cher (1 F), tu dois le soigner davantage : fais un découpage plus propre, ne mets pas de feuille blanche à l'intérieur, la typo est un peu trop fantaisiste... Si vous êtes de Lyon et fans de mangas, écrivez à Franck pour l'aider dans ses recherches. Vous pouvez aussi recevoir son petit fascicule en lui envoyant 1 F et un timbre.

Franck Dominé, 42, chemin de Chantemerle, 69140 Rillieux-la-Pape.

LYON-MANGA
Vol.1 **GUIDE 99**
Le petit guide du meilleur du manga Lyonnais

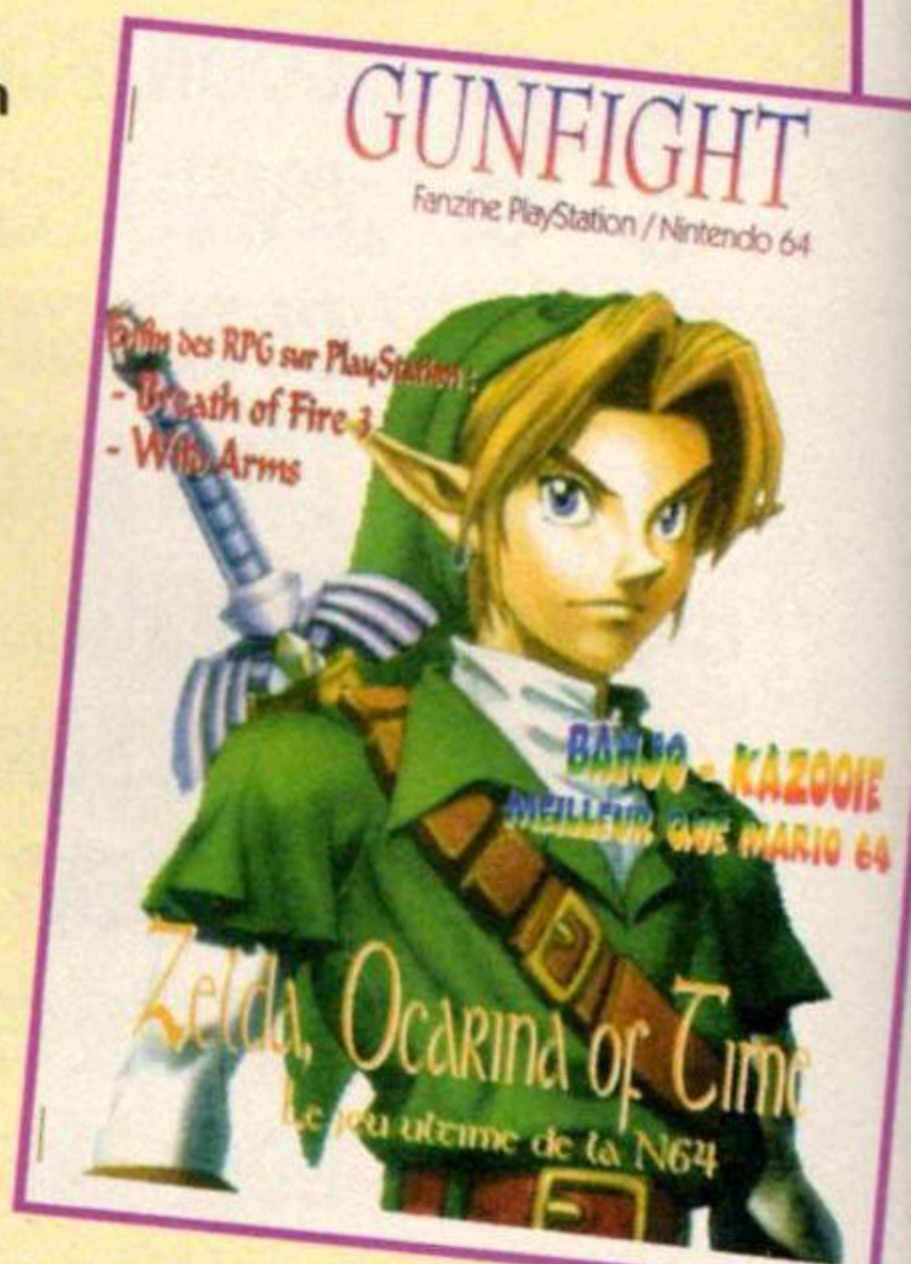


Salut Erwan,

Good idea, un fanzine sur les consoles mortes et les très vieux jeux ! Mais, il faudra que ce soit drôle, vivant, et non pas de la redite d'anciens tests. En effet, tu as vu juste, tu n'as pas le droit de graver sur des CD de la musique ou des images de jeux, étant donné que les éditeurs en sont propriétaires. Si vous voulez donner des idées de rubriques, des tests de jeux qui vous ont marqués, des petites annonces, bref participer à l'aventure d'Erwan, écrivez-lui : Erwan Floch, rue Suffren Penneac'h, 29770 Plogoff.

Hello Madgirl !

Je te remercie de m'avoir répondu. Je suis ravie de ton courrier pour deux raisons : d'abord, vu ton pseudo, je pense que tu es du sexe féminin, et cela soulage vraiment de rencontrer une fille et de voir, par ailleurs, qu'elle se bouge. Ensuite, parce que votre fanzine est vraiment de bonne qualité. Évidemment, il en jette visuellement parce qu'il est entièrement en couleurs et que vous profitez un max de votre matériel (un ordinateur, un scanner et une imprimante couleurs). Cela dit, vous avez des idées intéressantes, comme les encadrés dans chaque test qui aèrent le texte et amènent un autre niveau de lecture. J'ai tout de même quelques petits reproches à vous faire : vos news ne sont pas mauvaises, mais vous pourriez, en cherchant sur le Net, ajouter quelques actus et ne pas faire que des previews. En revanche, autant vous êtes dans les temps en ce qui concerne les news, autant, pour les tests, vous êtes à la traîne ; ainsi, Zelda ou Banjo-Kazooie sont sortis depuis longtemps. Continuez dans cette voie et vous réussirez ! La prochaine fois, indiquez où les lecteurs de *Player One* peuvent écrire pour recevoir votre fanz.



Bonjour à l'équipe de *Systeme +*,

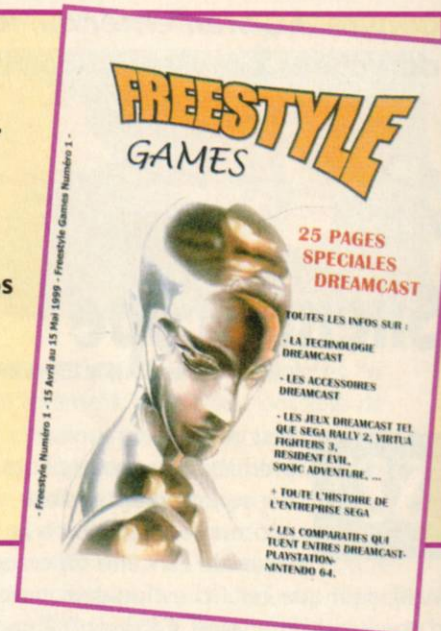
Visuellement parlant, votre fanzine est assez sympa. L'idée de la photo d'écran d'ordinateur pour l'édito est originale. Il vous reste cependant encore beaucoup de travail à faire. Le point noir, c'est votre orthographe. Ça dépasse l'entendement ! Je ne connais pas votre âge, mais sauf si vous êtes encore au CEI, vous êtes impardonnables (« respnssable, compille, esectionnelle... ») ; il y a une faute tous les deux mots. Il faut impérativement que vous relisiez vos articles, que vous regardiez dans un dictionnaire et qu'éventuellement vous les fassiez relire par un adulte. Ensuite, vos tests n'en sont pas vraiment, puisque ce ne sont que des avis personnels. Les gars, réveillez-vous, il va falloir en mettre un coup ! (Salut à toi, Hugues !)



Cher Olivier,

Bravo pour ton fanz, *Freestyle Games* ! Il est riche en infos, bien écrit, bien monté. Bref, on sent qu'un réel boulot a été effectué. Tu as réussi à réaliser un dossier complet sur la Dreamcast, sans que l'on puisse penser que c'est pompé ; tu as vraiment fait tes propres recherches et écrit un article personnel (ce n'était pas évident, étant donné le nombre de dossiers parus !). Comme tu as la chance d'avoir un scanner et une imprimante couleurs, peut-être pourrais-tu mettre quelques photos supplémentaires, pour le rendre plus vivant. Pour recevoir *Player* tous les mois, tu peux t'abonner, mais tu viens juste de rater l'offre de *Metal Gear Solid*, puisque, ce mois-ci, ce sera soit *Bloody Roar*, soit *Castlevania*. Pour paraître dans le numéro du *Player* en cours, il faut que ton courrier me parvienne avant le 3 du mois. À plus et envoie-nous du soleil du Mali.

Pour recevoir *Freestyle Games*, envoyez 5 F à Olivier Brilleau, BPE 1597, Bamako, Mali.



LES GAGNANTS DE CE MOIS-CI SONT

● C'est un spécial *Metal Gear Solid* (MGS pour les intimes) qui remporte tous les suffrages ! Emeric Langelien, 15 ans : « Konami a réalisé un coup de maître en nous sortant MGS, qui est exceptionnel. Il nous montre à quel point la PlayStation en a dans le ventre. Le gameplay et l'ambiance sont les points forts du jeu. Qui n'a jamais rêvé d'être un espion quand il était petit ? De plus, tous les textes et les voix sont intégralement traduits. Malgré quelques défauts – scènes cinématiques inexistantes et durée de vie limitée (10/15 heures) –, ce titre est à acheter de toute urgence. »

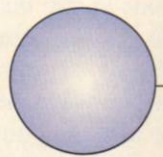
● Gaël Berton 16 ans : « Ça faisait longtemps qu'on l'attendait, le pseudo-jeu intelligent ! Oui, je dis bien « pseudo », car l'intelligence artificielle, même si elle est améliorée dans ce jeu, n'est pas encore tout à fait au point. Mais bon, MGS est un excellent jeu : scénario béton, passionnant, graphismes bien détaillés avec de belles textures et une jouabilité sympa. Des efforts ont été faits pour la traduction, bien que les voix françaises soient à la limite du ridicule. Cela dit, MGS s'annonce véritablement comme le jeu de ce début d'année. »

● Jonathan Pankiewicz, 15 ans : « Du jamais vu sur PlayStation ! La dernière bombe de Konami déboule sur nos consoles : j'ai nommé MGS. Des graphismes éblouissants, utilisant presque toute la puissance de la Play, une jouabilité simple et instructive, une ambiance sonore hors pair et une intelligence artificielle hyper réaliste. Doté d'un scénario béton, qui vous fera rire, pleurer ou même angoisser. Alors, si vous ne le possédez pas encore, courez (Ndlr : Cours Forrest, cours !) acheter ce must de la PlayStation. »

TESTEZ VOS JEUX

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

Nom :
Prénom :
Âge :
Jeu testé et console :



Résumé

.....

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

L'ARCADE

DÉPASSE LES BORNES!

Vous l'avez sûrement remarqué, la rubrique Arcade brillait par son absence, le mois dernier. Mais la voici de retour, avec les toutes dernières nouveautés françaises, dont Silent Scope, le dernier gun shooting de Konami qui révolutionne carrément le genre. À noter aussi le grand retour de Midway, avec Hydro Thunder, une course de hors-bord futuriste de qualité. Et, bien entendu, les dernières informations du Japon dénichées par Reyda, notre « demolition man » national.

On y a joué pour vous

Silent Scope Konami

88%

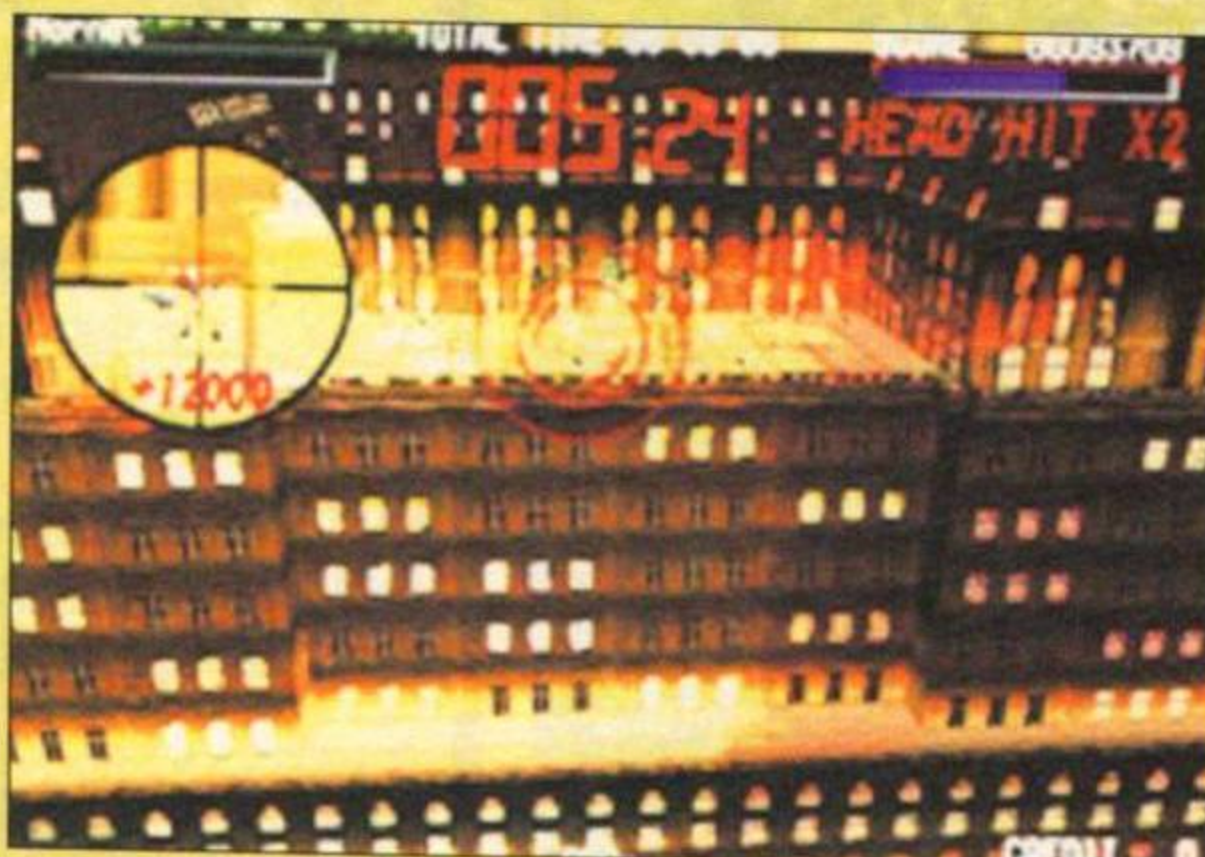
Peu impressionnante à première vue, cette petite borne est pourvue d'un énorme fusil, un peu à la façon de l'ancêtre Operation

Wolf, sauf que celui-ci est unique, car doté d'une lunette de visée. Ce dispositif cache, en fait, un petit écran circulaire à cristaux liquides, qui offre une vue zoomée des cibles afin de les ajuster avec précision. Car, dans Silent Scope, même si le président a de nouveau été pris en otage, on ne flingue pas à tout-va, non, non. Il vous faudra, au contraire, agir de façon silencieuse et efficace. Vous endossez donc le rôle du sniper, « le mec qu'a du sang froid, qu'tu sens froid, qu'est distant », comme dit la chanson de l'impertinent...

Le jeu se déroule ainsi : repérez rapidement les différents terroristes présents sur l'écran principal, puis abattez-les en vue « sniper », comme pour de vrai.



Plusieurs modes de jeu sont disponibles : stand de tir sur cibles mouvantes pour s'entraîner, mode Scénario où vous affrontez les sempiternels ravisseurs du président des États-Unis (gardez-le !), et Time Attack pour casser le chronomètre. Vous disposez, dans ces deux modes,



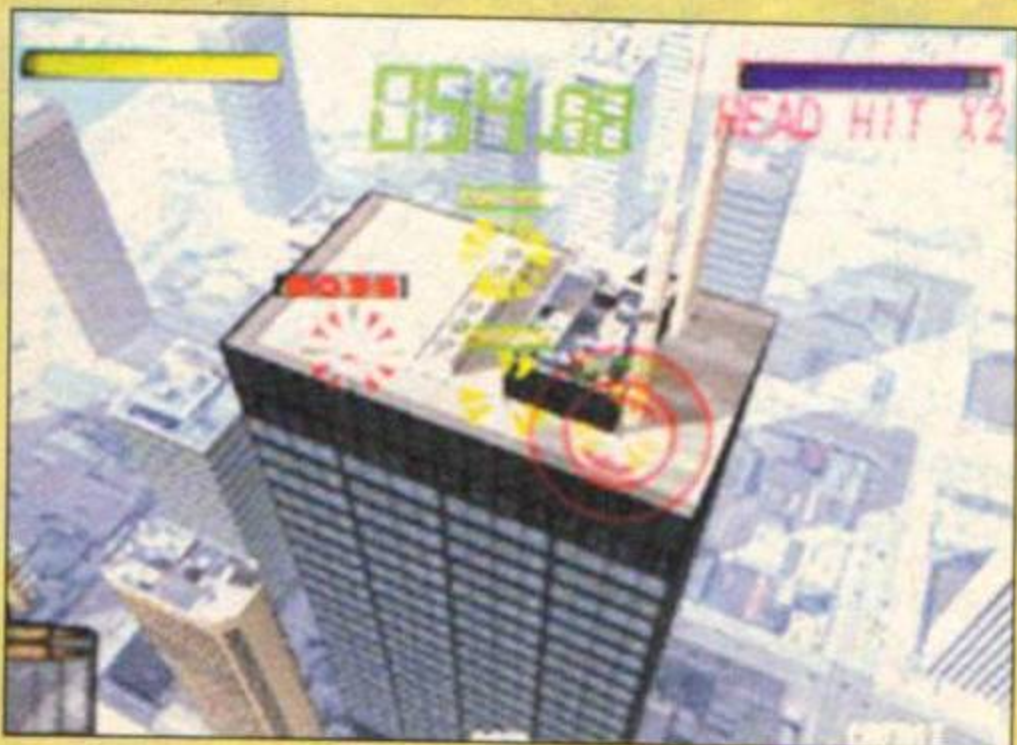
d'un temps limité pour abattre tous les ennemis depuis votre position de sniper (au sommet d'un gratte-ciel, installé dans un hélico...). Les adversaires sont également dotés de fusils, qu'ils utilisent contre les forces de l'ordre. Vous n'avez qu'une balle dans le chargeur et vous devez donc abattre chacun d'eux en un seul coup. Si vous touchez la tête, vous recevez un bonus spécial, cruel ! Si vous manquez votre cible, celle-ci vous repère



alors et vous n'avez que quelques secondes pour recharger et l'abattre, avant qu'elle ne retourne son arme contre vous, vous faisant perdre de précieux points de vie. Bien évidemment, des gros boss surarmés vous accueillent à la fin de chaque niveau, et ce n'est pas une mince affaire que de s'en débarrasser – rien que le premier, perché au sommet d'un immeuble, se cache derrière la femme du président, réduite pour l'occasion en un bouclier humain. D'un hélicoptère (ça tangué un max !), tout en essuyant les rafales de ses sbires, vous devez le moucher au centimètre près, à plusieurs reprises, avant de parvenir à l'abattre. Dur, dur ! La réalisation est honorable, sans plus, et le jeu paraît un peu court. C'est plutôt le concept lui-même qui fait mouche et rend Silent Scope aussi passionnant. Rendez-vous compte, pour une fois, c'est vous qui avez l'avantage de cartonner les adversaires, avant même qu'ils ne s'aperçoivent de votre présence ! Malgré de petits remords de civils, on devient rapidement accros aux sensations inédites que propose le rôle du sniper. On ressent, en effet, un vil plaisir à dégommer d'autres individus, heureusement très méchants puisque ce sont des terroristes... La morale est sauve, et l'on peut s'adonner à Silent Scope sans craindre les foudres de l'association Familles de France. Espérons toutefois que ce jeu ne fera pas d'émules dans certaines cités...

Points forts :

on s'y croirait,
c'est tellement palpitant...
Ce ne serait pas un peu malsain ?



Thrill Drive

Konami

74%

En très peu de temps, Konami s'est imposé dans le domaine de la simulation de conduite. Midnight et Winding Heat n'ont peut-être eu qu'une reconnaissance polie de la part des joueurs. En revanche, GTI Club et surtout Racing JAM ont gagné l'estime de ces mêmes joueurs. Voici Thrill Drive, une nouvelle simulation de



conduite, qui va à l'encontre des sentiers battus, et se fait remarquer par son originalité. Au début, c'est classique, vous avez le choix entre trois circuits (USA, Japon et Europe), de difficulté croissante. En ce qui concerne le choix des voitures, on entre dans du moins courant. Vous avez la possibilité de conduire vingt et un véhicules différents, classés en trois catégories, dont les breaks et les camions. Ensuite, après l'habituel choix manuel/automatique, place à l'action ! Première constatation, les graphismes sont superbes et la vue interne donne une plus grande sensation de réalisme que dans la plupart des autres jeux de conduite. Les circuits se déroulent, en grande partie, en ville et vous devez constamment passer entre les voitures, camions et autres motos qui circulent en même temps que vous. Sans compter les piétons, que vous devez impérativement esquiver, sous peine d'être ralenti et de perdre des points. En fait, le plus de ce jeu vient de sa gestion des accidents. Ceux-ci sont



comptés, vous ralentissent et, s'ils sont trop fréquents, vous font perdre la partie. Par ailleurs, des scènes graphiques et des cris stridents ponctuent ces accidents, ce qui donne une ambiance très particulière à Thrill Drive. Au niveau de la conduite (point important), celle-ci est dans la lignée de ce que fait habituellement Konami. Elle est plus souple que dans Midnight Run et légèrement en deçà de celle de Racing JAM, ce qui donne, somme toute, une conduite de qualité. Konami nous prouve donc une nouvelle fois son savoir-faire et n'en finit plus de sortir des bornes d'arcade de qualité, ce qui nous réjouit grandement.

Points forts :

- la gestion des accidents ;
- l'ambiance de la course.



58% War

Atari

Les Doom-like continuent leur percée dans les salles d'arcade. Après Quake, il y a quelques mois, c'est au tour d'Atari de nous proposer sa borne du genre. Tout d'abord, commençons par le gros point noir de la borne : la manette est à droite, les boutons à gauche. Cela pour rendre les mêmes sensations que les joueurs sur micro, la manette remplaçant la souris et les boutons une partie du clavier. Ce qui fait que ce jeu est purement et simplement injouable pour un gaucher comme votre serveur. Passé ce cap, voici



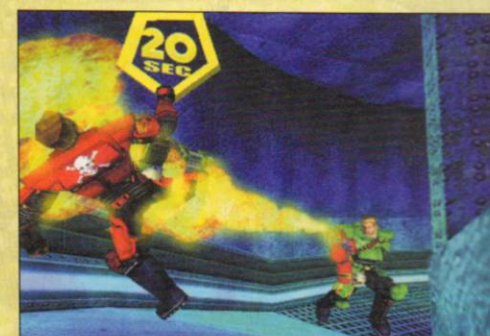
les impressions que m'a données War (par souci d'objectivité, j'ai fait jouer un ami droitier) : vous avez le choix entre quatre personnages – trois hommes, une femme – dont les différences viennent des armes de base qu'ils utilisent. Et, comme pour Spike Out, vous pouvez



jouer jusqu'à quatre bornes linkées en mode Interactif. Il est donc possible de vous entraider ou de vous lasser comme de gros sagouins. L'ensemble du jeu se passe dans des labyrinthes, dans la plus pure tradition doomesque. Vous pouvez choisir entre une vue subjective et une vue de dos, dans l'esprit de Duke Nukem : Time to Kill sur Play. En mode Mission (entraide), vous devez traverser huit niveaux et vous avez quatorze arènes en mode Deathmatch (Versus). War vaut surtout par son côté gore et le nombre d'armes et d'options que vous pouvez glaner sur votre chemin. Au final, War m'a paru plus abouti que Quake arcade, avec des graphismes de meilleure qualité et une action un peu plus pêchue. Mais le Doom-like arcade de la mort qui tue (et qui ne s'aliénera pas 40 % de la population) n'est pas encore arrivé.

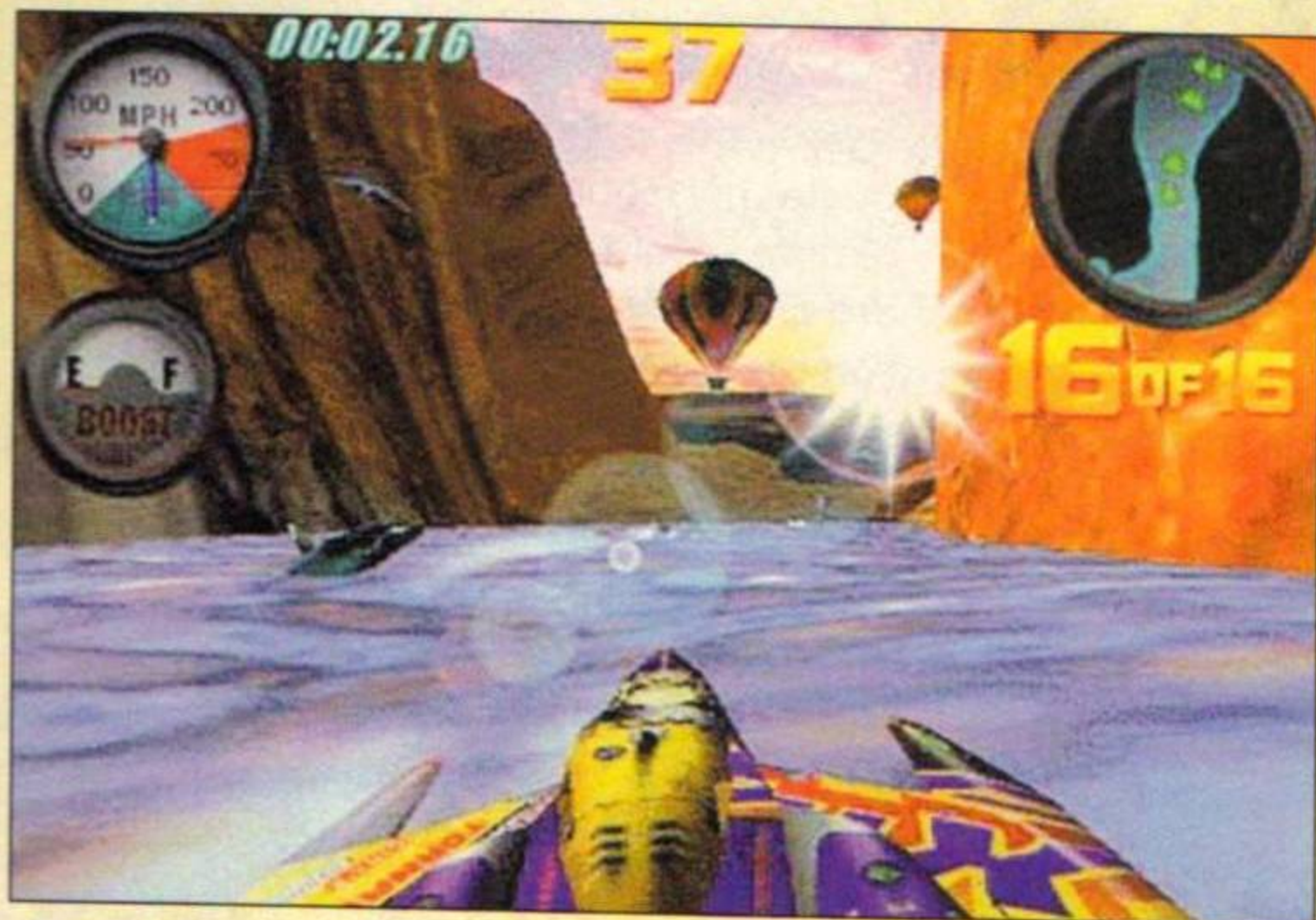
Points forts :

- le jeu en link ;
- la densité de l'action.



Hydro Thunder

Midway



premier dans trois courses consécutives. Être premier octroie un free play, ce qui équivaut à un crédit gratuit, sinon c'est le game over. Avec ce free play, il est possible de revenir dans le circuit déjà terminé, mais avec des adversaires plus coriaces. C'est le même principe que le Cruis'n USA de Williams, qui nous change de l'amaque des Alpine Racer (et autres) et de



Ce qui vient immédiatement à l'esprit, c'est F-Zero avec des hors-bord ! La technique est de haut niveau, les graphismes et l'animation peuvent être comparés avec les derniers jeux Naomi de Sega, à tel point que certains affirment qu'une carte Naomi a été utilisée. En fait, il s'agit d'un nouveau processeur conçu par Intel. À noter que le jeu a été présenté sur le stand Dreamcast, lors du dernier E3 de Los Angeles. Alors attention, messieurs les Japonais, les Américains de

78% Je ne sais pas ce qu'ils ont, les p'tits gars de chez Midway, mais ils reviennent en force dans le monde de l'arcade. Après Carnevil (testé le mois dernier) côté gun shoot, voici Hydro Thunder côté simulation de course.



leur unique piste de 1 minute 45 secondes pour 10 balles ! Les circuits sont très variés : ils vont de la Grèce antique au pôle Nord, en passant par le cimetière des navires. C'est pendant le jeu que ça devient très très cool. Les hors-bord sont très rapides. Vous devez glaner des boost qui vous font encore accélérer (il faut laisser le doigt sur le bouton « boost »). Ceux-ci servent également à éliminer les concurrents ou les navires. Les passages secrets sont fréquents et vous passerez souvent par la terre pour trouver un raccourci. Autre point sympa, des rampes font bondir les adversaires par-dessus de nombreux ponts ou formations rocheuses.



Midway et d'Atari (Gauntlet Legends) n'ont pas dit leur dernier mot, et sont bien décidés à reprendre la place qu'ils avaient en arcade, au début des années 80, c'est-à-dire la première !

Points forts :
la qualité des graphismes, le fun de l'action, les nombreux passages secrets.



Cette fois, ce sont les hors-bord qui sont à la fête. Vous vous rappelez de Speed Racer sur Play ? Eh bien, Hydro Thunder reprend le même principe, intérêt et fun en plus. Neuf bolides et neuf circuits – dont trois de chaque sont cachés – sont proposés. Pour débloquent un bateau ou un circuit caché, il faut terminer



LA Machine Gun

Sega

87%

Deux ans plus tard, voici la suite de Gun Blade New York, le gun shoot de Sega où les guns servent aussi d'appareil de musculation !

Cette fois, changement de décor : c'est Los



Angeles qui est la cible d'une bande de terroristes et c'est à vous et à vos qualités de tireur de débarrasser la ville des sbires robotisés et motorisés. Vous êtes toujours à bord d'un hélico, ce qui vous donne des angles de vue saisissants pour canarder à qui mieux mieux les types d'en bas. Attention à ne pas tirer sur les innocents, ce qui n'est pas une mince affaire, vu la densité de l'action... Heureusement, la perte d'un innocent ne se paye pas en points de vie mais en points. Vous avez quatre niveaux à nettoyer, d'une difficulté progressive. C'est l'un des gun shoot les plus faciles depuis longtemps. Nouveauté par rapport au premier opus, un système de combos (refrain connu) permet d'augmenter les points, quand on flingue jusqu'à dix ennemis, sans rater une fois sa cible. C'est presque le même système que dans Star Wars Trilogy. Les graphismes sont corrects, sans plus. Mais LA Machine



Gun a été réalisé sur une bonne vieille carte Model 3. On ne lui en tiendra donc pas rigueur. C'est curieux comme nos critères de qualité graphique sont montés d'un ton depuis l'arrivée de la Dreamcast et de la Naomi. Vous ne trouvez pas ?

Points forts :
la densité de l'action.



Nouvelles du Japon

Buriki One

C'est le titre du prochain SNK. Et, bien évidemment, il s'agit d'un jeu de combat !

Reprenant plus ou moins le concept de « combat sans règle », inauguré par l'ultimate fight aux États-Unis, SNK nous convie à un tournoi où tous les coups sont permis. Ni boules de feu, ni prises surréalistes : les combattants, modélisés



en 3D, effectueront les mouvements classiques d'arts martiaux, muay thai, judo ou boxe anglaise. Les boutons servent à se déplacer et le levier sert aux mouvements offensifs. La façon de jouer changera par rapport aux autres titres. Par exemple, il n'y aura pas de classique match en trois rounds. Tout se jouera avec une seule barre de vie, dont l'état sera signalé par un code coloré. Lorsqu'elle clignotera en rouge, vous ne pourrez plus encaisser que les petits coups sous peine de tomber

K.-O. Dur, dur ! En tout cas, une chose est certaine : les onze persos ont de la gueule, leur design est beaucoup plus réaliste et mature que dans les autres SNK. Notez, pour les fans d'art of fighting, que l'on retrouve le célèbre Ryo Sakazaki, représentant de l'école de karaté Kyokugenryu, mais sans ses superpouvoirs. Buriki One, peut-être le dernier jeu Neo-Geo 64 ?

Dead or Alive 2

Le jeu de baston Tecmo, prévu pour Naomi puis Dreamcast, se porte à merveille. Aux dernières nouvelles, ce titre s'est enrichi d'un mode Team Battle en duo : vous pouvez passer le relais à votre camarade, à n'importe quel moment, un peu comme dans les X-Men versus Street Fighter. Certains stages se déroulent sur plusieurs niveaux : par exemple, vous poussez votre adversaire du haut d'une cascade puis, après une séquence de transition, le combat se poursuit vingt mètres plus bas, les pieds dans l'eau : la classe ! Petit problème toutefois, le nombre de personnages réduit à une dizaine. Il serait dommage de limiter l'intérêt de ce titre, qui s'annonce par ailleurs excellent, avec si peu de personnages...



SNK vs Capcom

Le gigantesque cross-over de la baston est annoncé. Un des créateurs de chez Capcom a lâché le morceau : « Les rumeurs couraient sur Internet, alors on s'est dit " pourquoi pas ? " » C'est donc grâce aux internautes mythomanes que SNK vs Capcom va finalement voir le jour ! Côté dates, ça se précise, avec une sortie Neo Pocket chez SNK, et un titre DC annoncé chez Capcom pour le dernier trimestre 99. Les deux boîtes auraient signé un accord pour utiliser mutuellement les personnages leur appartenant. À quand un « Magical Tetris featuring Iori Yagami » ?

Spécial Street Fighter III 3rd Strike

Voici enfin le prochain volet de la saga Street Fighter. Nous vous donnons toutes les infos concernant les cinq nouveaux challengers et les quelques changements prévus dans le système de jeu. Round one fight.

Les changements sont considérables : la chope se fait désormais en pressant petit punch + petit kick, et, en cas de ratage, votre perso brasse de l'air. C'est décidément la mode ces temps-ci... Le « leap attack » se fait désormais en pressant medium punch + medium kick, dans le but d'éviter les bloquages bas réussis par hasard au moment où l'on tente le « leap ». Les « target combo » vont changer, c'est sûr, et vos enchaînements



Q, le mystérieux individu en imperméable, est doté d'une force prodigieuse.

favoris risquent donc fort de ne plus fonctionner. Enfin, changement majeur, le « block » qui ajoute tant de piment au jeu va être amélioré : il vous sera désormais



Le Français du jeu se manipule comme Guile.



Twelve : son corps entier est une arme. Son « leap attack » semble porter loin.

possible de tenter un « block offensif » pendant que vous serez en garde. Ainsi, vous devrez parer les deux premiers hits d'un enchaînement avant de répliquer en bloquant le troisième. Cela ne peut qu'inciter les novices à se servir davantage du « block ». Dernière nouveauté, enfin, un écran vient évaluer votre niveau de jeu à la fin de la partie, comme dans Virtua Fighter. On passe tout de suite à la galerie de portraits...



Une élégante attaque de Remy.

Les nouveaux persos

CHUN-LI : le premier des challengers n'est autre que la célèbre chinoise qui a contribué au succès de SF 2. Elle a la même apparence (costume) et des mouvements similaires. Elle n'utilise que ses trois anciens coups spéciaux, plus des coups aériens plutôt vicieux.

REMY : qui a donné beaucoup de soucis à ses designers, est un jeune type aux cheveux longs qui semble échappé de King of Fighters ! Ses pouvoirs le rapprochent de Guile : projectiles et



Makoto n'est pas inquiétée par sa différence de taille avec Alex.

sommersaults à concentration. Ses super arts se font toutefois avec les traditionnels « quarts de cercle deux fois + P ou K ».

TWELVE : c'est une machine à tuer organique qui peut modeler l'extrémité de ses membres comme le méchant de Terminator 2. Il possède une allonge fantastique, peut « dasher » dans les airs et même se rendre invisible !

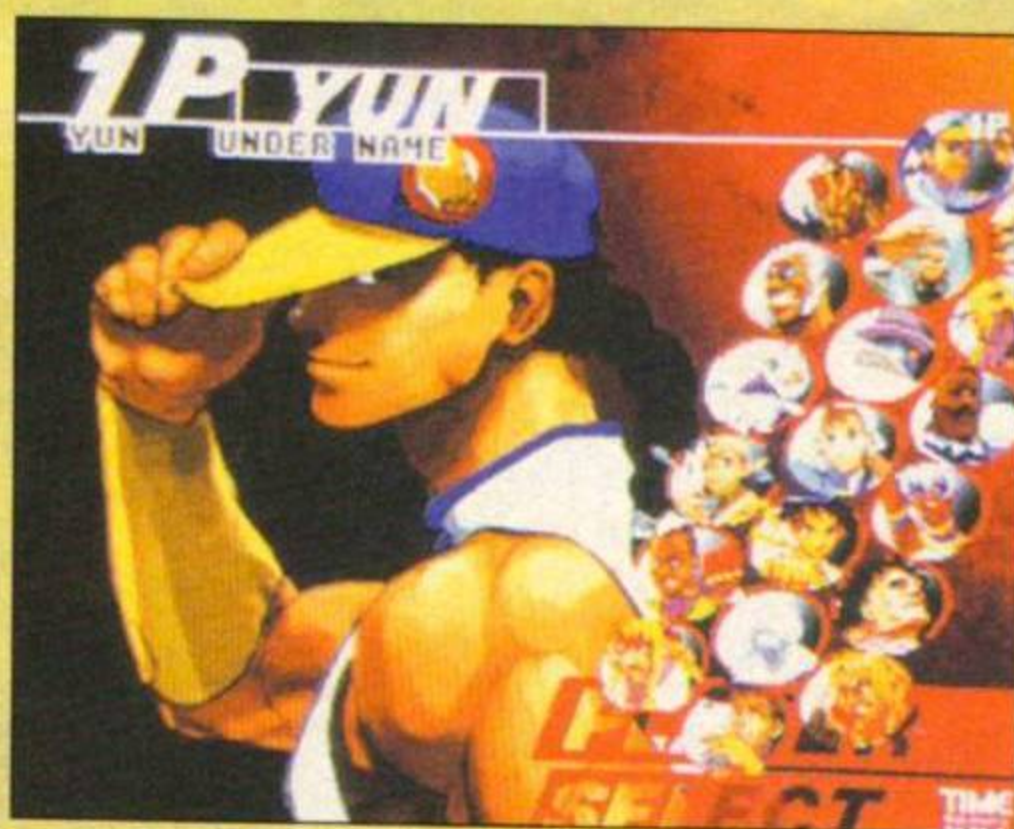
MAKOTO : est une karatéka traditionnelle. Ses coups se révèlent simples et directs, mais elle souffre d'une courte portée. En contrepartie, ses



Elena et ses coups de pieds circulaires toujours efficaces.

déplacements sont très rapides. Enfin, une nana qui, sous ses airs frêles, dissimule une grande force.

Q : sous l'imper se dissimule un grand costaud masqué, doté de coups à concentration et de projections à manip'. Ses mouvements peuvent sembler un peu raides, mais son jeu est assez profond. Mais, au fait, qui est-il vraiment ?



Le nouvel écran de sélection, avec les challengers au centre.

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

WWW.STOCK-GAMES.COM

TOUJOURS L'ACTUALITÉ
DU JEU VIDÉO !!!

NINTENDO 64 + MARIO 64
790 FRANCS

PLAYSTATION DUALSTOCK
790 FRANCS

LA PROMO DE L'ÉTÉ !!!
2 JEUX PLAYSTATION ACHETÉS
UNE MÉMOIRE CARD OFFERTE*

*Offre valable dans les magasins participant à l'opération
Offre non cumulable avec les cartes de fidélité. Hors promo.

OFFREZ VOUS LES DEUX
PLUS GROS TITRES DE LA PSX :
"GRAND TURISMO
FINAL FANTASY 7"
POUR SEULEMENT 299 FR\$

REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS !!

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture
ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :

- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans)
- d'une centrale d'achats performante
- d'une notoriété nationale, et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?

STOCK GAMES Recherche des Partenaires
Pour plus d'informations,

PLAYER'S CHOICE :
Golden Eye
Super Mario Kart
Lil'it Wars
Wave Race ...

POUR LES JEUX SAEUF,
GÂTE BOY COULEUR ...
CONTACTEZ NOUS !

VENTE PAR CORRESPONDANCE 01 46 33 07 85
TOUTS LES JEUX SUR TOUTES CONSOLES

1500
FR\$ DE JEUX ACHETÉS
= 200 FR\$
DE
JEUX GRATUITS*

* JEUX D'OCCASION

42 MAGASINS EN FRANCE !!!

PARIS
JUSSIEU CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
REPUBLIQUE
13 Bd Voltaire 75011 Paris

01 46 33 07 83
M° Cardinal Lemoine
01 43 55 76 45
M° République

JUSSIEU CD ROM NEO GEO
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
01 42 74 43 22
M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE
01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD
01 44 63 02 49
23 Rue d'Abbeville 75009 Paris

ANTONY
19 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7 jours / de 10h00 à 19h30
SAINT GERMAIN
15 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
RER St Germain en Laye

01 46 740 300
01 30 61 74 60
01 46 58 72 73

CLICHY
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy
LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
RER La Défense

01 47 56 08 64
01 49 06 96 08
03 44 11 48 10
60000 Beauvais

IVRY
2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry
SAINT DENIS
C C St Denis Basilique
PAVILLON SOUS BOIS
10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis
15 bis rue Aristide Briand 93320 Pavillon sous Bois

01 48 20 1999
01 48 48 46 46

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché (Près du DARTY)
PROVINS
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

CHOISY LE ROI
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
01 49 95 00 85
Rue Pletonne 92140 Clamart
ENGHIEN
52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains

NANTES
Rue des Halles 44000 Nantes
NANTES
Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes
CARHAIX
Rue de Gnl Lambert 29270 Carhaix
FORBACH
Avenue de Spicheren 57600 Forbach
LE HAVRE
15 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre
MARTINIQUE
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France
BAYONNE
15 Rue d'Espagne 64100 Bayonne

02 40 48 53 12
02 40 48 13 14
02 98 93 74 64
03 87 87 13 93
02 35 21 40 47
05 96 61 65 32
05 50 46 13 37

CHOLET
29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet
MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille
METZ
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU
25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau
SENS
47 Grande Rue 89100 Sens
ABBEVILLE
9 rue Jean Jaurès près de la gare 80100 Abbeville

02 41 46 36 88
04 91 48 27 48
03 87 37 37 47
03 87 36 63 63
05 59 83 88 22
03 86 64 59 17
03 22 19 04 04



NOUVEAUX MAGASINS !!
ST-MAUR
01 55 96 23 52
ST-MAXIMIN
04 94 59 54 91

Dreamcast

Baston générale

MARVEL VS CAPCOM

Quand le combat tourne à la fête ! Une baston monumentale, où l'on s'étripe joyeusement. Entrez dans la ronde tourbillonnante des coups.

Vous connaissez désormais tous la célèbre série de combat qui oppose karatékas et superhéros. Le principe de la série est désormais bien rodé : on choisit deux personnages parmi le cheptel Street Fighter ou Marvel pour former une équipe unique. Pendant que l'un des équipiers combat, l'autre récupère des points de vie sur le banc de touche. Il est possible de changer de combattant à tout moment, ou d'effectuer des superattaques en solo ou combinées. La jouabilité du titre tente la duplicité en offrant deux modes sélectionnables selon son niveau technique : Easy, qui permet de gagner en faisant véritablement

n'importe quoi (il suffit de mitrailler comme dans Tekken !), et Normal, qui ouvre la voie des combos compliqués dont les pros raffolent. Enfin, en théorie, car les puristes boudent de plus en plus la série qui, plutôt répétitive, est devenue bien fade. Certes, le concept de base s'est dégradé au fil des épisodes, mais Capcom a vraiment redressé la barre avec ce dernier opus, qui est de loin très supérieur aux autres. Marvel vs Capcom joue, en effet, la carte du délire total et permet de se livrer à des attaques exubérantes jamais vues auparavant. Non seulement il vous propose les persos habituels - Ryu, Chunli, Spiderman ou Wolverine -, mais il vous permet



Captain Commando et sa vague de flammes font trembler Ryu.



Strider manipule le sabre énergétique qui a fait sa renommée.



15 personnages disponibles ! On en aurait aimé un peu plus, surtout dans les rangs des superhéros...



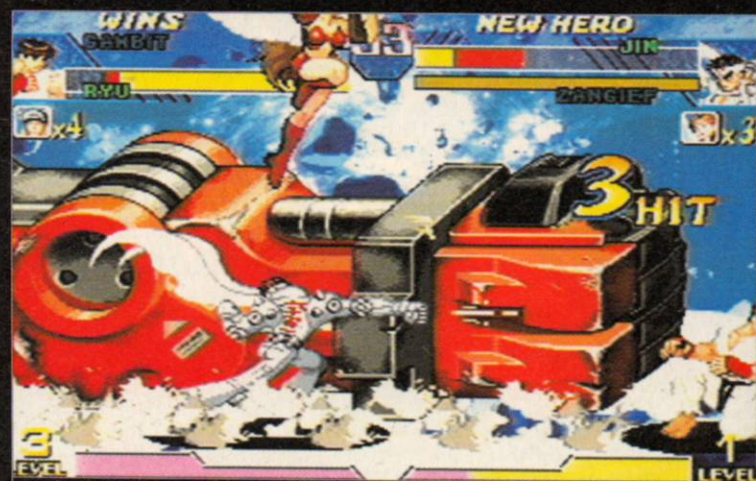
Megaman aux prises avec Venom : innocence contre folie destructrice.

également d'incarner les héros des vieux jeux Capcom, comme Strider ou Megaman. Des changements intéressants, comme la possibilité de faire appel à un troisième larron, ou de faire venir le deuxième combattant pendant quelques instants, viennent ajouter au délire collectif. Après avoir sélectionné ses deux combattants parmi quinze, on ne choisit pas soi-même le troisième perso, car il vous est imposé par la machine. Parmi ces seconds

couteaux, on retrouve d'autres X-men, comme Jubilee ou Colusus, ainsi que des persos Capcom dont le souvenir est encore vivace dans le cœur des vieux de la vieille : Michelle Hart de Legendary Wings (le premier mix entre shoot et plates-formes), Arthur de Ghouls'n' Ghosts ou Lou de Three Wonders, pour ne citer qu'eux. Voilà un superbe cadeau pour les fans d'arcade qui espèrent un jour assister au retour des héros de leur jeunesse.



Une petite animation, en début de match, rappelle le background de certains personnages.



Jin Saotomé peut appeler son fidèle robot, Blodia, à la rescousse.



Zangief peut se transformer en mécha Zangief ! il est alors très difficile à mettre à terre.



Hulk joue les terrassiers mais Spiderman s'esquive de justesse.



Si Spiderman ne renie pas ses origines arachnéennes...



... Venom est tout aussi fidèle à sa nature !

UNE CONVERSION PARFAITE, MAIS...

Techniquement, il s'agit d'un jeu en 2D. Ne vous attendez donc pas à de grandes prouesses au niveau de la réalisation ou de l'animation. Oui, on est en droit d'attendre mieux

d'une Dreamcast, mais la borne étant ce qu'elle est, constatons toutefois que la conversion est excellente puisque identique à l'originale. La musique, quant à elle, n'est pas non plus fantastique ; elle reste la même que celle de la borne. Cela aurait été vraiment sympa de les réorchestrer pour que l'on puisse les lire à partir du CD ou tout simplement exploiter réellement le chip sonore de haute qualité de la

Dreamcast. Enfin, les programmeurs auraient pu, tout de même, ajouter des bonus pour rendre la version de salon plus attrayante. Passons rapidement sur les sempiternels modes Training et Survival, intéressants mais désormais livrés en standard sur tous les jeux de baston, pour découvrir le mode Cross over. Difficile à mettre en place (il faut quatre pads !), mais tellement jouissif, ce mode original,

à deux contre deux, permet de réellement jouer en équipe. Pendant que votre pote se bat, vous pouvez observer la tactique de l'adversaire. Lorsque votre équipier est en difficulté, il vous passe la main pour que le combat puisse continuer. C'est en fait un mode Deux joueurs à tour de rôle – sauf lorsque vous lancez un assaut à deux en même temps (quart de cercle arrière + HP + HK). Pendant une quinzaine de

MARVEL VS CAPCOM

Dispo : Japon

Editeur : Capcom

Texte : japonais

LES PLUS

Des persos attrayants.

Enfin débarrassés de Dhalsim

et M. Bison !

Plus cool au stick 6 boutons.

LES MOINS

Un peu trop d'effets spéciaux

malvenus.

On aurait aimé trouver des

persos cachés intéressants.



secondes, vous êtes deux à l'écran

et vous pouvez lancer tous les

superpouvoirs qui sont en votre

possession. Si votre adversaire fait

de même, la baston peut continuer

à quatre simultanément !

Naturellement, cela ne se produit

pas souvent, mais c'est l'occasion de

fous rires et de retournements de

situation spectaculaires. Hormis ce

mode Cross over du feu de Dieu,

Marvel vs Capcom ne propose,

hélas, pas beaucoup de surprises !

OK, il existe des persos cachés, mais

ce ne sont que des copies quasi

conformes de ceux qui existaient

déjà, par exemple : Hispeed Venom,

se joue exactement comme Venom,

sauf qu'il est plus rapide et encaisse

moins bien les dégâts. Roll Chan, la

copine de Megaman, se manie de la

même façon mais ne peut charger

son canon. Bref, au niveau des petits

plus, c'est plutôt maigre... Pourtant,

le jeu est assez nerveux, excitant et

attrayants pour que n'importe quel

Reydo



Ryu et Wolverine lancent leur attaque combinée : les deux héros passent à l'action !



Jugement, comme tous les alliés puissants, a un nombre d'interventions très limité.



Ryu peut, au prix d'une supercombo, changer de faculté et adapter les coups de Ken ou Akuma. Excellente initiative !



Captain Commando peut invoquer ses trois compagnons. Ceux-ci possèdent les mêmes attaques que dans le beat'em all !



Le troisième partenaire peut venir frapper l'adversaire et créer une ouverture pour placer une supercombo.



Parfois, lors des attaques à deux, on ne comprend vraiment rien à ce qui se trace à l'écran !

VIBREZ



REPLAY

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

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

La réalité télévirtuelle !

INFORMATIONS ET ABONNEMENT SUR LE 36 15 MCM (2,23 F LA MINUTE)

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE



**ON CONNAIT
LA MUSIQUE**

over the world ^{OTW} オバーザワールド

PlayStation

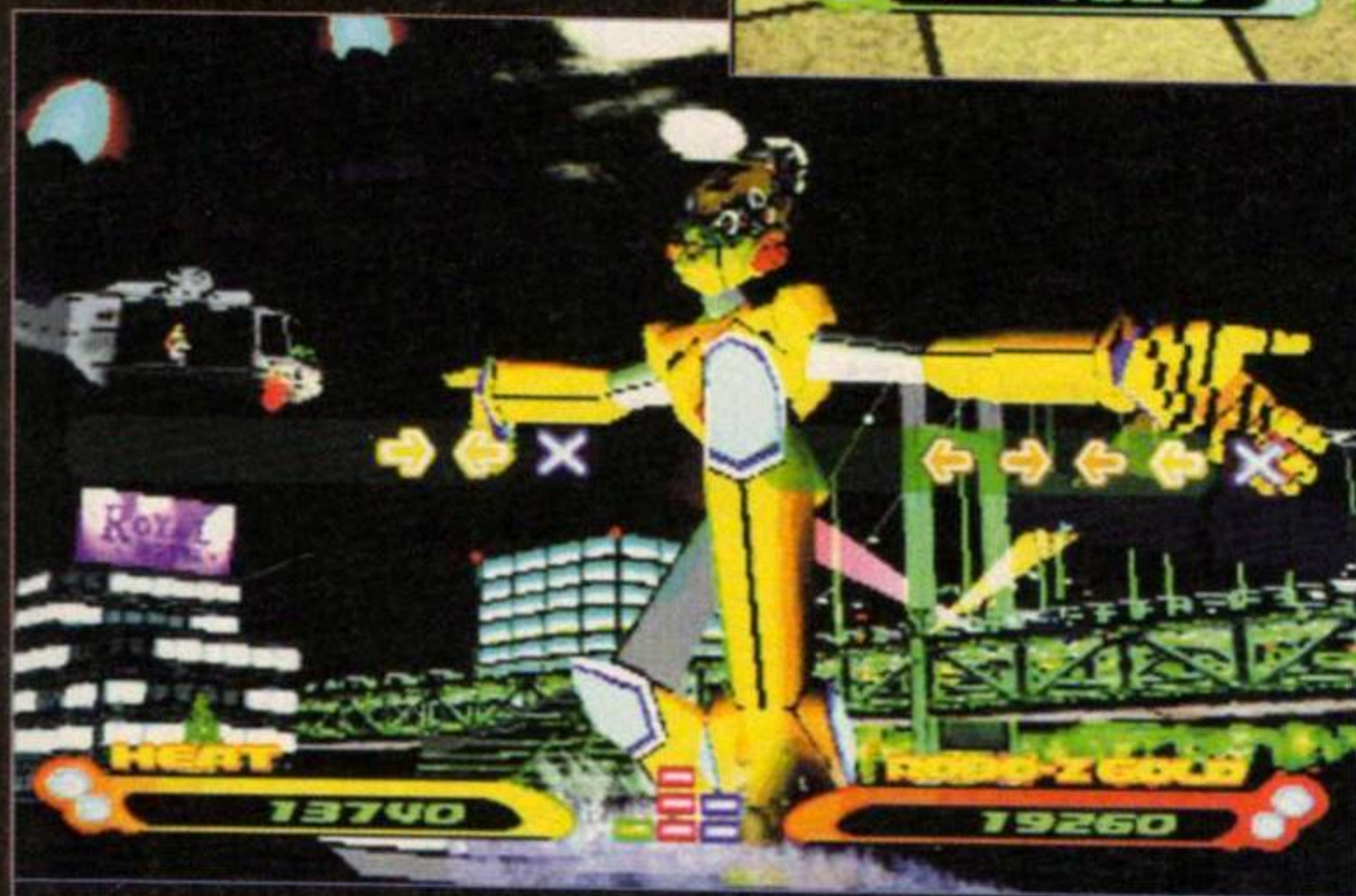
Jeu de danse

BUST A MOVE 2

Concurrent direct du Um Jammer Lammy de Sony, Enix riposte sans plus tarder avec Bust a Move 2. Chers lecteurs, bienvenus dans la guerre des Parappa-like.



Tsutomu est un petit écolier à l'air inoffensif. Ne vous fiez pas aux apparences, l'habit ne fait pas le moine.



Une fois encore, on retrouve un robot gigantesque en guise de boss final, et ce n'est pas le seul...

N'avez-vous jamais rêvé d'être un danseur hors pair, au talent tellement exceptionnel qu'il ferait tomber toutes les minettes sur son passage ? Désormais, c'est possible grâce à Bust a Move 2. Sur la liste des dix danseurs proposés au début (ainsi qu'une flopée de persos cachés), de nombreux styles sont représentés. Break dance, disco, hip-hop, groove, capoeira, variété, musique de dessin



Comme dans le premier épisode, vous pouvez organiser vos propres chorégraphies.



Si vous êtes un danseur d'exception, vous accéderez peut-être au grade de réussite le plus élevé !

BUST A MOVE

Dispo : Japon

Éditeur : Enix

Texte : japonais

LES PLUS

Des ziques supérieures à la moyenne.
De superbes pas de danse.
Le fun en mode Deux joueurs.

LES MOINS

Des temps pas toujours calés avec la musique.

animé (dont je soupçonne qu'elle est la préférée de Sébastien Jarry, un otaku de première !)... Bref, ils sont tous présents ! Néanmoins, même si tous les samedis soir, en boîte, vous chauffez les foules avec vos mimiques et votre trois-quarts flambant neuf sur la piste de danse, vous ne vous en tirez pas aussi facilement avec Bust a Move 2 ! Tout ça parce que le jeu est très complexe. Pour rentrer chaque pas, vous disposez de quatre temps. Les trois premiers sont destinés à effectuer les manipulations à l'aide des flèches directionnelles. Pour le dernier temps, vous devez impérativement appuyer sur un bouton au moment propice. Si vous n'avez pas joué au premier Bust, vous allez vous acharner une bonne heure au moins avant de commencer à rentrer des combos et à multiplier vos pas. Comme l'ordinateur est d'un niveau

AVIS FÉTHI

Bust a Move 2, c'est de la balle, cousin ! Du concentré de Kool and the Gang en CD, du Earth, Wind and Fire virtuel, pour funky man en mal de skud. Tu vas danser au plafond, rapper sur ta console, scratcher sur le crâne dégarni de ton père ! Ton chien ne te reconnaîtra plus. Il ne voudra plus te présenter à ses potes. La honte ! Mais c'est si bon ! En écrasant le premier Bust d'un coup de platine rageur, Bust 2 va transformer ton salon en piste de danse. Yhahhh !



Kelly, la keuf sexy, possède le style de la « danse à la matraque ».



Les frères Capoeira, qui faisaient office de boss dans Bust 1, sont désormais disponibles dès le début.

sacrément élevé, un coup spécial est attribué à chaque danseur. Hiro « Travolta » vous balance sa photo dédiée, Strike le gangsta tire à la mitraille, etc. C'est amusant, mais l'essentiel reste tout de même d'assurer avec vos belles gambettes !

EH FILS, JE CRAINS DÉGAIN !

Un Parappa-like ne peut pas être un bon jeu si les musiques ne valent pas une cacahuète. Mais, là encore, on ne peut que féliciter les Japonais de leur travail. Les ziques sont entraînant et remarquablement bien composées. Cependant, il



Bi-O est le grand spécialiste des blocages (technique de break dance). Hiro en tombe à la renverse !

arrive que les mesures des chansons ne soient pas toujours calées, d'un couplet à l'autre, avec les mesures où vous devez effectuer les manipulations. Résultat, on en perd rapidement ses repères. Bien heureusement, c'est un incident tellement mineur qu'il ne vous fera lâcher le paddle pour rien au monde. Le mode Multiplayer est intéressant et les tensions entre potes montent si vite que l'on se

AVIS LIONEL

OK, c'est très fluide et ça bouge bien ! Les musiques sont agréables et suffisamment variées pour que tout le monde y trouve son compte. Le problème essentiel concerne la jouabilité, qui est très variable. La synchronisation son/image devient plus qu'approximative d'un couplet à l'autre à l'intérieur d'un même morceau ! En gros, il vaut mieux être sourd qu'aveugle, ce qui est un comble pour un jeu de cet acabit !



croirait dans un jeu de baston ! Depuis que le titre nous est parvenu, Benji, tous les matins, nous fait une démonstration de danse du ventre, debout sur son bureau ! Y'a pas à

dire, Bust a Move 2 est un excellent investissement pour ceux (et celles) qui veulent prendre du bon temps.

McYas,
adepte de la danse tribale



De nombreux niveaux, comme celui-ci, sont riches en couleurs et très mignons.

over the world ^{OTW}

オーバーザワールド

PlayStation

Action

CYBER ORG

CYBER ORG

Dispo : Japon
Éditeur : Squaresoft
Texte : japonais

LES PLUS

Des persos indépendants.
Un système de lock à la Zelda.

LES MOINS

Des ralentissements.
La répétitivité des combats.



Gigante est une montagne de muscles. Ses coups ne laissent aucun répit à l'ennemi.



Un effet dynamique accompagne les coups de Fosis.



Les phases de plates-formes sont très peu nombreuses.

Squaresoft est le grand manitou des jeux de rôle sur console. Mais il semble surtout apprécier le développement de certains softs dit « hors tendance ». Un coup dans le mille ou dans l'eau ?

coéquipiers. Mais chaque perso est indépendant. Ainsi, par exemple, pendant que vous passerez quelques niveaux avec Fosis, Gigante restera là où vous l'avez laissé la fois précédente. Et si vous envisagez de prendre le relais de la partie avec lui, il vous faudra le rejoindre. Heureusement, cette action n'est pas trop pénalisante, puisque les ordinateurs désactivés et les ennemis terrassés disparaissent alors définitivement. Le concept est, au

premier abord, intéressant. Hélas, les apparences sont parfois trompeuses. Première déception, les coups dont vous disposez sont peu nombreux : un enchaînement avec le même bouton, une arme et seulement un coup spécial. On aurait aimé avoir accès à davantage de variété dans ceux-ci pour éviter l'aspect répétitif des combats. Deuxième déception, le moteur 3D, qui bien que permettant de changer d'angle de vue de façon ingénieuse,

est d'une qualité faible. En effet, on constate rapidement d'ignobles ralentissements lors de certains sauts et de quelques combats. Autant dire que l'ennui l'emporte au bout de quelques parties. Finalement, Cyber Org est un titre bien décevant pour un développeur/éditeur de la renommée de Square.

McYaz,
MeNtAlFiGhTeRz

Depuis l'avènement des 32 bits, les beat'em all se font rares sur console. Cyber Org a donc suscité ma plus grande curiosité. Vous dirigez trois individus à travers de nombreux niveaux aux allures labyrinthiques. Le but du jeu est basique : vous devez désactiver plusieurs ordinateurs afin d'ouvrir la porte de sortie. Vous pouvez changer de personnage entre chaque point de relais, ce qui vous permet de sauvegarder et d'échanger vos items avec vos



À l'image d'un jeu de baston, le nombre de combos s'affiche à l'écran.



Comme dans Zelda, un système de lock vous permet de toujours rester dans l'axe de l'ennemi.

over the world^{OTW} オーバーザワールド

PlayStation

Shoot 3D

OMEGA BOOST

À mi-chemin entre Ray Storm et Colony Wars, Omega Boost arrive sur Play pour contenter les fans de shoot spatiaux en 3D.

L'introduction frappe, en premier lieu, dans Omega Boost : dans un univers à la Masamune Shirow, très proche d'Apple Seed ou de Patlabor, cette intro est un véritable bijou en images de synthèse, dans lequel les personnages sont incarnés par de véritables acteurs (un peu comme le bon vieux Tron, mais version fin de siècle). Qui plus est, la bande sonore se révèle d'excellente qualité. L'histoire est simple. Le héros doit, aux commandes d'un mecha, lors d'une guerre futuriste, retourner dans le passé pour récupérer diverses pièces provenant des premiers modèles d'intelligence artificielle. Tout cela donne prétexte à un shoot 3D de bon aloi. Les commandes sont simples, vous



Les mi-boss se révèlent très nombreux et aussi difficiles à obtenir que les boss.



Le pouvoir spécial est impressionnant, mais ne peut être utilisé que si votre jauge prend la couleur bleue.

tirez avec Carré ou Croix (les cibles sont automatiquement lockées) et Triangle et Rond vous permettent



Ces mouvements de terrain dans le sable font fortement penser aux vers de « Dune », vous ne trouvez pas ?



Les explosions sont fantastiques, avec des milliers de débris qui partent dans tous les sens.



Après avoir locké, vous pouvez envoyer des lasers très semblables à ceux de Ray Storm.

OMEGA
BOOST

Dispo : Japon

Éditeur : Sony

Texte : japonais

LES PLUS

Les séquences cinématiques.
La rapidité de l'action.

LES MOINS

Pas d'augmentation
de puissance.
Une arme en tout et pour tout.

BOOST DE LÀ !

d'opérer un boost vers l'avant, tandis que L1 en fait un vers l'arrière. Avec L2, vous pouvez utiliser un pouvoir spécial, du tonneau du pouvoir de Kaïoh dans DBZ, ce pouvoir devant être rechargé en tuant différents ennemis. L'action, le plus souvent spatiale, et l'aspect des tirs (ennemis

ou autres), très shoot'em up traditionnel, donnent un petit côté Colony Wars ou Blast Radius. Et comme l'animation est très fluide et rapide, on est très rapidement pris dans le feu de l'action, en train de blaster les nombreux ennemis, mi-boss ou boss, qui ponctuent la vingtaine de niveaux composant Omega Boost. Y a pas à dire, c'est une bonne surprise, et il semble que la version française ne tardera pas !

Wonderboost

Dreamcast

Course de motos arcade

RED LINE RACER

C'est Imagineer qui est à l'initiative du premier jeu de motos sur Dreamcast. Va-t-on enfin pouvoir frimer devant les gonzesses à bord d'une 500 cc ?

Ce que nous redoutions à la sortie de Sega Rally 2 sur Dreamcast s'est confirmé avec Red Line Racer : nous avons affaire à des jeux qui ressemblent énormément à ce qui se fait sur PC. Ce n'est pas que nous n'aimions pas ce support (pour s'en convaincre, il suffit de regarder Reyda droit dans les yeux, après qu'il eut passé une nuit acharnée sur Quake). Toutefois, l'habitude aidant, beaucoup de jeux

PC se révèlent très beaux graphiquement, mais sans vraiment de fun ni de vie (avec une déclaration comme celle-là, je risque de m'attirer la foudre, moi !). On retrouve exactement cette impression avec Red Line Racer : les décors sont bien travaillés, mais restent trop statiques. Les sensations de vitesse ne sont pas mauvaises, mais, là aussi, on n'éprouve aucun plaisir quand on a le paddle en main. Vous arpentez



« ... Puis, en deux coups d'accélérateur, j'ai revigoré mes poumons d'air pur, au pied de montagnes rocheuses... »

RED LINE RACER

Dispo : Japon
 Éditeur : Imagineer
 Texte : japonais

LES PLUS

Très beau...

LES MOINS

... mais statique !
 Le son dans son ensemble.



« Hier, j'ai enfourché ma pétrolette pour faire quelques roues sur le bitume... »



Un mode Deux joueurs en écran splitté est disponible.

des plages, des cols montagneux, des plaines et enfin la ville pour une conduite de nuit. Mais même si ce titre se veut résolument arcade, on note toutefois un manque cruel de technique dès que l'on aborde les circuits (il suffit de lâcher l'accélérateur au bon moment,

dans les virages, pour arriver premier). Red Line Racer possède donc un certain potentiel, mais ses nombreux défauts font qu'il n'est pas à conseiller aux maigres possesseurs de la Dreamcast en France.

Yas



« ... Arrivé sur la plage, je me suis ressourcé sous une cascade... »



« ... La morale ? J'ai terminé à l'hôpital en rentrant chez moi ! »

PlayStation

Action/aventure

RASETSU NO KEN

On attendait beaucoup de ce jeu de samouraïs aperçu au dernier Tokyo Game Show. Hélas, on est à mille lieux de Tenchu !...

Certains voyaient déjà, dans ce titre, la nouvelle référence en termes d'action/aventure. Une sorte de Resident Evil, retranscrit dans un Japon médiéval peuplé de samouraïs intrépides, livrant de sanglants combats au sabre. Détrompons-les tout de suite ! Rasetu no Ken n'a absolument rien d'un grand jeu. Certes, les décors et les angles de vue sont assez travaillés et restituent bien les ruelles du vieux Edo (ancien nom de



On peut choisir de se lancer dans l'aventure avec un ronin (samouraï sans maître) ou une onmitsu (espionne).



Un mode d'entraînement est proposé, au tout début du jeu, sous forme de flash-back.



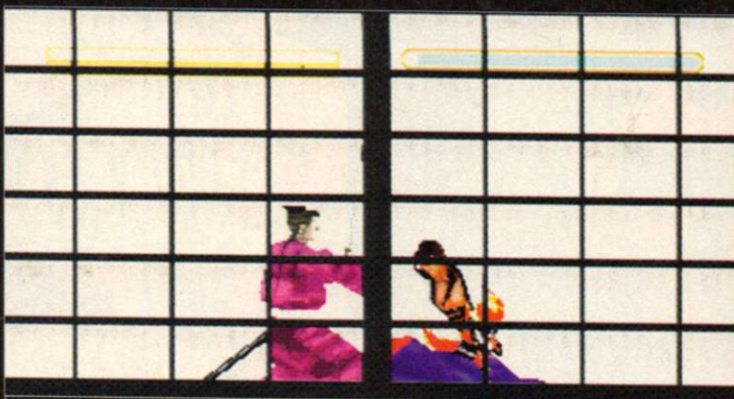
L'intro, assez classe, laisse présager une ambiance digne des films de chambara.



Les combats se révèlent, hélas, totalement soporifiques. Il suffit de rester en garde jusqu'à ce qu'on vous frappe, puis de répliquer aussi sec.



Les combats avec la demoiselle sont un tantinet plus faciles, car ils ne nécessitent aucun timing.



Un très bon coup est disponible, lorsque vous êtes à deux doigts de rendre l'âme.

RASETSU
NO KEN

Dispo : Japon

Éditeur : Konami

Texte : japonais ancien

LES PLUS

L'ambiance cerisiers en fleur et p'tites geishas.

LES MOINS

Des combats lassants, une réalisation Net Yaroze.

Tokyo). Oui, le scénario est peut-être follement intéressant, mais, de toutes façons, seule une minorité pourra comprendre le japonais dans nos contrées. Reste la partie action qui devait constituer le principal attrait de ce jeu d'import. Malheureusement, elle est fade et sans aucun relief. Non seulement l'animation est poussive et surréaliste, mais les différents coups que vous pourrez porter se révèlent peu nombreux. Certes, en

changeant d'arme, on pourra varier son style de combat, mais je doute que cela les rende plus palpitants. Dommage, car la musique et l'ambiance mettent rapidement dans le bain et donnent, elles, l'envie d'aller plus loin. Konami, après les excellents Metal Gear et Silent Hill, nous a pondu une mauvaise surprise, mais, que voulez-vous, on ne peut faire mouche à tous les coups ! Jetez-vous plutôt sur le très bon Tenchu, si vous voulez jouer du sabre à tout prix.

Reyda

PlayStation

RPG épique



SAGA FRONTIER 2

SAGA FRONTIER 2

Dispo : Japon
Éditeur : Squaresoft
Texte : japonais

LES PLUS

La réalisation technique, les graphismes, l'ambiance.

LES MOINS

Les combats. Jeu pas assez rythmé.

Suite de la grande série des SAGA, Saga Frontier 2 réussira-t-il à corriger les défauts de son prédécesseur sur PlayStation ?



Les combats, bien que plus beaux, n'ont pas changé, et sont toujours trop longs.

Après un très décevant Saga Frontier, qui s'est paradoxalement très bien vendu, Squaresoft se devait de redynamiser sa série. Essai transformé, du moins au niveau de la réalisation technique : les graphismes sont d'une beauté exceptionnelle, égalant bon nombre d'art-books de japanime ; l'animation est extrêmement détaillée. L'ensemble est magnifié par le character design de Tomomi Kobayashi. Surpris par un tel aboutissement, on se dit que la 2D

a vraiment de beaux jours devant elle ! Les musiques, loin de faire figure de parents pauvres, se mettent au diapason avec des morceaux d'anthologie. Un vrai scénario et des missions vous glissent dans la peau du jeune Gustave, treizième de la lignée, forcé de s'exiler, en compagnie de sa mère, loin du royaume qui lui était destiné. Vous le verrez grandir, tout au long de l'aventure, mais il sera possible d'intervenir sur sa destinée, créant ainsi une généalogie familiale



Gustave XIII se prépare à reconquérir son royaume face à l'héritier en titre.

complexe. Dommage que toute cette belle entrée en matière soit ternie devant un système de combats plutôt rébarbatif et répétitif, avec en point d'orgue des séquences de discussions entre les donjons. Ainsi, bien que l'histoire soit passionnante, elle peut ne pas

faire l'unanimité, surtout auprès de ceux qui n'ont pas aimé les combats de Saga Frontier premier de la série sur PlayStation. On appréciera, tout de même, le retour du style épique de la saga, qui manquait tant à son prédécesseur.

Kamui



On choisit la destinée du héros via cet atlas bien pratique.



Gustave est présent pour les dernières paroles de sa mère près de son lit de mort.

CANAL
JIMMY

Avec



PLAYER ONE

GAGNEZ



CANALSATELLITE

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

**CHAQUE SEMAINE,
UNE NOUVELLE
CHANCE DE GAGNER !**



4 PLAYSTATION

**POUR PARTICIPER :
36.15 PLAYER ONE**



**40 JEUX
FINAL FANTASY VII**

SQUARESOFT

et «PlayStation», marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Final Fantasy® VII © 1997 Square Co. Ltd Tous droits réservés. Final Fantasy et Squaresoft sont des marques déposées de Square Co. Ltd

over the world ^{OTW}

オーバーザワールド

END SECTOR

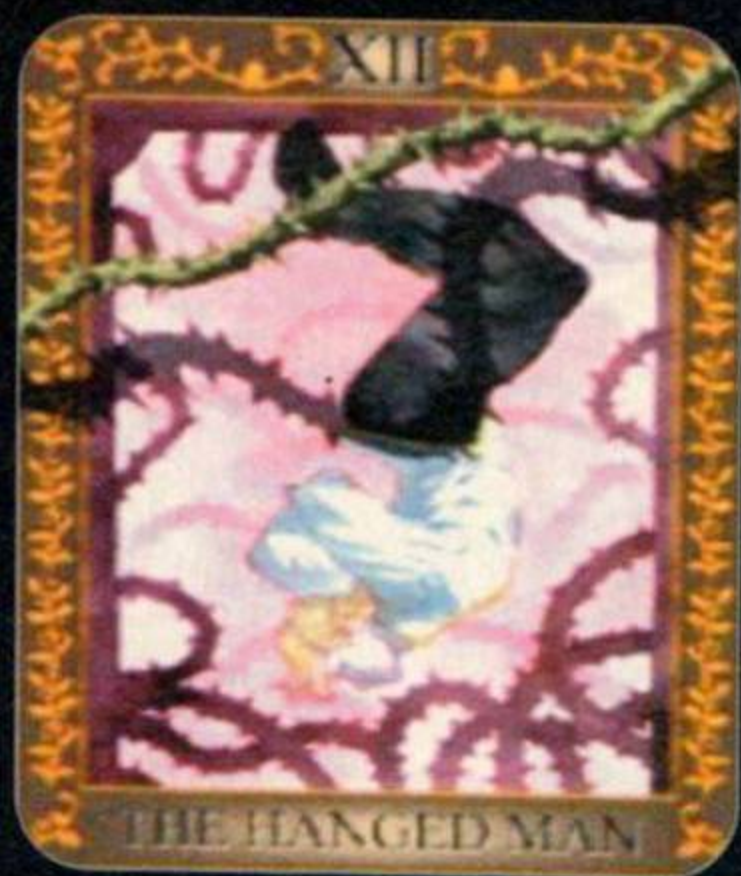
PlayStation

Aventure/cartes



C'est avec une certaine excitation que je m'apprêtais à tester ce énième remix japonais, à mi-chemin entre jeu de plateau, jeu de rôle et le célèbre Magic : l'assemblée (jeu de cartes à collectionner dans les cours de récré ou devant les boutiques spécialisées). Hélas, en fait de RPG, il s'agit d'un « sound novel » soporifique. Késako, un sound novel ? Jeu typiquement nippon, c'est un roman interactif. Le texte défile à l'écran et l'on choisit d'aller à gauche ou à droite, d'ouvrir une porte ou non. Très limité, non ? La partie du soft qui se réfère au jeu Magic est du même acabit : lente, incompréhensible et très mal fichue. Les monstres sont rabougris et l'ambiance inexistante. Bref, c'est terriblement affligeant.

Reyda



Dispo : Japon

Éditeur : Capcom

Texte : anglais/japonais

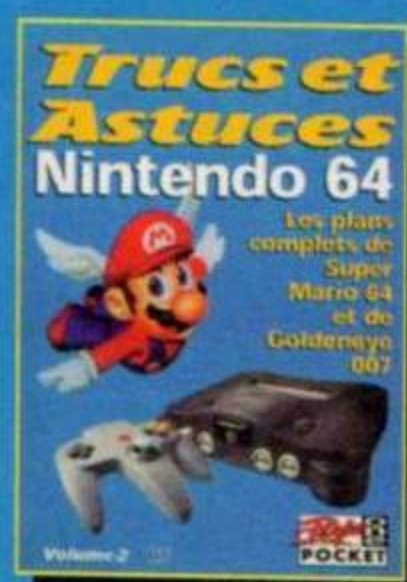
Player One POCKET

Trucs et Astuces

PlayStation et Nintendo 64. La solution à tous vos problèmes
La première collection de plans complets, codes et astuces des meilleurs jeux PlayStation et Nintendo 64



Vol 1 :
Command & Conquer, Command & Conquer: Red Alert, Crash Bandicoot, Final Fantasy VII, LBA, Tomb Raider...



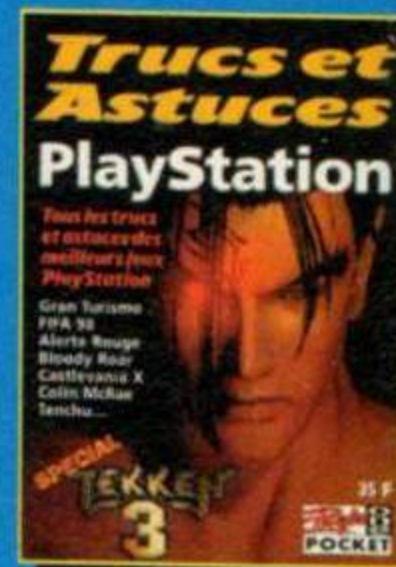
Vol 2 :
Les plans complets de Super Mario 64 et de GoldenEye 007 + des trucs et astuces Doom 64, Duke Nukem



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



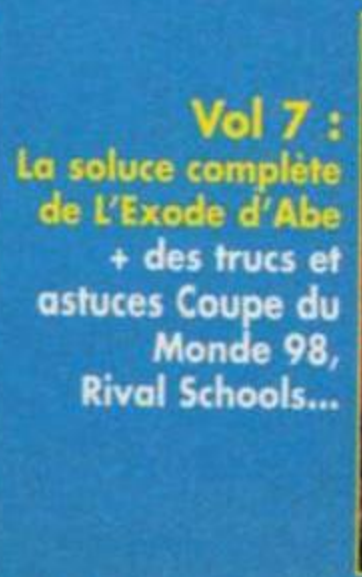
Vol 4 :
Les plans complets de Banjo-Kazooie et Diddy Kong Racing + des trucs et astuces Doom 64, Fifa 98...



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



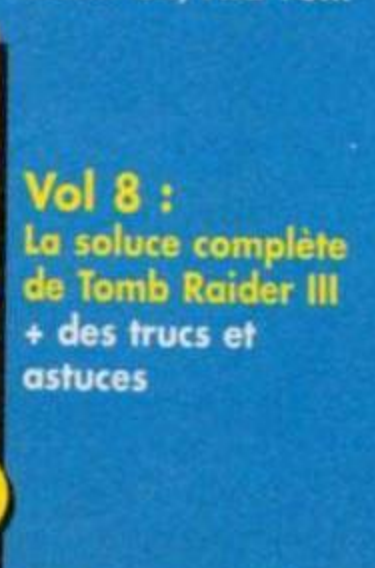
Vol 6 :
Les plans complets de Spyro le Dragon + des trucs et astuces Breath of Fire 3, Medieval...



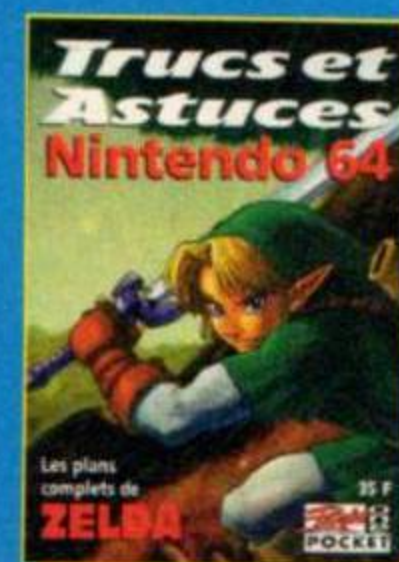
Vol 7 :
La soluce complète de L'Exode d'Abe + des trucs et astuces Coupe du Monde 98, Rival Schools...



À paraître



Vol 8 :
La soluce complète de Tomb Raider III + des trucs et astuces



Vol 9 :
La soluce complète de Zelda + des trucs et astuces 155 98, Yoshi's Story...

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

Les meilleurs mangas en version française



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

Possession Tracer

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



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

Tréfle
vol. 1 et 2



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

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



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

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



Ryu Seiki
vol. 1, 2, 3 et 4

Rampou
vol. 1, 2 et 3

Les Fabuleux Vapeur Détectives
vol. 1, 2 et 3

Plastic Little
(Collection Manga Player Senpai)



Seraphic Feather
vol. 1, 2, 3 et 4

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

Dragon Head
vol. 1, 2 et 3

Belle Starr

Pour connaître la liste des revendeurs : 3615 Player One.

commandez les anciens numéros

64 Player



64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64.



64 player 4
Les plans complets de Banjo et Kazooie + toute l'actualité Nintendo 64.
Exclusif : les calques magiques à placer sur vos plans !



64 player 5
Spécial Zelda - 1^{ère} partie
La solution, les plans complets et les quêtes secondaires + toute l'actualité Nintendo 64
Cadeau : la carte des mélodies à détacher



64 player 6
Spécial Zelda - 2^{ème} partie
La solution, les plans complets et les quêtes secondaires + toute l'actualité Nintendo 64
Cadeau : le poster géant d'Hyrule

Player Station

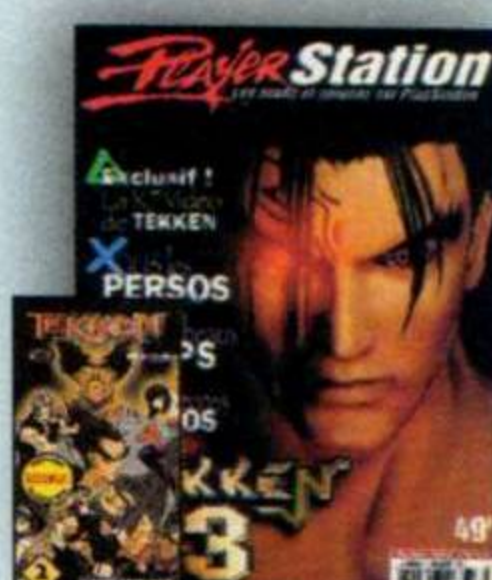
Les plans et soluces sur PlayStation



Player Station 1
mai / juin 98
Les plans complets Resident Evil 2 + les meilleurs trucs pour Gran Turismo + toute l'actualité PlayStation.
Exclusif : la démo jouable Gran Turismo.



Player Station 2
juillet / août 98
Les soluces avec plans de Heart of Darkness et Lucky Luke + toute l'actualité PlayStation
Cadeaux : la BD Lucky Luke + le Stick'n Tekken 3.



Player Station 3
septembre / octobre 98
Spécial Tekken
Le guide des meilleurs coups Tekken 3 + toute l'actualité PlayStation.
Cadeau : la K7 inédite Tekken 3.



Player Station 4
décembre / janvier 99
Spécial L'Exode d'Abe
La soluce complète + toute l'actualité PlayStation
Attention : Abe vous fait de l'oeil en couverture !



Player Station 5
février / mars 99
Spécial Tomb Raider III
La soluce complète + toute l'actualité PlayStation
Cadeau : Le poster de Lara Croft grandeur nature



Player Station Hors-série
Spécial Spyro le Dragon
Les plans complets
Cadeau : la démo jouable



Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo.
Le magazine : les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM



Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Spécial Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden, Wipe Out, Rayman, Destruction Derby, Jumping Flash...
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse...



Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo.
Le magazine : consoles et PC : les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure, stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'Or...

Generation PlayStation



Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation.



Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoos.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - service anciens n° HS - BP 1121 - 31036 Toulouse Cedex 1. Tél : 05 61 43 49 6**

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute les frais d'envoi. Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou je règle par carte bancaire
N° de carte : date de validité :

MAGAZINES

Player Station 1 Player Station 3 Spyro
 Player Station 2
 64 Player 1 64 P. 2 64 P. 3
 64 P. 4 Player Station 4 Player Station 5
 64 P. 5 64 P. 6
 HS n° 5
 HS n° 6 HS n° 7 HS n° 8
 HS OR 97

| Prix/exemplaire | Qté | Total |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| 56 F (49 F + 7 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 40 F (33 F + 7 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 37 F (30 F + 7 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 41 F (34 F + 7 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 39 F (32 F + 7 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 51 F (35 F + 16 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 55 F (39 F + 16 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| 58 F (42 F + 16 F) | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Nom :
 Prénom :
 Adresse :
 Code postal :
 Ville :
 Signature obligatoire*
 *des parents pour les mineurs



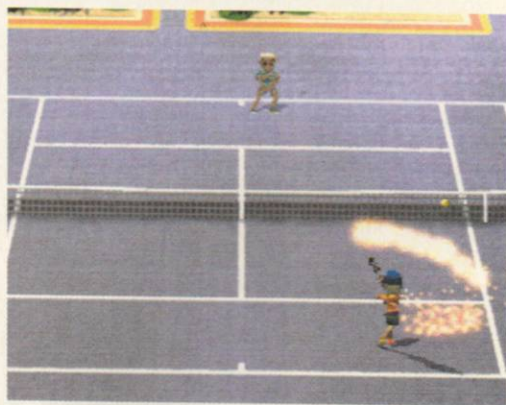
TESTS tests

Avec l'E3, les éditeurs ont un peu laissé tomber les jeux pour nous en mettre plein la vue à Los Angeles. Moralité, notre équipe de testeurs s'est plutôt rongée les ongles, faute d'avoir autre chose à se mettre sous la dent. Il a fallu les contenir, en faisant des ateliers ping-pong et poterie. Pour le numéro double du mois prochain, tout devrait rentrer dans l'ordre. Allez les gars, faites-moi trois équipes de deux !



Starsky et Hutch bolé, bolé, bolé. Vous aussi enfillez un blouson de cuir marron, un pantalon pattes d'eph' et infiltrez la Mafia.

One point to miss Kournikova ! Un jeu qui au premier abord ne paye pas de mine. Finalement tous les pigistes ont craqué et se sont tapé plus d'une partie endiablée !



TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Driver94

Anna Kournikova Smash Court Tennis 98

NBA Pro 99104

GTA London106

Hard Edge108

Dreams110

Rampage110

Trap Runner111

Nintendo 64

Mystical Ninja 2100

Smash Brothers102

NBA Pro 99105

Game Boy Color

Shadowgate Classic110

Super Break Out110

LES NOTES DES TESTEURS

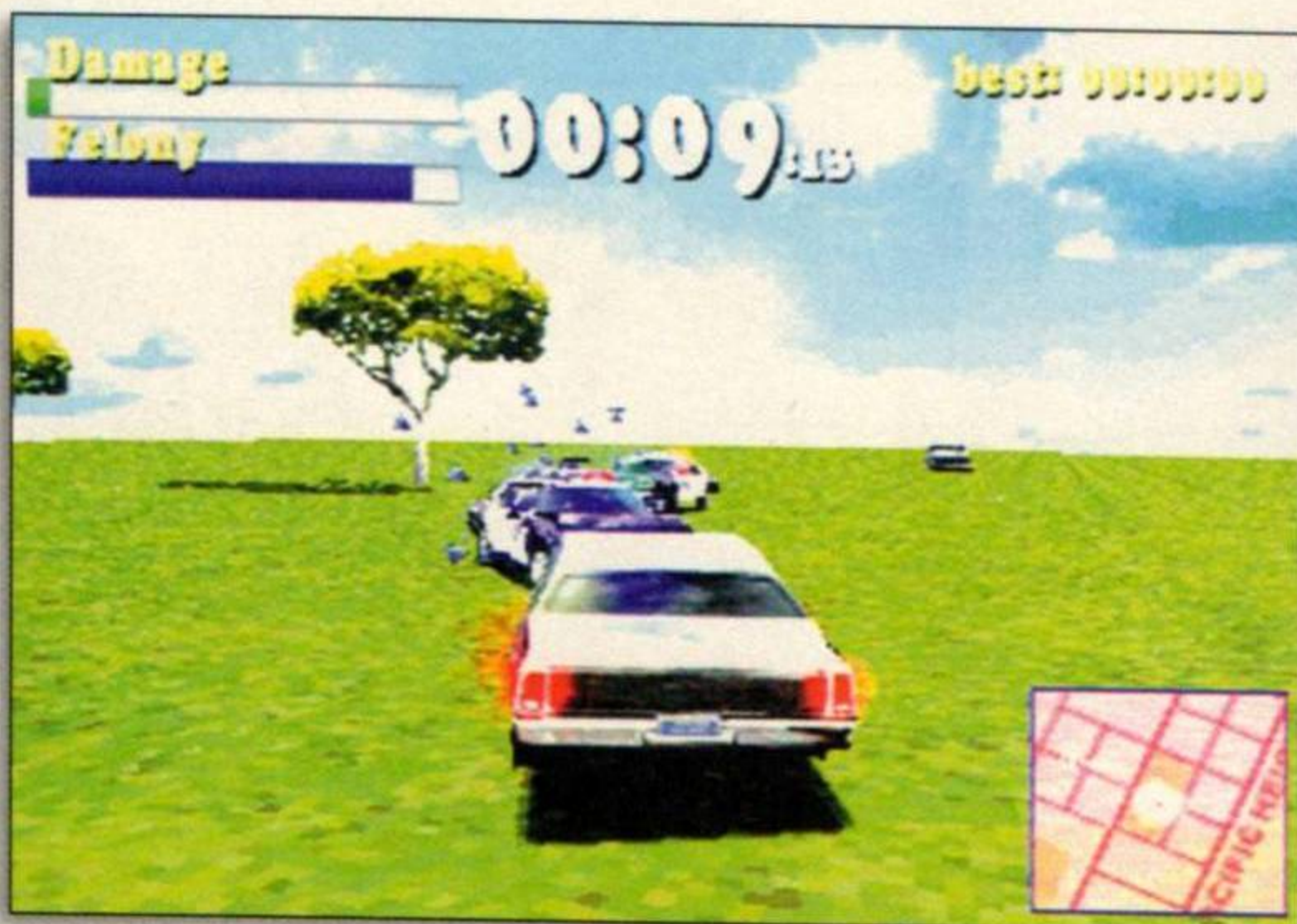
| | REYDA | YAS | BENJI | WONDER | FÉTHI | WOLFEN |
|--------------------|-------|------|-------|--------|-------|--------|
| PLAYSTATION | | | | | | |
| Anna Kournikova | ♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ |
| NBA Pro 99 | ♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | | ♥♥ | ♥♥♥ |
| Trap Runner | ♥♥♥ | ♥ | ♥ | | ♥ | ♥ |
| Driver | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥♥ |
| GTA London | ♥ | ♥♥ | ♥♥ | ♥ | ♥ | ♥ |
| Rampage 2 | ♥ | ♥ | | ♥ | ♥ | ♥ |
| Hard Edge | | ♥♥ | | | | |
| NINTENDO 64 | | | | | | |
| Mystical Ninja 2 | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥ | | | |
| Smash Brothers | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | ♥♥♥♥ | ♥♥♥ | | ♥♥♥ |
| NBA Pro 99 | ♥♥ | ♥ | ♥♥♥♥ | | ♥ | ♥ |

LE NOUVEAU BARÈME DE NOTATION DE PLAYER ONE

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

Driver

Les rues de San Francisco



▲ *Le mode Driving Games est une succession d'épreuves originales. Ici, vous devez résister le plus longtemps possible aux assauts répétés des forces de police...*



vos occupations quotidiennes. Sans jamais vous faire renier votre serment d'allégeance : « To serve

and protect ». Qui n'a jamais eu envie un jour de déjouer l'ordre établi, de tendre un magistral bras d'honneur à cette société si rigide et codifiée ?

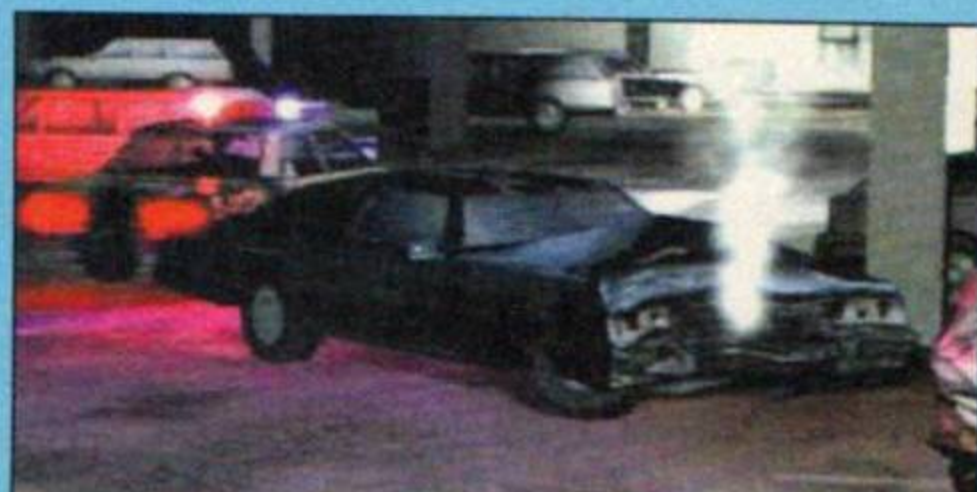
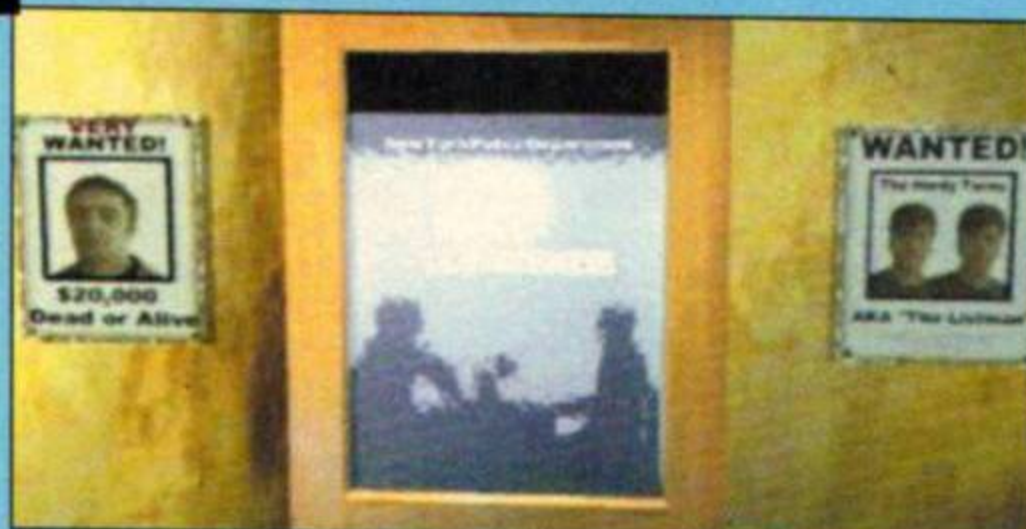
Driver, c'est ce rêve réalisé. Cette excitation de se retrouver bord-cadre, pas encore du côté des méchants, mais plus vraiment dans le camp

Vous rêvez de toiser les autorités à bord d'une belle américaine sous le ciel de la Californie ? Driver s'impose. Et vive l'anarchie !

D'emblée, votre supérieur vous retire votre badge. Comprenez par là que vous allez être undercover. You know, like a taupe (un petit coucou à mon ami JCVD, les muscles de Bruxelles). C'est l'idée de génie de Driver et son coup de malice à la fois : dans ce jeu du chat et de la souris entre les keufs et vous, vous ne serez jamais vraiment politiquement incorrect (voir encadré Sale temps pour un flic). Bouffer de l'asphalte à contresens en risquant la vie des nombreux

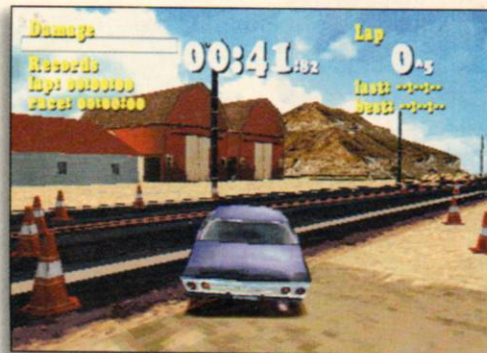
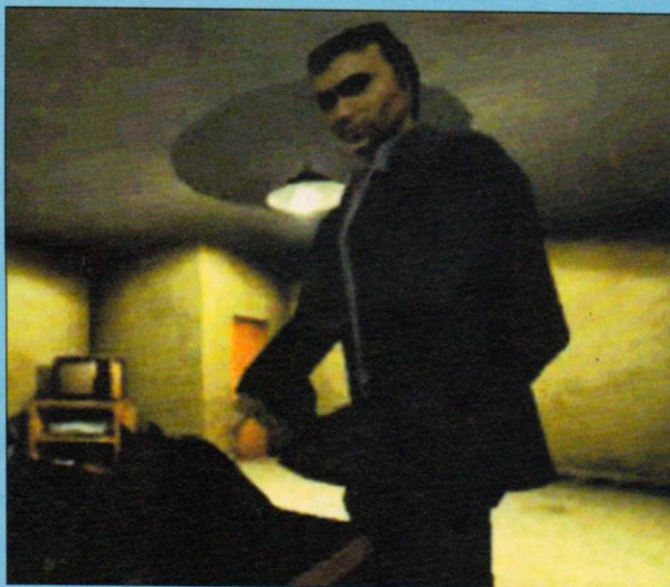
ZOOM **Movies**

Les cinématiques, en images de synthèse, sont de facture moyenne. Elles servent, en revanche, parfaitement à la compréhension intime de l'histoire.



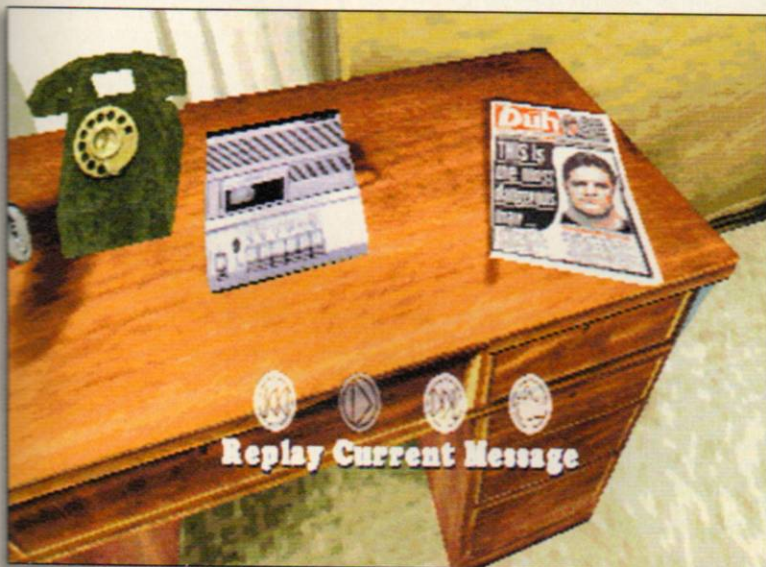
Sale temps pour un flic

Ca, c'était moi : Tanner. Un flic, le lieutenant McKenzie, m'avait ordonné d'infiltrer la mafia locale ; depuis quelque temps, ça sentait le roussi à Miami. Pied au plancher, imper' cosy, j'ai dû prouver au parrain du coin, Rufus, que je ferais un parfait homme de main. Mission accomplie. Il m'a alors fallu traquer un certain Jean-Paul Coriace, ce Français ! Autant le dire, j'ai un peu foiré mon coup. Mais pu... !, comment aurais-je pu savoir qu'il allait killer Rufus ? Plus tard, j'ai retrouvé la piste de ce satané frenchman. Un taxi. La gare. Direction San Francisco. J'ai dû changer de couverture ; après Rufus, c'est Castaldi qu'il m'a fallu dompter. J'ai foutu des menottes aux éclairs ! J'ai envoyé la foudre en taule, alors... Vous pensez bien que cette petite frappe de Castaldi ne m'a pas posé plus de problèmes que ça... Ce qui a suivi s'embrouille dans mon esprit... La rencontre entre Castaldi et le politiciard Handcock... La tentative de meurtre sur la personne de Bill Maddox, haut fonctionnaire de l'État... Les flics à mes trousses... Castaldi en cheville avec Marcus Vaughn, du FBI. À New York, j'ai vraiment craint que ma véritable identité ne soit découverte. Et si j'ai déjoué un complot visant à changer à jamais la face des États-Unis, ce n'est que d'extrême justesse...



▲ Et là, vous devez effectuer un tour de circuit le plus rapidement possible.

d'inciter à l'agressivité, procure un plaisir immédiat et salvateur. (Bon, il a quand même fallu que je lui arrache rageusement la manette des mains pour pouvoir torcher mon papier !) Je tourne autour du pot depuis le début de l'article. Allez, pour ceux qui n'auraient pas encore tout à fait compris, disons-le tout de go : Driver est un super jeu (c'est clair ?). Déjà, pour les raisons énoncées précédemment ; ensuite, pour la qualité supérieure de sa réalisation. On objectera que les graphismes sont loin d'être les plus fins disponibles sur



▲ Le répondeur vous retranscrit en direct les ordres de mission des malfrats pour lesquels vous travaillez.



▲ La vue intérieure est non seulement jouable mais également très impressionnante.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **REYDA** : Chouette ! Driver propose une conduite fun, tout en dérapages, comme j'aime, avec option flics au derrière et tôles froissées. On roule à tombeau ouvert, on casse tout ce qu'on peut, sans se prendre la tête, avec des réglages à la Gran Turismo. Ça me rappelle le très cool Runabout/Felony de chez Climax. Les missions semblent nombreuses et redorent le blason du jeu de voitures. Un bon titre, vraiment.

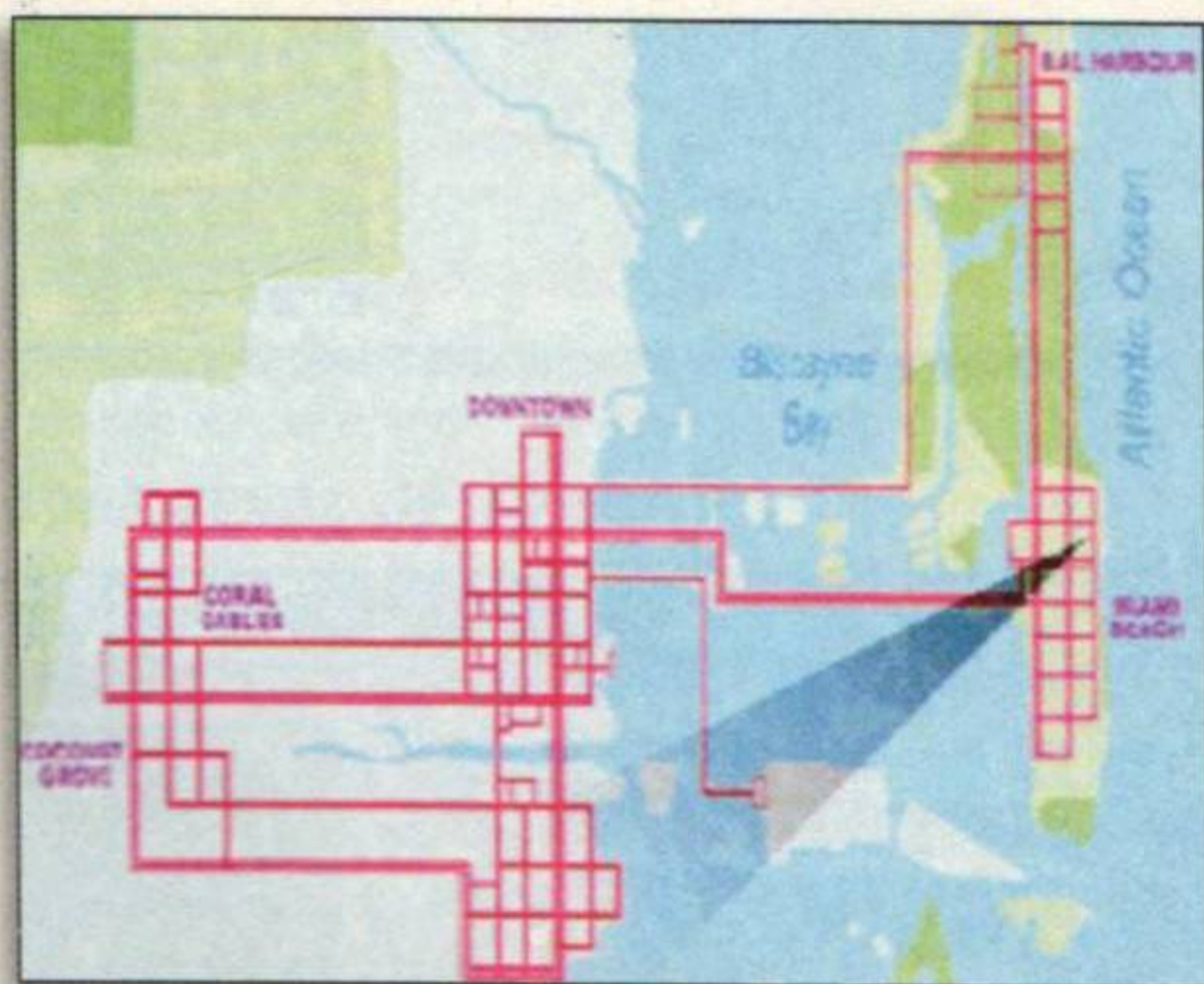
des gentils. L'idée de catharsis par le jeu vidéo fait lentement mais sûrement son chemin. Gageons qu'au lieu d'apporter de l'eau au moulin des censeurs de tous poils, Driver contribuera à relancer intelligemment le débat sur les jeux violents. Il fallait voir les larges sourires réjouis du rédac en chef (pas un jeunot, quand même !) pour se convaincre que ce type de jeu, plus que



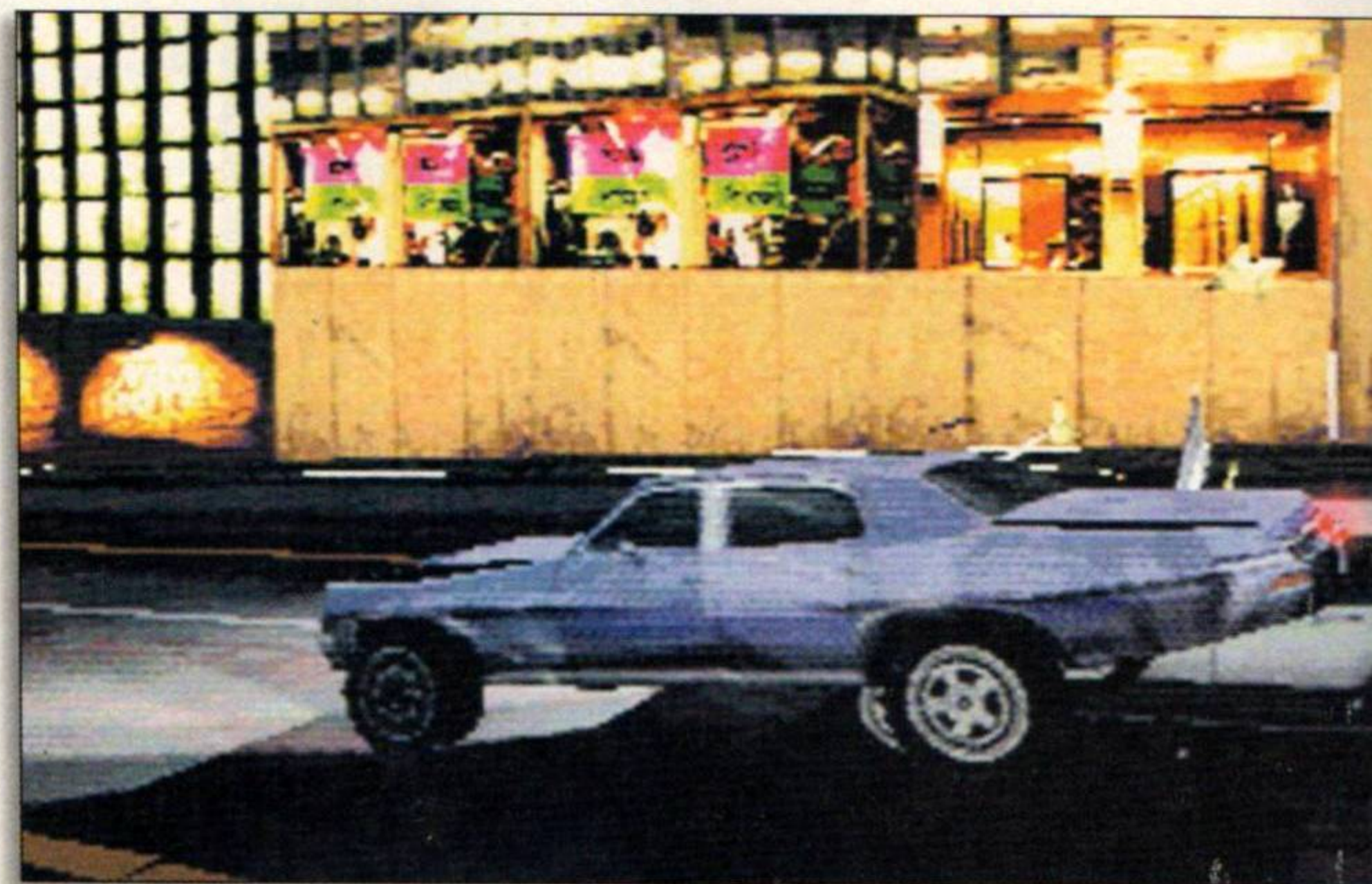


▲ À San Francisco, les vols planés sont légion.

PlayStation. OK... Mais, c'est le prix à payer quand on décide de retranscrire le plus fidèlement possible les quatre plus grandes villes des États-Unis. Et quand on fait, de surcroît, le choix d'y ajouter force circulation, ça prend de la mémoire. Le fun, lui, reste intact. L'impression de liberté qui émane du soft est ainsi tout simplement ébouriffante : c'est l'Amérique comme si vous y étiez ! Mais avec les flics aux troussees, cette balade se révèle nettement moins paisible. Les développeurs, conscients de la puissance de leur concept, ont inclus dans le jeu un mode baptisé Take a Ride (... pour le moment, la version dont nous disposons était en anglais), qui propose simplement de se faire un petit périple en ville, de jour comme de nuit, sans impératif de temps pas plus que de déplacements, sans être contraint à jouer à danse avec les loubards... (arf, arf!). Si tu vois ce que je veux dire...



▲ D'une importance capitale, le plan vous renseigne sur l'itinéraire à suivre pour arriver à bon port.



▲ Les ralentis, bien qu'imparfaits (des problèmes de vues), proposent des plans spectaculaires.

AVIS ÉCLAIRÉ

● **WOLFEN** : OK, les graphismes ne sont pas terribles. OK, il y a pas mal de clipping. Rhââââââ, mais p'tain qu'c'est bon !

Flic ou voyou ?

Car si Driver fait monter la pression à un niveau rarement atteint sur console, c'est parce que son mode principal, le mode Undercover (en gros, un mode Story), regorge d'épreuves timées en rafales : se rendre

à un rendez-vous en deux minutes ; suivre à la trace votre Huggy-les-bons-tuyaux sans le perdre de vue (ce qu'il doit vous apprendre est d'une importance capitale) ; savoir parfois (souvent !) échapper aux flics en trouvant les bonnes planques (ruelles, garages...) Voilà, en un résumé expéditif, eu égard à la richesse des missions

AVIS ÉCLAIRÉ

● **YAS** : Arggh, quelle bonté ce jeu ! Le comportement des caisses est tout simplement euphorique. C'est une sensation que je n'avais pas ressentie depuis Road Roash. Moi, je joue à Driver juste pour le plaisir d'avoir les flics aux trousses et pour speeder à 140 à l'heure en plein boulevard et à contresens ! Seul petit regret, les voitures ne sont pas assez variées (je parle de celles que l'on rencontre en ville). Sinon, le reste déchire comme il se doit.

(même si elles sont un chouia répétitives : il s'agit, souvent, d'aller d'un point A à un point B), le menu de vos réjouissances. Votre Chevrolet tolère un certain pourcentage de dégâts. Au-delà, vous pourrez retourner jouer aux billes...

Dans le même ordre d'idées, plus vous commettrez d'exactions, plus votre jauge de felony (crimes) se remplira, vous rendant plus facilement repérable par les forces de l'ordre. Les différents bolides se conduisent d'une manière

Cols, pelle à tarte, coupe afro et funky à fond les manettes. C'est ça, l'esprit Driver !

littéralement jousive. Les modèles de conduite sont parfaitement équilibrés, rendant la conduite intuitive et sensitive à la fois. Le transfert des masses est redoutable de réalisme, les bruitages sont riches et précis et la modélisation des véhicules, sans être un fleuron

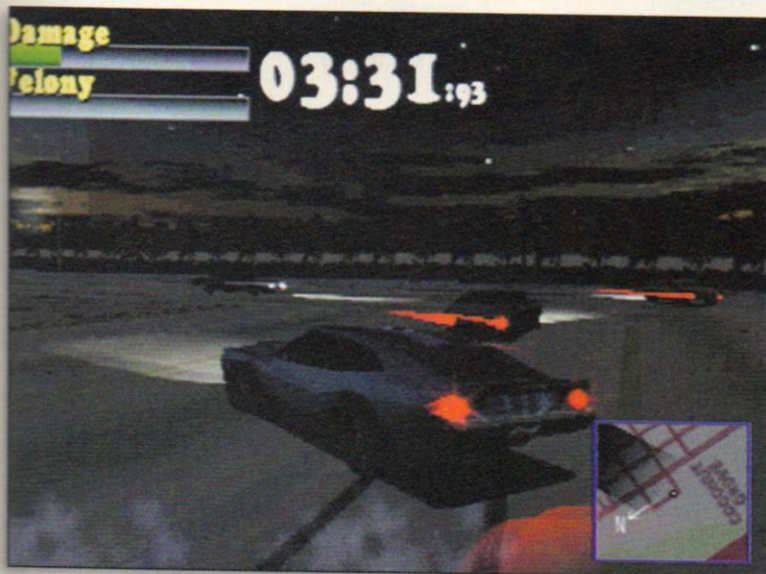
du genre, apporte son lot de satisfactions : les décors se reflètent sur la carlingue, et les engins des policiers américains, avec leur gyrophare tricolore si caractéristique, sont parfaitement identifiables. Quand on sait que les voix



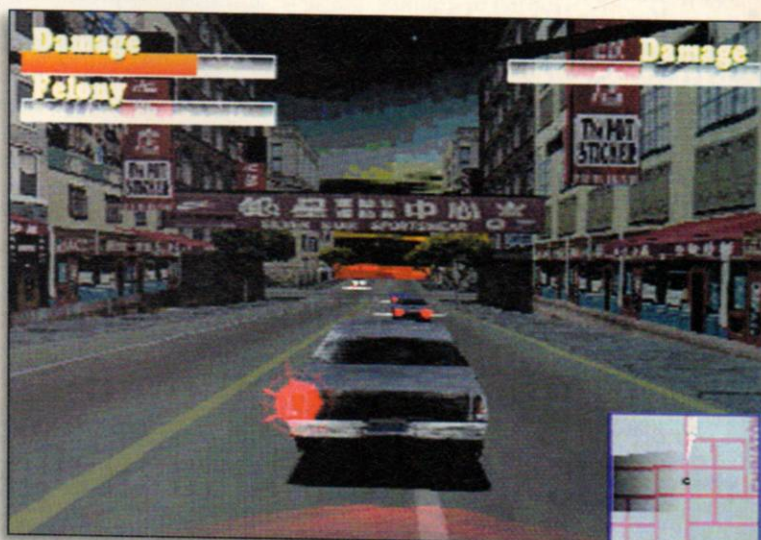
▲ Cette vue jouable est très étrange : elle vous propose de diriger votre voiture à la manière d'un jouet radiocommandé. Un gadget.

françaises d'Eddy Murphy (mister Med Ondo) et de Mel Gibson (sir Jacques Frantz) ont été réquisitionnées pour assurer le doublage du jeu dans notre beau pays, on ne peut que se réjouir : la rencontre entre le « Flic de Beverly Hills » et ce fou furieux de Riggs de « l'Arme fatale » sera vraiment explosive !

Starsky Maayoufi



▲ Les dérapages sont très utiles pour échapper à la police.



▲ Le Chinatown de New York.



80%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Une vraie surprise ! Faites pulser vos ghetto-blasters, envoyez les gaz, prenez la première autoroute en sens inverse, et partez au brocard des institutions !

DÉVELOPPEUR
Reflection

ÉDITEUR
GT

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Moyen et paradoxalement très fouillé. (Les villes sont reconnaissables entre mille.)

7/10

Animation

La sensation de vitesse est excellentement rendue. Nombreux bugs d'affichage (clipping et pop-up).

6/10

Son

Excellent. Musiques ad hoc !

7/10

Jouabilité

Le top ! Même que ma mère j'avais la faire kiffer grave !

10/10

Difficulté

Subtilement dosée. Les missions accusent une difficulté progressive.

10/10

Durée de vie

Des modes de jeu en pagaille, une quête prenante et une furieuse envie d'y retourner !

8/10

Prix conseillé : 379 F

Anna Kournikova Smash Court Tennis

**Tout feu
tout
flamme**

Anna Kournikova est l'antithèse d'All Star Tennis. Plus arcade certes, mais tout aussi prenant. Sous la férule de la jolie Slave, les appétits s'aiguisent, les niveaux explosent. Ébouriffant.

Sous le nom d'Anna Kournikova se cache en fait Smash Court Tennis 2, que nous avons chroniqué dans la rubrique OTW de janvier. Kournikova est l'une des stars montantes du tennis féminin. Lorsque l'on voit son palmarès – dont le haut fait d'arme est une finale à l'obscur Lipton Championships –, on peut supposer que signer une licence avec la joueuse russe était, pour l'éditeur, plus abordable qu'avec Martina Hingins. De là à en conclure que Sony a parié sur la



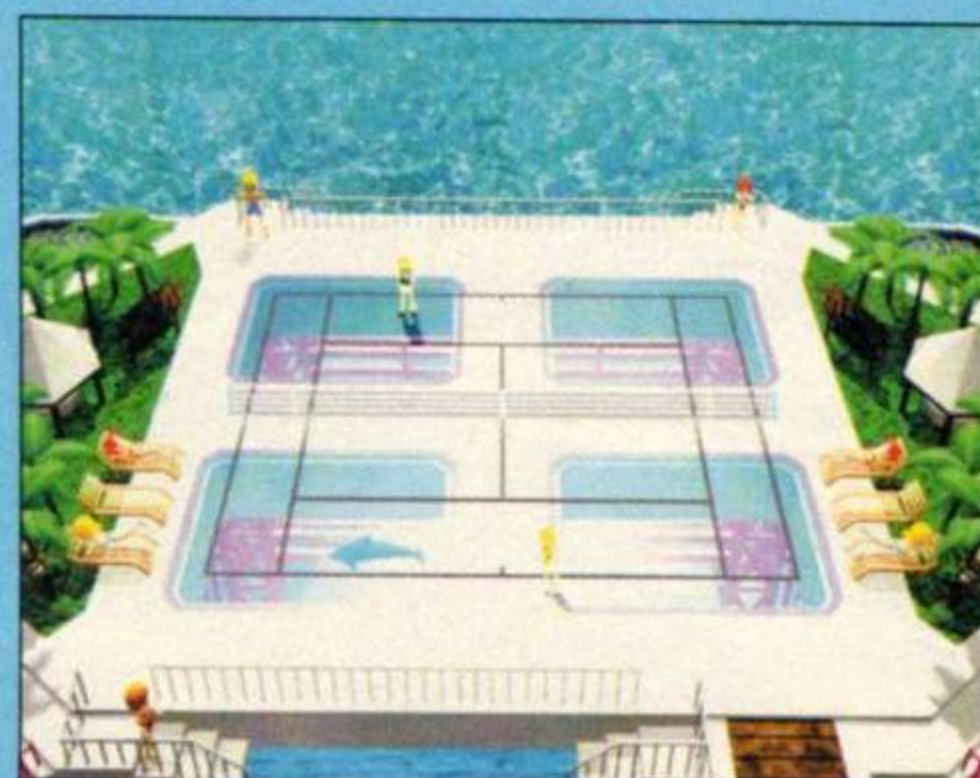
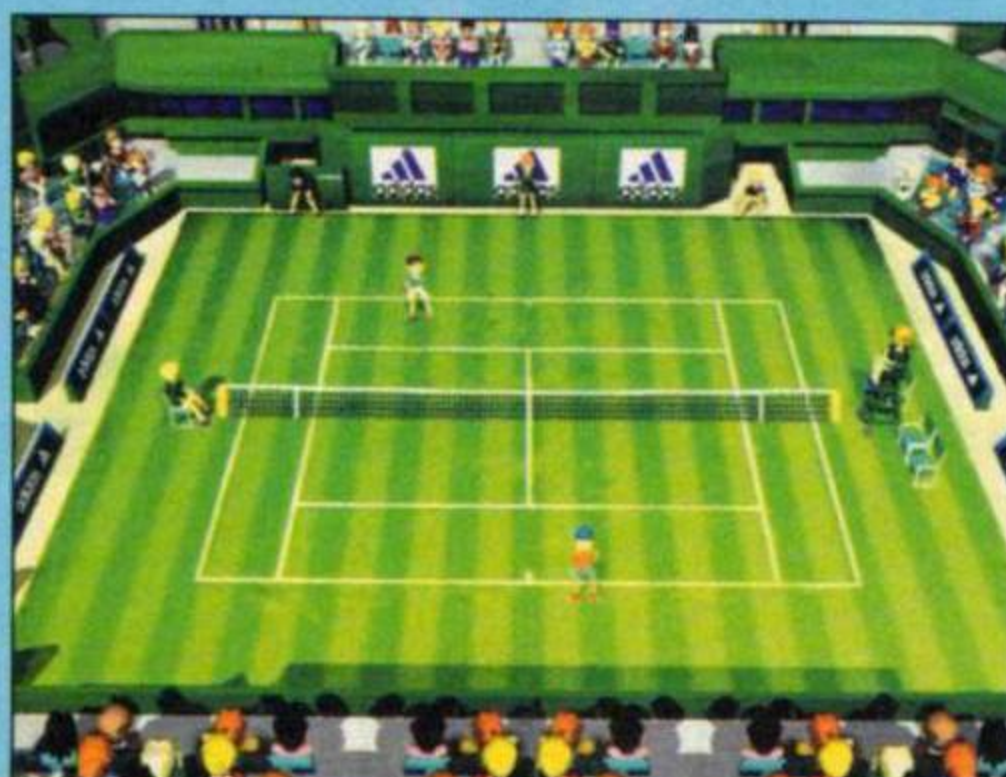
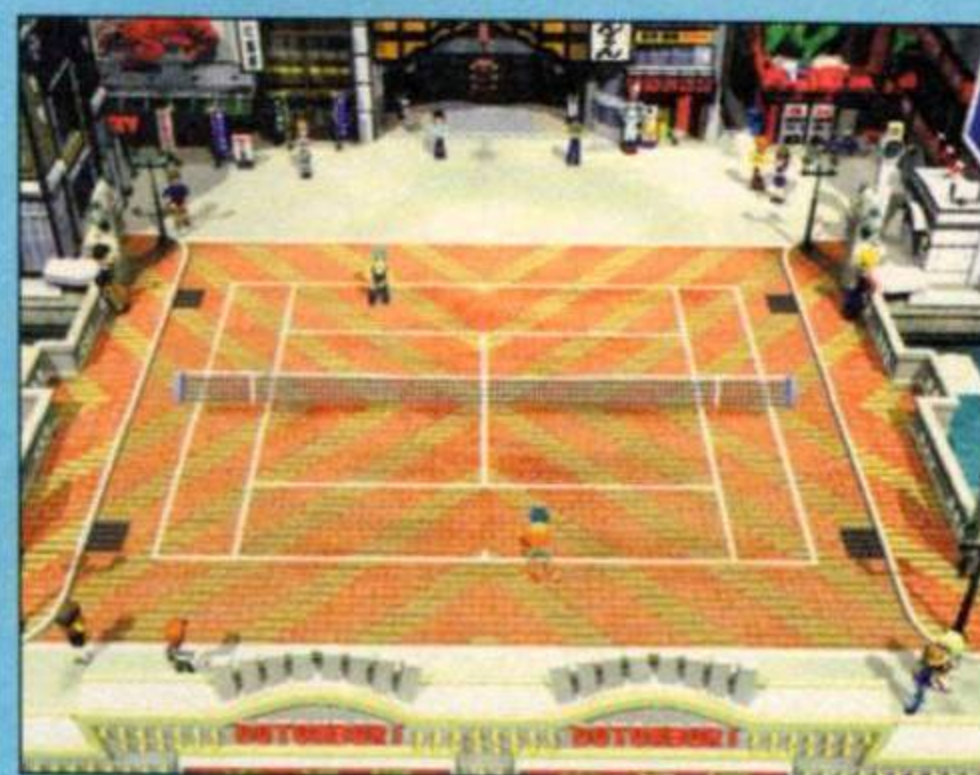
plastique de la sportive slave plus que sur ses résultats, il n'y a qu'un pas, que l'on franchi sans hésiter, en regard du physique des autres joueuses du Top 20 au classement WTA.

L'habit ne fait pas le moine

Smash Court 2 propose des graphismes qui peuvent paraître décourageants au premier coup d'œil.

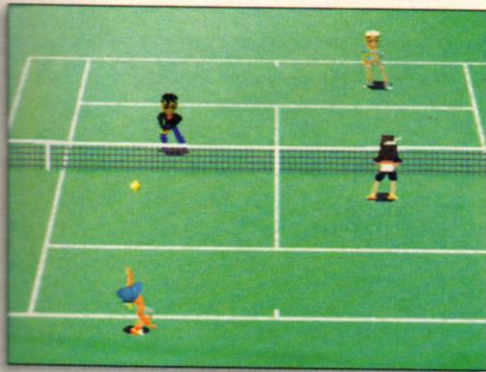
Courts circuits

Comme son prédécesseur, *Smash Court Tennis 2* propose plus d'une douzaine de courts. Outre les surfaces traditionnelles, on y trouve des courts urbains délirants : Time Square, Osaka, Westminster sont quelques-unes des étapes du Street Tournament.



AVIS ÉCLAIRÉ

● **REYDA :** (battu 0/6)
Citons en vrac : des persos en 3D mais qui bougent mal, semblent ramer sur place, et ne correspondent pas du tout aux caractéristiques annoncées. Un assortiment de coups différents, plombés par un timing à dix centimes qui énerve : le perso frappe toujours une heure après. Une ambiance sonore bidon, et une impression globale de petit jeu programmé à la va-vite par des stagiaires. C'est la même boîte qui a produit Tekken 3 ? En tout cas, c'est pas les beaux yeux d'Anna qui vont me faire lâcher le tennis de la Nec.

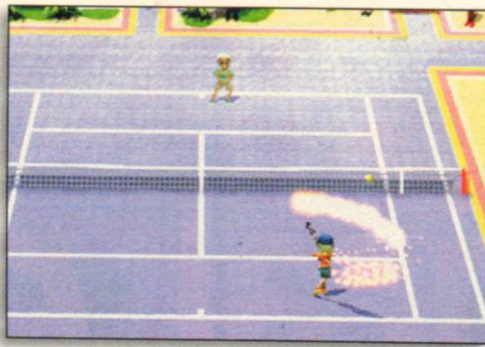


▲ Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément. Bien entendu, cette option n'est valable qu'en double.

Les joueurs sont certes modélisés en 3D, mais leur petite taille ne permet pas d'en évaluer la subtilité. Si l'on fait fi de l'aspect esthétique et que l'on s'immerge un peu dans le jeu, on lui découvre alors des qualités que l'on ne soupçonnait pas au

AVIS ÉCLAIRÉ

● **MCYAS :** (vainqueur 6/0)
D'accord, SCT n'est pas ce qu'il se fait de mieux graphiquement. En revanche, sa convivialité est largement au-dessus de la moyenne. Les musiques s'intègrent parfaitement à l'ambiance, sans être trop saoulantes, et la diversité des courts de tennis laisse à chacun la chance d'exprimer son talent. Rajoutez à ceci le mode Tournament, qui n'était pas présent dans la version japonaise, et vous obtenez un bon petit jeu. Message perso : Anna, tu peux m'appeler quand tu veux à la rédac.



▲ Le jeu est enrichi d'une multitude d'objets cachés. Ici, la raquette de feu en action.

départ. La prise en main est immédiate : deux ou trois sets vous suffiront pour apprécier le réalisme des coups par rapport au placement des joueurs. Toutefois, ces trois sets seront également l'occasion de constater le manque de variétés des animations. Pour une fois, on ne se plaindra pas du décalage entre les sorties japonaise et française d'un jeu.

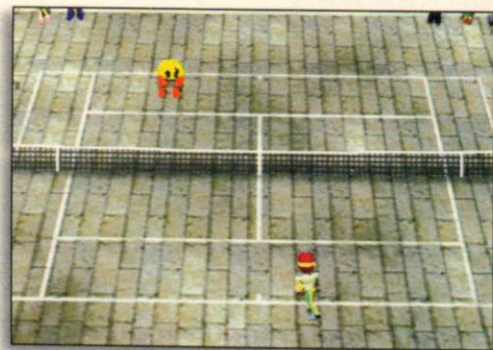


▲ Une variante du tennis-bombe inaugurée par All Star Tennis. Un mode de jeu débile et sans aucun intérêt.



▲ Le mode Entraînement n'est pas très fun. Cependant, sa conception pratique en fait un très bon outil pour travailler des coups précis.

En effet, la version nipponne de Smash Court Tennis 2 souffrait d'un manque de profondeur imputable à l'absence d'un mode Tournoi. Pour la sortie européenne de son jeu, Sony a rectifié le tir en incluant deux modes Tournoi, rehaussant considérablement la durée de vie du mode Un joueur. Mais, avant de rencontrer une véritable opposition, vous devrez écumer les tournois de seconde zone pour progresser dans la hiérarchie mondiale. À force d'infliger de cin-



▲ Le soft est truffé de références à d'autres jeux Namco. Yoshimitsu, Heihachi représentent Tekken. Sur la photo, Pac-Man en personne !

glants 6/0 à répétition à son adversaire, on aurait tendance à abandonner. Mais, le gain de raquettes bonus et de joueurs cachés incite à aller de l'avant. En arrivant dans le Top 10, les matchs commencent enfin à prendre une tournure plus incertaine. Côté sonore, les rencontres se déroulent sur des fonds musicaux qui, bien que 100 % électronique, n'en sont pas moins audibles et supportables. Ajoutons que le titre fourmille de nom-

Kournikova contre Noah. C'est l'eau et le feu ou, si vous préférez, l'arcade opposé à la simulation.

breux clins d'œil à des jeux Namco : en désordre et pour mémoire une forte délégation de Tekken, symbolisée par Yoshimitsu, Eddie ou Heihachi, mais également Pac-Man ou Dragon (Spirit). Dans le même genre, découvrez un court dédié à Theme Park avec une attraction du nom de Splatter House. Smash Court Tennis 2 est l'un des succès de la rédaction, malgré un Reyda qui se fait l'apôtre de la mauvaise foi. Les balles vont siffler.

Wolfen, va prendre des cours de russe

70%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Smash Court Tennis 2 ne paie pas de mine, de prime abord. Ses atouts ? Une excellente durée de vie et la convivialité du mode Multijoueur.

DÉVELOPPEUR
Namco

ÉDITEUR
Sony

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
4

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Bien qu'en 3D, les persos minuscules évoquent plutôt des sprites.

4/10

Animation

Domage que l'animation des personnages soit stéréotypée.

4/10

Son

Les musiques synthétiques tiennent la route, pour une fois.

8/10

Jouabilité

Sans être exceptionnelle, la jouabilité est bonne. Une prise en main instinctive.

7/10

Difficulté

En tournoi, il faut jouer des heures avant de rencontrer les premières difficultés.

5/10

Durée de vie

Un mode Championnat, qui faisait défaut dans la version japonaise, a été ajouté.

8/10

Prix conseillé : 299 F

Mystical Ninja 2

Comme à l'ancienne !

Les joueurs les plus âgés d'entre vous se souviennent certainement des premières aventures de Goemon, le petit bandit de Konami. Ce nouveau volet reprend une vieille recette, simple mais efficace, pour nous séduire à nouveau...

Eh oui ! après bon nombre d'épisodes plus ou moins réussis, notre héros retrouve la forme. Jugez donc : deux versions PlayStation peu convaincantes et une mouture N64 assez jolie, mais manquant de pêche. Cette suite judicieusement intitulée Mystical Ninja 2 est à l'image de la version Super Nintendo. Un cocktail entre action – des petits fantômes à détruire à tour de bras et plates-formes –, sauts au-dessus du vide et éléments mobiles... Mais, le fin du fin, c'est qu'on peut jouer à deux en même temps, comme au bon vieux temps. Ainsi, il est possible de s'entraider pour tanner les boss les plus redoutables, ou de grim-



Wiseman: Au diable James Dean. Je pensais plutôt à quelqu'un comme Himiko ou Marilyn Monroe.

◀ Une façon originale de tuer les monstres : les écraser sous un énorme billot de bois.

▲ Les voix des personnages sont en japonais, mais les textes intégralement en français. Remarquez au passage l'humour du script...



▲ On peut même se balader à cheval ! Dommage seulement que votre canasson ne bondisse pas.



per sur le dos de son partenaire, lors des passages plates-formes les plus risqués. L'humour est omniprésent dans les mimiques et gesticulations des personnages, qu'ils sautent, rampent ou trépigment sur place. Tous les ingrédients qui ont fait le succès de la série sont présents, jusqu'aux petits détails concernant les protagonistes : Yae la ninja se transforme toujours en sirène une fois dans l'eau et Obisumaru le cambrioleur emploie toujours les objets les plus débiles pour se battre – après la flûte et le cerceau hoola hoop, voici venu l'éventail-qui-tue ! Le vieux savant qui conseille nos héros est encore de la par-

◀ Parfois, vous ne pourrez progresser qu'en réussissant des épreuves spéciales, comme battre un personnage à la course.



tie, puisque c'est chez lui que démarre l'aventure. En effet, à cause d'une machine à ressusciter les morts, de son invention, le pays est plongé dans le chaos par la sœur Bismaru, un sosie parfait de la comparse de Goemon. Comme toujours dans la série, les dialogues sont à mourir de rire et les situations burlesques au possible. Pour retrouver sœur Bismaru, vous êtes amené à parcourir le Japon médiéval, dans tous les sens, tout en débarrassant ses vertes collines des fantômes indésirables que la sœur a mis sur votre chemin. Vous progressez d'un niveau à l'autre, un peu à la manière de Mario Bros, et avez le loisir de revenir sur vos pas à tout moment. Les

▲ On peut toujours porter son pote sur ses épaules, ça aide à franchir les passages difficiles.

▲ L'histoire est très centrée sur les sosies du perso comique du jeu, Obisumaru, le ninja de la cambriole.

viles situées entre les stages d'action sont autant d'occasions de discuter et de faire avancer le scénario. On peut, bien évidemment, faire ses emplettes et déguster la cuisine locale comme d'habitude. En fait, c'est un minivoyage dans le temps et l'espace qu'on s'offre avec Goemon : qui n'a jamais rêvé de visiter le pays des samouraïs au temps des shoguns ?

L'intention était bonne

L'idée est excellente car ce genre de jeu en 3D, mais avec une action digne des vieux jeux de plates-formes, manque cruellement sur Nintendo 64. La réalisation est plus qu'honorable : les décors et les personnages sont bien modélisés et ne manquent pas de personnalité. Les effets genre soleil couchant qui teinte l'arrière-plan sont simplement beaux, les musiques dans le genre japonais traditionnel revisitée, simplement harmonieuses. Les auteurs de Mystical Ninja 2 ont fait preuve d'un certain sens

artistique qui fait défaut à pas mal de réalisations de plus grande envergure. Enfin, vous l'avez compris, techniquement il n'y a rien à redire, ce volet de la saga Goemon est un cran au-dessus des précédents. Mais il manque un petit truc qui aurait rendu le jeu excellent. Peut-être est-ce la vue un peu trop éloignée, lors des phases d'action, qui rend les personnages un peu rabougris ? Ou bien la maniabilité générale, plus étudiée pour la croix directionnelle (de moins en moins usitée sur N64) que pour le stick analogique ? Ou sans doute l'aspect répétitif de ces jeux à l'ancienne qui nous satisfait beaucoup moins de nos jours... Je ne saurais dire. Probablement l'accumulation de petits riens fait-elle que cela « cloche ». Mais ce Mystical Ninja aurait mérité un meilleur traitement des scènes d'action, le reste étant irréprochable. Maintenant, c'est loin d'être un mauvais jeu. Il ne peut que plaire aux fans, évidemment, mais également aux vétérans de la Super Nintendo qui souhaitent retrouver des jeux simples mais efficaces. Les autres, élevés à la 3D temps réel trouveront peut-être tout cela un peu léger. Aurons-nous droit à un véritable jubilé pour notre petit Goemon sur la prochaine machine de Nintendo ?

Certains propos banals recèlent pourtant des informations importantes pour la suite du jeu. ▼



Quelques voies, bien mystérieuses, débouchent sur des niveaux secrets. À vous de trouver comment on y pénètre. ▼



Sarutobi Reyda

69%

Note globale ▶
Player fun

RÉSUMÉ

Goemon sur N64 évoque les premières aventures du célèbre brigand. Simple mais efficace, cette mouture s'adresse aux joueurs qui regrettent la disparition des jeux en 2D.

DÉVELOPPEUR
Konami Osaka

ÉDITEUR
Konami

TEXTES/VOIX
Franco-jap

JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Pack

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme

Un univers très séduisant, mais une vue un peu éloignée de l'action.

7/10

Animation

Tout baigne.

8/10

Son

Des voix excellentes et des ziques entraînant : montez le son !

8/10

Jouabilité

Facile à prendre en main avec la croix, mais difficulté corsée.

6/10

Difficulté

Plutôt ardue.

8/10

Durée de vie

Le jeu est hélas assez répétitif.

6/10

Prix conseillé : 429 F

Super Smash Brothers



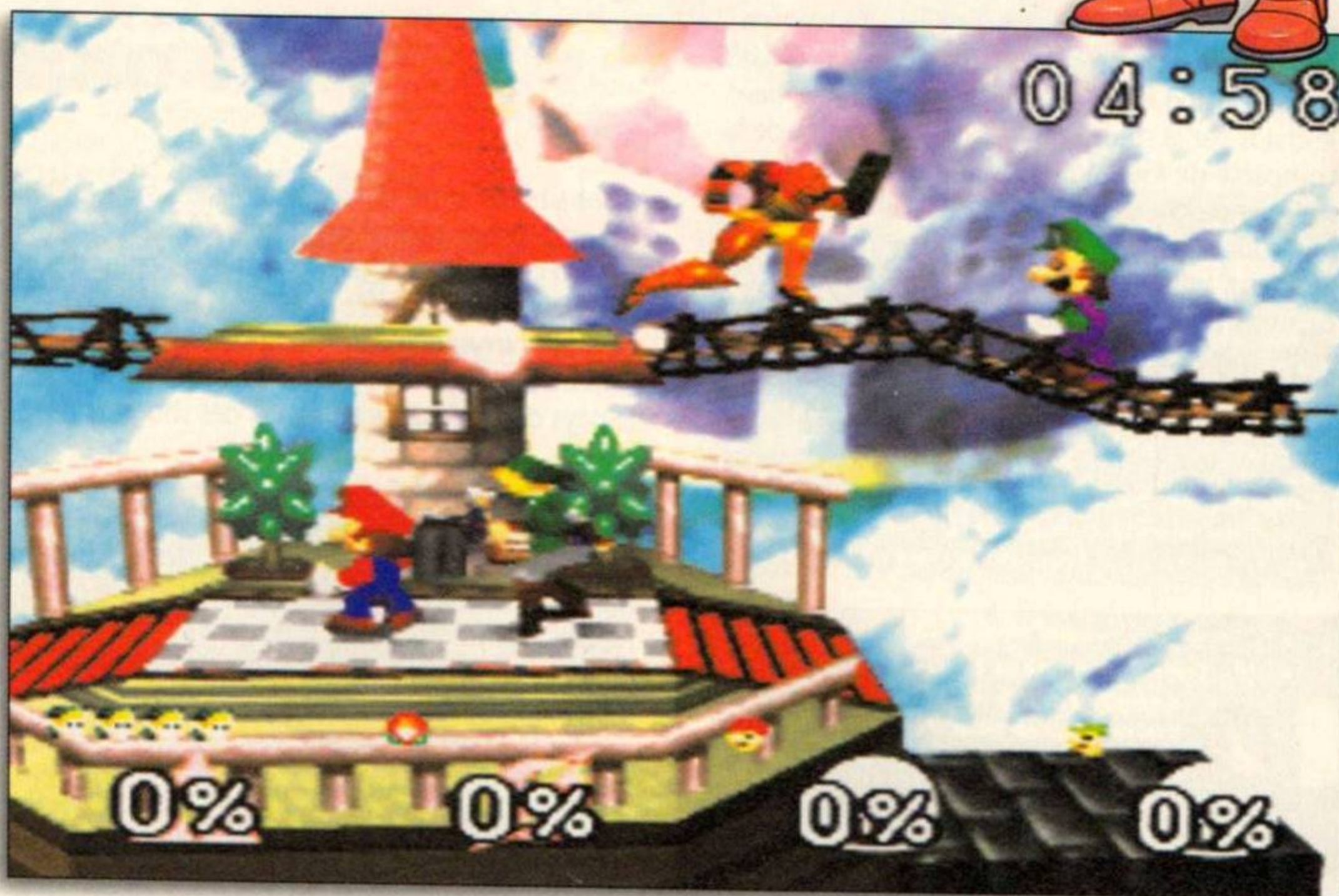
Baston à la sauce Nintendo

Deux mois après la sortie de Mario Party, Nintendo vise, une fois de plus, un public familial avec un jeu de baston pas tout à fait comme les autres.

Tout se passe comme si Nintendo misait entièrement sur son public de prédilection en mettant en scène les héros qui ont fait le succès de la firme de Kyoto. Super Smash regroupe, en effet, la quasi-totalité des figures emblématiques de Nintendo. À l'affiche, vous pourrez manier le célèbre Mario et son fidèle compagnon de route, Yoshi, ainsi que Donkey Kong, Link, Samus de Metroid, Kirby, Fox McCloud de Starfox et enfin Pikachu (si ce nom ne vous dit rien, allez jeter un coup d'œil à notre dossier sur les jeux bizarres). Ajoutez à cela quatre persos cachés, dont Captain Falcon (F-Zero), et vous voilà fin prêt pour le combat.

Ciel, mes combos !

Si vous vous attendez à un jeu de baston classique, où combos côtoient allègrement furies et enchaînements punitifs, retournez jouer à Street Fighter Zero 3. Ne cherchez pas la moindre effusion de sang dans Super Smash. Ce n'est pas le style de la maison. Nintendo, fidèle à son éthique, nous offre une jouabilité très simple. Deux boutons pour les coups spéciaux, un pour le saut, et enfin un dernier pour la garde. C'est le strict minimum. Combinés avec une direction, les coups que vous sortirez seront différents. Par ailleurs, chaque combattant pourra utiliser des armes qui lui sont propres. Link, par exemple, se servira du boomerang ou de son éternel grappin. Dans un souci d'originalité, les développeurs ont égale-



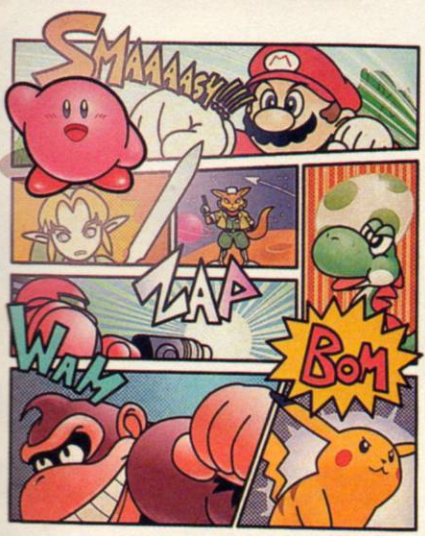
▲ À quatre, le jeu est amusant, mais fait parfois un peu trop fouillis.

ZOOM

Arrêt sur images



Amis d'enfance



ment trouvé un système de K.-O. très amusant : à chaque fois que l'adversaire se prend des mandales, une jauge de pourcentages augmente. Plus cette jauge est grande, plus les coups qu'il prend l'envoient valdinguer loin, jusqu'à ce qu'il se prenne un ring-out dans les dents, marque de sa défaite. Chez Nintendo, on ne tue pas ses héros ! Bien que déconcertante, cette technique ne nuit pas au jeu. Au contraire, Kirby peut s'octroyer certaines capacités des différents persos du jeu. ▼



je dirais même que ce principe donne aux bastons un intérêt particulier et oblige à inventer de nouvelles techniques de combat.

Va-t-il sortir ?

Comme d'hab', dans ce genre de jeu, c'est à plusieurs qu'on s'éclate le plus, d'autant qu'un mode Quatre joueurs bien pensé est disponible. Simple, convivial et familial, Super Smash s'inscrit dans la

lignée des bons jeux Nintendo, ni plus, ni moins. À l'heure où je mets la dernière main au test, j'apprends de Mahalia, affolée au téléphone, que la date de sortie française de Super Smash n'est pas encore fixée. Nintendo France attend les résultats des ventes américaines avant de lancer le jeu en Europe. En clair, dans le cas où ce serait un flop total aux States, le jeu pourrait ne pas sortir en France ! Ah ! prudence, quand tu nous tiens...

▲ Pour éclater Donkey Kong, le jeu vous fait bénéficier de deux alliés.

McYaz, FéTichiste

◀ Comme sa composante l'indique, Metal Mario est très difficile à battre du fait de sa lourdeur.



Le dernier boss est une gigantesque main. Contrairement aux autres intervenants, c'est le seul qui possède une barre de vie. ▼



65%

Note globale ▶
Player fun

RÉSUMÉ
Un bon petit titre, sans prétention, qui n'est pas à conseiller aux acharnés de baston, mais plutôt à ceux qui préfèrent les jeux simples et mignons.

- DEVELOPPEUR Nintendo
- ÉDITEUR Nintendo
- TEXTES/VOIX Français
- JOUEURS 1 à 4
- SAUVEGARDE Cartouche
- ACCESSOIRES Vibration Pack

Graphisme 7/10
Pas mauvais du tout, dans le plus pur style Nintendo.

Animation 7/10
Ça glisse, mémé !

Son 8/10
Les thèmes mythiques des jeux Nintendo.

Jouabilité 6/10
Simple, quoique confuse par moments.

Difficulté 7/10
Cinq niveaux de difficulté pour vous scotcher au paddle.

Durée de vie 7/10
Plutôt bonne, surtout en mode Multiplayer.

Prix conseillé : 369 F



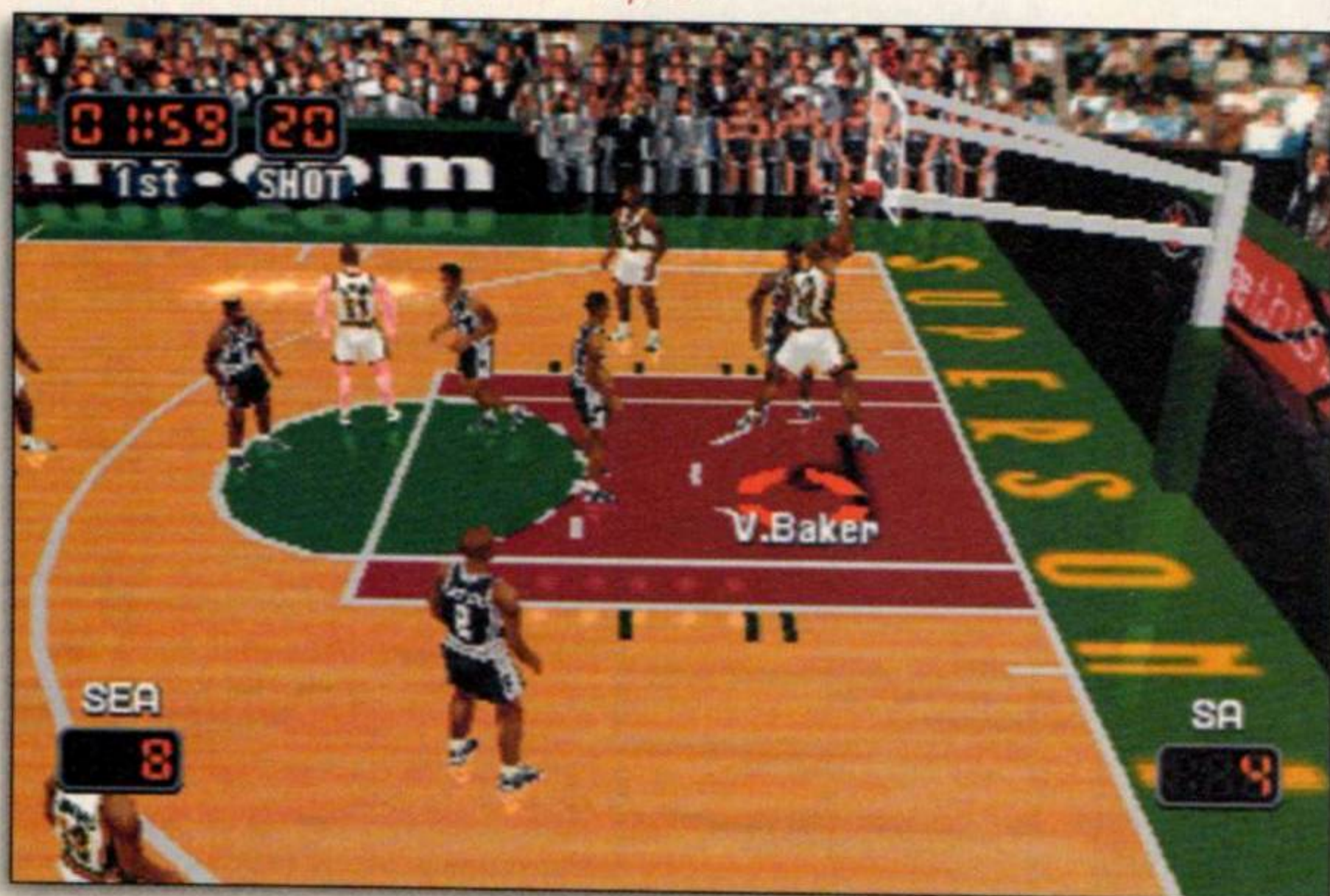
NBA Pro 99

Gros Dunk !

D'abord le lock-out qui est venu ternir la saison, puis le départ à la retraite de Michael « Air » Jordan. Les fans de basket n'en finissent pas de se mordre les doigts. Au secours, m'sieur Konami !

Pendant le lock-out (grève des joueurs qui a duré six mois !), on pouvait se demander si, après une nouvelle cuvée de jeux de basket, les élans des éditeurs possédant la licence NBA n'allaient pas être coupés. La réponse est négative. Konami, déjà éditeur des NBA in the Zone, axés arcade, poursuit sa lancée et sort un nouveau NBA Pro qui se revendique comme une simulation. Ne tournons pas autour du pot, NBA Live 99, sorti en janvier, restera encore quelque temps la référence. Malgré cela, il faut souligner que Konami XXL (branche spécialisée dans les jeux de sport) a fait des efforts notables. L'animation est sans faille, et les actions des joueurs sont fidèlement retranscrites. Néanmoins, ce souci

Vin Bakers, des Seattles Supersonics, smashe à domicile et à la barbe des San Antonio Spurs. ▼



▲ Le concours des trois points est fun, sans pour autant enflammer les foules.



▲ Le Dunk Contest est une discipline qui fait son entrée dans les NBA Pro.

de réalisme ralentit considérablement le jeu. Si une grande part a été attribuée aux stratégies d'équipe, on ne peut que s'indigner devant l'absence totale d'ambiance. Aucun cri de foule ne vient vous féliciter, lorsque vous écrasez l'adversaire avec un dunk destructeur et, croyez-moi, c'est pas bon pour un jeu de basket ! Quelques « amuse-gueules » sont aussi présents pour que l'on puisse se reposer entre deux matchs effrénés.



▲ Après avoir perdu deux fois en finale des play-off contre Chicago, Karl Malone, the mailman, garde un regard perçant en vue du titre, cette année.



▲ À l'inverse de NBA Pro sur 64, la jauge de puissance des lancers francs est simple d'utilisation.

À l'affiche, le trois points shoot-out et, nouveauté, le Dunk Contest, une discipline qui récompense les meilleurs dunks. Hélas, celle-ci reste limitée,

puisque'il suffit d'effectuer de mémoire une série plus ou moins élevée de combinaisons de boutons. Personnellement, je me suis bien éclaté à jouer à NBA Pro, mais il lui manque ce petit quelque chose qui aurait pu me pousser à l'acquiescer.

McYaveli©

63%

Note globale ▶
Player fun

RÉSUMÉ

Un jeu légèrement supérieur à la moyenne. Les accros de basket-ball sur console peuvent continuer à jouer à NBA Live 99 sans se faire trop de souci !

DÉVELOPPEUR
Konami Sports XXL

ÉDITEUR
Konami

TEXTES/VOIX
Anglais

JOUEURS
1 ou 2

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Sans être trop mauvais, il reste acceptable.

6/10

Animation

Très réussie. Chaque mouvement est parfaitement décomposé.

8/10

Son

Pas d'ambiance. On se croirait sur un terrain de basket français !

3/10

Jouabilité

La prise en main est rapide.

6/10

Difficulté

Les niveaux de difficulté sont réglables.

7/10

Durée de vie

Appréciable à plusieurs.

7/10

Prix conseillé : 369 F

NBA Pro 99

Un bon shoot vaut mieux que deux tu l'auras !

Ladies and gentlemen : tonight's, match up McYas, the Iron Drill, versus NBA "Airball" Pro 99. Showtime !

L'équipe de Konami a adopté une technique très curieuse pour sortir NBA Pro 99. Ainsi, la version PlayStation aurait été réalisée pour concurrencer NBA Live 99, tandis que la mouture 64 bits s'occuperait de rivaliser avec Kobe Bryant NBA Courtside. Ce serait donc la raison pour laquelle ces deux jeux sont si radicalement différents. Mais si seulement cette stratégie avait fonctionné ! En effet, NBA Pro sur 64 est très décevant, ne serait-ce que par rapport à la version Play. Non seulement les graphismes ne sont pas extra-



ordinaires, mais il s'y ajoute un effet de flou des plus consternants. La jouabilité est vraiment à la limite du convenable, et la mauvaise gestion des joueurs dépasse la mesure : si un joueur bute



▲ Comme sur PlayStation, un replay automatique vous montre directement les plus beaux shoots.



▲ Ce superbe robot remplace le fameux niveau vaisseau de R-Type. Il faut passer en dessous, puis au-dessus, tout en le détruisant à petit feu.

contre un défenseur, alors que vous l'avez propulsé en attaque, il continuera à courir dans le vide face à un véritable mur ! Aucune technique d'attaque n'est véritablement réalisable, puisque la confusion règne sans cesse autour de l'arceau. Soyons explicites, l'action n'a aucun sens, et l'on tente tant bien que mal de mettre le ballon dans le panier adverse. Le seul côté positif de ce titre, par rapport à la version Play, est qu'il est possible d'éditer soi-même son joueur. En revanche, le Dunk Contest a disparu. Désolant !

McYas, get back, baby !



▲ Un effort tout particulier a été porté sur les stratégies d'attaque et de défense.

ZOOM Coup de folie

1 h 30 du mat' à la rédaction. Je me réveille enfin et décide d'enchaîner sur la fameuse version N64 de NBA Pro (oui, celle qui ne voulait pas de mon adaptateur pour prendre ces p... [bip !] de photos !). Je hèle Wolfen pour qu'on se fasse une petite partie à deux. Le désastreux effet de surprise passé, le jeu battait son plein, quand nous avons été confrontés à un sérieux problème : celui des lancers francs. Impossible de mettre un seul ballon dans le panier. Interloqués, nous nous sommes mis à l'étude, tels des chercheurs du CNRS, pour résoudre cette équation très complexe. Savez-vous combien de temps il nous a fallu pour comprendre comment mettre ce satané ballon dans le panier ? 20 minutes ! 20 minutes pour piger ! Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais moi, ça me pose un sérieux cas de conscience. Dire que des développeurs mettent au point un tas de systèmes compliqués et inutiles, alors que la simplicité est à leur portée ! Voilà, c'était mon coup de gueule du mois. Ce qui ne m'a, bien évidemment, pas empêché de mettre une pâtée royale à Wolfen, qui, lui, a prétendu m'avoir battu 114-27 ! Ah, j'vous jure, y'a des jours comme ça où on se marre à la rédac...



32%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

C'est limpide comme de l'eau de roche, NBA Pro 99 n'accèdera jamais au panthéon des jeux de basket sur console. Préférez-lui Kobe Bryant NBA Courtside !

DÉVELOPPEUR

KCEO

ÉDITEUR

Konami

TEXTES/VOIX

Anglais

JOUEURS

1 à 4

SAUVEGARDE

Rumble Pack

ACCESSOIRES

Vibration Pack

Graphisme

Un vieil effet de flou nous gâche la vue.

5/10

Animation

L'animation est juste décente.

6/10

Son

Des ziques de stades et un public en folie.

7/10

Jouabilité

Moyen, très moyen.

5/10

Difficulté

Quatre niveaux de difficulté.

7/10

Durée de vie

Un jeu à quatre est disponible. En fait, NBA Pro devient drôle, quand il s'agit de s'en moquer.

4/10

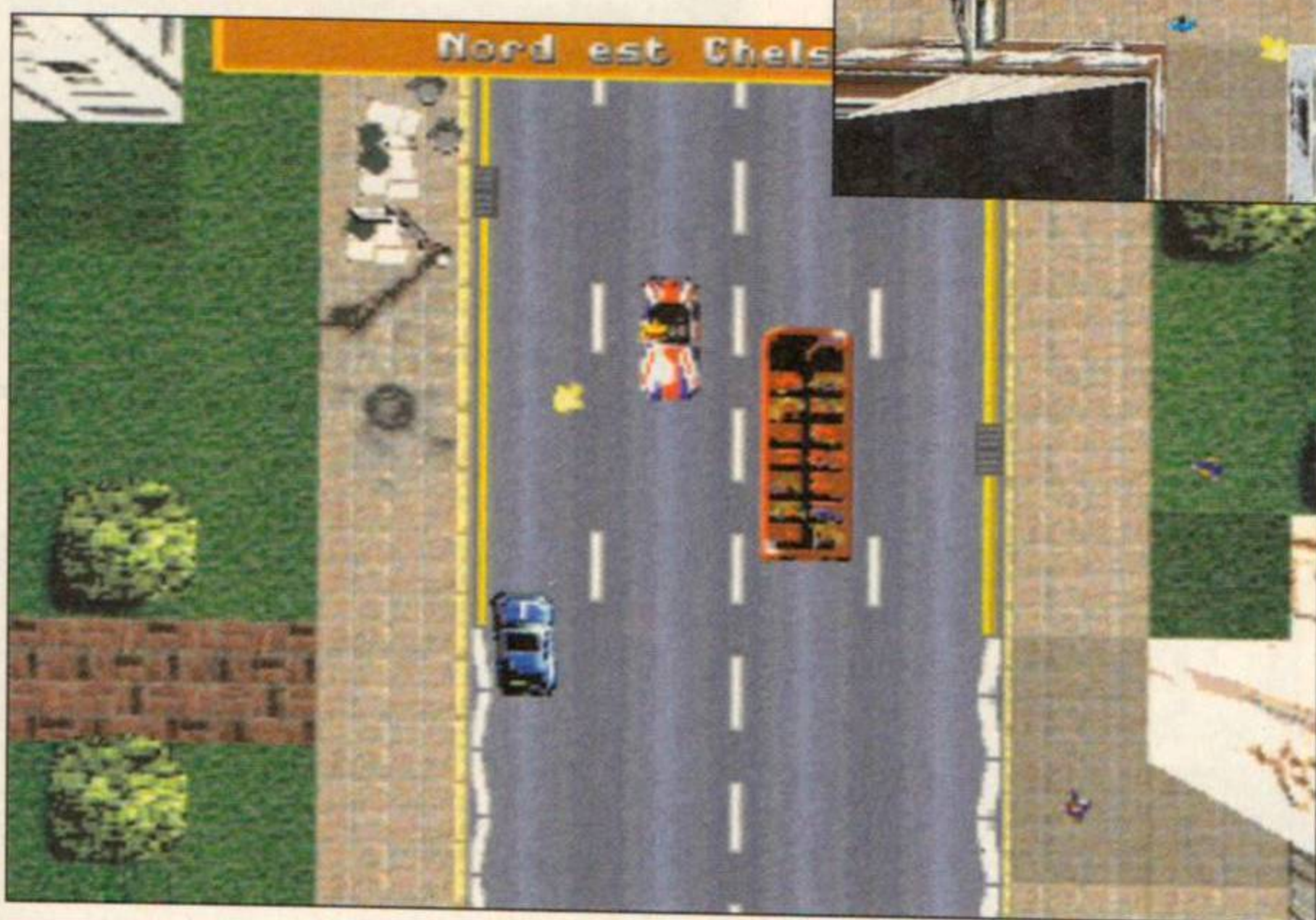
Prix conseillé : entre 399 F et 429 F

Grand Theft Auto : London

Une saison en enfer

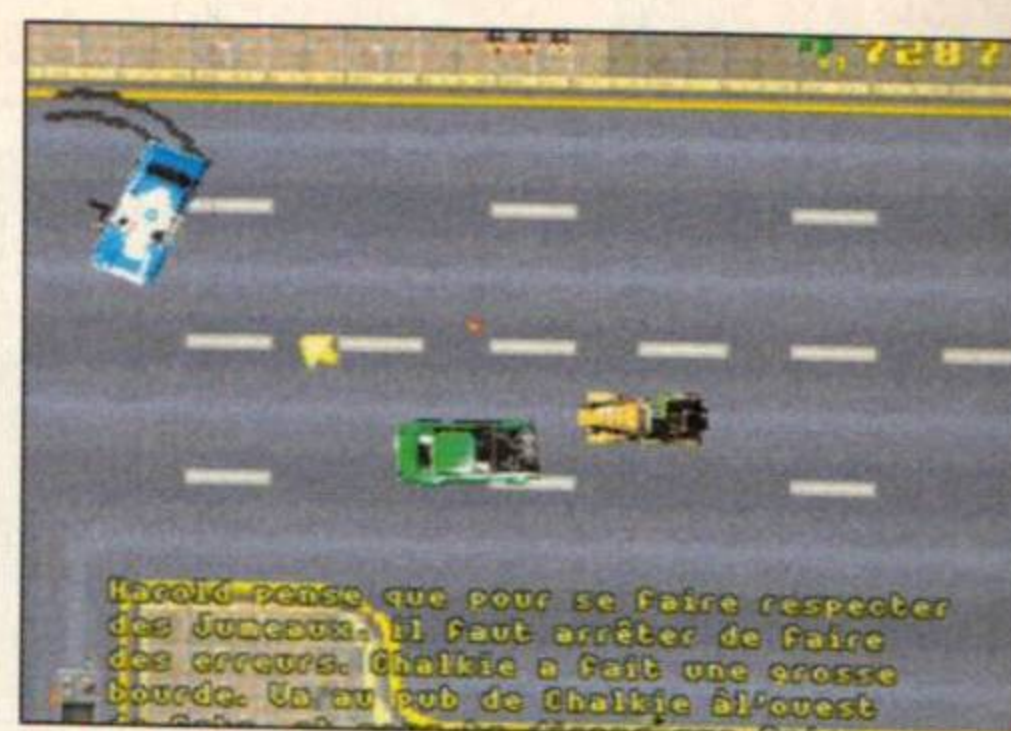
GTA fait partie de ces softs qui se sont attiré les foudres des associations de lutte contre la violence dans les jeux vidéo. Take 2, comme pour mettre un peu d'huile sur le feu, rajoute quelques niveaux. Under fire.

Quelques caisses d'époque ont été rajoutées. Vous pourrez, par exemple, jouer avec un bus londonien. ▼

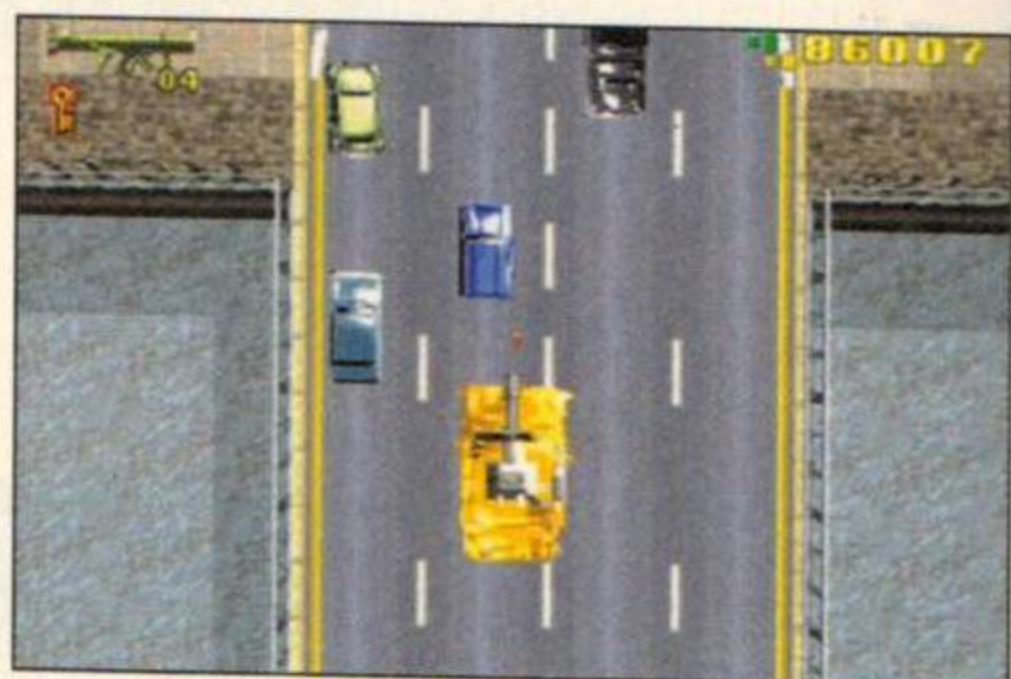


Grand Theft Auto n'est sûrement pas le jeu auquel toute la famille peut s'adonner puisque vous jouez le rôle d'un criminel en puissance. Votre but est de devenir le plus grand gangster urbain qu'il ait été donné de voir dans la métropole. Cet add-on (voir encadré) vous propulse dans Londres en 1969. Comme avant, un boss vous charge de missions très amusantes, comme par exemple exploser le bus du club de foot des Rangers, et il vous revient de les accomplir.

Tuer un passant au beau milieu d'un boulevard est très risqué. Les flics ne vont pas tarder à déborder en masse. ▼



▲ Les flics n'ont aucune pitié envers vous. À la moindre occasion, ils n'hésiteront pas à vous tuer.



▲ Des bonus se cachent un peu partout dans la ville. Le tank vous offre deux minutes de bonheur intense.

Mais rien ne vous empêche de faire un petit tour par le parc, histoire de tuer quelques innocents à la mitrailleuse ou de déloger le propriétaire de la Rolls Royce qui vient de vous doubler pour l'écraser avec sa propre voiture jusqu'à ce que les traces de pneus en deviennent rouges. Bien entendu, des flics vous pourchassent afin de stopper ce carnage meurtrier (qui augmente votre score, ne l'oublions pas). Mais, là aussi, vous pouvez soigneusement les attendre pour griller leurs caisses au lance-roquettes. Quoi qu'en disent les mauvaises langues, GTA est certes très violent, mais aussi un tantinet amusant. Sans plus, car malheureusement le principe même du jeu est trop répétitif et comme cet add-on n'apporte rien de vraiment original, on peut aisément s'en passer.

McYas, ennemi public n° 1

37%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Si vous possédez le jeu original et que vous le bénissez jour et nuit, l'add-on de GTA calmera un petit peu vos pulsions meurtrières. Dans le cas contraire, laissez tomber.

DÉVELOPPEUR
DMA Design

ÉDITEUR
Take 2

TEXTES/VOIX
Français

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Aucun

Graphisme 3/10
On reste coi. Effroyablement moche.

Animation 4/10
Sur ce plan, rien de fameux, non plus.

Son 5/10
Des musiques très moyennes et des bruitages primitifs.

Jouabilité 6/10
Les caisses répondent assez bien.

Difficulté 7/10
Pas très dur, mais il n'y a pas de continu.

Durée de vie 3/10
Le jeu comporte seulement un chapitre supplémentaire.

Prix conseillé : 169 F

WOOZ Whatz thiz plize ?

GTA London est le premier add-on sur PlayStation. Heu... C'est quoi, au fait, un add-on, demande le lecteur perplexé ? L'add-on, très courant sur PC, permet de rajouter des niveaux, des scénarios ou des personnages supplémentaires à un jeu existant. Exemple : dans le wargame Baldur's Gate, si vous possédez l'add-on, vous aurez accès à de nouvelles unités. GTA : London n'est donc pas une suite (d'autant que vous devez absolument avoir le jeu original), il vous permet seulement d'obtenir quelques niveaux en plus.

Retrouvez chaque mois les jeux les plus demandés et les dernières infos des services en ligne de Player One.

TOP TESTS

Du 15 avril au 15 mai 99
Sur 36.15 PLAYER ONE

1. *Metal Gear Solid (PSX)*
2. Fifa 99 (PSX)
3. Gran Turismo (PSX)
4. Wild Arms (PSX)
5. Fifa 99 (N64)

NOUVEAUTÉS Du 36.15 PLAYER ONE

Tests : Bloody Roar 2 (PSX), Need for Speed 4 (PSX), R-Type Delta (PSX), Warzone 2100 (PSX), Castlevania 64 (N64)...

Astuces : Darkstaller (PSX), Lex contre Dr Rex (PSX), Tai Fu (PSX), Street Fighter Collection (PSX), Star Wars : Rogue Squadron (N64), Buck Bumble (N64), Street Skater (PSX), Nascar 99 (N64), Men in Black (GB)...

Guides : Bloody Roar 2 (PSX), Medieval (PSX)...

PETITES ANNONCES

Passez vos annonces sur 36.15 PLAYER ONE rubrique *PA. Elles passeront peut-être dans ces colonnes !

CONCOURS JUN 99

08 36 68 77 33 : des jeux ANNA KOURNIKOVA

36.15 Player One : des jeux ANNA KOURNIKOVA, des fringues IKKS, des jeux DRIVER, des abonnements Canal Satellite avec parabole, des PlayStation et des jeux Final Fantasy VII

TOP ASTUCES

Du 15 avril au 15 mai 99
Sur 36.15 PLAYER ONE

1. *Gran Turismo (PSX)*
2. Tekken 3 (PSX)
3. GoldenEye 007 (N64)
4. Tomb Raider II (PSX)
5. Cool Boarders 3 (PSX)
6. Zelda 64 (N64)
7. Crash Bandicoot Warped (PSX)
8. Tomb Raider III (PSX)
9. 1080° Snowboarding (N64)
10. Resident Evil 2 (PSX)

TOP SOLUCES & GUIDES

Du 15 avril au 15 mai 99
Sur 36.15 PLAYER ONE

1. *Metal Gear Solid (PSX)*
2. Final Fantasy VII (PSX)
3. Zelda 64 (N64)
4. Resident Evil (PSX)
5. Tomb Raider III (PSX)
6. Resident Evil 2 (PSX)
7. Gran Turismo (PSX)
8. Medieval (PSX)
9. Les Boucliers de Quetzalcoatl (PSX)
10. Breath of Fire 3 (PSX)

Retrouvez
tous ces jeux
et bien d'autres sur
36.15 Player One et
08 36 68 77 33

Hard Edge



Un Resident Evil à la sauce manga

Dans une ambiance futuriste au scénario bien ficelé, Hard Edge nous réserve de bonnes surprises. Dommage que la jouabilité ne soit pas toujours à la hauteur ! En attendant mieux... À l'assaut !



▲ Elle ne se laisse pas faire, la petiote !

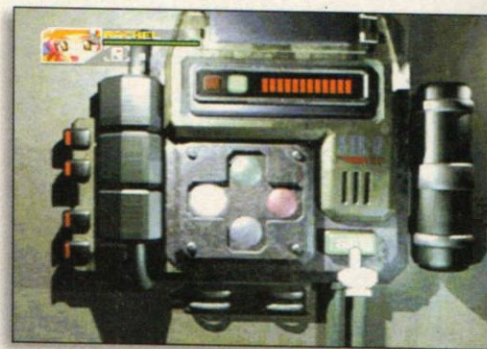
Avec des angles de vue à la Resident Evil et un scénario à la Metal Gear Solid, Hard Edge nous plonge dans un univers très manga. Dans la peau d'agents des forces spéciales, vous devez libérer un building, qui a été pris d'assaut par des terroristes. Ce serait certes un jeu d'enfant pour Bruce Willis, mais ici vous devez gérer pas moins de quatre personnages, aux caractéristiques différentes, pour mener à bien votre mission. Bien que l'on puisse basculer d'un perso à l'autre à n'importe quel moment du jeu, ces commandos des forces spéciales bénéficient d'une jouabilité bien trop imprécise. On se heurte



▲ Même s'ils sont souvent impressionnants, les boss ne sont jamais bien méchants.



▲ Ouf ! ils sont alignés. Ne bougez pas, je tire !



▲ Parmi les minijeux, on peut trouver le bon vieux « Simon ». Je crois que je ne pourrai jamais passer cette épreuve seul...

rien de plus rageant ! Côté positif, les développeurs ont introduit, en plus des différentes énigmes que propose ce titre, des petits jeux dans le jeu qui feront appel à vos réflexes, comme une espèce de miniquiz musical pour ouvrir certaines portes.

Ainsi, Hard Edge plaira à ceux qui recherchent un jeu mêlant habilement action et aventure, à condition qu'ils ne se laissent pas perturber par une jouabilité trop moyenne.

**Carlito,
El Salvador de la torre...**

fréquemment aux murs, et celui qui possède le gun ne peut pas bouger en tirant. Il doit, à chaque fois, rengainer son arme et ainsi, quand l'ennemi bouge, ça devient rapidement très pénible... Quant aux combats, ils sont aussi simples que longs, si bien qu'à la fin, le jeu se résume à trouver les coups qui permettront de supprimer, le plus rapidement possible, les mutants et autres ennemis, ou tout simplement de les esquiver pour continuer son chemin. Cependant, ce titre nous réserve quelques bonnes surprises. Le scénario, bien construit, est ponctué de nombreuses scènes cinématiques très bien intégrées à l'aventure. On se baisse pour ramasser un objet et « splatch ! » l'écran passe en 16/9 et une FMV démarre.

Malheureusement, l'aventure est par trop linéaire. Certains objets ne sont accessibles qu'à partir du moment où l'un des personnages effectue une action bien précise,

55%

Note globale ▶

Player fun

RÉSUMÉ

Hard Edge est un jeu moyen avec pourtant un tas de bonnes idées. Dommage que la réalisation pêche autant. Ce titre aurait pu faire partie des tops de la PlayStation...

DÉVELOPPEUR
SunSoft

ÉDITEUR
Infogrames

TEXTES/VOIX
Français/anglais

JOUEUR
1

SAUVEGARDE
Memory Card

ACCESSOIRES
Dual Shock

Graphisme

Les graphismes sont fins, et les explosions bien réalisées.

8/10

Animation

Chaque personnage possède son animation propre, mais ils ne bougent pas toujours très bien.

6/10

Son

Musique pas bien géniale. Présente que pour poser les différentes ambiances.

5/10

Jouabilité

La jouabilité se révèle bien trop imprécise, ce qui nuit gravement au jeu.

3/10

Difficulté

Les combats sont très simples. Heureusement, des énigmes viennent corser l'aventure.

5/10

Durée de vie

Bonne. Des heures de jeu vous attendent, si vous ne craquez pas sur la jouabilité.

7/10

Prix conseillé : 341 F

PlayStation *Foutage de gueule*
Dreams

19%

J'ai fait un rêve : les gens de chez Cryo arrêtaient de nous pondre des jeux à deux balles en les vendant au prix fort. Ils avaient compris qu'il ne sert à rien de torcher des cinématiques bluffantes si, par ailleurs, le



- ÉDITEUR *Cryo*
- DÉVELOPPEUR *Cryo*
- TEXTE/VOIX *Français*
- JOUEUR *1*
- SAUVEGARDE *Memory Card*
- ACCESSOIRES *Memory Card*
- PRIX *349 F*

jeu est totalement injouable, laid et pas achevé. « C'est pas bien de prendre les joueurs pour des gogos décérébrés », qu'ils se disaient tous entre eux, en se congratulant d'un tel revirement de position... Leurs amis de chez Sony, suivant docilement l'exemple, nous envoyaient tous les jeux avant leur sortie, même les daubes. C'était un très beau rêve.

Féthi

PlayStation *Destructif*
Rampage

20%

Dans la série « je développe de la grosse daube et je ne m'en cache pas », Midway revient encore plus fort ! Rampage fait partie de ces antiques jeux qui faisaient fureur sur les bornes d'arcade il y a une quinzaine d'années. Vous manipulez au choix un gros monstre, genre Godzilla ou King Kong, et vous devez éradiquer de la surface du globe toutes les métropoles. Le jeu se résume donc à éclater tous les bâtiments, à bouffer le maximum d'humains et à exploser toute force de résistance qui essaierait de vous ralentir dans votre progression. Bon, Rampage a très mal vieilli et Midway, le refourgueur de pacotilles, ne nous aura pas : ce jeu est nul et sans le moindre intérêt, sauf peut-être pour les fans de la première heure.

Mcÿas,
s'en va en guerre

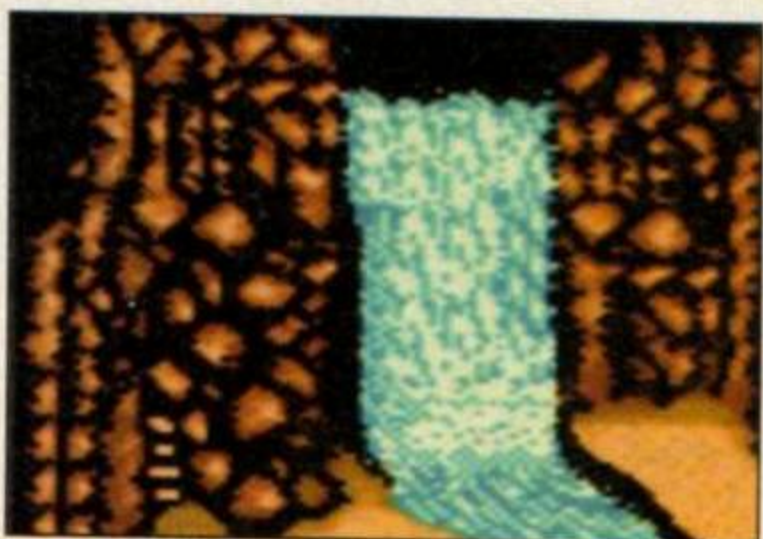
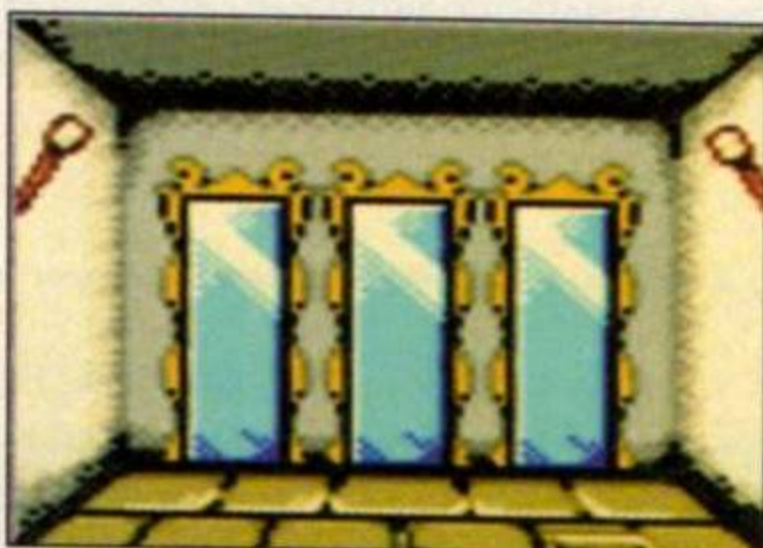
- ÉDITEUR *Midway*
- DÉVELOPPEUR *Avalanche*
- TEXTE/VOIX *Anglais*
- JOUEURS *1 à 3*
- SAUVEGARDE *Memory Card*
- ACCESSOIRES *Multitap*
- PRIX *299 F*



Game Boy Color *Aventure*
Shadowgate Classic

39%

Après le Mac, à la fin des années 80, et la Nes, Shadowgate revient sur Game Boy. C'est un jeu d'aventure classique où il faut effectuer la bonne action au bon endroit, principe



- ÉDITEUR *Nintendo*
- DÉVELOPPEUR *Kemco*
- TEXTE/VOIX *Français*
- JOUEUR *1*
- SAUVEGARDE *Oui*
- ACCESSOIRES *Aucun*
- PRIX *249 F*

quelque peu éculé aujourd'hui. Surtout quand on sait que cette version n'est que la réplique fidèle de celle de la Nes. Il n'y a rien de nouveau et les mêmes erreurs subsistent, notamment au niveau de la traduction. On a l'impression que l'éditeur a joué la carte de la facilité, sans même faire un bêta-test, et cela au détriment des joueurs. Lamentable !

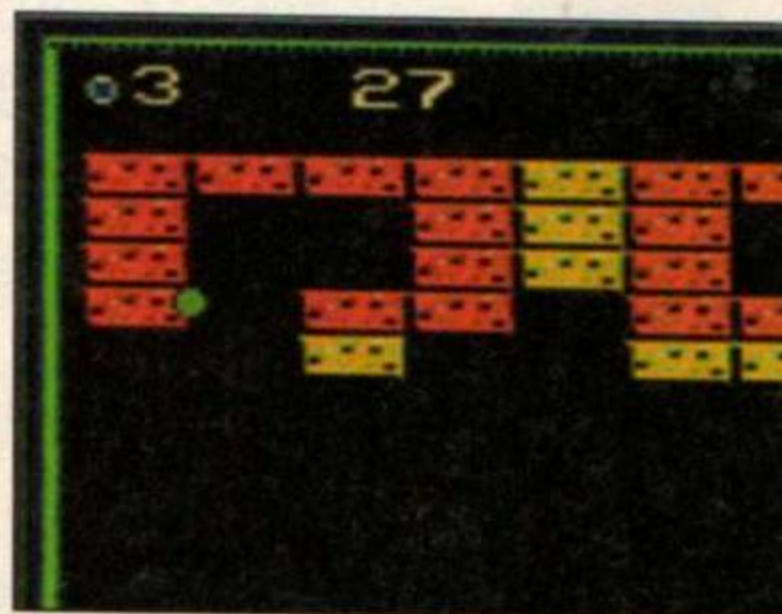
Wonder,
ombrageux

Game Boy Color *Casse-briques*
Super Break Out

18%

C'est se foutre de la gueule du monde ! Sorti en arcade, il y a plus de 20 ans, ce jeu revient maintenant sans que l'on ait même pensé à faire une compilation de tous les casse-

- ÉDITEUR *Take 2*
- DÉVELOPPEUR *Atari*
- TEXTE/VOIX *Français*
- JOUEURS *1 ou 2*
- SAUVEGARDE *Non*
- ACCESSOIRES *Aucun*
- PRIX *199 F*



briques d'Atari de l'époque (Break Out, Super Break Out, Break Out de Luxe, etc.). Non, pour 200 balles, on a droit à une version avec quatre options de jeu, et mal faite, qui plus est ! Le déplacement de la balle devient trop rapide par rapport à celui de la raquette, d'où une injouabilité inévitable. Des Capcom Collection ou Namco Museum, oui ! Mais ça, non !

Wonder,
passablement outré

Incroyable, mais vrai !

Les jeux les plus fêlés du monde

Grotesque, original, débile, délirant... Ces adjectifs s'appliquent à la totalité des softs décrits dans ce dossier, qui se termine par le test en OTW de Get Bass Fishing sur Dreamcast. Simulateur de tiercé, de lancer de pingouins ou de conduite de trains, il y en a pour tous les goûts et de toutes les couleurs. C'est la foire aux freaks, la fête de l'anticonformisme. Bienvenu dans la quatrième dimension du jeu vidéo !

L'ÉCHELLE DE RICHTER DE LA BIZARRERIE

Les notes attribuées aux jeux classés par catégorie présents dans ce dossier ont été établies à partir de « l'échelle de Richter de la bizarrerie ». Plus la note est élevée, plus le jeu - et le concept s'y rapportant - est étrange. La palme revient à Rocky & Hopper 2 sur PlayStation. Le jeu propose un lancer de pingouins carrément strange !



3D KAKUTOH TSUKURU



ASCII est le premier éditeur à avoir commercialisé un « jeu à faire soi-même » (cf. l'encadré À toi de jouer, ci-dessous). Depuis le RPG Tsukuru Super Dante, sorti sur Super Famicom en 1995, on ne compte plus le nombre de titres présentés dans la gamme. L'an passé, un pas de plus a été franchi avec le premier « jeu de baston à concevoir soi-même », alias 3D Kakutoh. Il propose une douzaine de combattants entièrement customisables. Si leur apparence ne peut être modifiée, a contrario

vous êtes libre de programmer leurs moindres faits et gestes. Tout est permis, jusqu'à la création d'un gigantesque cross over entre les héros de Virtua Fighter, Tekken, Street Fighter EX et Dead or Alive ! La difficulté réside dans l'équilibrage des mouvements et des coups. L'occasion de constater que programmer un bon jeu est un véritable casse-tête.

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :

une masseuse à temps complet pour la relaxation ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

mimer les attaques devant un miroir pour être sûr qu'elles seront réalistes. À faire sans témoin direct, naturellement.

RÉSERVÉ AUX :

fans du film *Bloodsport* (avec Jean-Claude).

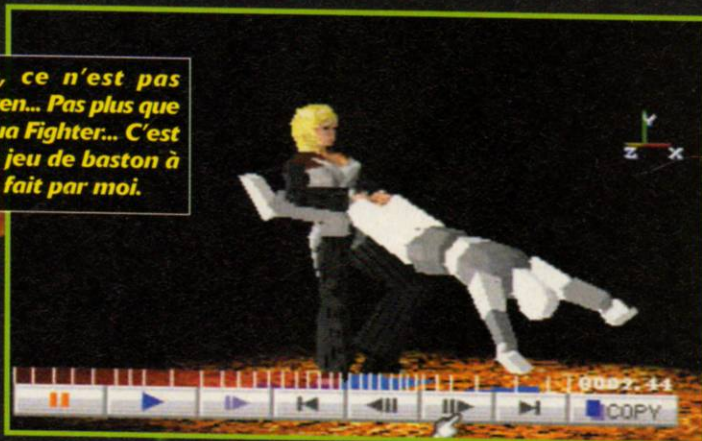
AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT :

dans le même esprit, mais dans un autre genre, Tactical RPG sur PlayStation et Saturn (ASCII), Ochi Gemu sur Saturn (ASCII), Dungeon Maker sur PlayStation (Electronic Arts) et Dezaemon (créer

son shoot'em up) sur PlayStation et Saturn (Athena).

GENRE : simulateur de bourre-pifs à faire soi-même
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : ASCII
Disponible en import

Non, ce n'est pas Tekken... Pas plus que Virtua Fighter... C'est mon jeu de baston à moi, fait par moi.



GAME MAKER

Vous êtes responsable du bon déroulement dans la conception d'un jeu vidéo. Dans la peau d'un jeune créateur, vous devez tenir compte des impératifs commerciaux imposés par l'éditeur, diriger une équipe grossissante et faire face à quantité d'événements imprévus.

Le but ultime est de commercialiser un produit qui explose les ventes. Vous commencez avec deux collaborateurs, un graphiste et un programmeur touche-à-tout. Les premiers essais sont souvent des Tetris-like. Puis, le besoin d'embaucher se fait sentir. Choisissez les nouveaux membres de l'équipe en fonction de leur capacité de concentration, leur endurance au travail et leur moral. Plus un programmeur abat de boulot, plus il progresse (comme dans un RPG), garantissant ainsi une finition de qualité.

Attention toutefois au surmenage ! La réalisation est malheureusement assez basique. Mieux vaut s'armer de patience pour apprécier.



PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :

un guide programmation en C++ ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

il est recommandé de boire des canettes de café concentré pour optimiser et accélérer le rendement.

RÉSERVÉ AUX :

fans du film *Wargames*.

AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT :

Omise de Tenshu sur PlayStation (on y incarne un propriétaire de supérette - Felix Potin - à transformer en grande surface - Continent).

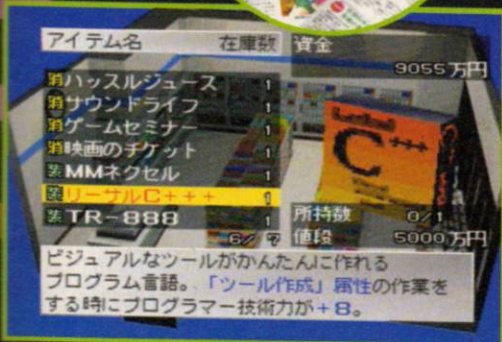
GENRE : simulateur de David Perry
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Axela
Disponible en import

On parle de mon jeu dans un mag. Quoi, la note est de 10 % ? Arrgh !



À toi de jouer, mon pote !

RPG, jeux de stratégie et de combat, shoot'em up et Tetris-like, quel que soit le genre qui vous fait triper, il existe forcément un titre où votre esprit créatif peut s'exprimer. Sont mis à dispo dans chaque jeu un éditeur de sprites, un traitement de textes et une base de données. Au Japon, les éditeurs proposent des concours dotés de récompenses faramineuses pour favoriser les ventes. Le dernier gagnant du concours RPG a empoché la modique somme d'un million de yens, soit 50 000 francs !



FARM STORY



Marre de la baston et des jeux de caisses ? Si vous aspirez à une vie paisible, sans remous, Farm Story est le RPG qu'il vous faut. L'idée est simple : vous reprenez la ferme d'un aïeul pour la faire prospérer. À vous les joies de la binette et de la bêche. Casser les cailloux qui encombrant les champs, remuer la terre et creuser des sillons bien droits, constituer un poulailler, voilà ce qui vous attend une fois le bouton Start enclenché. Palpitant, non ? Il n'y a ni méchants ni monde à sauver. Au début, on se fait royale-ment cXXXr. Il faut jouer les acharnés pour apprécier. Sans doute le paysan qui sommeille en nous refait-il surface ? Ou alors est-ce ce besoin inné de retour aux sources ? Disponible au Japon

et aux States, Farm Story fait de nombreux adeptes. Diantre ! Si même les Américains s'intéressent aux jeux « strange », ça peut finir à Hollywood avec Johnny Depp, un râteau entre les mains.

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :
un chapeau de paille ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :
marcher sur des œufs, fricoter avec les poulettes et crever les ampoules sur les mains.

RÉSERVÉ AUX :
fans du film *Babe* (et de Mylène Farmer).

AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT :
une multitude de RPG hors normes, inconnus chez nous. Citons Live a Live sur Super Nintendo (Squaresoft), Atelier Marie et Atelier Elie sur PlayStation (Gust).

Dans la peau d'un gentil fermier, je prends mon pied en passant la tondeuse sur les moutons. Ça va me faire un beau manteau en laine.

GENRE : simulateur de paysan
CONSOLES : Nintendo 64, Super Nintendo et Game Boy
ÉDITEUR : Pack-in Video
Disponible en import

MITSUMETE KNIHT

Les jeux de drague, ou Girl Games, représentent un genre vraiment à part. Ils sont tous calqués sur le même schéma. On incarne généralement un gentil monsieur au QI équivalent à celui du groupe des 2 Be 3, c'est-à-dire 3 (n'ou-



bliez pas que chaque mannequin a un QI de 1). On rencontre des jeunes nanas, stéréotypes de la gent féminine pour la plupart. Il y a la joyeuse, la timide, la rebelle, la frustrée, la gamine, la prétentieuse, etc. Elles arborent toutes un look branché, et le design va souvent de pair. Pour les séduire, il faut leur offrir des cadeaux, flirter dans un parc, les accompagner dans leur shopping. Rassurez-vous, tout cela reste très bon enfant (les scènes chaudes sont exclues). Dans Mitsumete Knight, l'action prend place dans un univers typé heroic-fantasy. Ça en jette graphiquement. Depuis l'avènement

des consoles 32 bits, les éditeurs s'attachent à créer de bons produits (mouais !), en demandant à des actrices connues d'effectuer le doublage.

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :
un préservatif ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :
se dire que si ça fonctionne dans le jeu, il en va de même dans la vie.

RÉSERVÉ AUX :
fans du film *Neuf semaines et demie*.

Les Japonais sont tous dingues des jeux de drague sur consoles. Jusqu'où iront-ils ?

AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT :
Tokimeki Memorial, tout premier soft à avoir exploité le genre, sur Nec, PlayStation et Saturn (Konami) et Sakura Taisen sur Saturn (Sega).

GENRE : simulateur de drague
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Konami
Disponible en import



GALLOP RACER 3

Au Japon, l'engouement pour la course hippique est sans commune mesure avec notre PMU national. Dans un pays à la pointe de la création dans presque tous les domaines, rien d'étonnant qu'un jeu consacré à un phénomène de société, jeu de tiercé en l'occurrence, voie le jour. Actuellement, on en dénombre plusieurs dizaines, toutes consoles confondues. Le pré-curseur se nomme Derby Stallion sur Nes (jeu conçu par un mec isolé, persuadé que le concept plairait). Dans Gallop Racer 3, troisième



opus d'une saga testé dans la rubrique Over the World du mois dernier, vous gérez une écurie et participez aux courses en tant que jockey. L'accouplement entre juments et étalons est également de la partie. Un must du genre, techniquement très abouti, avec



Gallop Racer 3 ou le jeu idéal pour organiser des paris entre potes.



de nombreuses phases de jeu en haute résolution. À la rédaction, on a henni pendant des jours.

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :
un cheval ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :
assister passivement à des courses, en tant que spectateur. Une option destinée aux parieurs ?

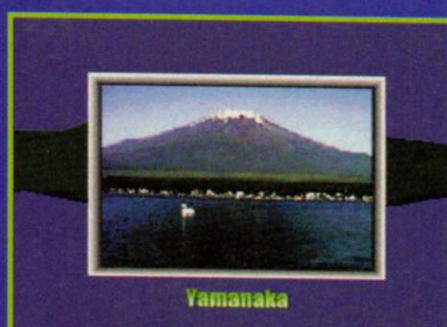
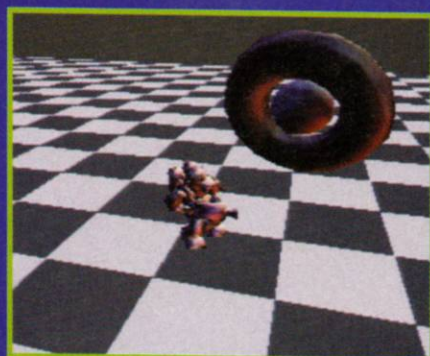
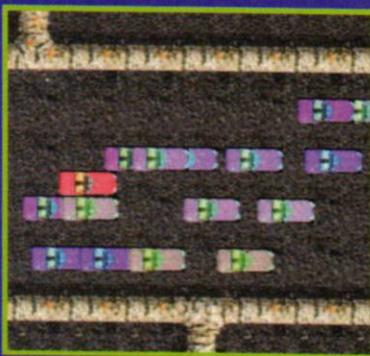
RÉSERVÉ AUX :
fans du film *l'Étalon noir*.

AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT :
G1 Jockey et Jockey Dream sur PlayStation.

GENRE : simulateur de tiercé
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Tecmo
Disponible en import

Les jeux étranges du Net Yaroze

Passer sous silence les jeux développés via le Net Yaroze (PlayStation noire qui permet de jouer au programmeur en herbe) nous paraissait impossible. Sur Net Yaroze ont été conçus, en Europe et au Japon, des clones sous acide de Pac-Man et de Wipe-out (Manic Y et Between the Eyes), un casse-briques à projectile humain (Bouncer), des kaléidoscopes psychédéliques et un éducatif sur les monts japonais les plus fameus. Le must de notre sélection ? Gas Girl, titre avec pour héroïne une nana pétomane à la recherche d'extra-terrestres de Roswell. Quel mauvais goût !



DENSHA DE GO 1 ET 2

Le jeu consiste à transporter des gens d'une gare à l'autre. Question : puisque c'est un train et qu'il est impossible de changer de trajectoire, pourquoi est-ce aussi fun (les Japonais en sont gaga) ? En



fait, il faut gérer l'accélération et le freinage afin de respecter les horaires. Attention aux excès de vitesse, ils sont durement sanctionnés. Gare aussi à ne pas manquer le quai où sont alignés les passagers – sinon, scratch !

La 3D employée est plutôt sommaire, mais l'esprit est bien là : on a vraiment l'impression de conduire son petit train à soi. Manque que la casquette pour s'y croire ! Sortie en 1997, la version PlayStation n'a rien à envier à l'arcade. Trois copies ont vu le jour depuis chez nos



amis nippons, dont une permettant de conduire une loco vapeur. Moi, ça me rappelle Dorothée qui chantait : « Tchou-tchou, le p'tit train qui part et qui revient... »

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ : un paddle qui imite le levier de commande d'un vrai train.

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

foncer à toute berzingue et actionner le frein d'arrêt d'urgence. Dommage qu'il n'y ait pas de caméra pour voir la tronche des voyageurs.

Ce qu'on est bien aux commandes de son train. Gare aux excès de vitesse cependant !

RÉSERVÉ AUX : fans du film *Le train sifflera trois fois*.

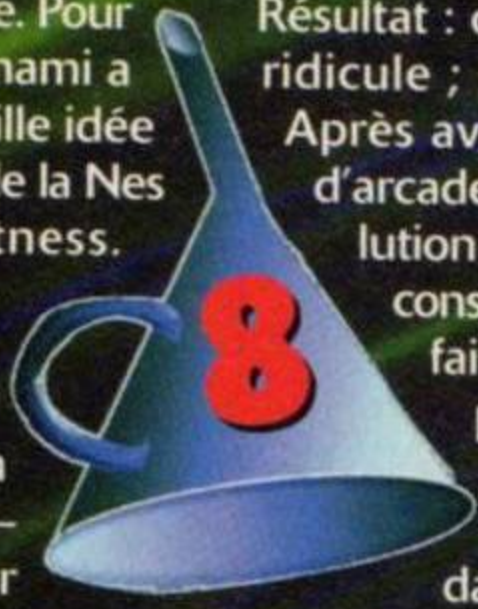
AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT : SL de Ikoh sur PlayStation (avec un petit train à vapeur), Densha Daisuki sur PlayStation (avec un petit train en plastique) et Densha de Go 64 sur Nintendo 64 (Taito).

GENRE : simulateur de SNCF (c'est possible !)
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Taito
Disponible en import



DANCE DANCE REVOLUTION

Bust a Groove, Parappa the Rapper, Beatmania... Les jeux musicaux ont le vent en poupe. Pour ne pas être en reste, Konami a décidé de recycler la vieille idée du tapis de sol qui date de la Nes avec le Family Fun Fitness. Le concept est simple : on marche dessus, on danse comme un ouf, et les personnages à l'écran réagissent en fonction – de ce que vous faites. Pour



jouer, il faut être dans le rythme des notes qui tombent à l'écran. Résultat : on a l'air franchement ridicule ; pire que le karaoké. Après avoir cartonné en salle d'arcade, Dance Dance Revolution est sorti le 10 avril sur console. Au Japon, le genre fait des émules, puisque presque tous les éditeurs ont annoncé leur propre version dans les mois à venir.



Grâce à Dance Dance, on peut se prendre pour Travolta.

RÉSERVÉ AUX : fans du film *la Fièvre du samedi soir*.

AUTRES TITRES DU MÊME ACABIT : Konami prépare deux suites intitulées Drum Mania (on joue des percussions) et Guitar Freaks (on joue de l'instrument du même nom), disponibles en juillet sur PlayStation.

GENRE : simulateur de Hula-hoop
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Konami
Disponible en import

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ : un tapis de sol spécial pour se prendre pour Travolta (attention, il coûte cher !).

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

certaines boîtes d'arcade acceptent les Memory Card PlayStation. L'idée consiste à reproduire, devant un public avisé, les pas de danse élaborés chez soi.



HAMSTER PARADISE

Depuis la naissance du tamagotchi (Bandai), la folie des créatures virtuelles à élever soi-même fait rage au Japon. Le concept s'est répandu dans les jeux vidéo avec succès. Dans Hamster Paradise, vous élevez un hamster virtuel qui se balade, dort et mange – comme c'est mimi ! À vous de le maintenir en vie tout en faisant attention à son

poids, son humeur et ses envies. Vous pouvez aussi le faire participer à des minijeux. Heureusement, il n'est pas besoin de le vacciner, de nettoyer son caca ni de lui courir après s'il se sauve ou ronge un fil électrique (vous n'aurez pas le plaisir de lui faire du bouche-à-bouche avec une paille s'il s'électrocute). Hamster Paradise, c'est aussi un excellent moyen pour draguer dans le bus ou le métro. La reproduction fait effectivement partie des options. Branchez deux Game Boy et assistez

Dans ce jeu, vous pouvez nourrir votre hamster virtuel jusqu'à le rendre carrément obèse...



RÉSERVÉ AUX : fans du film *Professeur Foldingue* (avec Eddy Murphy).

AUTRES TITRES DU MEME ACABIT :

Pocket Monster Pikachu et Dragonquest Slime Oh, deux jeux électroniques de poche !

GENRE : simulateur de reproduction de hamsters
CONSOLE : Game Boy Couleur
ÉDITEUR : Atlas
Disponible en import

à la naissance de petits aux caractéristiques différentes !

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ : une cage et des graines ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

si les poses de votre hamster virtuel vous font craquer, vous pouvez prendre des photos souvenirs, en pressant le bouton Start. À montrer ensuite à vos camarades de classe.



ROCKY & HOPPER 2

Party Game est le nom que les Japonais donnent à ces jeux multijoueurs sans aucun intérêt tout seul, à l'image de Mario Party sur Nintendo 64. Dans Rocky & Hopper 1 et 2, on trouve des minijeux avec pour héros des pingouins ! Au menu : lancer de pingouins du haut d'un gratte-ciel (attention à la direction du vent si vous voulez atteindre la cible) et simulateur de « Jacques a dit » où l'on imite les mouvements saugrenus de ses coéquipiers. Les règles sont minimalistes et peuvent être comprises par n'importe

qui, de son oncle à belle-maman. Il suffit, en général, de mitrailler les boutons ou d'avoir un timing correct pour bien s'amuser. Il est même possible de partager son pad pour jouer à quatre simultanément : un joueur se sert de la croix multidirectionnelle pendant que l'autre tape sur les boutons. Puisque chacun manipule un pingouin différent, mieux vaut s'entendre avec son co-

padd-locataire ! Ça plaît tellement au Japon que les pingouins ont « participé » à des films publicitaires. Dommage qu'on ne les trouve pas en France, car s'il y a un jeu zarbi, qui peut faire recette chez nous, c'est bien celui-ci !

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ : des glaçons ?

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

à deux, se mettre en mode Quatre joueurs et maîtriser deux pingouins simultanément.

RÉSERVÉ AUX : fans du film *Antarctica*.



La palme de la bizarrerie revient à ce titre délirant grâce, notamment, au jeu du lancer de pingouins. Poilant !

AUTRES TITRES DU MEME ACABIT :

rien d'aussi délirant. On trouve quelques jeux de plateau comme la série des Momotaroh Dentetsu sur PlayStation, Saturn et Game Boy (Hudson) et Mario Party sur Nintendo 64 (Nintendo).

GENRE : simulateur de lancer de pingouins en folie
CONSOLE : PlayStation
ÉDITEUR : Sony Computer Japan
Disponible en import

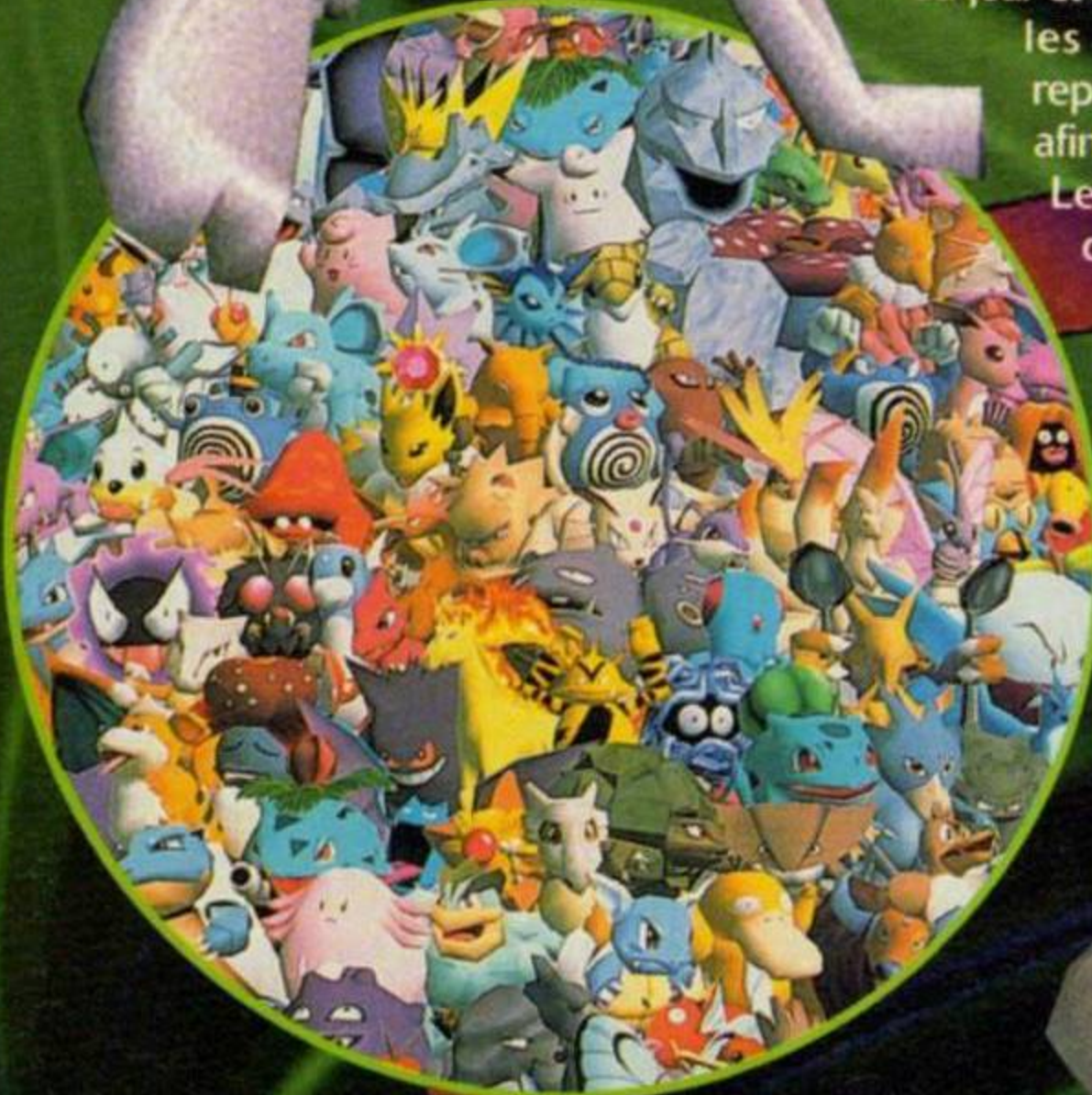


LE PHÉNOMÈNE POCKET MONSTER

But des jeux : élever des monstres et les balancer dans une arène pour qu'ils se fichent sur la poire. Accessoirement les photographier pour constituer un superbe album photos (Pocket Monster Snap).


Nous avons choisi un des derniers jeux en date pour vous parler de la saga. Dans *Pokemon Snap*, sur Nintendo 64, le joueur participe à un safari-photo d'un genre inédit. Il s'agit de trouver Pikachu (sorte de chat orange et mascotte du jeu) et ses potes (présents dans les jeux sur Game Boy, reportez-vous à l'encadré), afin de les mettre en boîte. Les charmantes bestioles dansent, font des acrobaties et sourient face à l'objectif. Plus le cliché est réussi, plus les points s'accumu-

lent. Un gros plan augmente considérablement son capital. Selon un otaku super fan : « Un jeu aussi bizarre que passionnant dont seul Nintendo a le secret... Je suis jaloux des joueurs nippons qui ont la possibilité d'amener la cartouche de sauvegarde en magasin et de tirer des autocollants à l'effigie des drôles de monstres photographiés. » Révélateur, non ?



STADIUM

1P カムイ IDNo/33644 ポケモン博物館

| | |
|---|---------|
|  | No. 122 |
| | バリヤード |
| バリヤー-ポケモン | |
| たかさ 1.3m | |
| おもちさ 54.5kg | |

パントマイムが とくいで だいすき。
じゃまをすると おおきな てのひらで
おつみくピンタを してくる という。

マダツボミ 122

MP: 

 ミュウツー 174

MP: 246/250

ミュウツーの
スピードスター!

POCKET MONSTERS

でメニュー



GAME BOY C LOU

MONSTER

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :

un micro pour insulter le Pikachu dans *Pikachu GenkiDechu* sur Nintendo 64. Dites-lui « Baka » et il fera la bouille.

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

dans *Pocket Monster Snap*, faire danser le Nias, sorte de gros chat



SNAP

pataud, et jouer de la flûte pour séduire un champignon hallucinogène... Avant de les prendre en photo !

RÉSERVÉ AUX :

fans du film... Aucun film ne fait penser à la saga Pokémon, non, vraiment aucun. Trop loufoque, trop zarbi comme concept. En plus, ça rend dingue et épileptique.

LISTE DES TITRES POKEMON

Pocket Monster, *Pokemon Card GB* (jeu à la Magic), *Pokemon Gold* et *Silver* (sortie prévue en juin) et *Pocket Monster Pinball* (flipper) sur Game Boy Couleur. *Pokemon Stadium 1* et *2*, *Pikachu GenkiDechu* et *Pocket Monster Snap* sur Nintendo 64.



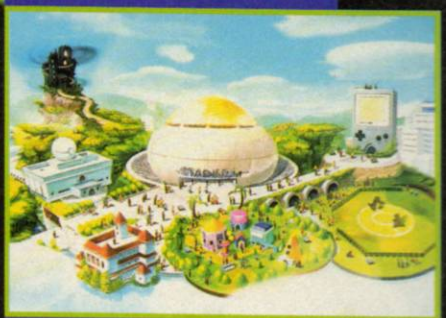
GENRE : simulateur pour otakus
CONSOLES : Nintendo 64 et Game Boy (Couleur)
ÉDITEUR : Nintendo
Disponible en import et en octobre en France

Pocket Monster story

Le 27 février 1996, les studios Game Freak (spécialisés dans le character design) et Nintendo sortent ce qui est aujourd'hui l'une des plus grosses réussites commerciales de tous les temps au Japon : *Pocket Monster* sur Game Boy. Trois cartouches de couleurs différentes (rouge, bleu et jaune)



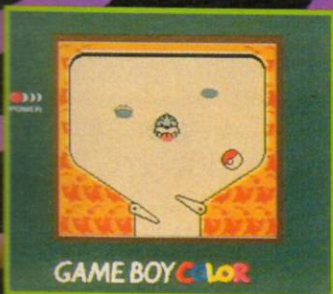
sont commercialisées. Y sont « enfermés » cent cinquante et un monstres au look décalé et colorés à souhait. Ces bestioles d'apparence « toute mignonne et toute gentille » ont toutefois un destin funeste. L'objectif est de les élever en prévision de combats dans des arènes prévues à cet effet via des jeux sur Nintendo 64. Le concept est d'autant plus novateur que *Pocket Monster* favorise également les échanges d'« animaux » dans les cours de récré. Au pays du Soleil-Levant, les produits déri-



vés fleurissent. Des boutiques consacrées au culte Pokémon (abréviation de *Pocket Monster*) ont même vu le jour. Parallèlement, Nintendo a lancé une série télé qui fait fureur (elle a également provoqué des crises d'épilepsie), suivie de longs métrages particulièrement pénibles aux dires de ceux qui les ont matés. Dire que les jeux, et peut-être la série TV, arrivent chez nous ! Au secours !



GAME BOY C LOU



GAME BOY C LOU

PINBALL

Get Bass

Machine : Dreamcast
 Genre : jeu de pêche

Get Bass est une simulation de pêche. Oui, c'est cocasse, mais au bout de l'hameçon ne mordent que des bars et l'impatience gagne devant le manque de péripéties. Get Bass ou l'art d'être ridicule en s'amusant.

En France, les jeux de pêche sur console suscitent l'indifférence générale, quand ce n'est pas du mépris. Quoi de plus normal puisque, depuis le début de l'ère des 32 bits et plus, on n'en recense qu'un seul. Son nom : Sea Bass Fishing sur Saturn. Allez savoir pourquoi, lors de sa sortie, ce jeu m'avait fait littéralement craquer. Pourtant, Dieu sait que je ne suis pas un fan de parties de pêche. Je n'aime pas me lever tôt, ni affronter le froid matinal, et encore moins me mouiller les pieds ! Autant dire que les chances de me voir un jour avec une canne à pêche flirtent avec le zéro absolu. Alors, vous pensez, aller à la pêche sans quitter mon salon, c'est royal. De plus, avec ce type de jeu, il n'y a aucun risque d'être la risée de la baraque en revenant bredouille.

À ma grande surprise, Get Bass est un jeu qui a été très bien accueilli par la rédaction, contrairement à son prédécesseur sur Saturn. Il y a fort à parier que le moulinet développé spécifiquement pour ce jeu n'est pas étran-



Une fois que le poisson est ferré, gros plan sur l'animal, qui vend chèrement ses écailles.

ger à ce succès. De plus, voir quelqu'un debout devant la télé en train de gesticuler avec le moulinet a quelque chose d'assez cocasse. Et, lorsque l'on se met à faire le clown à son tour, il est bien difficile de ne pas se piquer au jeu. Cette manette un peu spéciale est dotée de capteurs sensitifs, qui interprètent chaque mouvement (même le lancer !) que vous effectuez et le retranscrit visuellement à l'écran. Le revers de la médaille, c'est les 790 francs à déboursier pour acquérir le jeu plus le moulinet,



TACKLE BOX



La totalité des leurres que vous pouvez utiliser.

AVIS EN VRAC DE PÊCHEURS DE SALON

McYas : À première vue, on peut penser qu'un jeu de pêche est essentiellement réservé aux gros beaufs, passionnés par l'art de capturer le poisson, patiemment immobilisés des heures durant devant leur canne, à l'affût du moindre frémissement ; ou même idéal pour les Japonais, adeptes de jeux aussi étranges que farfelus. Pourtant, Get Bass a réussi le pari de m'attirer vers une chasse aux bars des plus captivantes. Pas très longtemps, certes, mais la chair tendre du vertébré vaut bien un peu de patience. C'est ce que l'on appelle la stratégie du hameçon.

Wonder : Ça fait plaisir de voir, de temps en temps, un jeu de pêche. Qui d'entre nous n'a pas été au moins une fois dans sa vie à la pêche, les pieds dans l'eau, attendant patiemment que ces diables de poissons veuillent bien mordre. Je trouve cette adaptation de la borne de Sega excellente, surtout avec la manette-moulinet, qui rend bien les sensations de l'arcade. De plus, divers modes de jeu permettent de rallonger la durée de vie, qui n'était vraiment pas longue sur la borne. Si cela pouvait être le cas tout le temps...

Mahalia : Fabuleux ! C'est fou le bien que cela fait de se retrouver tranquille, sur un lac, une canne à pêche entre les mains. Le seul petit reproche que je ferai c'est qu'il n'y a pas assez de variétés dans les poissons. J'aurais bien aimé tenter la pêche en mer, avec d'autres espèces.



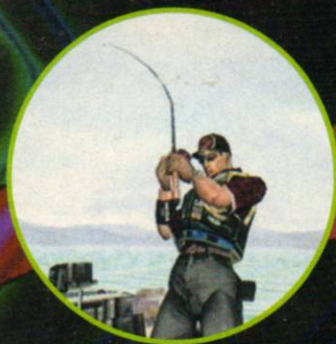
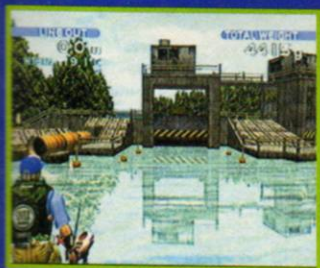
Les gros poissons peuvent briser la ligne si vous moulinez trop vite.

ce dernier accessoire ayant fort peu de chances de ressortir par la suite. Graphiquement parlant, Get Bass en jette un maximum ! Les décors, qu'ils soient extérieurs ou aquatiques, sont criants de réalisme. En revanche, les textures de l'eau sont approximatives (dans ce domaine, seuls Wave Race sur N64 et un cer-

tain B.L.U.E sur Play jap ont été fidèles à la réalité à ce jour !). Les reflets sont tels que l'on a parfois l'impression de pêcher sur un miroir ! En ce qui concerne les bars, leur animation est vraiment remarquable. Toutefois, occasionnellement, on note quelques bugs du type poisson coincé dans le décor ou nageant

Les sites de pêche

Le jeu propose huit zones de pêche, dont deux spots bonus. Ces secteurs sont tous situés en eau douce, alors que le bar est supposé être un poisson de mer. C'est d'ailleurs dommage qu'il n'y ait pas quelques sites de plus, en particulier en haute mer.



à moitié hors de l'eau. La pêche s'effectue à l'aide de leurres qui sont, en fait, des appâts artificiels. Certains sont propices à la pêche en surface, d'autres coulent. Toujours est-il qu'ils se manient tous différemment. Des séquences cinématiques détaillent la bonne technique pour les utiliser efficacement. En participant avec succès aux divers tournois, vous ouvrez de nouvelles zones de pêche et gagnez de nouveaux leurres. Remarquez en particulier la présence de trois leurres bonus, d'une redoutable efficacité, dont l'un est à l'effigie de Sonic !

Aussi fun soit-il, Get Bass est moins complet que Sea Bass Fishing. Un handicap qui affecte la durée de vie : au bout d'un moment, on aimerait pouvoir pêcher autre chose que des bars. Sea Bass Fishing avait le mérite de proposer une douzaine d'espèces au comportement fort différent. Ajoutons que l'on fait très vite le tour du mode Tournoi, et ce, quel que soit le niveau de dif-

Finir premier des tournois n'est vraiment pas un casse-tête. La difficulté est mal dosée.



GET BASS

Dispo : Japon
Éditeur : Sega
Texte : anglais

LES PLUS

Les graphismes et l'animation. Le moulinet virtuel. Texte à l'écran en anglais.

LES MOINS

Un seul type de poisson. La durée de vie assez courte.

ficulté choisi. Au final, Get Bass est un jeu qui se révèle certes excellent, mais qui va vite être classé dans la catégorie jeux anecdotiques, marrant cinq minutes. Au loup, au loup !

Wolfen, le retour de l'avocat du diable

DATA

| | | | |
|--------------|-----------|-------------|----------|
| Total Game | 14 stages | 10000g over | 0 fish |
| Total Win | 12 stages | 8000g over | 2 fish |
| Win % | 85% | 6000g over | 25 fish |
| Total Fish | 218 fish | 4000g over | 35 fish |
| Total Weight | 605,2 kg | 2000g over | 50 fish |
| Record Bass | 8800 g | 2000g under | 106 fish |
| Average | 2776 g | | |



SBFA MASTERS CLASSIC TOURNAMENT TROPHY

Consulter les données, c'est aussi l'occasion d'évaluer son palmarès, mais également d'obtenir quelques statistiques.

GET BASS FISHING

Les jeux de pêche sont monnaie courante au Japon. Toutefois, aucun éditeur ne s'était risqué à commercialiser un accessoire spécifiquement conçu pour la pêche... Jusqu'à présent car, pour Get Bass Fishing, Sega a tout spé-

cialement développé un paddle/moulinet doté d'une géniale prise en main, pour s'y croire à donf. Plus fort encore, l'accessoire dispose de capteurs sensibles qui retranscrivent avec précision les mouvements imprimés face au tube cathodique. Le geste du lancer est par ailleurs autorisé ! À quand un simulateur de chasse à courre ?



Le moulinet Dreamcast, accessoire indispensable du Get Bass Fisher type.

PÉRIPHÉRIQUE RECOMMANDÉ :

un moulinet officiel estampillé Sega Dreamcast.

RÉSERVÉ AUX :

fans du film *les Dents de la mer*.

AUTRES TITRES DU MEME ACABIT :

Bass Rise sur PlayStation et Tsurinushi Monogatari sur PlayStation, Nintendo 64 et Game Boy.

GENRE : simulateur de pêche

CONSOLE : Dreamcast

ÉDITEUR : Sega

Disponible en import

LE TRUC LE PLUS DÉBILE À FAIRE :

s'habiller comme Wolfen sur la photo avant de jouer.



L'attirail du Get Bass Fisher

LE CHAPEAU

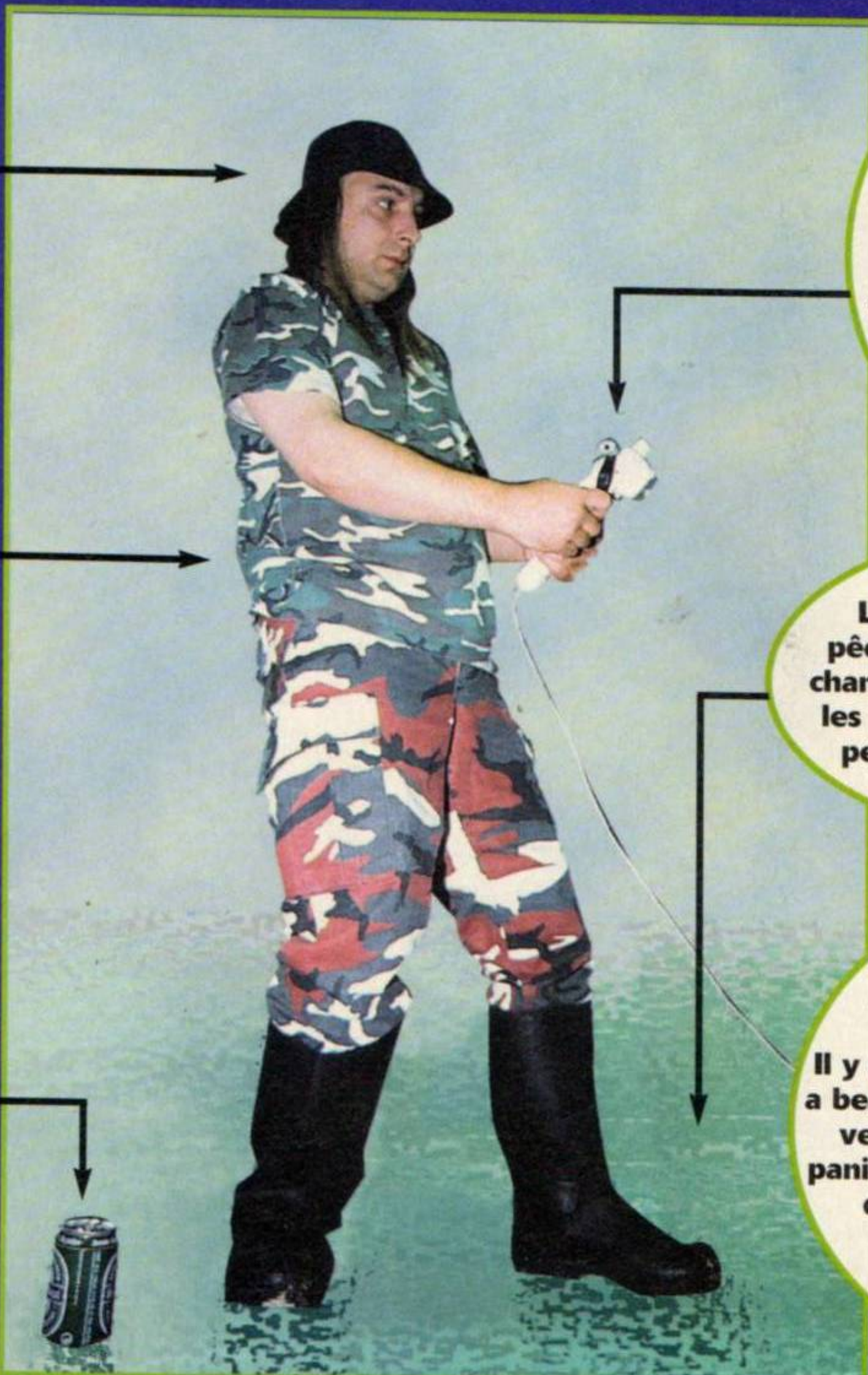
Pêcher sous un soleil de plomb peut générer une insolation. N'oubliez pas de porter une casquette, ou un béret, assorti aux fringues. Le bob Ricard est incontestablement le plus sympa.

LE TEE-SHIRT ET LE TREILLIS CAMOUFLAGE

Idéal pour passer inaperçu aux yeux des poissons ! Si vous n'avez pas les moyens d'acheter de telles fringues, il vous reste la solution de vous rendre gare de l'Est, un dimanche soir, pour dépouiller un militaire. C'est risqué, mais faut ce qu'il faut !

LA CANETTE DE BIÈRE

Comme tout être normalement constitué, le pêcheur a souvent soif. La canette de bière est donc un élément clef de l'attirail. Variantes possibles : vin rouge La Villageoise ou Carré de Vignes.



LE MOULINET

Designé et développé par Sega pour jouer - exclusivement - à Get Bass Fishing, cet accessoire coûte environ 250 F sans le jeu. Gare aux entorses et foulures du poignet !

LES BOTTES

L'accessoire de base du bon pêcheur. Pour mettre toutes les chances de votre côté, optez pour les cuissardes : plus hautes, elles permettent d'attraper de plus gros poissons.

EN OPTION

L'intégrale en vidéo d'*Histoires naturelles* (TF1 Vidéo). Il y a des jours, comme ça, où on a beau s'appliquer, les poissons ne veulent rien entendre. Pas de panique, les excellents reportages d'*Histoires naturelles* vous feront apprendre plein de choses très intéressantes.

TRAYER Station

Les plans et soluces sur PlayStation

DOSSIER SPÉCIAL

DRIVER

les missions, les cartes des villes...



TOUT SUR FINAL FANTASY VIII

DÉCOUVREZ EN AVANT-PREMIÈRE LE CHEF-D'ŒUVRE DE SQUARESOFT

Et aussi : les meilleurs coups de **Bloody Roar 2**
la solution complète d'Égypte



+ toute l'actualité
PLAYSTATION

En kiosque
début juin

Trucs en Vrac

Salut les faussaires ! Mois de juin, mois des examens ! Mince, tout ça ne laisse pas beaucoup de temps pour jouer. Donc, bienvenue aux astuces et autres codes qui sont là pour vous aider à vous défouler entre deux épreuves. Cette fois, c'est sûr, la Game Boy opère un sacré retour au premier plan. Quant à Zelda, elle s'est laissée aller à une de ces méga-astuces surprises comme elle nous en gratifie dans chacun de ses épisodes. Courage, les gars, plus qu'un mois avant les vacances et bonne triche.

Wonder, sera-t-il éclipsé ?



Zelda 64

Skulltulas d'or infinis, coup du bocal, Link enflammé

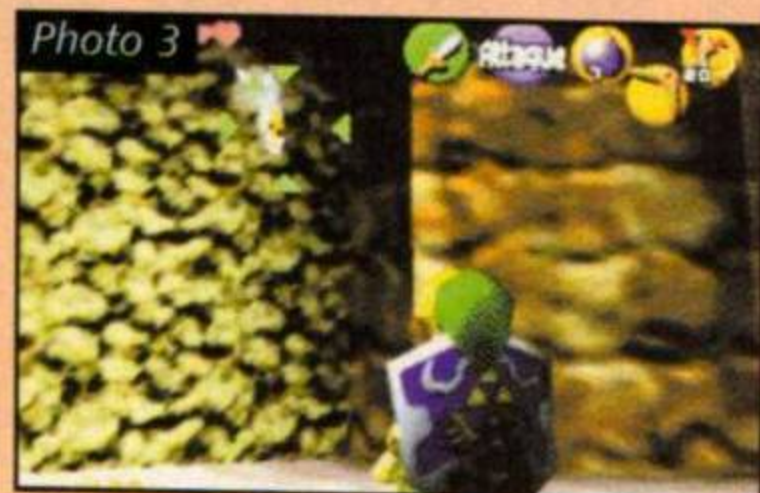
Wonder

LE CODE DU MOIS

explosez-le à l'aide d'une bombe. Derrière se trouve une skulltula normale et une d'or. Tuez celle en or, mais ne prenez pas tout de suite cette dernière. Placez-vous juste devant la colonne de lumière qui permet de sortir de la caverne. Appuyez sur Z, pour locker la skulltula d'or (photo 3), et envoyez-lui votre boomerang dessus. Attention, juste avant que le boomerang n'atteigne la skulltula d'or, faites un saut



Voici une astuce qui va vous en mettre plein la vue, les pt'its gars : il est possible d'avoir plus de 100 skulltulas. Pour cela, rendez-vous dans le château d'Hyrule, après avoir passé tous les gardes et être sorti des douves. Il y a un arbre qui donne accès à un trou si vous jouez le Chant des tempêtes (photo 1). Sautez dans le trou et faites tout de suite demi-tour. Vous avez deux murs que vous pouvez faire exploser, un à gauche puis un à droite (photo 2). Allez vers celui de droite et



périlleux arrière (**Bas + A**) pour entrer dans la colonne de lumière. Normalement, vous récupérez la skulltula alors que vous êtes déjà en train de vous



téléporter à l'extérieur. En gros, vous devez entendre la musique et voir la boîte de textes s'afficher (photo 4). Allez dans le sous-écran et vous verrez que votre nombre de skulltulas a augmenté d'une



unité. Retournez dans le trou et la skulltula sera de nouveau présente. Vous pouvez recommencer l'opération autant de fois que vous le voulez. Il est ainsi possible non seulement d'avoir les 100 skulltulas sans problème, mais aussi de dépasser ce même nombre (photo 5). Dernières recommandations : si vous ratez votre coup (photo 6),



faites **Reset** et recommencez. De plus, vous ne pouvez faire cette opération qu'après avoir effectué le Temple de la forêt.

Autre astuce contre le Fantôme de Ganondorf : cette fois, vous pouvez renvoyer ses boules d'énergie en frappant avec un bocal, à l'instar

du filet à papillon dans Zelda 3 (photo 7).

Enfin, pendant le combat contre Ganon (et non Ganondorf), lorsqu'il se retrouve à terre pour la première fois, vous devez aller chercher l'épée d'Hyrule. Une fois celle-ci récupérée, faites le tour du périmètre de l'île flottante, de façon à ne pas faire réapparaître le mur de



flammes. Une fois que vous êtes positionné face à Ganon, prenez votre arc avec les flèches normales et visez bien sa queue (qu'il fait battre de bas en haut). Lâchez vos flèches. Et, une fois la partie vitale touchée, vous vous enflammez et serez attiré par Ganon (photo 8).





Gex : Enter the Gecko

255 vies, toutes les télécommandes, etc.

Alice Saglisse



Photo 1
Pour avoir un nouveau four de 255 vies, allez dans un



Photo 2
niveau contenant un puits mortel (comme dans Scream TV : Smellraiser) alors qu'il ne vous reste qu'une vie au compteur. Laissez-vous tomber et appuyez sur **Start** au moment où vous mourez (photo 1). Quittez le jeu et recommencez l'opération (il ne vous restera alors plus de vies au compteur). Votre compteur de vies passera alors à 255 (photo 2).



Photo 3
Pour avoir toutes les télécommandes de votre four, allez à l'écran des mots de passe et entrez la séquence suivante, de gauche à droite et de haut en bas :
20 fois maintenez **B** et appuyez sur **Bas**.
Maintenez **B** et appuyez sur **Haut**.
Maintenez **A** et appuyez sur **Droite**.
2 fois maintenez **A** et appuyez sur **Gauche**.

2 fois maintenez **B** et appuyez sur **Bas**.
Maintenez **B** et appuyez sur **Droite**.
Maintenez **A** et appuyez sur **Droite** (photo 3).
Enfin, vous pouvez « éteindre » le portrait de la Joconde dans le premier niveau de Scream TV. Donnez un coup de queue dans la bibliothèque juste en dessous et actionnez le levier (photo 4). Bon four.



Puyo Puyo 4

Puyo Puyo 4 ne déroge pas à la règle des jeux

Dreamcast et même Saturn. Souvent, des images sont planquées dans le CD et il suffit d'un CD-Rom micro pour les visionner. Cette fois, c'est le fichier **OMAKE.BMC** qu'il vous faudra ouvrir.



Running Wild Autres couleurs

Vous pouvez facilement changer les couleurs de vos personnages pendant la sélection. Il suffit d'appuyer sur **L1** ou **R1**.



Zelda Dx

Délires avec Marine
Marine Cénoulégadla



Photo 1
Après avoir effectué les 3 premiers niveaux, vous devrez récupérer Marine. À partir de là, et avant de réveiller le morse devant les dunes de Yarna, vous pouvez faire quelques actions rigolottes pendant lesquelles Marine vous exprimera sa



Photo 3
façon de penser : frappez un poulet avec votre épée, Marine exprimera sa commisération (photo 1). Cassez une poterie ou ouvrez un coffre, elle vous fera part de son mécontentement (photo 2). Entrez dans un donjon et ressortez avec



Photo 4
très peu de points de vie, elle s'inquiète pour votre vie (photo 3). Parlez au chef cuisinier du village des animaux : il ne voit que Marine (photo 4). Jouez de l'Ocarina pour



Photo 5
découvrir ce qu'elle en pense (photo 5).

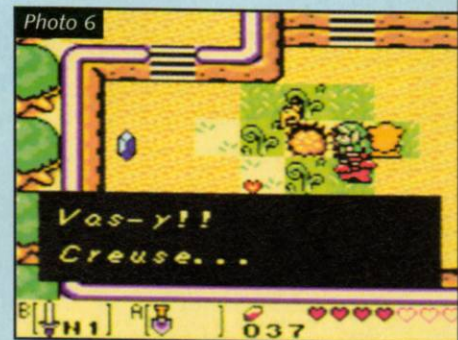


Photo 6
Faites un trou avec la pelle et elle vous encourage (photo 6). Mais surtout, n'oubliez pas de jouer au jeu de la Grue : Marine pêtera carrément un plomb (photo 7).





Reservoir Rats

Mots de Passe

Quentin Tarétino

Et hop, une pléthore de passwords.

Niveau 3 : B5?B2CVKLL

Niveau 4 : 41V?TWSKB-

Niveau 5 : 5LTRCX2LF7

Niveau 6 : VDLNYBGF82

Niveau 7 : CLGVQDVPC8

Niveau 8 : 5J9MFXSTCF

Niveau 10 : 4YR73WJRS3

Niveau 16 : W?F?HF8K-2

Niveau 17 : VT55CB1CDN

Photo Rats 1

Niveau 18 : W-T6RF1QC2

Niveau 19 : C3KF4FCMW8

Niveau 20 : M6PKNY7L-1

Niveau 21 : 525M7YKNF7

Niveau 23 : BDZL6BMM2G

Niveau 24 : 51T1FYKK5?

Niveau 26 : CPJ7LD5K7B

Niveau 27 : VN-1PB9QQS

Niveau 28 : WD71TDRKM

Niveau 29 : V6J3RC92N?

Niveau 30 : VJCM1B?C?S

Niveau 31 : 5?TSTYQSTY

Niveau 32 :

L61K4WBGXW

Niveau 33 : LP4B8VBCVC

Niveau 34 :

5YWNWYZLC3

Photo Rats 2

Niveau 35 : B1G3BC6FV8

Niveau 36 :

5MGGHXGR5S

Niveau 37 : BTY5NBNP8G

Niveau 38 : WLGX9DJFTD

Niveau 39 : C?4P8FNH7Z

Niveau 40 : 5T1B7XQKPK



Wetrix

Faire des vagues

Raquel Wet

Commencez une partie en mode Classic et effectuez le high score. Entrez alors comme nom « imani » (photo 1) et allez sur l'écran principal. Vous pourrez alors créer des vagues sur l'étang des options en appuyant sur C-Haut et en faisant tourner

le stick analogique. Le tout pour quelques effets bien sympathiques (photo 2).

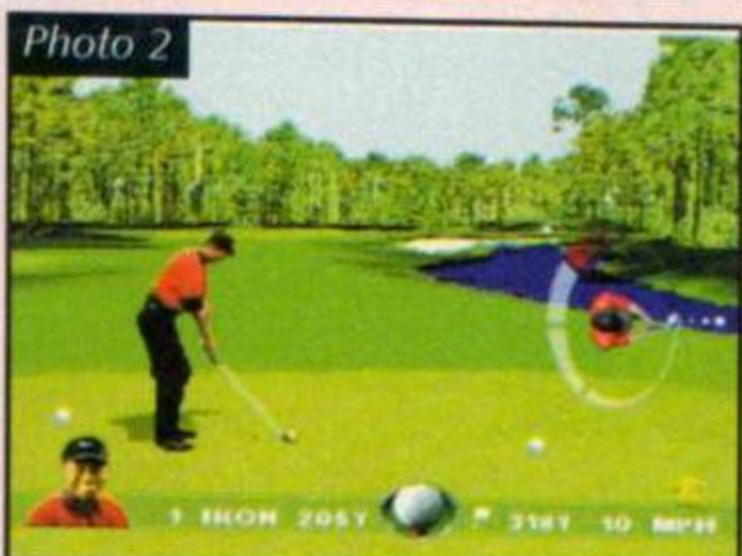
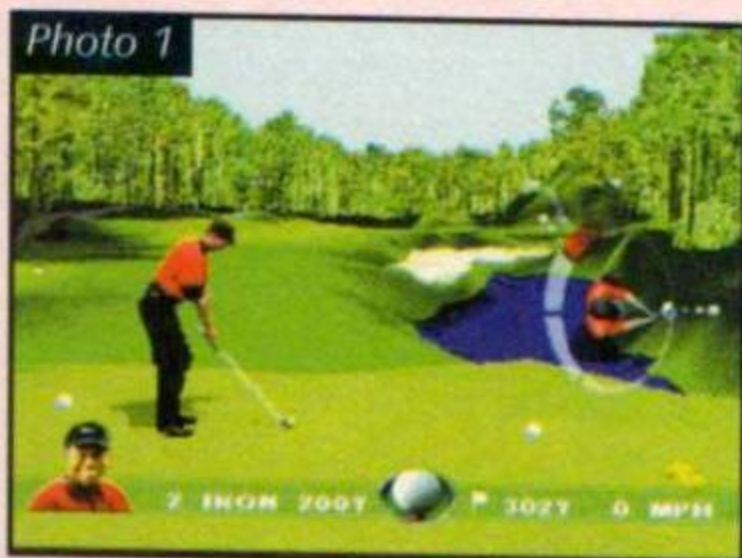


Tiger Woods 99

Augmenter la pente du terrain

Tigre Desbois

Ces noms sont à entrer dans le menu Select Player, option Edit Name : augmenter la pente de 200 % : PUMPZ ; augmenter la pente de 400 % : MAXIMUMZ (photo 1) ; terrain plat : OLDSCHOOL (photo 2).



NASCAR 99

Pilotes cachés

Bobby Labonte

Voici comment obtenir deux pilotes cachés (mondialement connus qu'aux States), avec lesquels vous pourrez jouer. Allez dans le menu Course unique et effectuez les manips suivantes :

Bobby Allison : choisissez Charlotte comme piste et placez-vous sur choix voiture. Puis, appuyez en moins de quatre secondes sur Gauche, Haut, Droite, X, ●, L1, L2, R2, R1.
Richard Petty : choisissez



Martinsville comme piste et placez-vous sur choix voiture. Puis, appuyez en moins de quatre secondes sur Haut, R1, Droite, ●, Bas, X, Gauche, ■, L1, R1.



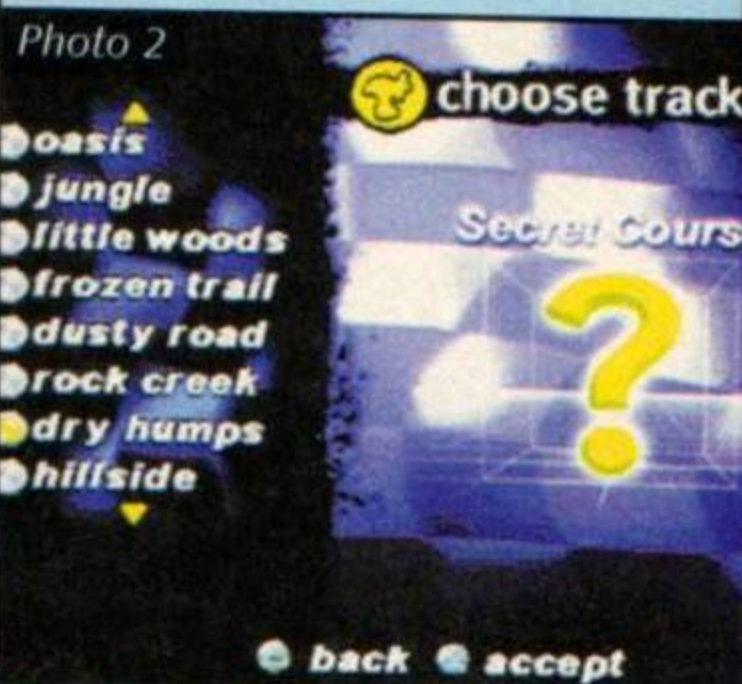
Rally Cross 2

Pistes secrètes, voitures cachées

Tommy McInness



Tous ces noms sont à entrer dans le mode Season, en sélectionnant New Season. Appuyez ensuite sur 5 pour valider. Revenez au menu principal et choisissez Single Race. Course Oasis : sisao (photo 1). Course Jungle : elgnuj. Course Little Wood : foster. Course Frozen Trail : nivek. Course Dusty Road : mit. Course Rock Creek : kcin. Course Dirty Humps : cire. Course Hillside : bsirhc (photo 2).



Voitures et pistes vétéran : provet. Toutes pistes et voitures (sauf les deux dernières) : preall. Toutes les voitures : moobmoob (photo 3).





Civilization 2

Plus d'or
Harpagon

Pour commencer avec 29 874 pièces d'or, entrer comme nom de ville **CasH**. N'oubliez pas le

et faites attention aux majuscules et aux minuscules.



F-Zero X

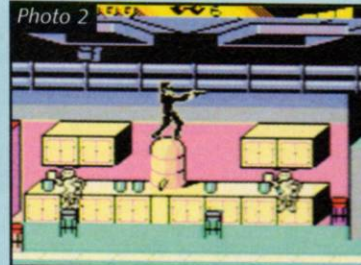
Rotation des voitures et des pistes

Antoine Boogerman



Dans tous les modes, après avoir sélectionné votre bolide

à l'écran du choix de l'accélération, vous pouvez faire tourner la voiture avec le bouton C (photo 1). De même, dans le mode Time Attack, vous pouvez faire tourner les pistes avec les boutons C-Haut et C-Bas (photo 2).

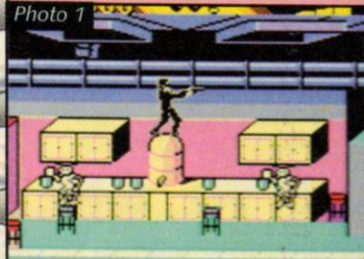


Men in Black

Mode vol, mots de passe

Jimmy Vieux

Pour faire voler votre personnage, entrez le code 0601 à l'écran des passwords. Appuyez sur **Start**, pour revenir au menu principal, et commencez une partie. Ensuite, maintenez **Select** et



appuyez sur **Haut, Bas, Gauche** ou **Droite** pour vous déplacer (photo 1). De plus, pendant ce mode, maintenez **Select** et appuyez sur **A** pour faire apparaître le symbole d'un éclair à côté du compteur



Duke Nukem : Time to Kill

99 Continus, Ennemis à petite et grosse tête

M. Loft

Eh ! faut pas l'dire, mais M. Loft utilise des cheats en cachette. J'savais bien, moi, qu'y jouait comme une tapette, le Loft ! Pour vous



l'prouver, voici quelques codes qu'il utilise. Il faut faire **Pause** puis entrer les manips suivantes :

99 Continus : **Gauche, Droite, Haut, Gauche, Droite, Bas, Gauche, Droite, L1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Gauche.**

Ennemis à petite tête (comme M. Loft) :

R1, R1, R1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, Droite.

Voilà, mais vous me promettez de rien dire, hein ? Comment ? Y a M. Loft derrière moi... et il a une machette dans la main... Aaaaaaaaargh !!!!!



Akuji

Sortilèges illimités

Felaster

Pour effectuer ce cheat, il faut faire **Pause**, pendant une partie, maintenir **L2** ou **R2** et appuyer sur **Gauche, ▲, Gauche, Gauche, ●, Gauche, ▲, Droite, ●, Haut, Haut et Bas**. Vous devez entendre un son à la fin de la manipulation pour que le cheat soit effectif.



N2O

Mots de passe

Achille Cloridrix

Toutes mes plus plates excuses ! Deux mots de passe m'avaient échappé lorsque je vous avais confié la liste imposante de ceux



des niveaux de N2O. Ah ! ça doit être encore un coup de ce sacré gaz hilarant qui m'a fait perdre mes esprits... Enfin bref, voici encore deux niveaux de plus, pour vous apprendre à shooter sur tout ce qui bouge.

Niveau 28 : **X, X, ●, ▲, ■, ●, X, ■** (photo 1).
Niveau 29 : **■, ■, ●, ●, ●, ●, ●, ●** (photo 2).

de vies. Vous pourrez alors envoyer un superblast. Voici maintenant tous les mots de passe du jeu.
Niveau 2 (Manhattan) : **2710**
Niveau 3 (Sewer System) : **1807**
Niveau 4 (Aerodrome) : **0309**
Niveau 5 (Rooftops) : **2705**
Niveau 6 (Woods) : **3107** (photo 2)
Générique : **1943** (photo 3)





Tetris Dx

Économiseurs d'écran

Alex Pazitneuf

Il y a deux mois, vous avez eu droit aux deux premiers économiseurs d'écran. L'aquarium, en appuyant sur **Start**, pendant la démo (photo 1) ; et les confettis, en appuyant sur **A**, pendant la démo. Il en existe un troisième, le tableau noir, que vous pouvez obtenir en appuyant sur **B** pendant la

Photo 1

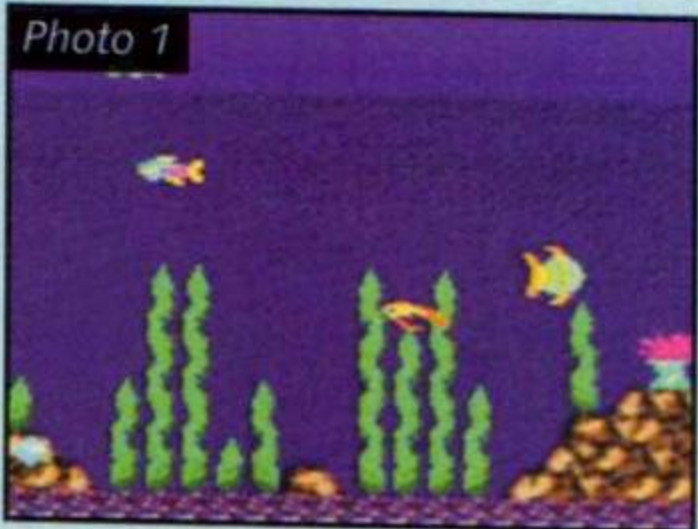


Photo 2



démo (photo 2). Vous devrez attendre à chaque fois le retour de la démo pour voir l'économiseur.



ISS 98

Quelques coups

La Dèche

Voici deux coups qui se font à partir du bouton de course :



Photo 2



pour le premier, pendant la course, faites un 360° avec le stick pour tourner autour du ballon (photo 1). Pour le coup du sombrero, courez, lâchez le stick et le bouton de course, puis appuyez sur **C-Gauche** (photo 2).

LE PLAN DU MOIS

Mesdames et messieurs les artistes, chapeau ! Les plans de qualité ont afflué de partout, ce mois-ci, et la décision n'a pas été facile pour vous départager et désigner le gagnant du mois. Au dernier tour de scrutin, c'est Thomas Suing, de Wervicq-Sud, qui l'emporte de justesse avec son plan de Zelda 64. Mais que les autres se consolent : on vous propose de passer vos plans sur le site Internet de *Player One*, Gameup.com. Dites-nous ce que vous en pensez. Pour en revenir à Thomas, il ne nous a pas transmis le nom du jeu qu'il voulait gagner. Alors, Thomas, arrête de rêver et écris-nous (ou téléphone-nous) pour nous dire ce que tu souhaites gagner.



VILLAGE DE COCORICO

de T.SUING



**DRAGON BALL GT
SUR
LA CHAÎNE**

MANGAS

LA CHAÎNE DES SUPER HÉROS



0 803 803 123
1,09F la minute



0 801 63 88 44
n° azur prix d'appel local

UNE CHAÎNE ÉDITÉE PAR 

MICRO ATTITUDE
Micro attitude

Malgré vos nombreuses lettres de protestation, M. Loft reste intraitable ; il ne reviendra pas sur sa décision de séquestrer quelques mois Clara. Et, de toutes façons, je suis solidaire de ce monsieur.

Alors, en attendant son retour, je reprends le bébé, que cela vous plaise ou non !

Wolfen

V-RALLY MULTIPLAYER CHAMPIONSHIP

COURSE DE RALLYE
70%
_ □ X

Infogrames

| LES PLUS | LES MOINS |
|-----------------|----------------------------|
| Les graphismes. | Les voitures trop légères. |

Alors que se profile l'arrivée de V-Rally 2 sur console, le premier jeu de rallye digne de ce nom fait l'objet d'une conversion PC. Voilà une nouvelle qui devrait réjouir les joueurs micro n'ayant pas franchi le pas de la console. (Il paraît que ça existe !) V-Rally se révèle fidèle à sa version originale, c'est-à-dire que l'on y retrouve les qualités mais également les défauts. Il va de soi que la version PC bénéficie de textures beaucoup plus fines que la version console, ainsi que d'une possibilité de jouer on line. On pourra cependant s'étonner qu'il subsiste, ça et là, des problèmes de clipping, en particulier sur les longues lignes droites. Enfin, les bandes-son ont été enrichies de nombreux morceaux de rock, pour ne pas dire métal, mais leur chargement se traduit par un blocage du jeu durant quelques secondes. En ce qui concerne le gameplay, on aurait pu

espérer une amélioration de la dynamique des voitures. Celles-ci ont toujours cette fâcheuse tendance à être extrêmement légères et à décoller à la moindre bosse. Ce défaut majeur, qui altérerait l'intensité des sensations éprouvées dans le premier volet, est toujours de mise. Dommage, mais on pouvait s'y attendre, car la récente conversion N64 en souffrait également. Cela étant, avec un peu de pratique, on arrive à éviter de trop en souffrir, mais gare à l'erreur de trajectoire ! Pourtant, voyons le bon côté des choses. V-Rally reste tout de même le seul jeu de course à proposer 42 circuits plus un circuit bonus. Et avec pas moins de trois modes de jeu, il y a vraiment de quoi faire. Indiscutablement, V-Rally est davantage un jeu d'arcade qu'une simulation. En effet, le mode Championnat impose des départs en peloton qui se

traduisent généralement par un crash au premier virage. C'est un détail qui va véritablement à l'encontre de l'esprit rallye. Enfin, pour profiter pleinement du jeu, il est nécessaire de posséder une manette adaptée car, au clavier, le « steering » est trop brutal. En fait, V-Rally aurait pu tenter de s'imposer sur la scène PC s'il était sorti avant Colin McRae. En effet, en matière de rallye, c'est le titre de Codemasters qui reste à ce jour la référence, que ce soit sur console ou sur PC.















◀
▶

Sortie prévue : disponible

CIVILIZATION, CALL TO POWER



STRATÉGIE

95%

Activision

| LES PLUS | LES MOINS |
|------------------|------------------------------|
| Voir ci-dessous. | Scénarios un peu répétitifs. |

Les joueurs micro s'accordent pour dire que Civilization est l'un des must des jeux de stratégie. Peut-être avez-vous eu l'occasion de découvrir la récente adaptation PlayStation, quelque peu décevante cependant au niveau graphique. Rappelons rapidement le concept de ce titre. Vous êtes le leader d'une civilisation et vous devez faire évoluer votre peuple de l'âge de pierre à la conquête spatiale. Call to Power se

démarque, en premier lieu, par des graphismes vraiment agréables pour un jeu de stratégie. Mais dix pages ne suffiraient pas pour énumérer toutes les innovations dont a fait l'objet ce titre. Citons en vrac : de nouvelles alternatives

politiques viables, un aspect diplomatie amélioré, des technologies futuristes qui ouvrent de nouveaux horizons de développement et, enfin, la possibilité de jouer en réseau. Ma conclusion se résume en un seul mot : indispensable !



Sortie prévue : disponible

WARZONE 2100



STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL

87%

Eidos Interactive

| LES PLUS | LES MOINS |
|--|----------------------------|
| Une fluidité incroyable. Très fonctionnel. | Pas d'éditeur de scénario. |

C'est désormais une réalité. Selon Eidos, la fin du monde est programmée pour le 3 novembre 2085. Un scénario scabreux, apocalyptique, voire angoissant, s'il ne s'agissait pas d'un simple jeu vidéo. Plus sérieusement, Warzone 2100 peut se prévaloir d'incarner ce qui se fait de mieux sur PC dans la catégorie jeux de stratégie en temps réel version 3D. Vous récoltez de l'énergie (du pétrole),

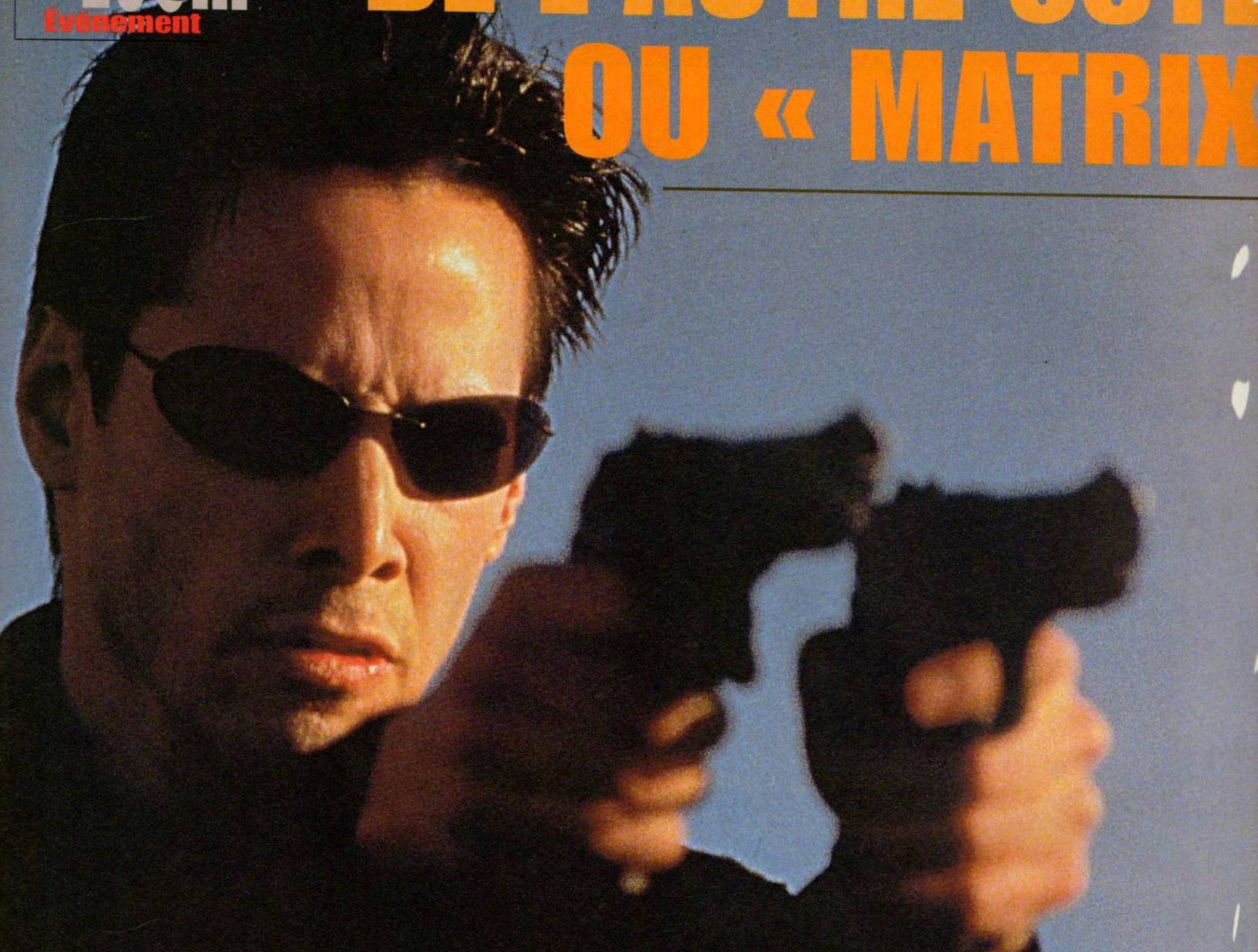
construisez toutes sortes d'unités de combat, édifiez des bâtiments et recherchez près de quatre cents technologies différentes destinées à booster les performances de vos combattants. Enfin,

contrairement à la version PlayStation, l'animation, la jouabilité et le graphisme sont exemplaires, notamment grâce à un moteur 3D défiant toute concurrence. En substance, avec Warzone 2100, on frôle la perfection !



Sortie prévue : disponible

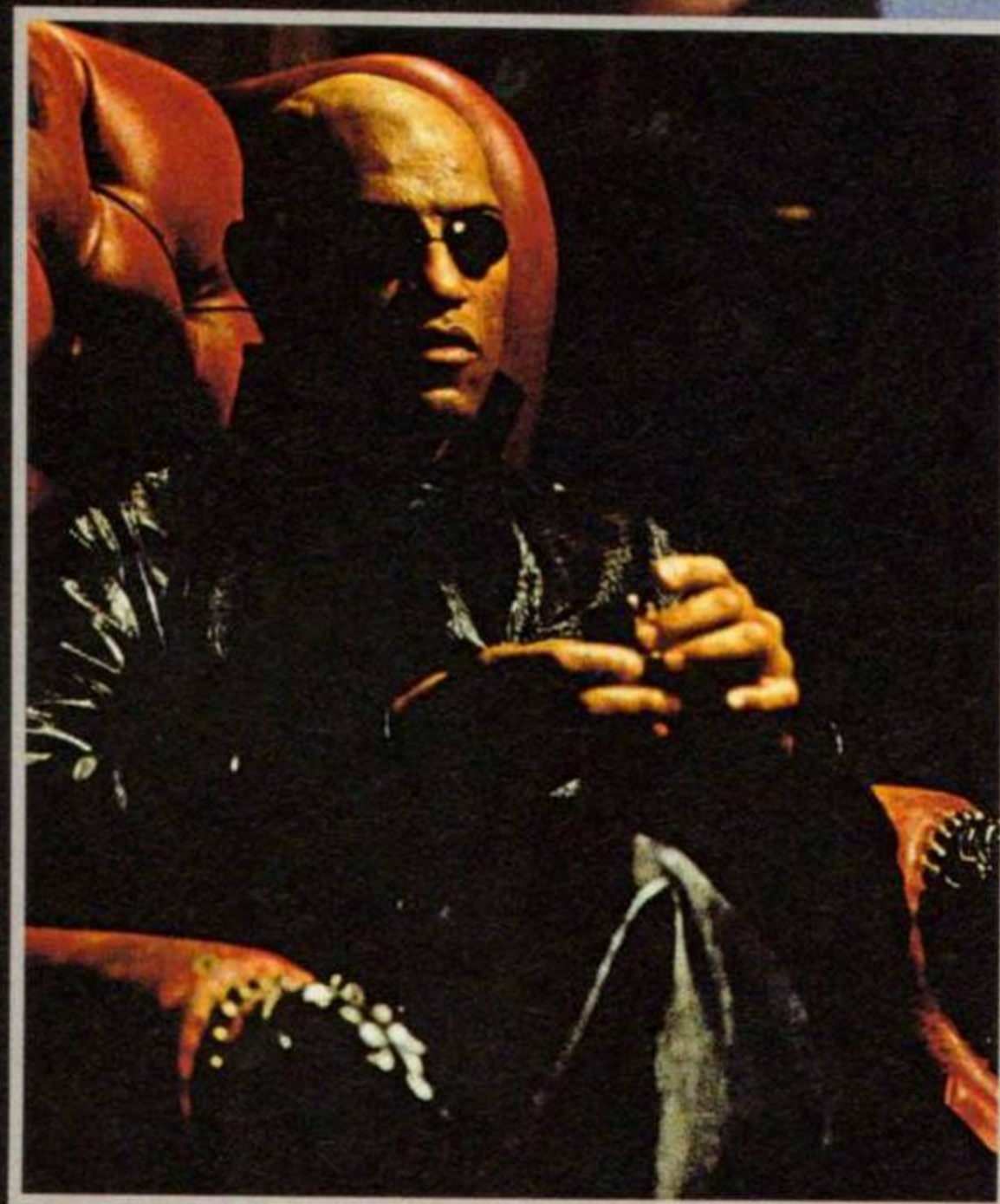
DE L'AUTRE CÔTÉ OU « MATRIX »



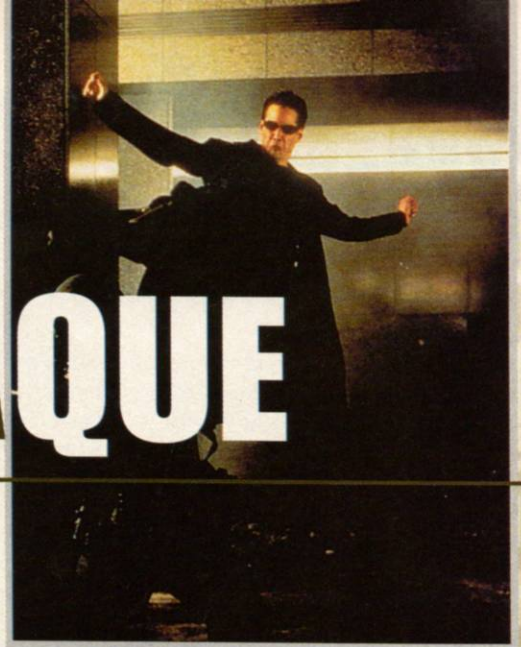
Une intrigue digne des meilleurs romans d'anticipation et des effets spéciaux inédits sur grand écran. « Matrix » renouvelle le genre et devrait rallier les starwarsophages les plus aguerris comme les science-fictionophobes. Chronique d'une réussite annoncée.

Sa bouche a disparu de son visage, laissant place à un amas de chair lisse. Il se débat tandis qu'on lui injecte un embryon d'insecte flasque dans le ventre. Alors qu'il essaye de crier, Thomas Anderson (Keanu Reeves) se réveille en sursaut. De plus en plus fréquemment, d'étranges songes viennent perturber son quotidien de programmeur informatique, le renvoyant sans cesse à une sorte d'appréhension indéfinie, qui se développe en lui, et dont

les séances de hacking nocturnes, auxquelles il se livre sous le pseudonyme de Neo, n'arrivent plus à le divertir. Jusqu'à l'intrusion sur son écran d'ordinateur de ces quelques mots : « la matrice te domine » et cette invitation à « suivre le lapin blanc ». Le petit mammifère n'a pas de réveil, c'est juste un tatouage sur l'épaule d'une fille. Mais Anderson s'engouffre dans la brèche et se retrouve face à l'auteur des messages, l'imposant Morpheus (Laurence



DU MIROIR CONTRE-ATTAQUE



Fishburne), tête pensante d'un groupuscule de résistance à l'omnipotence de la matrice. Pour Morpheus, Neo est l'élu, celui qui peut éviter la réduction de l'espèce humaine à l'esclavage. Pour Anderson, Morpheus incarne le sas vers un monde au-delà des apparences, où résident les réponses à ses questions fondamentales. « Si tu prends la pilule rouge, tu restes au pays des merveilles et je te montrerai jusqu'où mène le trou du lapin », lui dit Morpheus. Anderson avale la pilule et Neo passe de l'autre côté du miroir, en 2197, où la matrice règne sur un monde désintégré. Pour la cerner et la combattre, il faut utiliser ses propres armes. Par le téléchargement de programmes informatiques dans le cerveau, Neo apprend à évoluer dans un espace-temps où toutes les lois physiques qui gouvernent le monde sont caduques, où ce qui était tangible ne l'est plus et ce qui ne l'était pas l'est devenu. Un monde dont la réalité dépasse la fiction. Il aura fallu cinq ans à Andy et Larry Wachowski pour finaliser et concrétiser le concept de *Matrix*, dont ils avaient commencé à écrire le scénario avant de réaliser leur premier long métrage, l'érotico-thriller *Bound*.

Un passif qui justifie difficilement les 60 millions de dollars de budget et la confiance accordée à ces deux quasi-inconnus de l'industrie hollywoodienne. Et pourtant, ils ont bénéficié d'un soutien sans faille de la part de la production du film, orchestrée par Joel Silver, poids lourd du box-office du cinéma américain et producteur, entre autres, de *Piège de cristal* et de *L'Arme fatale*. Il faut dire que ce que les deux frères ont déposé sur son bureau, il y a deux ans, ce n'était pas simplement un script mais l'ensemble du film, entièrement dessiné plan par plan, sous forme de comic book. C'est aux coups de crayons furibonds de deux auteurs de comics, Steve Skroce (*Gambit*) et Geoff Darrow (*Hard Boiled*), que les frères Wachowski ont confié la mise en images du monde de la matrice. Au fil des pages, Silver, pourtant habitué du genre, découvre une étrange perspective dans les scènes d'action. Et c'est là que réside le vrai défi lancé par les frères Wachowski : filmer l'action comme elle n'a jamais été filmée auparavant. Changer la vitesse d'évolution d'un acte et son angle à l'intérieur d'une même scène. Bref, adapter les ressorts des scènes d'action des films d'animation japo-

nais, dont les Wachowski sont férus, mais avec des êtres humains. Une ambition matérialisée par un savant fou des effets spéciaux, John Gaeta (*Judge Dredd*), et son dispositif inédit : filmée par 120 caméras disposées en arc de cercle sur deux rangées à hauteur différente, l'action est ensuite décomposée en suites de vues fixes

— sorte de Polaroid en 35 mm —, ces dernières étant numérisées puis montées en continu par l'ordinateur. La fluidité du mouvement étant assurée, puisque les intervalles entre les Polaroid sont reconstitués par l'ordinateur. Résultat : les corps se figent en l'air, arpentent des parois à la verticale, créant un effet totale-



INTERVIEW DE JOEL SILVER

« Matrix » est un film qui visuellement se prête à une adaptation en jeu vidéo et, pourtant, aucun projet n'est prévu...

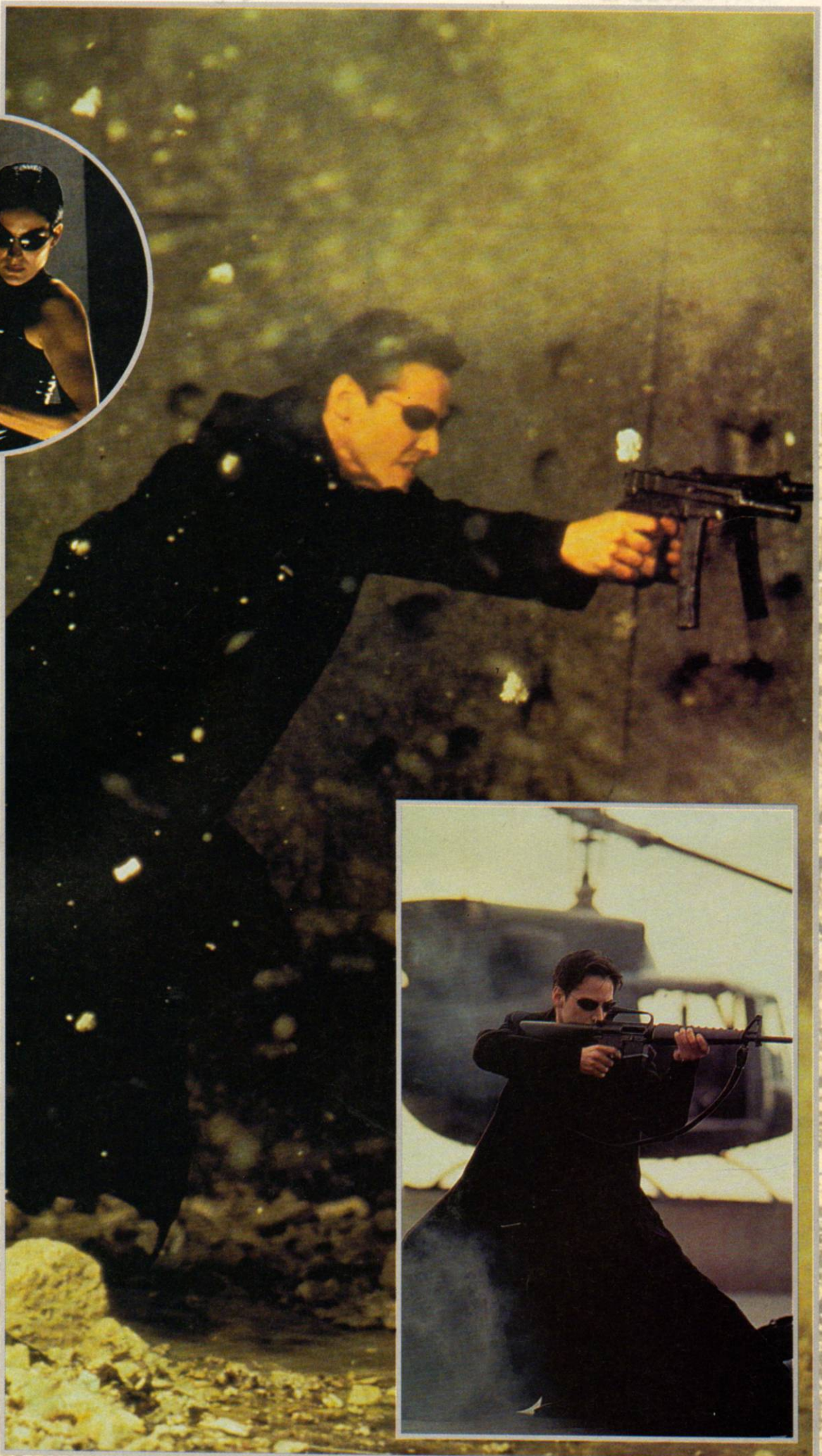
C'est vrai que les scènes de combat ressemblent à celles que l'on trouve dans les jeux vidéo, tout simplement parce que les jeux vidéo ont été influencés par les films de kung-fu et que les scènes d'action de « Matrix » sont basées sur le kung-fu. Nous avons démarché plusieurs compagnies de jeux vidéo, mais elles ont trouvé que l'histoire était trop compliquée, qu'elle se prêtait mal à une adaptation en jeu. Et surtout, elles doutaient du succès du film. C'est d'autant plus dommage que la sortie en jeu vidéo est une deuxième vie pour un film. Ce que nous avons décidé de faire, c'est de proposer un jeu sur le site officiel du film (www.whatisthematrix.com). Le joueur se retrouve dans le décor du film et doit affronter les agents de la matrice. Andy et Larry Wachowski ont tenu à faire de ce site plus qu'un site promotionnel du film. L'autre soir, il y a eu tellement de connexions en même temps que le serveur a failli exploser !

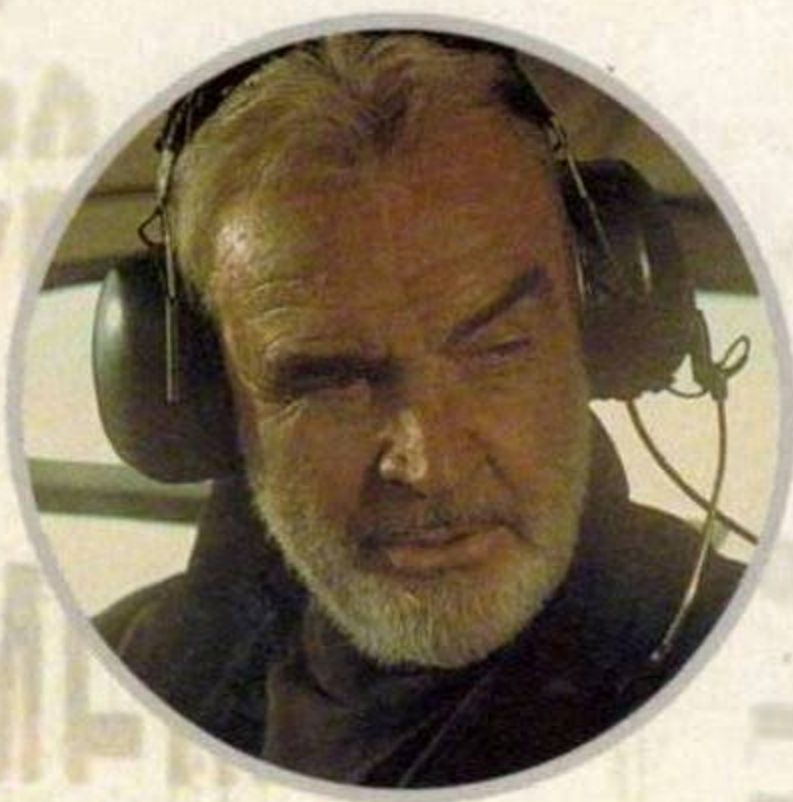
Quelle a été la difficulté majeure que vous avez rencontrée en produisant ce film ? Quand j'ai lu le script, je me suis dit : « J'ai envie de voir ce film. » Mais il a fallu convaincre tant de gens... Nous, nous savions que nous avions quelque chose de spécial entre les mains, quelque chose de vraiment nouveau, et je ne parle pas que des effets spéciaux. La plupart des critiques américains ont dit que le film était visuellement intéressant, mais qu'on ne comprenait pas l'histoire. Ils n'ont jamais touché un ordinateur de leur vie ! Par contre, et je l'ai vu en lisant les messages laissés sur le site web, « Matrix » a fait réfléchir pas mal de monde et fait découvrir aux jeunes des références qu'ils ne connaissaient pas. C'est une histoire organique, pas scindée. On peut revoir le film et y découvrir des choses nouvelles à chaque fois. Mais je ne connais pas l'histoire entière. Les frères Wachowski la gardent secrètement. Ils ont dit que si le film ne marchait pas, ils l'emporteraient dans leur tombe !

Cela signifie-t-il que vous allez revenir dans vingt ans avec l'épisode 1 de « Matrix » ?

Ah ! Pourquoi pas... Pourtant, les suites sont un exercice délicat. Pour « L'Arme fatale », on écrivait en fonction des personnages, pas de l'histoire. Je ne produirai plus d'« Arme fatale ». Vous savez, j'ai produit 32 films et je pense que celui-là peut changer la façon dont les gens voient et font des films. Maîtriser les possibilités offertes par les ordinateurs fera naître de nouvelles idées. Pour moi, « Matrix » est un film du XIX^e siècle.

ment surréa-
liste, se plie
plus vite
qu'une
balle met
de temps
à parcou-
rir sa tra-
jectoire, ici
perceptible
par l'œil hu-
main. C'est ce
que les frères
Wachowski ont bap-
tisé « bullet-time photo-
graphie », puisque le ralenti est
poussé à son extrême, jusqu'à
12 000 images par seconde. Un
rendu d'autant plus sophistiqué
que le kung-fu est la technique de
combat utilisée par Neo pour lut-
ter contre ses adversaires, les agents
de la matrice, dont le sinistre Smith,
interprété par Hugo Weaving
(Priscilla folle du désert). C'est
l'autre particularité du film : il
n'existe aucune trace de raccord
entre les plans où l'on voit les
visages des acteurs et les plans de
lutte. Et pour cause, Hugo Weaving,
Laurence Fishburne, Keanu Reeves
et son équipière Carrie-Anne Moss
(Trinity) exécutent eux-mêmes les
scènes de combat. Sous la direc-
tion de l'un des plus grands maîtres
du cinéma de Hong Kong, Yuen Wo
Ping, ils ont suivi un entraînement
quotidien pendant les quatre mois
précédant le début du tournage.
Dans cette débauche de moyens mis
en œuvre, les frères Wachowski réus-
sissent à conserver leur avancée vers
l'essentiel sans tomber dans certains
écueils. Thomas Anderson n'est a
priori pas de l'étoffe dont on fait les
héros ricains : pas féroce-ment cou-
rageux, il porte pourtant en lui la
noblesse qui nécessite de dépasser
les apparences. Loin d'être un éniè-
me film alarmiste et manichéen,
Matrix est avant tout une quête ini-
tiatique, sur fond de mythologie, de
références cyberpunk et de rock and
roll : Rob Zombie, Prodigy, Rage
Against the Machine et le grinçant
Rock is Dead de Marilyn Manson
strient un fond sonore saturé, à l'i-
mage de la décadence de l'humani-
té au bord du gouffre filmée par
les frères Wachowski. Un gouffre
dont on ne sait plus s'il se trouve
au-delà du réel ou en deçà.





**Fantômas rencontre James Bond...
 « Haute voltige »**

Présenté hors compétition à Cannes et sorti depuis le 21 mai, *Haute Voltige* (*Entrapment*) est une grosse machine hollywoodienne dans laquelle le légendaire Sean Connery interprète Mac, un super-cambrioleur spécialisé dans le braquage d'œuvres d'art. Soupçonné par une société d'assurances new-yorkaise d'avoir chouré dans des conditions spectaculaires (comprenez avec du matériel high-tech digne de 007) un Rembrandt, Mac est courcé à Londres par la belle Gin (Catherine Zeta-Jones), une sorte de détective casse-cou. Démasquée par Mac, à qui on ne la fait pas, Gin prétend être une voleuse professionnelle. Elle propose au vieux briscard de s'associer à elle pour subtiliser un masque chinois en or massif, qui est exposé dans un musée protégé par une cohorte de gardes et des dizaines d'alarmes-laser...

Haute Voltige est une sorte de mix entre les films des années 1960, genre les

premiers *James Bond*, la série des *Fantômas*, et les thrillers technologiques actuels (le film se déroule dans les quinze derniers jours du millénaire). Invraisemblable d'un bout à l'autre (c'est parfois agréable, tout en étant à certains moments – la fin – carrément crispant), *Haute Voltige* se distingue de la majorité des films contemporains par l'absence quasi totale de violence (aucun mort dans le film), privilégiant donc l'action rocambolesque. Le film contient quelques sympathiques morceaux de bravoure, notamment lors des scènes filmées en Malaisie, au sommet des buildings les plus hauts de la planète. Passons sur la romance, prévisible et nunuche, qui unit les deux



héros... Conclusion : *Haute Voltige* s'adresse, avant tout, aux fans de Sean Connery et aux rombières nostalgiques d'Arsène Lupin et de Fantômas.

Réalisation : Jon Amiel (l'Angliche responsable de *Sommersby*, *Copycat* et de *L'homme qui en savait trop... peu*).

Sorti depuis le 21 mai

**Teub
 « Pecker »**

En argot US, « pecker » veut dire « bitte » (oui, il y a deux « t » parce que ça vient de « bitte d'amarrage », vous savez ces choses-phalliques-en-métal-qui-servent-à-attacher-les-bateaux-dans-les-ports). C'est aussi le nom d'un jeune homme (Edward Furlong, alias John Connor dans *T2*), passionné par la photo à tel point qu'il mitraille tout ce qui bouge : rats copulant dans une poubelle, voisine acariâtre, pubis d'une gogo dancer lesbienne, membres de sa famille (papa bosse dans un rade ; maman tient une friperie ; l'aînée anime un bar homo ; la petite sœur est une junkie des sucreries ; mémé vend des hamburgers et voit des miracles) et – bien sûr – sa petite amie, Shelley (Christina Ricci, que dire de plus ?), qui est gravement obsédée par son boulot dans

une laverie automatique. Désireux de faire partager son art, Pecker organise une expo dans l'infâme burger joint où il travaille. Contre toute attente, ce micro-événement local (nous sommes dans la banlieue de Baltimore, Maryland) surexcite une certaine Rorey (Lili Taylor), une New-Yorkaise de passage. Persuadée que Pecker est le nouveau génie de l'art contemporain, Rorey l'entraîne à Manhattan, à la conquête des milieux branchés. Bien évidemment, tout cela va bouleverser la vie de notre ami et celle des habitants de sa ville...

Réalisé par John Waters, qui défraya la chronique dans les années 1970 avec ses films trash interprétés par le



travesti Divine (décédé depuis), comme Pink Flamingos ou Polyester, Pecker relève de la deuxième partie de la carrière du metteur en scène, qui s'est considérablement assagi depuis *Hairspray* (1987). Désormais, Waters roule « grand public », les excès de l'époque Divine (du type scatophagie) étant bien loin... *Pecker* constitue donc une gentille comédie de mœurs, dans laquelle Waters stigmatise la bêtise des milieux artistiques new-yorkais, et s'attache à présenter avec humanisme et tendresse toute une galerie de personnages surgis de l'Amérique profonde. Agréablement débile, *Pecker* est à consommer sans modération, le film se hissant sans problème au-dessus du niveau affligeant de la plupart des comédies américaines standard. Un film sympa et

frais, chouette comme tout, qui de plus est brillamment interprété.

Réalisation : John Waters.
(Film sélective : *Desperate Living*, *Polyester*, *Hairspray*, *Cry Baby*, *Serial Mother*.)

Musique par Stewart Copeland, l'ex-batteur du groupe The Police.
Sortie nationale le 2 juin

Truman Show « En direct sur EdTV »

San Francisco, de nos jours. La chaîne de télé True TV met en place un nouveau concept, qui consiste à suivre, 24 h/24, 7 j/7, en direct-live, les moindres faits et gestes d'un citoyen on-ne-peut-plus-banal. Après des jours de recherche,

les cadres de la chaîne jettent leur dévolu sur le jeune Ed Pekury (Matthew McConaughey), un modeste employé de vidéo-club... Ed s'habitue rapidement à être constamment suivi par deux cadreur (seuls moments d'intimité : la toilette, les WC et le sommeil) et séduit, par son naturel hyper-cool, un public de plus en plus nombreux, la chaîne battant tous les records. On s'en doute : cette situation étrange et la célébrité qui en découle vont bouleverser la vie d'Ed, qui tombe amoureux (en direct !) de Shari (Jenna Elfman), la petite amie de son grand frère Ray (Woody Harrelson). La situation se complique quand le père d'Ed (Dennis Hopper), qui avait disparu depuis des lustres, réapparaît. Pire : Ed rencontre par hasard une certaine Jill (Liz Hurley), une actrice en herbe, canon de chez canon, qui va complètement perturber notre gentil héros...

Nouveau film de Ron Howard (*Apollo 13*), *EdTV* traite, comme *Truman Show* avec lequel on ne manquera pas de le com-

parer, de la fascination de la télévision et de son influence sur les individus. À noter que *EdTV* est inspiré d'un film québécois de Michel Poulette, *Louis XIX : roi des ondes* ! Très bien joué, assez marrant, bien réalisé et évidemment pétri de bons sentiments, *EdTV* est un pur produit hollywoodien, cool et tout ce qu'il faut. C'est gentil tout plein, 100 % positif et recommandé pour se vidanger le cerveau.



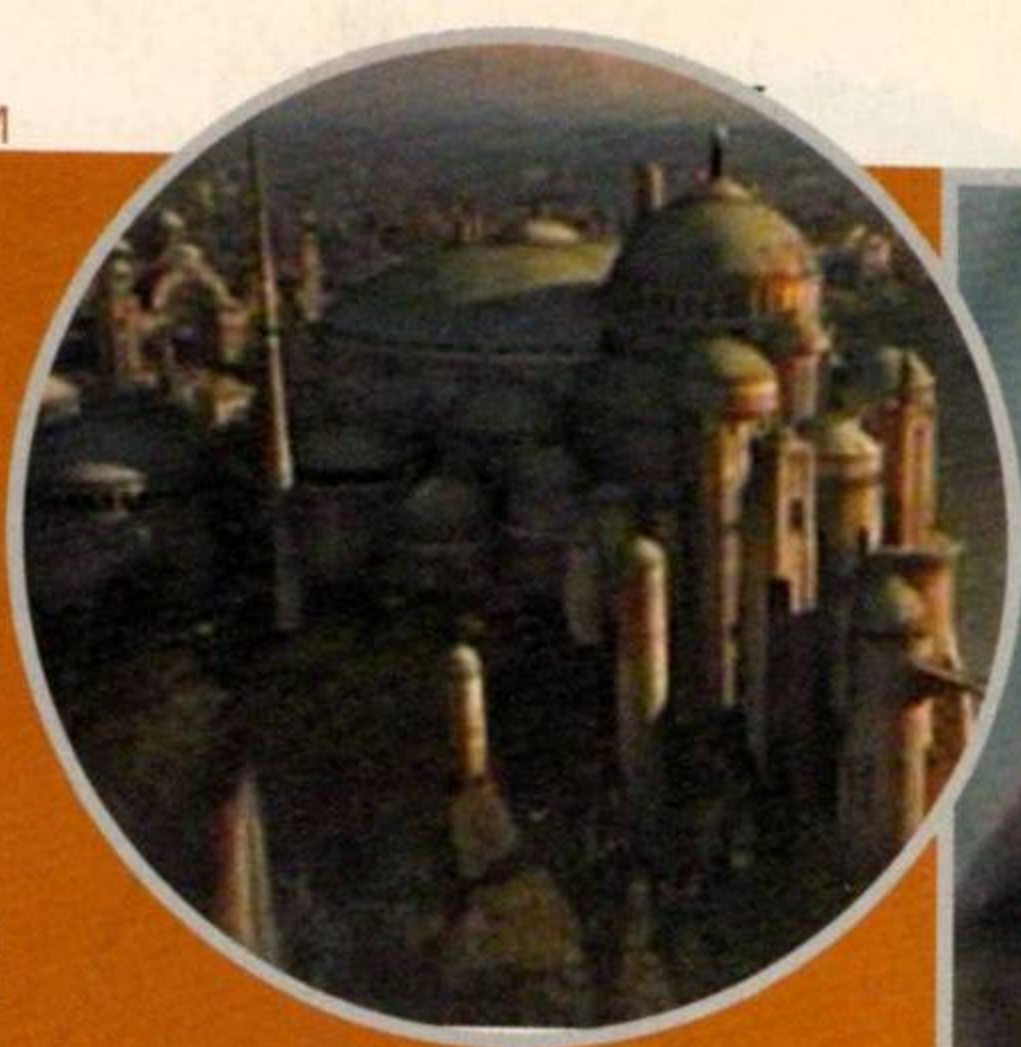
Réalisation : Ron Howard.
(Film sélective : *Cocoon*, *Willow*, *Backdraft*, *Apollo 13*.) Avec Martin Landau, génial interprète de *Bela Lugosi* dans le *Ed Wood* de Tim Burton !
Sortie nationale le 16 juin

Bande mou : « Sexe Intentions »

Exécutons rapidement, mais dignement, notre devoir qui consiste à vous avertir que derrière ce titre français débile (aux USA, le film s'appelle *Cruel Intentions*) se cache une transposition, chez de jeunes richards de New York, de l'histoire des *Liaisons dangereuses* (why not ?), un classique de la littérature du XVIII^e siècle. Ainsi, à la place des nobles décadents du règne de Louis XVI, nous assistons aux sombres manigances sexuelles de jeunes dégénérés bourrés de thunes et de coke de l'Upper Manhattan. Le film s'intéresse aux « exploits » d'un frère et d'une sœur

(par alliance) qui accumulent les conquêtes, n'hésitant pas, pour satisfaire leur besoin de stupre et de pouvoir, à manipuler tout ce qui bouge ! Perdons pas de temps : *Sexe Intentions* a l'allure d'un téléfilm de M6 (dans le rôle principal on trouvera Sarah Michelle Gellar, alias Buffy), la finesse d'un épisode d'*Amour, Gloire et Beauté* (la méchante est brune ; la gentille est blonde !) et la morale d'une épître aux mongoliens (la sale brune qui prend de la coke et qui baise-baise-baise est démasquée et mise au ban de la société, na !). Côté soufre, signalons quand même que le film prend des risques terribles en montrant deux filles qui s'embrassent avec leur langue (!). Il aborde aussi (sur la pointe des pieds) la sodomie et nous apprend qu'il y a des footballeurs américains coupables de bisexualité ! Bref, tout ce qu'il faut pour déclencher l'ire des Mormons ! S'il vous plaît : que quelqu'un envoie une caisse de Viagra et un exemplaire du livre *American Psycho* aux auteurs de cette merde !
Réalisation : Roger Kumble.
(C'est son premier film, mais il avait écrit... *Dumb and Dumber* !)
Avec la mignonne Reese Witherspoon, et une BO cool (Placebo, Cardigans, The Verve) bastonnée à fond pendant tout le film.
Sortie nationale le 23 juin





**« STAR WARS »
AURAIT DEÇU !**

OK, quand vous lirez ces lignes, le film « le plus attendu de tous les temps » sera sorti (en Amérique du Nord, bien sûr !) depuis près de quinze jours. Nous aurons donc été déjà submergés d'avis, via tous les médias de la galaxie. En attendant, au moment où nous boudons, nous sommes obligés de nous borner aux échos des projections (récupérés sur le site abc-news.com) qui eurent lieu dans huit des principales villes américaines, lesquelles séances étaient réservées aux exploitants de salles. Dans l'ensemble,

le film aurait reçu un « accueil poli », mais loin d'être délirant. Alors que tout le monde s'attendait à des manifestations d'enthousiasme hystérique, le public aurait « applaudi sagement ». Principal reproche : *Épisode I* s'adresserait avant tout aux enfants et non aux adultes, voire aux adolescents ! Plusieurs fans ont réussi à déjouer

la sécurité et ont tapé l'incruste dans les cinémas. Un de ces gros malins, apparemment traumatisé à mort, explique que « pour un film de science-fiction, c'est excellent ; pour un film de la série *Star Wars* : NON ! ». Bien entendu, vu les espoirs placés dans le film, on ne doit pas être étonné que *Épisode I* génère quelques commentaires négatifs. Il n'empêche, sachant qu'on doit attendre jusqu'à mi-octobre, on n'en PEUT PLUS !



« THE MATRIX » : BOF !

Une fois n'est pas coutume, nous prenons un peu de temps pour un « pour ou contre ». Certes, « *The Matrix* » dispose de tous les atouts pour cartonner en France comme aux USA. Mais l'avis très positif présenté dans les pages Zoom Événement de ce beau magazine n'est pas partagé par tout le monde, en l'occurrence par votre serviteur...

Quitte à me faire lyncher, je m'explique ci-dessous. En préambule, j'aimerais préciser au lecteur (par ailleurs fan du film) qui nous reproche d'avoir commis « plein d'erreurs », dans l'article publié dans notre précédent numéro, que ledit papier a été réalisé avant que nous ayons vu le film, ce à partir du dossier de presse américain, qui contient – comme la plupart de ces documents – fort peu d'informations sur le film concerné... « Errare humanum est », non ?

Cela dit, je dois avouer que je n'ai pas aimé le film. Certes, plusieurs séquences arrachent vraiment (la scène de l'hélico, les humains connectés à la matrice, les robots arachnéens appelés « sentinelles »), notamment les scènes de combat à mains nues, vraiment, vraiment impressionnantes. En revanche, on ne peut que regretter l'ennuyeux sabir cybermystique baragouiné par les personnages pendant au moins une heure. La mise en scène, amorphe, oscille entre l'efficace et le lamentable, comme l'assaut contre la tour qui abrite les « agents », sorte de remake sous anabolisants, mais bande-mou, de l'attaque du commissariat dans le premier « *Terminator* »...

Pathétique ! Passons sur la photo (hideuse), les costars des persos (ringards). Peu importe, finalement ! Le plus grave, c'est que « *The Matrix* » repompe, sans vergogne, bon nombre de clichés du cyberpunk japonais que les auteurs déurgent plus ou moins bien, sans vraiment les assimiler. Conclusion : dans le meilleur des cas, « *The Matrix* » doit être pris comme un excellent faire-valoir d'« *Akira* » et de « *Ghost in the Shell* », rien de plus !

(Merci d'envoyer les lettres d'insultes à l'attention d'Inoshiro.)



**Forever young:
 «Still Crazy»**

1977, festival de Wisbeh. Le groupe de rock Strange Fruit, en pleine déliquescence, monte sur scène, devant des dizaines de milliers de spectateurs passablement hystériques. En plein milieu du concert, la foudre frappe la scène, provoquant l'arrêt du spectacle et, dans la foulée, la séparation du groupe...

20 ans plus tard, à Ibiza. Tony, l'ancien clavier des Strange Fruit, qui est devenu le fournisseur en préservatifs de l'île, rencontre par hasard le fils de l'organisateur du festival, qui lui propose de reformer le groupe, afin de les faire participer à une nouvelle édition de cette manifestation. Tony, qui a toujours regretté la fin du groupe, accepte et part à la recherche de ses anciens partenaires. Il met peu de temps à convaincre Karen, l'ex-assistante du groupe, qui est toujours amoureuse de Brian, le légendaire guitar-hero des Strange Fruit. Peu à peu, Tony et Karen réussissent à convaincre les anciens rockers (devenus pour la plupart chauves et bedonnants)



à reprendre la route. Il y a Les, le taciturne bassiste, qui a fondé une famille et une entreprise de toitures ; Beano, le batteur, devenu pépiniériste, qui vit dans un taudis ; Ray, le chanteur, sorte de rock star ringarde et décadente, isolé dans un manoir britannique, qui passe le plus clair de son temps à murmurer des prières hindoues

et à manger macrobio, et enfin Hughie, roadie bourru et truculent, qui a la nostalgie de la grande époque. Ayant appris la mort de Brian, le groupe recrute un jeune gratteux d'une vingtaine d'années et entame une homérique tournée des dubs néerlandais... Sympathique comédie britannique, *Still Crazy* ne doit

pas être pris pour un remake de *Spinal Tap*, film ricain légendaire qui racontait les coulisses d'une tournée destroy d'un groupe de metal. Ici, les auteurs s'attachent à suivre la reconquête de la gloire par une bande de losers sympathiques. Le film est dans l'ensemble assez marrant, les personnages étant particulièrement crédibles. *Still Crazy* s'adresse donc à tout fan de rock, ce qui représente un nombre considérable de spectateurs potentiels, mais ne dispose pas des qualités nécessaires pour toucher un public plus large. Réalisation : Brian Gibson.

Sortie nationale le 2 juin

**Scream vs. Desperado:
 «The Faculty»**

Écrit par Kevin Williamson (la série des *Scream*) et dirigé par Robert(o) Rodriguez (*El Mariachi*, *Desperado*, *Une nuit en enfer*), *The Faculty* ne devrait pas surprendre les fans du scénariste, qui explique : « Avec *The Faculty*, j'ai voulu appliquer à la science-fiction le traitement que j'avais auparavant appliqué

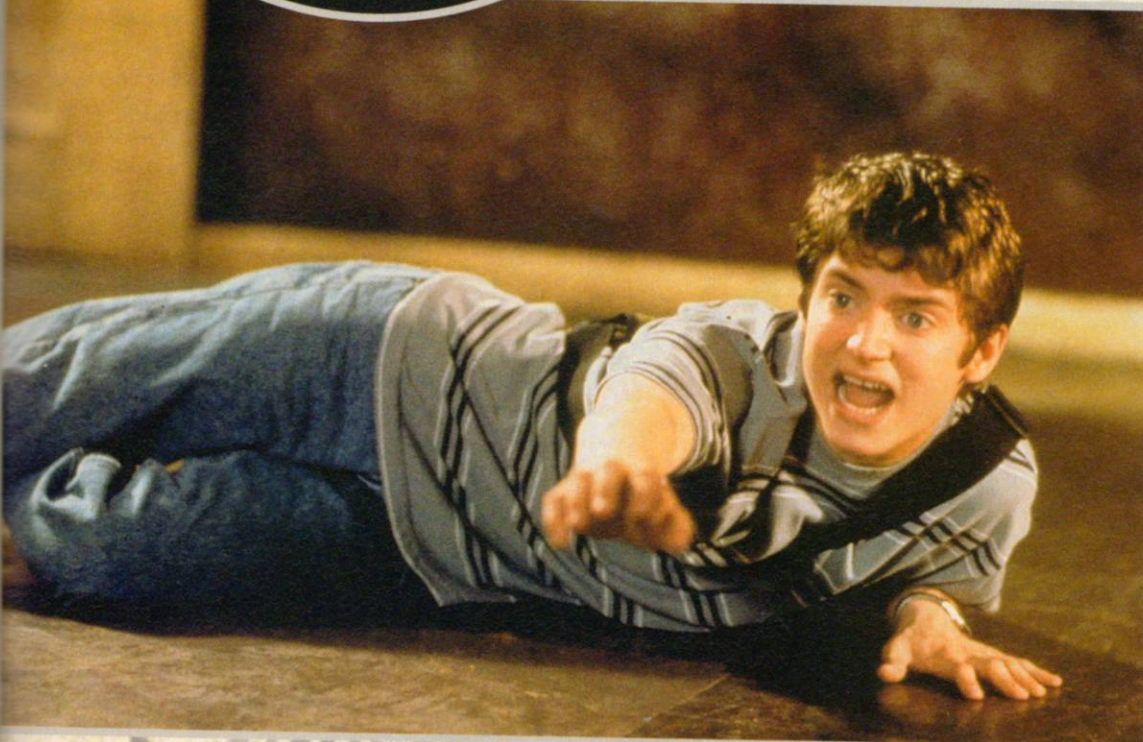


ou cinéma d'horreur avec *Scream*. Je tire à boulets rouges sur les poncifs et conventions d'un genre. J'aime décorifier, démonter les icônes cinématographiques. Avec l'aide de Robert Rodriguez, un connaisseur en la matière, j'ai pastiché la science-fiction, mais aussi et surtout rendu hommage à l'un de mes films préférés, *L'Invasion des profanateurs de sépultures*, tourné par Don Siegel en 1956. » Rodriguez continue : « Si j'ai eu autant de plaisir à illustrer le scénario de Kevin Williamson, c'est parce que lui et moi partageons le même cursus cinéophile. Nous étions

tous deux adolescents lorsque nous avons découvert *The Thing* (le vieux NDR) et *L'Invasion des profanateurs de sépultures* (...). Si *The Faculty* me tient autant à cœur, ce n'est pas seulement parce qu'il tire sa révérence à des classiques que j'adule. C'est également parce qu'il n'aborde pas le genre selon des codes éprouvés. Il va au-delà du « simple film de science-fiction prenant pour cadre une université ». Il s'appuie sur des données tangibles, réalistes. La conspiration, par exemple. La conspiration des adultes présents dans l'enceinte du campus, qui devien-



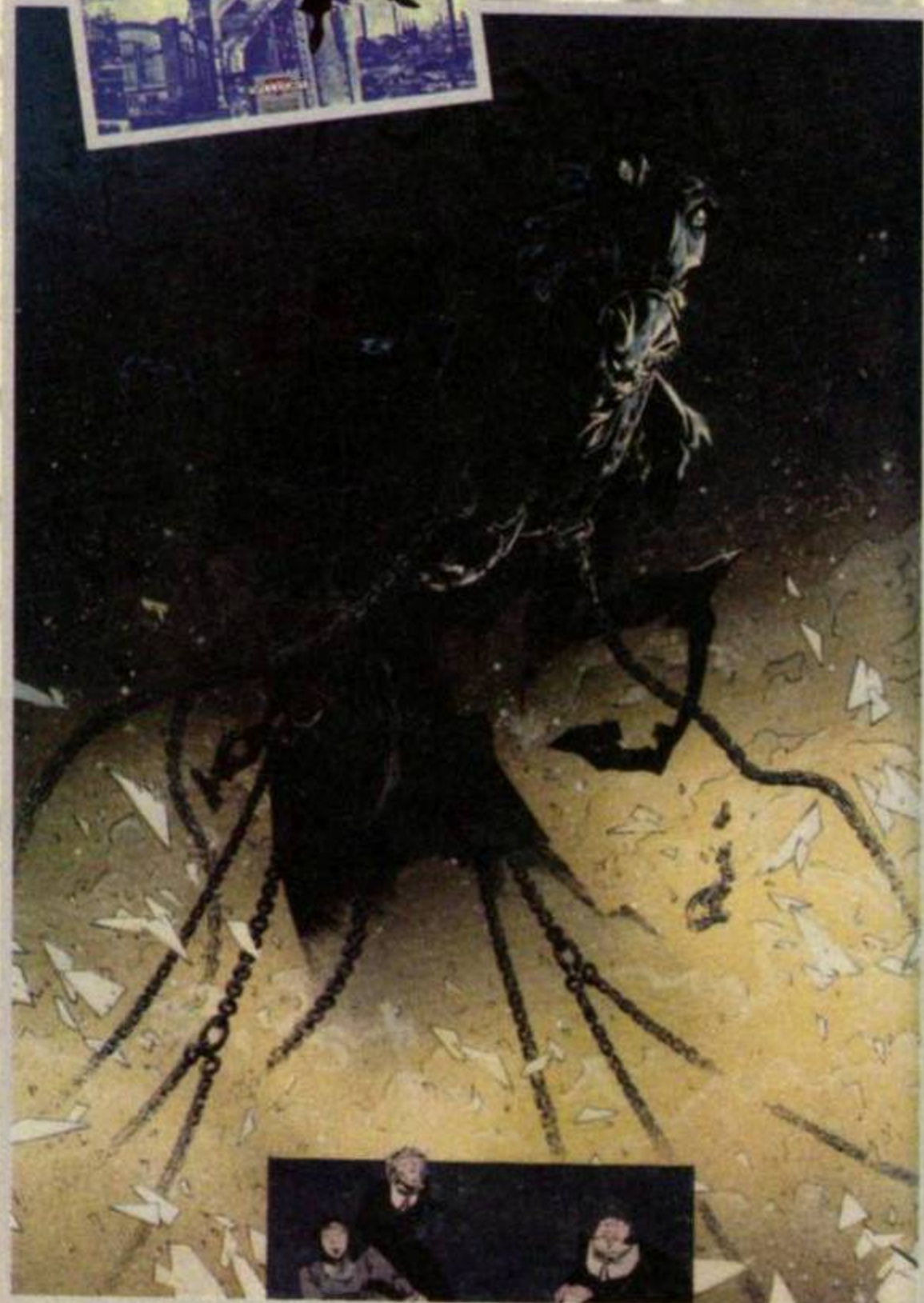
nent aux yeux des étudiants de véritables extraterrestres. Ils le sont d'ailleurs, et l'on a le sentiment que les étudiants ne sont parqués là que pour être mieux contrôlés ! (...) À la manière de ce que ressentent les personnages de *The Thing*, vous ne pouvez plus faire confiance à quiconque. Même à vos meilleurs amis ! » *The Faculty* raconte donc l'invasion d'une université par de belliqueux (évidemment) aliens. Le film ne surprendra pas de la part de Williamson qui, avec *Scream* ou *Souviens-toi... l'été dernier*, s'est fait le chantre d'un cinéma hollywoodien destiné aux collégiens. Dans l'ensemble, le film est plutôt correct, mais se révèle malheureusement bien soft et classique en comparaison de *Society*, film ultra-destroy de Brian Yuzna, qui traitait d'un sujet similaire. Cela ne devrait pourtant pas empêcher *The Faculty* de cartonner chez les ados. Réalisation : Robert Rodriguez. Sortie nationale le 2 juin



« Koblenz »

de Thierry Robin
 (textes et dessins)

Une fois n'est pas coutume, l'auteur de la série *Rouge de Chine* fait ici abstraction de ses obsessions asiatiques et nous entraîne en Germanie, au XIX^e siècle, dans une région ravagée par la révolution industrielle. Là, le puissant potentat Wegener, qui règne d'une main de fer sur une foumilière d'ouvriers-esclaves, convoque un mystérieux personnage du nom de Koblenz, que l'on imagine un peu mage, un peu démon. Le cartésianisme n'a plus droit de cité, car les mines et aciéries de Wegener sont ravagées par une force mystérieuse, une sorte de fantôme destructeur qui s'acharne, en dépit du bon sens, sur le royaume de l'industriel... Apeuré, Wegener signe un pacte avec l'énigmatique Koblenz, acceptant de lui céder dix années de sa vie si ce dernier réussit à stopper la chose... Wegener est loin d'imaginer que



l'intervention de Koblenz va réveiller les plus douloureux fantômes de son passé... Trêve de bla-bla-bla. Robin signe, une fois de plus, un album magnifique (son chef-d'œuvre en date), qui concilie planches superbes et scénario fantastiquement inspiré et sidérant d'émotion. Conclusion ? Un bouquin exceptionnel, qu'il faut foncer découvrir dare-dare, coûte que coûte, yeah !

Éditions Delcourt

« Ashman »

de Yukito Kishiro
 (textes et dessins)

Réalisé par l'auteur de la belle série *Gunnm*, *Ashman* se déroule dans le même monde. Ainsi, ce manga s'intéresse à un certain Snev, un cyborg consacré au motor-ball, le sport mortel inventé dans la série citée plus haut. On ne sera donc pas étonné de retrouver dans ce *Ashman* la même philosophie cyber, maelström de violence (laquelle culmine dans une double page historique où un joueur-bolide percute un passant, qui explose toutes tripes dehors sous le choc), de paranoïa et d'angoisses existentielles des hommes-machines. Pourtant, c'est avec regret que l'on constate que Kishiro semble avoir abordé cette bédé comme si c'était une simple formalité. Certes, tout commence sur les chapeaux de roue, avec quatre belles planches en couleurs réalisées sur ordinateur. La suite (en noir et blanc) souffre malheureusement



d'un style minimaliste où l'on peine (mis à part les visages des personnages féminins : des putes) à reconnaître le talent du mangaka. Les retouches parfois scandaleuses de l'édition française n'arrangent rien. Nous terminerons en affirmant que cet album ne s'adresse qu'aux plus hardcore des fans de mangas et/ou de cyberpunk. Dommage...
 Éditions Glénat

« Donjon Crépuscule : le cimetière des dragons »

de Sfar et Trondheim
 (textes et dessins)

Au premier coup d'œil, cet album paraît anodin, une sorte de jolie bédé fantastique pour enfants... En fait, il s'agit, ni plus ni moins, du plus chouette livre d'heroic-fantasy paru à l'ouest de Mordor ces dix dernières années ! Oui, les amis :



l'odyssée narrée ici nous conduit dans le sillage du bizarre roi Poussière, une sorte de lézard humanoïde et aveugle qui, le moment venu, s'en va mourir dans le mythique cimetière des dragons. Accompagné par une chauve-souris gentille et dévouée, et une espèce de Conan-lapin (soit un boucher sur pattes), le sorcier accomplit la plus émouvante quête depuis... Bilbo le Hobbit ? Beau comme tout, rigolo, touchant et affolant d'inspiration, ce bouquin historique (!) arrachera des larmes de bonheur aux plus bourrus des Cimmériens en herbe. On y trouve tout ce qui compte dans les belles et grandes gestes (inclus un cupide avatar de Cthulhu). Bref : un livre beau, noble et modeste. En êtes-vous digne mortebumes ?

Éditions Delcourt

« Monstrueux Bazar »

de Lewis Trondheim
 (textes et dessins)

Réalisé par un des deux auteurs du bouquin précédent, ce livre émouvant et excitant s'intéresse à une famille dont les parents sont dessinateurs de bédés. Leurs deux mioches, qui ne veulent évidemment pas trahir la tradition familiale, s'amusent à dessiner une quantité de monstres baveux. Grave erreur : les bambins se servent d'une poudre magique qui donne la vie à leurs créations de papier ! La courageuse petite famille se trouve donc assiégée par Oka, un affreux carnivore en papier... Mignon, original, séduisant, ce *Monstrueux Bazar* possède tous les atouts pour séduire n'importe quel fan de bédés équipé d'un cœur et d'un cerveau. Mention spéciale, lauriers et tout, aux dessins.
 Éditions Delcourt



« Sin City : des filles et des flingues »

de Frank Miller
(scénario et dessins)

Vous vous êtes peut-être déjà demandé pourquoi « bestial » rimaient avec « génial » ? La réponse se trouve dans ce livre, sixième volume de la série Sin City (« la Ville du péché », alias Las Vegas en argot ricain), toujours écrite et illustrée par Frank Miller, le plus grand auteur de comics de ces vingt dernières années. Comme d'hab', dans ce cycle, Miller nous entraîne, innocents et/ou consentants, dans un tourbillon de violence et de désespoir, sorte de paroxys-



qu'amok, le noir le plus noir et le blanc le plus virginal. Dantesque, Sin City vous choque les burnes et ne les lâche qu'après l'explosion de votre (notre) ridicule petit cœur, anesthésié par des heures de jeux vidéo bovins!

(Évidemment, je ne parle pas des BONS jeux – tu me prends pour qui, cou de dindon ?) Bref, ce bouquin est un must ! Bonne nouvelle : les éditions Vertige Graphic (équivalent bédé d'Alamo) annoncent que le septième Sin City (Hell & Back !) arrivera d'un jour à l'autre aux US ! Encore plus fort : les braves gens de V. Graphic vont sortir 300, sublime série de Miller (largement encensée dans ces colonnes à l'automne – je continue à rimer, man !), consacrée à la bataille des Thermopyles, durant laquelle 300 Spartiates (des Grecs en colère) tinrent tête à une horde de Perses et autres barbares, il y a près de trois mille ans ! Par Crom ! Manque plus que Lara Croft pour que le bonheur soit total ! Éditions Vertige Graphic

« Akira »

de Katsuhiro Otomo
(scénario et dessins)

On ne présente plus Akira, chef-d'œuvre cosmique du manga et de la bédé de science-fiction. Pourtant, à



l'aube du troisième millénaire, l'éditeur français, par qui tout a commencé, nous propose de (re)découvrir Akira dans un fac-similé (origine du mot « fax » – c'était notre parenthèse culturelle) qui donc, car telle est la vocation du fac-similé, consiste en une reproduction d'une fidélité quasi religieuse (à part le sens de lecture occidentale et la traduction) de l'édition nipponne originale. Cette nouvelle édition se présente donc sous la forme de gros pavés (noir et blanc, pages couleurs respectées), sublimes de beauté. Dans ces conditions, Akira est littéralement magnifié et on se surprend à toucher, triturer le livre comme si c'était... la première fois ! Une expérience orgasmique, que ne dépasse que la joie païenne procurée par la vision et le toucher de la version japonaise. Une belle, noble et grande idée, qui nous aidera à attaquer les années 2000 sous les meilleurs auspices... Éditions Glénat

« Photonik : descente aux abysses »

de Ciro Tota
(scénario et dessins)

Né en Italie en 1954, Tota, un fan de comics Marvel, débute en France sur la série Blek le Roc. Il enquille avec Photonik, l'homme-lumière, un donc européen des super-héros Marvel de l'époque (on est au début des années 1980). Après cinquante épisodes, Tota signe un pacte avec Thierry Cailleteau, le scénariste de la série Aqua Blue pour créer les aventures de Fuzz et Fizzbi (Éditions Glénat). La suite relève de la grande histoire puisque Tota, dont les graphismes aussi raffinés que dynamiques surexcitent les amateurs de bédés viriles mais de bon goût, est sélectionné pour illustrer la série Étoile blanche, qui se déroule



parallèlement au cycle « officiel » d'Aqua Blue. Tota reprend ainsi, après que Vatine (le dessinateur original, évidemment) eut dédaigné forfait. Des années après,

la jeune génération peut découvrir l'intégrale des exploits de Photonik, héros couillu mais élégant, qui donnerait des leçons de bravoure à nombre de ses congénères américains. Certes, tout cela est fort naïf, mais l'enthousiasme et la fraîcheur qui se dégagent de ces planches demeurent radicalement toniques. Un cours d'archéologie sain et bienvenu ! Éditions Delcourt

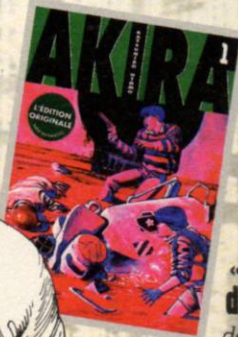
« Animals »

de Mattioli (scénario) et Toffolo (dessins)

Underground mais conseillé, Animals surgit d'Italie. Le but des auteurs est simple : se servir d'animaux humanoïdes pour mettre en exergue les tares de la société urbaine contemporaine. Ici, les animaux (des chats) ont remplacé les jeunes des cités, dont nous partageons les problèmes quotidiens (sexualité, mal de vivre, etc). Le résultat est très, très touchant, pas spécialement révolutionnaire, mais suffisamment authentique pour nous émouvoir. Que demander de plus ? Éditions Vertige Graphic



me de décennies de thrillers. Comme toujours, l'auteur (dont nous n'arrêtons pas de bramer les louanges) nous plonge dans les bas-fonds US, sillonnés par des brutes au grand cœur, qui affrontent une interminable ménagerie de tueurs à gages, de pédophiles, de dégénérés, tout cela « agrémenté » de putes, belles et mortelles. Une fois n'est pas coutume, ce nouveau tome est une compilation, laquelle rassemble onze histoires parues dans différents magazines depuis les débuts (mythiques !) de la série. On passera peu de temps sur les dessins (magnifiques !) de Miller, véritable génie de la bédé, qui télécope, avec le talent d'un scientifique aussi génial



zoom

Bande dessinée

« L'Histoire d'un vilain rat »

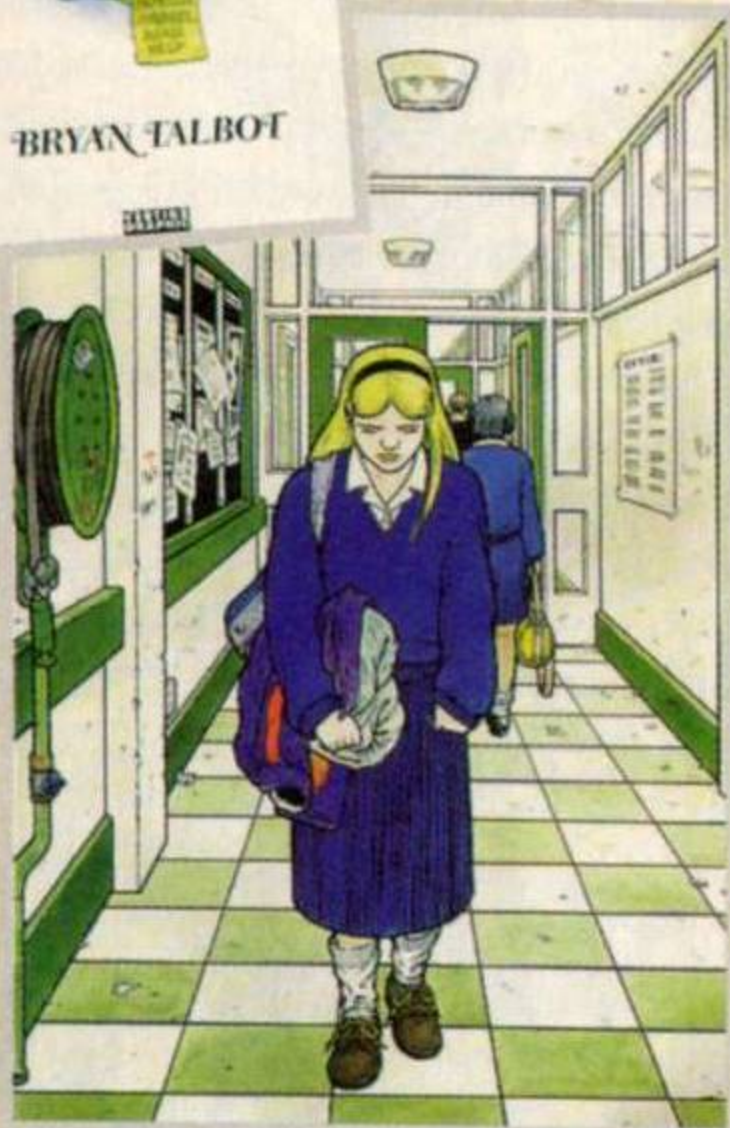
de Bryan Talbot

Radicalement éloignée de *Heart of Empire*, du même auteur, cette bédé raconte la triste aventure d'Helen, une jeune fugueuse, qui a fui sa famille à cause des abus sexuels commis sur elle par son père. L'album oscille entre ultraréalisme désespéré et onirisme (les rêves

L'HISTOIRE D'UN VILAIN RAT



BRYAN TALBOT



d'Helen), l'ensemble étant dramatique et destiné à attirer l'attention sur ces crimes, encore trop souvent tus. Un livre grave et utile : conseillé.

Éditions Vertige Graphic

« Books of Magic: Annual »

(ouvrage collectif)

Cette succession de récits fantastico-glaucques a le mérite de tenir la route, malgré (comme c'est souvent le cas) l'aspect hétéroclite dû à la présence d'artistes aux styles assez éloignés. À noter une histoire illustrée par John

Totleben, un dessinateur aussi sous-estimé qu'essentiel, sorte de Gustave Doré contemporain, révélé il y a déjà un bail par son travail avec Alan Moore et Steven Bissette sur *Swamp Thing*, série



publiée (quelle bonne idée !) en ce moment par les éditions Delcourt. Éditions DC Comics, collection Vertigo

« Dragon Head » tome 2

de Minetaro Mochizuki (textes et dessins)

Superbe réussite du manga, *Dragon Head* est une bande dessinée fascinante, unique et réellement envoûtante. Complètement daustro, le scénario s'intéresse à trois collégiens qui ont survécu à l'effondrement d'un tunnel sur le train qui les ramenait de colonie de vacances (tremblement de terre ?). Coupés du monde, plongés dans l'obscurité, les trois ados (deux garçons et une fille) apprennent à survivre, à faire abstraction des centaines de cadavres, à supporter la chaleur étouffante et

inexpliquée, à se déplacer dans l'obscurité et à garder l'espoir d'un hypothétique sauvetage. En plus de ce contexte très



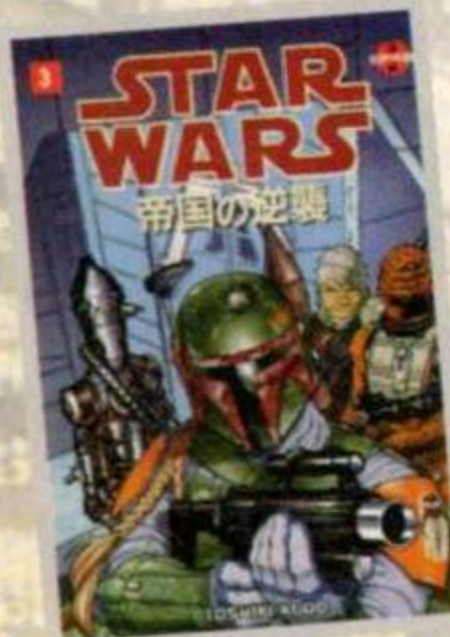
original et hyper-stressant, *Dragon Head* brille par le soin porté à la psychologie des personnages, ce particulièrement dans cet épisode où le jeune Nobuo pète carrément un câble et se métamorphose en sauvage amok et en assassin au corps peinturluré de rouge à lèvres. Constantement aux frontières de la folie, les héros du manga doivent faire face, dans ce second bouquin, à une nouvelle série d'éboulements, qui dévaste leur camp de fortune. Pire : de la vapeur brûlante s'échappe du plafond du tunnel ! À la fin du livre, le lecteur, haletant, assiste à l'apparition d'un « dieu de l'obscurité » qui pourrait bien signifier que les survivants sont définitivement devenus fous... Bref, un super-super manga : formidable !

« Star Wars: The Empire Strikes Back »

de Toshiki Kudo (textes et dessins)

Éditeur heureux des comics *Star Wars*, l'équipe de Dark Horse a eu l'idée intelligente de traduire en américain les adaptations en manga des trois films produits par George L. Après *la Guerre des étoiles*, vient le tour de *l'empire contre-attaque* (par ailleurs considéré par beaucoup comme le meilleur des trois films de la saga), alias *Épisode V*.

Une fois de plus, la BD a été réalisée par un certain Toshiki Kudo, lequel a respecté la trame du film, s'autorisant quand même à une relecture « made in Japan » des personnages. Luke, Han Solo, Leia et même Chewbacca sont donc revus et corrigés selon les canons de St. Tezuka, ce qui fera peut-être hurler quelques



puristes-fossiles, tout en ayant l'avantage de : 1/ être plus facile à dessiner ; 2/ s'avérer plus rigolo que les tristes adaptations US des films où l'on peine, dans la plupart des cas, à reconnaître les faces de Mark Hamill et de Harrison Ford ! Sinon, le mangaka assure convenablement, l'ensemble s'adressant avant tout aux inconditionnels de la série et aux curieux. Anecdotique, mais plaisant. Éditions Dark Horse Comics

« Trèfle » tome 1

de Nanase Ohkawa (textes) et Mokona Apapa (dessins) - studio Clamp

Une fois de plus, les femmes de Clamp nous pro-



posent un manga gracieux et intrigant. Le scénario conjugue thriller scientifique (Kazuhiko, une tête brûlée de l'armée, est obligé d'escorter une jeune fille étrange, Suh, vers une destination secrète) et poésie. Pour preuve, les graphismes, exquis et subtils, qui dénotent complètement avec l'approche romantique des relations entre les deux personnages principaux. Extrêmement déroutant, *Trèfle* est une bande dessinée au charme immense et immédiat, une bande dessinée gracieuse et bien envoûtante. Recommandé ! Éditions Manga Player

« Bachi-bouzouk »

Après *Bo Doï*, voici un nouveau magazine consacré à la BD, qui s'intéresse à « toute l'actu de la BD ». Fort élégant, le conard fait 100 pages et coûte 25 francs. Au sommaire du numéro 4 : interview de Moebius (qui fait la couv), à propos de l'adaptation au ciné de *Blueberry* (censée être réalisée par Jan « Dobermann » Kounen), « tous les



Moebius fait son cinéma



albums du mois », des rencontres avec Bilal, Boucq, et des tas de papiers à la gloire des superhéros, petits Mickeys et autres. À noter que les auteurs ont le courage de ne pas mâcher leurs mots, comme dans l'article où ils avouent avoir été déçus par leur rencontre avec Manara, ou dans l'enquête (exemplaire) « Sylvain et Sylvette sont-ils fachos ? ». Bref, un magazine à supporter immédiatement !

« Ferraille »...

Ce titre ne s'adresse pas aux plus jeunes ! En effet, le « journal de monsieur Pabo et de tous ses crétins d'amis » comporte plusieurs BD assez olé olé (avec du cul, quoi !). Seuls les plus grands sont donc invités à découvrir ce trimestriel sympathique et intelligent, édité par une bande de fous basés à Albi. Au programme ? Tout simplement de la bonne et saine bédé, bien tarée, avec des héros (idiots ou pas) plongés dans des situations

absurdes, méchantes, farfelues, mais toujours drôles et excitantes. De fière et trash allure, *Ferraille* promet « 48 pages de bandes dessinées royalistes », tout cela pour 18 misérables louis. *Ferraille* est distribué dans tous les bons kiosques ou se commande aux Requins Marteaux 13, rue de la République, 81000 Albi (rajouter 8 F de port).



« Aliens Apocalypse: the Destroying Angels »

de Mark Schultz (textes) et Doug Wheatley (dessins) Énième comics *Aliens*, ce nouveau titre se démarque par la qualité plutôt étonnante de ses dessins, carrément chouettes. À part ça, le scénario met en scène les habituels crétins humains, massacrés à longueur de pages par les indestructibles (?) carnivores d'outre-espace. Une bonne surprise, en attendant le prochain film... Éditions Dark Horse



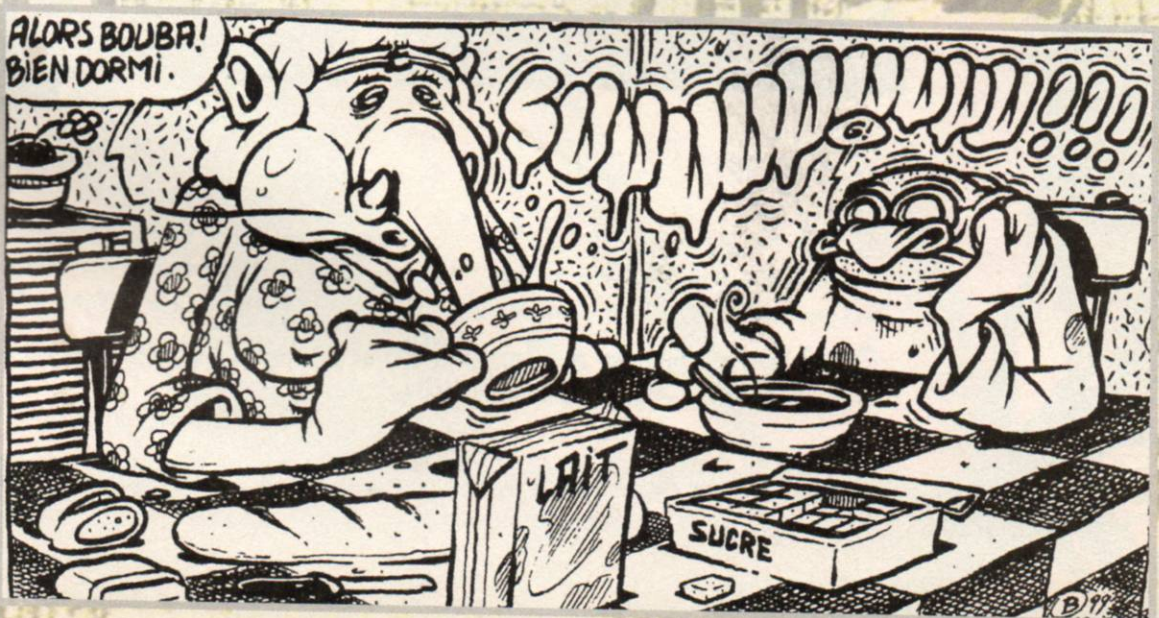
« Heart of Empire: the Legacy of Luther Arkwright »

de Bryan Talbot Culte en Angleterre, le monde parallèle, créé il y a à peu près 20 ans par Bryan Talbot, revient en première ligne avec cette nouvelle série qui dédénche, vu le courrier des lecteurs, l'enthousiasme de célébrités comme Michael Moorcock, Alan Moore, Neil Gaiman, et quelques autres. On comprend ces braves gens, puisque ce comics se distingue par des dessins d'une limpidité presque digne de notre Giraud national (comme le fait si bien remarquer le vieux chaman Moore dans sa lettre) et un scénario qui use habilement des possibilités des histoires de mondes



parallèles. Au début du bouquin, un moine inquietant et rabelaisien est convoqué par le pape qui le charge de convaincre (par tous les moyens, hé, hé, hé !) la souveraine d'Angleterre de « confier » l'Empire britannique au Vatican ! À noter que Talbot s'amuse apparemment comme un malade,

puisque le comics est bourré de vanes, de clins d'œil et de scènes irrévérencieuses (le moine et la nonne). Résultat ? Vraiment un bonheur de bonheur de comics ! Éditions Dark Horse



RYAN PHILLIPPE

SARAH MICHELLE GELLAR

et REESE WITHERSPOON

Sexe intentions

(CRUEL INTENTIONS)

Cruel et
rusé

Venimeuse et
sulfureuse

Intelligente
mais prude

COLUMBIA PICTURES présente en association avec ORIGINAL FILM et NEWMARKET CAPITAL GROUP une production NEAL H. MORITZ un film de ROGER KUMBLE avec RYAN PHILLIPPE SARAH MICHELLE GELLAR et REESE WITHERSPOON "SEXE INTENTIONS"
(CRUEL INTENTIONS) SELMA BLAIR co-producteur HEATHER ZEEGEN co-producteurs exécutifs WILLIAM TYRER BRUCE MELLON CHRIS J. BALL musique EDWARD SHEARMUR montage JEFF FREEMAN, A.C.E. décors JON GARY STEELE directeur de la photographie
THEO VAN DE SANDE, A.S.C. producteur exécutif MICHAEL FOTTRELL scénario ROGER KUMBLE produit par NEAL H. MORITZ réalisé par ROGER KUMBLE

B.O du film



www.columbiatristar.fr

le 23 juin

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



Avec une telle débauche de moyens
et un concept aussi accrocheur,
Driver devrait casser la baraque."
Playstation Magazine

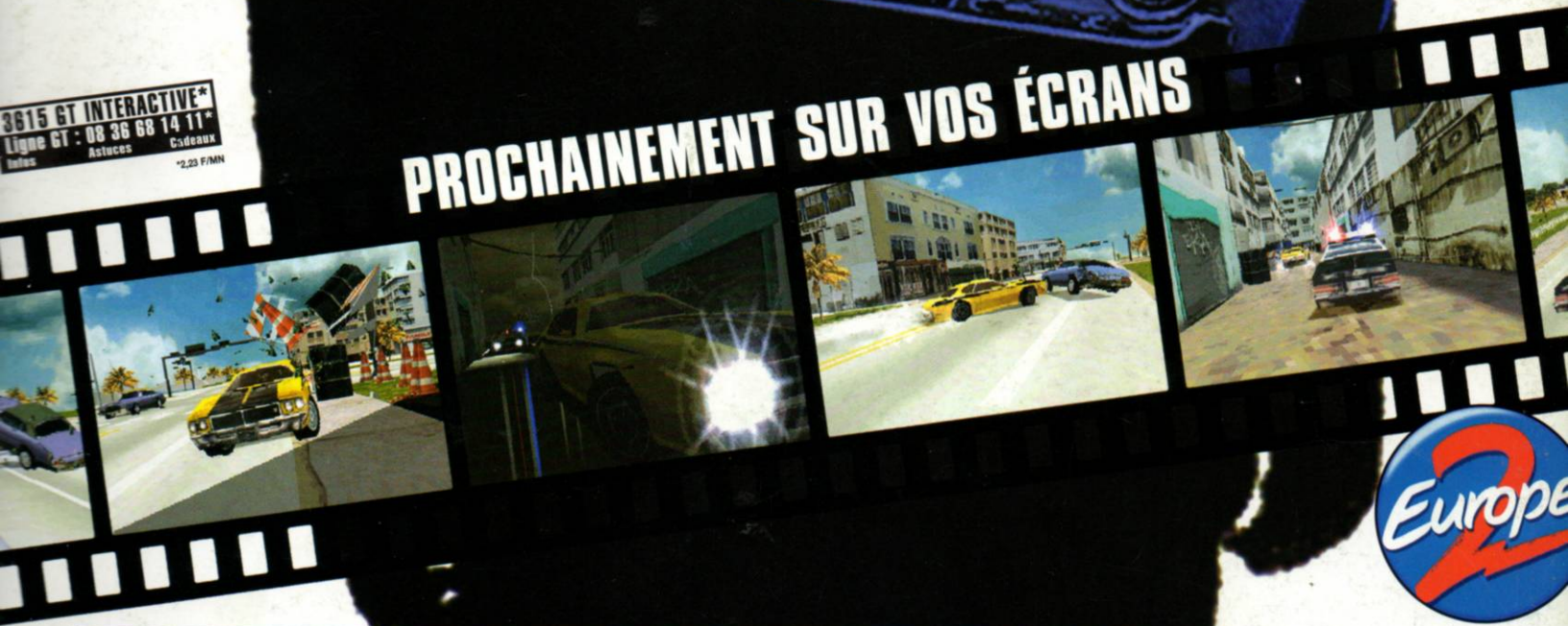
"Un jeu qui fera certainement date
dans l'histoire de la Playstation"
Playpower
" Un niveau de réalisme hallucinant"
Joypad

DRIVER



3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
*2,23 F/MIN

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS



GT INTERACTIVE PRÉSENTE **DRIVER**, UNE PRODUCTION REFLECTIONS. DRIVER™ © 1999 GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE). TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET CRÉÉ PAR REFLECTIONS, UN DÉVELOPPEMENT GT INTERACTIVE STUDIO. REFLECTIONS ET LE LOGO REFLECTIONS SONT PROPRIÉTÉS DU STUDIO DE DÉVELOPPEMENT REFLECTIONS. PUBLIÉ ET DISTRIBUÉ PAR GT INTERACTIVE SOFTWARE (EUROPE). GT ET LE LOGO GT SONT PROPRIÉTÉS DE GT INTERACTIVE SOFTWARE CORP. TOUS LES AUTRES LOGOS SONT PROPRIÉTÉS DE LEURS SOCIÉTÉS RESPECTIVES.

