

Joypad

N° 83 Février 1999

Dreamcast N64 PlayStation Arcade

Inédit ! Metal Gear Solid (PS)

La démo jouable,
les secrets de création

Smash Brothers

Le nouveau Mario
de la N64

Shenmue (DC)

Sega révolutionne le jeu vidéo

La Dreamcast explose !

Sonic Adventure
Power Stone
Incoming
Seventh Cross



SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 83 - 49,00 F





SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

difool 21:00

total **respect**

zéro **limite**

radio libre

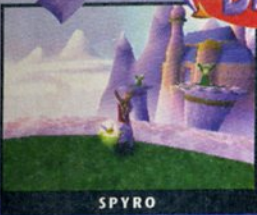


Recherche génie désespérément

Le jeu vidéo existe-t-il encore ? On aurait pu, un instant, en douter et redouter le pire, parler de son imminente disparition. Plutôt que de s'affliger de la situation présente, nous avons préféré regarder en direction de l'avenir. Un futur proche et optimiste rempli de Sega Rally Dreamcast, Final Fantasy VIII PlayStation ou de Smash Brothers (le dernier titre de Nintendo) pour Nintendo 64. Mieux que tout, pour patienter, nous vous proposons ce mois-ci, en exclusivité absolue, la démo jouable d'un des plus grands titres de cette fin de siècle : Metal Gear Solid. La Force est avec les lecteurs de Joypad.

T.S.R.

SPYRO THE DRAGON



SPYRO



SPYRO

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 FÉVRIER
SAMEDI 6 FÉVRIER

Découvrez le petit dragon Spyro dans ce magnifique jeu de plateformes en 3D libre et aux 7 mondes très variés !



REN

tous
 avec un
 dans tous les



MUSIC

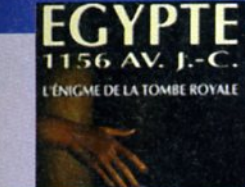


MUSIC

DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 FÉVRIER
SAMEDI 13 FÉVRIER

Imaginez, créez et faites écouter la musique de vos rêves !!

2



ÉGYPTÉ
 1156 AV. J.-C.
 L'ÉNIGME DE LA TOMBE ROYALE

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 FÉVRIER
SAMEDI 20 FÉVRIER



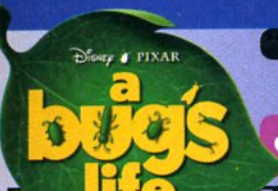
ÉGYPTÉ



ÉGYPTÉ

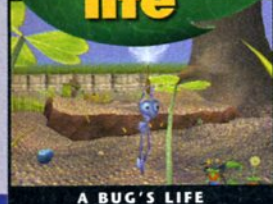
Participez à une nouvelle aventure dans le monde merveilleux de l'Égypte antique.

3

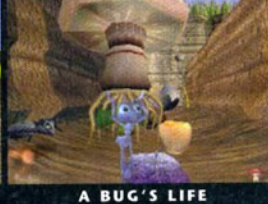


Disney PIXAR
a bug's life

DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 FÉVRIER
SAMEDI 27 FÉVRIER



A BUG'S LIFE



A BUG'S LIFE

Incarnez Tilt, responsable de la protection d'une fourmière dans un univers en 3D féérique.



©DISNEY/PIXAR

Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

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

- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE**
 C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles **Nouveau**
- 59 MICROMANIA LEERS**
 C. Cial Auchan - 59115 Leers **Nouveau**
 Tél. 03 28 33 96 80
- 68 MICROMANIA MULHOUSE**
 C. Cial Carrefour Ile Napoléon
 68110 Mulhouse **Nouveau**
- 45 MICROMANIA ORLÉANS**
 C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans **Nouveau**
 Tél. 02 38 42 14 50

- PARIS**
- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
 1, rue des Prouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20
 - 75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
 126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07
 - 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**
 Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Élysée
 Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Étoile
 Tél. 01 42 56 04 13
 - 75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS**
 Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
 75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
 & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
 - 75 MICROMANIA ITALIE 2** - C. Cial Italie 2
 Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

- RÉGION PARISIENNE**
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
 C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33
 - 78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Cial Velizy 2
 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91
 - 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - C. Cial St-Quentin
 Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23
 - 91 MICROMANIA LES ULIS 2** - C. Cial Les Ulis 2
 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99
 - 91 MICROMANIA ÉVRY 2** - C. Cial Evry 2
 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02
 - 92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Cial Les 4 Temps
 Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23



DEZ-VOUS

les mercredis & samedis
démonstrateur
Micromania !



En partenariat
avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Micromania reprend
vos anciens jeux
PlayStation & Nintendo 64.
Voir conditions à la caisse.



La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux privilèges avec
la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

- 93 MICROMANIA PARINOR - C. Ccial Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ccial Rosny 2
93110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES - C. Ccial Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ccial Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ccial Créteil Soleil
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
- 95 MICROMANIA CERGY - C. Ccial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA VITROLLES
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
- 44 MICROMANIA NANTES - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76
- 59 MICROMANIA EURAILLE - C. Ccial Euraille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
- 69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55
- 74 MICROMANIA ANNECY - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

Sommaire

L'embaras du choix

Une fois n'est pas coutume, ce ne sera pas l'embaras du choix dans les magasins. Les adeptes de la nouveauté sauront quoi choisir. Un titre pour chacune des trois consoles. Sonic pour Dreamcast, Rogue Squadron (Ram Pack) pour Nintendo 64 et Rollcage pour PlayStation. Pas la peine de tergiverser, il n'y aura rien d'autre en ce mois de février. Ou alors, il faudra attendre la fin du mois... pour voir un titre comme Metal Gear débarquer. En attendant, vous pourrez toujours y jouer, en avant-première.



EVÉNEMENT

Metal Gear enfin là, entre vos mains. L'occasion pour entrer dans les secrets de la conception d'un chef-d'oeuvre.

10



NEWS

Avec Power Stone Dreamcast, Capcom s'essaie à la baston, sans que cela soit de la baston... Etrange...

32



NEWS

Mario se décide enfin à casser la gueule de Luigi. On n'attendait que ça, depuis des années.

45



ZOOMS

Sonic sur Dreamcast enfin là ! 10 pages pour faire le tour du second jeu événement made in Sega.

92



ZOOMS

Street Fighter X, non XII, euh non Ex 4 Turbo... Non... Enfin, le nouveau Street Fighter de Capcom est arrivé.

106

Metal Gear en exclusivité !

Vous ne rêvez pas, Joypad vous propose, en exclusivité, la démo jouable du soft le plus attendu de ce début d'année 99. Si vous voulez vous éclater en février, c'est dans Joypad que ça se passe et nulle part ailleurs. Pour plus de détails sur cette démo, reportez-vous à la page 18 !

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B39134526. Siège social : 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14 Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent Directeur délégué adjoint : Pascal Traneau Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA) Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Niri / trazom@club-internet.fr Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hemelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas Secrétaire : Laurence Geulffroy Ont participé à ce numéro : Christophe Desjardes (Chris), Olivier Fallaix (Oliv), Serge Fevrier, Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégoire Surtzinger (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Terrain (Elwood). Pour contacter la rédaction : redcpad@club-internet.fr Numéro Promovente : 01 41 34 95 87

LA MAQUETTE Maquette : Marie Hédon, Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadine, Josèba Uruela, Christophe Gourdin

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25) Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux Assistante de promotion : Hélène Chemin Abonnements Joypad BP2, 59716 Lille Cedex 9 Tarifs 1 an (litre) France : 299 F, étranger bateau : 399 F Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINTEL Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive Animateur : El Fredo Assistant : Julio

Photogravure : Champa, Compo Imprim Imprime par Brodard Graphique membre de E2G, et la Gallotte Prenant Distribution presse : Transports Presse Illustration de la couverture Metal Gear Solid : Konami Ce numéro comprend un CD Playstation de la démo Metal Gear Solid gratuit.

Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés.



JoyPad

J O Y P A D 8 3 F É V R I E R 1 9 9 9

Tests et Zooms



TESTS

Pourriez-vous me trouver trois synonymes au mot disette ? Trois, c'est aussi le nombre de jeux qui valent le coup en février.

121



COTÉ PÉCÉ

Ce n'est pas mieux dans la famille PC. Ah ! Ah ! On rigole moins, hein ? Peu de jeux aussi, ce mois-ci, chez les bourgeois.

136



ARCADE

Une belle brochette de titres. Dommage toutefois que le maître mot ne soit pas originalité.

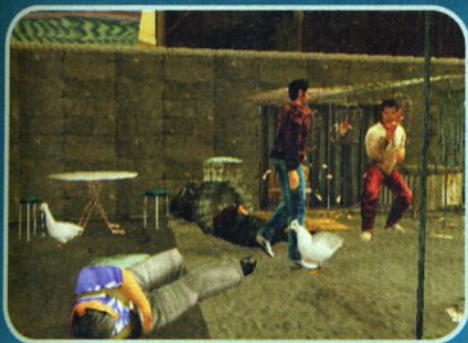
138



ASTUCES

Entre deux séances de Sport Elec, Kandy a trouvé de quoi ravir les fans de bidouilles.

146



Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Le projet secret de Sega

Shenmue devrait être le prochain événement de la Dreamcast. Un concept 100 % novateur, pour une réalisation hors pair, qui prouve que la Dreamcast n'a pas fini de surprendre. (page 22)

PlayStation

Atlantis (Zoom)	132
Battle Robots Brave Saga (Zoom)	120
Blasto (Test)	134
Chocobo Dungeon 2 (Zoom)	120
Egypte (Test)	133
Ergheiz (Zoom)	116
Genso Suikoden 2 (Zoom)	110
Gundam New Generation (Zoom)	120
Rollcage (Test)	126
Smash Court Tennis 2 (Zoom)	118
Street Fighter Zero 3 (Zoom)	106
Tales of Fantasia (Zoom)	114

N64

Chopper Attack (Test)	134
Pikachu Genki de Chu (Zoom)	112
Rogue Squadron (Test)	122
South Park (Test)	134
Yannick Noah All Star Tennis '99 (Test)	130

Dreamcast

Incoming (Zoom)	104
Seventh Cross (Zoom)	102
Sonic Adventure (Zoom)	92

Game Boy

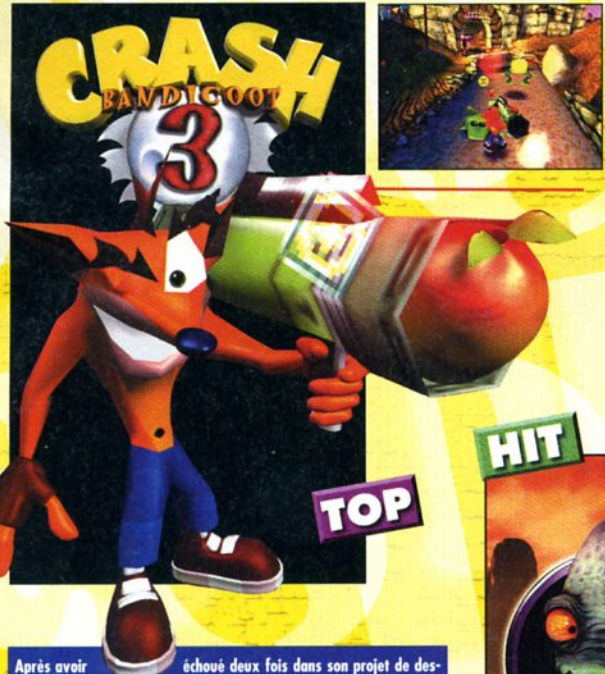
Bataille Navale (Test)	133
Hexcite (Test)	132
Titi et Gros Minet (Test)	133

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

DOCK GAMES S'ENGAGE

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



Après avoir échoué deux fois dans son projet de destruction du monde, le docteur Néo Cortex pense qu'il n'existe désormais qu'une seule solution : LE VOYAGE A TRAVERS LE TEMPS ! PSX

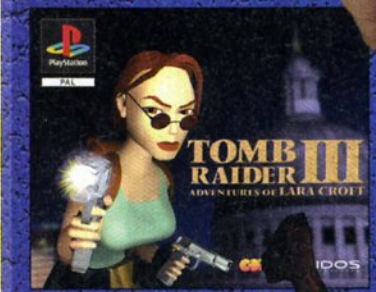


EXCLUSIVITE!
DOCK GAMES
(sur Vidéo Neufs et Occasions)

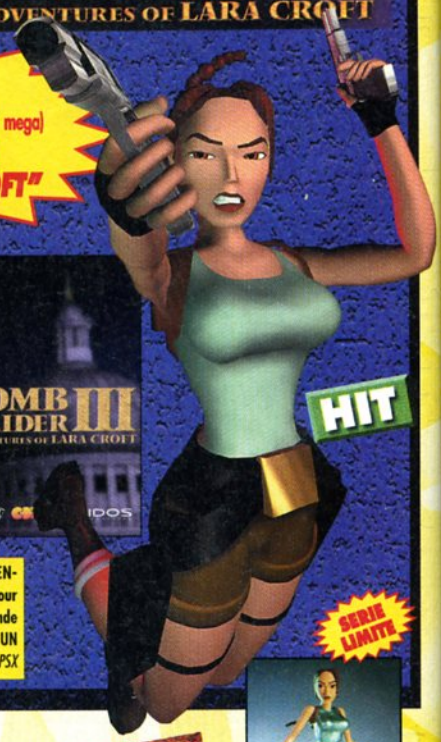
TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

LA CARTE MEMOIRE (1 mega) COLLECTOR "LARA CROFT"



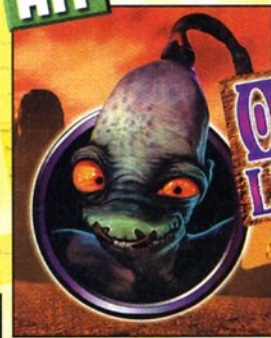
LA PLUS CÉLÈBRE DES AVENTURIÈRES de charme repart pour de nouvelles aventures, de l'Inde mystérieuse au pacifique sud, UN HIT INCONTOURNABLE PSX



HIT

SERIE LIMITE

HIT



ODD WORLD L'EXODE D'ABE

Abe est de retour pour sauver ses compagnons dans un des jeux de plateforme les plus réussis sur Playstation PSX



STATUETTE Lara Croft
(Résine - 37cm)
DISPONIBLE DANS NOS MAGASINS

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM



- | | | | |
|--|--|---|---|
| LORIENT 2
Centre Commercial Continent (voir minitel) | LA ROCHE SUR YON CENTER
Place de Vendée
101, bd Aristide Briand
02.51.47.39.52 | BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.91.98.88 | AUTUN
10 bis, rue Guérin
03.85.52.85.53 |
| LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12 | SAINTES CENTER
15, avenue Gambetta
05.46.74.13.56 | VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60 | MONTARGIS
7 bis, rue de l'ancien Palais
02.38.98.00.67 |
| NEVERS CENTER
Galerie de Rémygn
03.86.61.23.32 | LORIENT CENTER
5, passage du Blavet
02.97.21.69.73 | ANGOULEME NOUVELLE ADRESSE
CENTER 120M2
47, rue de Périgieux
05.45.94.43.15 | CALAIS CENTER
28, rue de la Tannerie
03.21.19.49.59 |
| BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37 | MONTBELIARD
12, Foubourg de Besançon
03.81.91.00.52 | | ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19 |

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLAIS CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES NOUVEAU	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUTUN NOUVEAU	Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 02.35.91.98.88
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTERTel	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER NOUVEAU	Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 05.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.86.73.73

FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE YON CENTER NOUVEAU	Tél : 02.51.47.39.52
MONTARGIS	Tél : 01.41.81.03.17
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 02.35.19.36.46
LE HAVRE CENTER	Tél : 04.71.09.37.17
LE PUY en VELAY	Tél : 03.21.28.45.45
LENS CENTER	Tél : 01.43.63.05.37
LES LILAS	Tél : 03.20.51.44.75
LILLE	Tél : 05.55.12.16.12
LIMOGES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT CENTER NOUVEAU	(consulter le minitel)
LORIENT 2	Tél : 04.78.60.33.60
LYON	Tél : 03.85.40.91.74
MACON	Tél : 04.91.78.96.75
MARSEILLE	Tél : 01.60.25.11.56
MEAUX	Tél : 01.64.37.41.98
MELUN	Tél : 05.58.06.39.51
MONT de MARSAN CENTER NOUVEAU	Tél : 02.38.98.00.67
MONTARGIS NOUVEAU	Tél : 03.81.91.00.52
MONTBELIARD NOUVEAU	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLIMAR	Tél : 02.98.88.41.90
MORLAIX	Tél : 04.70.34.09.95
MOULINS	Tél : 03.86.61.23.32
NEVERS CENTER NOUVEAU	Tél : 04.66.21.81.33
NIMES	Tél : 05.49.77.05.13
NIORT	Tél : 02.38.77.98.30
ORLEANS	Tél : 05.59.72.91.32
PAU CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER CENTER	Tél : 03.26.77.96.76
REIMS	Tél : 02.99.31.11.26
RENNES	Tél : 05.65.68.94.58
RODEZ	Tél : 04.50.58.49.11
SALLANCHES CENTER	Tél : 05.46.70.35.89
SAINTE CENTER NOUVEAU	Tél : 04.90.56.61.21
SALON de PROVENCE	Tél : 03.87.02.96.00
SARREGUEMINES	

Tél : 02.40.22.60.15
Tél : 03.24.57.43.19
Tél : 03.88.22.54.81
Tél : 05.62.44.92.92
Tél : 05.59.64.18.66
Tél : 03.82.53.51.11
Tél : 04.50.71.69.02
Tél : 03.25.73.11.28
Tél : 04.75.56.72.90
Tél : 03.27.47.30.60
Tél : 02.97.42.60.60

ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER NOUVEAU	Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS
CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE
BRUXELLES CENTER NOUVEAU Tél : (2) 514 67 37

SUISSE	
FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

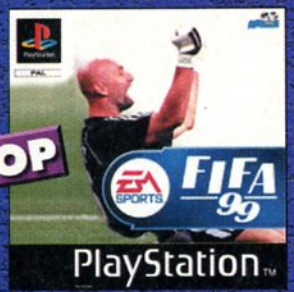
DOM TOM
FORT de France Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de LA REUNION Tél : 02.62.41.98.24

OFFRE SPÉCIALE
DOCK GAMES
(voir Fiche Neufs et Occasions)

3000 PORTE MONNAIE OFFERTS POUR L'ACHAT D'UN JEU



TOP



Le plus célèbre des jeux de foot dans sa nouvelle version : Plus complet, plus jouable, plus beau, l'après Coupe du Monde ne fait que commencer ! **PSX**

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID



Incarnez Solid Snake, un espion hors norme, dans un univers en 3D et en haute résolution. Action, stratégie et tactique seront les clés de votre réussite ! **PSX**

NEW



DUAL SHOCK™

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE AAAGAMES ⁽²⁾
⁽²⁾MSE, 2,23f/mn



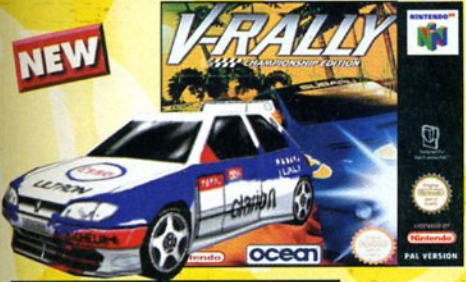
DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE **790 F**



TOP



Le jeu le plus puissant de la Nintendo 64 arrive enfin. Des décors merveilleux et une multitude d'innovations comme une chasse à l'homme. Les dinosaures ont intérêt à rester cachés. **N64**



NEW

V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

Un réalisme encore jamais atteint dans le domaine de la simulation automobile. Graphisme en 3D en temps réel. **PSX/N64**



Manœuvrez les vaisseaux de la Trilogie Star War et attaquez l'Empire. Que la force soit avec toi, Luke !!! **N64**



LE JEU LE PLUS ATTENDU DE L'ANNÉE ARRIVE ENFIN. Admirez les paysages, résolvez les énigmes, affrontez monstres et chevaliers noirs... L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER **N64**



HIT

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



MARIO PAK
CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64 **790 F**

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

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

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

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À : **INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON**

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOCK-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES (1) Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.



Événement

METAL GEAR SOLID

ÉDITEUR : KONAMI

MACHINE : PLAYSTATION

DISPO. EUROPE : FIN FÉVRIER 1999

Metal Gear Solid

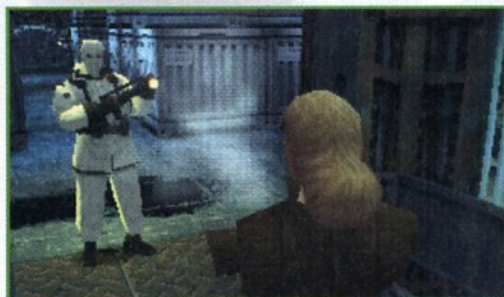
Le jeu de l'année 1999 ?



A l'instar de tous les chefs-d'œuvre annoncés, Metal Gear Solid se sera fait attendre de longs mois, désirer de longues années. Toutefois, à quelques jours de la parution, dans l'hexagone, de la perle de l'équipe d'Hideo Kojima, il est grand temps d'entrer dans l'intimité du produit phare de ce début 99. Loin de nous l'envie de vous révéler les subtilités du scénario ou bien encore de nous étendre sur les différents protagonistes. En attendant que le test du mois prochain lève définitivement le voile, ménageons encore le suspens et profitons en pour nous intéresser à tous les à-côtés, tous les secrets de conception de ce jeu hors normes. Comme au cinéma, munissez-vous de votre paquet de pop-corn et laissez-vous entraîner par la magie de ce titre si proche du septième art.



Lors de votre mission, il sera fréquent de surprendre quelques conversations compromettantes.



BANDE DE PETITS VEINARDS !

VOUS VENEZ À PEINE DE SCIER

VOTRE VIEIL ARBRE DE NOËL TROP

ENCOMBRANT, QUE JOYPAD

S'EMPRESSE DE VOUS OFFRIR LE

CADEAU ULTIME : LA DÉMO, PLUS

TOUS LES SECRETS DE CONCEPTION

DU CHEF-D'OEUVRE D'HIDÉO

KOJIMA ! UNE ANNÉE QUI

DÉMARRE SUR DES CHAPEAUX

DE ROUES.

METAL GEAR SOLID ? PLUS QU'UN JEU, UN FILM !

■ Jouer à Metal Gear Solid et ne pas se croire devant un film interactif se révèle tout bonnement impossible. Techniquement impressionnant, à l'atmosphère incroyable, ce jeu semble avoir été conçu tel un film. Pas étonnant de voir alors des références cinématographiques dissimulées dans le jeu. En voici une li-

te non exhaustive dont nous nous garderons, bien évidemment, de vous révéler les rapports au jeu, histoire de ménager le suspense : Escape from New York, Full Metal Jacket, The Rock, Cliff Hanger, Predator, Terminator, James Bonds et Rambo ! ■



Libérer Donald Anderson, chef du darpa, constituera votre premier objectif.



A UN MOIS DU BONHEUR

On a beau dire, un mois c'est peu et beaucoup à la fois. Tout dépend de quel point de vue on se situe. Il existe deux camps : ceux qui viennent de découvrir le titre et les fans de la première heure, ceux qui se sont enfermés depuis des mois chez eux afin de résister à l'appel des versions japonaise et américaine. Qui que vous soyez, il existe une seule certitude : Metal Gear Solid ne pourra vous laisser insensible. Si savoir simuler les émotions dans un jeu vidéo paraît être la prochaine étape fondamentale du monde vidéo-ludique, alors Metal Gear Solid possède déjà une avance conséquente. En effet, tout comme au cinéma, les prochains chefs-d'œuvre du jeu vidéo seront les titres qui parviendront à faire ressentir au joueur des sensations. Il faut s'attendre à se voir rire et pleurer, devant les jeux de l'an 2000 ! En route pour le making of de la nouvelle référence PlayStation. Une référence qui ne restera pas que sur papier, puisque vous avez entre les mains la démo jouable du jeu ! Ouf, ça y est, j'ai réussi à vous parler de Metal Gear Solid sans vous révéler que Solid Snake va devoir - censuré - et que pour battre Psycho Mantis, il suffit de - censuré - alors qu'en même temps vous - censuré - ! Vous voilà prévenu.



QUI SE CACHE RÉELLEMENT DERRIÈRE SOLID SNAKE ?

■ Dès le début, Hideo Kojima s'est montré très clair sur l'apparence physique de son héros. Solid Snake se devait d'être aussi félin que musculeux. La difficulté était donc de rendre ses mouvements énergiques bien que souples et légers. Après quelques essais infructueux, le character designer Yoji Shinkawa a finalement décidé de s'inspirer de deux acteurs à la renommée mondiale. Ainsi, c'est le corps de Jean-Claude Van Damme et le visage de Christopher Walken qui ont servi de modèles, afin de façonner cet espion des temps modernes. Enfin, le nom de Solid Snake s'avère directement inspiré de Snake Plisken du film de John Carpenter, Escape from New York ! ■



Tous les moyens sont bons, pour échapper aux tirs ennemis.

Revolver Ocelot apprécie particulièrement le maniement du colt à 6 coups. Vous l'apprendrez à vos dépens.

COMBIEN DE TEMPS POUR CRÉER UN TEL CHEF-D'OEUVRE ?

■ Pour un projet de l'envergure de Metal Gear Solid, il semblait nécessaire de mener de nombreux travaux préparatoires, avant même de débiter la programmation à proprement parler. Ainsi, alors qu'Hideo Kojima avait rédigé le scénario et réalisé quelques croquis en 1994, ce n'est qu'en août 1996 que le travail de production commença. La première année fut, en fait, réservée à la recherche et l'élaboration d'un moteur 3D performant. Au cours de cette période, l'équipe n'était

composée que de 10 personnes. Par la suite, l'effectif n'eut de cesse de s'étoffer, pour finalement comprendre 30 membres, en 1998. Depuis les prémices du développement, ce sont donc près de quatre années qui furent nécessaires à la réalisation de Metal Gear Solid. Et dire qu'Hideo Kojima pensait, à l'origine, que le projet ne prendrait qu'un an ! ■



Événement

METAL GEAR SOLID

UNE ÉQUIPE DE CHOC

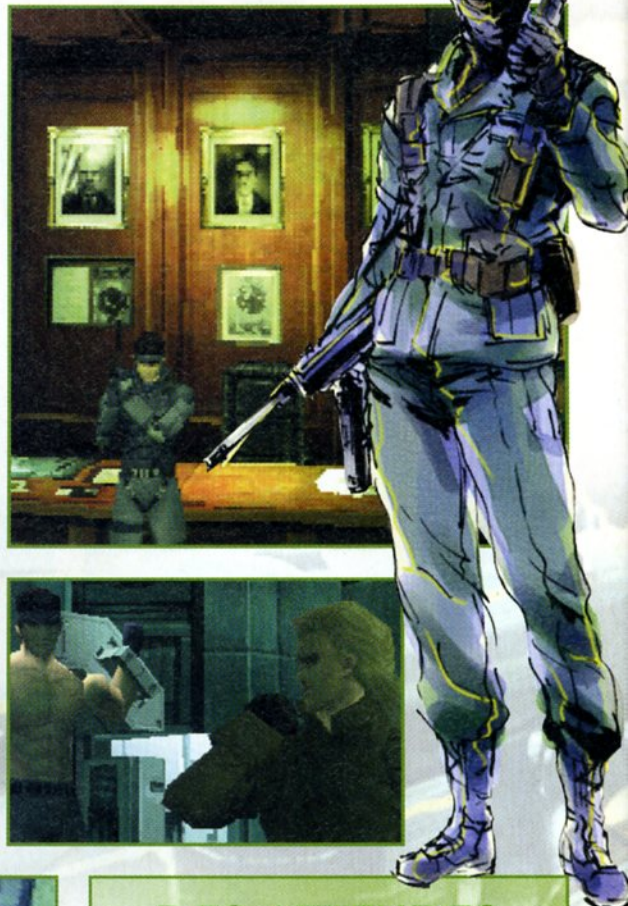
■ Travailler en équipe soudée est toujours un avantage. Répartir les rôles en fonction des compétences respectives l'est plus encore. A l'origine de Metal Gear Solid, on retrouve 6 programmeurs, 10 designers, 4 spécialistes de l'animation lors des cut-scenes, 3 ingénieurs du son, ainsi que 4 coordinateurs. L'équipe comprenait même un stagiaire, issu de l'école de programmation interne à Konami, qui, pour son premier boulot, a dû naviguer en plein rêve ! ■



Ce genre de réception musclée sera monnaie courante



La mise en scène est des plus dynamiques.



DES ATTITUDES PLUS VRAIES QUE NATURE

■ Les conseils ne suffisent pas, le plus important mais aussi le plus délicat est de les mettre en pratique. Mais lorsque vous jetez un coup d'oeil sur la démo, vous comprendrez l'ampleur du travail accompli. Programmer toutes les animations du jeu aura nécessité plus d'un an auquel on peut ajouter 6 mois pour l'animation des cut-scenes. Au final, ce sont plus de 3 000 étapes d'animation qui permettent de donner vie aux différents personnages. Un résultat incroyable, à la mesure de l'effort consenti. ■



Une rencontre au sommet entre le ninja cyborg, Solid Snake et le concepteur du Metal Gear.

UN VÉRITABLE AGENT SECRET AU SERVICE DE KONAMI

■ L'une des principales forces de Metal Gear Solid provient du caractère réaliste des situations de jeu. Toutefois, parvenir à créer un environnement cohérent tout en incarnant un espion démuné de super pouvoirs nécessitait une connaissance très pointue du milieu de l'espionnage. Konami s'est alors alloué les

services de M. Mori, ancien agent secret nippon, afin de garantir la vraisemblance des actions. Grâce à cet expert, les références militaires, le choix des armes et de la plupart des postures de Solid Snake n'ont rien d'extravagants. Cette impression de réalité renforçant l'implication du joueur. ■



Vous voici découvert ! Ce garde marquera un temps d'arrêt, avant d'ouvrir le feu. A vous d'en profiter

COMMENT EXPLIQUER L'ABSENCE TOTALE DE CINÉMATIQUE ?

■ Paradoxalement, malgré l'absence de séquences en images de synthèse, jamais les mises en scène d'un jeu n'auront autant fait penser à celles d'un véritable film ! Pour Hidéo Kojima, il n'était pas question de différencier le jeu des séquences animées, où l'atmosphère s'en serait trouvée altérée. Il fallait éviter toute transition trop prononcée. En outre, M. Kojima craignait que la création de cinématiques, qui requiert énormément de temps et de personnes, empiète sur le développement du soft. Finalement,

grâce à un outil maison, le Polygo Namie, la qualité des séquences se révélait si impressionnante que la décision fut prise en faveur d'un environnement polygonal. Il fut alors nécessaire de suivre pas à pas les storyboards, de relier l'action aux paroles, puis enfin de régler les angles de caméra. Pour parachever le tout, des effets de flou et de tremblement ont été implémentés, afin de privilégier l'ambiance. Une fois le résultat devant les yeux, vous ne pourrez que comprendre pourquoi ce choix était véritablement le plus judicieux. ■



A la place de Snake, je tenterais de soudoyer ces gardes car sinon...

Encore un mois et vous comprendrez tout !



UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE QUI FAIT FROID DANS LE DOS

■ Dans un jeu d'infiltration, il est primordial de jouer sur la furtivité. Facile à dire, moins facile à réaliser ! En effet, il vous faudra compter avec les rondes des gardes terroristes, pour avancer sans le moindre bruit. Au début du projet, Hidéo Kojima avait mis au point une routine d'Intelligence Artificielle très poussée. Malheureusement, la difficulté montait vite en flèche. Impossible d'échapper à la vigilance de vos adversaires ! Il fut alors décidé de diminuer légèrement l'I.A. Les gardes n'en sont pas pour autant imbéciles. Il leur arrive de somnoler, de bailler, de s'étirer mais surtout de surveiller sans relâche. Si réussir à passer dans leur dos est possible, il est au préalable indispensable d'avoir analysé attentivement les habitudes des rondes des soldats. A moins que vous ne soyez candidat au suicide. ■



La mort rôde en permanence.

LA NAISSANCE D'UN NINJA CYBORG

■ L'un des plus énigmatiques et impressionnants personnages que vous rencontrerez n'est autre qu'un ninja cyborg. Ami ou ennemi ? Tout ce qui est certain, c'est que ce personnage emblématique a failli ne jamais exister ! En effet, le ninja était totalement absent du scénario original d'Hidéo Kojima. L'histoire de sa création prête à sourire. Un matin, Yoji Shinkawa, le character designer, présente à M. Kojima un dessin représentant un ninja futuriste. «Je pense que ça serait bien d'avoir un ninja pour le jeu, non ?» Amusé et intéressé, Kojima donnera son accord, tout en se replongeant dans son scénario, afin d'introduire le mieux possible cet élément de dernière minute. ■

Événement

METAL GEAR SOLID

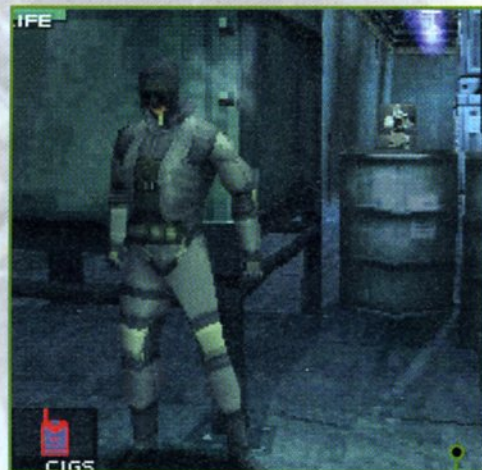
POURQUOI 2 CD ?

■ Au début, le projet initial était de faire tenir le jeu sur un seul et unique CD. Mais les aléas du développement en ont décidé autrement. Le principal problème réside, en fait, dans la place occupée par les enregistrements de voix très gourmands en mémoire. Au final, l'intégralité des stages représentent environ 100 Mo, tandis qu'à elles seules les séquences animées contiennent plus de 500 Mo d'informations. De plus, afin de pouvoir stocker convenablement le film de fin (suspens), l'équipe de Kojima a préféré opter pour 2 CD ! ■

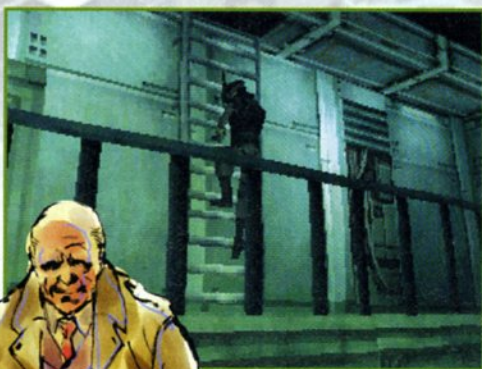


DES DÉTAILS TECHNIQUES

■ La réalisation et l'atmosphère de Metal Gear Solid atteignent un tel niveau d'excellence qu'on en oublierait presque qu'il s'agit d'un jeu vidéo. Et pourtant ce petit monde n'est qu'une succession de 1 et de 0, un programme informatique en somme. Ainsi, à chaque fois que vous prenez votre pad, gardez dans la tête que la PlayStation gère à chaque instant un programme de 400 Ko, avec, en plus, des textures allant de 200 à 300 Ko, des effets sonores de 120 Ko et, pour finir, environ 100 Ko de paroles (les cris des gardiens, etc.). D'après le chef programmeur, la PlayStation serait alors exploitée à 80 % de ses possibilités. Les graphismes représentant 95 % du travail et l'Intelligence Artificielle environ 2 %, le reste servant à gérer les problèmes de caméra ! ■



Prenez garde à ce que votre vie ne parte pas en fumée.



Ramper dans les bouches d'aération permet d'éviter de bien mauvaises rencontres.

Il est temps de prendre une décision.



DES MÉTHODES DE CONCEPTION UNIQUES

■ Concevoir un titre s'apparentant tout autant au jeu qu'au film nécessite d'avoir recours à des techniques empruntées aux deux milieux. L'élaboration de storyboards excessivement détaillés n'est pas chose courante en jeu vidéo et, pourtant, dans le cas de Metal Gear Solid, ce travail fut impératif. L'une des autres innovations fut la conception de l'ensemble des environnements du jeu en... Lego au 1/30e ! La mise en place des angles de caméra, la disposition des éléments du décor, tout a pu être testé avant d'être inclus dans le soft. Des pratiques fastidieuses mais qui ont porté leurs fruits ! ■

Venez découvrir le Temple du Jeu



LES MEILLEURES OFFRES SONT CHEZ GAMES' SHOP!

45 MONTARGIS
Games' Shop

30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

59 CAMBRAI
Games' Shop

10 rue de Nice - 59400 Cambrai
tél. : 03 27 748 749

NOUVEAU ! 62 BETHUNE
Games' Shop

22 rue Saint Pny - 62400 Bethune
tél. : 03 21 56 18 45

75 PARIS
Game Fan

44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

75 PARIS
Vidéoland

43 Av. du Docteur A. Netter - 75012 Paris
Tél. : 01 43 43 07 93

75 PARIS
World Games

204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 28 28 18

77 FONTAINEBLEAU
Game Time

4 rue de la cloche - 77300 Fontainebleau
Tél. : 01 60 71 91 14

78 RAMBOUILLET
Game FX

2 à 6 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 76

91 ARPAJON
Net Games

9 rue Gambetta - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 45

91 JUVISY SUR ORGE
Games' Shop

10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

91 LONGJUMEAU
Games' Shop

109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
tél. : 01 69 79 01 31

94 SAINT MAUR
Games' Shop

5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

95 SURVILLIERS
Gam'On

C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

95 SOISY S/S MONTMORENCY
Speed Games

C.C. ATAC
61 Av. de Paris - 95230 Soisy s/s Montmorency
Tél. : 01 34 12 48 66

94 VILLEJUIF
Games' Shop

1 rue Georges Lebigot - 94800 Villejuif
Tél. : 01 46 78 43 76

Rejoignez notre réseau de revendeurs

0 803 32 66 22



Achetez tous les jeux **CASH**

Kit Console PSX **99 F**

Console PSX Value Pack **970 F**

Console PSX Dual Shock **770 F**

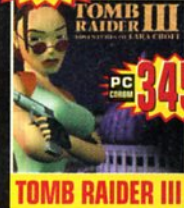
Memory card officielle PSX pour l'achat d'1 jeu **79 F**

Game Boy Couleur **495 F**



Action Replay **119 F**

359 F



TOMB RAIDER III



ODDWORLD 2



MOTO RACER 2

Console N64 + MARIO 64 **770 F**



DUKE NUKEM TIME TO KILL



APOCALYPSE



CRASH BANDICOOT 3



AKUZI



XMen vs Street Fighter



BREATH OF FIRE III



COOL BOARDER 3



TENCHU



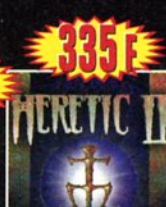
FIFA 99



GRAND TOURING



TUROK 2



HERETIC 2



SAGA



ASTEROIDS



BALDUR'S GATE



ZELDA 64



PLAYSTATION

Big Air	325 F
Control Honda Super Bike	335 F
Colin Mc Rae Rally	325 F
Devel Dice	295 F
Dreams	325 F
Earth Worm Jim 3D	315 F
Eliminator	305 F
Fifa 99	325 F
Global Domination	325 F
Kensei Sacred Fist	325 F
KO Kings	295 F
Metal Gear Solid	345 F
Megaman Legends	285 F
Megaman X4	285 F
NBA Live 99	325 F
Pocket Fighter	295 F
Ridge Racer 4 jap	455 F
Street Fighter Zero III jap	455 F
Tigger Woods 99	325 F
Wild Arms	295 F



NINTENDO 64

Earth Worm Jim 3D	395 F
Extreme KG2	395 F
Fighting Force	395 F
F-Zero X	375 F
GEX 2 64	425 F
Nascar 99	395 F
NHL 99	395 F
Quake 2	375 F
Roadster 98	415 F
Star Wars : Rogue Squadron	395 F
WipeOUT 64	375 F



PC

Age of Empires Rise of Rome	195 F
Anno 1602	295 F
Caesars III	285 F
Carmageddon 2	265 F
Chaos Gate Warhammer 40000	275 F
Dark Project	275 F
Fallout 2	295 F
Global Domination	315 F
Half-Life	285 F
L'Age de Guerre	295 F
La Guerre des Mondes	295 F
Mankind	265 F
Megaman X4	195 F
O.D.T.	305 F
Populous 3	315 F
Sanitarium	315 F
Star Wars : Rogue Squadron	295 F
Settlers 3	295 F
Test Drive 5	295 F

Boosters 16 F
Starters 60 F



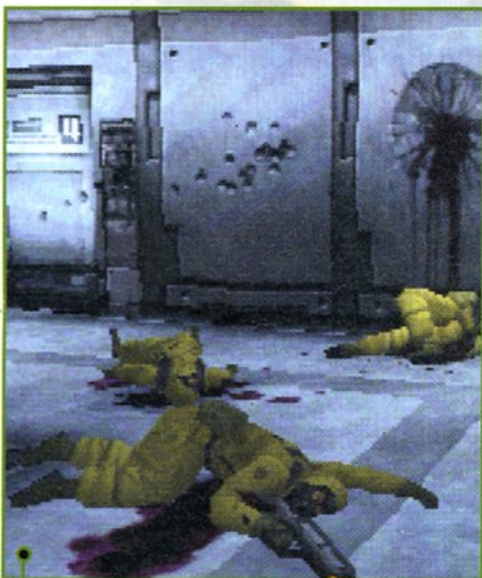
3990 F
PC MULTIMEDIA K6 333 3D

Événement

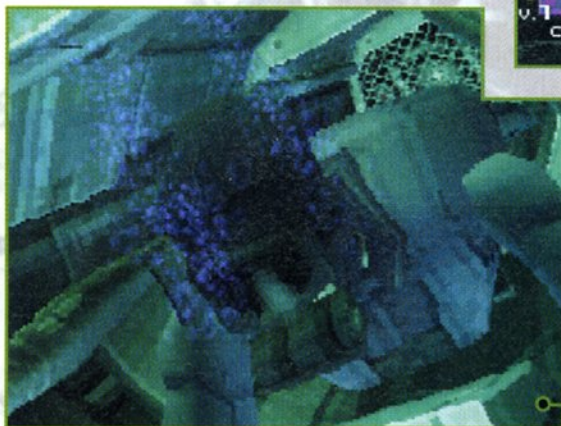
METAL GEAR SOLID

UNE AMBIANCE SONORE MADE IN HOLLYWOOD

■ En ce qui concerne les musiques, M. Kojima souhaitait coller au plus près aux thèmes de Hans Zimmer. A la fois rythmée, stressante et envoûtante, l'ambiance sonore se distingue immédiatement. Mais qu'en est-il des bruitages ? La plupart d'entre eux proviennent directement de la librairie d'effets sonores de Konami. Comprenant plus de 300 CD, cette discothèque contient tous les sons créés depuis les origines de la société, ainsi que des bruitages spécifiques de vieux films américains. En prenant des extraits de 0,5 secondes, puis en les modifiant par ordinateur, les ingénieurs du son ont réussi des merveilles. Au final, ce sont plus de 500 effets qui ont ainsi vu le jour (pour l'anecdote, les souris ont 4 sons différents). ■



Qui est à l'origine de ce massacre ? Dans un mois, vous serez fixé !



Adossé à une ogive nucléaire, on se sent tout de suite plus nerveux.

C'est en mini sous-marin que vous ferez votre apparition.



UNE VERSION EUROPÉENNE RETRAVAILLÉE

■ Le seul point noir de la version jap' de Metal Gear Solid était sans conteste sa facilité. Pour l'Europe, ce problème disparaît purement et simplement. En proposant quatre niveaux de difficulté, tous les types de joueurs pourront aborder cette aventure de la manière qu'ils le souhaitent. Mais attention, en niveau Extrême, sans le radar et avec une I.A. des gardes encore plus poussée, la difficulté devient hallucinante. Pour les fans ultimes, il est aussi à noter que les sous-titres apparaissent un peu plus larges qu'en japonais, que l'écran est amputé de 1 cm en haut et en bas et que la vitesse d'animation s'avère un rien plus lente. Mais, au moins, c'est en français et tout et tout... ■

LES ATTENTES D'HIDÉO KOJIMA

■ A l'image de ceux qui font avancer le schmilblick, M. Kojima est un éternel insatisfait. Pas étonnant donc de l'entendre dire que plus de 20 % de ses envies et idées n'ont pu être exploitées. Incapacités de la PlayStation et manque de temps sont, une fois de plus, les principaux problèmes incriminés. Ses

envies ultimes : utiliser une lampe torche avec des effets de lumière somptueux, mais surtout espérer que la PlayStation 2 comprenne un système permettant de prendre en compte les odeurs. Metal Gear Solid en odorama, vous voici prévenu ! ■

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

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

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

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
10, rue de la Grange-aux-belles 75010 PARIS
Métro : Jacques Boursier (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR 32 ET 128 BITS !!!!!

ATTENTION !! NOTICES en FRANCAIS dans tous nos jeux imports !!



SATURN

- Azel Dragon RPG (Jap) 149,00 F
- Capcom Generation Vol.2 (Jap) 349,00 F
- Capcom Generation Vol.3 (Jap) 349,00 F
- Capcom Generation Vol.4 (Jap) 349,00 F
- Dracula X (Jap) 199,00 F
- D-XBird (Jap) 199,00 F
- Evangillon - A girl friend made of steel (Jap) 299,00 F
- Eve The Last One (Jap) 299,00 F
- Fighting Force (Jap) 179,00 F
- Groove On Fight + Cartouche (Jap) 299,00 F
- Kakuyei - Interdit aux - de 18 ans - (Jap) 599,00 F
- King Of Fighters 97 (Jap) 149,00 F
- Last Bronx (Jap) 199,00 F
- Leynos II (Jap) 195,00 F
- Lunar MPEG (Jap) 299,00 F
- Magical School Lunar (Jap) 245,00 F
- Ogre Battle (Jap) 245,00 F
- Panella Story (Jap) 199,00 F
- Puzzle Bubble 3 (Jap) 195,00 F
- Quovadis II (Jap) 295,00 F
- Riglord Saga 2 (Jap) 199,00 F
- Sailor Moon Super S PLUS (Jap) 395,00 F
- Sakura Wars 2 (Jap) 299,00 F
- Shining The Holyark (Jap) 179,00 F
- Slayers Royal 2 (Jap) 199,00 F
- Street Fighter Zero 2 (Jap) 499,00 F
- Street Fighter Zero 3 (Jap) 499,00 F
- Striker 1945 II (Jap) 349,00 F
- Tactics Ogre (Jap) 249,00 F
- Terra Maniastica (Jap) 199,00 F
- The House Of The Dead (Jap) 199,00 F
- The House Of The Dead + Gun (Jap) 299,00 F
- The King Of Fighters Best Collection (Jap) 499,00 F
- Virus (Jap) 245,00 F
- Waku Waku 7 + Cart. (Jap) 295,00 F
- World Heroes Perfect (Jap) 199,00 F
- X-Men Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap) 495,00 F
- Yuu - Interdit aux - de 18 ans - (Jap) 3 CD 599,00 F
- Zap : Snowboarding Trix'98 (Jap) 195,00 F
- Zeron Yon Champ Dozy J (Jap) 195,00 F

Grande Braderie sur SATURN !!!
Quantité limitée !!!

Grande Braderie sur SATURN !!!
Quantité limitée !!!

De nombreux autres titres sont en promotion !!!
Contactez nous pour connaître nos disponibilités !!!
Liste sur demande.

NEO GEO POCKET

- NEO GEO POCKET (8 couleurs dispos) 549,00 F
- NEO GEO POCKET (occas) 449,00 F
- Samurai Spirits 349,00 F
- King Of Fighters R-1 349,00 F
- Baseball Stars 299,00 F
- Pocket Tennis 299,00 F
- Neo Geo Cup '98 299,00 F
- Puzzle Game 299,00 F
- Little Meron 299,00 F
- Cherry Master 299,00 F
- Cable Link 149,00 F

ACCESSOIRES

- Packet Station NEWS !!! PSX TÉL.
- Memory Card 256 Ko N64 69,00 F
- Memory Card 1 Mega N64 99,00 F
- Memory Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
- Memory Card couleur PSX 69,00 F
- Memory Card officielle PSX 99,00 F
- Rumble Pack officiel N64 149,00 F
- Jolt Pack (vibreur + Memory intégrée) N64 125,00 F
- Pad Nintendo 64 officiel couleur N64 169,00 F
- Pad TURBO 64 N64 149,00 F
- Dual Shock Controller PSX 199,00 F
- Double Shock Controller couleur PSX 149,00 F
- Pad Ascii BIO HAZARD 2 PSX 129,00 F
- Scorpion Gun + Pédale PSX & SAT 199,00 F
- Cable Peritel stéréo + adapt.GUNCON PSX 79,00 F
- Cable Peritel RGB SAT 99,00 F
- Cable Peritel RGB NATASHA N64 310,00 F
- Volant Race Leader 32/64 PSX & N64 449,00 F
- Adaptateur Universel SFX N64 129,00 F
- Rallonge Manette PSX ou N64 69,00 F
- Transcodeur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F
- Adaptateur secteur 110/220 volts 199,00 F
- Action Replay CD version PSX 199,00 F

DREAMCAST «NEWS»

«Spécial Pack» Console DREAMCAST + 2 PADS + 1 V.M.S. + 1 jeux au choix

DREAMCAST + 1 PAD	Tél.			
Virtua Fighter 3	499,00 F			
Sega Rally 2	499,00 F			
July	499,00 F			
Pen Pen Tricelon	499,00 F			
Seventh Cross	499,00 F			
Incoming	499,00 F			
Monaco GP 2	499,00 F			
Real Sound	Tél.			
Sonic Adventure	499,00 F			
Power Stone	499,00 F			
Climax Landers	499,00 F			
Evolution	499,00 F			
Joystick	549,00 F			
Pad d'origine	299,00 F			
V.M.S.	299,00 F			
V.M.S. Godzilla	299,00 F			
Volant	Tél.			

TOUS LES GUIDES

- Guide Officiel Metal Gear Solid (US) 149,00 F
- Guide Officiel Final Fantasy Tactics (vers. US) Tél.
- Guide Officiel Parasite Eve (us) 149,00 F
- Guide Officiel Breath Of Fire 3 (vers. US) 149,00 F
- Guide Officiel Xenogears (vers. US) 149,00 F
- Guide Officiel Tales Of Destiny (vers. US) Tél.
- Guide Officiel Final Fantasy 7 (vers. US) 149,00 F
- Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US) 149,00 F
- Guide Officiel Granstream Saga (us) 149,00 F
- Guide Officiel Tactics Ogre (us) 149,00 F
- Guide Final Fantasy 7 (vers. Jap) Tél.
- Magazine Hyper Remix + dizaine démos jouables (Jap) 199,00 F
- Magazines japonais PS, SAT, DREAMCAST etc... 69,00 F

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

PLAYSTATION

- 1 On 1 (Jap) 399,00 F
- Armored Trooper Votoms (Jap) 245,00 F
- Battle Robot, Brave Saga "Special Edition" (Jap) 595,00 F
- Beatmania (Jap) 395,00 F
- Stoody Roar 2 (Jap) 499,00 F
- Bombberman Wars (Jap) 449,00 F
- Brave Fencer Musashinden + démo FFS (Jap) 249,00 F
- Brave Fencer Musashinden + démo FFS (us) 399,00 F
- Breath Of Fire 3 (Jap) 199,00 F
- Brigandine (us) 399,00 F
- Bushido Blade 2 (Jap) 199,00 F
- C The Contra adventure (us) 399,00 F
- Capcom Generation Vol.3 (Jap) 445,00 F
- Chocobo Dungeon 2 "Special Edition" (Jap) 499,00 F
- Clock Tower (us) 199,00 F
- Clock Tower Ghost Head (Jap) 249,00 F
- Drop Fusion (Jap) 499,00 F
- Elvados "Special Edition" (Jap) 499,00 F
- Fighting Illusion K-1 Grand Prix 98 (Jap) 495,00 F
- Final Fantasy Tactics (Jap) comprenant 4 CDS 795,00 F
- Final Fantasy Tactics (Jap) 199,00 F
- Front Mission Alternative (Jap) 299,00 F
- Gunbari (Point Blanc 2) (Jap) 399,00 F
- Gundam Crash Counter Attack (Jap) 499,00 F
- Gundam G Generation (Jap) 499,00 F
- Happy Hotel (Jap) 249,00 F
- Lagarto Decapit 2 (us) 399,00 F
- K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap) 299,00 F
- Kartia (us) 399,00 F
- Klaymen Klaymen 2 (Jap) 395,00 F
- Klaymen Klaymen 2 (Jap) 395,00 F
- Lagunacure (Jap) 299,00 F
- Langrisser IV & V Final Edition (Jap) 499,00 F
- Libero Grande (Jap) 199,00 F
- Luciferd (Jap) 445,00 F
- Megaman VFX Digital Mission (Jap) 449,00 F
- Magical Medical (Jap) 445,00 F
- Marvel Superheroes Vs Streetfighters (Jap) 449,00 F
- Megaman Legends (us) 369,00 F
- Namco Anthology Vol. 1 (Jap) 445,00 F
- Namco Anthology Vol. 2 (Jap) 445,00 F
- One (Jap) 449,00 F
- Overblood 2 (Jap) 395,00 F
- Parasite Eve (us) 445,00 F
- Pop'n Music (Jap) 449,00 F
- Project Galray (Jap) 399,00 F
- Puzzle Bubble 4 (Jap) 399,00 F
- R-Type Delta (Jap) 495,00 F
- Rally Cross 2 (us) 399,00 F
- Rally De Africa (Jap) 445,00 F
- Rebus (Jap) 295,00 F
- Ridge Racer 4 (Jap) 449,00 F
- Ridge Racer 4 + Special controller (Jap) 499,00 F
- Riroushi Kenshin (Jap) 399,00 F
- Saga Frontier (Jap) 149,00 F
- Silent Hill (Jap) 495,00 F
- Star Ocean : Second Story (Jap) 395,00 F
- Street Boarders (Jap) 449,00 F
- Street Fighter Zero 3 (Jap) 449,00 F
- Striker 1945 II (Jap) 445,00 F
- Sulkoden 2 (Jap) 449,00 F
- Tales Of Phantasia (Jap) 449,00 F
- Tamagochi (inclus Tamagochi officiel) 445,00 F
- Tenchu (Jap) 199,00 F
- Time Crisis (Jap) 99,00 F
- The Last Blade (Jap) 445,00 F
- The Legend (Jap) 449,00 F
- The Legend Of Heroes I & II (Jap) 399,00 F
- The Legend Of Heroes IV (Jap) 399,00 F
- Tekky Bitters (Jap) 449,00 F
- Twinsen RPG (Jap) 395,00 F
- Vampire Savior 3 (Jap) 399,00 F
- Wizard's Harmony 2 (Jap) 449,00 F
- World Neverland 2 Tales Of Purto (Jap) 449,00 F
- X-Men Vs Street Fighter Special Edit. (Jap) 199,00 F
- Xenogears (us) 399,00 F

De nombreux autres titres sont disponibles !!!
Appelez-nous pour en savoir plus !!

REGLEMENT

- Carte bleue
- N° Carte bleue
- Mandat-lettre
- Contre remboursement
- Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC

10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tel :

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
Colissimo jeux 30 F			<input type="checkbox"/>
Chronopost jeux 60 F			<input type="checkbox"/>
TOTAL			

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

Le mini guide du parfait espion

LA VOICI ENFIN ENTRE VOS PETITES

MAINS MOITES ! UNE SOMPTUEUSE DÉMO DE METAL GEAR SOLID ET LE MONDE PEUT S'ARRÊTER. EN UN INSTANT, LE VIDE SE FAIT AUTOUR DE VOUS. TOUTE VOTRE ATTENTION SE FOCALISE SUBITEMENT SUR UNE GALETTE NOIRE DANS LAQUELLE ON AURAIT OUBLIÉ LA FÈVE ET POURTANT... EN ATTENDANT LE JEU ET SES DIZAINES DE SECTEURS D'INFILTRATION, SES HEURES DE CONCENTRATION ET SES PASSAGES D'ANTHOLOGIE, IL VOUS RESTE MOINS D'UN MOIS POUR VOUS ENTRAÎNER. GRÂCE À CETTE DÉMO EXCLUSIVE, DÉCOUVREZ CE QUE LES MOTS «CHEF-D'OEUVRE LUDIQUÉ» SIGNIFIENT VRAIMENT. A

CONSOMMER SANS MODÉRATION !

LE SYSTÈME RADAR SOLITON

Afin de vous faciliter la vie, la charmante Mei Ling, chargée de la logistique, a mis au point un type de radar inédit : le système Soliton ! La force de ce dernier consiste à vous indiquer, avec une précision remarquable, l'emplacement mais surtout les champs de vision des vigiles et autres caméras de surveillance. Si par malheur, vous croisez leur regard, l'alarme se déclenchera et la chasse sera ouverte. Les cônes verts signifient que les gardes n'ont rien remarqué, tandis que les cônes rouges signalent que ces derniers sont intrigués par un bruit étranger... Dans ce cas, un conseil : fuyez !



COMMANDE DU JEU

- X : s'agenouiller
- X + direction : ramper
- Maintenir une direction près d'un élément du décor : s'adosser (en appuyant sur O vous frapperez le mur pour faire diversion)
- △ : vue subjective
- : étrangler un garde
- R2 : liste des armes
- R2 : sélection de l'arme
- L2 : liste des objets
- L1 : sélection de l'objet

L'ENTREPÔT DU LAGON

OBJETS DISPONIBLES DANS LE SECTEUR : 3 RATIONS

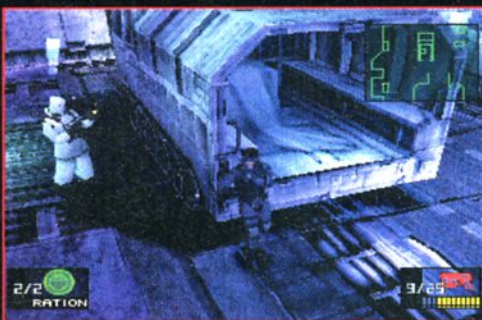
Dès le début, il sera indispensable de faire preuve de vos talents d'espion confirmé. Vous pensiez que les gardes en faction dans cet entrepôt allaient vous faire grâce de quelques faux pas ? Eh bien, vos espérances risquent de bien vite se dissiper ! Par conséquent, prenez garde à ne pas éveiller le moindre soupçon. Glissez-vous derrière chaque container, en évitant de marcher dans les flaques d'eau qui pourraient attirer l'attention. Votre objectif est simple - encore heureux pour un début, il vous faudra attendre le retour de l'élévateur au Nord de la salle, puis vous y introduire silencieusement.



L'HÉLIPORT

Votre aventure débute véritablement maintenant et, pour vous le faire savoir, le comité de réception s'est fortement renforcé. Plus de gardes, des caméras de surveillance et des projecteurs concentreront leurs efforts, afin de vous corser l'existence. Parvenir à la fin du secteur peut s'effectuer de deux manières distinctes. Optez-vous pour le conduit d'aération du bas ou celui au sommet de la passerelle ? Avant d'y parvenir et d'effectuer ce délicat choix, n'oubliez pas de vous saisir du Socom dans la camionnette ainsi que de tous les autres joujoux adéquats pour la mallette du parfait petit artificier.

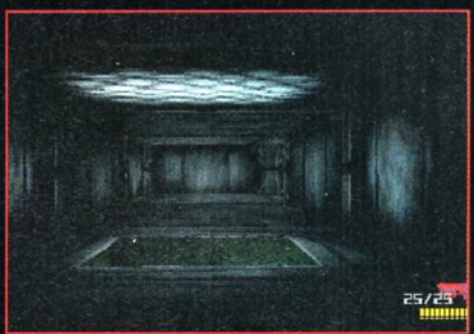
OBJETS DISPONIBLES DANS LE SECTEUR : LE PISTOLET SOCOM, UNE RECHARGE, 2 RATIONS, UN BLOC DE CHAUFFE-GRENADE ET UN BLOC DE STUN-GRENADE.



LE CONDUIT D'AÉRATION DU BAS

OBJET DISPONIBLE DANS LE SECTEUR : 1 RATION

Rien à craindre dans ces sombres méandres, même pas la présence d'une charmante famille de rongeurs. Après avoir franchi un puisard, vous serez proche du hangar et la lumière viendra !



LE CONDUIT D'AÉRATION DU HAUT

OBJET DISPONIBLE DANS LE SECTEUR : 1 RATION

Une fois de plus rien à craindre. Ça tourne dans tous les sens et, en prime, vous pourrez jeter un coup d'œil sur quelques salles que vous visiterez peut-être par la suite.



LE HANGAR DES TANKS

OBJETS DISPONIBLES DANS LE SECTEUR : LES LUNETTES INFRAROUGES, 1 BLOC D'EXPLOSIFS C4, RECHARGES SOCOM.

Abritant deux tanks inactifs, quelques caméras et gardes, cette salle aux dimensions imposantes nécessitera de votre part de véritables talents de furtivité. Avancez discrètement et servez-vous des tanks pour vous dérober à la vue des vigiles. A l'étage, se trouve un objet pas très utile pour la démo mais ô combien trippant : les lunettes infrarouges ! Pour ne pas perdre trop de temps, repartez ensuite, appelez l'ascenseur et dirigez-vous vers l'étage 31.



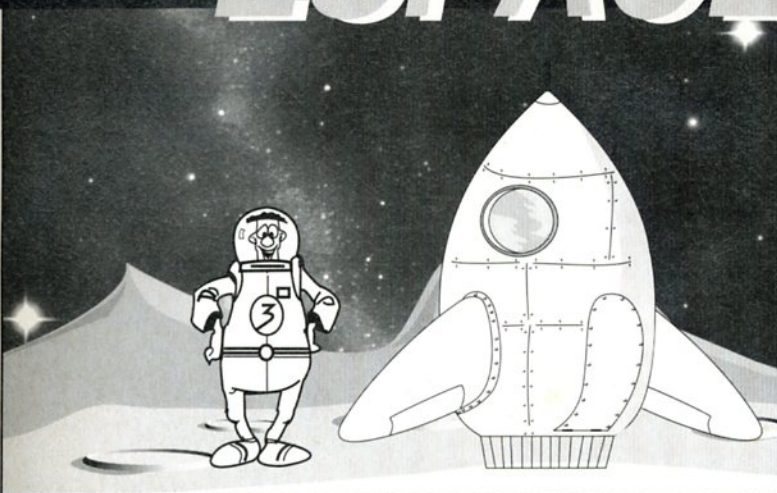
LE DERNIER CONDUIT D'AÉRATION

OBJET DISPONIBLE DANS LE SECTEUR : 1 RATION

Votre dernier effort, dans le cadre de cette démo, sera de ramper en salissant bêtement votre bel équipement. Ne soyez pas trop dérouté tout de même par la crasse environnante et observez ce qui se passe dans les différentes géôles. Un garde en pleine «action» et une jeune femme vous y attendent. Qui sont-ils ? Que font-ils là ? Combien de minutes vous séparent de la séquence finale chargée en suspens ? Autant de questions qui trouveront bientôt leur solution... A dans un mois, pour la suite de l'aventure !



ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
+ ADAPTATEUR	99,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
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 SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		
NBA JAM TE (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	99,00	PREHISTORIC MAN	99,00
ASTERIX ET OBELIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
FIFA 98	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
HAGANE	99,00	SPIROU	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
JUDGE DREDD	99,00	SUPER BC KID	99,00
KILLER INSTINCT	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
LE ROI LION	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
LUCKY LUKE	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
NBA LIVE 97	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
POWER PIGGS	99,00		

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

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
• MANETTE TURBO 1 99,00
• MANETTE PANASONIC 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	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER 399 F
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR 499 F
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR 329 F
GAME BOY CAMERA 349 F
IMPRIMANTE 399 F

ALLEWAY	149,00	MARIO LAND 2	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BRAIN DRAIN	199,00	MONOPOLY	229,00
BUGS BUNNY	169,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
BUST A MOVE 2	179,00	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 3	199,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
CASPER	149,00	ODD WORLD	199,00
CASTELVANIA	199,00	POP UP	99,00
COUPE DU MONDE	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
DONKEY KONG LAND 2	169,00	ROGER RABBIT	169,00
DISNEY MULAN	229,00	SMALL SOLDIERS	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	STREET FIGHTER 2	169,00
DUCK TALES	169,00	TAMAGOSHI	99,00
FERRARI	129,00	TARZAN	129,00
GARGOYLES QUEST	129,00	TETRIS	199,00
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
GAME & WATCH GALLERY		TRACK N FIELD	169,00
(COULEUR)	169,00	TUROK	149,00
HERCULE	199,00	TUROK 2 (COULEUR)	199,00
INDIANA JHONES	169,00	V RALLY	229,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WARIO LAND	199,00
JIMMY CONNORS	149,00	WARIO LAND 2	249,00
KILLER INSTINCT	169,00	WWF WARZONE	199,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	ZELDA	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		
LE ROI LION	169,00		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

ACCESSOIRES

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

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F	METAL SLUG 2	199,00
JOYSTICK ARCADE	399,00	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	RAGNAGARD	199,00
BRINKINGER	199,00	RALLY CHASE	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SOCCER BRAWL	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	TOP HUNTER	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géopocket 495 F		TENNIS	249,00
		PUZZLE	249,00
BASEBALL STAR	249,00	NEO GEO CUP FOOT	249,00
KING OF FIGHTER R1	299,00	SAMOURAI SHADOWN	299,00
STORY OF MARY	249,00	CHERY MASTER	249,00
		FATAL FURY II	199,00
Néo Géopocket		KING OF FIGHTER 98	1690,00
CONSOLE 1990F		LAST BLADE 2	1690,00
		WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX 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 TOUS LES JEUX À 49 F

Événement

S H E N M U E

ÉDITEUR : SEGA

MACHINE : DREAMCAST

DISPO. JAPON : 2ND SEMESTRE 1999

DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE



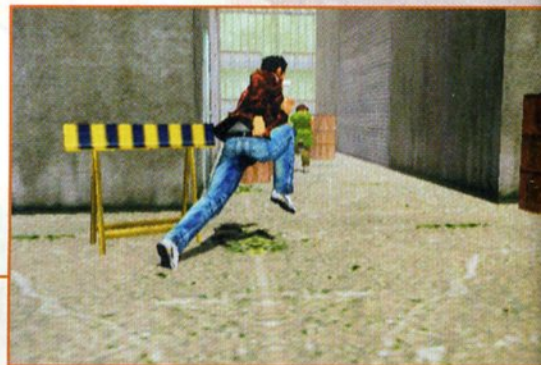
Yu Suzuki est devenu, en l'espace de quelques années, le nouveau maître à penser de Sega.

SHENMUE

Au-delà du virtuel ?

Shenmue est la concrétisation du rêve d'un grand homme : Yu Suzuki. Le hardware n'était auparavant pas assez puissant, pour pouvoir supporter les idées qu'il désirait intégrer dans Shenmue (connu sous le nom de code Project Berkeley). Puis la Dreamcast est arrivée et, avec elle, son rêve, cinq longues années de travail ont pris forme.

Première révolution : le jeu est entièrement calculé en temps réel. Autrement dit, hormis les illustrations des personnages, toutes les photos qui illustrent cet article sont tirées du jeu lui-même. Il n'y a pas de séquences cinématiques et le degré de réalisme que semble avoir atteint l'équipe de Yu Suzuki, AM2, laisse songeur. Un soin tout particulier a été apporté aux personnages dont les visages sont criants de réalisme - des bustes sculptés ont servi de modèles aux principaux protagonistes de cette aventure - et ils sont même capables de bouger indépendamment chacun de leurs doigts ! La motion capture d'acteurs professionnels permet de voir tout ce beau monde se déplacer et



Voici l'illustration d'une séquence de Quick Time Event. Ici, Ryo part à la poursuite d'un personnage et il lui faut exécuter les bonnes actions au bon moment, pour le rattraper.

A JEU ÉVÉNEMENT, TRAITEMENT

SPÉCIAL. SHENMUE EST PLUS QU'UN

JEU : C'EST LE FRUIT DE PLUSIEURS

ANNÉES DE LABEUR CENSÉ IMPOSER

UN NOUVEAU GENRE. UN NOUVEAU

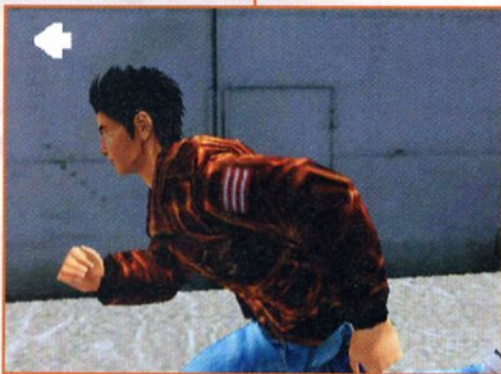
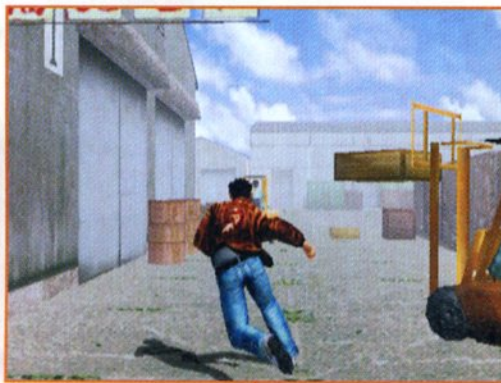
CONCEPT ? COMMENT, GRÂCE À

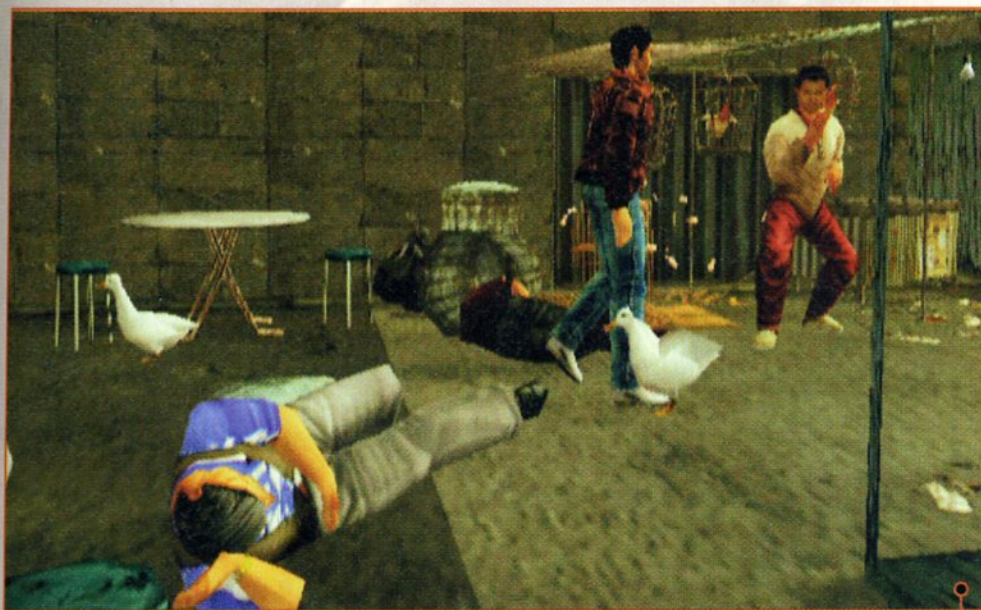
QUI, POURQUOI ? AUTANT DE

QUESTIONS AUXQUELLES NOUS

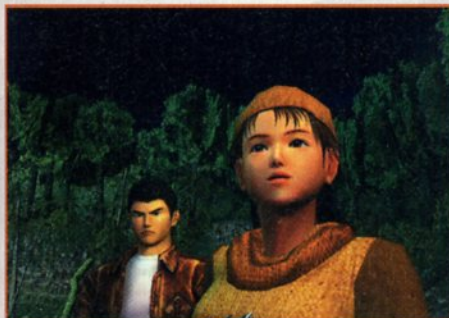
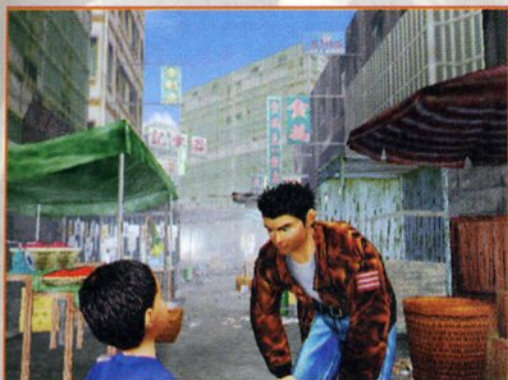
ALLONS ESSAYER DE RÉPONDRE

SUR LES PAGES QUI SUIVENT.





Ici, une scène de combat qui a dû être d'une violence inouïe, si l'on en juge par l'état de la pièce qui a servi de ring !



se battre, comme si l'on admirait un film. Des centaines de mouvements sont mémorisés, permettant de s'imaginer davantage en compagnie d'humains que de simples mannequins incapables d'assumer plus d'une tâche.

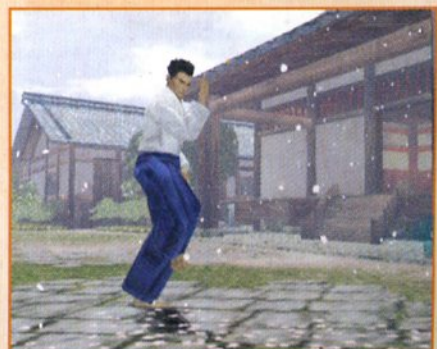
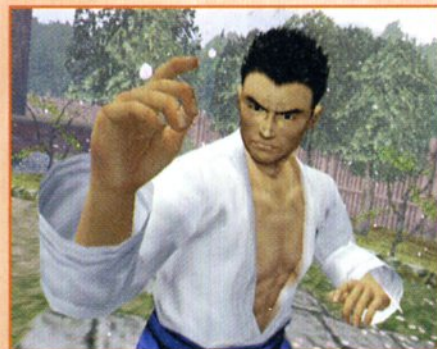
UNE OEUVRE INTIMISTE

L'action se déroule en grande partie en Chine. Les voyages de Yu Suzuki ont été l'occasion pour lui de s'imprégner de l'atmosphère de ce pays qu'il admire pour ses dimensions gigantesques et sa beauté sauvage. Ce qu'il a ressenti, il essaie de nous le faire partager dans le soft. Tout comme le cinéma compte ses «œuvres d'auteurs», le jeu vidéo pourrait bien voir, en Shenmue, son petit chef-d'oeuvre. Une production plus intimiste et radicalement à part des titres plus grand public de la Dreamcast, comme Virtua Fighter ou Sega Rally. Sega innove ainsi dans le fond. Si les premiers jeux Dreamcast n'apportaient de réels changements que dans la forme, en mettant en scène une technologie très avancée, Shenmue, lui, est avant tout un concept, une idée, un jeu foncièrement original.



UNE MOTION CAPTURE DE QUALITÉ

■ Réalisme oblige, des séances de motion capture ont été nécessaires pour, c'est le cas de le dire, capturer les mouvements d'experts en combat. ■



Événement

SHENMUE

UN SCÉNARIO MYSTÉRIEUX

■ Dans Shenmue, vous incarnez un jeune homme qui a pour nom Ryo Hatsuki. Sa mère est morte alors qu'il n'était qu'un enfant. Il apprend à maîtriser les arts martiaux, en compagnie de son père. Ce dernier meurt, alors que l'entraînement de Ryo touche à sa fin. Celui-ci décide alors de partir pour Hong-Kong où il rencontre un large éventail de personnages. Du simple boucher à l'héroïne principale, Lei Shing Fa, tous ont un rôle à jouer. Ce qui vous attend ensuite tient encore du mystère... ■



Discuter avec les différents personnages que vous rencontrez peut se révéler d'une extrême importance.



Le réalisme de Shenmue est hallucinant. Vous aurez davantage l'impression de vous essayer à un véritable film interactif qu'à un simple jeu.



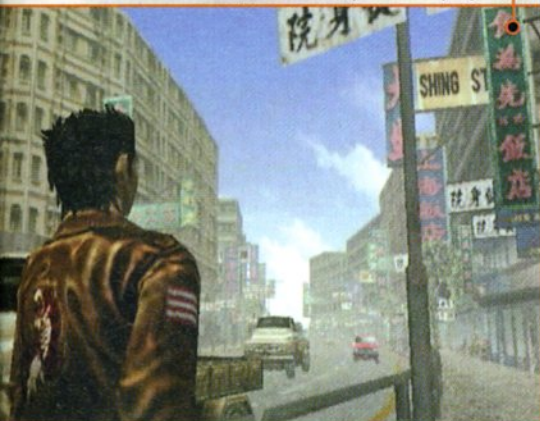
L'interaction avec les personnages, est, une fois de plus, primordiale, comme ici.



UN JEU GIGANTESQUE

■ Shenmue semble très vaste puisqu'il proposerait - ces chiffres ne sont pas définitifs - 1 200 endroits à explorer et vous donnerait le loisir de rencontrer entre 370 et 500 personnes. Votre liberté est totale et vous pouvez agir comme vous l'entendez. Le jeu n'est pas linéaire et vos pas vous mènent où vous le désirez, le temps se déroulant comme dans la réalité. La météo est prise en compte ainsi que la nuit et il vous

faudra faire attention afin de trouver nourriture et logement en temps utile. Un souci du détail poussé à l'extrême qui n'autorise guère le dilettante à s'y essayer à la légère. Yu Suzuki assurant toutefois que le jeu est prévu pour un large public, il ne devrait pas être foncièrement compliqué. Remarquez qu'on ne peut guère investir autant dans un titre et le réserver au seul public des initiés. ■



UN NOUVEAU GENRE

■ Yu Suzuki ne s'est pas décidé à enfermer Shenmue dans un genre, aventure ou RPG. Pour lui, ce titre est FREE. Le Full Reactive Eyes Entertainment que ces lettres cachent pourraient être librement traduits par «jeu dans lequel vous pouvez agir sur tout ce que vous voyez». C'est dire l'ambition de ce titre dans lequel il y a des tonnes de choses à découvrir, chaque indice vous permettant d'avancer toujours un peu plus dans l'histoire. La plus grande crainte qu'on puisse avoir à propos de Shenmue est qu'il innove trop. Devant un produit déstabilisant, le public pourrait réagir de façon défavorable. Maintenant, si la jouabilité et l'intérêt suivent la qualité de réalisation – sans nul doute exceptionnelle – Shenmue pourrait bien être le jeu de l'année sur Dreamcast. C'est, en tout cas, la volonté affichée des dirigeants de Sega. ■

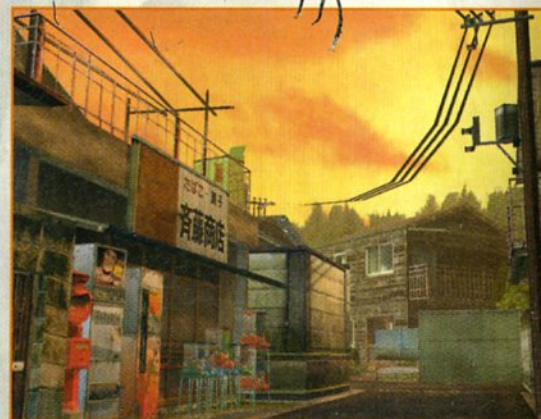


LA GESTION DU TEMPS DANS SHENMUE

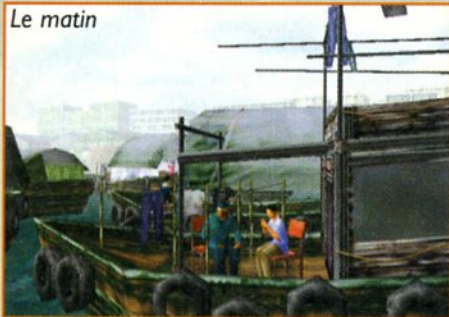
■ Voici l'illustration de la gestion du temps dans Shenmue. Le soleil se lève, d'abord hésitant, puis la brume emplit l'air, avant que la nuit ne tombe, doucement, et que le noir ne vous environne. ■



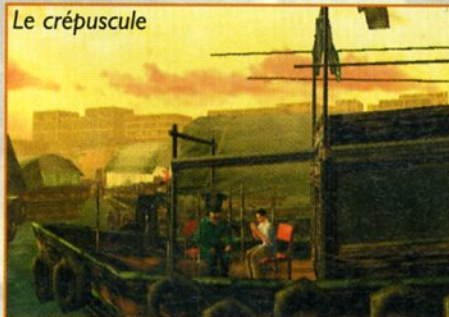
Des éléments météo plus vrais que nature !



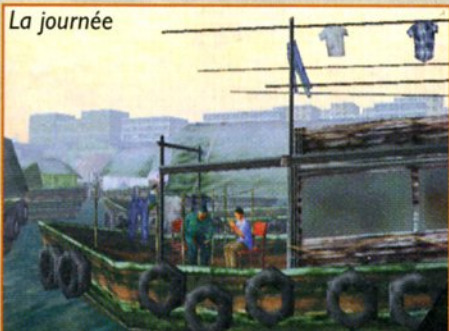
Le matin



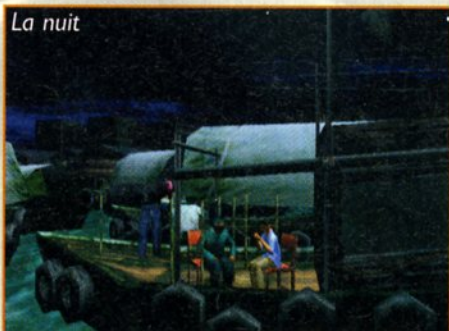
Le crépuscule



La journée



La nuit



UN PARI RISQUÉ POUR SEGA

■ Shenmue est un titre fort qui fait la fierté de son créateur et que Sega présente comme un incontournable. Le genre de jeu qui aide grandement à booster les chiffres de vente d'une console apparue depuis quelques mois sur le marché. Avec les retards accumulés de nombreux titres, on peut, en effet, comprendre que la société nipponne compte beaucoup sur Shenmue. Et que ce titre s'avère être une merveille est tout le mal qu'on lui souhaite. Shenmue est considéré, chez Sega, comme une véritable révolution ludique. La puissance technique de la Dreamcast permet, enfin, d'accéder à un autre genre de jeu. ■

Événement

SHENMUE



La statue de Marie, pleine de grâce, se révèle d'une beauté irréaliste.

Voici la salle d'entraînement de la famille Hazuki, où sont enseignés budô et autres sports de combats.



TROIS MODES DE JEU

■ On connaît, pour l'instant, trois modes de jeu différents dans Shenmue : le quest, le Q.T.E et le VF mode. Explications.

1 Le mode quest aborde l'exploration et l'interaction avec les personnages du jeu. Vous vous baladez, discutez, recueillez des renseignements... Notez que dans Shenmue, et contrairement à des RPG de base, les personnages que vous croisez se déplacent et vaquent à leurs occupations comme dans la vraie vie. Ils ne restent pas indéfiniment debout à attendre que vous vous posiez devant eux, en appuyant sur le bouton d'action pour les faire réagir. Parfois, ce sont même les habitants de cet univers qui viendront vous voir pour discuter avec vous. L'interaction est ici primordiale, pour que vous arriviez au bout de votre aventure.

2 Q.T.E est l'abréviation de Quick Time Event (événement rapide). A certains moments, une action spécifique vous est imposée et vous avez un temps limité pour la mener à bien. Ce peut être n'importe quoi : fuir devant un danger, réussir une phase de combat au cours de laquelle il faut esquiver un coup avant de contre-attaquer, etc. Cette caractéristique du soft semble un peu superficielle - apparemment, plus du par cœur lié à des séquences de boutons qu'autre chose - et on espère que les événements de ce type ne seront ni trop nombreux ni maladroitement intégrés. Une séquence ratée devra être recommencée (si la possibilité vous en est donnée) ou bien modifiera la continuité du scénario, vous emmenant sur des chemins de traverse que vous n'aviez a priori pas prévus. Signalons enfin que les Q.T.E arrivent de façon imprévue (ou alors il faut anticiper) et qu'il est nécessaire de réagir le plus vite possible, lorsque l'action est engagée.

3 Le VF mode semble être ici l'abréviation de... Virtua Fighter ! Autrement dit, Shenmue intégrerait un mode d'affrontement calqué sur le célèbre jeu de combats (qu'on doit aussi, rappelons-le, à Yu Suzuki). Evidemment, on ne peut pas s'attendre à une aussi grande variété au niveau des coups mais, contrairement au Q.T.E, où il faut entrer une sélection de pré-commandes avant de voir le résultat à l'écran, le VF mode vous permettrait de vous battre de façon plus réaliste. Les combats sont apparemment basés sur l'art de l'hakkyoku-ken (art que maîtrise Akira dans VF3). Des experts en budô ont été motion capturés pour la circonstance. On s'impatiente de voir le résultat ! ■

EMPLATRÉS !

■ Toujours pour plus de précision et de souci extrême du détail, des bustes de plâtres ont été créés, puis scannés, pour offrir ces visages au rendu si étonnant. C'est aussi pour cette raison que Shenmue s'annonce comme un titre en tout point remarquable et innovant. ■



Ici, l'illustration d'un restaurant de sushis, comme en vrai, avec un comptoir et de la nourriture presque palpable.



JE CONSOLE

le N°1 du JEU VIDÉO dans l'EST



NOUS RACHETONS

CASH

TOUS VOS JEUX VIDÉO*

*voir modalités en magasin

- 06 ANTIBES
11, avenue Pasteur 04 93 34 15 85
- 08 CHARLEVILLE MEZIERES **NEW**
36, rue du Théâtre
- 11 TROYES
50, rue Emile Zola 03 25 40 16 02
- 21 BEAUNE **NEW**
Galerie Marchande CASINO 03 30 22 02 02
- DIJON
C. C. Dauphine rue Bossuet 03 80 30 11 12

- 25 BESANÇON
15-17, rue Battant 03 81 61 95 96
- 51 CHALONS-EN-CHAMPAGNE
36, rue de la Marne 03 26 21 03 07
- VITRY LE FRANÇOIS **NEW**
16, Grande Rue de Vaux 03 26 73 73 70
- 52 CHAUMONT
56, rue Vict. de la Marne 03 25 03 10 47
- SAINT-DIZIER
46, rue du Dr Mougeot 03 25 06 45 66

**DREAMCAST
APPELÉZ-NOUS !**



- 54 NANCY
147, rue Saint-Dizier 03 83 36 64 22
- TOUL
9, place du Couraill 03 83 63 11 78
- 55 BAR-LE-DUC
43, rue J.J. Rousseau 03 29 79 20 90
- VERDUN
10, rue Poincaré 03 29 83 48 05
- 57 METZ
rue Pierre Pérat

- 67 SAVERNE
1, route de Paris 03 88 71 15 13
- SELESTAT
17, place du Vieux Port 03 88 92 97 10
- STRASBOURG I
41, quai des Bateliers 03 88 35 53 09
- STRASBOURG II
6, rue Marbach 03 88 32 56 50
- 68 COLMAR
31, Grand'rue 03 89 23 23 28
- MULHOUSE
28, avenue de Colmar 03 89 42 54 55

- 88 EPINAL
27, quai L. Lapique 03 29 35 50 51
 - REMIREMONT
17, place de Lattre 03 29 62 10 37
 - SAINT-DIÉ
29, rue Saint-Charles 03 29 56 48 50
 - 90 BELFORT
9, Bd Carnot 03 84 58 93 71
 - 54 NEUVES-MAISONS **NEW**
22, rue du Général Thiry 03 83 47 67 42
 - 45 JIEN **NEW**
66, avenue Wilson 02 38 38 16 85
- Prochainement à VESOUL !

game boy co



Franchise Inter-Track - 03 29 55 02 38

NEW

les nouveautés
le choix
les services

Événement

SHENMUE

PRÉSENTATION EXCEPTIONNELLE

■ Shenmue a été révélé au public lors d'une conférence qui s'est tenue à Yokohama, au Japon, le 20 décembre 98. Au cours de cette cérémonie, le jeu a été présenté en fanfare, sur fond de musique orchestrale grandiose. Les spectateurs sont restés, pour la plupart, très favorablement impressionnés. Car le réalisme de Shenmue ne se limite pas à ce qui touche l'œil. Le son y a aussi une grande importance et le moindre détail a été soigné, afin de vous immerger le plus possible dans cet univers qui risque bien de vous happer et de ne plus vous lâcher. ■



A-t-on jamais vu des détails aussi fins, aussi précis, évoquant non plus un simple jeu vidéo, mais bel et bien un produit hors normes.



Des goodies de tout poils vont, semble-t-il, voir le jour !



Un jeu entièrement géré en temps réel par la console. De quoi être époustoufflé à la vue de certains décors qui semblent réellement vivants!



ANIMAUX DE TÊTE ?

■ Comme nous vous le disions le mois dernier, les animaux tiennent, semble-t-il, une grande part dans Shenmue. Malheureusement, nous ne pouvons toujours pas dire à l'heure actuelle, quel sera leur rôle... ■

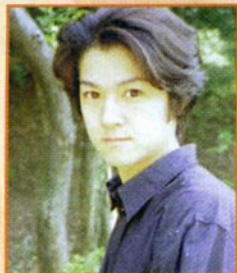


CASTING

■ Parmi les voix de Shenmue, on retrouve quelques célébrités nipponnes comme Matsukaze, héros des enfants, dans Megaranger, ou bien Fujioka, le fameux Segata Sanshiro ■



Takumi Hagiwara



Masaya Matsukaze



Hiroshi Fujioka



Hazuki Ishigaki

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République

PlayStation.

- ABSOLUTE FOOTBALL 329 F
- ALINDRA 329 F
- BREATH OF FIRE 3 349 F
- BUST A GROOVE PACK 329 F
- CAESAR PALACE 2 299 F
- COLIN MC RAE RALLY 329 F
- COLONY WARS VENG. 329 F
- COOL BOARDER 3 299 F
- COUPE DU MONDE 98 269 F
- DUKE NUK. TIME TO KILL 329 F
- EARTH WORM JIM 3D 329 F
- FIFA SOCCER 99 329 F
- FORMULA ONE 98 329 F
- GRAN TOURISMO 269 F
- ISS PRO 98 299 F
- KNOCK OUT KINGS 329 F
- MEDIEVIL 299 F
- MORTAL KOMBAT 4 299 F
- NBA LIVE 99 329 F
- NHL HOCKEY 99 329 F
- NINJA 329 F
- O.D.T 329 F
- ODDWORLD EXODUS 399 F
- PARASITE EVE (US) 299 F
- POINT BLANK 499 F
- POINT BLANK + GUN 299 F
- RED ALERT MISS. TESLA 329 F
- RIVAL SCHOOL 329 F
- SPYRO LE DRAGON 349 F
- TEKKEN 3 329 F
- TENCHU 329 F
- TEST DRIVE 5 329 F
- TOCA TOURING CAR 2 329 F
- TOMB RAIDER 3 299 F
- WARGAMES 349 F
- WILD ARMS 299 F
- X-MEN VS ST. FIGHTER XENOGEAR (US) 399 F
- YANNICK NOAH 329 F

- Jeux OKAZ**
- BLOODY ROAR 219 F
 - BUSHIDO BLADE 219 F
 - CASTLEVANIA 169 F
 - COOL BOARDERS 2 219 F
 - CRASH BANDICOOT 2 219 F
 - DIABLO 169 F
 - DUKE NUKEM 3D 169 F
 - EXPLOSIVE RACING 169 F
 - FIGHTING FORCE 219 F
 - FINAL FANTASY 7 169 F
 - FORMULA KARTS 219 F
 - FORSAKEN 169 F
 - G-POLICE 219 F
 - HEART OF DARKNESS 219 F
 - HEROS ADVENTURE 219 F
 - KLONGA 219 F
 - MEN IN BLACK 169 F
 - MOTO RACER 269 F
 - MOTO RACER 2 169 F
 - NAGANO 169 F
 - NBA LIVE 98 169 F
 - NBA PRO 98 169 F
 - NIGHTMARE CREATURE 169 F
 - NUCLEAR STRIKE 169 F
 - PITFALL 3D 169 F
 - POWER SOCCER 98 169 F
 - POWERBOAT RACING 169 F
 - RAGE RACER 169 F
 - RALLY CHAMPIONSHIP 219 F
 - RESIDENT EVIL 2 219 F
 - SNOW RACER 98 169 F
 - STREET FIGHTER 3D 169 F
 - TOMB RAIDER 2 169 F

- ACCESSOIRES**
- ACTION REPLAY 169 F
 - MEMORY CARD SONY 99 F
 - MEMORY CARD NON OFF. 79 F
 - CABLE RGB + RCA 79 F
 - DUAL SHOCK 199 F
 - GUN VIBRANT SCORPION 299 F

PlayStation.

- COMMAND & CONQUER 149 F
- CRASH BANDICOOT 149 F
- CROC 149 F
- DESTRUCTION DERBY 2 149 F
- FORMULA ONE 149 F
- GTA 149 F
- HERGULE 149 F
- ODDWORLD 149 F
- PANDEMONIUM 149 F
- RAYMAN 149 F
- RESIDENT EVIL 149 F
- TEKKEN 2 149 F
- TOCA TOURING CAR 149 F
- TOMB RAIDER 149 F
- V-RALLY 149 F

NINTENDO 64

- Jeux Neufs**
- 1080° SNOWBOARD. 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 399 F
 - F ZERO X 369 F
 - FI WORLD GD PRIX 399 F
 - GEX 3D 399 F
 - GOLDENEYES 369 F
 - HOLY MAGIC CENTURY 399 F
 - ISS PRO 98 369 F
 - JOHN MADDEN 99 399 F
 - MISSION IMPOSSIBLE 399 F
 - NASCAR RACING 99 399 F
 - NBA LIVE 99 399 F
 - NHL HOCKEY 99 399 F
 - SCARS 399 F
 - ST. WARS ROGUE SQUAD. 399 F
 - TONIC TROUBLE 399 F
 - TURK GEAR OVERDRIVE 399 F
 - TURK 399 F
 - V-RALLY 99 399 F
 - WCW VS NWO REVENGE 399 F
 - WIPEOUT 64 399 F
 - ZELDA 64 449 F

- Jeux OKAZ**
- BLAST CORPS 169 F
 - BOMBERMAN 64 219 F
 - COUPE DU MONDE 319 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 169 F
 - MACE THE DARK AGE 319 F
 - MARIO 64 169 F
 - LYLAT KART 64 219 F
 - NFL QUARTERBACK 269 F
 - NHL BREAKAWAY 219 F
 - PILOT WINGS 319 F
 - QUAKE 64 219 F
 - STAR WARS 269 F
 - TOP GEAR RALLY 219 F
 - TUROC 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

La bombe de Konami débarque enfin dans sa version française !



349F



Promo "Maxxi-Card"

> 1 jeu neuf + 1 Memory Card

"Maxxi-Pack"

> Console Dual Shock + 1 Memory Card + Modif + Câble RGB

Magasins

MAXXI-GAMES

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

6, Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
01 44 07 03 77

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

Cours Marie
50100 Cherbourg
02 33 01 76 29

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
01 64 52 85 85

113, Avenue Galléni
93170 Bagnolef
01 48 97 11 97

16, Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
01 43 94 23 74

19, Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
01 49 58 89 89

3, rue de l'Eglise
94300 Vincennes
01 48 08 11 08

71/73, rue de Paris
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
01 56 29 20 00

6, rue de la Coquille
34500 Béziers
04 67 62 70 55

125, Bd Champigny
94100 Saint-Maur
01 42 83 22 39

3 bis, rue Simon Bolivar
97200 Fort de France
05 96 73 38 27

98, rue Gabriel Peri
93200 Saint-Denis
01 48 20 74 00

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,
contactez M. FRONTELA au :
01 48 05 88 05

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 : _____
Expire fin : _____

Signature

- Jeux** Frais de port 39F
- Console** Frais de port 50F

Total

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au 01 48 05 88 05

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

CONCOURS

GAGNEZ

LA CONSOLE

DE VOS RÊVES

128, 64, 32, 16 ou 8 bits

3615 JOYPAD

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS



BLOODY ROAR 2



DRIVER



POWER STONE



RAINBOW SIX

Ce mois-ci, on a droit à un marché nippon ankylosé. Hormis Cybernetic Empire, un mix de Tomb Raider (aïe) et de Metal Gear (yeah !), rien à signaler. Les éditeurs japonais éprouvent semble-t-il d'immenses difficultés à sortir de leur torpeur. Une phase d'hibernation vidéoludique qui dure maintenant depuis plusieurs semaines. Se laisserait-on de la PlayStation dans l'archipel ? Heureusement, la Dreamcast est là pour nous faire un peu triper et sauver l'honneur du pays du Soleil Levant. Chez nous, ça bouge nettement plus : Driver, Bloody Roar 2, Rainbow Six, Quake 2 et beaucoup de productions de série B en perspective. La star des News demeure évidemment Metal Gear Solid Snake à qui nous avons consacré 6 pages de révélations inédites (direction rubrique Événement siou plaît !). Allez, un peu de courage, encore quelques semaines de patience et le bonheur illuminera définitivement vos yeux rougeâtres de hard-core gamers.

Entre autres...

1001 Pattes (PlayStation)	69
Astérix (PlayStation)	66
Bloody Roar 2 (PlayStation)	62
Cybernetic Empire (PlayStation)	48
Driver (PlayStation)	58
Hybrid Heaven (N64)	50
KKND 2 Krossfire (PlayStation)	61
Mario Golf 64 (N64)	45
MicroMachines 64 (N64)	84
Monaco GP Racing Simulation 2 (PlayStation)	70
Monaco GP Racing Simulation 2 (N64)	72
Populous : The Beginning (PlayStation)	68
Power Stone (Dreamcast)	32
Prince Nasseem (PlayStation)	65
Quake 2 (PlayStation)	78
Rainbow Six (PlayStation)	54
Spécial Dreamcast	38
Tonic Trouble (N64)	85
Tricky Sliders (PlayStation)	42

Sans aucun doute le titre le plus attendu de la Dreamcast pour les fans de jeux d'action rapides et violents, Power Stone risque effectivement d'être le hit que tout le monde espère.

En combinant les boutons de sauts et d'attaque, il est possible d'effectuer d'efficaces assauts sautés.



Power Stone

Plus loin Le renouveau de Capcom

Depuis 1991, date de lancement de Street Fighter 2 en arcade, les jeux de combats ont toujours été les plus populaires dans les salles et ont tenu le haut du pavé pendant 6 ans. Mais, aujourd'hui, les joueurs se lassent et si le jeu n'apporte pas de grandes nouveautés, il ne fait pas long feu face aux grosses pointures de Sega. Désormais, les consommateurs veulent jouer à des softs qu'ils ne retrouveront pas chez eux. Or, les jeux de combats se suivent et se ressemblent. Capcom jure donc que, cette année, il ne sortira que 2 titres de combats : Street Fighter III 3rd impact et un titre encore secret qui pourrait être un Spawn Vs Capcom.



La facétieuse Ayame est un véritable petit singe qui bondit dans tous les sens, jusqu'à rendre fous ses adversaires.

Avec Power Stone, Capcom prouve bien la tendance générale du ras le bol des jeux de combats. Après bientôt 10 ans de domination du marché des jeux d'action, les jeux de baston tels qu'on les connaît (Street Fighter, Fatal Fury et autres Tekken) lassent et ne font plus tellement recette dans les salles d'arcade. Afin d'anticiper,

De la 3D pour tout casser

Capcom a donc décidé de limiter désormais ses titres de combats et de se réorienter vers un genre plus novateur et original, sans pour autant décevoir ses fans. C'est le projet Power Stone. A la base, il s'agit d'un jeu de combats techniquement supérieur aux autres softs du genre. Mais la différence avec ses pairs ne s'arrête pas là. Comme l'annonce si bien Capcom (voir encadré), Power

Stone n'est pas à proprement parler un jeu de combats, mais une étape vers une nouvelle forme de divertissement qui s'adresse aussi bien au grand public qu'aux joueurs passionnés. Le scénario du jeu, assez léger, place 8 aventuriers, aux motivations bien différentes, au début du XIX^{ème} siècle.

Ils se lancent dans un grand périple, à travers le monde, pour retrouver des

pierres sacrées qui réalisent les vœux : les Power Stones. Partant de ce principe, Capcom offre une dimension supplémentaire à son jeu, à la manière de Pocket Fighter où le but était autant de vaincre l'adversaire que de récupérer les pierres parsemées dans le niveau, le tout pour accroître sa propre puissance et vaincre plus facilement. Pour parvenir à ses fins, le joueur pourra utiliser une multitude

d'accessoires présents dans les décors. En effet, il sera désormais possible d'utiliser véritablement l'environnement en trois dimensions. Les objets peuvent être saisis, les éléments du décor servir de tremplin ou de repère... La géographie et la topologie influent directement sur le déroulement du duel.

Une première, même si Ergheiz (voir page 116) inaugure la tendance. Les techniques de combats de Power Stone, contrairement aux dernières productions, n'exploitent que 3 boutons. Un bouton de poing, de pied et de saut. Grosse surprise pour un jeu de ce style : il n'y a plus de garde ! Terminé l'attentisme, pour trouver une faille dans la défense de l'adversaire. Ici, pour éviter une

attaque, il va falloir courir, utiliser le décor et surtout ne jamais rester en place. Dans le jeu, se trouvent divers éléments du décor avec lesquels le joueur pourra interagir. Ainsi, placé près d'un tonneau, le personnage pourra le faire voler à la face de l'adversaire ou s'en servir pour dévier un projectile, par exemple.

En plus des éléments du décor, on trouve aussi des coffres qu'il faudra défoncer pour en extraire les armes. Considéré, par la plupart des professionnels du jeu vidéo, comme le soft le plus techniquement abouti à l'heure actuelle, Power Stone semble extraordinaire. Reste à savoir s'il tiendra ses promesses et s'il se démarquera des actuels jeux de combats. Un pari audacieux de la part de Capcom.

Jouabilité simple mais efficace



Le sang coule à flots, malgré un design des personnages enfantin.



Wang Tang poursuit Jack, durant tout le stage



Les super attaques bénéficient d'effets de lumière démentiels.

Plus loin Les personnages du jeu

Edward Fokker

Rebaptisé Falcon dans les versions américaines et européennes, ce personnage est le héros principal de l'histoire. Appartenant à la grande famille des Fokker, il découvre, dans son grenier, un livre qui parle des Power Stones et part à leur recherche à travers le monde. Aviateur britannique, il se bat en utilisant sa connaissance de la boxe.



Ryoma

Jeune étudiant pourvu d'un sabre, il ne rêve que d'exploration et de découverte du nouveau monde. A bord de sa coquille de noix, il parcourt des terres qui lui sont inconnues, avec ses deux lames pour seules armes. De nature héroïque, il entend récupérer les Power Stones, pour éviter qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains.



Wang Tang

Ce jeune étudiant en kung-fu s'est fait dire par son maître mourant que, pour maîtriser complètement les arts martiaux, il devrait parcourir le monde et trouver "une chose qui brille comme aucune autre". Personnage jovial et peu prise de tête, c'est un combattant rapide aux mouvements circulaires assez impressionnants.



Gunrock

Un bon père de famille qui travaille dans une mine de métaux au Brésil. Un jour de forage comme les autres, il entend ses collègues parler de la légende des Power Stones et décide de partir à leur recherche, afin d'améliorer son quotidien et celui de sa petite famille. C'est un personnage bon et généreux qui fait confiance à sa force exceptionnelle, pour s'en sortir lors des combats. Il est le seul avec Galuda à pouvoir arracher les poutres et les utiliser.



Jack

Dérangé dans sa tête, Jack est un personnage mystérieux qui, nuit après nuit, assassine sans relâche les pauvres badauds, dans les rues de Manchester. Amateur de choses brillantes, il décide de partir à la recherche des Power Stones. Il se bat de manière fourbe, avec des déplacements au ras du sol et 2 couteaux très aiguisés.



Plus loin

Les personnages du jeu (suite)

Galuda

Alors que son village se meurt, suite à une épidémie, ce brave indien à la culture très étendue part à la recherche des Power Stones avec lesquelles il compte bien guérir les siens. Il se bat généralement au corps à corps avec des techniques proches du catch.



Ayame

Faisant partie d'une troupe de Kabuki, cette jeune fille au caractère de garçon manqué est aussi descendante d'une grande famille de ninjas. Partant à la recherche des Power Stones, après avoir reçu un ancien parchemin des mains de son maître, elle combat de manière extrêmement rapide et acrobatique, et lance quelques shurikens à l'occasion.



Rouge

Une bohémienne qui habite la grande ville de Mahgdad. Séduite par l'éclat des Power Stones, elle décide de partir à leur recherche. Maîtrisant l'art de cracher le feu et de faire tourner la tête de ses adversaires, cette mystique femme fatale est particulièrement douée avec les armes de jet qui touchent à tous les coups leurs cibles.



Bien qu'il ne s'agisse pas «vraiment» d'un jeu de baston, selon les dires de Capcom, on retrouve les systèmes de combos.

Jack se transforme en horrible créature longiligne bardée de lames tranchantes.



Plus loin

Utiliser judicieusement le décor

Dans Power Stone, l'utilisation du décor est primordiale, pour pouvoir vaincre son adversaire. Savoir gérer son espace et ses déplacements devient vital lorsqu'on sait qu'il est possible de tout balancer : chaises, tonneaux, etc.



Transformé en géant de pierre, Gunrock balance d'énormes rochers sur ses adversaires.



En utilisant cette poutre pour frapper Ryoma violemment, Gunrock récupère une Power Stone que son adversaire avait précédemment ramassée.





Ryoma dispose de super attaques au sabre d'une vitesse et d'une efficacité stupéfiantes.



Galuda peut envoyer des flèches de lumière sur ses adversaires, en utilisant l'énergie des Power Stones.

Plus loin Transmutations

Lors des combats, on trouve, sur le terrain, plusieurs Power Stones qu'il faudra ramasser. Une fois qu'un joueur a réuni 3 Power Stones, il se transforme en une créature plus puissante et peut utiliser une super attaque qui, généralement, se révèle fatale pour l'adversaire. Galuda, par exemple, se transformera en homme-totem tandis que Gunrock deviendra un homme-pierre. Rouge, elle, sera complètement entourée par les flammes et consumera ses adversaires. Parlons aussi de Wang-Tang qui, tel un vulgaire personnage de Dragon Ball Z, sera atteint de blondeur et balancera des boules d'énergie de la taille de l'écran !



Plus loin Des armes variées



Pistolets, marteaux, barres de fer, bazookas, les coffres présents dans chaque niveau renferment des bonus de soin, mais surtout des armes qui, parfois, peuvent vous donner l'avantage alors que vous étiez sur le point de perdre le combat. Un élément stratégique supplémentaire qui ajoute encore à l'intérêt du jeu.



METTEZ UN TURBO DANS VOTRE

PlayStation

JOUEZ AVEC LES JEUX DU MONDE ENTIER



KIT facile à poser vous même.
Livré avec photo et notice d'emploi

59 F port compris
9 euros

La modification annule la garantie de votre console.

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE UNIQUEMENT

Réparation de vos consoles
Devis gratuit

CONTACTEZ NOUS !!

Jeux Dreamcast disponible :

Sonic Adventure, Sega Rally 2,
Geist Force, Monaco Grand Prix 2,
Blue Stringer, Incoming...

Pour vos modifications par nos techniciens :

FANTASY GAME
52 Rue de l'Université
69007 LYON
Tél. : 04 72 71 34 44

TAI YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
75013 PARIS
Tél. : 01 45 86 04 09

HOBBY ONE
173 Rue Vaugirard
75015 PARIS
Tél. : 01 53 58 45 55

FANTASY GAME
35 Cours Jean Jaurès
38100 GRENOBLE
Tél. : 04 76 87 07 00

Pour avoir vos jeux imports en COULEUR et le son DOLBY SURROUND

PACK MODIF HI-FI
KIT + Cable RGB HI-FI
(sans sortie pour chaîne HI-FI et sortie vidéo pour ps2)

129 F port compris
19,67 euros

Modification par nos techniciens en 10 min.
Tarifs contactez nous

Regarder des films sur votre Playstation et tricher dans vos jeux

Carte VCD + Action Replay

Fonctionne sur toutes séries de Playstation même sans modification

499 F port compris
76 euros

Ne lit pas les DVD !

Commande sur papier libre à :



FANTASY GAME V.P.C.
52 Rue de l'Université 69007 LYON

Tél. : 04 72 71 34 44



Dreamcast

Plus loin

A chaque personnage son décor

Mutsu

Le niveau de Ryoma se déroule dans un jardin typiquement japonais. Ici, vous pourrez envoyer des seaux et des pierres sur l'adversaire et grimper sur le toit qui fait le tour du niveau.



Dullstown

Terrain de Galuda, ce champ de bataille est assez fermé. Il est possible d'y déraciner les poteaux, pour frapper avec, et de lancer les très nombreux tonneaux.



Odedo

Chez Ayame, on peut lancer un tas de vaisselle et grimper sur les bambous qui composent le toit, pour, ainsi, se battre sur deux niveaux.

Dawnvolta

Dans cette grosse mine occupée par Gunrock, les joueurs devront faire attention aux tapis roulants et aux jets de pression qui surgissent du plancher.



Mahdad

Ce stage en plein temple ensablé est celui de Rouge. On y trouve des lampes à huile, qu'on peut lancer sur l'adversaire pour l'enflammer, et trois petits sables mouvants d'où il sera difficile de se sortir, une fois empêtré.

Londo

Dans le stage de Fokker / Falcon, peu d'accessoires (tables et chaises à lancer sur l'adversaire) et la possibilité de s'accrocher aux lampadaires pour balancer des coups de pied. C'est un terrain large qui permet de se courir après.



Tong-An

Comme dans tout bon film de Hong-Kong, l'une des bastons se doit d'avoir lieu dans un restaurant chinois. Cette fois-ci, c'est dans celui de Wang Tang où il est possible de se balancer ou de monter sur l'énorme table centrale.



Manches

Le niveau très sombre du non moins ténébreux Jack se déroule dans un grand magasin, la nuit. On peut balancer son adversaire dans les vitrines et y trouver de très nombreux items.



Rouge est une séductrice fatale qui se transforme en danseuse enflammée assez spectaculaire.



STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

CONSOLE DREAMCAST
livrée avec adapt 220V
joypad analogique
cable NTSC, vers jap



SEGA RALLY 2
SONIC ADVENTURE
PEN PEN TRI-ICELON
BLUE STINGER
VIRTUA FIGHTER 3 tb
D'autres titres
arrivent
nous tel

**Démonstration
permanente
de la nouvelle
console SEGA !!!**



Toutes les news aux meilleurs prix !!!

Console PlayStation

PSX DualPack 790 Francs
(livrée avec 1 Joypad)

COOLBOARDERS 3
Knockout Kings 99
WILD ARMS
FIFA 99

Console NINTENDO 64

Mario 64 790 Francs
(avec 1 Joypad)

STAR WARS ROGUE SQUADRON
wipout 64
ZELDA
TUROK

Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Nos jeux d'occasions sont testés et garantis 6 mois. Offres publicitaires valables jusqu'au 28 février 1999.



1500 Frs de jeux achetés = 200 Frs de jeux gratuits*
* Jeux d'occasions



Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d'un important budget publicitaire (depuis plus de 6 ans),
- d'une centrale d'achats performante,
- d'une notoriété nationale, et faire partie d'une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d'information, contactez Sébastien au **01 44 07 04 61**



38 MAGASINS EN FRANCE

Paris		JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83		JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24		MONTPARNASSE 01 43 35 32 10	
15 Rue des Ecoles 75005 Paris		M ^e Cardinal Lemoine 13 Rue des Ecoles 75005 Paris		M ^e Cardinal Lemoine 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris		M ^e Raspail	
REPUBLIQUE 01 43 55 76 45		RIVOLI 01 42 74 43 22		GARE DU NORD 01 44 63 02 49		M ^e Poissonnière	
13 Bd Voltaire 75011 Paris		M ^e République 32 Rue de Rivoli 75004 Paris		M ^e St Paul / Hotel de Ville 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris			
Banlieue							
ANTONY 01 46 740 300		CLICHY 01 47 56 08 64		CHOISY LE ROI 01 48 84 31 41			
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony		62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine		29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi			
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30		M ^e Mairie de Clichy		M ^e Choisy Le Roi			
SAINT GERMAIN 01 30 61 74 60		LA DEFENSE 01 49 06 96 08		VERSAILLES 01 39 53 30 30			
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye		71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux		Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles			
M ^e RER St Germain en Laye		RER La Défense		ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G			
IVRY 01 46 58 72 73		BEAUVAIS 03 44 11 48 10		CLAMART 01 40 95 00 86			
2 Place de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine		Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais		Rue Pietonne 92140 Clamart		ouvert 7jours/7	
M ^e Mairie d'Ivry		(Près du DARTY)					
SAINT DENIS 01 48 20 1999		CHAMPIGNY S SEINE 01 48 82 2000		ENGHIEN 01 39 64 36 52			
C C St Denis Basillique		36 Rue Louis Talamoni		52 Rue du Général De Gaulle			
10 Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis		94500 Champigny s marne		95880 Enghien Les Bains			
Provence							
NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12		CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88		CANNES 04 93 380 900			
6 Rue des Halles 44000 Nantes		29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet		64 Boulevard Carnot 06400 Cannes			
NANTES 02 40 48 13 14		MARSEILLE 04 91 48 27 48		NICE 04 93 13 00 10			
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes		207 Rue de Rome 13006 Marseille		21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice			
CARHAIX 02 98 93 74 64		MARSEILLE 04 91 49 50 42		AIX EN PROVENCE 04 42 23 84 84			
5 Rue du Gnl Lambert 29270 Carhaix		98 Rue Montaigne 13012 Marseille		5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence			
FORBACH 03 87 87 13 93		METZ 03 87 37 37 47		REIMS 03 26 47 77 78			
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach		80 en Fournirue 57000 Metz		29 Rue Chanzy 51100 Reims			
LE HAVRE 02 35 21 40 47		METZ 03 87 36 63 63		BORDEAUX 05 56 79 00 51			
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre		58 Passage Serpenoise 57000 Metz		163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux			
MARTINIQUE 05 96 61 65 32		EVREUX 02 32 31 39 86		RENNES 02 99 67 53 10			
13 Rue Lamartine 97200 Fort de France		Le Parvis - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux		25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes			
BAYONNE 05 59 46 13 37		PAU 05 59 83 88 22					
65 Rue d'Espagne 64100 Bayonne		25 Rue Gachet - Palais des Pyrénées 64000 Pau					

5%

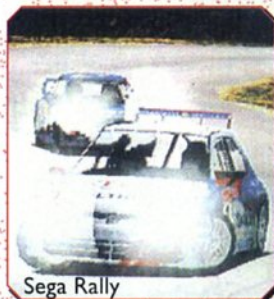
**DE REDUCTION EN MAGASIN
SUR PRESENTATION
DE CE COUPON**

Valable jusqu'au 28 février 1999.
Non cummulable sur carte de fidélité.

e-mail : www.stock-games.com

Des news Dreamcast

Pas de révélations retentissantes concernant la console de rêve de Sega ce mois-ci, mais une plainte qui se répète et nourrit les ressentiments : pourquoi la date de sortie de tant de titres est-elle repoussée ? Un premier mauvais point pour Sega qui pêche, espérons-le, par souci de vouloir vraiment bien faire.



Sega Rally



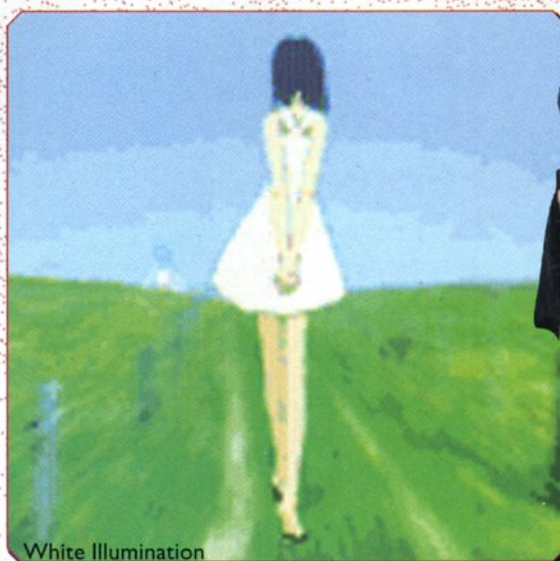
LANCIA STRATOS
Sega Rally



Sega Rally



Sega Rally



White Illumination



Plus loin

Dates de sortie

Volant Dreamcast (Sega)	14 janvier
Sengoku Turb (Nec)	14 janvier
Evolution (Sting)	20 janvier
Sega Rally 2 (Sega)	28 janvier
Real Sound (Warp)	25 février
Power Stone (Capcom)	25 février
Aero Dancing (CRI)	4 mars
Psychic Force 2012 (Taito)	4 mars
Puyo Puyo (Sega)	4 mars
House of the Dead 2 (Sega)	18 mars
Blue Stinger (Climax)	25 mars
Buggy Heat (CRI)	1er avril
Get Bass (Sega)	1er avril
Pop'n Music (Konami)	1er avril

La liste de jeux Dreamcast qui voient leur sortie retardée est, pour le moment, la suivante : Sega Rally 2, Climax Landers, Pop n' Music, Get Bass et White Illumination. Pour certains titres, les dates de sortie sont connues

(Pop n' Music et Climax Landers, censés paraître le 25 février, sont respectivement repoussés au 1er avril et au 10 juin), sans pour autant être définitives. Pour le très attendu Sega Rally 2 (prévu d'abord en novembre, puis en décembre, puis en janvier), tout nous laisse penser qu'il arrivera fin janvier, les problèmes liés au mode de jeu en réseau étant sur le point d'être réglés. Cette politique de l'effet d'annonce (un

titre fort attendu), suivi d'un report de date a des allures de douche écossaise. Son côté un peu systématique, en ce début d'année, pousse également les consommateurs à se poser des questions. Déjà, un peu partout,

les voix s'élèvent pour s'insurger. On peut estimer que la volonté des développeurs est

compréhensible, puisque les titres sont, en général, repoussés pour être améliorés (ce dont on ne peut que se réjouir). Comme quoi la sortie française de la Dreamcast, en septembre prochain, n'est finalement pas un mal. Nous aurons droit alors à un choix de titres convenables, terminés et disponibles à la vente.

L'envol de la Dreamcast

Plus loin

Accessoires

Un énorme «joystick accouplé» est prévu pour le printemps 99. Son nom :

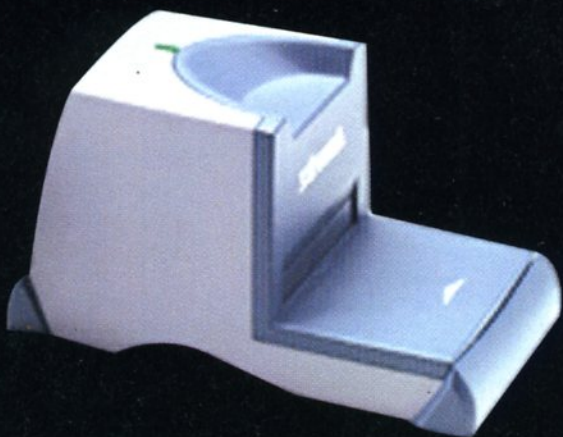
Dual Arcade Joystick

Ce ne sont, ni plus ni moins, que deux joysticks placés côte à côte qui font penser au plateau qu'on trouve devant les bornes d'arcade VF3. On pourra évidemment brancher un VMS sur chacun des sticks. Un accessoire fun mais encombrant.



Le Puru Puru Pack

C'est la réponse de Sega au Dual Shock et autre Rumble Pack. C'est un accessoire qu'on pourra brancher sur sa manette et qui délivrera différentes intensités de vibrations. Il est censé sortir en même temps que le jeu Buggy Heat, donc, a priori, en mars 99.



Plus loin

Titres en développement

Takara travaillerait sur une version DC de son jeu de courses Choro-Q. Pour mémoire, rappelons que les versions PlayStation de ce soft ont connu un succès tout relatif, en finissant, la plupart du temps, dans les colonnes Zapping Japon du magazine.

La Sonic Team,

déjà responsable du très réussi Sonic Adventure, travaille sur une suite de Nights, célèbre jeu «planant» de la Saturn. A priori, son titre ne serait pas Nights 2, pour une simple raison de prononciation. Nights semble être difficile à dire, pour un Japonais...



Notez que le soft proposera un univers 3D entièrement constitué de polygones, contrairement à la version Saturn.

Sega prévoit la sortie de The House of the Dead 2 sur DC (développé en arcade sur la nouvelle carte Naomi) pour le 18 mars. Deux versions seront disponibles : une proposant le jeu seul et une autre offrant, en plus, le DC Light Gun, de toute façon indispensable pour jouer correctement.

Panasonic a annoncé la sortie d'un jeu d'aventure (en mars 99) dont le titre est Web Mystery. Il était auparavant prévu pour la M2 (console qui n'a, pour le moment, pas vu le jour). Le scénario a pour intrigue une affaire de meurtres en série liés à Internet. Un des personnages principaux est un chat qui peut voir le futur (!).

Space Griffon est un des premiers jeux à avoir vu le jour sur PlayStation. Panther Software, son développeur, travaille actuellement sur une version DC (prévue pour le printemps) qui reprend, dans les grandes lignes, le jeu qu'on connaît déjà. Vous y piloterez un engin, le VF-9 Space Griffon, capable de se transformer de 3 façons différentes (tel un robot transformer). Dans ce shoot tactique, vous pouvez parler à vos coéquipiers grâce à une radio. Des cinématiques sont prévues et égayeront chaque fin de mission.

La sortie de Bio Hazard : Code Veronica semble tenir, en grande partie, au nombre de Dreamcast vendue au Japon. En attendant, les informations sont totalement occultées, histoire de nourrir le mystère et de ne pas communiquer sur le titre tant que la barre des 3 millions de Dreamcast vendues n'est pas atteinte, Capcom ayant pour objectif de vendre au moins 1 million d'exemplaires de son jeu.

Plus loin

Piratage

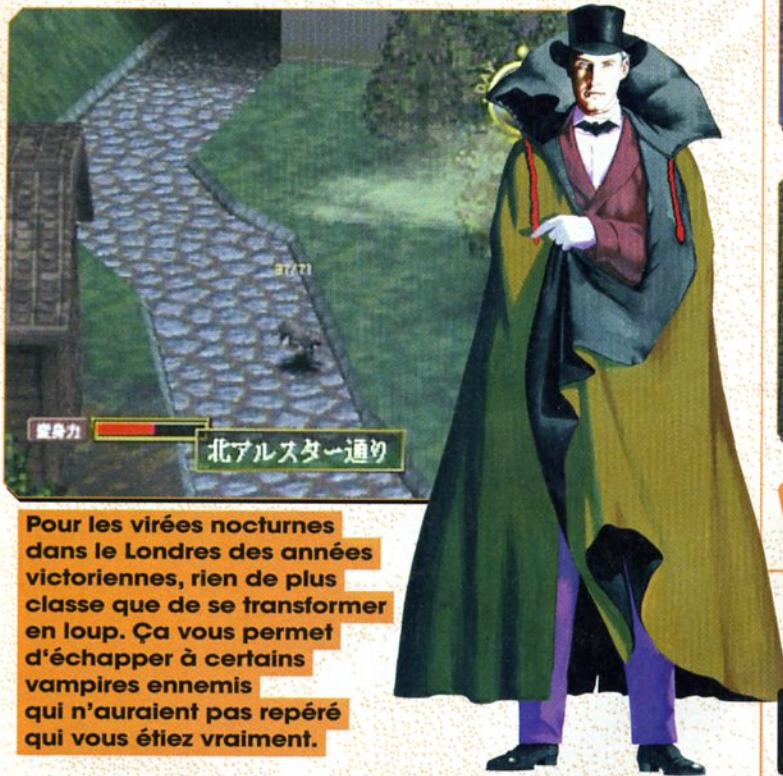
Des rumeurs provenant de Hong Kong – vaste plaque tournante du piratage – laissent entendre que certains pirates auraient réussi à dupliquer les disques Dreamcast. Rappelons que les GD-ROM disques de la Dreamcast peuvent contenir 1 Giga d'informations alors qu'un CD normal ne contient «que» 650 mégas. Les duplications pirates ne seraient donc pas parfaites et il y aurait encore de gros problèmes, notamment au niveau du son. Enfin, précisons qu'il s'agit là d'une pratique parfaitement illégale et que, de toute façon, les copieurs des GD-ROM disques ne risquent pas d'apparaître demain dans le commerce.

Plus loin

La Dreamcast sur le Net

Oui, il est possible de se connecter au site de Sega, via le modem de la Dreamcast, même lorsqu'on n'habite pas au Japon. Non, ce n'est pas quelque chose de facile et nous n'allons pas nous amuser à vous indiquer la marche à suivre. Se connecter avec le modem permet de se balader sur le Net de façon normale mais, le serveur se trouvant au Japon, les factures téléphoniques à partir de l'étranger atteignent un montant hallucinant. Pour le moment, il vaut mieux se rabattre sur nos bons vieux PC, puisqu'hormis le jeu online (utilisable avec Sega Rally 2), tout ce que vous propose «Dreamcast Net» se trouve dans les fonctions de base d'un navigateur Internet classique. Nous reparlerons donc de tout cela lorsque la DC sera disponible en France.

Sortir un jeu de vampires qui ne soit ni un Castlevania ni un Soul Reaver ? Un pari difficile et tenu par Art Dink qui joue sur l'originalité d'un concept encore peu exploité.



Pour les virées nocturnes dans le Londres des années victoriennes, rien de plus classe que de se transformer en loup. Ça vous permet d'échapper à certains vampires ennemis qui n'auraient pas repéré qui vous étiez vraiment.



Même si graphiquement le jeu fait assez «vieux école», il n'en est pas moins détaillé et propose des graphismes assez sombres, fidèles à l'ambiance.



Vampire KyuketsukiDensetsu

Afin de tuer les méchants vampires qui terrorisent la population des humains, un gentil vampire décide de changer de camp et d'aider les hommes ! Tel est le scénario de Vampire KyuketsukiDensetsu, un jeu de simulation original réalisé par Art Dink, éditeur à part dans l'univers des jeux japonais. Le joueur y incarne Christopher, un vampire ambitieux qui fera tout pour stopper les

Vampiriser pour gagner !

sombres desseins de Duran, un vampire fou. Pour le combattre, Christopher n'aura d'autres solutions que de lever une armée de vampires. Pour se faire, le joueur va devoir explorer la ville et choisir des sujets pour leur pomper le sang et, ainsi, en faire ses alliés. Bien entendu, il va falloir être malin et choisir de capturer, pour sa propre cause,

des humains aux caractéristiques puissantes. Il faudra donc éviter les vieux et les gamins, par exemple. De plus, lorsque Christopher suce le sang d'un humain, il devient lui-même plus puissant, pour peu que sa victime ait un potentiel vital acceptable. Une fois la nuit tombée, vos serviteurs et ceux de Duran se livreront à la guerre en plein coeur de la ville (un ersatz de Londres), dans un mode de combats stratégiques

à la manière d'un wargame classique. Le but du jeu, même si cela semble éloigné, est le principe, très en vogue en ce moment au Japon, de la gestion de monstres. A la manière d'un Pocket Monster, d'un Tamagotchi ou d'un Tamamamyu, vous allez capturer des créatures (ici des humains) que vous allez transformer à votre gré, en les



Attention, car certains villageois peuvent aussi avoir été transformés en zombi par l'adversaire et vous tendre des pièges.



éduquant, les customisant à l'aide d'items et en tentant, si cela vaut le coup, de leur faire de copieuses prises de sang pour assimiler plus de puissance. Ce principe, certainement l'aspect le plus intéressant du jeu, vous demande en fait de découvrir de nouvelles classes de vampires. Goules, liches, nosferatu, chaque type de vampire possède avantages et défauts.

Et une fois vos vampires classés, vous allez devoir choisir quel bataillon ennemi attaquer. A la manière de Dragon Force, il faudra découvrir pour chaque classe de vampire quelle est l'espèce qu'il convient mieux de lui opposer. Bien entendu, Christopher peut aussi s'occuper personnellement de certains

bataillons grâce à sa grande puissance, mais ce serait risquer de perdre des forces. Autre type d'alliés, mais qui peuvent se retourner contre vous : les chasseurs de vampires. Si vous parvenez à les convaincre que votre cause est juste, c'est gagné. Sinon, ils vous chasseront, et

Chasseur chassé

pire, pourront rallier Duran contre vous ! Comme tout bon vampire, le joueur pourra aussi se transformer en loup et en chauve-souris pour échapper aux chasseurs de vampires et à ses ennemis qui n'auraient pas deviné qui il était. Avec ses graphismes sombres et son ambiance mystérieuse, Vampire a des chances de sortir du lot des productions habituelles.

Plus loin

Leonardo Di Caprio

Pour dessiner Christopher, le héros, les équipes de design d'Art Dink se sont bien inspirées du jeune héros de Titanic, j'ai nommé Leonardo Di Caprio. Maigre, blanc et aspect androgyne qui font le succès des vampires (et peut-être de l'acteur lui-même ?) sont donc bien à l'aise avec un tel visage. On soupçonne avec ce clin d'oeil graphique une volonté de toucher le public féminin.



Le vampire de ces dames version Tamagotchi victorien?

Le vampire de ces dames version Tamagotchi victorien?

Le vampire de ces dames version Tamagotchi victorien?



Les points de vie et de magie (nécessaires à vos transformations) sont affichés au-dessus du personnage.



Si vous n'êtes pas convaincant, les chasseurs auront votre peau.

Solutions complètes

3615 CHEAT

Astuces & codes inédits



PlayStation

TRICKY SLIDERS

EDITEUR.....CAPCOM
 MACHINE.....PLAYSTATION
 SORTIE AU JAPON.....PRINTEMPS 99
 DISPO. EUROPE.....AUCUNE DATE ANNONCEE

Capcom met une parenthèse à ses sagas de castagnes, pour nous offrir, une fois n'est pas coutume, un jeu de snowboard.



Le one make se résume en un énorme saut au cours duquel vous ferez le plus de figures possible.

Tricky Sliders

Difficile de se renouveler lorsqu'on s'appelle Capcom et qu'on fédère, depuis des années, le même public de passionnés d'arcade. Heureusement, le courage ne manque pas à la firme qui se lance dans un domaine où elle n'est pas encore connue : les jeux de sport. Et, pour son premier titre sportif, il faut bien dire qu'elle n'a pas choisi le créneau le plus facile sur PlayStation puisqu'il s'agit, en effet, d'une simulation de snowboard, genre déjà bien représenté. Le titre s'adresse aux plus jeunes et

Grâce à ce principe de cassettes à vendre, vous pourrez, vous-même, monter vos vidéos, créer votre propre logo, bref, personnaliser complètement votre partie. Dans ce story mode, chaque course est entrecoupée de petites scènes où apparaissent des adversaires qui vous défient, vous prodiguent des conseils ou, simplement, vous parlent. Car, après tout, vous êtes une star. Les défis qui vous seront lancés constitueront aussi bien de simples courses que des parcours où il faudra effectuer des «tricks» pour

Devenir une vedette

aux victimes de la mode (n'est-ce pas Willow ?) et vous propose de surfer avec votre propre perso dont vous aurez choisi la dégainé et le surf. Entre Hammer, Morrow et autres Moss, choisissez votre fabricant favori, équipez votre rider des pieds à la tête et partez surfer sur les pistes. Le jeu propose plusieurs modes de jeu, dont un mode carrière où le joueur participe à des vidéos sur le snowboard. Si vous êtes bon et que la cassette de vos exploits se vend bien, vous serez un homme riche et pourrez passer à l'étape suivante.

marquer des points et renvoyer le rival d'où il vient. Plusieurs épreuves sont au programme, jugez plutôt : extreme course, alpine course, half pipe, one make (saut gigantesque et spectaculaire), snow park (pour faire un max de tricks), sans compter les divers modes de jeu à deux en versus, comme dans les classiques du genre. Se jouant au pad analogique et compatible avec la fonction vibrante du Dual Shock, Tricky Sliders sera peut-être la bonne surprise de ce printemps prochain.



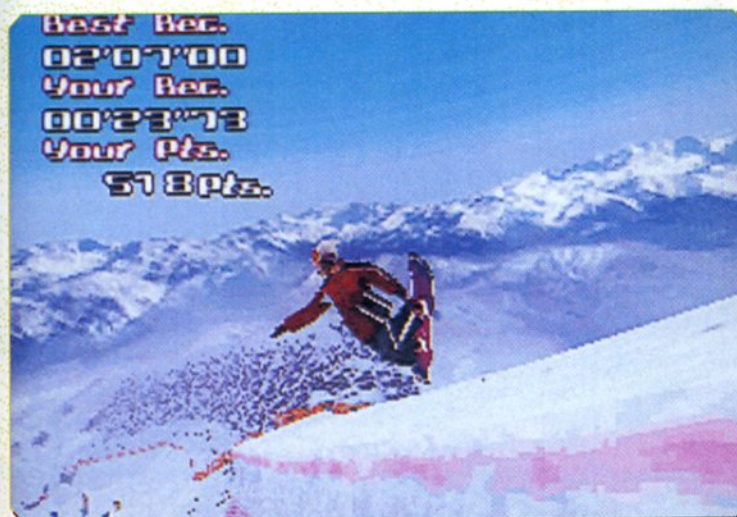


Lorsque vous créez votre perso, vous choisissez ce qu'il portera, histoire de diriger le surfeur le plus classe du monde.

En mode story, Gayle est le caméraman qui vous suivra pendant la saison de championnat. Il faudra réaliser des films de qualité pour le satisfaire !



Vous devez faire un maximum de figures durant le temps imparti, pour marquer un maximum de points.



Lorsque vous deviendrez populaire, d'autres coureurs viendront vous lancer divers défis.

Le mode snow park vous plonge dans un circuit fermé rempli de petits tremplins, bosses et autres rails, afin de parfaire vos tricks et accumuler des points.

L'écran de sélection des courses est très clair et vous permet de voir, en un coup d'œil, où vous risquez d'atterrir.

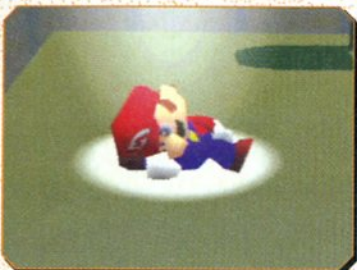


Mario, Donkey Kong, Pikachu et Kirby, des gentils par excellence dans un jeu de baston ? Nintendo n'a pas fini de surprendre.



La poupée de Mario prend vie, le jeu peut commencer.

Donkey Kong vient de subir une attaque foudroyante de Mario qui l'a expulsé hors du niveau.



Difficile à croire mais, pourtant, c'est vrai. A la manière de Capcom et de SNK, Nintendo a réuni ses héros les plus célèbres dans un jeu de combats où il va falloir, pour une fois, faire des alliances bien fourbes pour vaincre. Tout commence dans une chambre d'enfant où les poupées de Link, Mario, Samus, Pikachu et les autres prennent vie. Elles s'engouffrent dans un grand coffre à jouet et le combat peut débuter. Jouable jusqu'à 4 joueurs simultanément, le titre s'annonce plus délirant que les jeux de combats habituels, avec son nouveau principe. Le but est, bien sûr, de vaincre ses adversaires, non pas en les frappant jusqu'à réduire leur barre de vie à néant, mais en les faisant chuter de l'aire de combats. Après être tombé, un perso peut revenir. Après le temps imparti pour le combat, la console calcule le nombre de

joueurs que vous êtes parvenu à faire tomber, le nombre de fois que votre perso est tombé et distribue les points. Tous les héros pourront donc se pousser dans le vide. Mario, Donkey Kong, Link, Samus (Metroid), Yoshi, Kirby, Fox et Pikachu ne se feront pas de cadeau ! On trouvera aussi 4 personnages cachés dont l'identité n'a pas été dévoilée (Koopas ?). Parmi les niveaux disponibles, seuls trois nous ont été présentés. Il s'agit du château Peach, de la Donkey Jungle et de Yamabuki City (la ville de Pocket Monsters). Nintendo va-t-il, avec ce titre, créer le renouveau de la baston que nous attendons tous ? Ce n'est pas gagné, sauf, une fois encore, pour le public des 6-10 ans à qui se destine ce soft. Il faudra, un jour, penser que les joueurs de plus de 15 ans aimeraient bien aussi avoir des jeux sur Nintendo 64.

Un jeu complètement délirant



Après avoir mangé la fire flower, Yoshi crache du feu sur StarFox.



Link et son épée mènent la vie dure à Samus de Metroid.

Smash Brothers



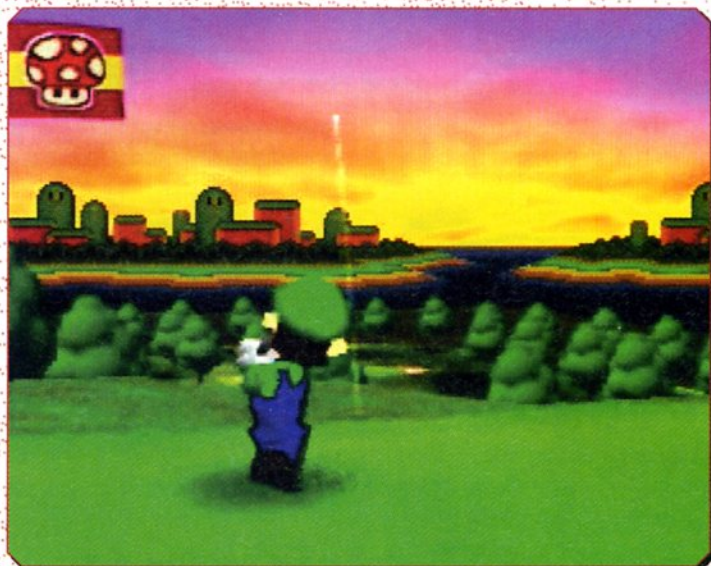
Mario frappe sur Donkey Kong qui a plus de 300 % de dommages. Il va donc s'envoler dans le ciel et devenir une petite étoile, ce qui rapportera un max de points à Mario.



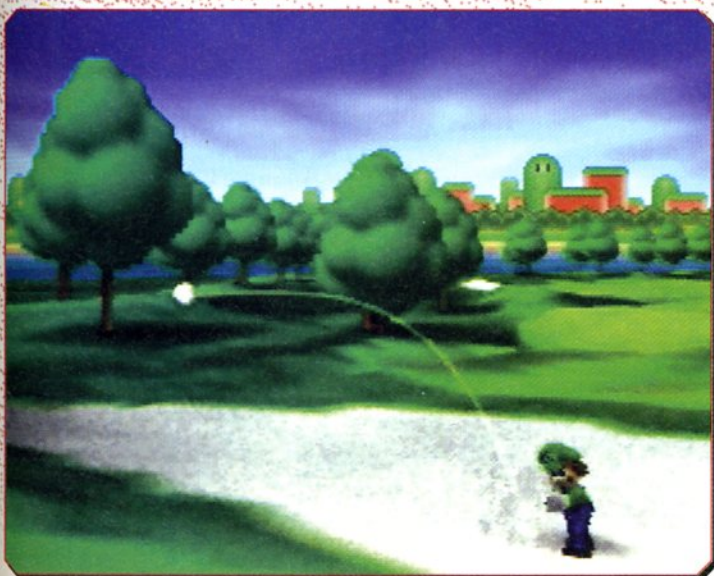
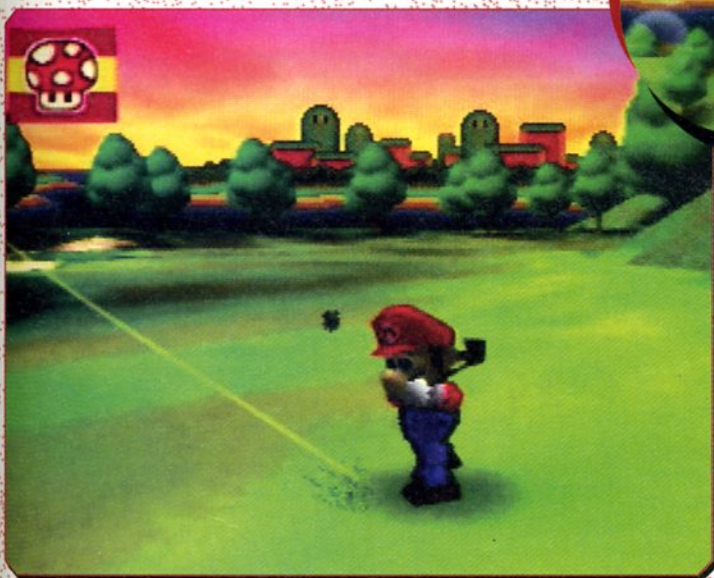
L'écran de sélection des perso laisse clairement apparaître 4 persos secrets.

EDITEUR NINTENDO
MACHINE NINTENDO 64
DISPO. JAPON AUCUNE DATE ANNONCÉE
DISPO. EUROPE AUCUNE DATE ANNONCÉE

Souhaitant conquérir un public japonais plus adulte, Nintendo s'essaie à la simulation sportive avec, comme représentant, le père Mario !



La version def' permettra de jouer à 2, en coopération ou en versus. Mouais...



Mario Golf 64

Avec ce soft de golf, Nintendo s'inspire, une fois encore, de l'un de ses plus anciens titres Nes et Game Boy. Une simulation de golf qui met Mario et ses compagnons en scène : classique, mais inédit sur Nintendo 64. Dans ce jeu à la réalisation particulièrement soignée, vous pourrez incarner Luigi, Mario, la princesse Peach et 8 autres personnages pas encore définis. Chacun possédera, comme toujours, ses capacités propres, pour des styles de jeu différents. Pour l'instant, Nintendo n'a pas encore fixé de date de sortie, ni de compatibilité avec les divers accessoires de la console, comme le Rumble Pack ou autres options du genre. Beaucoup de données sont

encore provisoires. Ainsi, le nombre de courses, arrêté, pour le moment, à 6 différentes (ce qui donne un total de 108 trous), sera peut-être revu à la hausse. Pour ce qui est de la réalisation elle-même, Nintendo annonce un jeu des plus réalistes, avec une gestion très précise des conditions climatiques telles que le vent pouvant complètement

Un parcours précis

bouleverser une partie. Un grand travail a aussi été apporté aux mouvements de caméra, rendant le tout beaucoup plus dynamique. Voilà, en tout cas, un jeu en lequel Nintendo croit beaucoup et qui devrait permettre aux joueurs plus âgés, de s'essayer aux joies de la Nintendo 64... au Japon, tout du moins.

SNK se lance sur PlayStation avec, une fois n'est pas coutume, un jeu de réflexion comme il y en a peu.



Rika vous donne des indices, pour progresser dans l'aventure.



われわれWAD以外には
 知られることのない大発見だけど...

Au début du jeu, on assiste à la découverte de la momie et du reste d'une étrange civilisation en Sibérie, par les membres de WAD.

Athena

Awakening from the Ordinary Life



Cet étrange métro désaffecté cache certainement quelque chose.

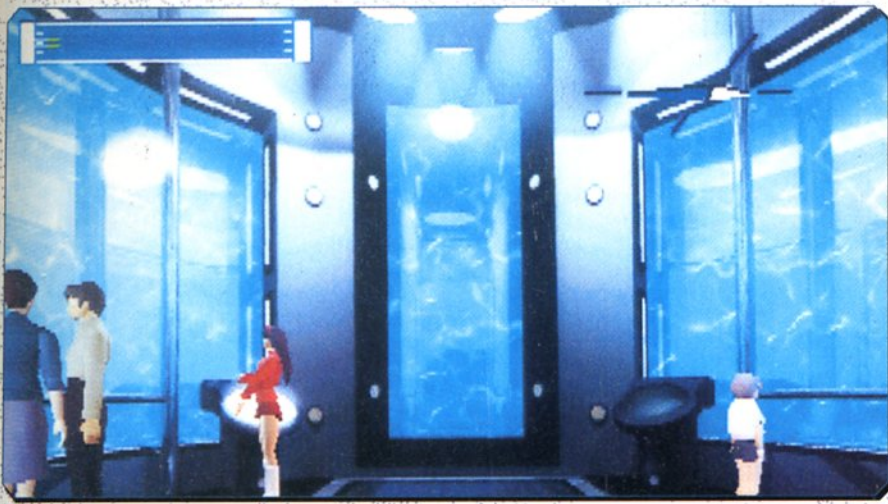
Pour l'instant, les décors n'intègrent pas tous les éléments, ce qui explique leur apparent vide.



Si vous êtes fan de SNK, vous ne pouvez pas ne pas connaître Athena, la combattante-chanteuse de King of Fighters. C'est sur elle que l'éditeur spécialiste du combat mise tous ses deniers, pour sa reconversion. A priori, celle-ci serait en voie d'être réussie ! Depuis quelques mois, sévit au Japon une série télévisée «live» mettant en scène une jeune écolière du nom d'Athena qui possède des pouvoirs psychiques. Inspiré de la série (produite par SNK), le soft présente cette jeune fille aux prises avec une malveillante multinationale qui souhaiterait la découper afin de l'étudier. Se déroulant dans un futur proche, le jeu commence avec la découverte, en l'an 2000, d'une momie étrange, en Sibérie, par l'entreprise WAD. Cette singulière société se spécialise dans les expériences interdites et la maison-mère se trouve dans la ville où vit Athena. Quelle coïncidence !

Aucun super pouvoir. Elle découvrira sa condition de surhumaine au fur et à mesure de sa progression dans le jeu, véritable «aventure psychique» comme se plaît à le dire l'éditeur lui-même. Un concept original. Cela signifie, en fait, que l'interaction avec les personnages est extrêmement poussée et qu'il faudra constamment discuter avec les différents protagonistes. Au début, il est nécessaire de dialoguer mais, par la suite, vous aurez les moyens, grâce à votre cerveau surpuissant, de lire dans les pensées de vos interlocuteurs. Voilà pour le côté surnaturel. Celui-ci contrebalance le côté «vie de tous les jours», clairement mis en avant. Athena devra résoudre certains problèmes personnels, comme la relation avec son amie Rika. D'autant que le scénario est complexe ! Espérons juste que cette production typiquement japonaise ne terminera pas son parcours dans notre rubrique des zappings.

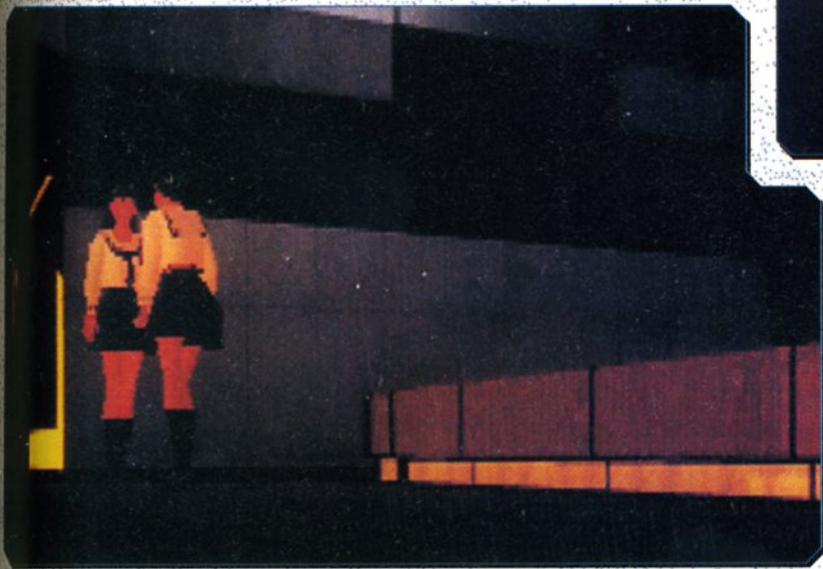
Interaction et télépathie



Le système de déplacement dans des décors en 3D fixe rappelle celui de Parasite Eve.



Athena a faim et souhaite rentrer manger. Ça commence bien.



Les effets de lumière sont là pour créer une ambiance oppressante.

Rika, meilleure amie d'Athena, est la seule à connaître les secrets de la jeune fille.



Plus loin La fin de la Néo Géo ?

Longtemps considérée comme la console la plus puissante, la Neo Geo est désormais techniquement dépassée. Le dernier jeu que SNK a produit pour elle fut Last Blade 2, en décembre dernier. On attend désormais le prochain salon d'arcade, en février, pour savoir si SNK lancera encore de nouveaux jeux sur sa machine ou s'il abandonne définitivement ce format.

Quand des anciens de la Nec s'essaient aux joies de la PlayStation, cela peut donner un résultat explosif.



Cybernetic Empire



Briefing avant la mission. Respecter les ordres de mission est un facteur important de réussite.

Les boss sont suffisamment impressionnants pour justifier la recherche constante de munitions.



スパイダー、アンカーワイヤーで移動するよりも、より素早く行える、『トラクタシステム』の3種があります。

Max vient de trouver le tractor system qui permet de lancer un grappin magnétique contre une surface.

Nihon Telenet, l'un des plus prolifiques éditeurs, il y a bientôt 9 ans, sur Nec PC Engine, s'apprête à faire un retour inattendu sur la scène des jeux vidéo, avec un nouveau produit qui semble bien alléchant. A mi-chemin entre Tomb Raider (bugs et marketing assommant en moins) et Metal Gear Solid (réalisation irréprochable en moins), Cybernetic Empire promet, si l'on en croit ses développeurs, d'être l'un des meilleurs jeux de ce début d'année 99. Le joueur y incarne deux personnages, Maximilien

Un principe de rêve

Bruahm et Nina Levedoit. Tout deux membres de l'UNSK (United Nations Security Keeper), ils sont chargés, en cet an de grâce 2031, de protéger les paisibles citoyens d'une association de terroristes nommée Masque Noir. Ces derniers souhaitent s'emparer de la formidable énergie des Cube, ces blocs étranges apparus mystérieuse-

ment en Sibérie et en Turquie. Contrairement à Resident Evil 2, vous ne jouerez pas l'un ou l'autre des personnages, mais les deux. Le principe de Cybernetic Empire est d'explorer des univers entièrement modélisés en 3D comme des pétroliers, des trains de marchandises ou des usines désaffectées. A chaque fois, il s'agira d'y remplir des missions précises, avec l'aide d'un nombre incroyable d'objets, dans des lieux sordides et malfamés.

Le premier niveau, par exemple, se déroule dans le repaire des terroristes et dans lequel

Max et Nina doivent tout faire sauter. Le second, quant à lui, aura lieu dans un train que Max devra remonter jusqu'au poste de pilotage tout en sauvant les nombreux otages qui s'y trouvent. Original et peut-être passionnant voilà un soft qui, si la réalisation suit l'intérêt, pourra être un des titres majeurs de ce premier trimestre 99.



L'interaction avec le décor est un des points importants du jeu.



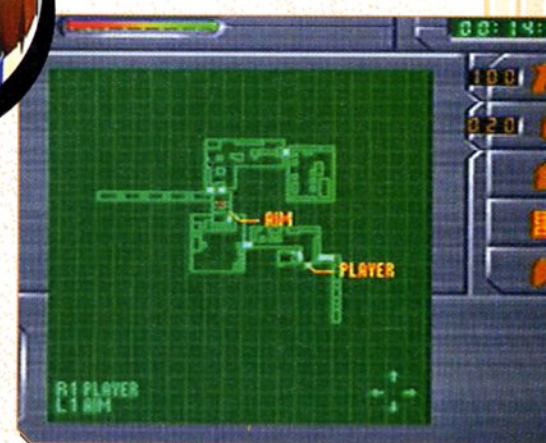
マックス
「こちらマックス！」



Max est un personnage qui excelle dans les duels au pistolet.



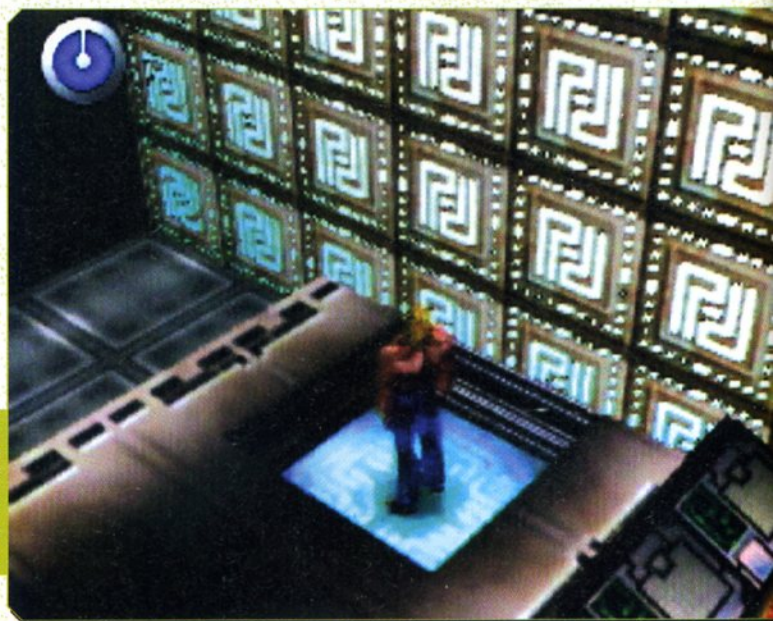
Le grappin magnétique vous permet d'atteindre des endroits a priori inaccessibles.





Après les retards successifs de son lancement, Hybrid Heaven continue son petit bonhomme de chemin parmi les titres les plus attendus de la N64.

Lorsqu'on voit la qualité de certaines textures, il est difficile de croire que le jeu tourne sur une simple cartouche.



Difficile de parler à nouveau d'Hybrid Heaven, tant les informations sont tenues secrètes depuis quelques mois. Pourquoi un tel retard ? Pourquoi si peu de nouvelles sur le développement du jeu ? Difficile à dire. Il semblerait que le choix de la plateforme soit en cause. Un temps, prévu pour sortir en cartouche aux environs de Noël, Hybrid Heaven a ensuite été annoncé comme l'un des premiers produits du DD64, pour finalement revenir au format de la cartouche il y a à peine quelques semaines. Cela signifie-t-il que le support magique de la N64,

la plupart des habitants de la ville où est retenu le président. Johnny va avoir du boulot, ouaip. Pressenti par beaucoup comme le Metal Gear de la N64, le soft est finalement apparu comme permettant des déplacements de manière très libre dans de très vastes univers 3D. Un peu comme dans le best-seller de Nintendo, vous savez, ce jeu avec un elfe. Question ambiance, par contre, nous sommes assez loin de la gentille forêt. C'est, en effet, assailli par de baveux adversaires que notre brave Johnny devra trouver son chemin jusqu'à la sortie. Encore bâtard lors des dernières démon-

Un cyber Zelda ?

maintes fois retardé, annoncé, retardé à nouveau et, aux dernières nouvelles, annoncé pour juin 99, connaîtrait quelques problèmes ? Quoiqu'il en soit, Hybrid Heaven, lui, n'a pas changé et le jeu vous place toujours dans la peau de Johnny Slader, un agent spécial chargé de sauver le président des Etats-Unis. Ce dernier, en effet, est pris en otage par une bande de mutants échappés du satellite où ils étaient enfermés pour subir des expériences en vue de la création d'un super soldat. Une fois sur terre, nos amis les cobayes n'entendent donc pas retourner dans leur cage et, pire, contaminent

trations, le système de combats est finalement décidé et arrêté, puisqu'il s'agira de combats à la Final Fantasy, mais avec un système de stratégie différent mettant en place un concept de frappe haute ou basse. En gros, il faudra observer votre adversaire et décider, selon sa position, si vous lui administrerez des coups de poing ou de pied. Depuis le dernier article que nous lui avons consacré, Hybrid Heaven a gagné en qualité graphique et, si l'été dernier nous étions assez dubitatifs quant à la valeur de ce titre, nous sommes aujourd'hui légèrement plus confiants.

Hybrid Heaven





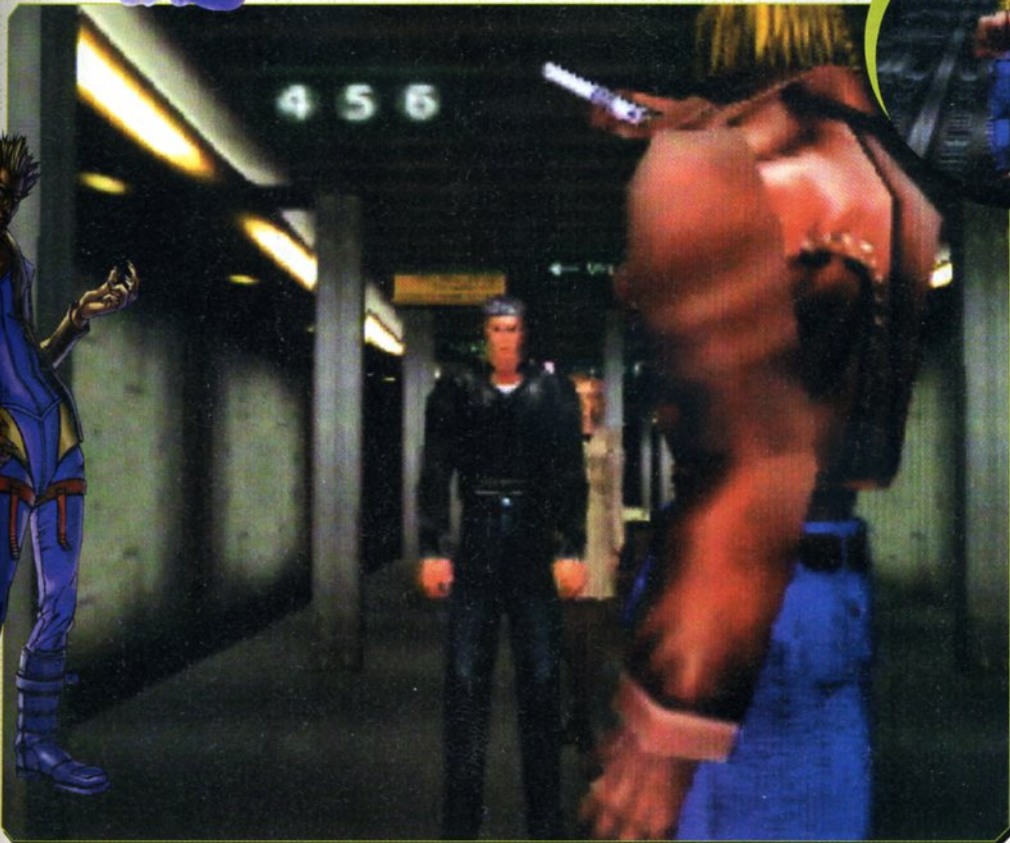
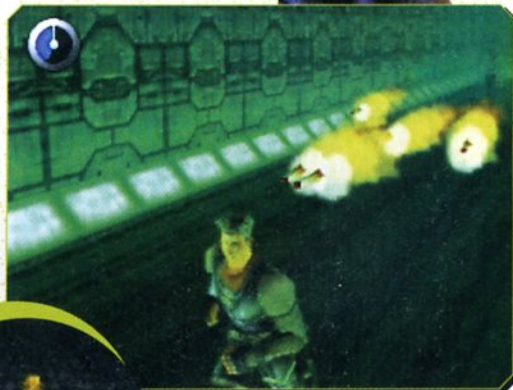
Les explosions sont bel et bien dangereuses pour l'homme. Les effets de flammes, cela dit, sont assez bien rendus.



Un mélange d'action, d'exploration et de RPG qui s'annonce détonnant.



L'une des scènes impressionnantes : poursuivi par un mutant de taille plus qu'imposante, le brave Johnny va devoir courir sans mollir, s'il ne veut pas crever comme tant de héros ringards.



La modélisation des humains est exemplaire.

Plus loin Emulation

L'équipe responsable d'Hybrid Heaven a du pain sur la planche. Concurrente (rassurez-vous, au Japon, c'est très sain) de celle de Metal Gear Solid et de Silent Hill, elle se doit de tout donner, si elle veut pouvoir relever le défi et connaître un succès équivalent aux deux titres cités plus hauts. Une sorte de motivation mutuelle, quoi.

Plus loin Final Fantasy for ever

Le 14 mars, sera disponible au Japon un remake de Final Fantasy VI pour la PlayStation. Bien évidemment, des scènes cinématiques font leur apparition avant et après le jeu, mais aussi pendant et notamment durant la scène de l'opéra. Un pack rassemblant FFIV, V et VI devrait être disponible dans la même période.



Plus loin Segata superstar !



Dans les grands événements de 1998, on notera tout de même les 50 000 exemplaires vendus du CD audio de la chanson de Segata San-jiro (mascotte de Sega, au Japon) qui prouve que le personnage, très populaire, a aussi mérité son prix de « publicité la plus créative » au Japon par l'équivalent du Culture Pub nippon.

Plus loin Sridi Fury

Le prochain jeu de SNK ne sera donc pas sur Neo Geo, mais bel et bien sur Hyper 64. Tout en 3D, le prochain Fatal Fury, baptisé Wild Ambition, mettra en scène Terry, Andy Kim, Billy, Raiden, Mai, Yamazaki et deux nouveaux : Tsugumi la catcheuse et Tōji le vieil expert en aikido.



Plus loin Train Banjo-Kazooie

Les jeunes Japonais ont pu prendre, tout le mois dernier, un train aux couleurs de Banjo-Kazooie, lors d'une opération organisée par Nintendo et la JR (Japan Railways). A l'intérieur, les petits enfants pouvaient, bien évidemment, jouer au jeu et faire tiep avec des figurants costumés.



Plus loin Donkey 64

Pour l'instant, nous n'avons qu'une seule photo, mais c'est bien de Donkey Kong 64 qu'il s'agit. Hmmm, ça à l'air trop puissant...



Neo Tokyo

Plus loin Panasonic et ses mystères



Dans un communiqué officiel, Panasonic a annoncé qu'il abandonnait toute tentative de sortir un jour la M2 de son placard et qu'il se consacrerait désormais à produire uniquement du software. Son premier titre est Web Mystery et met en scène des jeunes acteurs, dans un jeu d'aventure kitsch.

Plus loin Dricas.com

Ça bouge, sur le site de la Dreamcast. Désormais, le service de téléchargement est installé et les utilisateurs de Dreamcast peuvent télécharger le mini-jeu Godzilla sur leur VMS normal. Identiquement, les petits Japonais ont pu, le jour de Noël, télécharger sur leur VMS une sauvegarde qui permettait d'avoir des décorations de Noël dans la ville de Sonic. Sympa...



Plus loin Resident Evil N64

DengekiOh, un mensuel japonais traitant de l'actualité professionnelle du jeu vidéo, possède une rubrique dans laquelle des célébrités sont toujours interviewées par le M. Okamoto, directeur de Bio Hazard. Dans la dernière interview (celle de Miyamoto), Okamoto a laissé entendre qu'il travaillait actuellement sur le scénario d'un Bio Hazard 64... A suivre.

Plus loin Dreamcast baisse

Selon la plupart des importateurs et boutiques spécialisées dans le jeu japonais, la Dreamcast devrait subir une baisse de prix dans les semaines qui suivent. On pourrait donc désormais trouver la fabuleuse machine pour un prix avoisinant les 2 500 francs. Quelle classe.

achetez vendez

CYNER J

**PROCHAINEMENT OUVERTURE
AUX SABLES D'OLONNE**

aux meilleurs prix

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

**PSX
WILD ARMS**



**NINTENDO64
MICRO MACHINES**



**PSX
METAL GEAR SOLID**



**game boy color
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY**



game boy color



• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	☎ 04 42 23 27 66
• AVRANCHES	CYNER-J	9, rue du pot d'étain 50300	☎ 02 33 58 88 01
• BETHUNE	CYNER-J	66, rue Saint Pry - 62400	☎ 03 21 52 09 15
• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	☎ 02 33 53 35 17
• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	☎ 02 33 45 68 95
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	☎ 01 69 03 45 70
• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	☎ 01 60 80 17 47
• FRANCONVILLE	CYNER-J	109, rue du gén. Lederc - RN 14 - 95130	☎ 01 34 13 59 40
• ISLE SUR LA SORGUE	CYNER-J	800, cour Fernande Peyre - 84800	☎ 04 90 38 49 94
• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	☎ 02 98 21 09 93
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	☎ 04 78 37 15 13
• MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	☎ 05 53 20 88 13
• MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	☎ 04 91 48 56 92
• MONTBELLIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	☎ 03 81 94 93 95
• STRASBOURG	CYNER-J	9, rond-point de l'esplanade - 67000	☎ 03 88 45 07 26
• MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	☎ 05 58 04 19 68
• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	☎ 04 93 71 55 71
• NOYON	CYNER-J	40 bis, rue Saint Eloi - 60400	☎ 03 44 44 37 90
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	☎ 02 38 62 65 55
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	☎ 05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	☎ 05 46 99 81 25
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	☎ 05 90 88 42 63
• TOURS	CYNER-J	21, rue Marceau - 37000	☎ 02 47 61 73 80
• VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	☎ 04 74 53 55 63



Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au **05.46.99.81.25**

**PSX
FINAL FANTASY 8**

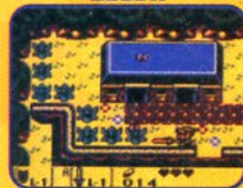


**CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

VIVEZ VOTRE PASSION

game boy color

ZELDA



game boy color

MORTAL KOMBAT 4



Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

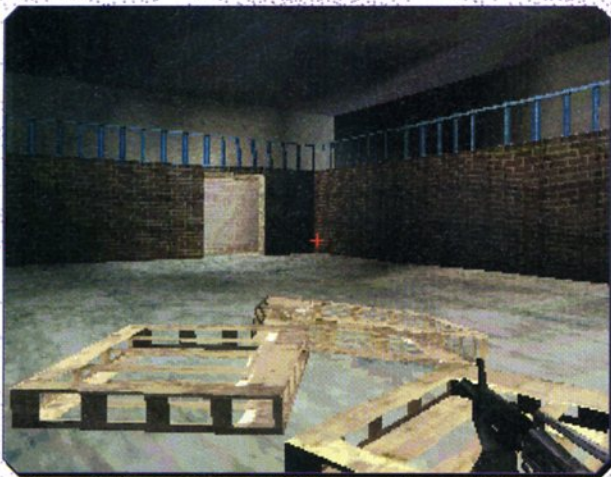
CYNER J

Inspiré d'une nouvelle de Tom Clancy, **Rainbow Six** vous invite à une chasse au terroriste international. Un soft prometteur dont le concept n'est pas sans rappeler un vieux titre d'Infogrames : **The Hostage**.

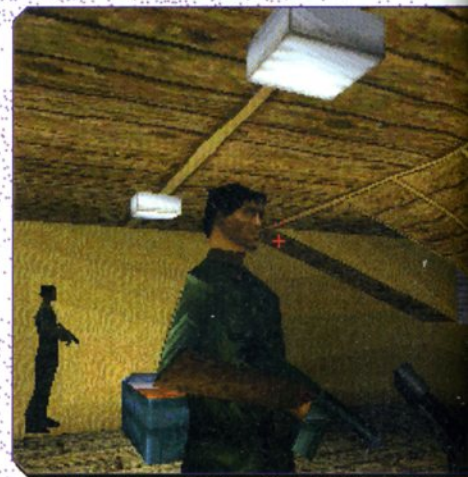


RAINBOW SIX

Tom Clancy's



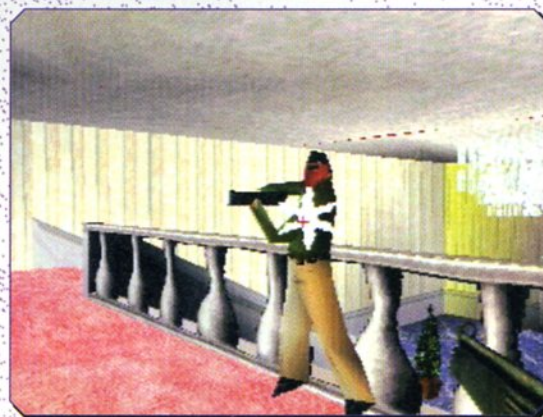
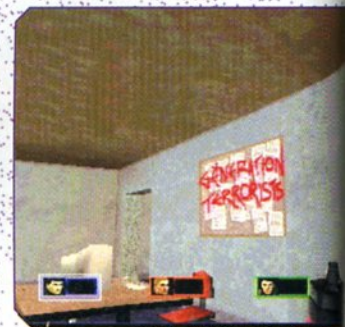
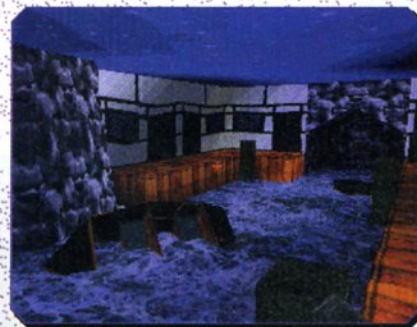
Des modèles de combats basés sur des tactiques réelles, paraît-il... Nous, on demande qu'à les croire !



Annoncé discrètement, il y a quelques mois, ce subtil mélange d'action et de stratégie avait subitement disparu de la circulation si bien qu'on pensait tous que ce projet ambitieux (adapter un jeu PC sur Play n'est pas une mince affaire) était tombé aux oubliettes. Et puis, pouf, abracadabra, en fin de bouclage, un lundi matin, le voilà qui réapparaît brusquement. Des photos en vrac, des tonnes de communiqués de presse et surtout une version alpha. La matière nécessaire, finalement, pour se faire une toute petite idée de ce que pourra donner cette adaptation 32 bits.

Un concept novateur

Développé par Red Storm Entertainment avec le précieux concours de Tom Clancy, l'un des rois du roman polit..., euh... d'espionnage anti-bolchévique (A la Poursuite d'Octobre Rouge, Jeux de Guerre), **Rainbow Six** se propose de vous faire découvrir les joies de la lutte antiterroriste au sein d'une escouade de commandos des forces spéciales. La particularité de ce titre, qui s'apparente à un Doom-like, est d'intégrer une dimension tactique. Chaque mission demande effectivement une préparation pointue. Avant de partir au casse-pipes, vous devrez étudier avec attention les briefings de vos supérieurs, prendre connaissance



Pour le moment, le jeu n'en est qu'à 30 % de son développement, les choses devraient donc logiquement aller en s'améliorant.

de l'environnement dans lequel vous allez évoluer en consultant la banque de données de la C.I.A., sélectionner les membres de votre équipe parmi une vingtaine de commandos disposant tous de caractéristiques bien spécifiques, former des groupes, déterminer le

contenu des paquets (armes, munitions, équipement), le type de camouflage (à chaque terrain correspond une tenue) et, surtout, élaborer une stratégie d'approche intelligente, en donnant une série d'ordres à vos coéquipiers. Toutes ces décisions conditionneront, bien évidemment, le succès de votre mission. Ça, c'est pour la première phase de jeu.

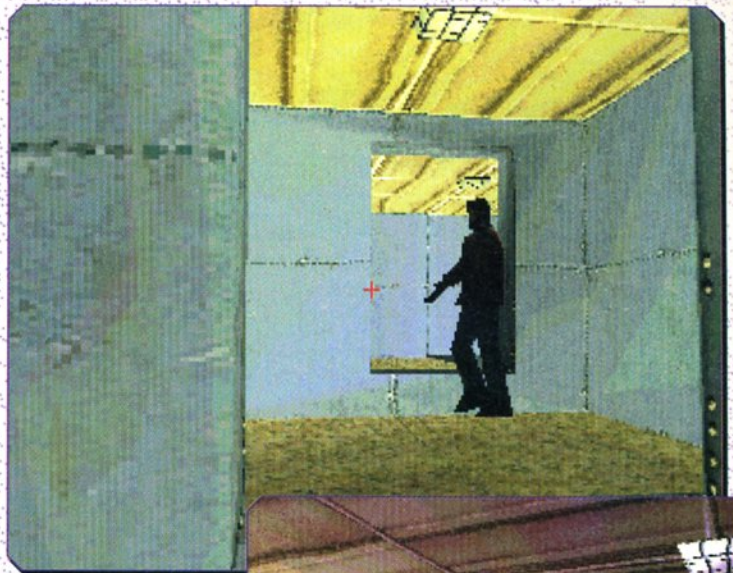
Les phases d'assaut, elles, se déroulent en vue subjective (une

vue à la troisième personne devrait être implémentée plus tard, comme sur la version PC). Pendant l'action, vous avez la possibilité, à tout moment, de passer d'un personnage à un autre (voire d'un groupe à un autre, lors de certaines missions), de commu-

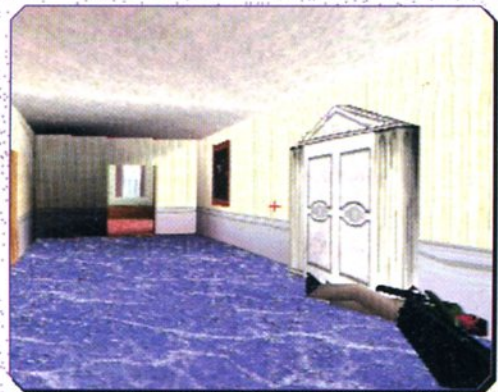
iquer par radio avec votre équipe et d'écouter les rapports des chefs d'escouades. A l'inverse des Doom-like, vous ne pourrez pas encaisser des centaines de rafales de mitraillette sans broncher. «One shot, one kill» comme on dit au pays du Ku Klux Klan ! Eh oui, dans Rainbow Six, une balle suffit à vous enlever la vie. Bien sûr, tous les tirs ne sont pas systématiquement mortels, vous pourrez également être blessé. Ainsi,

Super réaliste

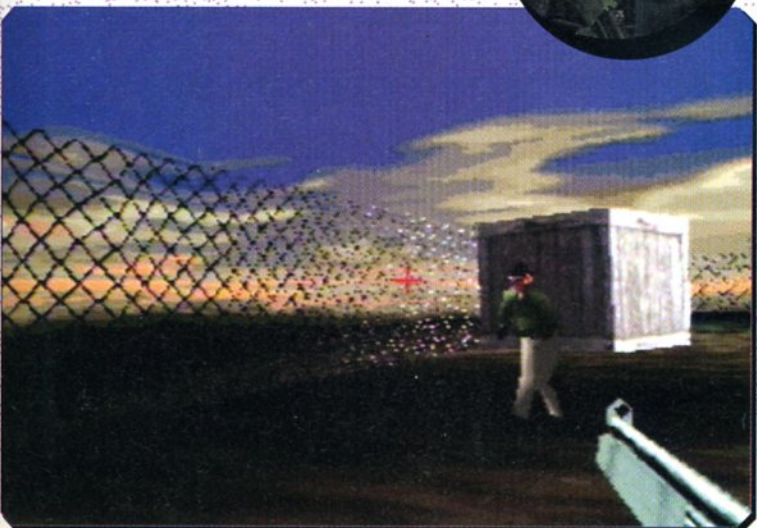
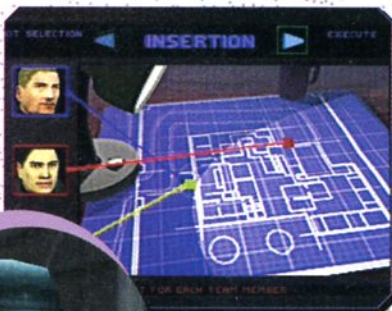
avec votre équipe et d'écouter les rap-



Dans R6, la plupart des salles sont meublées. Les lieux sont très rarement vides.



Un jeu développé en collaboration avec les forces spéciales. Un jeu développé en collaboration avec les forces spéciales. Un jeu développé en collaboration avec les forces spéciales.

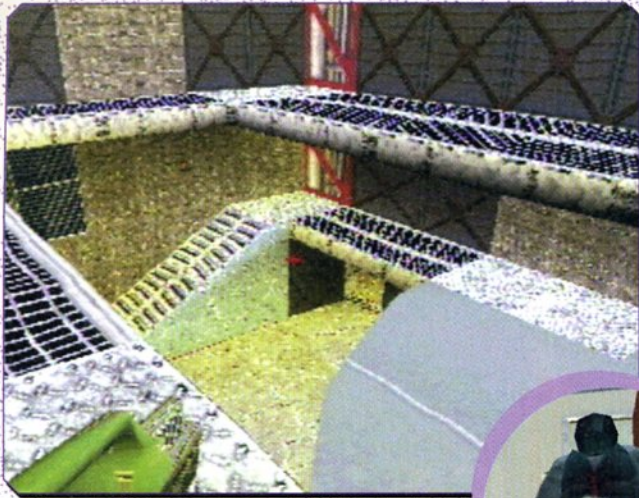


Plus loin Un peu de culture

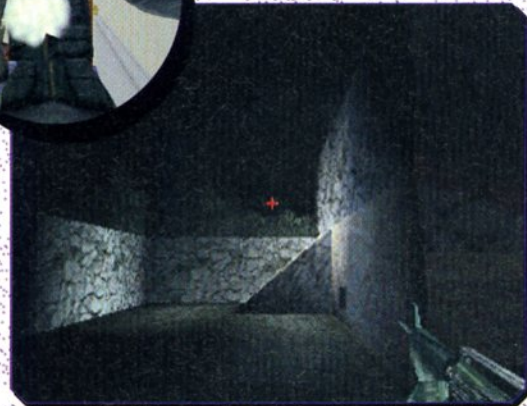
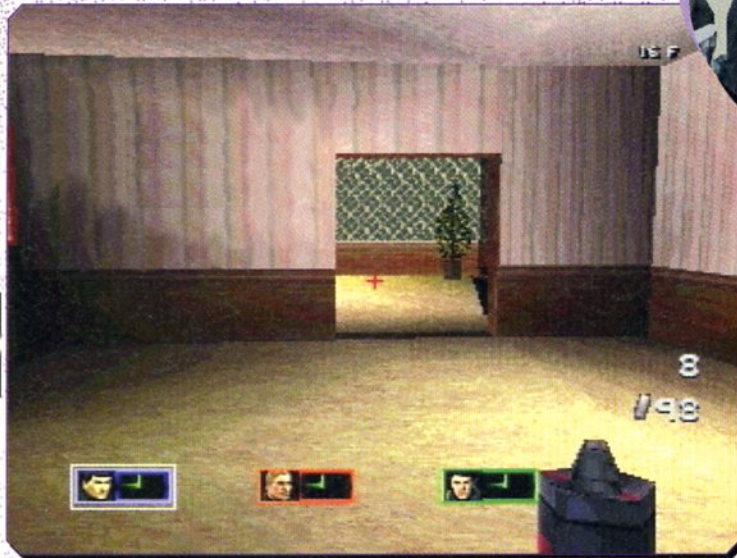
Avant de devenir un spécialiste de ce qu'on appelle aux Etats le «techno-thriller», Tom Clancy a d'abord exercé le métier passionnant de courtier en assurance, dans le Maryland. C'est seulement en 1984 qu'il publie son premier roman : A la Poursuite d'Octobre Rouge. Il est alors âgé de 37 ans. Le succès est immédiat. Ses grandes forces : élaborer des scénarios fictifs mais probables et une parfaite connaissance du contexte geo-politique mondial. Parmi ses oeuvres les plus connues, on retiendra Jeux de Guerre et Danger Immédiat. Deux best-sellers qui, à l'instar de son premier roman, ont fait l'objet d'adaptations cinématographiques plutôt réussies. Tom Clancy est aussi le co-fondateur de Red Storm Entertainment. Ce studio de développement basé à Morrisville en Caroline du Nord a fait son baptême du feu dans l'industrie du jeu vidéo avec Politika, un soft de stratégie de petite envergure. Leur prochain titre S.S.N, un simulateur de sous-marin nucléaire devrait voir le jour très prochainement sur PC.

Tom clancy's Rainbow six

L'un des atouts de ce titre : des environnements complexes dignes d'un Doom-like, et des objectifs variés. Quelle classe !



Le râtelier des forces spéciales promet d'être fourni et détaillé. Un vrai bonheur pour les fans...



La version def de R6 proposera plusieurs missions de nuit.



Pas de mode multi-joueurs pour cette version PlayStation. Un p'tit mode coopératif en écran splitté serait le bienvenu, non ?

une balle dans le bras vous empêchera de viser correctement, une dans la jambe de gambader gaiement. Réalisme, quand tu nous tiens. En outre, la version définitive de R6 devrait comprendre plus d'une quinzaine de missions se déroulant dans des environnements très différents : aérodrômes, ambassades, plates-formes de forage, parc d'attractions, etc. Les objectifs s'annoncent tout aussi variés. Votre tâche consistera à délivrer des otages, à saboter des structures ennemis, à désamorcer des bombes et, bien sûr, à assassiner des hommes influents dans la joie et la bonne humeur... La routine en

Au boulot les gars !

quelque sorte ! Du côté des programmeurs, on nous promet une adaptation digne de la version PC, ce qui sous entend une motion capture, un moteur de jeu, une interface et surtout une I.A. irréprochables. Pour le moment, difficile d'en juger. Le titre n'en est, en effet, qu'aux balbutiements de son développement. Inutile donc d'émettre un avis sur l'aspect technique de R6. La marge de progression est encore énorme, le potentiel est là et Red Storm Entertainment dispose du savoir-faire nécessaire pour éviter une catastrophe. Pourvu qu'il ne rate pas leur coup !

quelque sorte ! Du côté des programmeurs, on nous promet une adaptation digne de la version PC, ce qui sous entend une motion capture, un moteur de jeu, une interface et surtout une I.A. irréprochables. Pour le moment, difficile d'en juger. Le titre n'en est, en effet, qu'aux balbutiements de son développement. Inutile donc d'émettre un avis sur l'aspect technique de R6. La marge de progression est encore énorme, le potentiel est là et Red Storm Entertainment dispose du savoir-faire nécessaire pour éviter une catastrophe. Pourvu qu'il ne rate pas leur coup !

quelque sorte ! Du côté des programmeurs, on nous promet une adaptation digne de la version PC, ce qui sous entend une motion capture, un moteur de jeu, une interface et surtout une I.A. irréprochables. Pour le moment, difficile d'en juger. Le titre n'en est, en effet, qu'aux balbutiements de son développement. Inutile donc d'émettre un avis sur l'aspect technique de R6. La marge de progression est encore énorme, le potentiel est là et Red Storm Entertainment dispose du savoir-faire nécessaire pour éviter une catastrophe. Pourvu qu'il ne rate pas leur coup !

Telex

La PlayStation plébiscitée

La PlayStation balaie tout sur son passage. En France, pour la première fois, une console s'est vendue à plus de 3 millions d'exemplaires ! Avec près de 75 % du marché du jeu vidéo dans l'hexagone, Sony affiche ostensiblement son hégémonie ainsi que ses ambitions : 5 millions de consoles pour la fin 2000 ! Même la fin du monde ne parviendra pas à stopper la PlayStation. Peut-être la Dreamcast alors...

Plus loin

Alerte !

Bien que les développeurs de Red Storm nous aient assurés que cette version 32 bits conservera tout l'aspect tactique de son homologue PC, la partie simulation a quand même été simplifiée de manière significative. Il ne faut pas non plus s'attendre à un niveau graphique équivalent.



Formez votre commando en choisissant parmi une vingtaine de bêtes de guerre ! Ne vous trompez pas

La chasse aux Neo-Marxistes est ouverte sur PlayStation.

La chasse aux

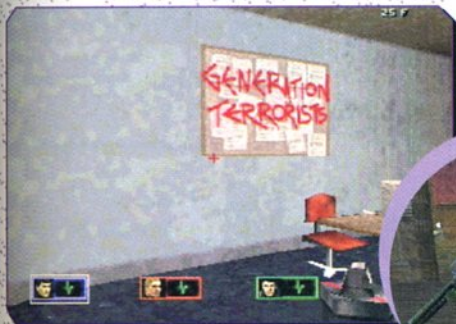
Neo-Marxistes est ouverte sur PlayStation

La chasse aux Neo-Marxistes est ouverte sur PlayStation.

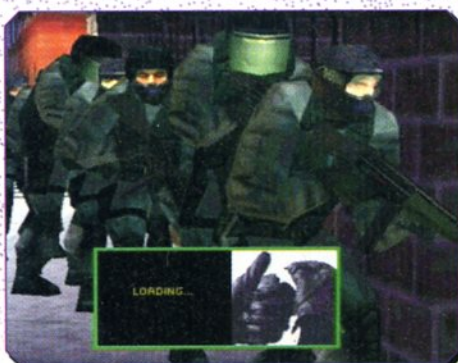
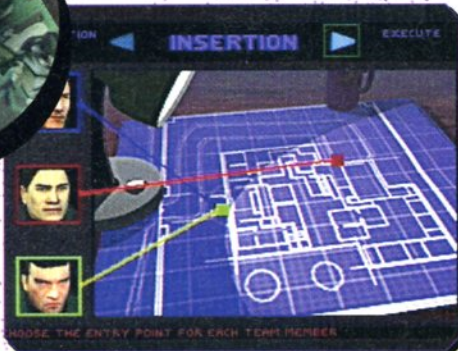
La chasse aux Neo-Marxistes est ouverte sur PlayStation.



C'est à partir de cet écran que vous pourrez planifier vos assauts et déployer vos hommes.



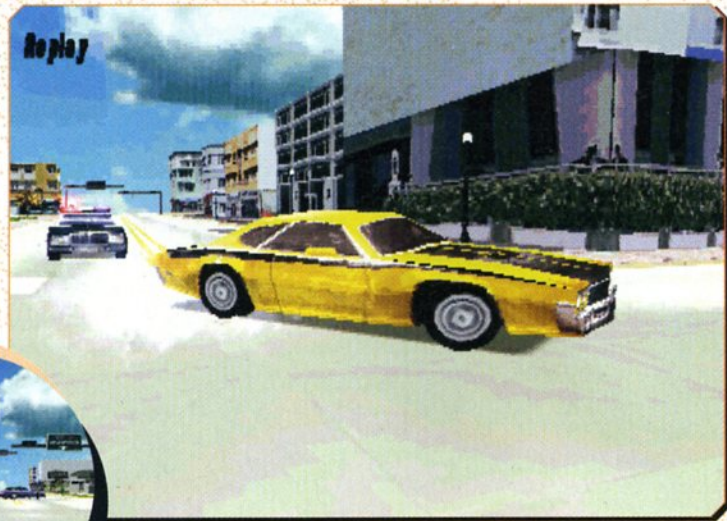
Tiens ! Joe le pro du tag est passé par là avec sa grosse bombe rouge...



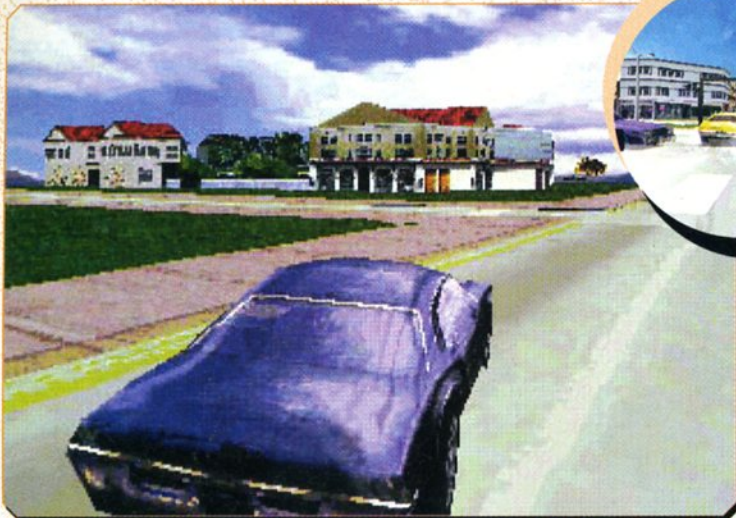
Argh !! Dans Rainbow Six, passer de vie à trépas ne tient souvent qu'à une balle... comme dans la vraie vie !



Depuis 18 mois, les développeurs géniaux de la série Destruction Derby nous concoctent une nouvelle simulation de caisses déjantée. Son nom : Driver. Son principe : prendre part à des courses-poursuites que ne renieraient pas les très célèbres Starsky et Hutch !



Driver



Les véhicules disponibles sont de purs produits seventies : puissants, virils et montés sur des suspensions élastiques.

Fermez les yeux et imaginez... Les seventies aux States... Les gangs font régner leur loi sur la ville, la mode est aux pattes d'eph. et aux coupes afros, la radio crache à longueur de temps des mélodies disco/funk top kitsch et Huggy file de bons tuyaux... L'automobile vit alors son âge d'or. L'essence ne coûte rien et les industriels de Detroit n'en finissent plus de sortir des «muscle cars», ces bolides de l'asphalte gavés de V8 et de chevaux... C'est à une telle époque, à jamais révolue, que Driver puise son inspiration. Les développeurs ont en effet souhaité sortir des sentiers battus des sempiternels jeux de caisses où vous prenez les commandes de «dream cars» contemporains. Ici, on cause nostalgie, ambiance Starsky & Hutch,

Dukes of Hazard (Shérif fais-moi peur) et Bullit. Passez le tout au shaker et vous obtenez une simulation de courses-poursuites hyper engageante !

Jugez plutôt : dans Driver, vous incarnez un certain Tanner, un flic infiltré dans les milieux de la corruption. Votre spécialité ? Conducteur émérite rompu à toutes les techniques du contrebraquage, kick-down, et burn-out. Votre mission ? Parcourir les rues encombrées des plus grandes villes américaines au volant de votre bolide et mener à bien un certain nombre de «contrats». Escorte de cambrioleurs poursuivis par les flics, filature discrète... Vous devrez prouver vos talents de pilote pour pénétrer toujours plus loin dans le monde hostile des pègres locales ! De Los Angeles à San Francisco, de

Zebra 3 sur PlayStation !

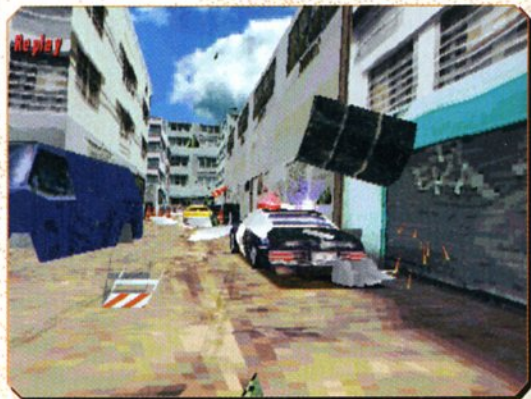
et de chevaux... C'est à une telle époque, à jamais révolue, que Driver puise son inspiration. Les développeurs ont en effet souhaité sortir des sentiers battus des sempiternels jeux de caisses où vous prenez les commandes de «dream cars» contemporains. Ici, on cause nostalgie, ambiance Starsky & Hutch,

et mener à bien un certain nombre de «contrats». Escorte de cambrioleurs poursuivis par les flics, filature discrète... Vous devrez prouver vos talents de pilote pour pénétrer toujours plus loin dans le monde hostile des pègres locales ! De Los Angeles à San Francisco, de



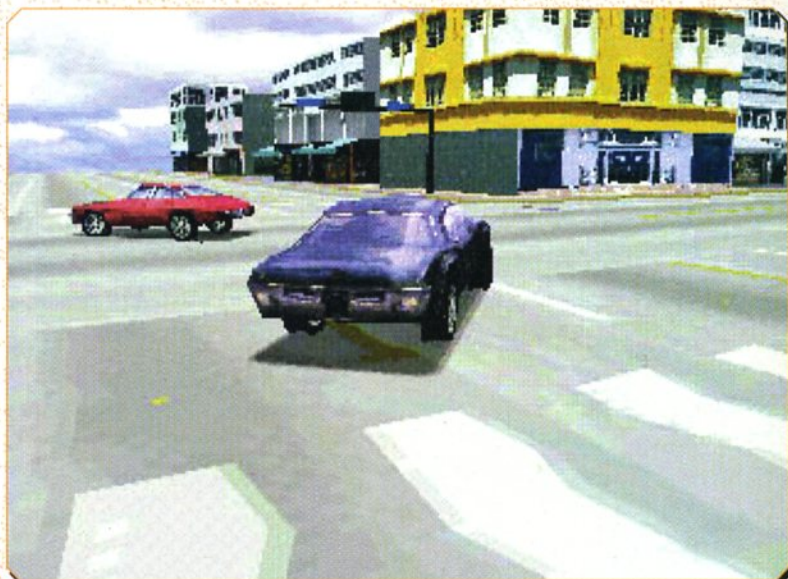
Vos excès de vitesse urbains vous amèneront à exploser bon nombre de biens publics.

Lors du replay, vous pouvez utiliser une caméra dynamique qui donne du punch à l'action.



Miami à New York, le dépaysement sera total et l'ambiance furieusement rétro. Car chez Reflections, quand on décide d'inscrire un jeu dans les seventies, on ne fait pas les choses à moitié. Les développeurs ont multiplié les repérages aux States afin de coller au plus près à la réalité. Photos d'immeubles pour l'architecture, plan des villes pour respecter la topographie urbaine... Le travail de reconstitution est titanesque et laisse entrevoir un niveau de réalisme hallucinant. Pour preuve, on nous annonce pour chaque parcours quelques 50 kilomètres de rues et quelques 150 000 immeubles et autres

objets ! Mais Driver ne s'arrête pas à cet «enrobage» seventies apparemment réussi. Le challenge semble également à la hauteur de nos plus folles espérances. Même si à l'heure actuelle on ne connaît pas encore le nombre de missions disponibles, ni le nombre de caisses pilotables (vraisemblablement entre 5 et 10), une chose est sûre : le moteur 3D est performant, la dynamique et l'animation des véhicules au top (n'oublions pas que Destruction Derby 2 était un modèle du genre) et le fun bel et bien au rendez-vous ! Bref, avec un tel pedigree, Driver semble promis à un bel avenir.



Les parcours sont constitués d'un grand nombre de carrefours encombrés par des automobilistes «paisibles».



Avec la police aux trousses, il s'agira de ne pas manquer son virage...

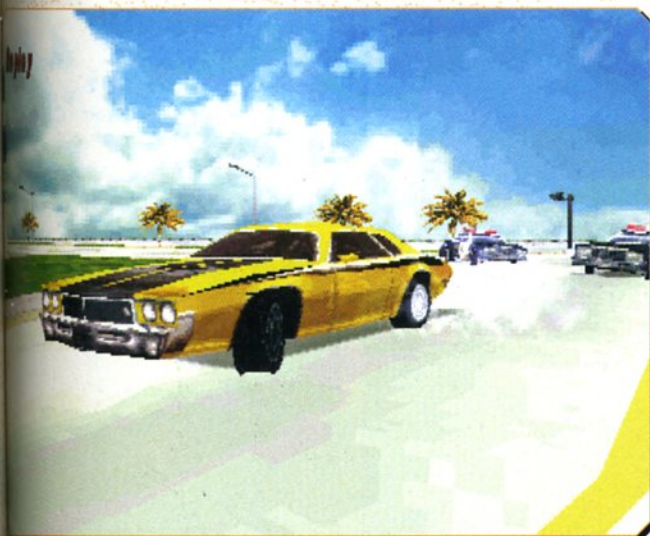


Quelque chose me dit que certains parcours se déroulent dans la nuit la plus totale. Cherchez pas, j'suis devin !

Un jeu de courses-poursuites unique inspiré de Starsky et Hutch. Un jeu de courses-poursuites unique inspiré de Starsky et Hutch. Un jeu de courses-poursuites unique inspiré de Starsky et Hutch. Un jeu de courses-poursuites unique inspiré de Starsky et Hutch.



La carrosserie des véhicules peut subir de nombreuses déformations. Le réalisme n'en est que meilleur.



Des angles de caméra délirants qu'on pourra choisir lors des ralentis.

Plus loin

Reflexion faite, GT rachète

Une équipe aussi créative que celle de Reflections ne pouvait laisser indifférent les plus gros acteurs de l'industrie du jeu vidéo. La preuve, le géant américain GT Interactive vient de racheter la firme, basée à Newcastle en Angleterre, pour la modique somme de 13,5 millions de dollars, soit quelques 76 millions de francs ou encore 2 050 000 euros ! Reflections vient donc grossir le pôle des développements internes de GT, aux côtés de Cavedog Entertainment, Single Trac ou Oddworld Inhabitants. Et mon petit doigt me dit qu'ils viennent de réaliser une bonne affaire...

Voici les résultats du troisième grand concours organisé par Sony. Une finale Tekken 3 spectaculaire à l'issue étonnante, voire agaçante !

Véronique, malgré son élimination au premier tour, s'est plutôt bien défendue. Son personnage : Gon.



Le dernier combat a opposé Pierre à Emilien, le vainqueur du concours Tekken 2.



Concours Tekken 3

La finale française

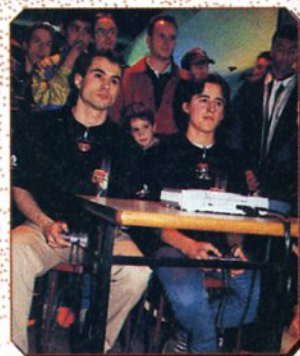
Le 12 décembre dernier, les 16 finalistes du concours Tekken 3 (15 mecs et une nana, Véronique) se sont affrontés au Centre Namco à Marseille, dans le cadre de la finale française. Comme dit le dicton : jamais deux sans trois. Une fois de plus, c'est Pierre le gagnant des concours Porsche Challenge et Gran Turismo qui est sorti vainqueur de ces affrontements sauvages et techniques (le niveau de jeu était plutôt élevé). Un triplé historique qui

devrait flatter un peu plus son ego ! Avec cette nouvelle victoire, Pierre devient non seulement l'heureux propriétaire d'une splendide Harley Davidson 1340 Softail Custom d'une valeur de 12 patates (120 000 francs, soit 18 293 Euros !) mais remporte également le très précieux titre de Champion de France Tekken 3 ; ce qui lui donne le droit de participer à la finale mondiale qui se tiendra à Londres le 27 janvier (le candidat espagnol part super favori).

Pierre strikes again !



Et de trois pour Pierre !



Jeux vidéo et simulateurs interactifs

LA TÊTE DANS LES NUAGES

CENTRES DE JEUX VIRTUELS



Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"
(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volonté, adresses...)

08 36 68 20 25

(2,23F/mn)

www.ltdn.com





Après un premier épisode surprenant et novateur, Bloody Roar revient. Bonne nouvelle : sa suite ne déçoit pas. Le jeu est beau, violent et technique. Que demander de plus ?

Qu'il soit enfin disponible et qu'on y joue !



Marvel possède un jeu de jambes lent mais assez déstabilisant. Elle frappe souvent en bas, sans avertir.

Les cercles concentriques vert signalent un rétablissement en l'air. Il ne reste plus alors qu'à frapper ou à retomber sur ses pieds... ou ses pattes.



Bloody Roar 2



Bloody Roar a marqué de son empreinte le début de l'année 98, en France. Un an plus tard, le voilà bien parti pour répéter cet exploit, avec cette suite haute en couleurs. Surprenant, BR2 ne l'est guère. C'est néanmoins une réussite incontestable. Du côté des personnages, le panel de combattants reste toujours assez peu étendu

la femme-léopard, Uriko, la chatte aux griffes acérées, et enfin Jenny, la vamp la plus sexy de l'histoire des jeux de combats (bien plus allumeuse que Morrigan encore). Signalons enfin que deux personnages cachés peuvent venir grossir le rang de vos combattants : Gado le lion et Shen Long, copie presque conforme du Long de base et censé être un

Combos et explosions de lumière

puisqu'ils seuls neuf «bloody fighters», à la base, répondent présent à l'appel. Si l'on retrouve quelques têtes connues (Yugo le loup, Long le tigre, Bakuryu la taupe et Alice le lapin), certains ont disparu et, en conséquence, des petits nouveaux font leur apparition. Les plus étranges sont Stun et Busuzima, incarnant respectivement l'insecte et le caméléon. Il y a aussi Marvel,

peu plus méchant. Ce qui plaisait dans Bloody Roar premier du nom, c'était sa pêche et les transformations des persos en différents animaux. La recette utilisée ici est évidemment la même et l'on retrouve d'emblée le même plaisir de jeu. Les commandes restent simples (punck, kick et bouton beast), mais BR2 n'en est pas moins technique. Coups casse-garde,



recupération en l'air, esquives, juggle combos, super attaques... L'animal en a dans le ventre. Entièrement en haute résolution, BR2 est un véritable enchantement pour les yeux. Certains rétorqueront que les personnages conservent un aspect légèrement cubique mais ceux-là sont vraiment les rois du chipotage. Rapide et impressionnant, BR2 laisse béats d'admiration ceux qui le regardent pour la première fois. Pour ce qu'on en a vu, on regrettera surtout que BR2 ne soit pas aussi sanglant que le premier et qu'il

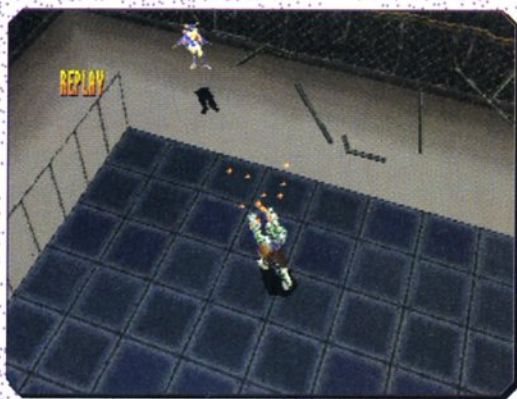
propose des vues de caméra pas toujours bien choisies. Maintenant, les points de déception se noient dans un océan de satisfaction, et il y a fort à parier que BR2 est voué à un succès mérité. En tout cas, après l'avoir laissé tourner sur un poste à la rédaction et avoir eu un mal fou à récupérer le paddle, je peux vous affirmer, sans trop craindre de me tromper, qu'il risque d'être le théâtre de bien des défis à venir. Notez que le soft sort fin janvier au Japon et qu'il arrive un tout petit peu plus d'un mois après, chez nous. Bel effort.



Yugo est un poseur au torse musclé qui prie les dieux du combat même lorsqu'il tombe.



Un jeu violent et techniquement exemplaire
 Un jeu violent et techniquement exemplaire
 Un jeu violent et techniquement exemplaire
 Un jeu violent et techniquement exemplaire



Projection missile. Jenny bouge vite et frappe fort. Un des personnages les plus rapides du jeu.





Une simulation de tanks, tendance Mario Kart qui pète de partout... Humm, quelle idée étrange !

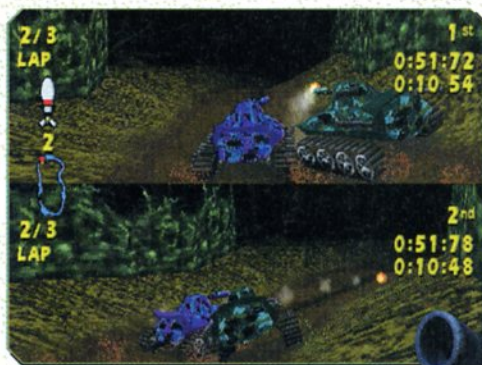


M'enfin, si c'est fun et bien réalisé,

pourquoi pas après tout ...



Devant un adversaire, qu'il sera facile de shooter à l'aide de votre canon ! D'où l'avantage du tank...



Le mode multi-joueurs pourrait être marrant, si on ne se cherchait pas sans cesse.



Tank Racer



Le turbo est une option bien pratique pour combler son retard.



Traditionnellement, qui dit simulation de tanks, dit jeu bien sérieux, super réaliste, genre remake bourrin de la Guerre du Golf... Pourtant, l'exception existe, elle s'appelle Tank Racer ! Commis par l'équipe de Glass Ghost Team (à qui on doit... euh... j'sais plus et puis on s'en fout !), pour le compte de Grolier Interactive, ce titre met en scène une armada de tanks, qui se tirent la bourre sur des circuits complètement loufoques. En fait, Tank Racer

Un jeu de courses fun

ressemble, dans son concept, à Mario Kart. Vous devez, au fil des 15 circuits répartis en trois championnats, jouer des chenilles pour arriver premier ! Pour cela, vous serez aidé par une tripotée d'options à glaner sur la piste, allant du missile à tête chercheuse au turbo, en passant par les mines ou le bouclier de protection. Et puis, si ça vous gonfle de jouer seul, vous pourrez toujours par-

ticiper à des duels à mort contre un pote, par le biais d'un écran splitté.

Tank Racer bénéficie d'un certain charme avec ces circuits originaux et détaillés dans lesquels on peut détruire moult éléments du décor et qui fourmillent de raccourcis... Cependant, la version que nous avons eue entre les mains regorgeait de petits détails perfectibles. Exemple : on perd très rapidement ses adversaires de vue (qu'ils soient devant ou derrière) et on en

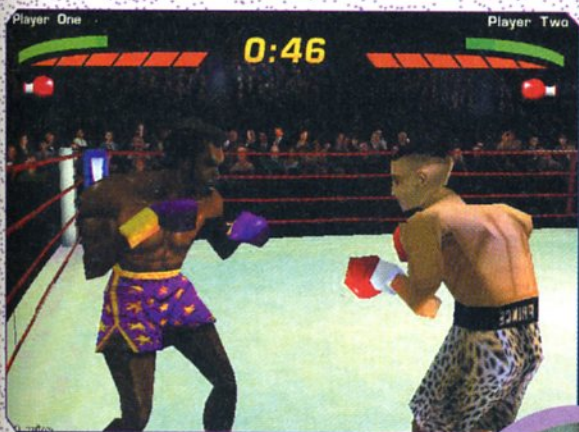
vient à s'emmerder ferme, seul sur la piste. Les options ne sont pas accumulables : lorsque vous en ramassez une, celle que vous aviez avant disparaît. C'est gonflant. De plus, les dites options ne sont, pour l'instant, pas très originales et encore moins marrantes. Un peu d'imagination, messieurs les développeurs ! Voilà, on ne peut pas dire qu'on ne vous aura pas prévenu.



Prince Naseem Boxing

Avec cette simulation

dédiée à la boxe, Codemasters affiche clairement son ambition : combattre l'hégémonie d'EA Sports. Une riposte qui s'annonce passionnante.



Des boxeurs composés de 800 polygones, des gestes rapides et instantanés... vivement le mois de mars !



En plus des coups classiques, des parades et des esquives, la palette inclura des combos assez complexes.



Depuis maintenant un peu plus d'un an, EA Sports se trouve en situation de quasi monopole sur le marché du sport virtuel. Si la plupart des éditeurs qui ont tenté leur chance sur ce créneau nous ont prouvé leur incapacité à approcher le niveau de qualité des productions de ce mastodonte de la simulation sportive, Codemasters, lui, a toujours su être un challenger dangereux. Pete Sampras Tennis, Jonah Lomu Rugby, TOCA, Colin McRae Rally témoignent de cette

KO Kings dans les cordes ?

volonté de se constituer une gamme sportive compétitive. Leur nouveau titre, Prince Naseem Boxing, s'inscrit bien évidemment dans cette logique. Par rapport à son concurrent direct, le titre de Codemasters dispose d'un atout de taille : de vrais modes de jeu qui devraient, en toute logique, assurer une durée de vie conséquente au produit. PNB proposera, en effet, un mode arcade, un mode simulation, un mode exhibition qui permettra de combattre au quatre coins du globe (16 lieux de rencontre), un mode entraî-

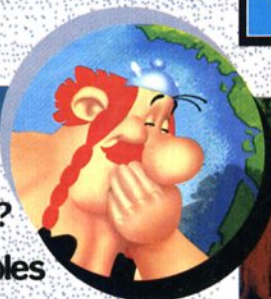
nement pour assimiler les subtilités tactiques du noble art et un mode management nettement plus abouti que celui de KO Kings. Ce dernier vous donnera la possibilité de créer votre boxeur, de surveiller son régime alimentaire, de personnaliser son programme d'entraînement, de gérer son repos et même d'organiser des tournois. Vous pourrez en outre jouer 16 boxeurs internationaux dont Naseem, le célèbre champion poids plume WBO (31 combats, 31 victoires, 28 K.-O.!), Bruce Shadow Chan, champion du monde

des poids légers et Slick Daddy Ellis. Techniquement, plutôt que d'avoir recours à la motion capture, les développeurs ont préféré créer un procédé d'animation maison moins lourd en calcul, afin d'obtenir le compromis idéal entre réalisme et dynamisme, la modélisation des boxeurs, quant à elle, ne trahit pas les capacités de la console. Enfin, Codemasters nous promet une ambiance excitante et un public «hautement réactif». Croisons les mouffles pour que ce titre ne nous mente pas et n'aille pas en enfer !

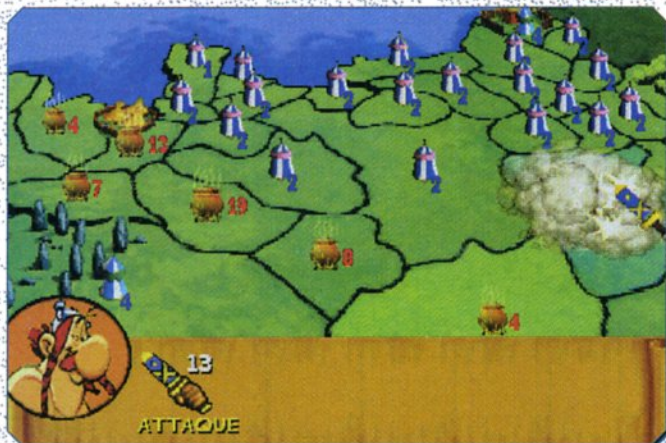


Nous sommes en 50 avant

Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! Un village peuplé d'irréductibles



Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Grâce à une préversion jouable, nous pouvons maintenant vous dire ce qui ressortira de ce jeu pour le moins original.



Sur la carte de Gaule la résolution des combats donne lieu à une mini-animation.



Astérix

Dans le paisible village gaulois, où Astérix et Obélix coulent des jours heureux en se goinfrant de sangliers, le druide Panoramix vaque à son occupation fétiche : fabriquer la potion magique qui rend ses compagnons surpuissants. Mais voilà, il lui manque un ingrédient capital pour la composition de son breuvage. En moins de temps qu'il n'en faut pour anéantir une garnison de Romains, Astérix & Obélix volent à son secours. Ils partent à travers la Gaule pour trouver le précieux ingrédient,

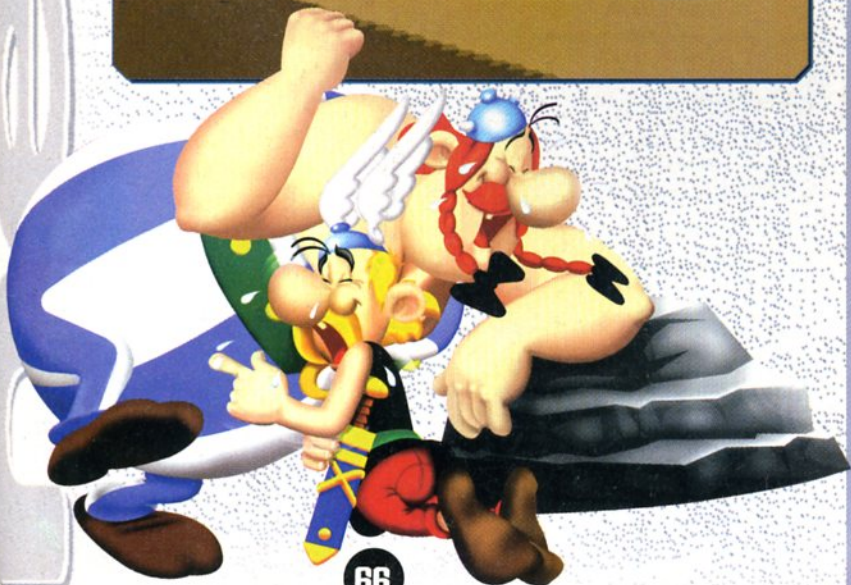
Pour les plus jeunes

et pourquoi pas au passage, reconquérir leur pays assiégé. Ce mini-scénario (à rebondissements, mais nous n'en dirons pas plus...), illustré par une cinématique de toute beauté, plante le décor. Tout commence par une carte de la France... oups, de la Gaule, divisée en une multitude de petits territoires. Ils sont bien entendu tous sous contrôle romain, exception faite du village gaulois. Dès lors, le jeu prend des faux airs

de Wargame, dans l'esprit du jeu de plateau Risk. Au premier tour, il vous faut conquérir un territoire ennemi jouxtant le votre en déplaçant un certain nombre de troupes. Si le camp romain en compte par exemple 2 et que vous en envoyez 4, vous gagnez à coup sûr. Si par contre, vous êtes à égalité avec votre adversaire, la résolution de l'attaque est soit aléatoire, soit tributaire d'un mini-jeu, genre lancer de Romains à la Track & Field ! Une

fois vos tours d'attaque épuisés (ils sont plus ou moins nombreux selon le niveau de difficulté), vous pouvez réorganiser vos troupes sur la carte. Les Romains, gérés par la console, jouent alors à leur tour... Et ainsi de suite jusqu'à anéantissement total d'un des camps.

Vous l'aurez compris, les notions de Wargame sont hyper basiques, au point que les fans purs et durs du genre n'y verront strictement aucun intérêt. Par contre, pour les enfants, ce principe épuré de



conquête de territoire est parfait pour s'amuser sans se prendre la tête. Mais attention, Astérix n'est pas seulement un «Wargame des bacs à sable». Il propose également sept séquences (plus deux cachées) de pure plateforme 3D dans lesquelles vous incarnez soit Astérix, soit Obélix. Des camps romains à Carnac en passant par le bateau pirate ou les Alpes, vous devrez en découdre avec les garnisons romaines pour conquérir ces territoires-clés. Esthétiquement, les lieux visités ont fait l'objet d'un soin tout particulier de la part des développeurs. L'esprit de la BD est complètement respecté : les attitudes des personnages sont parfaites, à l'image de la démarche pataude d'Obélix et l'univers graphique proche du

dessin original. Bref, en terme d'ambiance le jeu semble réussi. Cependant, la version que nous avons eu entre les mains laisse planer un doute : les niveaux semblent extrêmement courts et faciles. Raison invoquée par l'éditeur : Astérix est destiné aux 8-14 ans. Ok, mais ce n'est pas une raison pour prendre les gosses pour des manches du paddle. Enfin dernière zone d'ombre, le gameplay. Pour l'heure la jouabilité n'est pas encore réglée et les ennemis peu nombreux. Alors croisons les doigts très fort pour que les développeurs nous mitonnent une action aux petits oignons, digne des plus grandes scènes de baston de la BD. Sinon, par Toutatix, que le ciel leur tombe sur la tête !

Plus loin

Infogrames roi des licences

Depuis de nombreuses années, Infogrames est passé maître dans l'exploitation de licences connues. Par le passé, nous avons pu découvrir les aventures de Lucky Luke, de Tintin, d'Astérix & Obélix, du diable de Tasmanie, des Looney Tunes de la Warner, des Schtroumpfs ou de Daffy Duck et ce, sur toutes les consoles (16 bits, portables, PlayStation). Courant 99, Infogrames sortira outre Astérix : Tazmania Express sur N64, Les Schtroumpfs sur PlayStation et Game Boy Couleur, Space Race sur N64, Bugs Bunny Lost in Time sur Play, etc. Bref, l'éditeur n'en n'est pas à son coup d'essai en matière de licences. Une expérience qui sera on l'espère mise à profit pour tous ces titres à venir...

Les angles de caméra varient selon les niveaux.



Bourre-pif Land dans le camp romain. Un grand classique !

Plus loin Cinématix

Les développeurs d'Infogrames ont réalisé des scènes cinématiques en images de synthèse spécifiques au jeu. En clair, ils n'ont pas réutilisé des passages du dessin animé des aventures d'Astérix. Le résultat est vraiment top et reste très fidèle au dessin de la BD. Du bon boulot !



Le design du village des pirates a été «inventé» par les développeurs car il n'existe pas dans la BD.



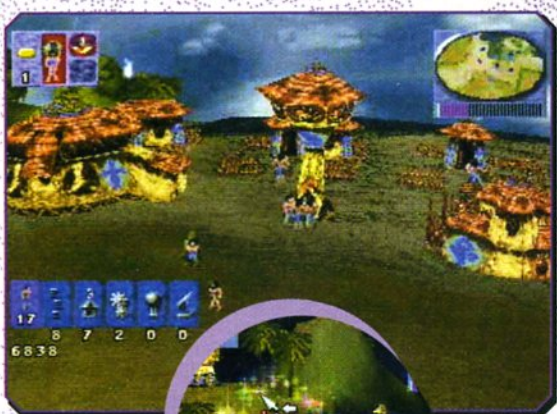
Dépêchez-vous de construire cette hutte,

bande de primitifs ! Allez, ou je vous grille à grands coups de foudre divine. J'ai un volcan à créer moi... Le 3e volet de Populous, la fameuse simulation de Dieu, débarque bientôt sur PlayStation...



Populous

The Beginning



La touche L2 permet de vérifier les activités de vos disciples. Vous pourrez ainsi sélectionner les individus oisifs pour les envoyer bosser...



Le sortilège de Volcan reste un des plus puissants. Il engloutit tout !

Certains d'entre vous se souviennent fort probablement d'un des hits du maître Molyneux. Le créateur de Dungeon Keeper, pour ceux qui ne le savent pas encore, est l'heureux papa du titre, devant lequel les anciens du jeu vidéo passèrent tant de temps sur Atari ST ou Amiga. Adapté sur les consoles de 2e génération dans sa première version, en bonne vieille 2D, l'ultime volet est déjà sorti sur PC.

La PlayStation aura donc droit à sa version, tout en 3D temps réel, avec l'intégralité des ingrédients PC. Vous y retrouverez le principe fort simple du jeu originel, mais techniquement amélioré. Au travers d'une shaman qui sera votre représentante dans le monde des mortels, vous allez conduire votre tribu à la victoire et à la connaissance, au moyen de votre divine stratégie. Une vingtaine de niveaux sont prévus, au cours desquels vous découvrirez petit à petit les nombreux sortilèges

et bâtiments qu'il sera possible de construire. Vous entraînerez vos troupes, convertirez vos adversaires, changerez la configuration du terrain pour agrandir votre village. Car le monde que vous vous apprêtez à conquérir ne connaît pas encore les Dieux, et d'autres prétendants souhaitent bien entendu vous voler la vedette. Les graphismes particulièrement réussis mettent en scène les différentes planètes de la galaxie

qu'il vous faudra conquérir, avec un horizon courbe. L'effet est assez saisissant, et permet

en outre de faire pivoter la carte comme bon vous semble. L'interface semble avoir été très bien repensée pour les consoles, et tire partie du paddle analogique pour le déplacement du curseur et la rotation du monde. Reste à voir comme toujours la qualité et le nombre des possibilités stratégiques, car si le principe est resté le même, beaucoup d'éléments ont changé. Réponse lors du test complet !

Dieux en herbe...

Eh non, Mulan ne fera pas l'objet d'une adaptation vidéo-ludique sur PlayStation. Voyez-vous, Disney Interactive est plutôt branché fourmi, en ce moment avec son dernier film.



Des graphismes fidèles au film d'animation de Disney et de Pixar (Toy Story, souvenez-vous).

Mille et Une Pattes



Les 15 niveaux et les nombreuses aptitudes de Flik suffiront-ils à nous faire oublier le classicisme du concept ?

C'est marrant cette fascination pour les fourmis, tout à coup. Il doit sûrement y avoir une explication freudienne, à cet engouement soudain, faudrait que je demande à mon psy, tiens. Après Fourmiz (Dreamworks), c'est donc au tour de A Bug's Life (Mille et une Pattes, en France), la dernière production des studios Disney, de culminer au sommet du box office américain. A l'heure où nous écrivons ces lignes, ce film d'animation entièrement réalisé en images de synthèse a d'ailleurs dépassé le score enregistré par les fourmis tourmentées de la Dreamworks. Finalement, Disney Interactive ne pouvait espérer meilleures conditions pour le lancement de son nouveau jeu vidéo.

Après Lara, Duke, Leeloo, Korben, les héros d'O.D.T et j'en passe, la vue à la troisième personne a fait une nouvelle victime : Flik, la fourmi. Pas de surprise, dans son concept 1001 Pattes demeure archi classique. Notre héros va devoir traverser une quinzaine de stages

labyrinthiques en «full 3D» et affronter les hordes d'insectes rampants et volants qui veulent lui faire la peau. Pour se défendre, notre héros a la possibilité de balancer des projectiles et de se servir de ses «fesses» pour écrabouiller ses adversaires. Il peut également voler, marcher sur les mains, transporter des objets ou encore singer Tarzan, en s'accrochant de liane en liane. Pfff... On a déjà vu ça mille fois. Ce manque singulier d'originalité est heureusement compensé

Une réalisation prometteuse

par une réalisation technique assez étonnante. Le moteur de jeu rappelle en effet

beaucoup celui de Spyro. Les textures sont cependant plus fouillées et les effets de relief véritablement bluffants. Côté jouabilité, le soft connaît quelques petits problèmes : la précision des sauts reste encore, à ce stade du développement, trop perfectible. Malgré tout, ce n'est pas trop mal parti et on croise les pattes pour que ce titre ne finisse pas bêtement sa carrière sous la semelle épaisse d'une Dr Marten's !

Ca y est, ça se précise. Ubi Soft s'est enfin décidé à nous envoyer une version jouable de Monaco GP 2. On vous rassure, contrairement à F1 98, le produit s'annonce sérieux.

Monaco Grand Prix

Racing Simulation 2



Les tracés des 16 circuits sont ceux de la saison 97/98. Les fans vont piailler...



Sur cette version, le mode multi-joueurs ne permettait pas de jouer en championnat ou contre d'autres concurrents gérés par le CPU.

Ouf ! Enfin une version jouable de Monaco GP 2. Jusqu'à présent Ubi Soft ne nous avait effectivement envoyé que quelques photos peu convaincantes accompagnées, comme le veut la coutume dans le milieu, d'un petit communiqué de presse des plus optimistes. Le genre de situation qui, à quelques semaines du lancement du produit sur le marché, rappelle de bien mauvais souvenirs. On ne citera pas

de noms, le coupable se reconnaîtra sans difficulté. Ce n'est pas vraiment une surprise, cette version PlayStation n'atteint pas le niveau de qualité graphique de son homologue PC. Il faut reconnaître que, de ce point de vue-là, le titre d'Ubi Soft est une petite déception. Disons que ceux qui s'attendaient à un rendu esthétique équivalent à celui des dernières productions du genre (GT, Colin McRae Rally) risquent un peu de faire la gueule. En effet, Monaco GP 2 tourne en basse résolution et, ça, on a un peu de mal à l'accepter, compte tenu des progrès faits ces derniers temps en matière de programmation sur cette bécane. Les textures sont, dans l'ensemble, assez ternes, l'interface est

Une véritable simulation

mortuaire et certains éléments du décor manquent cruellement de

finesse. Les arbres et l'équipe des stands, par exemple, évoquent plus un Commodore 64 qu'une console 32 bits arrivée à maturité. Les voitures sont heureusement parfaitement modélisées. Techniquement, on retrouve également les petits défauts dont souffrait, à l'époque, F1 '97. Il y a toujours des petits bugs de raccords de texture, le clip-

crètement de texture, le clip-



11 écuries, 11 pilotes mais pas de licence officielle. Une option vous permettra de remédier à cette petite contrariété.

ping est relativement présent et il arrive parfois que les F1 fusionnent entre elles ou avec un élément du décor. Rien de dramatique cependant, ces défauts devraient normalement être corrigés dans les semaines qui viennent. En revanche, le bilan est beaucoup plus positif en ce qui concerne l'aspect simulation de Monaco GP 2. Cette version PlayStation propose des modèles de conduites assez réalistes et une bonne impression de vitesse. Le comportement des concu-

rents, quant à lui, est relativement cohérent. En gros, on se situe un tout petit cran au-dessus de Formula One 97, sans toutefois atteindre le réalisme extrême de la version PC de ce Monaco GP (pertes d'adhérence moins strictes, pas de patinage, dégâts moins pénalisants...). Pour conclure, le titre d'Ubi Soft s'annonce plutôt réussi et agréable à jouer mais de là à parler de révolution, n'exagérons rien. Chut ! Pas un mot de plus. Verdict le mois prochain...

Plus loin

Des réglages précis

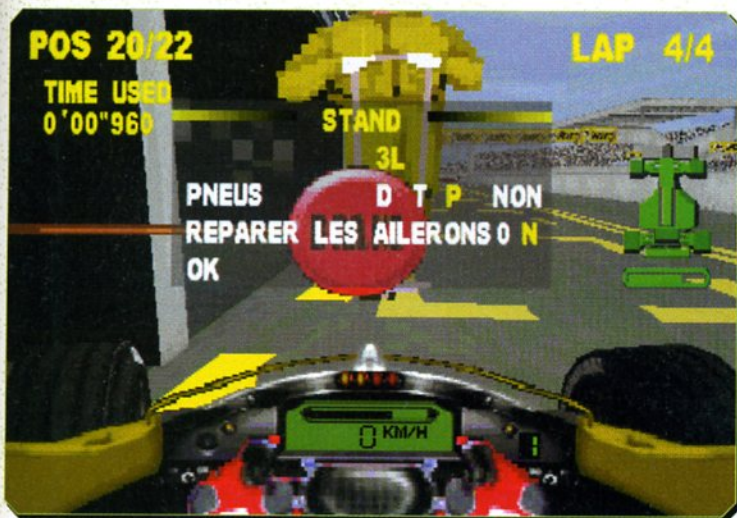
Il existe en tout 8 points de réglage. Un petit graphe vous montre en temps réel l'influence de vos réglages sur le comportement de la F1. Pratique.



Des pertes d'adhérence assez réalistes.



Un concurrent sérieux pour F1'98 Un concurrent sérieux pour F1'98 Un concurrent sérieux pour F1'98



Plus loin

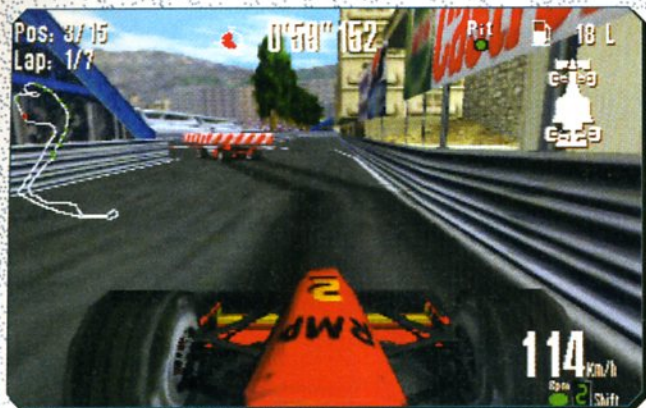
Petit rappel

Le titre d'Ubi Soft proposera un mode carrière (vous débutez la saison dans une petite écurie), un mode challenge (vous devrez relever des défis de difficulté croissante), un mode rétro pour connaître les joies du pilotage dans les années 50 et un mode multi-joueurs qui permettra de jouer à 2 en split et jusqu'à 4 via le link. Voilà, c'est tout.



EDITEUR UBI SOFT
MACHINE NINTENDO 64
DISPO. EUROPE AVRIL 99

18h30, la version bêta de Monaco GP 2 arrive à la rédac. Trois minutes plus tard, tout le monde piaille pour essayer. Kendy, lui, n'attend qu'une chose que je finisse le plus vite possible de prendre mes photos.



Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



C'est curieux. Il y a quelques mois, lorsqu'un testeur enfichait une cartouche dans la N64, ce geste se faisait dans l'indifférence la plus totale où, dans le meilleur des cas, inspirait quelques réflexions philosophiques du style : «pau'console», «Ouha ! il est pourri ton jeu». Depuis quelques semaines, les choses ont changé de façon radicale. La machine de Nintendo a, elle aussi, droit à son petit attroupelement de badauds. Tenez, même les gars de Joystick font l'effort de se déplacer. Aujourd'hui, c'est pour Monaco GP 2.

pas prévu une option Ram Pack pour son titre. D'un point de vue purement technique, là encore, pas d'inquiétude à avoir. Le clipping est quasi-inexistant, le moteur de jeu offre déjà une impression de vitesse plus que convenable et aucun ralentissement parasite ne vient perturber la course. Pour parvenir à ce résultat, les développeurs ont dû quand même faire un petit compromis : de 22 concurrents pour la version PC, on est passé à 14 pour cette version N64. Désolé pour les puristes mais, apparemment,

Proche du but

Si le «premier jet» de Monaco GP 2 sur PlayStation nous a, dans l'ensemble, laissés de marbre, la version bêta N64, en revanche, a véritablement soulevé l'enthousiasme. Sans atteindre la perfection esthétique de son homologue PC, cette mouture 64 bits tend à s'en rapprocher. L'environnement graphique est, en effet, très soigné. Rien de comparable avec ce que nous avons pu voir sur PlayStation. Quel dommage cependant qu'Ubi Soft n'ait

c'est le prix à payer pour avoir un compromis rapidité/fluidité idéal. Le réalisme du pilotage devrait logiquement leur faire accepter ce petit sacrifice. Pour cela, il suffit juste que les programmeurs optimisent quelques modèles physiques, les pertes d'adhérence et le patinage notamment. Les FI ont effectivement tendance à un peu trop coller au bitume, au sable et à l'herbe. Allez, encore un petit effort, Ubi Soft est sur le point d'accoucher de la meilleure simulation de FI réalisée sur console. Pousse ma chérie ! Pousse !



Par rapport à la version PC, les réglages ont été simplifiés.

Les pertes d'adhérence manquent encore un peu de rigueur.





Pas de concurrents en mode 2 joueurs. Too bad.



Les accidents sont spectaculaires et le moteur 3D assure.



Monaco GP 2 n'a pas la licence de la FIA, mais vous pourrez quand même éditer le nom des vrais pilotes et de leur écurie.

Telex

Une certaine forme de littérature

Resident Evil 3 est enfin disponible ! Stop, ok, j'avoue que l'info n'est pas tout à fait complète. Non, en fait, c'est le Comic book Resident 3 qui vient de paraître. Dans cette version «2D-feuille-de-papierifiée», vous retrouverez Chris et Claire Redfield en proie, comme d'hab', à quelques erreurs biologiques victimes du Virus T ! Ah, les charmes de Raccoon City sont éternels. Pour les inconditionnels, sachez que vous pourrez vous procurer ces nouvelles aventures compilées dans le Resident Evil Magazine publié par Newstand Publications. Un bon moyen d'attendre la version Dreamcast du chef-d'œuvre de Capcom !

Spécialiste de l'import sur consoles 32 et 128 bits !!!!



Retrouvez également...
Toutes les news françaises,
Des goodies, des accessoires,
De l'occaz...

3615

GAME STATION*



Retrouvez 24 / 24 et 7 jours / 7
toutes les dernières nouveautés imports !!!
Participez à notre grand concours et recevez
la console de vos rêves !!!

Demandez notre catalogue gratuit !!!

Rubrique NEWS (Toute l'info import)
Rubrique BOUTIQUE (pour passer commande)
Rubrique TRUCS & ASTUCES
Et de nombreuses autres rubriques...
3615 GAME STATION*, l'import à domicile !!!



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

* 1,29 Francs la minute. Prix modifiables sans préavis. Dans la limite des stocks disponibles.

Electronic Arts semble s'intéresser de près aux sports extrêmes. En attendant Big Air, sa simulation de snowboard voici un petit en-cas :

Street Skater, un clone de Top Skater.



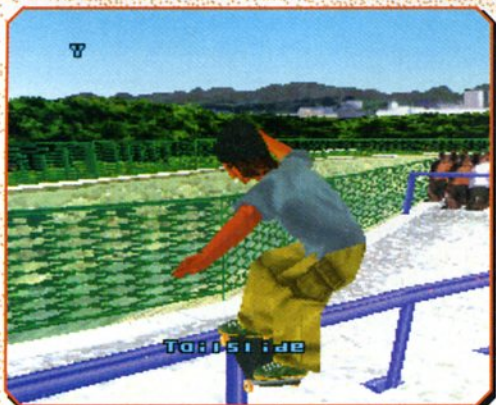
La principale faiblesse de Street Skater sera très certainement sa durée de vie... à moins d'un miracle.



Street Skater



Les aires de street vous laissent pas mal de liberté. Les embranchements permettent de varier les plaisirs.



8 personnages et plus d'une centaine de tricks différents.

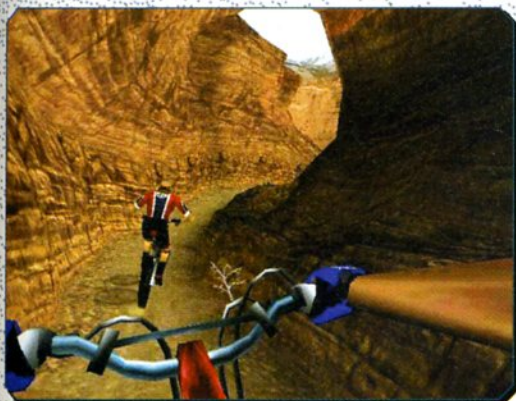
Si comme moi il vous est difficile de résister à une petite partie de Top Skater lorsque vous déambulez pièces à la main dans les salles d'Arcade, la simple vision des mots Street et Skater a dû vous faire bondir de votre fauteuil. Sorti en import il y a environ un mois sous le nom de Street Boarders, ce titre développé par un petit studio nippon totalement inconnu reprend le concept génial de la célèbre borne d'arcade. Hormis le skate sur véris, of course, vous retrouverez effectivement dans cette production techniquement sans prétention tout ce qui a contribué à la popularité du titre de Sega à savoir des tricks d'extra-terrestres, des grinds véritablement monstrueux et une accessibilité immédiate (une direction + un bouton = un tricks. Après, tout dépend de votre amplitude et de votre vitesse). Pour la petite histoire, sachez qu'il m'a suffit d'entendre

le skate agresser les hand-rails et les trottoirs pour me convaincre à l'époque d'acheter ce titre en import ! Je m'emballe, je m'emballe, mais la suite est moins réjouissante. Etant donné que cette version européenne sera en tous points identique à son homologue jap', autant mettre les choses au clair tout de suite. On fait très rapidement le tour des possibilités du jeu. Sur 8 skaters, 2 seulement ont vraiment un style fatal, les aires de street ne sont pas assez nombreuses (il n'y en a que 3) et ne présentent pas toutes le même intérêt. Le bol, la rampe et le high air quant à eux ne proposent que des runs de 30 malheureuses petites secondes. Frustrant. Mais sait-on jamais, peut-être sera-t-il possible de supprimer cet imbécile de chronomètre dans cette version officielle. Argh, cette news est en train de se transformer en test, allez on arrête tout. Coupez !

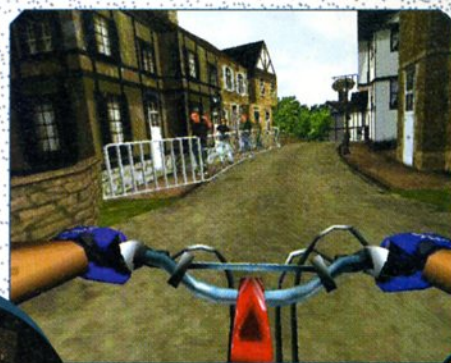
**Fun,
dynamique,
éphémère**



Codemasters commence l'année 99 sur les chapeaux de roues et continue d'étoffer sa gamme sport. Après la boxe, le VTT... Ben ouais, on n'arrête pas le progrès !



Au programme : des tracés variés, un contrôle «ultra réaliste» et des sensations extrêmes.



Downhill Mountain Biking



Pour cette simulation de VTT, Codemasters s'est associé à No Fear, une marque de street wear bien connue des snowboarders et des skaters.



Avec No Fear Downhill Mountain Biking, Codemasters s'aventure sur des terres ludiques encore vierges. C'est vrai quoi, vous en connaissez beaucoup, vous, des simulations de VTT extrême sur PlayStation ? Rushdown ? Nan, ce n'est pas vraiment ce qu'on peut appeler une simulation... ni un jeu d'ailleurs, mais bon, ça c'est un autre problème. Une fois de plus, pour ce nouveau titre l'éditeur anglais fait du réalisme son cheval de bataille. Ainsi, si l'on en croit les développeurs, No

Une histoire de pédales

Fear DMB restituera avec exactitude le comportement du VTT. Mais, pour le moment, difficile de juger de la jouabilité et des sensations, le titre de Codemasters n'en étant qu'aux balbutiements de son développement.

A l'instar des autres productions de Codemasters, le contenu de No Fear ne trahit pas la réputation de l'éditeur. Les courses, qui, rappelons-le, consistent à descendre à toute berzingue

des dénivelés extrêmes encombrés de cailloux vicieux, en serrant bien fort son guidon, se dérouleront sur 26 tracés et traverseront une dizaine de zones géographiques (Maroc, Japon, Etats-Unis...). Vous pourrez incarner les grands champions de la discipline, chevaucher plusieurs modèles de VTT et, bien sûr, améliorer leurs performances en effectuant un certain nombre de modifications (freins, matériaux, suspensions, etc.). En ce

qui concerne les modes de jeu, les développeurs ont, a priori, pensé à

tout. Il sera possible de courir contre la montre, de disputer un championnat, d'organiser des tournois, de provoquer en duel un adversaire et, bien évidemment, de jouer à deux en écran splitté. Avec un peu de chance et beaucoup de talent, ce produit original pourrait bien apporter un second souffle à la simulation sportive qui, ces derniers temps, a tendance à se complaire dans la spirale lucrative foot-auto-basket.

Note : photos issues de la version PC

Le filon Bomberman semble quasi-inépuisable. Après moult adaptations de ce titre à succès sur à peu près tous les supports existants, les rois de l'explosif s'attaquent à un nouveau genre : la course.



Au départ de la course, il arrive souvent qu'on se fasse prendre de vitesse. Et lorsqu'on anticipe trop, c'est le faux départ.



En haut à droite, le jeu vous indique vos items ainsi que votre position par rapport à vos concurrents. Un classique pour un titre de ce genre.

Dans ce jeu de courses très particulier les montures sont des kangourous et des rhinocéros ! Des personnages tout droit sortis des univers de Bomberman.



Bomberman Fantasy Race

Bomberman FR n'est pas une bombe (ah ah !) mais c'est tout de même un petit jeu de courses sympatoche qui met en scène plusieurs personnages propres à l'univers Bomber. Il y a bien sûr les bombers blanc et noir, véritables Ryu et Ken de la série. Ils sont ici accompagnés de Bombinette (!), la jolie petite bomber woman, de Mach Bomber, genre super héros de la bande, de Numéro 15, un robot qui fait normalement partie de la légion des méchants dans les autres épisodes et enfin de Burlgar (= cambrioleur en anglais), un vieux bon-homme pas très sympathique prêt

à tout pour «voler» une course. Avant de vous lancer à l'assaut des sept circuits que comptent le jeu, il vous faut choisir votre monture (kangourou ou rhino) et les bonus que vous désirez emporter avec vous (patins pour aller plus vite, veste blindée, coeur supplémentaire...). L'univers Bomberman est ici bien présent et on retrouve au final pas mal d'éléments qui feront la joie des fans de la série. Sitôt le départ donné, votre monture

commence à avancer et finit par forcer son rythme pour atteindre une vive allure. Les graphismes se révèlent assez peu détaillés, mais l'effet de vitesse, avec les pas qui martèlent le sol et la poussière soulevée en vagues, est assez réussi. Bomberman FR prévaut plus par son ambiance que par la course elle-même. On se balance des bombes, on avance plus vite grâce au souffle de l'explosion, les bombers poussent des petits cris perçants, ils sautent en l'air avec leur monture pour prendre appui sur un mur et négocier de façon originale un virage... C'est un spectacle assez infantile et amusant auquel il faut

être sensible pour apprécier le jeu. Sorti de là, les commandes semblent un peu imprécises mais la version que nous avons eu entre les mains ne permettait que difficilement de se faire une idée précise de la jouabilité. Nous attendrons donc la version test pour en dire davantage. Quoi qu'il en soit, Bomberman joue la carte de la diversité et ça n'est pas pour nous déplaire.

Et 1, et 2, et 3 partez !

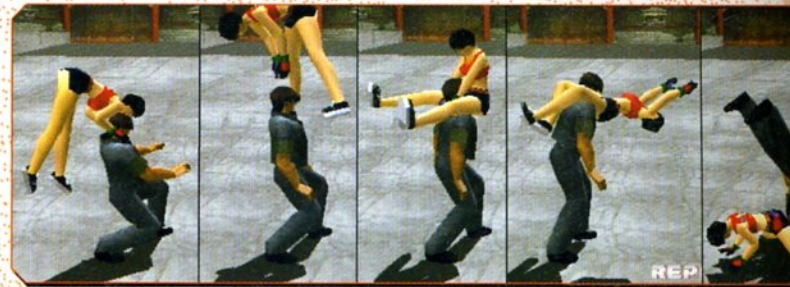


Un concurrent à Tekken ? Voilà bien un pari osé, pour Konami. Une audace qui ne sera pas forcément récompensée, au regard de la qualité du titre.



Concours de poses. Moi, je vote pour la fille à gauche.

Saya possède quelques projections sympathiques.



Telex

Ça ne rigole pas, chez Sega

Contraint par ses supérieurs, le directeur commercial de Sega, M. Hidekazu Yukawa a dû réaliser une pub dans laquelle il s'excuse pour les divers retards des jeux Dreamcast. En France, on aurait pris ça pour une bonne blague mais, attention, au Japon, on ne rigole pas ! A tous les coups, s'il se plante encore une fois, il devra sûrement se faire hara-kiri en direct à la TV. Réjouissant...

Kensei Sacred Fist

Tout commence avec une intro tout ce qu'il y a de plus moyen, avant qu'apparaisse un tas de menus faisant furieusement penser à Tekken (survival, training, versus etc.). La comparaison ne s'arrête pas là, puisque ce soft de combats est en haute résolution et qu'il propose une jouabilité similaire au célèbre hit de Namco. Question personnages disponibles, il y en a 9 à la base. A chacun d'eux correspond un boss. $9 + 9 = 18 + 4$ persos cachés (encore) = 22. Pas mal. La palette de mouvements dont dispose chaque combattant est assez vaste (entre 50 et 80 coups) et l'intérêt du jeu est bien présent. Et pourtant, pourtant, tout n'est pas parfait dans Kensei Sacred

Fist. Loin de là. Le défaut le plus évident est inhérent à l'animation. Pas aux mouvements des personnages en eux-mêmes, non, mais à leur façon de se déplacer. On dirait qu'ils glissent et ils semblent se mouvoir comme dans un rêve. Il y a quelque chose de définitivement énervant dans ce jeu, un côté imprécis qu'on a du mal à supporter. Les parties s'enchaînant, on y fait moins attention, mais on ne peut s'empêcher de penser aux meilleures productions du genre sur PlayStation. Au final, il est difficile de pardonner à Kensei sa jouabilité, somme toute, moyenne. Espérons maintenant que ce défaut sera corrigé, avant la sortie du titre en magasin... Et là, rien n'est moins sûr.

Un concurrent pour Tekken 3



Après une solide incursion sur PC où il remporta un grand succès, Quake 2 s'attaque au marché des consoles avec une adaptation PlayStation des plus prometteuses.

Au programme, une animation extraordinaire pour des sensations toujours très particulières. Les amateurs de carnage en série seront ravis.

Une bonne surprise pour les joueurs.



Le fusil à pompe est une arme efficace qui fait voler le sang des ennemis à chaque pression de gâchette. Jouisif.

Quake 2



Pour l'instant, les ennemis manquent cruellement d'intelligence, mais ce défaut devrait être vite pallié.



La mitrailleuse laser permet de transformer n'importe quel ennemi en vulgaire steak haché.



Grâce à la précision des tirs, il est possible d'aligner un ennemi d'assez loin.

Après Duke Nukem et Super Doom, on manquait cruellement de Doom-like sur PlayStation. C'est vrai, difficile d'acheter une PlayStation de nos jours en se disant : « Ouah, cool ! Je vais trouver plein de titres shoot en 3D, en vue subjective, à la manière des gros PC. » Fort heureusement, Activision sauve les joueurs en manque et annonce (enfin) Quake 2 pour

la console la plus vendue dans le monde, et de manière assez spectaculaire s'il vous plaît. Tournant sur un moteur graphique très puissant, le jeu propose une animation en 30 images par seconde, avec une complexité graphique évidemment loin du PC mais très honorable pour une PlayStation. Fluide donc, le jeu promet, dès le départ, d'être dynamique et puissant, grâce au choix judicieux des déve-

L'univers sombre de Quake est respecté à la lettre dans cette adaptation.



loppeurs de privilégier l'animation sur les graphismes. Comme dans la version micro, le joueur aura la possibilité d'ôter la vie aux ladres qui tenteraient de le freiner dans sa mission, avec les armes suivantes : blaster shotgun, super shotgun, machine gun, chain gun, hyperblaster, rocket launcher, railgun, grenade launcher et, pour finir, le très peu fin BFG 5 000 connu aussi sous le nom de sèche-cheveux géant et

Réjouissances et bain de sang

qui crame tout être vivant. Evidemment, on ne vous la fait pas et vous pourrez jouer à plusieurs simultanément, histoire de pouvoir plomber les fesses d'un ami, c'est tellement drôle. Pour le moment, le jeu à deux en écran splitté est fini, et l'écran splitté à quatre ainsi qu'un mode link sont à l'étude. Violence et action au programme, que demande le peuple, à part du champagne et des petits fours ?



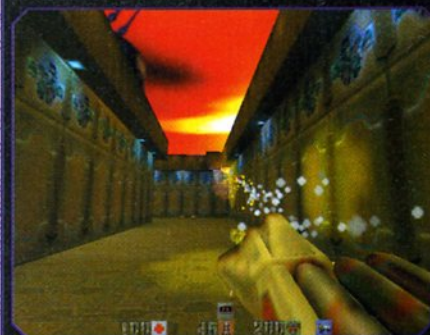
Il n'y a pas que des ennemis humanoïdes.

Un classique de l'univers PC qui arrive enfin sur la PlayStation. Un classique de l'univers PC qui arrive enfin sur la PlayStation. Un classique de l'univers PC qui arrive enfin sur la PlayStation. Un classique de l'univers PC qui arrive enfin sur la PlayStation.



Plus loin version PC

Si l'on compare Quake 2 sur console à son équivalent PC, les différences sont flagrantes, surtout pour les graphismes beaucoup plus fins. C'est tout à fait normal, lorsqu'on connaît le fossé technologique qui existe entre les deux machines. Toutefois, la PlayStation n'a pas à rougir de la comparaison, loin de là. Au niveau de l'animation, la version console a su garder une fluidité exemplaire et, même si les niveaux ont été légèrement rétrécis par manque de mémoire, ils restent fidèles à l'original.



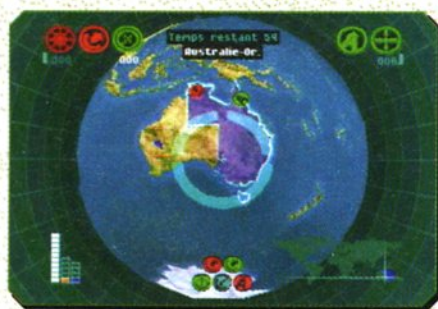
Certains ennemis se cachent dans l'obscurité.



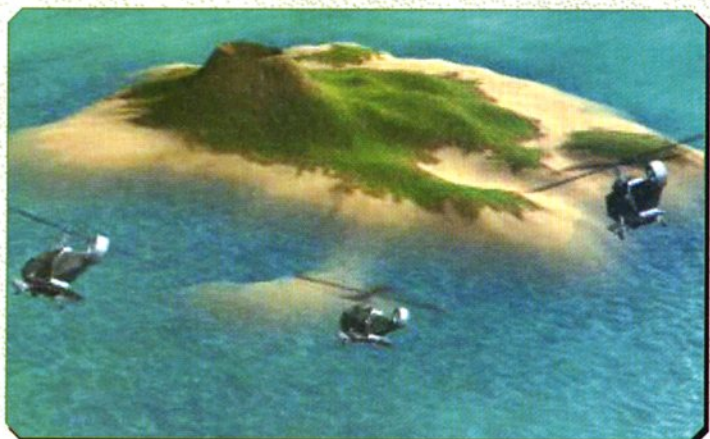
Grâce à la gestion de la lumière réalisée de bien belle manière, il est possible d'éclairer des passages sombres en tirant des lasers qui diffuseront une lumière pendant un court instant.

Vous avez sans doute tenté de comprendre le fonctionnement du jeu holographique auquel joue James Bond dans le film Jamais plus Jamais. Chez Psygno, ils pensent avoir réussi !

Chacune des 20 missions qui vous attendent sera ponctuée d'une séquence vidéo comme dans Alerte Rouge.



Vous ne pouvez utiliser qu'une défense et qu'une attaque en même temps. Ici, en vert, la défense (avions) et en rouge l'attaque (missiles).



Global Domination

Les nouveaux genres naissent souvent dans la douleur et l'incompréhension. En sera-t-il de même pour ce titre qui a tant la prétention d'innover ? Certains s'y sont déjà grillés les doigts, en tout cas au cinéma... Global Domination est, en effet, complètement inspiré de la fameuse scène où le plus classe des agents britanniques se prend de multiples décharges électriques. Entre autres influences, les concepteurs du soft parlent également du jeu de plateau Risk et du classique d'arcade Missile Command, pour en expliquer le principe. Le but est simple : obtenir le contrôle d'un maximum de territoires du globe, tout en empêchant vos ennemis d'y parvenir avant vous. Vous aurez la puissance des différents arsenaux mondiaux, pour lancer des missiles, construire des sous-marins, des avions de combats, des bombardiers ou des satellites militaires. Il faudra répar-

tir vos ressources entre l'attaque, la défense, la réparation, et les différentes installations : batteries de missiles, usines d'armement, etc. Entièrement en temps réel, le jeu demandera beaucoup de rapidité. Réagir aux attaques adverses ne sera pas aisé, car elles peuvent venir de bien des endroits et votre vision du terrain n'est jamais globale. En effet, le monde se présente tel quel, sphérique, et non en carte plane. Dès lors, les premières parties tiennent du désastre, avec des trucs qui pètent de partout, sans savoir comment les combattre et en s'emmêlant dans les boutons... L'ensemble est très rapide. Pour certains, Global Domination préfigure un genre nouveau, savant dosage de stratégie et d'arcade, pour d'autres il est inintéressant... Difficile de se faire une véritable idée cependant, avant d'y avoir joué assez pour maîtriser sa rapidité. C'est donc ce que nous ferons le mois prochain !

De la coordination !



Poy Poy, c'est un peu le Bomberman du pauvre. Un concept similaire et une ambiance décalée qui ne suffisent toutefois pas à égaler le titre vedette de Hudson.



Vous disposez d'une quinzaine de personnages qui ont un niveau de santé, une puissance psychique et une rapidité différentes.

Poy Poy 2 est attachant. Et original. C'est un peu comme si on jouait à chat (personne n'y a échappé, tout petit, dans les cours de récré) mais, ici, on se sert d'objets, pour toucher ses adversaires. Les gants spéciaux que vous portez vous permettent de soulever des choses étonnamment lourdes, afin de les jeter sur les autres. Quatre concurrents se font face, dans une arène de superficie limitée

Un Bomberman-like

et le but est d'éliminer vos trois adversaires dans le temps qui vous est imparti. Tous les coups sont alors permis : on soulève un gars pour le balancer au loin, on ramasse des cailloux, des missiles, des troncs d'arbres... Très rapidement, le terrain ressemble à un champ

de bataille bordélique et il faut être très attentif et agile pour s'en sortir. Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les personnages peuvent effectuer un nombre assez étonnant d'actions, comme se baisser, courir, plonger sur les côtés, sauter, faire un petit bond en arrière... Une fois votre petit bonhomme bien en main, vous vous prenez tout de suite beaucoup moins de tronc sur le coin de la tronche. La bonne utilisation des pouvoirs mis à votre disposition est également très importante. Bref, avec ses différents modes de jeu et la possibilité qu'il offre de jouer jusqu'à quatre en même temps, Poy Poy 2 est un soft divertissant. Mais de là à rivaliser avec Bomberman...



Les caisses renferment souvent des bonus. En les brisant, vous trouvez des coeurs... mais aussi parfois des bombes.



Poy Poy 2

Telex

EA assure ses fins de mois

«Oh ! Maître Electronic Arts, vous qui dominez de manière hégémonique le monde du jeu vidéo, vous qui amassez les dollars à ne plus savoir comment les dépenser, pourriez-vous nous laisser quelques miettes ? » Voici, en résumé, le cri de désespoir poussé à l'unisson par une myriade de petits développeurs face à l'ogre EA. Pour toute réponse, le géant s'est contenté de renouveler ses droits d'exclusivité sur les licences FIFA, FIFA Coupe du Monde et UEFA pour... Les huit prochaines années ! En période de fêtes, c'est pas beau d'être à ce point égoïste !



Les pouvoirs accordés par les gants sont nombreux. Démonstration ici avec la pluie d'étincelles.

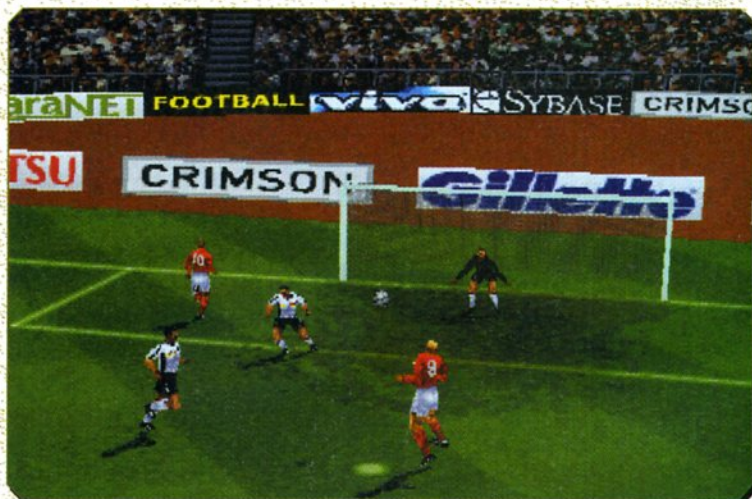


Absolute Football



A l'instar du mode de jeu caché de Coupe du Monde 98 d'EA Sports, Absolute Football se propose de vous faire revivre les grands moments des 11 dernières Coupes du Monde. Soit 40 ans de football compilés sur 1 CD ce qui, concrètement, représente plus de 1 000 équipes, 2 000 tenues différentes, 16 000 joueurs et 250 000 (!) compétences diverses... Continuons à lire le communiqué de presse : blabla, sensations uniques, blabla grande liberté de mouve-

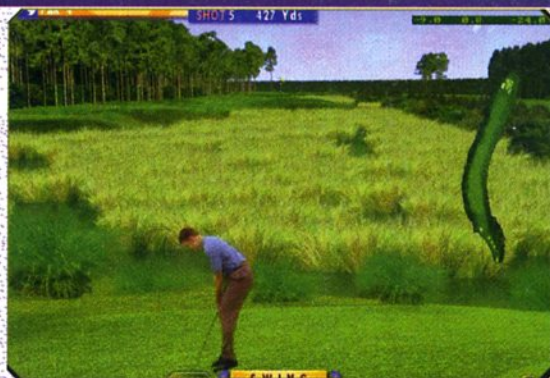
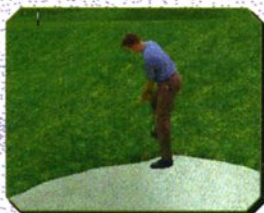
ment et d'action, blabla système d'I.A. inédit, blabla précision incroyable, blabla... Ah, les communiqués de presse, un grand moment de créativité et de fiction. En effet, quel décalage avec la réalité. Pour l'instant, s'il y a un mot qui convient pour qualifier cette pré-version, c'est bien «cauchemardesque». La prise en main d'Absolute Football est fastidieuse. Franchement, ça pue l'échec cuisant à pleines narines. L'espoir faisant vivre, on espère que le jeu changera avant notre test.



THE GOLF PRO



EDITEUR UBI SOFT
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPO. EUROPE MARS 99



Une simulation réaliste qui devrait satisfaire les fans

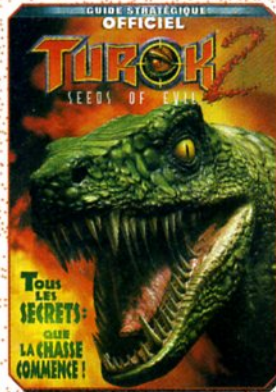
The Golf Pro

Après la Coupe du Monde de football et son avalanche de simulations de «toi aussi dirige une équipe de balle au pied», voici que le golf, sport plus confidentiel, s'apprête à déferler sur console. Avec The Golf Pro, Ubi Soft nous propose un titre à l'habillage soigné et à la réalisation technique s'approchant du photoréalisme. Une fois votre club en main, il ne vous restera plus qu'à vous essayer à deux parcours du circuit professionnel reproduits dans les moindres

détails. En outre, les golfeurs, numérisés et motion capturés à souhait, disposeront d'un système de contrôle unique, le real swing qui permettra de mieux doser la force et la direction du tir. En ce qui concerne la prise en main, la richesse des tactiques, la profondeur des modes de jeu, ainsi que l'aide prodiguée par de célèbres joueurs tels que Gary Player, il faudra attendre encore un peu. Le temps pour nous de recevoir une version jouable de ce titre pour adeptes des greens.

Sympas les dinos de Turok 2 ? Un peu colants ne trouvez-vous pas ? Vous en avez marre de jouer inlassablement le rôle de burger du pauvre, pour nos amis les reptiles. Eh bien la solution existe. Multisim Editions vient, en effet, de

publier le guide stratégique (la soluçe, quoi !!) du fameux titre d'Acclaim. En 144 pages, vous aurez droit à des conseils tactiques, descriptions super pointues des niveaux et, bien évidemment, révélations de tous les lieux secrets. La roue tourne, messieurs les sauriens.



Les dinos font la tronche

La botte secrète de Nintendo ?



Voici le rendu de Turok 2 sans Memory Expansion Pak.

Avouez que grâce au MEP, la résolution a gagné en finesse. Le plaisir de jeu s'en ressent !

C'est une certitude, malgré ses 64 bits, la N64 ne parvient que trop rarement à impressionner, visuellement parlant ! C'est en partant de ce constat que Nintendo a décidé de commercialiser le Memory Expansion Pak. Ce petit accessoire venant s'enficher dans la fente à l'avant de la console permettra de doubler la mémoire vive, atteignant ainsi 8 Mo. Mais cela va-t-il pour autant résoudre tous les problèmes ? Permettant d'afficher des graphismes en haute résolution, mais aussi d'améliorer bon nombre d'autres para-

mètres (animations, couleurs, I.A., etc.), il semble, en tout cas, apporter une bouffée d'air frais nécessaire à la console. Toutefois, attention, il paraît nécessaire d'attendre de voir de quelle manière les développeurs sauront en tirer profit. En effet, les résultats actuels s'avèrent pour le moment contrastés. Si Turok 2 et Rogue Squadron prennent toute leur ampleur avec cet ustensile, les améliorations paraissent infimes voire inexistantes sur NFL Quarterback Club 99 ou bien Duke Nukem Zero Hour ! Alors aveu d'impuissance ou add-on génial, affaire à suivre.

Les excuses de Sony

Telex

Pour faire taire les rumeurs, Sony vient de s'expliquer sur le retard de la Pocket Station. Le report du 23 décembre au 23 janvier 99 de la machine aurait été ainsi motivé par le faible nombre de pièces fabriquées à l'époque. Sony a donc préféré repousser la sortie d'un mois, afin d'éviter un effet de pénurie désagréable pour les consommateurs. En parlant de délai, ne serait-il pas temps de publier quelques infos « officielles » sur la PlayStation 2, ça intéresserait peut-être une ou deux personnes, non ?

Allez, soyons fous, tentons une expérience audacieuse. « Eh RaHaN ! Viens voir ce que j'ai reçu, c'est bizarre, il y a marqué Star Wars Episode I... » Résultat : deux chaises fracassées et un café renversé. Ah, si RaHaN lisait le Lucasfilm Magazine, il serait peut-être plus

calme. Tout ça pour vous présenter un mag bien sympa, super bien informé et agréable à lire. A l'approche du premier épisode de la nouvelle trilogie et avec la sortie de Rogue Squadron sur N64, les fans trouveront là une mine d'infos exclusives.

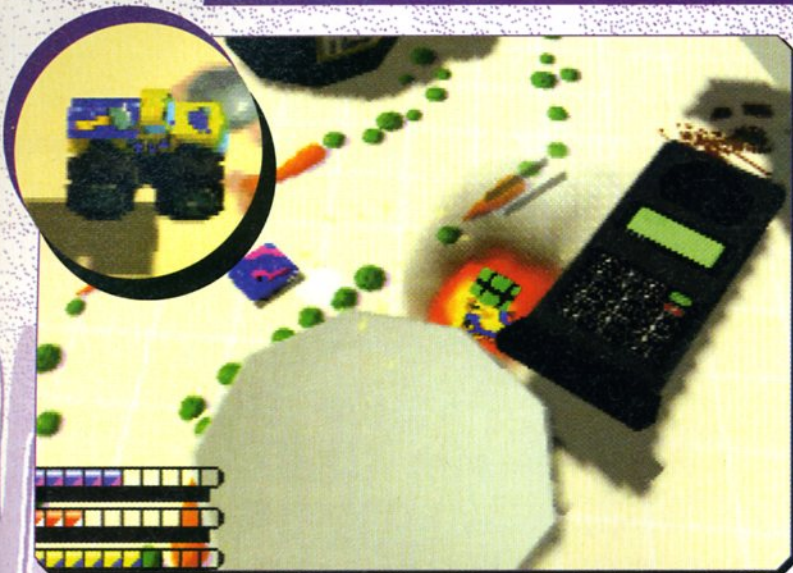


Que la force soit avec vous !



EDITEUR CODEMASTERS
 MACHINE NINTENDO 64
 GENRE COURSE MULTI-JOUEURS
 DISPO. EUROPE AVRIL 99

Le titre phare de Codemasters se retrouvera bientôt sur la N64. Quel beau cadeau en ce début de fin du monde !



Entre des petits pois et un portable, le circuit est vite tracé !



Comme dans la mouture PlayStation, on retrouve les off shores parmi les prototypes disponibles.



MicroMachines 64 Turbo



Sur ces réglets en hauteur, gare à la chute !

Telex

PaRockappa ou Parappa 2 ?

Au Japon, les premières pub de Parappa 2, prévu pour mars 99, commencent à montrer le bout de leur nez. Dans ces spots d'une trentaine de secondes, on aperçoit une fillette jouant de la guitare devant sa télé, le tout dans une ambiance survoltée. Il semblerait donc que ce Parappa-là s'oriente vers une version plus rock que la précédente. Fini donc les Yo Man, place aux Yeah Yeah.

Codemasters boucle son petit tour du monde des consoles en proposant une version de son fameux MicroMachines pour la Nintendo 64. Il s'intitulera d'ailleurs MicroMachines 64 Turbo. Quelle originalité mes aïeux ! Vous vous souvenez sûrement de ces longues nuits placées sous le signe de la convivialité et de la rivalité, dans lesquelles vous pilotiez (vous et vos amis) de petites

si graphiquement celle-ci s'avère légèrement plus belle. Sinon le principe reste identique : vous devez toujours concourir à plusieurs dans une course effrénée divisée en petites étapes. La vue est toujours en hauteur et des zooms s'effectuent automatiquement en cas de dispersion des 'oitures dans le circuit composé d'objets familiers. Un

L'esprit « pierre qui roule » !

'oitures pas plus grandes qu'une pièce de cinq francs (soit 0,76 Euro) dans des décors aussi variés qu'excentriques. Eh bien ce seront exactement les mêmes réjouissances d'antan qui égayeront dans un futur proche les ROM de votre N64 ! Alors à vos paddles, prêt... partez ! Il faut avouer que cette version 64 bits ressemble beaucoup à la mouture PlayStation même

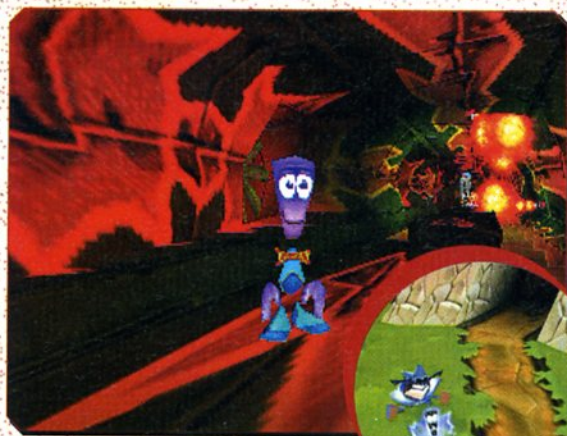
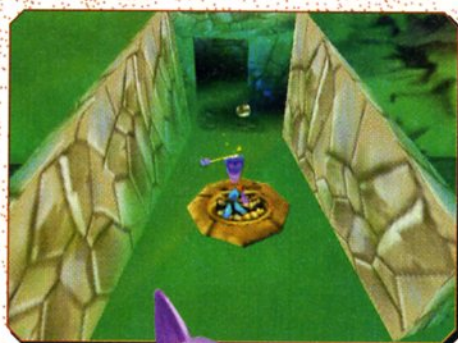
total de quarante huit circuits délectants vous attend. Autrement il sera possible de jouer jusqu'à huit simultanément (avec un choix entre trente deux prototypes) en partageant les paddles. Parmi les nouveautés, cinq vitesses de turbo différentes seront disponibles pour booster la vitesse d'animation déjà rapide à la base. Compatible avec le kit vibrations, MM 64 pourrait encore créer la surprise en ce début d'année. Qu'on se le dise.



Après Rayman, Ubi Soft continue sur sa lancée et crée un nouveau petit héros rigolo au graphisme bien français pour des aventures toutes en 3D.



Tonic Trouble

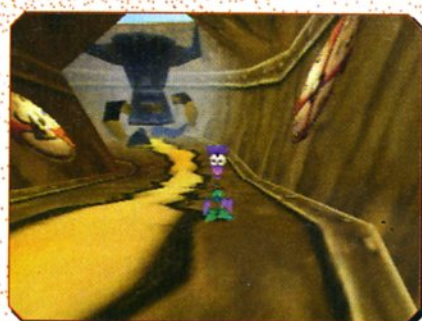
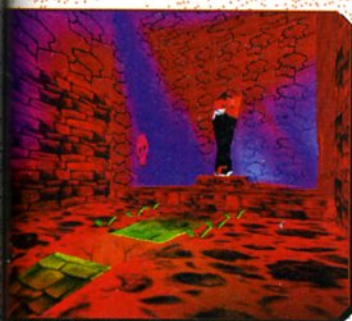


Pour passer ce sphinx, il faut résoudre l'énigme.

Certains décors sont assez complexes.



Le design de Tonic rappelle étrangement celui de Rayman, non ?



Telex

A cheval sur ma PlayStation

Lorsqu'Adrenaline Interactive, Octagon Entertainment et l'Association Internationale de Rodéo Professionnel se rencontrent, on est sûr de ne pas être déçu. Vous ne rêvez pas, du rodéo sur Play, ce sera pour l'année prochaine, si tout va bien ! Eh les gars, moi, je pense qu'une simulation de pommes de terre borgnes jouant à la pétanque ça pourrait faire un super jeu... Eh les gars, j'ai plein d'autres idées à deux francs, si vous voulez... Alors le rodéo ou mes pommes de terre ? Dans les deux cas vivement l'Apocalypse !

Tonic Trouble est un nouveau jeu de plates-formes 3D pour la Nintendo 64. Mais contrairement à d'autres titres équivalents, il ne s'agit pas que d'un simple jeu de plates-formes. En effet, sa particularité est de varier, de façon incroyable, les situations. Ainsi, le premier niveau se déroule sur un surf où Tonic descend une piste bien sombre à une vitesse hallucinante pour, juste après, poursuivre son périple à pieds ! Comme dans un Mario, la liberté d'action est assez grande et Tonic peut se déplacer à sa guise dans des univers aux graphismes très B.D. et avec un niveau de détail assez impressionnant.

Dans ce soft, les ennemis sont,

pour la plupart d'entre eux, des personnages gonflables. Ainsi, Tonic les affronte en les faisant exploser à coup de sarbacane. A chaque fois qu'il traverse un niveau, il gagne de nouvelles capacités, comme actionner des mécanismes avec un bâton, planer dans les airs, etc. Ce principe, emprunté à Nintendo qui veut que le héros progresse vraiment au cours

du jeu, permet au joueur de ne pas se lasser. L'école Nintendo ferait-elle des adeptes ? Reste à savoir si le jeu sera à la hauteur d'un Banjo & Kazooie ou d'un Mario. Réponse dans les mois à venir... Sauf si le jeu connaît du retard, ce qui semble être l'une de ses spécialités.

Tuer les baudruches



EDITEUR SONY CE
 MACHINE PLAYSTATION
 DISPO. EUROPE MARS 99

Après Gran Turismo ou Colin McRae Rally, difficile de goûter à des titres moins aboutis. En optant pour la carte du tout terrain, Rally Cross 2 tente de se démarquer.



Les envolées des véhicules manquent cruellement d'ampleur.

Rally Cross 2



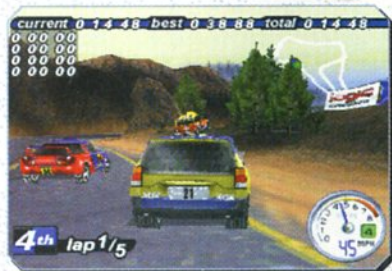
Telex

Le Top Gun du nouveau millénaire

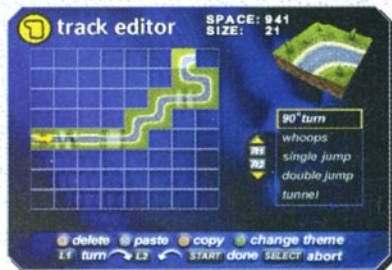
En attendant Superman, Titus vient de signer un accord avec Viacom, afin de pouvoir utiliser la célèbre licence des studios Paramount : Top Gun ! Alors là, on se dit que c'est super chouette et qu'on va pouvoir dog fighter à volonté que ce soit sur PlayStation, N64 ou Dreamcast. Oui, mais attention, l'accord ne prendra effet qu'au 1er janvier 2000 ! Quant aux jeux en question, ils risquent de ne pas être prêts avant la fin 2000. Ouai, bah, on a le temps de voir venir.



Les conditions climatiques affecteront votre conduite.



Profiter des raccourcis vous permettra de gagner un temps précieux.



Rappelez-vous, en juillet 1977, le premier Rally Cross voyait le jour, sans pour autant susciter l'enthousiasme général. Depuis, malgré quelques tentatives diverses, aucun titre n'est parvenu à atteindre un niveau ne serait-ce que décent. Alors que peut-on espérer de Rally Cross 2 ? Au milieu de la foule d'options, on découvre, par exemple, l'éditeur de circuits. Pour-

Une réalisation poussive

tant, après quelques tentatives, mon génie créateur se trouve, malheureusement, vite bridé par une interface peu ergonomique. Dommage ! En ce qui concerne les options annexes, on remarquera, avec amusement, la présence d'un mode suicide, vous obligeant à mener la course à contre courant, histoire de procurer des sensations « inédites » probablement

(l'espoir fait vivre). Mais l'appel de la course se fait sentir, car rien ne vaut le plaisir du tout terrain, paraît-il. Après avoir sélectionné votre circuit, parmi les huit mis à votre disposition, ainsi que votre véhicule taillé dans le style mammoth mécanique, vous serez enfin prêt. Dès les premiers mètres, il est facile de comprendre que RC2 risque d'avoir bien du mal à s'imposer. Bien trop sensible, la conduite des différentes voitures s'avère vite exaspérante. Très loin du standard des productions actuelles, la réalisation technique globale s'illustre par sa médiocrité (textures grossières et clipping). Testé le mois dernier, dans la rubrique Zapping Japon, Rally Cross 2 avait reçu la note de 4, alors en officiel...

La Game Boy Couleur poursuit son petit bonhomme de chemin en accueillant trois nouvelles productions signées Interplay.

Plus loin Pitfall

Pitfall Harry Jr. est une sorte d'Indiana Jones du jeu vidéo ! Vous devrez dénicher des trésors et protéger la tribu des Moku. Parmi les innombrables pièges, vous serez confronté aux plates-formes mouvantes, aux planchers qui se dérobent, à la chaleur de la lave... La GB Couleur à fond la forme !



Telex

Excuse bidon

Bien que la saga de RPG Lunar soit moins sublime que celle de Squaresoft (les FF, ça vous dit quelque chose ?), lorsqu'on parle d'une version européenne, les fans applaudissent tous en coeur. Jusqu'au moment on en apprend que tout cela va être reporté courant 99 à cause... de l'enregistrement des chants en anglais ! Ils auraient pas pu dire : «Oui, on a des problèmes avec la traduction» ou «Passer du NTSC au PAL est une tâche ardue». Non, mais franchement, c'est quoi cette excuse. Je vais aller la chanter leur chanson, si sa continue !



Plus loin

Men in Black

Les Fmecks sont des extra-terrestres aux intentions foncièrement mauvaises. Heureusement que vous êtes là pour préserver la race humaine de cette menace. A moins que cela soit l'inverse...



La Game Boy Couleur sort le grand jeu !

Plus loin

Gex : Enter the Gecko

Tout comme dans la version PlayStation, les niveaux parodient l'ambiance des films et des séries télé ! De plus, le jeu recèle des niveaux bonus et des lieux secrets. Gex plus fort que Mario ? A suivre de près dans les prochains tests.



Interplay annonce trois titres en préparation exploitant les capacités graphiques de la Game Boy Couleur. Le premier n'est ni plus ni moins que l'adaptation en 2D de Gex : Enter the Gecko. Les aventures du célèbre lézard branché promettent une quinzaine de niveaux et des couleurs pastel du plus bel effet sur la portable couleur de Nintendo. Bénéficiant d'une animation fouillée, Gex aura fort à faire avec des œufs sur pattes, des chasseurs de lapins et autres frigos belliqueux... Un jeu prometteur qu'on attendra avec impatience. Le second soft en préparation n'est autre que le très passionnant Pitfall ! Vous incarnez l'aventurier Harry Jr. (dans un jeu à scrolling horizontal) qui devra déjouer les pièges mor-

tels de Fléau à travers six niveaux aux cadres naturels hostiles (forêts, cavernes, volcans...). Là aussi le rendu graphique risque de casser la baraque ! D'autant plus que l'action et l'aventure seront au rendez-vous pour le plaisir de tous ! Enfin, le troisième produit, moins accrocheur que les précédents, propose un bête jeu de tirs à la Rolling Thunder en la qualité de Men in Black. Sans doute le plus inintéressant des trois productions d'Interplay, M.I.B. est aussi le plus laid. Utilisant des couleurs assez unies, le titre ne rivalise pas de beauté. Tout comme Pitfall, le jeu prévoit six niveaux ainsi que la possibilité d'incarner Will Smith, Tommy Lee Jones ou Linda Fiorentino. Dur dur !

Persos célèbres pour la GB



Après avoir sévi sur PlayStation, le père Duke s'attaque à la N64. Le héros le plus décalé de l'histoire du jeu vidéo saura-t-il nous faire oublier Turok 2 ? Rien n'est moins sûr...



A chaque fin de niveau un boss gigantesque vous attend. Sympa.



A deux comme à quatre, le mode multi-joueurs ne nous a pas vraiment convaincus. Les développeurs ont du pain sur la planche.



Duke Nukem Zero Hour



C'est comme une épidémie. Le syndrome Tomb Raider contamine la plupart des jeux d'action actuels. Tenez, même le politiquement incorrect n'y échappe pas. Eh oui, M. Duke n'a pu résister au phénomène. Le voilà à l'écran, vu de dos comme la mère Lara, pour la seconde fois ! Pas de surprise, dans ses grandes lignes, ce nouvel opus, intitulé Zero Hour, reprend le scénario de Time to Kill sur PlayStation. Duke va devoir pacifier du «Gruilo» rondouillard et de l'alien verdâtre à grand renfort de pruneaux et d'insultes bipées (tss, tss, pas de «fu...») pour cette version N64), à travers différentes époques. A l'inverse des précédents épisodes

Duke is back ?

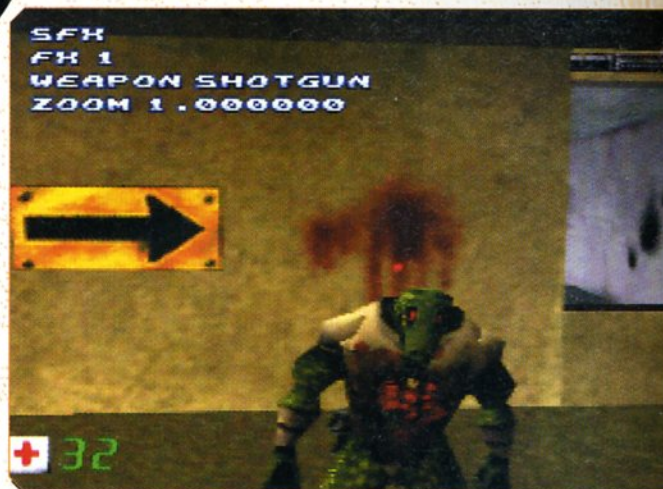
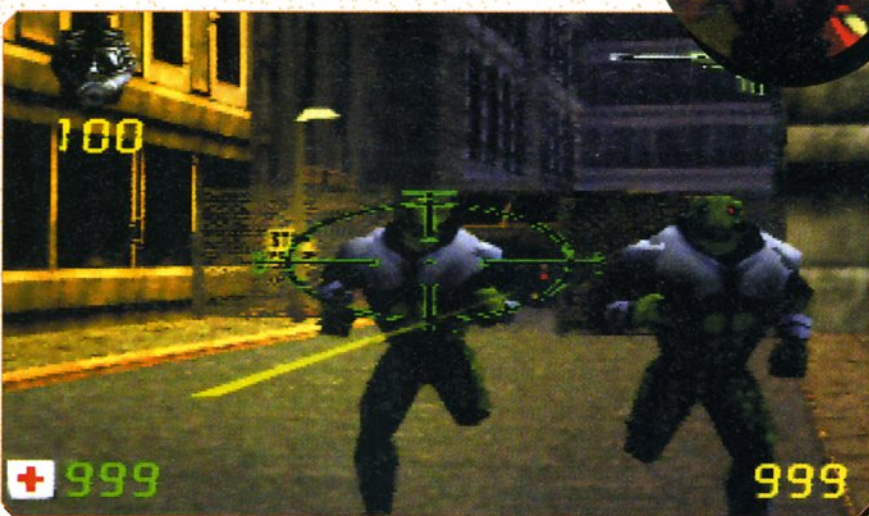
où l'action se résumait à flinguer tout ce qui ressemblait de près ou de loin à un cochon obèse, les développeurs d'Eurocom se sont attachés à donner un peu plus de profondeur aux expéditions punitives de notre ange blond exterminateur. L'aspect exploration tient ici une place nettement plus importante (les maps ne sont cependant pas aussi complexes que celles de Time to Kill) et vous devrez désormais accomplir, pour chaque niveau, une petite mission. Il s'agira, par exemple, de délivrer des californiennes siliconnées prisonnières de cocons gluants ou encore de saboter des

complexes aliens. Rien de bien intellectuel, on vous rassure ! Pour le reste, Zero Hour proposera, aux fans de Duke, 22 niveaux, une trentaine d'armes (sorry, pas de jet-pack) et une flopée d'ennemis à occire. Le jeu est, bien évidemment, compatible avec le Rumble Pack. De plus, il sera possible d'opter pour deux types de déplacement (un à la Turok, un autre à la GoldenEye beaucoup plus instinctif) et le mode multi-joueurs permettra de s'affronter jusqu'à 4 en écran splitté. Les options sont là, la durée de vie semble, elle aussi, être au rendez-vous... Pourtant, à quelques semaines de la sortie,

le bilan technique a de quoi inquiéter les plus optimistes. Le Ram-Pack, d'abord, n'apporte pas grand-chose. Un comble, vu le prix de cet add-on (150 francs). Les textures sont globalement assez grossières, la mise en couleur pas toujours de très bon goût et les saccades du moteur 3D fatiguent les yeux assez rapidement (en mode multi-joueurs, c'est carrément l'horreur). Après avoir joué à Turok 2, la pilule a du mal à passer. Enfin, le soft connaît de sérieux problèmes d'IA, avec des ennemis aussi réactifs que des laitues. Voilà pour nos premières impressions. Il reste deux petits mois pour corriger tout ça, j'en connais qui ne vont pas beaucoup dormir...

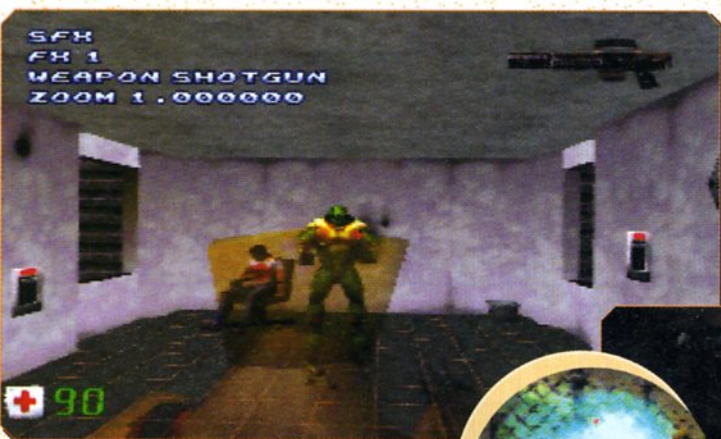


22 niveaux mais des graphismes très inégaux même en branchant le Ram-Pack. Étonnant.



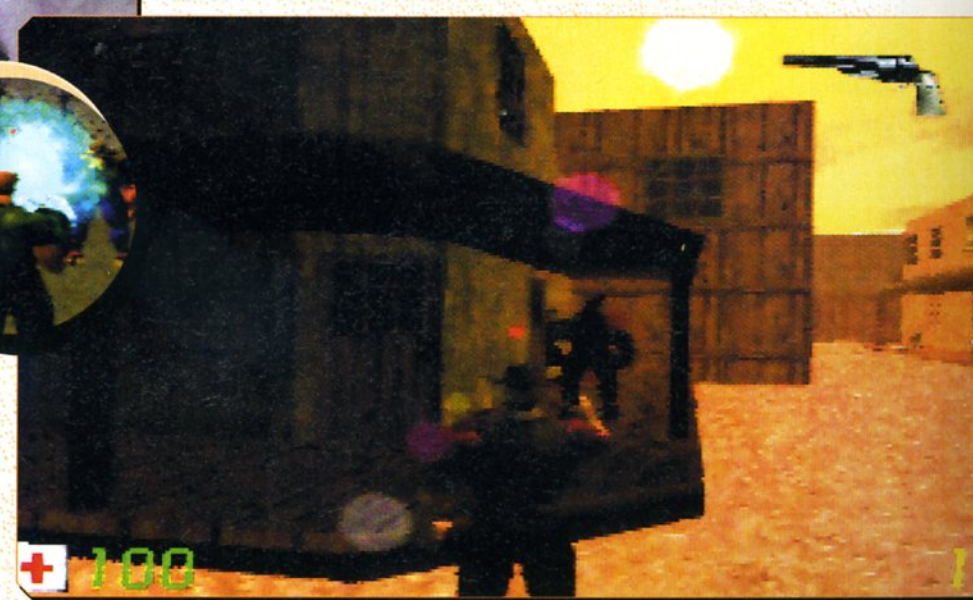
Comme dans Turok 2, vous avez la possibilité de sniper vos ennemis.

Duke est gore mais, comparé à Turok 2, ça reste gentil.



Insultes bipées,
insultes bipées, gore gentillet que reste-t-il
gore gentillet que
à notre Duke national ? Insultes bipées,
reste-t-il à notre
gore gentillet que reste-t-il à notre Duke
Duke national ?

Lorsque Duke se retrouve contre un mur, il devient transparent. Une idée empruntée à Time to Kill.



Le niveau de Far-West : petits clin d'oeil à Sergio Leone et à Clint Eastwood.

Un fantasme depuis longtemps rêvé par les amateurs de stratégie : un soft en vraie 3D, où l'on peut créer ses propres unités. Warzone semble décidé à nous y faire goûter !



Warzone 2100

Les icônes au-dessus de «return for recycling» sont autant d'ordres possibles pour les unités sélectionnées.



Vos pourrez vérifier les propriétés exactes de chacune des découvertes de votre département recherche et développement.

Stratégie temps réel égale graphismes 2D moches. C'est presque un axiome sur PlayStation, tant les maigres ressources mémorielles de la console sont monopolisées pour retenir les informations des unités, bâtiments, ressources, etc. Pourtant, Warzone 2100 appartient bien à cette catégorie et échappe à la règle ! Les gens de Pumpkin Studio ont réalisé un travail particulièrement pointu, pour que leur titre n'ait pas un aspect qu'un Warcraft 2,

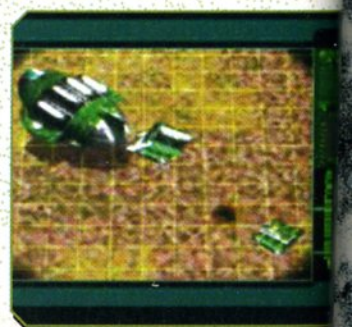
Tout en 3D !

Dans Warzone, on retrouve tous les ingrédients des jeux de stratégie (construction de bâtiments, recherches/up-grades, ressources, etc.). Mais ce qui choque dès les premières parties est le fait que tout est géré en 3D temps réel, avec la possibilité de faire pivoter le décor ! Dès lors, les problèmes de ligne de vue, de tir, de déplacement des unités dans les reliefs sont gérés de manière bien plus réaliste. Mais ce n'est

pas la seule bonne idée du titre, fort heureusement. Ainsi, alors que la plupart des jeux de ce type ont leurs unités prédéfinies, vos recherches déboucheront, dans Warzone, sur des éléments divers. Ensuite, suivant ces éléments, à vous de désigner les unités que vous voudrez : 2 000 possibilités sont prévues ! De plus, les ordres que vous pouvez donner à vos groupes sont particulièrement complets : retraite, garde, patrouille, intensification du feu, mouvement rapide, couverture, la totale ! L'interface fait appel aux sticks analogiques, permettant de modifier la vue et de naviguer dans les menus. Les nombreuses possibilités et originalités de Warzone font que les premières parties sont difficiles, mais rendent aussi le soft particulièrement intéressant. On nous promet, en outre, un scénario intéressant, sur fond post-apocalyptique, que nous aurons le loisir de découvrir lors du test.



Des combats vraiment explosifs.



TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



INCOMING (104)

Les développeurs de Rage prouvent qu'il est possible de faire aussi beau, aussi rapide et aussi chiant que sur PC.



SONIC ADVENTURE (92)

A l'instar du premier Toshinden sur Play, Sonic est une vitrine technologique des capacités de la Dreamcast, ce n'est, aussi, qu'un bon jeu.



STREET FIGHTER ZERO 3 (106)

Capcom sort un nouveau Street, nous, on achète sans se poser de question et on trouve ça génial. Va comprendre, Charles.



SUIKODEN 2 (110)

Un second volet parfaitement maîtrisé qui enchantera les fans de RPG connaissant la langue de Toshiro Mifune.



ZAPPING (120)

Quand Greg était mioche, il se prenait toujours de sales notes, les profs ne l'aimaient pas. Maintenant, c'est à son tour de saquer...

En ce mois de février de l'an de grâce 1999, l'import 32 bits et 128 bits se partagent l'actualité. La Dreamcast n'a cependant toujours pas trouvé son rythme de croisière. Sonic, le porc-épic bleu speedé aux amphét' fait un come back remarqué sans pour autant détourner les testeurs de leur travail, le PC tente une première incursion dans le monde de SEGA avec Incoming. Quant à Seventh Cross il transforme Greg en amibe ! Côté 32 bits, Squaresoft, qui se croyait tout puissant, continue sa descente aux enfers avec un bide monumental (Ergheiz !) et Konami crée la surprise, avec la suite de Suikoden. Pour finir, nous décernerons la palme de l'originalité et de la créativité à Capcom ! Ah, la toute puissance du marketing !

Zoom

LES SORTIES  JAPON

Sonic Adventure

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : ACTION/AVENTURE

SAUVEGARDES : 10+28+128

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION : RECOMMANDÉE

CONTINUE : A GAGNER

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPÉCIAL : COMPATIBLE VISUAL MEMORY

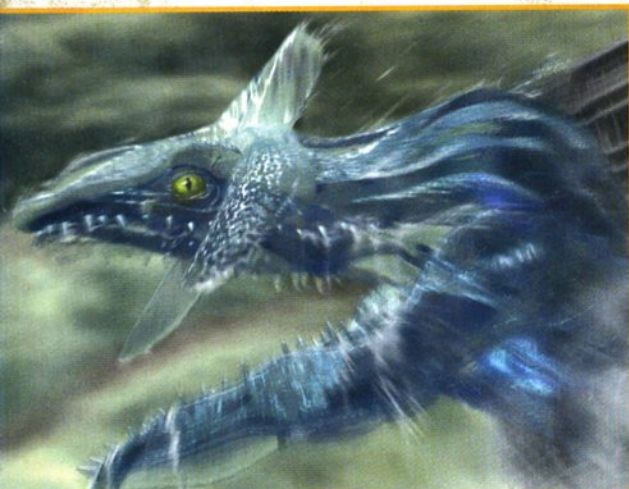
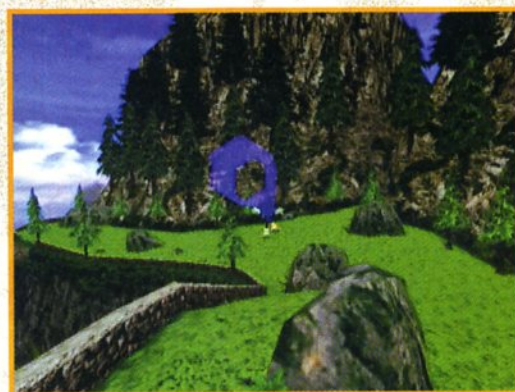
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



SONIC ADVENTURE



Détail amusant : lorsque Sonic parle, on voit ses dents, ce qui le rend plus agressif.



Considéré comme

le jeu le plus attendu

sur la console

la plus puissante du

monde, Sonic tient ses

promesses, mais pas plus.



Difficile de ne pas commencer un texte parlant de Sonic sans utiliser les mots «speed, hérisson, bleu, mascotte, Sega», et pourtant je ne le ferai pas. Je préfère vous narrer les aventures de Tails, le brave renard dont la double queue lui permet de voler en agitant celle-ci à la manière d'un hélicoptère (que nous baptiserons intelligemment Supercopter), ou vous parler de Knuckles, le chien de prairie rasta avec ses grandes griffes et son air méchant, ou alors peut-être Amy, le hérisson rose femelle qui court amoureuxment après Sonic, et qui se bat à coup de piko-piko hammer (marteau débile) pour protéger son ami le petit oiseau. En fait non, ce serait une erreur, mieux vaudrait commencer ce texte en introduisant les deux nouveaux personnages que sont Gamma et Big Cat, respectivement robot-tueur et chat-pêcheur. Et puis non, j'ai pris une décision. Maintenant que ce texte est commencé, je vais finalement vous dévoiler la vérité : Sonic Adventure est un jeu qui comporte 6 scénarios, où l'on incarne six personnages différents dont les histoires se recoupent. Tout commence avec le très maléfisant Docteur Eggman (Robotnik en VF) qui découvre une créature nommée Chaos. Cette créature se nourrit d'émeraudes et devient de plus en plus puissante. Pour Robotnik le but est de créer un jour Eggland à l'aide de ce robot Chaos.

Enlevée par Eggman. Amy a besoin de l'aide de Sonic, qui se serait bien passé de ce boulet.

Six scénarios pour un jeu sublime

Le joueur commence sa partie en incarnant Sonic. Sa première mission sera d'aller récupérer Tails qui s'est écrasé sur la plage. Une fois la mission effectuée, Tails deviendra jouable. Ensuite, Tails et/ou Sonic rencontreront Knuckles qu'il sera possible ensuite d'incarner et ainsi de suite. Cette histoire des 6 scénarios n'est en rien un prétexte, et propose vraiment des challenges différents (voir encadré). A personnages différents, niveaux différents. La plupart du temps, il est question d'embranchements, mais pour d'autres c'est un niveau entièrement nouveau dont il s'agit. En moyenne, chaque personnage doit traverser 5 à 9 niveaux, et en général un scénario entier vous prend facilement 3 ou 4 heures, ce qui vous donne une durée de vie totale de 24 heures. Très acceptable si l'on compare avec les moyennes actuelles des jeux sur PlayStation. A chaque début de partie, le joueur se retrouve dans la ville. De là, il pourra accéder à différents niveaux dans lesquels il faudra parfois résoudre de petites énigmes. Dans ces phases d'exploration, le joueur pourra interroger les habitants de la ville ou les archéologues lorsqu'il se trouvera à Mystic Ruin. Grâce à ces séquences d'exploration simplistes mais sympathiques, le joueur peut profiter à loisir de la puissance 3D de la machine en se baladant dans ces grands espaces sans limitation de temps ou d'impératifs scénaristiques. Libre. Ce mot prend enfin tout son sens dans Sonic. Mais l'étonnement ne se restreint pas à cette seule liberté.

Après une absence prolongée, Sonic explose sur console



Sonic peut s'agripper à des barreaux et traverser ainsi de périlleux endroits.



Sonic vient de gagner un nouvel item qui lui permet de détruire les ennemis en fonçant dessus sous forme de boule.



Amy Rose, la fille du groupe

Dans les parties d'Amy, le but du jeu sera d'échapper à un robot qui la poursuit dans chaque niveau qu'elle traverse. Pour se défendre, Amy dispose d'un marteau magique, le «piko-piko hammer» qui permet de détruire ses ennemis, et d'étourdir quelques instants le robot qui la poursuit. Elle peut courir aussi vite que les autres mais mettra plus de temps à atteindre sa vitesse de pointe.



Lorsque le joueur est perdu, il peut demander conseil aux petites boules de lumière qui parsèment la ville. Elles lui indiquent (en japonais) ce qu'il doit faire pour accéder au niveau suivant.

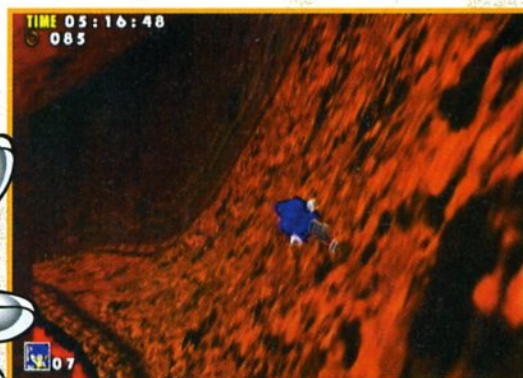
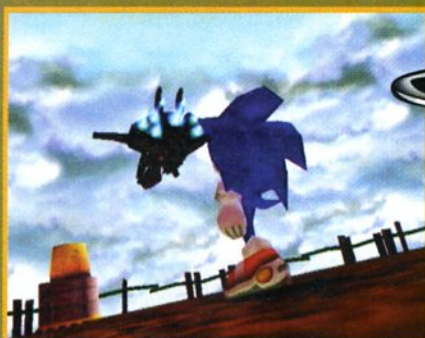


Ces fusées permettent d'atteindre des hauteurs insoupçonnées.

Les grilles sur lesquelles Sonic se trouve, sont en fait des textures transparentes en mouvement. Une prouesse technique.

Tails, pilote d'avion

Pour rattraper l'Egg Carrier, forteresse volante d'Eggman, Tails fera profiter Sonic de son superbe coucou transformable, ce qui donnera lieu à deux scènes de shoot'em up en 3D d'une qualité assez plaisante. Et même si ce n'est qu'une mini-épreuve assez simplette, elle augure du meilleur pour l'avenir.



Réalisation frappante

Techniquement, Sonic représente la claque qu'on attendait. Beaucoup plus complexe et rapide qu'un jeu console habituel, il parvient même à dépasser les dernières productions sur les PC équipés de carte 3D ! Multitude de textures, animation toujours impeccable (même si le clipping est présent), et espaces extrêmement vastes sans l'ombre d'un temps de chargement... on en prend plein les yeux. Les niveaux traversés ont tous une thématique particulière : la plage, le casino, le centre ville ou encore le parc d'attraction... Parfois cachés et parfois obligatoires, les mini-jeux, eux aussi sont de la partie. Flippers, courses en voiture ou encore épreuves de surf, les jeux sont variés et surprennent le joueur. La maniabilité parfaite permet de se promener dans ces vastes niveaux avec une facilité déconcertante. En fait, c'est ni sur le fond ni sur la forme qu'on parviendra à critiquer Sonic, mais bel et bien au niveau de la finition.



Big Cat, le chat-pêcheur

Big Cat est certainement le personnage le moins passionnant de tous. Lent et se défendant avec sa canne, Big Cat ne vous fera pas vibrer. Le but du jeu avec lui est très simple : il faut pêcher Kaeru, son amie la grenouille pourvue d'une queue. En attendant Get Bass, le joueur se trouve en présence d'une mini-simulation de pêche à l'intérêt plus que discutable. Les Japonais adorent ce genre de jeu, mais les Français... Dommage c'était plutôt original.

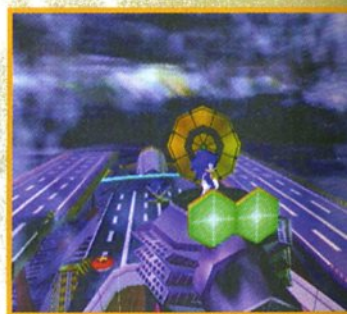


Le syndrome Tomb Raider

Eh bien oui, Sonic est un bon jeu, et même un très bon jeu. Malheureusement, il est arrivé un peu tôt. Prévu pour sortir le 17 décembre au Japon, il fut retardé au 23 décembre. Le jeu sort... bourré de bugs. Comme Tomb Raider III, Sonic est victime de son succès : hors de question pour les financiers de Sega de manquer Noël, quitte à ce que le debuggage se fasse sur de nouveaux tirages du jeu en janvier ou février. Cependant, il faut relativiser. Les bugs de Sonic ne concernent en aucun cas la puissance de la machine. De ce côté-ci, rien à redire. Couleurs parfaites, gestion de la 3D exemplaire, tout va bien. Il s'agit simplement de bugs mineurs de jouabilité. Ainsi, c'est assez gênant mais il arrive assez fréquemment que la caméra se « bloque » dans un mur ! Le joueur paniqué ne peut que sauter en aveugle en espérant que la caméra se replace correctement. Autre défaut fréquent : plusieurs parois se traversent aisément, et sans comprendre pourquoi, le joueur passe d'un toit de building à un écran noir avant de chuter. Pas réguliers mais tout de même présents, ces petits moins font de Sonic un excellent jeu mais trop mal fini.

Greg

Pour ce passage délicat, Sonic et Tails devront prudemment rester collés aux parois s'ils ne veulent pas tomber ridiculement au sol.



Lorsque l'action devient trop rapide, la caméra s'éloigne judicieusement.

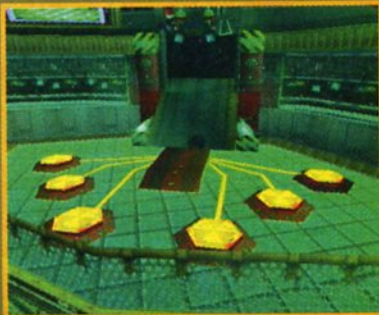


Un festival de bugs

Sonic, bourré de bugs ? Oui et non. Oui il y a plein de petits défauts techniques, mais non, ils ne gâchent pas complètement le jeu. Mais bon, c'est tout de même agaçant de voir ces petits détails venir ternir un tableau quasi parfait.



A force de trop s'approcher d'un mur où se trouvait un petit singe, Sonic a traversé une pierre...



Dans l'Egg Carrier, Gamma est très content d'avoir pu ouvrir la porte où il fallait résoudre une énigme pour passer. Mais une fois celle-ci ouverte, Gamma rentre mais se trouve bloqué dans l'espace noir sans pouvoir avancer !



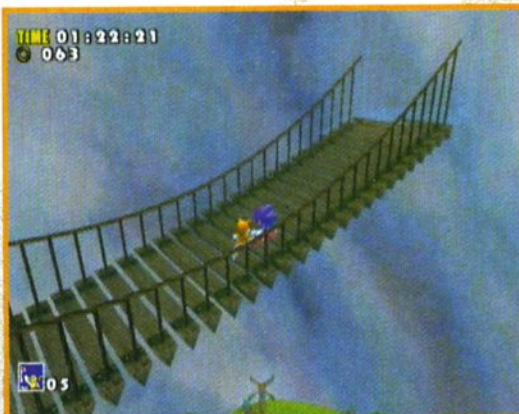
Le grappin vous permettra de traverser le pont principal de la navette d'Eggman.



À la fin de chaque niveau, Gamma devra combattre ses anciens compagnons d'arme.



Sonic Adventure

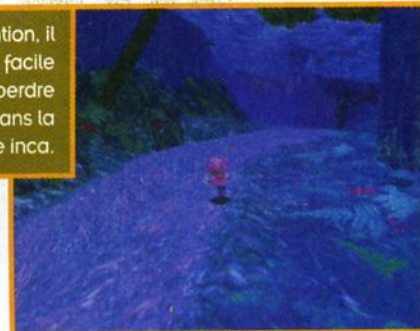


La partie au coeur de la tornade est techniquement bluffante.

Gamma peut planer grâce à un item caché, un réacteur supplémentaire qui se trouve dans l'Egg Carrier.



Attention, il est très facile de se perdre dans la jungle inca.



Chao, petite créature adorable

Pour pouvoir profiter du Visual Memory, vous devrez élever vos petits Chao comme une mère-poule et vous arranger pour les faire muter, afin de les rendre plus compétents dans divers domaines comme le vol, la nage ou la force. Pour jouer, c'est simple. Il vous suffit, dans les niveaux de jeu, de récupérer le maximum de petits animaux, qu'on obtient en tuant des ennemis. Une fois le niveau fini, il faut vous rendre dans la nurserie située dans l'hôtel, dans les ruines ou sur l'Egg Carrier. Dans cette nurserie, vous trouverez des oeufs. Balancez-les contre les murs pour les faire éclore et vous verrez des petits Chao en sortir. Puis, prenez les petits animaux récupérés dans les stages du jeu, et présentez-les un par un à vos petits Chao. Les Chao assimileront leurs capacités et se transformeront. Par exemple, un Chao qui n'aura vu que des pingouins sera toujours dans l'eau.



Si vous ne vous occupez pas souvent de vos Chao, ils seront dans un sale état et pleurnicheront tout le temps.



Un Chao qui pleurniche à besoin d'attention. Bercez-le pour le voir sourire.



Certains Chao ont un caractère difficile. Celui-ci a connu de gorilles. Présentez-lui des oiseaux ou des biches pour l'adoucir.



Ce Chao argenté provient d'un oeuf secret. Les oeufs secrets se trouvent dans la ville, dans la jungle et sur le Egg Carrier, mais il faut bien chercher.

Si vous balancez dans l'eau un Chao qui n'aime pas nager, vous allez l'entendre pleurer. Pire, il aura, par la suite, une aversion pour l'eau.



Pour jouer avec votre Chao sur Visual Memory, vous devrez transporter le Chao de votre choix sur cet appareil qui gère les sauvegardes. Un Chao vous prend 128 blocs, et les données de votre nurserie en prend 28.



Une fois éduqués, vos Chao peuvent se mesurer à d'autres, soit à la baston sur Visual Memory, soit à une course dans le jeu Sonic. Les petits Chao s'alignent comme au tiercé et font jouer aléatoirement de leurs capacités spéciales (le Lucky Chao peut lancer des étoiles de chance pour aller plus vite) pour gagner la course.



Gamma : le robot amoureux

Considéré par Eggman (Robotnik en VF) comme sa créature parfaite, Gamma qui au départ est un ennemi deviendra par la suite un allié de Sonic après avoir été touché par Amy, la charmante hérissonne. Pour se battre, il utilise un laser-pointeur qui lui permet de locker les ennemis, qu'il descend à coup de missiles. Ces parties de jeu ressemblent à un soft d'action-shoot très dynamique mais un peu court. Dommage, car ce principe de foncer et de tout détruire sans s'arrêter à la manière d'Apocalypse mais en beaucoup plus intéressant procure de bonnes sensations.



Sonic Adventure



Dans le Egg Carrier, on retrouve de vieilles connaissances, comme ce Metal Sonic. Un perso caché ou un simple clin d'œil ?



Knuckles, le marsupial rastaman

Très certainement le personnage le plus intéressant, Knuckles possède un scénario légèrement à part mais très important dans le déroulement de l'histoire. Knuckles, grand écolo, est le gardien de la Master Emerald, une pierre précieuse gigantesque qui permet à l'île sacrée de léviter. Mais un jour, Knuckles se fait dérober cette pierre par Chaos. Il devra donc, dans chaque niveau traversé, retrouver trois fragments de pierres pour que son île soit de nouveau dans le ciel. Knuckles possède la capacité de grimper aux murs, de creuser et de planer dans les airs quelques instants. Ses parties de jeu sont passionnantes et axées sur la recherche et l'exploration. Elles se déroulent, grâce aux capacités de la machine, dans des endroits superbes et extrêmement vastes. La meilleure partie du jeu.



A l'aide de ses puissantes griffes, Knuckles peut détruire les éléments du décor, qui renferment parfois des trésors.

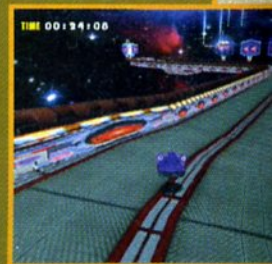


Grâce à ces griffes qu'il vient de trouver, Knuckles peut maintenant creuser le sol et y découvrir de nombreux items cachés.



Mini-games, mini-intérêt

Quelques petits jeux dans le jeu. Pas très intéressants, mais présents, c'est toujours ça de pris. Le premier d'entre eux est un flipper, un peu mou et pas très passionnant. Le second est une course de bolides saucy cyber à la F-Zero en beaucoup plus beau mais plutôt lent, et sans aucun autre concurrents. Dommage...



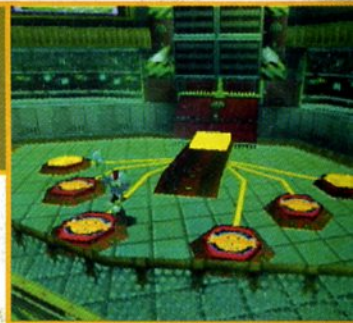
「ファイティンググローブ」ね。



Sonic classique mais efficace

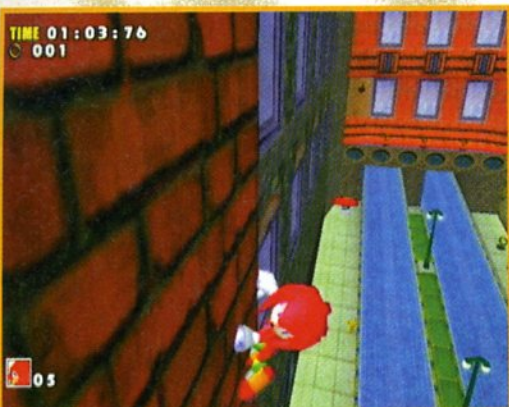
Pour Sonic, on pourrait croire que le jeu se résume à foncer sans réfléchir comme dans les épisodes précédents, mais ce n'est pas exactement le cas (les parties avec Tails sont plus rapides encore). En fait cette fois-ci, les stages du hérisson sont divisés en deux parties bien distinctes. Une basée sur la plate-forme et la réflexion (actionner des switches, trouver des passages) alors que l'autre, effectivement, se résume à traverser des espaces plus ou moins vastes le plus rapidement possible. Ce compromis entre vitesse et réflexion en fait un jeu beaucoup plus complet que ce qu'on pouvait attendre à l'annonce de ce titre.

Pour ouvrir cette porte, une résolution d'énigmes s'impose. Ici, il faudra effacer toutes les têtes d'Eggman en pressant les bons switches.



Pour échapper à son poursuivant, Amy pourra se cacher sous un tonneau à la manière de Solid Snake dans Metal Gear.





La ville est un lieu où Knuckles fera beaucoup de trouvailles intéressantes.

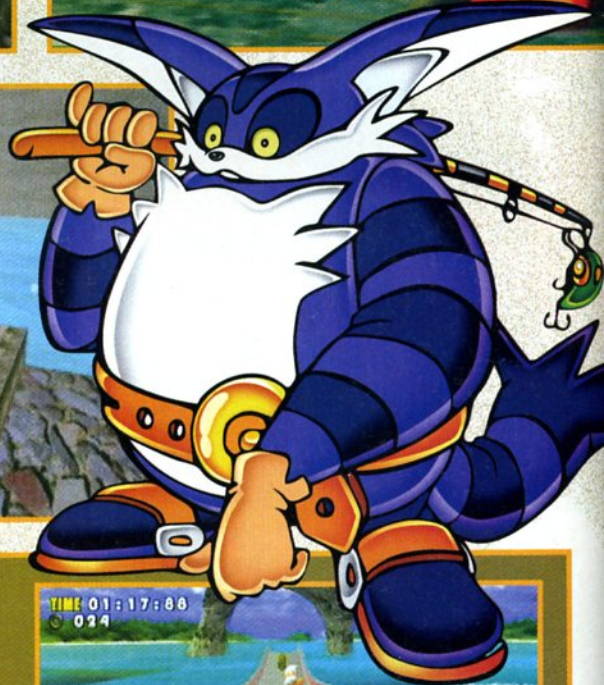


Sonic Adventure



Nights en guest star

Dans le stage du Casino, lorsqu'on joue Sonic, il est possible d'accéder à un second flipper qui prend pour thématique Nights, le magnifique jeu Saturn. Si vous éclatez le score sur ce flipper, vous apercevrez un portillon qui s'ouvrira et qui vous permettra de faire une rapide incursion dans le monde de Nights. Cela dure quelques secondes, mais c'est tellement beau qu'on crève d'envie de voir un nouveau volet de Nights sur Dreamcast.



Sauvez Willy

Dans le premier niveau, sur la plage, Sonic devra à un moment traverser une série de pontons, défoncés par l'apparition d'un orque gigantesque qui souhaite dévorer notre ami bleu. A sa première apparition, l'orque ne fait que sauter hors de l'eau, ce qui provoque des effets de distorsion de liquide assez hallucinants. Puis dans une seconde partie, il poursuit Sonic en défonçant tout sur son passage.



Tails, un concept nouveau

Les parties de Tails sont d'une rapidité déconcertantes et empêchent le joueur d'avoir quelques réflexions que ce soit, car le but de chaque niveau est simple : arriver avant Sonic. Possédant la capacité de voler, Tails pourra donc explorer des passages que Sonic ne pouvait atteindre, coupant ainsi les routes pour trouver des raccourcis et autres passages secrets. Toujours basés sur la poursuite, les niveaux de Tails sont de vrais facteurs de montée d'adrénaline.



Cet ennemi enflammé posera de nombreux problèmes.



Dans les couloirs du temple inca, Sonic devra se méfier des dalles fourbes qui s'ouvrent au sol pour cracher le feu.



Sonic, roi de la glisse

Sonic et Tails sont capables de pratiquer un sport très en vogue en ce moment : le surf des neiges. Plus fort encore, ils peuvent aussi faire du surf dans le désert amazonien, où poursuivis par des serpents aztèques de pierre, ils doivent foncer entre les dunes. Dans la phase sur neige, le circuit est découpé en deux parties. La première est plutôt originale puisqu'il faut échapper à une avalanche qui vous arrive dessus de manière violente. La seconde partie, plus classique, propose de slalomer entre diverses stalactites et stalagmites et autres obstacles très montagneux. Il est possible, en utilisant certains tremplins, de réaliser de sympathiques tricks.



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Seventh Cross

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : ACTION-RPG

SAUVEGARDES : OUI (172 BLOCS. ARG !)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

CONTINUES : ILLIMITÉS

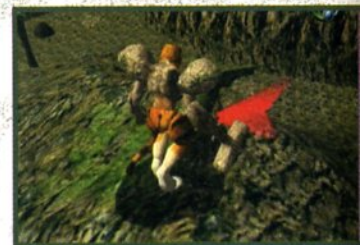
DIFFICULTÉ : FACILE

SPÉCIAL : -

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

 Dreamcast

SEVENTH CROSS



Les amibes envahissent

la Dreamcast. Une

rencontre du 3e type en

trois dimensions !



Le concept de la

promenade

évolutive



En cherchant à faire original, avec cette idée de créer sa propre créature, Nec a oublié un point important : entre les phases où l'on triture son ADN, il y a un jeu ! Assez inintéressant, il se résume à se balader et à tuer toutes les bestioles qu'on rencontre. Au début, c'est très dur car les ennemis sont bien plus forts. Mais une fois qu'on a compris comment faire évoluer rapidement son personnage, le jeu se transforme en une ennuyeuse promenade où l'on extermine des animaux à la pelle. Répétitif, Seventh Cross est, en plus, loin d'être irréprochable, techniquement parlant. Les



EDITEUR NEC

DISPO. EUROPE SUPER PAS ANNONCÉE

environnements sont vides (ok, la préhistoire, ce n'est pas très disco, mais était-ce si statique ?) et, surtout, les ralentissements sont légion. Dans le niveau aquatique, il suffit que deux pauvres mérous attaquent pour que le soft soit pris de saccades ! Ajoutons à cela les 172 blocs de mémoire requis pour la sauvegarde qui vous obligent à sacrifier un VMS complet ou presque, et vous obtenez un titre qui ne suscitera pas l'enthousiasme des foules sur Dreamcast.

Greg

Une idée originale pour une réalisation médiocre

Traverser la lave

Pour franchir une étendue de lave, le joueur devra trouver la bonne formule d'ADN, pour ensuite flotter dans l'air. Après la chimie en s'amusant, la génétique en rigolant.



De temps en temps, il arrive que la caméra ne soit pas au meilleur endroit, pour rendre l'action très visible.



Les sorts de départ sont essentiellement médicaux, comme celui de soin. Tout en anglais, les menus de sorts et d'ADN sont praticables par tous. Un gros plus.



Arrivés à une certaine distance de vous, les ennemis sont indiqués par une petite cible.

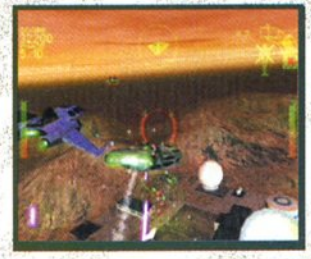


Incoming

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2	CONTINUES : OUI
GENRE : SHOOT	DIFFICULTÉ : MOYENNE
SAUVEGARDES : VMS	SPECIAL : INCOMPATIBLE AVEC LE JOYSTICK
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3	EXISTE SUR : PC
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE	



INCOMING



Les explosions sont ici plus vraies que nature. Utilisez les différentes vues disponibles (il y en a 4) pour les admirer selon le meilleur angle.

Incoming fait vraiment penser à un jeu PC. Lisse et propre comme un sou neuf, il propose des graphismes léchés caractéristiques du rendu des cartes 3D. Basique, Incoming l'est sans nul doute possible. Le jeu vous invite, en effet, à tout un tas de mini-missions (il y en a 10 par niveau et vous pouvez sauvegarder à la fin d'une série) au cours desquelles vous vous retrouvez aux commandes de différents engins : batterie antiaérienne, avion, tank, hélico... La diversité est appréciable et il faut s'adapter rapidement à chaque nouvelle situation. Vous influez, par exemple, sur l'altitude de l'hélico et jouez avec sa vitesse en le faisant piquer du nez ou bien, au contraire, en le faisant grimper vers le ciel. Pour le tank, c'est plus basique. Il se conduit normalement et la visée du canon est automatique. A côté de ça, la batterie antiaérienne est inamovible (sauf lorsqu'elle se trouve sur un char, auquel cas ses repositionnements sont automatiques) et le pilotage de certains avions s'avère assez spécial (ils peuvent «flotter» sur place). En plus du tir de base de chaque appareil, quelques engins proposent un armement plus sophistiqué. Le plus répandu est le missile à visée automatique, définitivement très pratique, mais disponible en nombre limité.



Où réflexes
priment sur
réflexion



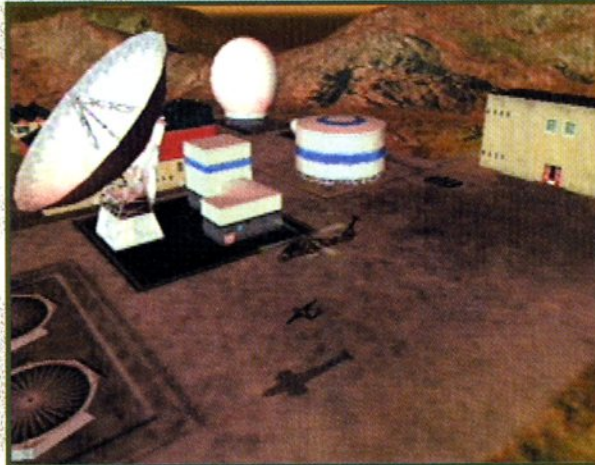
Incoming est un jeu de tirs tout ce qu'il y a de plus bourrin, il faut bien le dire. Votre radar et la flèche en haut de l'écran sont des outils indispensables dans cet univers de bruit et de fureur où le danger peut venir de tous les côtés. On finit par faire plus attention à ces indicateurs qu'à l'écran

Impressionnant juste ce
qu'il faut, Incoming
donne une petite idée de
ce que la DC est capable
de faire. Un «appetizer»,
en attendant plus beau et
surtout plus intéressant.

lui-même. La vitesse de réaction et la précision des tirs sont primordiales et ce sont les deux seules qualités vraiment indispensables pour avancer. L'objectif des missions se réduit, le plus souvent, à stopper une invasion ennemie. Parfois, l'escorte d'un avion, la protection d'un convoi ou l'acheminement d'outillage vers un endroit précis servent de prétexte à un scénario plus «évolué» (même si, au final, tout se résume à des séquences de tirs aux pigeons dantesques). Incoming se distingue surtout par la qualité de ses explosions et les effets qui accompagnent les tirs. Le résultat est assez bluffant mais on s'en remet vite en relevant plein de petits manques : pas d'interaction avec le décor, modélisation 3D sans profondeur, clipping bien présent, répétitivité des missions... On s'amuse gentiment à Incoming, sans plus. Le mode deux joueurs permet de se défouler entre amis (onze engins et sept terrains de jeu sont disponibles) mais tout cela ne va, en fin de compte, pas très loin. Un petit soft, ni bon ni mauvais, dont le plus grand défaut est le manque de saveur. Il faudra songer à épicer un peu le tout, par la suite.

Chris

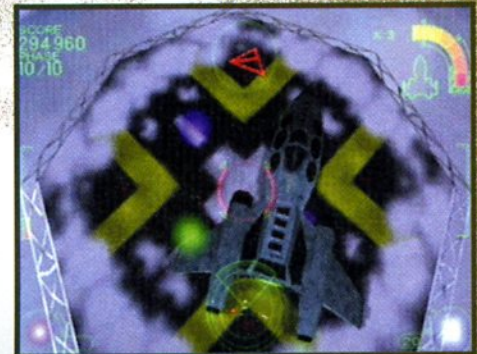
Défoulant mais lassant et répétitif



Lorsque vous évoluez près de votre base, faites attention de ne pas tirer sur vos propres bâtiments.



Vous n'êtes pas toujours seul, face à vos adversaires. Ici, la DCA d'un navire vous assiste.



Revenir sur un point de décollage comme celui-ci permet de refaire le plein de missiles et de réparer votre bouclier.



Il faut viser particulièrement juste avec la batterie antiaérienne lorsque les avions ennemis se trouvent loin dans le décor.



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Street Fighter Zero 3

NBRE DE JOUEURS : 2	CONTINUE : INFINIS
GENRE : BASTON	DIFFICULTÉ : MOYENNE
SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)	SPECIAL : COMPATIBLE POCKET STATION
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8	EXISTE SUR : BORNE D'ARCADE
COMPRÉHENSION : INUTILE	



STREET FIGHTER ZERO 3



ZERO 3



Dur dur de parler d'un Street Fighter sans se répéter. Ce dernier titre de Capcom est le troisième volet de la série des Zero et propose plusieurs innovations de taille. En effet, cette fois-ci on ne pourra pas accuser l'éditeur de s'être lancé dans le recyclage de hits. Pour cause : cette mouture ne présente pas moins de 31 personnages revisités dont les anciens combattants issus de la version Super. Ainsi on retrouve avec nostalgie l'indien Hawk, le très survolté Fei-Long (clone de Bruce Lee), et le percussionniste Dee Jay. Cet opus annonce aussi le retour des vieux héros comme Blanka, Honda, Bison ou Balrog. Sinon, de nouveaux protagonistes font leur apparition avec Mika la catcheuse kitsch, Karin la royaliste, les soeurs Juri et Juni, et enfin Cody de l'antique Final Fight. Du côté de la maniabilité et du système de jeu, de petites nouveautés viennent agrémenter le gameplay. Désormais une jauge de garde vous empêche d'user de toutes techniques lâches d'attente et les récupérations dans l'air (les juggles) sont maintenant autorisées. De plus pour les projections, il faudra dorénavant presser sur les trois boutons poing pour saisir son adversaire, ce qui met un frein à la technique agaçante de la «chope» systématique pratiquée par les experts dans les versions précédentes. Ajoutez à cela trois déclinaisons des combos



Le dicton du jour :
 Capcom s'arrêtera de
 produire un nouveau
 Street tous les six
 mois quand les vaches
 auront des ailes...



Gen traverse littéralement ses adversaires lors des furies !



EDITEUR CAPCOM
DISPO. EUROPE NON COMMUNIQUÉE

8/10

(Z-ism, V-ism, X-ism) et vous obtenez un panel assez complet d'attaques variées. Doté d'une ribambelle de modes de jeux sortant de l'ordinaire avec notamment le très captivant World Tour qui vous permet d'up-grader un perso selon plusieurs critères (la force, la résistance de la garde et le niveau d'expérience), vous pourrez aussi continuer à jouer dans le métro ou ailleurs via la Pocket Station pour faire évoluer votre combattant fétiche ! Autrement, pas de surprise quant à la réalisation, elle frise la perfection pour un jeu en 2D avec une animation digne d'un dessin animé et un design des héros irréprochable. Street Zero 3 est donc le titre indispensable du moment pour les accros de la baston !

Kendy



Même avec trois personnages à l'écran le jeu reste rapide et fluide !



Le bonheur n'est pas dans le pré mais dans les rues !



Balrog reste toujours aussi acrobatique dans cette version !



Sad-ism !

Trois modes de super combos bouleversent nos habitudes de jeu. Le Z-ism permet de pratiquer tous les spéciaux des Street Zero précédents ainsi que les attaques du Ex en 3D. Le V-ism vous offre la possibilité de construire vos combos en pressant sur un bouton poing et un bouton pied simultanément. Enfin, le X-ism ne vous confère qu'une unique combo dévastatrice. De quoi mettre d'accord tous les joueurs exigeants !



Z-ism



V-ism



X-ism

The Quest sans Van Damme !

Le World Tour est une sorte de grand tourisme de la joute corporelle ! Il faudra voyager de par le monde pour débusquer du combattant hargneux ! Vous gagnerez des points d'expérience et par la même, de la puissance et de nouvelles habilités comme le Zero guard, qui vous protège d'une super attaque par exemple. Van Damme n'a qu'à bien se tenir !



Avec un unique billet d'avion Degriff Tour en poche, vous voilà à l'affût d'adversaires !



De multiples épreuves vous attendent dont celle de l'endurance avec deux ennemis à l'écran.



Mika paye de sa personne pour s'être mal fagotée !

Un réel progrès dans le gameplay !



Karin ressemble étrangement à la tête à claque de la série télévisée La Petite Maison dans la Prairie (Nelly).



L'attaque de Vega est toujours aussi impressionnante.



Quand le Tamagotchi se frite !

Avec ce joli gadget qu'on nomme Pocket Station, vous formerez un Street Fighter en l'entraînant au combat et en le faisant dormir. Reprenant le même principe que le Pocket Monster de Bandai, vous pourrez faire s'affronter deux persos différents (l'un élevé par un ami par exemple) en connectant les deux périphériques. Royalement inutile pour les uns mais fendard pour les autres, à vous de juger de la pertinence de ce joujou des temps modernes. Tous les goûts sont dans la nature...



Le niveau d'expérience et de force s'affiche à l'écran.



Faites travailler votre guerrier virtuel pour lui procurer de la puissance.



Un bon dodo s'impose pour plus de tonus !

Le meilleur des solutions en un seul magazine



PlayStation

JANVIER - FÉVRIER - MARS 1999

M A G A Z I N E

Hors Série



Egypte

La révélation des Pharaons

De A à Z!

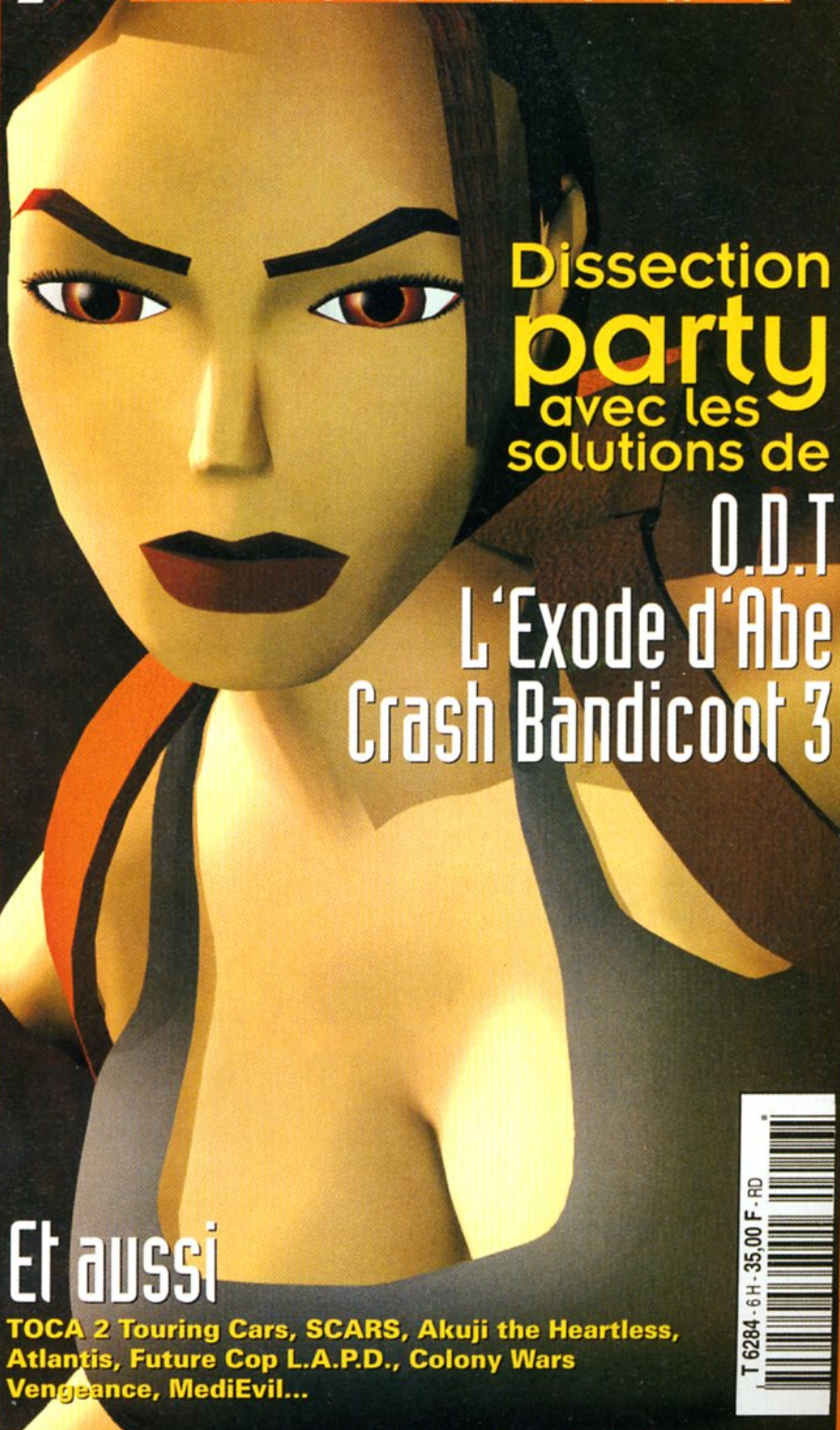
Tomb Raider 3

On peut le finir!

Rival Schools



Fini les mauvais poings!



Dissection party

avec les solutions de

O.D.T

L'Exode d'Abe Crash Bandicoot 3

Et aussi

TOCA 2 Touring Cars, SCARS, Akuji the Heartless, Atlantis, Future Cop L.A.P.D., Colony Wars Vengeance, MediEvil...



EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DES LE 15 JANVIER 99

Zoom

LES SORTIES  JAPON

Gensô Suikoden 2

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : Oui (2 BLOCS)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

CONTINUES : ILLIMITÉS

DIFFICULTÉ : FACILE

SPECIAL : UTILISE LES SAUVEGARDES DU 1

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

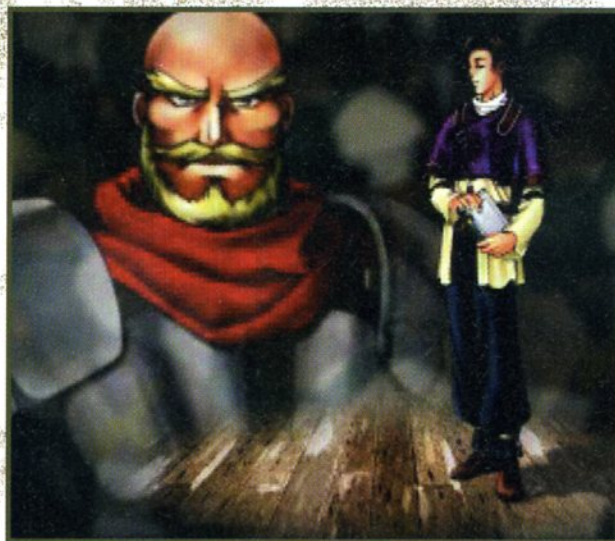


GENSÔ SUIKODEN 2



はたかっ	グレグ	♥ 131 / 155
	ガンガン	♥ 96 / 138
	ミロ	♥ 116 / 135
あまかせ	ショウイ	♥ 125 / 139
	ミラー	♥ 107 / 120
	ナナミ	♥ 106 / 118

Un boss très conventionnel. Enorme, méchant, impressionnant, mais qui rapporte beaucoup une fois vaincu.



3 ans après avoir lancé

son premier RPG sur

PlayStation, Konami

récidive avec une suite

encore plus envoûtante.



ジル
「それから、その手にもっているナイフ、
しまっていただけですか？
それとも、都市同盟では
それがもてなしなの？」

Lors de l'intrusion dans le camp adverse, vous rencontrerez la princesse ennemie qui se montrera compréhensive.

Gensô Suikoden 2 commence de façon dramatique. Le joueur incarne un jeune garçon engagé dans l'armée dont le bataillon se fait massacrer. Curieusement, le supérieur de ce dernier entretient de très bonnes relations avec l'ennemi. Pourchassé de tous les côtés, ce jeune homme trouvera finalement refuge chez ses adversaires qui se révéleront plus justes et compréhensifs. Malheureusement, entre deux missions, le joueur aura droit aux perpétuelles crises d'identité dont l'intensité dramatique sera renforcée par la présence de Pilika, petite fille dont la famille a été massacrée sous ses yeux. Un scénario torturé, mais qui n'en oublie cependant pas les contrepoints comiques, et les rebondissements toujours bien amenés. Contrairement au premier Suikoden, le héros mettra un certain temps avant de pouvoir s'établir, toute la première partie du jeu relatant sa fuite perpétuelle face aux ennemis qui l'assaillent de toutes parts.

Passionnant et fouillé

Bien que réalisé en 2D, Gensô Suikoden 2 ne démerite pas et parvient même à faire oublier ce qui pourrait être pris comme une faiblesse grâce à des graphismes d'une finesse rarement atteinte. Les combats ne sont pas en reste, et les programmeurs ont su à merveille utiliser les effets de transparence de la PlayStation pour donner d'excellents effets visuels lors d'utilisation de sorts puissants. Contrairement à toute attente, le jeu n'est absolument pas linéaire

et même si l'enchaînement des quêtes est un peu grossier, Konami a su créer des personnages charismatiques et attachants. Comme dans le premier volet, le joueur pourra réunir jusqu'à 108 alliés et aura aussi accès à quelques scènes de combats plus stratégiques. Ces phases, un peu limitées tout de même, n'en sont pas moins rafraîchissantes et apportent un plus à un produit qui, même s'il n'en met pas plein la vue comme un FFVIII, n'en est pas moins très intéressant. Une excellente surprise.
Greg



テレーズ
「ハイランド軍の指揮官は
皇王アガレス・ブライトから
その息子ルカ・ブライトにかわっています。
以前と同じように考えるわけには



アナベル
「おべっかを言ってるひまがあったら、
さっさと行きな。
そより口のはたらく男は
ここじゃ出世しないよ。」



Pour sauvegarder, vous ne pourrez compter que sur les sphères bleues et les employés des diverses auberges.



ナミ
「おはようピリカちゃん。
顔をあらったら出発よ。」

Certaines petites scènes intimes vous font partager la vie quotidienne des personnages.

La magie des effets

Les sortilèges du soft sont, comme il se doit, impressionnants et esthétiquement irréprochables. De la danse des dragons de feu à la foudre qui s'abat sur votre équipe, en passant par le sort de soins qui éclaire l'écran d'une divine clarté, il n'y a pas à dire, Konami a su gérer son affaire. Un régal pour les yeux.



Comme dans le premier volet, si vous trouvez les bonnes associations vous pourrez faire des attaques combinées à plusieurs personnages.



タイ・ホー
目なした。



Serez-vous fin stratège ?

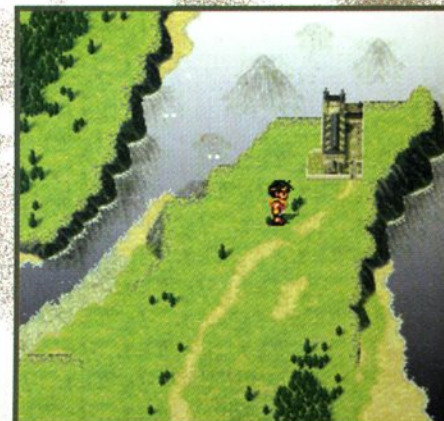
Lors de certaines phases de jeu, vous serez aux commandes de bataillons formés d'anonymes troufions aussi bien que d'hommes recrutés lors de la phase «normale» de jeu. Les missions seront différentes à chaque fois, mais en général il vous faudra prendre une place ou la défendre.



Deux visages qui ne sont pas inconnus aux joueurs qui ont déjà pratiqué le premier volet.



タイ・ホー
「ちっ、まだかよ。
わるいな、今その気になれねえんだ。
帰った、帰った。」



Les déplacements s'effectuent sur cette petite carte en 2D pas très fouillée et graphiquement dépassée.

Pikachu Genki de Chu

NBRE DE JOUEURS : 1
 GENRE : LUDO-EDUCATIF
 SAUVEGARDES : SUR CARTOUCHE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :
 NON APPLICABLE

CONTINUES : NON APPLICABLE
 DIFFICULTÉ : FACILE
 SPÉCIAL : UTILISE LA RECONNAISSANCE
 VOCALE
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE



PIKACHU GENKI DE CHU



Le moment qui fait craquer les filles : lorsqu'on dit «sayonara» à Pikachu et qu'il vous répond en tendant la main.

Vous voici face au premier jeu sur console utilisant la reconnaissance vocale.



Pikachu attend que vous lui disiez ce qu'il vient de trouver et surtout que vous l'autorisiez à manger. Dites-lui que c'est bon et il en mangera la prochaine fois qu'il en verra, car le Pikachu retient ce que vous lui dites.



Pour pêcher, il vous suffit d'attendre que le Pikachu fasse une prise et de lui crier vos encouragements.



Chaque matin, vous pourrez choisir votre lieu d'amusement.



Profitant d'une popularité rarement égalée chez les jeunes joueurs, le personnage Pikachu, héros de Pokemon (Pocket Monster) est dérivé sous un nombre incroyable de produits variés. Conscient de ce succès qui lui assure un leadership sans faille sur les 3-8 ans, Nintendo poursuit l'exploitation de ce personnage avec un soft qui a le mérite d'être incroyablement original et bien réalisé. Ici, le joueur incarne un petit garçon. Classique. Le but du jeu est très simple : devenir l'ami du Pikachu et passer de bons moments avec lui. Autour de sa maison, le petit garçon dispose de nombreux endroits pour aller jouer avec le Pikachu et les autres Pocket Monsters comme Fushigidane ou Hitokage. Chaque endroit propose des jeux d'éveil différents, et pour le joueur, il faudra expliquer à Pikachu ce qu'il doit faire.

Un livre d'images interactif

Je ne suis pas le roi des pédagogues, mais je suis convaincu que si j'avais un petit Japonais sous la main, j'obtiendrais de sa part des réactions très positives à l'allumage de ce soft (et accessoirement des problèmes avec les services d'immigration). A chaque endroit visité, Pikachu doit



EDITEUR NINTENDO
DISPO. EUROPE PIKA PIKA

8/10

2/10

POUR LES PETITS ET
LES JAPONAISANTS

POUR LES AUTRES

résoudre des problèmes en temps limité, et ce, avec l'aide du joueur qui lui donnera des instructions simples (en japonais). A la fin de la journée, le Pikachu vous dit s'il s'est bien amusé, et vous donne des points. Plus vous aurez de points, et plus vous serez ami avec le Pikachu, bien que son comportement ne change pas trop. Techniquement parlant, le jeu est très impressionnant, surtout pour qui parle le japonais. Même s'il dispose d'un vocabulaire assez limité et qu'il ne réagit ni aux insultes ni aux provocations, le voir obéir à ses ordres est toujours plaisant. Vocabulaire restreint et possibilités limitées aussi par l'aspect «aventure» du jeu, Pikachu Genki de Chu est un jeu révolutionnaire sur console, mais qui ne sera exploitable que par les étudiants en japonais qui peuplent les bancs de facs ou de lycées.

Greg



Lorsque les bords de l'écran sont décorés avec des bulles, cela signifie que le Pikachu est tout ouïe.



Si vous avez ramassé les ingrédients corrects, le riz au curry de Fushigidane devrait être délicieux.



Cueillette à 100 000 volts

Lorsque les Katapi ont faim, ils deviennent bleus. Pikachu doit donc aller leur chercher des fleurs à manger, mais il ne peut les atteindre. Avec le micro, le joueur doit lui dire de se calmer et de déclencher sa super attaque «Jū-man Boluto» soit «100 000 volts» en français. Il fera trembler l'arbre et pourra récupérer une fleur pour nourrir les pauvres bêtes affamées !



Parlez à votre ami le Pikachu, mais en japonais !

Le plus impressionnant : le quizz. Après lui avoir demandé d'allumer la télé, le Pikachu vous convie à un jeu où vous devrez deviner les noms des 151 Pocket Monsters à l'écran. Attention à la prononciation.



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Tales of Phantasia

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : Oui (1 BLOC)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

CONTINUES : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPÉCIAL : -

EXISTE SUR : SUPER NINTENDO

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE


PlayStation

TALES OF PHANTASIA



La corde, obligatoire pour traverser la caverne des fées, vous permet de descendre dans les précipices.

Des mini-épreuves vous attendent, comme ici où vous devrez sprinter contre un rapide petit garçon.



Pour Noël, Namco a fait encore très fort : sortir non pas un titre inédit mais le remake d'un jeu qui a déjà connu un certain succès sur Super Nintendo avec Tales of Phantasia. Voilà qui évite d'avoir à réfléchir longtemps pour trouver un concept et qui n'est pas sans rappeler la politique de Square (Final Fantasy IV, V...). Graphismes plus fins, phases d'exploration en véritable 3D et intro en vidéo sont les principaux atouts de cette nouvelle version d'un jeu déjà excellent. Bien entendu, la réalisation n'est pas de la veine de celle d'un Final Fantasy, mais elle reste honnête et le scénario, dynamique à souhait, fait oublier ses faiblesses pour laisser la place à un jeu passionnant.

Après Tales of Destiny,

disponible maintenant en

version américaine,

Namco présente son

second grand RPG.

Le jeu de la vie

Dans Tales of Phantasia, vous incarnez Cles, un jeune apprenti guerrier dont le village est détruit par un obscur général sous l'emprise d'un magicien surpuissant et maléfique, Daos, que vos ancêtres avaient enfermé. Ce dernier ne pouvant être vaincu aujourd'hui, dans un monde où la magie n'est plus, Cles et la princesse Mint sont envoyés dans le passé, pour apprendre la magie et y tuer Daos. Ils feront la connaissance de nouveaux alliés et rechercheront les divers esprits de la nature afin de s'assurer la victoire finale. Autant le dire tout de

EDITEUR NAMCO
 DISPO. EUROPE ... AUCUNE DATE ANNONCÉE

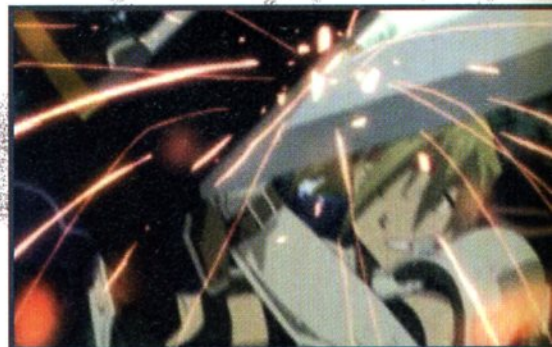
7/10

suite, le scénario, même s'il fait étrangement penser à celui de Terminator 2, n'en est pas moins bien amené. De fait, le jeu reste toujours passionnant, notamment grâce à une galerie de personnages attachants dessinés par le talentueux Kôsuke Fujishima (Ah My Goddess, Sakura Taisen). Autour de cela, de nombreuses petites options viennent donner de la vie au jeu, comme le système de professions, de cuisine... et tous ces détails qui rendent le tout plus réaliste et plus crédible. Tales of Phantasia est, en conclusion, un jeu excellent, bien meilleur que Star Ocean 2 et qui pourra satisfaire les joueurs adeptes des RPG... en japonais !

Greg



Les sorts d'Arche, la magicienne capricieuse, s'achètent cher à la bibliothèque mais sont diablement efficaces.



Ce pentacle lumineux sur le sol est un point de sauvegarde.



	HP	TP	ENEMY
ウレウ	2250	74	
ミント	1936	283	
クラス	1943	215	
アーチェ	1695	228	

Ondine est l'une des invocations les plus efficaces contre les groupes d'ennemis en rangs serrés.

A court d'idée, Namco se lance dans le remake



	HP	TP	ENEMY
ウレウ	1560	83	アザー 2
ミント	1632	285	
クラス	1870	263	
アーチェ	1424	249	

Utiliser des attaques de feu contre des créatures de lave ne fera que leur rendre des points de vie.



Les déplacements en extérieur rappellent ceux de FFVII.



Zoom

LES SORTIES  JAPON

Ehrgeiz

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : BASTON + ACTION-RPG
SAUVEGARDES : Oui (1 BLOC)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUE : ILLIMITÉS
DIFFICULTÉ : TRÈS FACILE
SPÉCIAL : -
EXISTE SUR : ARCADE

COMPRÉHENSION : APPRÉCIABLE



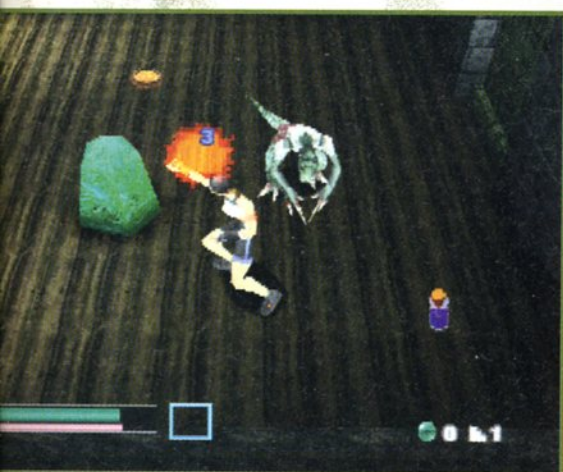
EHRGEIZ



Après un bide certain en arcade, Ehrgeiz arrive sur PlayStation, avec son lot d'options qui n'apporte rien ou presque. Hélas !



Vincent n'hésite pas à jouer de son revolver. Un bon moyen pour éviter le corps à corps !



Se battre aux poings relève du suicide, dans le mode quest.



Le premier jeu de Squaresoft en arcade s'annonçait bien : équipe de Toba, liberté de déplacements en 3D totale, objets à gogo, bref, du tout bon. Malheureusement, une fois le jeu en main, toutes les belles promesses disparaissaient. En effet, Ehrgeiz était beaucoup trop simple : il suffisait de se servir d'un seul bouton pour finir le jeu ! Il ne fut pas le hit prévu et cette version PlayStation suit une voie identique. Bien sûr, on pourra toujours dire que les concepteurs se sont donnés du mal pour rajouter quelques petits jeux inédits... En plus des 8 personnages de base, 5 persos issus de Final Fantasy VII (dont 2 déjà présents en arcade) viennent grossir les rangs. Le but à demi-avoué est d'attirer les fans de Final Fantasy. Un vil prétexte, pour tenter l'acheteur. Du n'importe quoi.

Un principe édifiant

Pourtant, Ehrgeiz est génial dans son principe : jamais un jeu de combats n'aura proposé un telle liberté de mouvements. Fort bien, mais si le soft pouvait présenter un minimum d'intérêt martial, ce serait encore mieux. Car, à trop vouloir jouer la carte « liberté et diversité d'actions », Ehrgeiz oublie qu'un combat, c'est technique. Pour finir et vaincre la plupart des adversaires, il suffit d'appuyer à répétition sur une seule touche. Les enchaînements se font auto-

EDITEUR SQUARESOFT
DISPO. EUROPE A VOS SOUHAITS

4/10



matiquement et l'ennemi, assailli, déclare bientôt forfait. Inutile de courir, de chercher des armes, puisqu'acculer un personnage dans un coin suffit pour gagner. Heureusement (?), de petits jeux égayent ce sombre tableau. Un jeu de courses, un semblant de MicroMachines ainsi qu'une espèce d'Othello. Enfin, le dernier est un mode quest à la manière de Tobal. Extrêmement bien réalisée, cette phase de jeu est malheureusement particulièrement ennuyeuse. Bref, Square manque une fois de plus son but. Un jeu techniquement superbe, mais finalement assez creux.

Greg



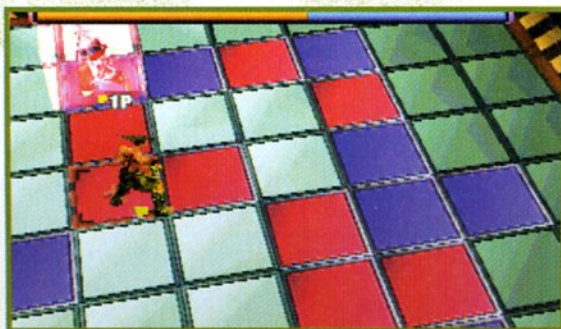
Au début du mode quest baptisé Brand New Quest, vous combattez de stupides champignons.



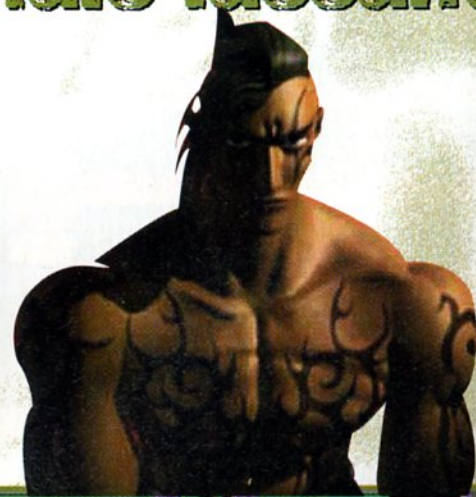
Le mini-jeu de course est confus.



Un jeu de combats superbe mais lassant



L'Othello est certainement le petit jeu le plus rigolo, mais à 450 francs le CD...



La feuille de perso du mode quest est assez sympathique. Dommage que le jeu ne soit pas plus fouillé.



Il existe des contres qui permettent de sortir de situations délicates, mais ils ne sont pas d'une grande efficacité.



EDITEUR NAMCO
DISPO. EUROPE . . . NON COMMUNIQUÉE

7/10

elles, nécessitent plus d'anticipation. De plus, le déplacement des joueurs est plus rapide, même si la possibilité de se jeter sur les balles est maintenant limitée. Graphiquement, le style mignon-dépouillé a été conservé ainsi que l'extravagance des aires de tennis qui ont fait le succès du premier volet. Sans jouer la carte du réalisme absolu (le comportement de la balle et les gestes techniques sont parfois très bizarres), Smash Court 2 devient cependant le jeu de tennis le plus fun de la PlayStation, jusqu'à une hypothétique suite. Qui sait ? En tout cas, on en redemande !

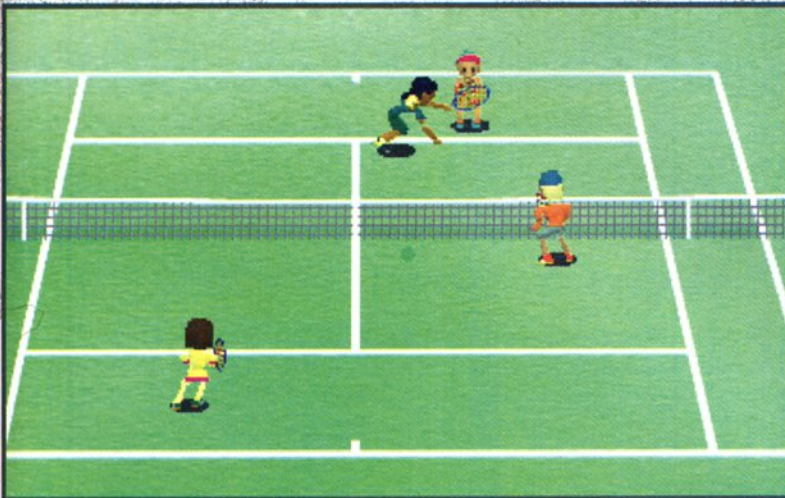
Kendy



Le mode aventure vous fait affronter de redoutables tennismen ! On en tremble...



L'action se situe en 2020 et les joueurs de tennis sont des hors-la-loi. Étrange...



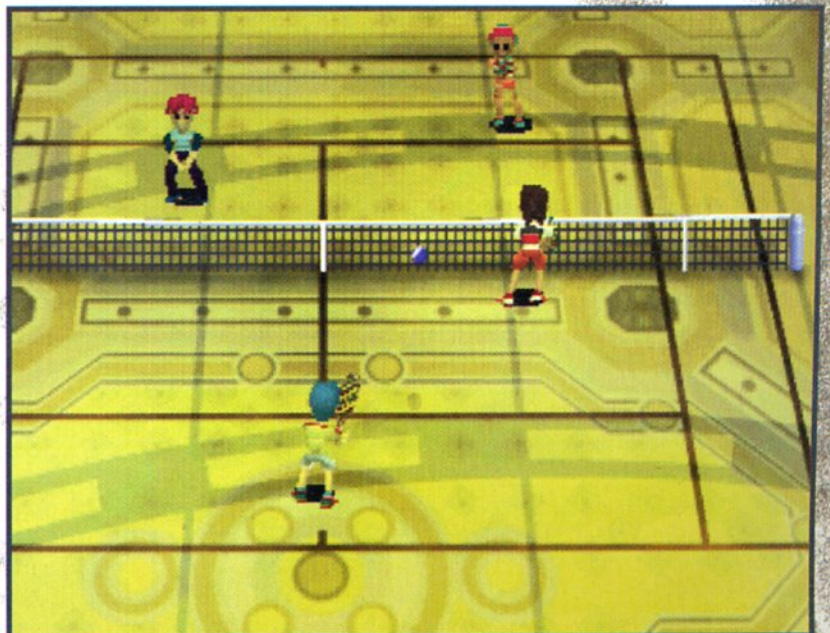
Le jeu à quatre est palpitant et plein de... rebondissements. C'est le cas de le dire !



Les personnages sont toujours représentés de façon fort filiforme.



Le court est tellement grand qu'un scrolling est nécessaire.



Toutes les sorties japonaises et US

Une actualité assez calme au pays du Soleil Levant. Alors que Sega Rally Dreamcast a été retardé, les autres jeux se font discrets. On attend toutefois avec impatience les prochaines sorties Dreamcast ainsi que Final Fantasy VIII qui ne devrait pas tarder à arriver en magasin.

Brave Saga



Alléché par le succès de Super Robot Taisen, Takara se réveille et ressort de son carton à licence toute la série des Yusha Robots, dessins animés produits par la Sunrise. Tout comme pour SRT, Brave Saga vous propose un soft de stratégie avec des robots qui ont fait la joie des spectateurs japonais. Le problème (car il y en a un), c'est que ce jeu manque cruellement de profondeur et que, contrairement à celui dont il s'inspire, l'intérêt stratégique lui fait défaut. En réalité, comme d'habitude avec les produits Takara, le seul véritable intérêt vient du jouet qui est offert dans la boîte.

Greg

3/10

EDITEUR : TAKARA
SORTIE EUROPÉENNE :
LE BRAVE GARS...
COMPRÉHENSION DE LA
LANGUE : RECOMMANDÉE

Chocobo No Fushigina Dungeon 2



L'une des plus grosses ventes PlayStation de l'année

97 (ce qui est fort lorsqu'on sait qu'il est sorti le 25 décembre) connaît enfin une suite, disponible un an après. Chocobo Dungeon, je vous le rappelle, est un dungeon-RPG, un style de jeu très en vogue au Japon où le but est de s'enfoncer le plus loin possible dans un lieu donné en y récoltant un max d'objets. Plus subtil, beaucoup plus jouable et simple d'accès, Chocobo Dungeon 2 est un produit excellent mais un peu répétitif. Il reste meilleur que le premier volet, mais ce dernier avait eu, à l'époque, le mérite de nous surprendre, ce qui explique les différences de note. De plus, il reste en japonais !

Greg



6/10

EDITEUR : SQUARESOFT
SORTIE EUROPÉENNE :
DUNGEON DEVANT,
MARRON DERRIERE
COMPRÉHENSION DE LA
LANGUE : RECOMMANDÉE

Gundam Char's Counterattack



Suite à l'excellent Z-Gundam sorti l'an dernier, Char's Counterattack déçoit sur de nombreux points. Le premier est le manque de compatibilité avec le joystick analogique (vous savez, cette manette énorme style avion) qui représentait plus de la moitié de l'intérêt du volet précédent. Comme l'an dernier, nous voici face à un shoot en 3D, dans l'espace ou sur Terre, aux commandes de divers robots. Bonne maniabilité mais action fouillée et intelligence des ennemis un peu réduite font toutefois de ce jeu, à la réalisation irréprochable, une suite prenante qui aurait mérité d'être plus travaillée.

Greg

5/10

EDITEUR : BANDAI
SORTIE EUROPÉENNE :
ARRÊTE JON CHAR
COMPRÉHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE

Toutes les sorties du mois passées au crible



Rogue Squadron



Rollcage



**Yannick Noah
all Star Tennis' 99**



Toc ! Toc ! Youhou ! Y a quelqu'un ? Après avoir vendu des milliards d'exemplaires de leurs jeux, en décembre, fêté la nouvelle année, tiré les rois, les éditeurs européens ont choisi de désertir la scène de l'industrie du jeu vidéo. Mmm, ça fleure bon le séminaire d'entreprise sur les pentes enneigées des stations de ski ! C'est l'explication la plus rationnelle que nous ayons trouvée. En effet, si le mois de janvier était désespérément calme, ce mois de février est carrément mort. Sur 10 titres testés (parmi lesquels on trouve 3 jeux Game Boy !), seulement 2 valent la peine qu'on dilapide le reste de nos étrennes : Rollcage sur PlayStation et Rogue Squadron sur N64. On a rarement vu une actualité officielle aussi déprimante. Et, en plus, il fait froid, il pleut, ça pue dans le métro et il n'y a rien à voir au cinéma. Tiens manquerait plus que Kendy s'électrocute avec son Sport Elec ou pire qu'il se fasse larguer par sa nana. Quoi ? Hein ? Ah, il n'a pas de nana...

Rogue Squadron (N64)	122
Rollcage (PlayStation)	126
Yannick Noah all Star Tennis' 99 (N64)	130



Rogue Squadron

EDITEUR LUCAS ARTS

GENRE SHOOT'EM UP

IO80, Wipeout, Turok2, Zelda et maintenant Rogue Squadron. Si ça continue comme ça, je vais m'acheter une N64. Tiens ? Voilà une phrase que je pensais ne jamais pouvoir écrire !

NINTENDO 64

S

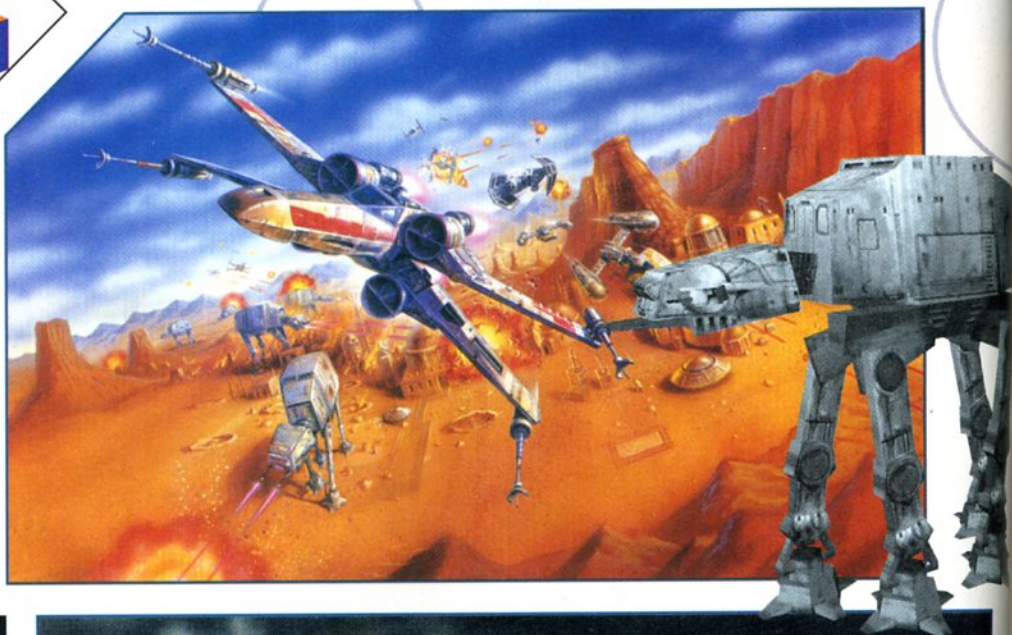
ur console, l'univers de Star Wars a rarement donné naissance à des jeux inoubliables. Ce n'est certainement pas la médiocrité mercantile de titres comme Rebel Assault ou bien encore Shadows of the Empire qui nous convaincra du contraire.

Aussi, l'arrivée de Rogue Squadron en a laissé plus d'un perplexe. En effet, après avoir été présenté furtivement au salon de l'E3 l'été dernier, le titre de Lucas Arts a subitement disparu de la circulation sans laisser de traces, pour réapparaître, comme par enchantement, un jour de janvier, dans sa version définitive. Ça, dans le milieu, c'est plutôt mauvais signe. En règle générale, les membres de la rédac ont du flair, mais là, il faut reconnaître qu'on s'est tous bien planté. Ce shoot en 3D temps réel est une franche réussite, pourtant... ce n'est qu'un shoot : un feeling à la Ace Combat, 16 missions avec pour chacune plusieurs objectifs, plein d'appareils à piloter et des tas de cibles à abattre. Le concept n'a vraiment rien de révolutionnaire. Mais la magie Star Wars fonctionne à 200 %. Le joueur est tout de suite dans le bain. Tout est là : les musiques de John Williams, les voix originales, le design (modélisation inattaquable), l'univers (Tatooine, Hoth, l'Etoile Noire)... et puis il y a le plus important, le gameplay. Des dogfights de cette qualité, c'est plutôt rare sur console. Ici, on ne «locke» pas de loin son adversaire, comme dans Ace Combat, non, on se bat pour se placer dans ses six heures, comme en 40 ! Ce ne sont pas non plus deux ou trois appareils que vous devrez affronter, mais des nuées de Tie Fighters, d'Interceptors, de Tie Bombers, sans oublier les assauts de AT-AT et AT-ST qui vous en feront voir de toutes les couleurs. Le pied ! Alors oui, c'est vrai, même avec le Ram Pack (indispensable !), il y a du clipping, ce n'est pas toujours fluide, on aurait aussi aimé un mode multi-joueurs en coopération, mais les missions sont bien conçues, l'action est intense et le pilotage vraiment triplant. Autant en profiter.

NINTENDO 64

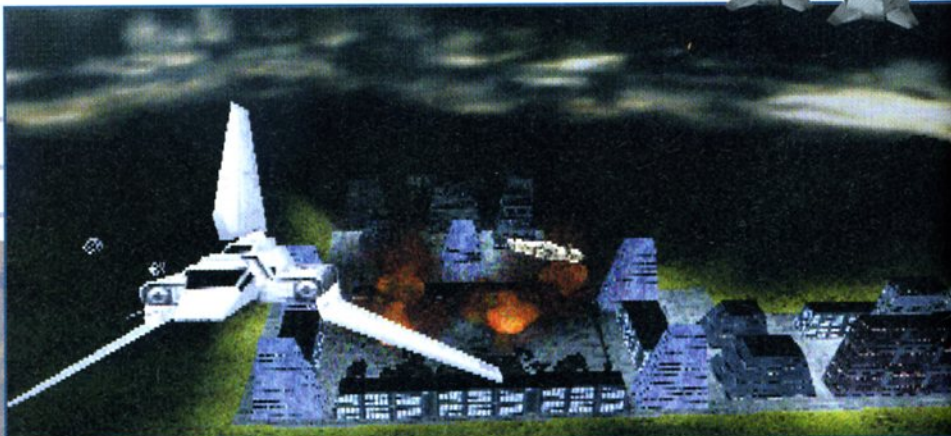


Rogue Squadron



fiche technique

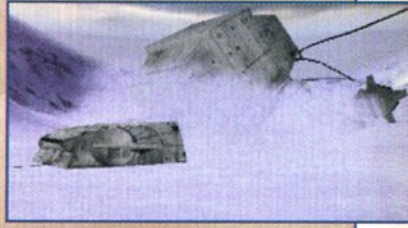
GENRE	←	→	SHOOT'EM UP
NB DE JOUEURS	←	→	1
NIVEAUX DE DIF.	←	→	AUCUN
DIFFICULTÉ	←	→	DIFFICILE
CONTINUES	←	→	SAUVEGARDE
NB DE NIVEAUX	←	→	16
SPECIAL	←	→	COMPATIBLE RAM PACK
EXISTE SUR	←	→	PC CD-ROM



Apocalypse Snow !

La vue interne n'est pas très jouable. Les vues externes offrent, heureusement, un confort de jeu optimum.

Saucissonner un AT-AT (vous savez, les chameaux métalliques), c'est bien, mais le faire du premier coup sans péter le câble, c'est mieux, surtout sur Hoth où vous devrez être à la fois au four et au moulin (bonjour le timing !). Après quelques tics épileptiques, une dizaine de violents coups de pied dans la face de Kendy (en ce moment, c'est notre sac de frappe) et deux ou trois jets de manette, nous avons finalement trouvé la méthode ultime. Freinez à l'approche de la patte arrière, lancez le câble, tout en maintenant les aérofreins et en virant, accélérez par intermittence et hop, le tour est joué, la bête s'étale avec la grâce de Bambi... Oui, souvenez-vous de cette scène avec Pan Pan le lapin sur la glace... Ça vous revient ?



Avant de pouvoir désactiver ce dôme énergétique, il vous faudra trouver son générateur.



N'hésitez pas à sélectionner vos cibles. Pour avoir la paix, détruisez ces chasseurs TIE, avant qu'ils ne décollent !



Certains appareils, comme le X-Wing, ont un système d'acquisition de cible.



Si vous êtes doué, peut-être aurez-vous accès au Faucon Millennium.



Medicalement conseillé !

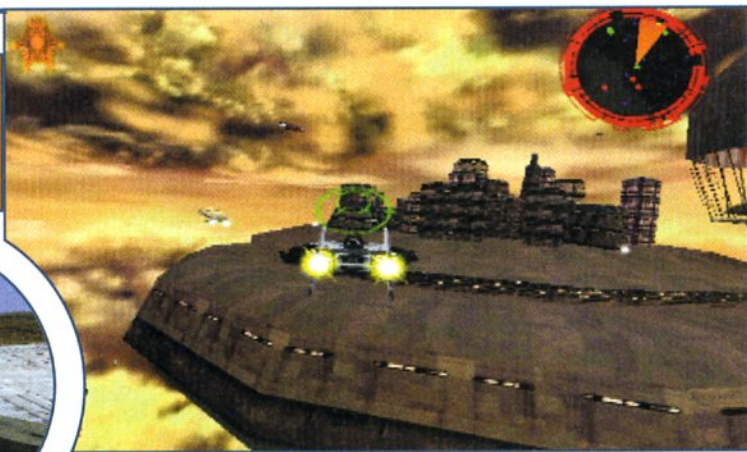
Attention, sans Ram Pack... heu, pardon sans Memory Expansion Pak (c'est le nom officiel de la bête), Rogue Squadron ne vaut pas trippette. Le niveau de détail diminue de moitié, les textures sont floues, le brouillard est outrancier... Un vrai cauchemar. Pour profiter à fond de ce shoot sauvage sans risquer une dégradation des globes oculaires et de sa santé mentale, l'achat de cet accessoire se révèle donc absolument indispensable. Mine de rien, ça fait quand même 149 frs de plus à déboursier. Merci Nintendo.



Escorte, bombardement, interception... les missions sont variées et comportent plusieurs objectifs introduits par des cut-scenes réussis.



Le gigantisme des structures n'a rien à envier à celui des vaisseaux de Colony Wars.



Les missions sur Hoth vont vous faire détester la neige et les chameaux !



Sur Tatooine, les fans s'amuseront à retrouver la planque de Jabba et le trou du grand Sarlak.





Vol au-dessus d'un nid de coucou !

Allez, on va se faire plaisir, voici un petit tour d'horizon des appareils que vous pourrez piloter. Mais attention, certains, comme le Faucon Millénium, se méritent.



A-Wing. Un intercepteur particulièrement rapide qui rivalise de vélocité avec ceux de l'Empire. Idéal pour les dogfights, malgré un bouclier moins efficace que celui des X-Wing. Arme secondaire : missile.



X-Wing. Un chasseur mythique. Polyvalent, très à l'aise en vol atmosphérique, rapide, le X-Wing dispose d'un bouclier avancé puissant mais demeure cependant moins maniable que les TIE. Arme secondaire : seeker Torpedo.

V-Wing. Ben, heu... Celui-là, je ne l'ai pas piloté... Allez, on va dire que c'est un modèle expérimental surpuissant ! Un compromis habile entre le A-Wing et le X-Wing. Arme secondaire : seeker cluster missile.



Millennium Falcon. Le vaisseau de Ian Solo. Lent, mais extrêmement maniable. Ses atouts : la solidité de sa coque et la puissance de ses boucliers. Armé secondaire : seeker Torpedo.



Speeder. Cet éclairer biplace est très maniable, mais pas super rapide et exclusivement destiné aux missions atmosphériques. Son arme secondaire est un câble qui vous permettra de faire tomber les AT-AT.



Y-Wing. Lent, lourd, d'une manoeuvrabilité délicate, il résiste aux tirs nourris de la DCA et des TIE... Vous avez deviné, c'est un bombardier. Uniquement pour détruire rapidement de grosses structures. Arme secondaire : bombe.



NOTES

15	technique	technique La machine gère un nombre incroyable de vaisseaux et d'unités. Clipping important.
16	esthétique	esthétique Sans le Ram Pack cette note descend à 10 ! Rendu du relief excellent et modélisation parfaite.
15	animation	animation On aurait aimé un peu plus de speed et de fluidité, mais ce n'est pas gênant.
17	maniabilité	maniabilité Enrouler le câble autour des papattes des AT-AT demande de la pratique. Commandes très intuitives.
17	sons	sons Les bruitages, les voix et les musiques de la Trilogie. Un régal pour les ouïes des fans !
16	durée de vie	durée de vie 16 missions, sans compter les cachées et un niveau de difficulté plutôt corsé. Bon courage !
+	plus	plus Un jeu digne de Star Wars ! La jouabilité, les missions, la 3D.
-	moins	moins Ram Pack indispensable ! La difficulté.

Intérêt 7/10

AVIS



Willow
Je kiffe, je kiffe ! Pourtant, ce titre n'est pas une révolution en soi. C'est juste un super bon shoot, fun, relativement bien réalisé, varié, difficile et bénéficiant d'une licence magique, celle de Star Wars. On pourrait se demander ce que serait ce titre sans une licence aussi prestigieuse... Franchement, à quoi bon, puisqu'on s'éclate !



RaHan
La claque ! Avec le Ram Pack, Rogue Squadron est une bombe. Certes, ça reste un shoot tout bête, mais les missions sont variées, l'ambiance géniale et les sensations sont au rendez-vous. Sans le Ram Pack, c'est déjà bien moins fun, vu le fog et la lisibilité médiocre... Mais avec... En plus, la licence Star Wars rend le tout beaucoup plus digeste. Un régal pour les fans. Foncez, la force est avec lui !

AVIS



Rollcage

EDITEUR..... PSYGNOSIS

GENRE..... COURSE ARCADE

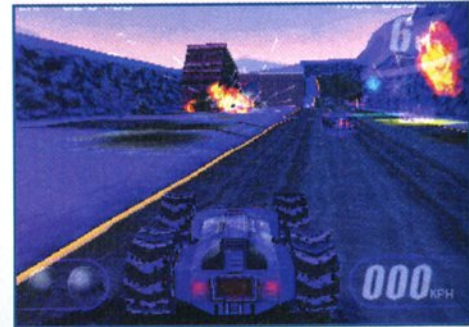
Psygnosis semblait s'enfermer dans une dangereuse routine. Heureusement, après Wipeout et Destruction Derby, Rollcage vient démontrer qu'il est encore possible d'innover et de surprendre.

PLAYSTATION

Vitesse, destruction massive, liberté totale de conduite. Sans conteste, Rollcage compte parmi l'une des simulations de courses les plus généreuses et innovantes sur PlayStation. Lorsqu'on décide de créer une course futuriste, autant laisser libre cours à son imagination, briser les restrictions actuelles. Le résultat s'avère ici détonnant. Les principes de base sont uniques dans le genre : roulez où bon vous semble, sur le plafond d'un tunnel ou bien sur les flancs d'une falaise, détruisez des buildings afin de ralentir vos adversaires et, surtout, surtout, gardez perpétuellement le pied au plancher ! Vous réaliserez des acrobaties, tout en assistant à un déluge pyrotechnique sans précédent. Lors de vos premières courses, il est évident que tout ira bien trop vite pour vous, mais pas de panique, comme pour l'Euro, on s'habitue avec le temps. Vous vous en rendez vite compte, derrière des aspects arcade, les bolides de Rollcage disposent de modèles de conduite incroyables nécessitant plus de finesse qu'il n'y paraît. Timidement, vous tenterez quelques loopings dans les tunnels, histoire d'engranger

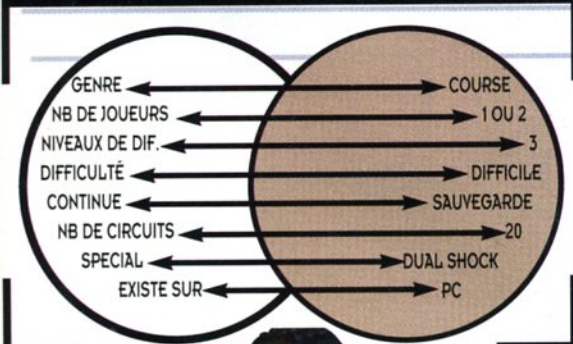


les bonus où accélérateurs qui se trouvent au plafond, puis, l'assurance aidant, vous commencerez à apprivoiser vos différentes armes et à vous en servir sur les éléments du décor. Ça y est, vous voici contaminé. Grisé par la vitesse, vous profitez enfin d'une sensation de liberté unique renforcée par la présence de nombreux raccourcis tous astucieusement dissimulés sur la plupart des 20 circuits. Doubler un concurrent devient alors un exercice de style, tant la palette de possibilités est étendue. Mais concevoir une course utilisant réellement la 3D, sans un moteur graphique des plus performants, aurait entraîné un désastre. Ce dernier se révèle extraordinaire. Une fluidité hallucinante malgré la vitesse, une absence totale de clipping avec en prime des effets visuels somptueux, sans oublier une gestion optimale du mode 2 joueurs et des deathmatches prouvent l'attention des programmeurs. En puisant sa force dans un concept original et résolument accrocheur, le tout soutenu par une réalisation sans faille, Rollcage s'impose comme la grande surprise de ce début d'année. Psygnosis retrouve, enfin, la recette de ses succès d'antan.



Rollcage

fiche technique





Voir un immeuble s'effondrer devant son nez provoque toujours une poussée d'adrénaline.

S.C.A.R.S. battu

Paru en septembre dernier, S.C.A.R.S. nous avait, à l'époque, assez impressionnés. Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts comme on dit. Avec Rollcage, le niveau a particulièrement augmenté : beaucoup plus rapide, introduisant de nouvelles sensations inédites, une jouabilité irréprochable... Soyons francs, il n'y a pas photo. Rollcage emporte le duel, sans hésitation.



Sur les circuits martiens, il arrive que des météorites soient de la partie.

Dans l'aérea 51, des chasseurs patrouillent au-dessus de votre tête.



Le monde est flou !

L'une des options exclusives de Rollcage n'est autre que le très énigmatique motion blur ! Blur toi-même... Derrière cette appellation d'origine non contrôlée se dissimule en fait une technique de développement permettant de couvrir les textures des différents éléments affichés à l'écran d'un subtile voile flou (ouf, je l'ai dit). Dans la pratique, plus ça speed plus de longues traînées maculent votre téléviseur. Sensations garanties ! Après quelques minutes, vous aurez carrément l'impression de planer dans un univers psychédélique inédit sur PlayStation ! Ok d'accord, j'avoue que tout le monde ne pourra y résister. Il y aura ceux qui jeteront leur manette sous l'emprise d'étranges convulsions en provenance du bas ventre et ceux qui en redemanderont, mettant la musique à fond et brandissant leur Dual Shock à bout de bras en mimant les mouvements des bolides ! Question de génération peut être...



Le mode 2 joueurs réglera les plus fourbes d'entre vous.



Les pistes en deathmatch s'avèrent un peu répétitives, mais tellement fun !





La mort aux trouses

Vous en faites plein la vue, voici l'un des objectifs majeurs de Rollage. L'armada constituée de 8 atouts vous y aidera particulièrement. Ouvrez grand les yeux devant ce large panel de joujoux à ne pas mettre entre toutes les mains.



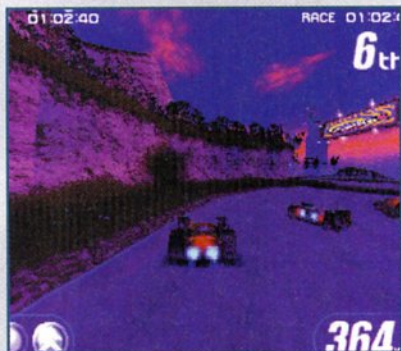
Les missiles guidés seront nécessaires à ceux qui désirent parfaire la déco des circuits. Une fois lockés sur un objet, celui-ci s'évanouira plus tard dans d'harmonieuses volutes de flammes et de fumée !



Le trou de verre n'est autre qu'une merveille de technologie permettant de happer, dans un halo de lumière, le véhicule qui vous précède, le faisant réapparaître pas loin de la banlieue Ouest de Canivou sur Cornillac ! Une arme indispensable.



Le très poétique missile balai se compose d'un essaim de trois roquettes tourbillonnantes en quête de relations explosives. À leur contact, vos concurrents ou des éléments du décor seront réduits à une simple bouillie de pixels.



Le gauchissement temporel possède un rendu visuel impressionnant. Une fois enclenché, le temps s'arrêtera quasiment pour tous les concurrents hormis son utilisateur. Un moyen idéal pour griller tout le monde sur la ligne !



Le verglas disposera une fine couche de glace devant votre voiture. L'effet est fort simple, tous les concurrents qui tenteront de vous dépasser dérapent et iront goûter des bas-côtés.



Grâce au bouclier, plus la peine de se soucier des menaces extérieures ! Fini les tracasseries de la vie quotidienne, derrière votre dôme de protection, contemplez la course en toute sérénité.

451 km/h et encore il en reste sous le capot !



Se manger une roquette si près de l'arrivée. Rien de plus rageant, n'est-ce pas !



Stop ! Arrêtez ! Ça va trop vite...



Un missile de tête et les leaders qui se prennent pour les rois la perdront (la tête, bien sûr). Un conseil, si vous êtes premier et que l'arrivée du missile est imminente, freinez à mort et laissez passer un concurrent. Celui-ci le regrettera amèrement et vous reprendrez la tête comme si de rien n'était. Vive la fourberie !

3 OF 3
00:08:40

BEST RACE 01:29:53

Regardez à droite. Oh la jolie onde de choc !



Les effets visuels ont vraiment la pêche.

NOTES



18

technique
Une réussite ! Absence totale de clipping, relief bien géré et effets de lumière somptueux.

14

esthétique
Circuits variés mais parfois un peu tristounets. Le design des véhicules aurait pu être plus fouillé.

19

animation
Depuis WipEout, nous n'avions jamais vu une telle vitesse d'animation ! Accélération incroyables.

16

maniabilité
Après quelques courses, vous commencez à pulvériser certains records. Marge de progression énorme.

16

sons
Musiques pêcheuses et bruitages énergiques qui créent une ambiance presque aussi tripante que dans WipEout.

18

durée de vie
Finir le 1er challenge est à la portée de tous, mais les compétitions suivantes sont d'un niveau plus corsé.

+

plus
La liberté de rouler n'importe où. Une vitesse d'animation ahurissante.

-

moins
Le panneau «mauvais sens» ne s'affiche pas assez rapidement.

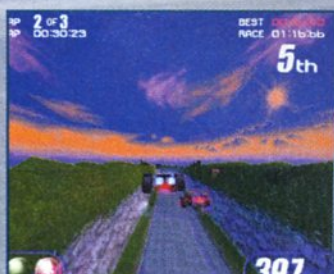
Intérêt 8/10

Vitesse et destruction massive réunies dans une course sans limite

En piste

Si Rollage ne propose que 4 univers graphiques distincts, les 20 circuits brillent par leur variété ! L'un des points forts du jeu se révèle être la possibilité d'effectuer des acrobaties hallucinantes, de conduire la tête en bas au plafond des tunnels... Pour ce faire, le relief

des différents parcours a été étudié afin de vous donner toutes les chances de vous envoyer le plus souvent en l'air ! De véritables montagnes russes vous dis-je. Hop ! vous prenez un accélérateur. Zip ! vous ricochez sur une bosse et vlan ! vous voici transformé en véritable fusée. Avec un peu d'entraînement, vous parviendrez à maîtriser et surtout à vous servir de ces sauts déliants. Attendez-vous à connaître de franches poussées d'adrénaline !



AVIS



Rollage vous procurera des sensations extrêmes. Conduire à près de 500 km/h au plafond d'un tunnel, détruire le décor afin de ralentir ses adversaires sont autant de situations uniques.

Techniquement très compétitif, truffé de bonnes idées et vraiment accrocheur, Rollage mérite amplement son titre de successeur de WipEout. J'adore !



On ne s'attendait pas à une telle réussite. Techniquement abouti, original et surtout amusant, Rollage remplit son contrat, en proposant un challenge

mécanique épique. Dans ce morne début d'année 99, Rollage vaut le détour et peut se targuer d'être le seul à le valoir. A bon entendre.

AVIS



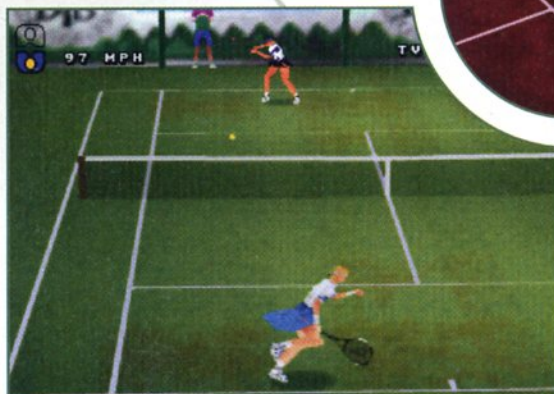
Malgré tout leur savoir-faire, les chiens classieux ne sont pas parvenus à transcender la version PlayStation. La simulation ultime de tennis sur N64, ce n'est pas pour tout de suite.

NINTENDO 64

Yannick Noah All Star Tennis' 99

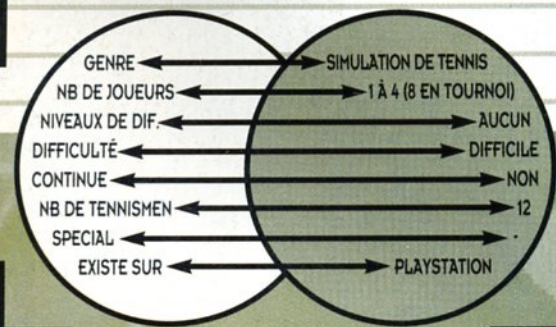
Si Yannick Noah All Star Tennis nous avait enchanté sur Play, on ne peut pas dire que cette version N64 ait soulevé le même enthousiasme au sein de la rédac. Le titre des Smart Dogs est pourtant loin d'être mauvais. La réalisation graphique tient globalement la route, les mouvements des tennismen ont conservé leur grâce et on retrouve les subtilités du gameplay de la version PlayStation (variété des coups, importance des placements...). A priori, au premier coup d'oeil, rien ne différencie les deux versions, si ce n'est les textures un peu plus lissées et des lignes du court anti-aliasées. Mais, après quelques échanges, on réalise assez vite qu'il y a comme un pli dans la moquette. En effet, cette version N64 a hérité de défauts que ne connaît pas son homologue 32 bits. Sans vouloir exagérer ou faire la vendetta d'une machine en proie aux controverses les plus diverses, ça craint à mort, car c'est tout le plaisir de jeu qui s'en ressent. Tout d'abord, les matchs ont considérablement perdu en dynamisme. Les déplacements, les gestes sont effectivement beaucoup plus lents. Ça donne un peu l'impression de regarder un ralenti. D'autre part, le déclenchement des coups se fait avec un léger temps de latence. Ce manque de réponse se révèle véritablement gênant dans certaines situations (à la volée notamment). Cependant, avec un peu d'expérience, il est toujours possible de contourner le problème. Il suffit simplement de revoir un peu son timing. Le plus grave reste néanmoins la mauvaise visibilité de l'ombre de la balle. Un coup l'ombre apparaît, un coup elle disparaît. Y a Gérard Majax dans les tribunes ou quoi ?! Difficile, dans ces conditions, d'anticiper sur la trajectoire de la balle ou encore de savoir où elle va retomber après un lob (l'absence de zoom sur la balle ne vous facilite pas non plus la tâche) ! En fond de court, ça devient limite agaçant. Comment les Smart Dogs ont-ils pu laisser passer de telles énormités, ça je ne me l'explique toujours pas.

NINTENDO 64



Comme sur Play, vous avez la possibilité de déclencher un coup spécial pratiquement imparable.

fiche technique



Lors des lobs, la disparition de l'ombre de la balle et l'absence de zoom rendent la préparation du smash particulièrement hasardeuse.



15	technique	Plus lent que la version PlayStation, motion capture identique et jupettes buggées.
14	esthétique	Les graphismes sont plus lissés que ceux de la version Play. Couleurs un peu ternes.
14	animation	Les mouvements sont bien décomposés mais les joueurs sont un peu trop lents dans leurs réactions.
13	maniabilité	La disparition de l'ombre de la balle fait qu'on a du mal à se placer idéalement, surtout en fond de court.
14	sons	Musiques insipides. Commentaires vivants et humoristiques.
15	durée de vie	Le CPU est un bon adversaire mais avec un pote c'est quand même plus intéressant.
+	plus	La motion capture. Un gameplay assez technique.
-	moins	Moins pèchée que la version Play. Mauvaise visibilité de la balle.

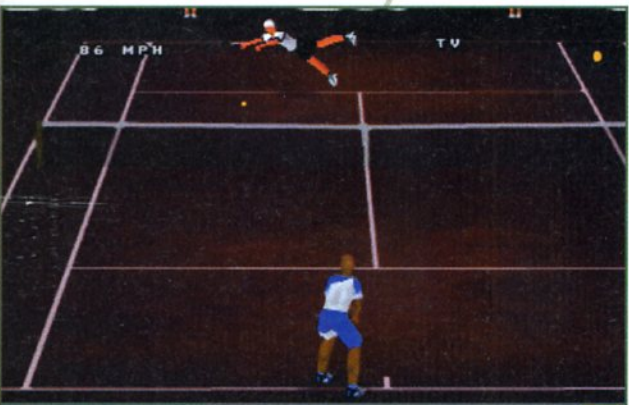
Intérêt **6/10**



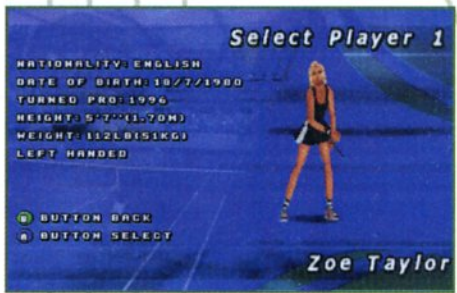
Panique à bord. A quatre, le jeu devient vite confus. Argh ! Mais où est passée l'ombre de la balle ! Ou est passée la balle !



Une version N64 perfectible



Des déplacements moins vifs que sur PlayStation.



Le minimum syndical

Pas de surprise. Les modes de jeu sont identiques à ceux de la version 32 bits. Vous pourrez jouer en simple, en double, disputer des matchs mixtes, participer à un tournoi et affronter des adversaires toujours plus puissants en mode arcade... Classique. Le mode bombe, quant à lui, est un peu spécial. A chaque fois que votre balle atterrit dans le camp adverse, elle dépose une bombe, réduisant ainsi la marge de déplacement de votre opposant. Marrant, le temps d'une partie, sans plus. On aurait aimé des petites options supplémentaires, comme un mode carrière ou encore un éditeur de joueurs. Tant pis.



AVIS



Willow
 Aïe, aïe, aïe. Quel gâchis. Il y a de fortes chances pour que cette version 64 bits ait été victime de détails trop courts. Ça sent franchement la précipitation.

Très honnêtement, je ne me suis pas tellement amusé, en jouant à YNAST. Tous ces petits défauts, voyez-vous, moi ça me crispe. Néanmoins, il s'agit du meilleur jeu de tennis de la N64.



Trazom
 Crévindliou ! Moi qui pensais que la version preview serait identique, voire supérieure à la mouture PlayStation, me voilà fort marri ! Certes, le plaisir de jeu est bien là, malgré un temps de réaction

plus lent, mais quelques défauts d'ordre esthétique viennent gâcher l'ensemble. Autant le dire, ça manque globalement de pêche ! Dommage, même s'il demeure à ce jour le meilleur soft de tennis de la N64.

AVIS



TSR

Son jeu du mois : **Rollage (PS)**
Le professeur Morisson ne se sépare jamais de sa petite poupée articulée de Saint-Michel : «La notion de justice et d'équité doit nous guider vers le karma inflatique...» Outre les cours de bienséances qu'il dispense, il est un grand fana de Morandini.



TRAZOM

Son jeu du mois : **«Ta mère !» (?)**
Trazman est le gros bourrin de service. Terrorisant les nouveaux nés et les rongeurs de compagnie, diplômé de la grande école de vandalisme, il est le bambin le plus destructeur de la ville de Pad Park.



KENDY

Son jeu du mois : **Street Zero 3 (PS)**
Sans aucun doute le plus bourgeois et le plus pédant, le très rupin Kendy adore faire des tapes amicales sur l'épaule des gens en leur clamant un majestueux et hypocrite : «J'aime beaucoup ce que vous faites...» Dès leur départ, il casse du sucre sur leur dos. Très classe.

Une fois encore, le «paradoxe des mois creux» frappe nos colonnes d'une manière impitoyable et donc cruelle. Alors que les tests se battent en un curieux trio, les zappings frisent la dizaine. La Game Boy profite de ces absences pour revenir sur le devant de la scène avec quelques productions tirant parti de la couleur fraîchement acquise. Pas de quoi crier au génie toutefois. Il ne vous reste plus qu'à vous délecter de cette démo de Metal Gear, jusqu'à plus soif, puisque tout le génie semble ici réuni.



Hexcite

Quelle différence y a-t-il entre Tetris, Docteur Mario et Yoshi Cookies ? En fin de compte, aucune, mises à part les pièces qui changent d'aspects ou de formes et la présence des héros Nintendo pour le marketing. C'est la raison pour laquelle les mordus de casse-tête pourront dorénavant s'amuser de façon cérébrale, avec un jeu qui, pour une fois, n'en plagie pas un autre. Avec Hexcite, fini les pièces qui descendent du haut de l'écran et que vous placez. Ici, c'est de la réflexion pure. En effet, vous commencez avec



plusieurs formes de base que vous devez disposer dans une grille. Lorsqu'un hexagone est rempli, vous obtenez des points bonus. A la fin, chaque pièce restante vous enlève 15 points. En bref, il faut en caser un maximum, tout en gênant l'ordinateur pour qu'il ne puisse pas rafler les points. Très accrocheur et surtout original, Hexcite est un excellent stimulateur neuronal. Les fans de Tetris vont encore comater dessus...

Kendy

8/10

EDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : GAME BOY



Atlantis

Après Versailles, Cryo récidive avec une aventure peu haletante. En effet, la mystérieuse cité perdue d'Atlantis, propice à tous les enchantements, est restreinte ici au théâtre d'un jeu soporifique. Si lors de sa sortie, il y a près de 2 ans sur PC, Atlantis bénéficiait de graphismes et cinématiques somptueux, la déperdition qualitative (pixellisation abusive, manque de finesse) sur PlayStation est flagrante. Quel dommage pour un soft qui tirait sa principale force de son esthétique générale. En ce qui concerne l'aventure à proprement parler, elle s'avère particulièrement pousseive. Vous naviguerez en vue subjective, à travers une multitude d'écrans pouvant être observés à 360° grâce à l'Omn 3D. Mais, à chacun de vos pas, vous serez contraint de cliquer dans la direction souhaitée, puis d'attendre... la fin du chargement. Pour résumer, dans Atlantis, on passe son temps à cliquer (parfois au hasard), à attendre, à cliquer, à attendre... hypnotisant plus qu'envoûtant ! Vous l'aurez compris, à cause de sa lenteur et de son manque de profondeur, Atlantis n'arrive pas à la cheville de titres tels que Final Fantasy VII ou bien Wild Arms. Un jeu qui a bien mal vieilli !

Gollum



3/10

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION

es européennes



RAHAN

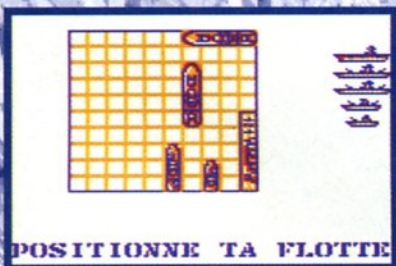
Son jeu du mois : **Rogue Squadron (N64)**. Animant une chaîne religieuse, payante sur le câble, tous les dimanches, le pasteur RaHaN espère amasser assez de thunes pour s'acheter des pantalons en cuir moulants et des clopes.

Super
GAME BOY
GAME PAK

Bataille Navale



APPUYER SUR FEU POUR COULTEUR



POSITIONNE TA FLOTTE

Comme vous l'aurez deviné, ce titre d'Infogrames Deutschland est un jeu de bataille navale (sport très prisé lors des cours de maths et de philosophie). Très complet dans sa conception, vous y trouverez 4 modes de jeu vous permettant de configurer plus ou moins votre flotte. Les parties se déroulent de la manière suivante : en gros, vous placez en vrac vos bateaux, puis l'ordinateur frappe de manière aléatoire sur la grille de combats. C'est tout ! Pas la peine de réfléchir ! Sinon, il est aussi possible de jouer à deux, en se reflétant la Game Boy à chaque tour ou, pour les plus bourgeois, de se friter via le câble link. C'est pourquoi vous ferez de grosses économies d'argent, en préférant acheter du papier quadrillé et des stylos, pour jouer à une vraie bataille navale entre amis. Cela dit, le soft fait preuve d'originalité, même si son piètre intérêt le rend indigeste, pour qui ne jure que par l'action. Un produit surprenant, au prix... non moins surprenant !

Kendy

1/10

EDITEUR : **INFOGRAMES**
MACHINE : **GAME BOY**



Egypte

Développé par Cryo, qui semble se spécialiser dans ce genre de jeu, Egypte vous propose d'incarner un Egyptien (évidemment) qui cherche à innocenter son père, accusé d'avoir pillé une tombe. Fidèle à sa réputation, Cryo propose un jeu à l'esthétique soignée, enfin, quand on s'éloigne un peu de la télé, car le « grain » des vidéos et des graphismes se révèle, finalement, un tantinet grossier. Vos déplacements s'effectuent en instantané, d'un endroit à l'autre (comme dans Myst). La différence, c'est qu'ici vous pouvez regarder tout autour de vous. Le jeu vous amène surtout à rencontrer des gens, afin de récolter des informations (voix digitalisées), et à récupérer des objets utiles à des moments précis. Les vidéos qui entrecoupent Egypte sont nombreuses et d'une qualité que nous qualifierons tout juste d'honorable. Bien sûr, le côté culturel de la chose n'a pas été oublié et Egypte intègre, dans ses menus, une véritable bibliothèque de données concernant l'Egypte ancienne et ses habitants ou coutumes. Un titre tendance intello à réserver à tous ceux qui veulent se persuader qu'on peut faire autre chose que jouer sur PlayStation.

Chris



5/10

EDITEUR : **CANAL+ MULTIMEDIA**
MACHINE : **PLAYSTATION**



Titi et Grosminet

Hourra ! Le premier jeu Game Boy Couleur est arrivé ! Titi et Grosminet s'inspire directement du célèbre dessin animé de la Warner Bros et mêle adroitement action et aventure en 3D isométrique. Si les phases de plates-formes présentent des graphismes enchanteurs (en couleur of course !) pour les yeux, il n'en est pas de même pour les passages de recherche qui restent en noir et blanc. Quelle déception ! Quant à l'intérêt de jeu, en faisant abstraction du fait que la couleur apporte un plus au titre, il faut avouer que Titi et Grosminet manque de profondeur et s'avère, somme toute, limité dans son concept. C'est la raison pour laquelle le soft s'adressera en priorité aux plus jeunes. Les autres le trouveront bien « léger » et patienteront jusqu'à la sortie de la prochaine production Couleur, en l'occurrence Zelda qui proposera un donjon supplémentaire.

Kendy



5/10

EDITEUR : **INFOGRAMES**
MACHINE : **GAME BOY COULEUR**



GREG

Son jeu du mois : **Sonic Adventure (DC)**. Maître incontesté des arts bestiaux, il pratique couramment les 90 figures du Snake & Pige Tong-Fou. C'est pourquoi, dernièrement, il se brisa le tibia et perdit son pied lors de l'exécution d'un puissant coup de pied dans le cul. Depuis, Greggy travaille dans l'exhibition internationale...



WILLOW

Son jeu du mois : **Rogue Squadron (N64)**. Le petit Willy est le plus fûté. Retourner sa chemise et lancer quelques tirs font parties de ses tics incontrôlables, lorsqu'il n'exhibe pas la sculpture ossature de ses bras. Grand adepte des sports de l'extrême, il pratique volontiers la trottinette et le freebee.



GOLLUM

Son jeu du mois : **Rollcage (PS)**
Golly ne quitte jamais son manteau à capuche orange parce qu'il veut cacher à sa bien aimée ses terrifiants bubons d'acné. Le visage dissimulé dans une cagoule, il débite des mots incompréhensibles comme «Vvlarim-caste» ou «carlnev-pasorriavekmoua».



CHRIS

Son jeu du mois : **Sonic Adventure (DC)**
Chris aide les vieilles à traverser sur les clous, donne sa monnaie aux SDF, finance le parti écologiste... Seul, chez lui, il se transforme en véritable goujat, constatant qu'il n'a toujours pas le Net par le câble et la télé NTSC...



ELWOOD

Son jeu du mois : **Sonic Adventure (DC)**
Elvis ne connaît que 2 phrases : «D'accord» et «C'est clair». Lorsqu'on lui demande ce qu'il pense de la falm dans le monde, il répond : «C'est clair». Lorsqu'on lui demande s'il peut nous aider à tuer Bernard Menez, il répond «D'accord» mais ne bougera pas d'un poil.



Blasto

Blasto est un jeu rigolo. Enfin, disons qu'il tente de l'être. Son ambiance décalée, son héros culturiste, son humour à deux balles... Tout cela semble avant tout destiné aux plus jeunes. Les concepteurs ont, en tout cas, essayé de nous proposer quelque chose d'original. Le problème vient du fait qu'on n'accroche pas. Les décors sont vides, la jouabilité approximative et faire évoluer Blasto dans cet univers aseptisé n'apporte qu'un plaisir tout relatif. Il y a bien de nombreuses armes, des ennemis variés (dont «l'horrible créature noire aux yeux rouges qui font peur», texto), 12 niveaux assez différents (le port spatial, la forteresse du méchant, les égouts, le labyrinthe, etc.) mais bon, quand on se gaufre trois fois de suite d'une plate-forme, parce que le saut fonctionne moyen, on commence à s'énerver. Et puis le jeu est lent. Et le mélange plate-forme/shoot them up marche moyen. Blasto n'est pas un mauvais jeu, non. C'est juste un titre super moyen. Ah si, un truc bien, quand même. Dans le jeu, il faut délivrer tout un tas de petites nanas qui vous font cadeau de vies supplémentaires. Ce n'est pas l'idée du siècle, mais ça motive.

Chris



1/10 EDITEUR : **ACCLAIM**
MACHINE : **NINTENDO 64**



Chopper Attack

Chopper Attack est sorti depuis belle lurette. L'éditeur n'avait pas pris la peine de nous l'envoyer, prétextant une rupture de stock. Réussissant, enfin, à nous procurer le titre, par nos propres moyens (merci M. Levray !), nous comprimes assez vite la raison pour laquelle cette cartouche ne franchit jamais le seuil de notre rédaction. En fait, Chopper Attack est un Soviet Strike du pauvre qui bénéficie d'une maniabilité exécration. Imaginez-vous en train de jouer à la fois sur la croix de direction et le stick analogique, sachant que vous devrez user du bouton A pour activer les options. A moins d'être bâti comme une pieuvre, je ne vois pas qui pourrait trouver le gameplay confortable. De plus, le principe de jeu s'avère extrêmement basique, contrairement à Soviet Strike qui proposait des objectifs à remplir. Techniquement assez intéressant (trois vues, animations fluides), le titre n'en demeure pas moins fade et répétitif. Et zou, retour au stock !

Kendy



3/10 EDITEUR : **G.T. INTERACTIVE**
MACHINE : **NINTENDO 64**



South Park

Les amateurs de vulgarités en tout genre seront aux anges : cette conversion du dessin animé ricain, en passe de détrôner les Simpson, reste très fidèle à l'esprit pipi-caca de South Park. Ça rote, ça pète, ça jure dans tous les sens (mother fuck... Bip ! Ass... Bip ! etc.). En bref, c'est très débite. Vous pourrez vous glisser dans la peau des scandaleux Cartman, Stan, Kyle ou du très autiste Kenny. Ce titre d'Acclaim vous convie à un Doom-like ennuyeux avec moult objectifs à remplir. Techniquement ridicule, les ennemis ont l'allure de dindons géants hystériques qui vous picorent le derrière... Outre les boules de neige de base, vous pourrez récolter des armes plus puissantes, comme un ballon rouge ou un lance-missiles en forme de requin. Même le mode deux joueurs en écran split ne parvient pas à relancer l'intérêt de South Park, qui frise le néant absolu. Je ne vous ferai pas l'affront non plus de comparer ce titre à Duke Nukem...

Kendy



1/10 EDITEUR : **ACCLAIM**
MACHINE : **NINTENDO 64**

Côté Pécé

LES JEUX PC

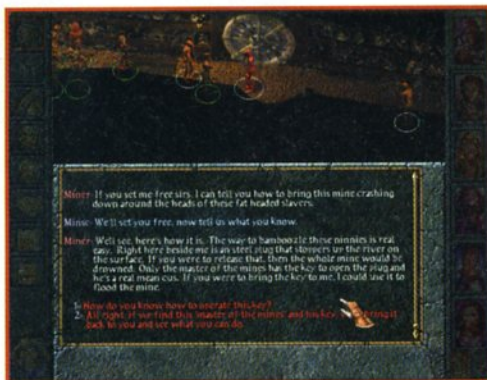
C'est fou, mais il sort autant de jeux PC que de jeux console. Pourtant, il y a DES consoles, mais UN PC. Enfin, pour continuer dans les lois un peu logiques, il faut savoir qu'en cette période de l'année, l'actu micro est aussi peu mouvementée que l'actu console et que le PC accueille autant de daubes que les consoles. C'est pourquoi, ce mois-ci, la rubrique se fait discrète mais néanmoins particulièrement intéressante, avec notamment la sortie de Baldur's Gate, jeu de rôles tant attendu.

Les jeux PC du mois

TELEX

Il n'y a pas que kouake sur Internet

Hasbro vient de refiler à Sony la grande et belle tâche de distribuer la version online du Trivial Pursuit, le fameux jeu de plateau avec les morceaux de frometon colorés. Ce contrat concerne aussi les futures extensions qui suivront le jeu de base : Trivial Pursuit pour les débiles, pour les fans d'Alerte à Malibu, etc.



Nous n'avons pas pu prendre les photos sur une version française, mais sachez que le jeu vendu en magasin dispose de voix et de textes traduits.

Les combats de masse sont gérés en temps réel. Heureusement, il est possible de mettre le jeu en pause, pour donner ses ordres en toute quiétude.



Baldur's Gate : l'incontournable du mois

ÉDITEUR : INTERPLAY GENRE : RÔLE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

En développement depuis longtemps maintenant, Baldur's Gate est, sinon le titre le plus attendu en ce début d'année sur PC, du moins celui que les rôlistes guettent. Exploitant la licence AD&D de T.S.R., ce jeu médiéval fantastique tient ses promesses ! Offrant des graphismes hauts en couleurs, une fidélité irréprochable au jeu de rôles original sur table et une durée de vie étalée sur 5 CD, il est, en outre, jouable en réseau jusqu'à 6 ! L'intrigue prend place dans le monde des royaumes oubliés et votre personnage, orphelin, s'apprête à partir avec son père adoptif. Car celui-ci, à moins que ce ne soit vous-même, semble poursuivi par une menace terrifiante. Attaqués au sortir de Château-suilf, Gorion votre père périt tandis que vous, impulsant, vous fuyez. A partir de là, le jeu offre une grande liberté d'action, à la manière de Fallout 2, et de nombreuses sous-quêtes à accomplir. La chasse aux points d'expérience pourra concerner jusqu'à 6 personnages qui formeront votre groupe d'aventuriers. Ils discuteront entre eux, se balanceront des vanes ou des insultes si leurs alignements sont opposés, créant une ambiance appréciable. Guerriers, voleurs, paladins, mages, etc., tout y est, suivant scrupuleusement la 2e édition d'AD&D. Certains pourront trouver le système plus que dépassé, mais il se trouve encore bien adapté à un jeu micro. Un titre à l'ambiance extraordinaire, incontournable pour les amateurs, qui verra de nombreux add-on le renforcer comme c'est d'ores et déjà prévu...

Le site officiel de Baldur's Gate : <http://www.interplay.com/bgate.html>

Viper Racing : une simulation bien sympa

EDITEUR : SIERRA GENRE : COURSE PRIX APPROXIMATIF : 330 F

Comme son titre l'indique, Viper Racing est un soft de courses qui vous placera aux commandes de la mythique Chrysler Viper, LA calisse qui en jette un max. Ce soft-là prend toute son ampleur dans la qualité de sa simulation, avec un modèle de conduite particulièrement pointu et une gestion des dégâts tout simplement excellente. Pour ceux qui ne sont pas déjà des as du pilotage, le jeu offre différentes options, pour se simplifier la vie et rendre les prouesses plus faciles à réaliser. Proposant 8 circuits à la difficulté variable et un mode carrière très intéressant, qui n'est pas sans rappeler celui de Gran Turismo, Viper Racing a donc de nombreux atouts. Il est, en outre, accessible aux configs peu onéreuses, puisque même une carte 3D médiocre permet une accélération matérielle très satisfaisante. Seuls reproches : la sensation de vitesse aurait pu être plus poussée et les circuits plus détaillés. C'est cependant un bon achat, aux cotés de l'indétrônable Grand Prix Legends.



Une vue originale et néanmoins particulièrement jouable.



Les courses vous confronteront à 7 autres pilotes. Vous pourrez régler leur I.A. mais, d'une manière générale, les premiers temps seront difficiles.

TELEX

Groovy

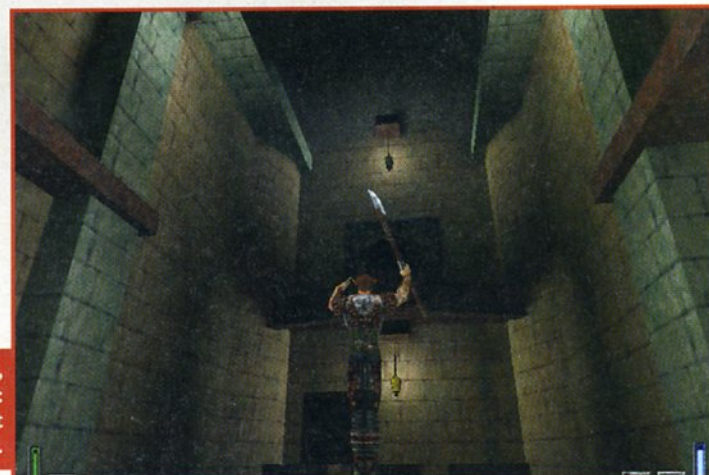
Non, il ne s'agit pas d'un nouveau Duke mais bel et bien de la suite d'Interstate '76. Même que ça s'appellera Interstate '82 et que ça devrait sortir vers mars/avril. Au rang des nouveautés, les véhicules à piloter : vous pourrez vous éclater avec un hélico, une foreuse, des motos... en plus des 40 voitures prévues. On retrouvera l'ambiance unique du premier, avec une technologie bien meilleure, évidemment, y compris pour le jeu online.

Heretic 2 : le retour de l'elfe masqué

EDITEUR : ACTIVISION GENRE : ACTION/AVENTURE PRIX APPROXIMATIF : 300 F

Heretic 2 introduit une nouveauté de taille, par rapport à son prédécesseur : la vue à la troisième personne. Au début, c'est plutôt déroutant : on regarde le lustre au plafond, en tentant de trancher le gras des rats qui nous mordent les orteils. Petit à petit, on s'y fait et on finit par tant apprécier les nouveaux mouvements que permet cette vue que les Doom-like en deviennent mornes. Sauts, roulades, acrobaties diverses, le père Corvus est un elfe bien sportif. On retrouvera les armes et les sorts aux pouvoirs destructeurs impeccablement rendus par des effets de lumière de toute beauté et l'aventure offrira une variété graphique appréciable. Bref, Heretic 2 est un soft qui en jette, sympa, quoiqu'un peu inégal, et qui, pour les veinards qui peuvent jouer en réseau, sera l'occasion de parties endiablées et de fous rires.

Il est possible de couper les ennemis en morceaux et le sang est omniprésent. Un soft bien gore, à l'action incessante.



Faire des saltos dans tous les sens, s'accrocher, exécuter des roulades pour esquiver les tirs : autant de nouveaux mouvements bien jouissifs et ultra bien animés.

JDR, online, gratos

Trois mots qui devraient vous suffire à visiter <http://the4thcoming.com> qui propose de participer gratuitement au bêta test d'un jeu qui n'est pas sans rappeler Ultima Online... En fait, il s'agirait plutôt d'un intermédiaire entre ce dernier et Diablo. Et, même si le monde proposé offre pour le moment peu d'interactions et s'étale juste sur 7 km², c'est gratuit et sympa à jouer. Les Français y sont nombreux en plus...

Après le gros succès au Japon de Gunblade NY, Sega réitère le shoot'em up musclé et urbain avec L.A. MachineGuns. Gare à la révolution robotique.

PAR GREG

L.A. MachineGuns



Ces robots vous attendent à la descente d'un immeuble.



Les robots ont aussi pris le contrôle des hélicoptères.



A Alcatraz, c'est une bataille au-dessus de l'eau qui vous attend.



Les robots, tout le monde connaît, il n'y a rien de plus idiot. De la friteuse au grille-pain, en passant par l'aspirateur, difficile de faire moins intelligent et autonome que ces appareils qui, un jour, domineront le monde. Ne riez pas, car dans un futur proche (genre 2050), ce sera la révolte des machines à Los Angeles. Une armée de robots autobaptisée R.O.M. (ce qui signifie, bien intelligemment, Rage of the Machines) a pris d'assaut toute la ville et s'apprête à établir un empire sur la côte Ouest des Etats-Unis. Comme toujours, il y aura bien un président qui aura quelques moeurs légères à cacher et qui lancera alors une vaste opération de destruction des robots afin d'avoir la paix. Cette mission sera confiée au SIFAT, des spécialistes de l'action anti-terroristes, montés sur des mini-hélicoptères urbains armés de mitrailleuses laser dernier cri. Grâce à ces appareils, le ou les joueurs (2 simultanément) pourront nettoyer la ville de sa racaille cybernétique, en ayant une chance de voir un jour le dernier niveau.

Les nouveautés du produit

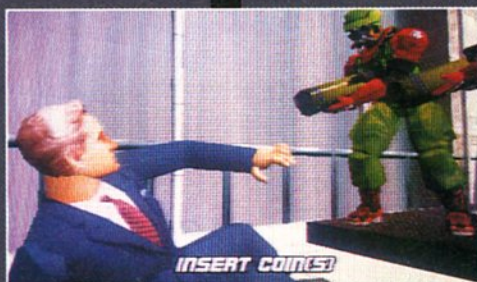
Contrairement à ce qui se fait d'habitude dans ce genre de jeu, vous pourrez, dès le début, choisir votre niveau parmi les 5 disponibles, hormis le dernier. Vous aurez donc l'occasion de voir du paysage et, si vous n'arrivez jamais à battre le boss du troisième niveau, vous pourrez, à la partie suivante, recommencer directement au 4ème. Autre nouveauté de cette série : l'Intelligence Artificielle de L.A. MachineGuns, à la différence de Gunblade NY, son



Nos vaillants héros à bord de leurs appareils volants.



Le niveau de Las Vegas vous autorise à tout détruire, même les voitures de pauvres innocents.



Certains ennemis petits mais rapides vous attaqueront au corps à corps.



Sega se lance dans du déjà vu avec succès

prédécesseur, a bénéficié d'un travail important qui permet de réajuster, à chaque instant, la caméra et ce, dans l'intérêt du joueur qui, parfois, ne comprend plus grand-chose du fait de la violence de l'action. Car l'I.A. s'applique aussi aux ennemis qui pourront éviter le joueur, se cacher ou attendre dans un coin, avant de sortir pour lui tirer dessus. Cependant, pas de fausses idées, le jeu se déroule non pas à la manière d'un Virtua Cop, calme et posé, mais plutôt comme un véritable shoot'em up en 3D où vous ne dirigez que le viseur de l'arme. Rapide et dynamique, le soft profite de la puissance de calcul du Model 3 Step 2, qui permet d'animer un peu plus d'un million de polygones, le tout avec un max de textures. Dommage toutefois que l'originalité ne soit pas au rendez-vous. Tirer sur tout ce qui bouge c'est bien mais, en arcade, on aimerait un jour voir autre chose.



Attention à la voiture du président !



EDITEUR : SEGA
MACHINE : ARCADE
DISPONIBILITE JAPON : DÉBUT 99
DISPONIBILITE EUROPE : COURANT 99

Sega continue sa conquête du grand public, avec une gamme de produits plus familiaux dont fait partie le très étrange *Magical Truck Adventure*. Un jeu de courses à part.

PAR GREG

Magical Truck Adventure



Magical Truck Adventure place le(s) joueur(s) sur un meuble des plus étranges, puisqu'il s'agit d'une structure pourvue de deux petits leviers, à la manière de ces vieux chariots avec lesquels on se déplaçait sur les chemins de fer, il y a plus d'un siècle. Le scénario est super bateau : un grand méchant a volé des pierres magiques que deux jeunes enfants doivent récupérer, en le poursuivant à l'aide de leur petit chariot. Selon les stages du jeu (6 en tout), les enfants devront soit poursuivre le méchant, soit, une fois la pierre récupérée, lui échapper. Cela nous donne donc une espèce de jeu du chat et de la souris hyper dynamique, car le joueur, en plus d'actionner en rythme les leviers, aura à sa disposition une pédale pour faire pencher le chariot de côté. Si les deux joueurs appuient en même temps sur leur pédale, le chariot effectue un saut ; ce qui pousse, dans certains passages, à respecter un timing très précis et à être de connivence.

Une course de chariots

Seul, lors du jeu, c'est la machine qui gère automatiquement les sauts du chariot, rendant la tâche du joueur plus facile. Se déroulant à la manière de *Darius* où, à la fin d'un niveau, vous choisissiez le suivant via un système d'embranchements, *Magical Truck Adventure* propose 3 stages et 4 fins différentes. Comme là mode le veut en ce moment au Japon, à la fin de chaque partie, la machine vous délivre son analyse, à savoir si vous formez un duo harmonieux, si vous avez des affinités, etc. Un jeu curieux qui a aussi le mérite d'être extrêmement novateur pour son système de jeu à deux.



Dans cette caverne, il faudra éviter les buffles qui se mettent imprudemment sur la voie ferrée.



Le monde des dinosaures recèle de bien agressifs adversaires.



Le souffle du dragon dans le monde médiéval est à éviter impérativement.

EDITEUR : SEGA

MACHINE : ARCADE

SORTIE AU JAPON : FÉVRIER 99

DISPO. EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

Echappant avec brio au concept du énième jeu de courses, Thrill Drive vous propose, tout simplement, de conduire avec prudence, dans une ville dangereuse.

PAR GREG

Arcade

Joypolis

Thrill Drive



Plus que 10 kilomètres avant l'arrivée. Serez-vous éviter les chauffards ?



La ville américaine offre des rues très larges.



Les dénivelés des routes américaines sont parfois surprenants.



Après Beat Mania et Dance Revolution, Konami revient à des valeurs un peu plus traditionnelles en arcade, avec un jeu de voitures. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Thrill Drive n'est pas un simple jeu de courses. Au début de la partie, le joueur choisit son véhicule parmi 7 genres différents comme un coupé, un wagon ou encore un bus et même un camion ! Trois circuits sont disponibles : une ville japonaise, une européenne et une américaine. La course au Japon vous propose divers environnements tels que l'autoroute et les centres-villes. La course européenne est plus orientée sur les sens giratoires et, pour finir, celle américaine vous met sur une grande route extra-large, avec plein d'abrutis qui roulent en contresens. Une fois au volant de son véhicule, le joueur doit traverser la ville le plus rapidement possible et ce, sans provoquer d'accident. A partir de là, tout peut arriver.

Le permis de conduire

Des bus scolaires qui vous grillent la priorité, des chauffards qui roulent sur la voie d'en face, des embouteillages subits, tout est là pour abîmer votre belle carrosserie. Pour vous pénaliser, en cas d'accident, chaque collision engendrera un climat de plus en plus mauvais, finissant par vous empêcher de voir correctement et rendant le jeu de plus en plus difficile. D'une réalisation supérieure aux habituels jeux 3D des éditeurs (hors Sega et Namco), il est très possible que Thrill Drive se taille une part de succès dans les salles, que ce soit en France ou au Japon, grâce à ce nouveau concept. De plus, la mise en scène des accidents est souvent spectaculaire et fera, très certainement, bien rire les joueurs eux-mêmes.



EDITEUR : KONAMI
MACHINE : ARCADE
SORTIE AU JAPON : DÉJÀ DISPONIBLE
DISPONIBILITE EUROPE : MARS 99

Le jeu à plusieurs est disponible via des meubles linkés.

Attention aux piétons qui traversent imprudemment.

ANIM'PAAD

Des mangas plutôt sérieux ce mois-ci ! Guerres et catastrophes, voilà comment les éditeurs abordent l'année 99 ? Normal, surtout l'année de l'Apocalypse, si l'on en croit Nostradamus. Par Oliv'Gotoon

M a n g a

DRAGON HEAD

Dragon Head : © Minetarô Mochizuki / Kôdansha

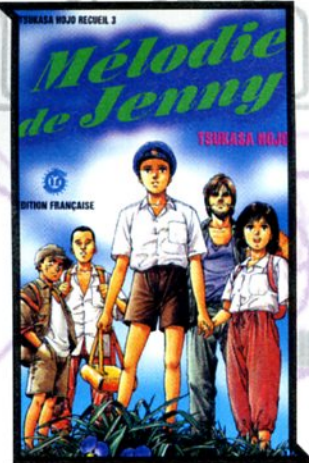


Jusqu'à présent, Manga Player avait surtout publié des mangas d'auteurs déjà connus, comme Clamp (Rayearth), Masami Kurumada (B'T X), Yûzô Takada (3x3 Eyes)... Dragon Head se détache du lot, d'une part parce que son auteur, Minetarô Mochizuki, n'est pas spécialement connu en France et d'autre part parce que cette B.D. est vraiment originale, tant par ses dessins que par son histoire. Les premières pages nous plongent aussitôt dans l'ambiance, car elles sont

presque toutes noires ! Mais, en regardant de près, on distingue quelques détails... Quelqu'un s'interroge : «Que fait-il ici dans le noir ?» Il s'agit de Teru Aoki, un adolescent qui rentre de vacances, en train, avec toute sa classe. Soudain, un bruit d'explosion se fait entendre et le train déraile au milieu d'un tunnel. Revoici nos premières pages en noir, puisque notre héros se réveille en pleine obscurité. Pire, il semble être le seul rescapé ! Il se pose alors plusieurs questions : «Pourquoi le train a-t-il déraillé ? Comment sortir et alerter les secours ? Pourquoi, au bout de plusieurs heures, aucun secours n'arrive-t-il ?» On partage indéniablement les angoisses de ce garçon perdu dans ce trou. Les dessins aussi sont inhabituels, se rapprochant davantage d'un style à l'européenne que des habituels mangas. Une grande attention est portée sur l'expression de la peur sur les visages. Dragon Head est donc l'une des meilleures surprises, parmi les nouveautés de ce début d'année.

LA MÉLODIE DE JENNY

La mélodie de Jenny : © Tsukasa Hôjô / Shûeisha



Paru chez Tonkam, ce manga est le troisième et dernier recueil de petites histoires écrites par Tsukasa Hôjô (City Hunter, Cat's Eye et Sous un Rayon de Soleil). Les trois récits contenus dans ce

tome ont tous pour thème la seconde Guerre Mondiale. L'auteur nous explique qu'il les a dessinés en 1995, à l'occasion du cinquantième anniversaire de la fin de la guerre, et que c'était un sujet qui lui tenait à cœur. Nous suivons, à travers cette guerre, le destin souvent tragique de trois hommes : un kamikaze, un américain marié à une japonaise et un joueur de base-ball. Le sujet

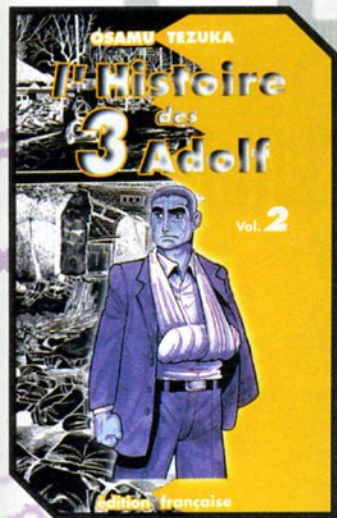


est donc un peu plus sérieux que dans les recueils précédents (Le Cadeau de l'Ange, Le Temps des Cerisiers), mais les dessins sont toujours aussi soignés et le scénario poignant.

HISTOIRE DES TROIS

ADOLF TOME 2

L'histoire des trois Adolf : © Tezuka Production



Autre manga très sérieux, se déroulant également pendant la seconde Guerre Mondiale, voici la suite de cette B.D. en trois parties dessinée par le maître des mangas, Osamu Tezuka (Black Jack, Le Roi Léo). L'histoire des trois Adolf raconte la vie de trois personnes portant le même prénom, l'un étant le chef du parti nazi, les deux autres étant des enfants, un Juif et un Japonais. Nous retrouvons aussi, dans ce

tome, le journaliste Togué en possession de documents prouvant que le Führer aurait une grand-mère juive. Traqué par la police, il va perdre petit à petit ses amis et son travail, pour garder ce secret en lieu sûr... Bien différent des autres mangas à l'esprit naïf et cartoon de Tezuka, ce titre aborde, avec force et sérieux, un sujet encore tabou. Et pourtant, il fut dessiné il y a déjà 15 ans !

M u s i q u e

CD DES CITÉS D'OR

Les Cités d'Or :
© RTL / NHK

S'il y a un dessin animé dont les musiques restent dans la tête, c'est bien les Mystérieuses Cités d'Or (série qui repasse, d'ailleurs, actuellement le samedi matin, sur France 2). Animusik, la branche audio de l'éditeur AK Vidéo, nous propose un CD regroupant les principaux thèmes de cette série culte. De plus, ce CD contient une partie CD-Rom que vous pourrez lire sur votre PC, Mac et même sur un lecteur DVD de salon. On pourra y admirer quelques images ainsi que le générique en version vidéo et même un épisode entier.



Flash Flash Flash

Japon

Dynasite : © Leiji Matsumoto / HMP / Kōbunsha

- **Dynasite 999.9** est le nom d'un dessin animé adapté d'une B.D. de Leiji Matsumoto, auteur d'*Albator* et *Galaxy Express 999*. Comme dans la plupart de ses œuvres, on y retrouve un jeune garçon qui rencontre une extra-terrestre à l'apparence de femme avec de longs cheveux blonds.



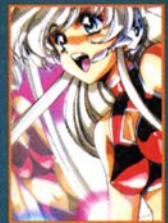
- **Cowboy Bebop**, une excellente série de SF qui mélange images de synthèse et animation traditionnelle, revient pour une nouvelle saison de 26 épisodes.



Cowboy Bebop : © Sumitise

- Dix ans après deux dessins animés réalisés pour la vidéo, la série **Sol Bianca** fait son retour, pour des épisodes nouveaux et inédits.

- **Femme ! Femme ! Boucanier** est le titre de la dernière production dirigée par le tandem Satoshi Urushihara / Kinji Yoshimoto (*Lemnear*, *Plastic Little*) qui sortira prochainement en vidéo.



Femme ! Femme ! Boucanier : © K. Yoshimoto / S. Urushihara

France

- C'est en mai que prendra fin le manga de *City Hunter* (35 volumes) et en juin celui de *Fly* (36 volumes). Pour les remplacer, J'ai Lu proposera un des mangas les plus attendus depuis des années, celui de Ken le survivant, mais aussi celui de la fameuse série sportive Olive et Tom.

- Tonkam annonce, pour 1999, la parution d'autres B.D. de Tsukasa Hōjō (*City Hunter*), comme *Rash* ou encore sa toute dernière B.D. *Family Compo* qui raconte l'histoire d'une famille de travestis !

- Glénat, enfin, va rééditer entièrement le manga *Akira*. Particularité, cette réédition sera en noir et blanc, en six gros tomes de 368 pages chacun, exactement comme l'édition originale japonaise. Le premier tome paraîtra en mars.

- Manga Player Collection éditera *Clover de Clamp* au mois d'avril en tome relié.

Le titre sera bien *Clover* et non *Trèfle*, traduction abusive lue au moment de sa pré-publication.



Ken le survivant :
© Branson / Tetsuo Hara / Shūeisha

COMICS

À 9 mois de l'apocalypse nucléaire, les comics sont à l'heure des manipulations génétiques.

Une bonne ambiance.

Par Serge Février

PITT N°1



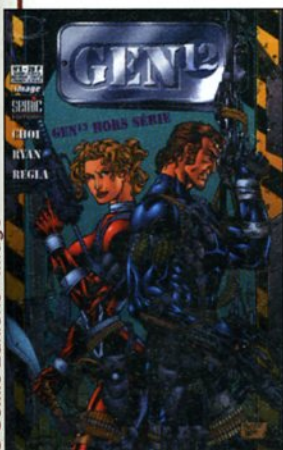
Enfin en français ! Pitt, ce nouveau personnage complètement destroy arrive dans vos kiosques ! Nous avons déjà eu l'occasion de vous en parler plusieurs fois. À mi-chemin entre Lobo et Hulk, ce nouveau monstre est entré dans le panthéon des héros anticonformistes. Malgré son look peu engageant et ses méthodes à la Terminator, cet hybride mi-humain, mi-extra-terrestre, ce guerrier venu de l'espace est très attaché à un jeune enfant terrestre, le petit Timmy qui, suite à différents essais, a une empreinte génétique identique à celle de Pitt ! Ce qui, malheureusement pour lui, en fait la proie des chasseurs de primes... Et là, nous crions tous en cœur : dommaaaage !... Car Pitt va s'interposer. Et voilà comment, avec beaucoup de talent, est né un nouveau comic. Le plus dur sera d'attendre les prochains numéros.



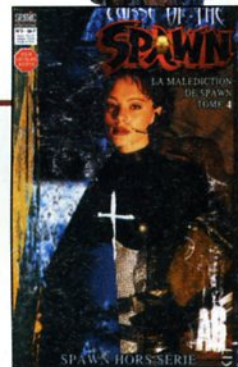
GEN 13 HS 5 : GEN 12

Aaah, l'histoire... la politique, les intrigues et le pouvoir... ce magistrat hors série est le premier des 2 volumes

qui vont vous présenter les antécédents ainsi que les coulisses de vos séries préférées (Gen13, DV8, Wetworks). En effet, dans cette mini série, vous découvrirez quelqu'un de plus puissant encore que G. Edgar Hoover, vous apprendrez à le connaître de manière posthume, puisque tout commence par son enterrement ! Eh oui, Miles Craven, le père de la Team 7 et du projet «Genesis» a trouvé la mort dans un attentat. Afin de lui désigner un successeur, les membres du comité de surveillance des renseignements (rien de moins) ont décidé d'ouvrir une enquête sur ses responsabilités, dans les différents programmes de manipulations génétiques visant à créer des super soldats.



SPAWN HS 5 CURSE OF SPAWN TOME 4



La convention de Genève ? Connais pas, et vous ? Non plus, vous êtes donc en mesure d'apprécier ce titre dans lequel deux chercheurs fous, perdus au fin fond de la forêt amazonienne, font des expériences génétiques pour le compte de la C.I.A. Pour les amateurs de jeux vidéo (et il y en a parmi vous, nous en sommes convaincus ! Inutile de le nier...) qui apprécieront sans aucun doute une ambiance très Resident Evil, très noire et avec plein de morts vivants, tout Spawn quoi ! Malheureusement, notre très détestable Wynn a décidé que leurs recherches allaient s'arrêter là (dans quelques pages, en fait) et il a fait appel à la très belle, mais très expéditive, Jessica Priest, une tueuse à la solde de la C.I.A. dont la jeunesse n'est pas tout à fait claire. À vous de découvrir cet épisode exceptionnel sachant mettre en valeur tous les talents d'un nouveau personnage qui, sans aucun doute, va être amené à affronter notre Hell-Spawn favori.

A NOTER



- Chez Semic, le troisième numéro de **Divine Right** dans lequel quelques renégats d'une autre série interviennent, Lynch et Fairchild pour ne nommer qu'eux car, en effet, il ne faut pas oublier

que les I.O. sont derrière tout ça. - Toujours chez Semic, le troisième volet de la série **Ascension**, avec l'affrontement perpétuel du Bien contre le Mal. Lucien, toujours en prison, va devoir s'en sortir et libérer la belle Andromeda de l'emprise de Grigorieff.



UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

N°72

Joypad

- Cadeau : Le CD audio des meilleures musiques Pygnosis.
- Tests : NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
- Sol + Tips : Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Aerte Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toxa Touring Car (PS)...
- Anim'paad : Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga), Gusrinsh Cats (manga)...
- Joypad achats : Les anciennes consoles.

35frs

N°73

Joypad

- Cadeau : Le CD audio collector Snow Racer'98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.
- Tests : Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Gex 3D (PS)...
- Sol + Tips : Pandemonium 2 (PS), Nudear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)...
- Anim'paad : Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga), Gusrinsh Cats (manga)...
- Joypad achats : Bilan 97 Nintendo et Sony.

35frs

N°74

Joypad

- Cadeau : Le CD de démo Newman Haas.
- Tests : Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
- Sol + Tips : Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
- Anim'paad : Evangelion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist...
- Joypad achats : Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires...

39frs

N°75

Joypad

- Cadeau : Le CD démo de Forsaken.
- Tests : Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragon Saga (Sat)...
- Sol + Tips : Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat)...
- Anim'paad : 313 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga)...
- Joypad achats : Dossier Saturn : Stop ou encore ?

39frs

N°76

Joypad

- Cadeau 1 : CD de 10 démos, Rage Racer, Nightmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Reboarded, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- Cadeau 2 : Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS)...
- Sol + Tips : Auto Destruct (PS), Tenchu (PS), Pitfall 3D (PS), Snowboard Kids (N64)...
- Anim'paad : La fin de Gunnm (manga), Fushigi Yugi (manga)...
- Joypad achats : Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster...

49frs

N°77

Joypad

- Cadeau : Le CD de démo de Vigilante 8.
- E3 : compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
- Tests : Heart of Darkness (PS), Colin Mc Rae Rally (PS), Niven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
- Sol + Tips : Spawn (PS), Warcraft 2 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
- Anim'paad : Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
- Joypad Achats : Les accessoires : les figurines de FFVII, Pack V-Rally...

49frs

N°78

Joypad

- Cadeau : Le CD démo de Heart of Darkness.
- Scoop Mondial : Les premières images de Sonic Adventure sur Dreamcast !
- Tests : Azure Dreams (PS), Banjo-Kazooie (N64), SCARS (PS), Tekken 3 (PS), ISS 98 (N64), Tombi (PS), Pocket Fighter (PS)...
- Sol + Tips : Forsaken (PS), FIFA Road to the World Cup 98 (Sat), Kobe Bryant (N64), Felony (PS)...
- Anim'paad : Manga Player Collection, Dr Slump, Evangelion, Blue Seed (vidéo)...
- Joypad achats : La rentrée des manettes...

49frs

N°79

Joypad

- Cadeau : Le CD de démo Future Cop L.A.P.D.
- ECTS : bilan sur le salon du jeu vidéo à Londres.
- Tests : MediEvil (PS), Moto Racer 2 (PS), Madden NFL 99 (PS), Future Cop (PS)...
- Sol + Tips : F Zero X (N64), Mortal Kombat Mythologies (N64), Bomberman World (PS), Dead Ball Zone (PS), Crime Killer (PS)...
- Anim'paad : Pineapple Army, Mermaid Forest, Le Cadeau de l'Ange...
- Joypad achats : Une console pour le prix de deux jeux.

49frs

N°80

Joypad

- Cadeau : Le CD de démo jouable O.D.I.
- Premiers scoops sur la Dreamcast : Blue Stinger, et les jeux à venir.
- Tests : L'Exode d'Abe (PS), Duke Nukem Time to Kill (PS), 1080° Snowboarding (N64), Yannick Noah AST99 (PS)...
- Sol + Tips : Colin McRae Rally (PS), N-D (PS), Circuit Breakers (PS), Blast Radius (PS)...
- Anim'paad : Cat's Eye, Menchini, Cobra (manga), Evangelion (vidéo)...
- Joypad achats : Accessoires : Un Noël hard.

49frs

N°81

Joypad

- Tests : Tomb Raider III (PS), Turck 2 (N64), Crash 3 (PS), Rival Schools (PS), F Zero X (N64)...
- Sol + Tips : Le Se Element (PS), MediEvil (PS), Forsaken (N64), Marvel vs Street Fighter (Sat), N20 (PS)...
- Le supplément Dreamcast
- Zooms : Virtua Fighter 3 th, Pen Pen...
- Previews : Blue Stinger, Flight Shooting, Shenmue...

35frs



Faites vite ! Les anciens numéros de Joypad s'épuisent les uns après les autres...
 Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

• Je commande le(s) numéro(s) à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de

• Je commande le(s) numéro(s) à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de

• Je commande le(s) numéro(s) à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de

• Je commande le(s) numéro(s) à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de

RANGÉZ VOS MAGAZINES :

• Je commande reliure(s) à 69 F, soit un total en francs de

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Nom Prénom

Adresse

Code Postal [] [] [] [] Ville

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
 JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Attention !

Tous les numéros d'Astuce Mania, et les exemplaires 1 à 48 de Joypad sont épuisés.

ASTUCES

K ε n d y

La blague

pourrie du mois :

C'est un O qui

rencontre un Q

et qui lui dit :

«Hey gars ! Il

est pas mal ton

piercing...»

Déjà, ça

ne s'améliore

vraiment pas. Il

va falloir que

j'en parle à mon

psy. Chouette

début de mois

de février en

perspective !

O.D.I



Machine : PlayStation

Version : Européenne

Se remettre de la vie

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ◻.



Faites la Pause, avant d'effectuer les bidouilles.

Se remettre de la mana

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ◻.

Se remettre des munitions

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ◀, ▶, ▶, ▶, ▶, ◻.



Arme plus puissante

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : R1, L1, R2, L2, ◀, ▶, ▶, ▶.



Remplir la jauge d'expérience

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : ◻, △, L1, L2, R1, Select.



Activer ou désactiver la barre d'énergie des monstres

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : △, ◻, ◻, △, ◻.



50 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : △, ▶, ◻, ◻, ▶, Select, ◻.



Apprendre tous les sorts

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : RI, L2, R2, LI, Δ, ▾.



Command & Conquer : Mission Tesla



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Invincibilité

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : □, ×, ○, ×, Δ, Δ.

Afficher toute la carte

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : Δ, Δ, ×, ○, Δ, □.



Parabombes

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : ×, ×, ×, ○, Δ, □.



Déplacement chronoporté

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : □, ○, Δ, ×, ○, ○.



La ville est attaquée

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : □, ×, □, ×, □, ×.



Argent

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : ×, ×, □, ○, ○, ○.



Victoire

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○, ○, Δ, ×, ×, □.



Faire échouer la mission

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○, ×, ○, □, □, ×.



Attaque nucléaire

Pendant le jeu, pressez sur le bouton ○, sur les symboles suivants de la barre des équipes : ○, ×, ○, ○, ×, □.



Astuces


K e n d y

L'Exode D'Abc



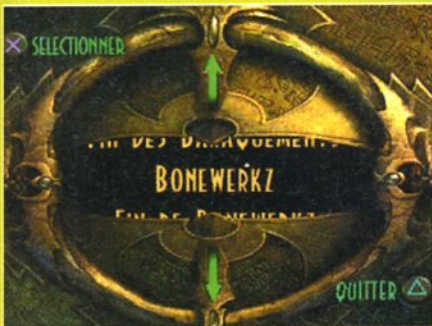
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélection des niveaux


Sur l'écran principal, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites . L'écran de sélection des niveaux apparaîtra dès lors !



C'est sur l'écran principal qu'il faudra effectuer les manipulations.

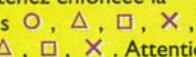


Toutes les démos

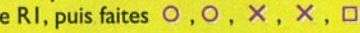
Sur l'écran principal, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites .



Invincibilité

Pendant le jeu, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites . Attention, seules les défenestrations vous tueront !

Compléter le niveau en cours

Pendant le jeu, maintenez enfoncée la touche R1, puis faites .




Lenchu




Machine : PlayStation
Version : Européenne

Choisir son niveau

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche R1, puis faites .




Obtenir les objets cachés

Sur l'écran des objets, maintenez R1, puis faites . Tous les objets seront ensuite disponibles !




Augmenter la capacité de transport à 99

Sur l'écran des objets, maintenez R2, puis faites .




Augmenter la capacité de transport d'un point supplémentaire

Sur l'écran des objets, maintenez L2, puis faites .




Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites Pause, puis les manipulations suivantes : .



Faites d'abord Pause, avant d'effectuer les bidouilles.


Voix en japonais

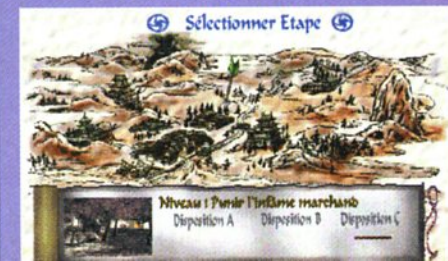
Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche L1 enfoncée, puis faites .



C'est sur cette page qu'il faudra effectuer l'astuce.

Changer la position des ennemis

Sur l'écran de sélection des niveaux, maintenez la touche L2, puis faites .



LE 3 FÉVRIER
PICSOU MAGAZINE
NOUVELLE FORMULE



Comment
une poudre
étrange
se transforme

CADEAU

en matière
gluante, puis
rebondissante
pour finir
en balle...

NOUVEAU PRIX
18 FRANCS

132 PAGES

South Park



Machine : Nintendo 64
Version : U.S.

Cheats codes

Entrez les codes suivants dans le menu des passwords, selon l'astuce que vous désirez activer.

Activer l'écran des cheats : **BOBBYBIRD**

Sélection des niveaux : **THEEARTHMOVED**

Invincibilité : **ASSMAN**

Toutes les armes : **FATKNACKER**

Munitions illimitées : **FATTERKNACKER**

Tous les persos en mode multi-joueurs :

OMGKKEYB

Jouer avec Starvin Marvin : **SLAPUPMEAL**

Jouer avec Phillip : **PHAERT**

Jouer avec Terrance : **RAFT**

Jouer avec M. Garrison :

DOROTHYSFRIEND

Jouer avec Mackey : **CHEATINGISBAD**

Jouer avec le chef : **LOVEMACHINE**

Jouer avec Wendy : **CHEEKATACO**

Jouer avec Pip : **FISHNCHIPS**

Jouer avec Ike : **KICKME**

Jouer avec Mme Cartman : **ALLWOMAN**

Jouer avec Mephisto : **GOODSCIENCE**

Jouer avec Jimbo : **STARINGFROG**

Jouer avec Ned : **HAWKING**

Jouer avec l'homosexuel : **OUTRAGE**

Jouer avec Barbrady : **ELVISLIVES**

Jouer avec les extra-terrestres : **MAJESTIC**

Jouer avec Skinny : **VEGGIEHEAVEN**

Mode grosse tête : **MEGANOGGIN**

Mode wireframe : **PLANEARIUM**

Voir les crédits : **SCREWYOUGUYS**



Entrez les codes dans cet écran.



L'écran cheat se trouve sur la page principale.

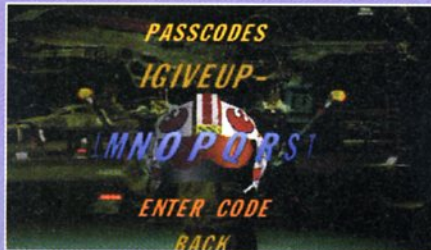
Star Wars : Rogue Squadron



Machine : Nintendo 64
Version : U.S.

Vies infinies

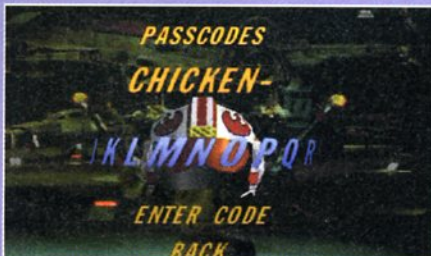
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **IGIVEUP**



Jouer avec l' AT-ST

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **CHICKEN**

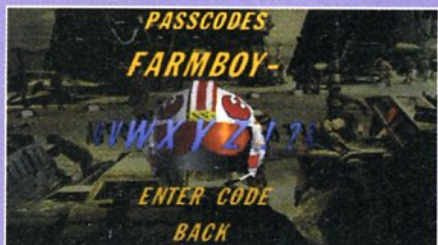
Pressez sur Z pour manoeuvrer la tête de la machine, A pour accélérer, et B pour tirer.



Vous bénéficierez d'une mission spéciale !

Jouer avec le Falcon Millennium

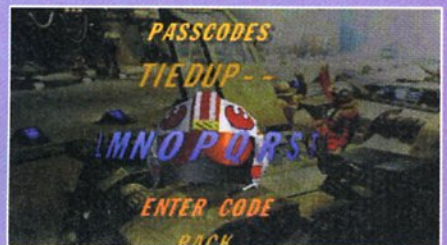
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **FARMBOY**



Voici le fameux vaisseau de Ian Solo !

Jouer avec les chasseurs Tie

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **FARMBOY**, puis **TIEDUP**. Il suffira de se mettre sur le Falcon Millennium et de maintenir \blacktriangle , pour accéder au vaisseau Tie.



Les chasseurs de l'Empire sont très maniables !

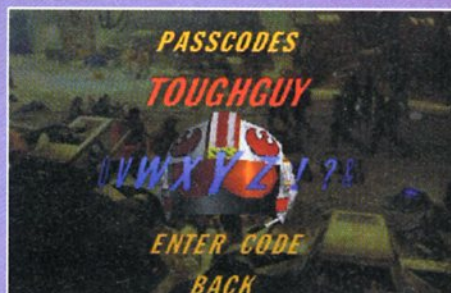
Augmenter la difficulté du jeu

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **ACE**



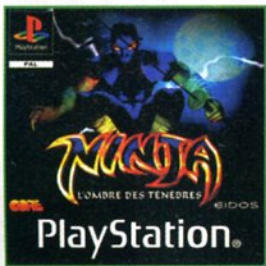
Tous les power-up

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : **TOUGHGUY**



CONCOURS

Gagnez les jeux
de votre
choix



LES JEUX PROPOSÉS CI-CONTRE
NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE
QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ
OFFICIEL FRANÇAIS !



3615 JOYYPAD

Astuces

K e n d y

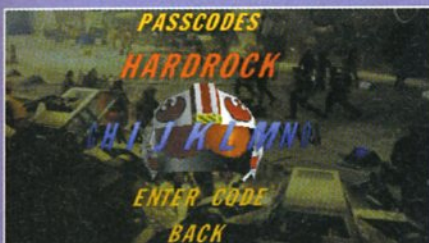
Activer le second radar

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : RADAR



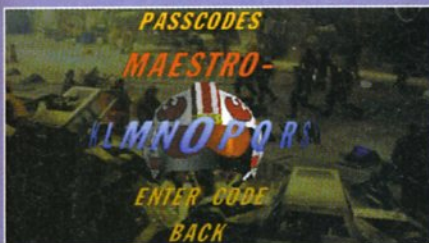
Ecran-titre caché

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : HARDROCK



Music test

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : MAESTRO



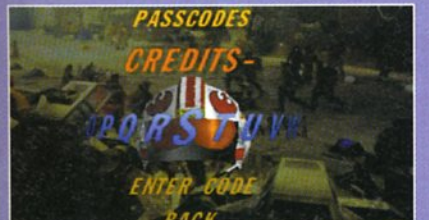
Voir les démos d'intermissions

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DIRECTOR



Voir les crédits

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : CREDITS



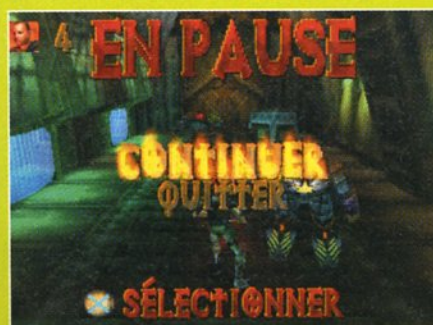
Apocalypse



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton LI, en faisant Δ , \blacktriangle , \times , \blacktriangledown . Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Quittez la partie, puis retournez à l'écran-titre, pour profiter de la sélection des stages.



Faites les manip, après avoir effectué la Pause.



Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton LI, en faisant \square , \times , Δ , \circ .

Toutes les armes

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton LI, en faisant \square , \circ , \blacktriangle , \blacktriangledown , \times , \square .



Vies illimitées

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton LI, en faisant Δ , \circ , \times , \square .

Psybadek



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode turbo

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DEKPOWERUP



Neuf vies

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : DONTDIONME



Skate lent

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : CLAPPEDOUT



Grand Xaco

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : INLILLIPUT



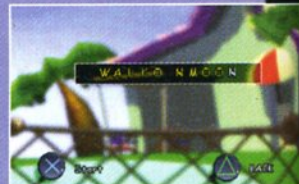
Petit Xaco

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : SIZOFANANT



Faible gravité

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : WALKONMOON



Mode gelée

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : JELLYJELLY



Votre perso sera vert et mou !



Mode dérapage

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : GREASEDDEK



Et voilà !

Tous les mondes en mode strategy

Selectionnez le mode strategy, puis placez votre curseur sur set war. Faites ensuite \odot + \square , Select quatre fois, Start trois fois, \square , \odot , \odot + \square . L'indication all maps apparaît dès lors en bas à droite de l'écran.

Spyro le Dragon



Machine : PlayStation
Version : Européenne

99 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Une fois cela effectué, faites \square six fois, \odot , \blacktriangle , \odot , \blacktriangleleft , \odot , \blacktriangleright , \odot .

Allez dans l'écran des inventaires.



Choisissez le mode strategy.



Wild 9



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode fumée rouge

Pendant le jeu, faites \blacktriangleright , \blacktriangleup , \blacktriangleleft , \odot , \blacktriangleup , \odot , \odot .



Se rajouter des missiles par dix

Pendant le jeu, faites X, \odot , RI, \blacktriangleright , \blacktriangle , X, \blacktriangle .



Se rajouter des grenades par dix

Pendant le jeu, faites RI, X, RI, \blacktriangleright , \square , \blacktriangleright , \square .



Se remettre de la santé

Pendant le jeu, faites RI, \blacktriangle , LI, \blacktriangleleft , \blacktriangle , \odot , X.

The Unholy War



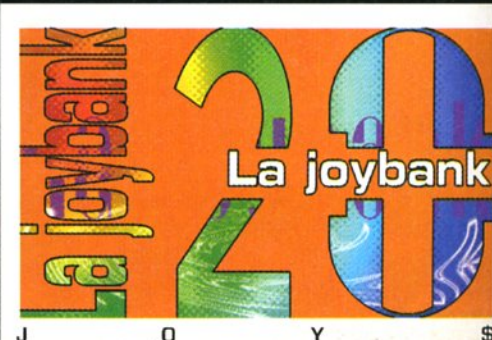
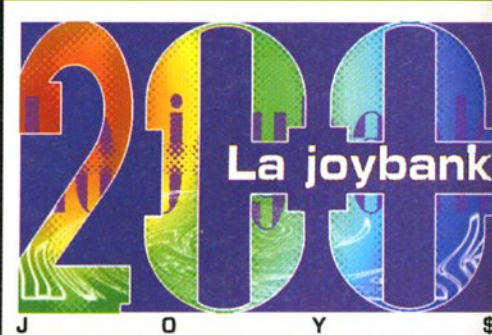
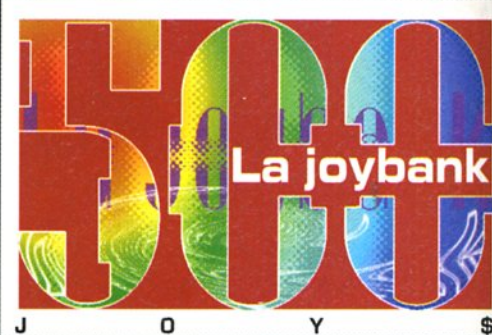
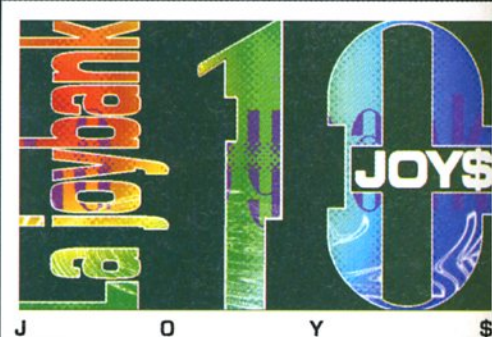
Machine : PlayStation
Version : Européenne

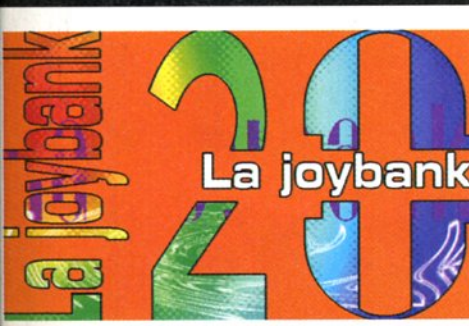
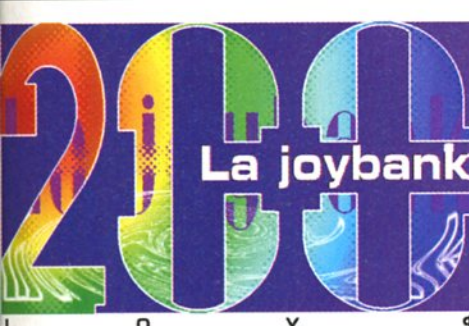
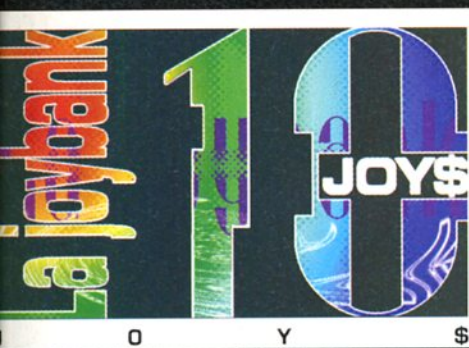
Niveaux maze et menhir

Selectionnez le mode mayhem, puis placez votre curseur sur accept teams. Faites ensuite \odot + \square , Select quatre fois, Start trois fois, \square , \square , \odot , \odot + \square .



Placez votre curseur sur accept team.





LA

JOYB

VOILÀ QUE LE PÈRE ZLU S'ENVOLE EN PLEIN DÉLIRE CÉRÉBRAL : IL CHERCHE DES PENSÉES DÉINCARNÉES. «C'EST UN PEU COMME AVOIR DU BON SENS, MAIS DANS LE MAUVAIS.» AVOIR DU BON SENS, M'EXPLIQUE-T-IL, C'EST SE DIRE : «S'IL Y AVAIT MOINS DE MONDE DANS LA FOULE, IL Y AURAIT PLUS DE PLACE POUR CHACUN» OU ENCORE : «LÀ OÙ LA NATURE EST UNE GARCE, C'EST QU'IL EST IMPOSSIBLE DE CHOISIR AVANT QUEL CÔTÉ DE LA TARTINE IL FAUT BEURRER, POUR QU'ELLE TOMBE CORRECTEMENT.» DU COUP, M. ZLU PASSE SES JOURNÉES LA TÊTE CONTRE UN MUR, UN PEU COMME UNE ÉCHELLE. IL RÉFLÉCHIT MIEUX, COMME ÇA. ET, DE TEMPS À AUTRE, IL LANCE UNE

PHRASE : «DIEU A PEUPLÉ LA TERRE DE CRÉTINS POUR QU'ON SE SENTE MOINS SEUL» OU BIEN «N'IMPORTE QUI NE PEUT ÊTRE QUICONQUE.» ÇA FERA BIENTÔT UNE SEMAINE QUE M. ZLU EST AINSI À RAISON D'UNE PHRASE À LA CON. TOUTES LES DEMI-HEURES ENVIRON, C'EST VITE DEVENU LOURD. J'AI BEAU LUI DIRE QU'IL SE COMPLIQUE LA VIE, IL ME DÉCLARE ALORS QUE «SE LAISSER ALLER À LA FACILITÉ, C'EST FACILITER LE LAISSER-ALLER.» COMME D'HABITUDE, ON ATTENDRA QUE ÇA LUI PASSE. PEUT-ÊTRE QU'IL SERA PLUS DROLE LE MOIS PROCHAIN. EN TOUT CAS, LE PLUS IMPORTANT, C'EST QUE LA JOYBANK SOIT TOUJOURS AU RENDEZ-VOUS !

LOT N°1

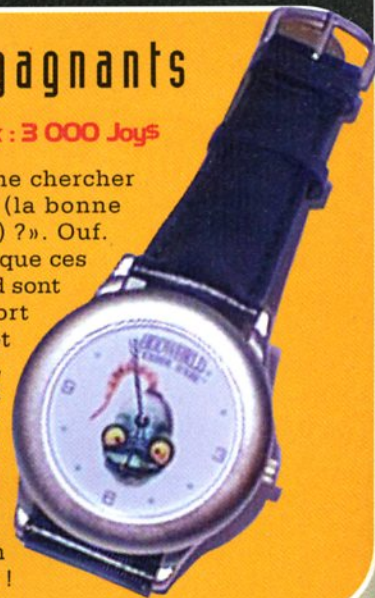
La montre Oddworld Inhabitants

10 gagnants

Offertes par : GT Interactive - Mise à Prix : 3 000 Joy\$

A propos du temps qui passe, M. Zlu en a plein de phrases : «A défaut de mourir vieux, essayons de naître plus jeune» ou encore «Le pressentiment, c'est le souvenir du futur». Et le voilà lancé : «Il est souvent trop tôt, pour se rendre compte qu'il est trop tard», «La marche du temps est exemplaire de discipline : jamais un jour n'a tenté de passer devant un autre au lieu d'attendre son tour» et j'en passe et des meilleures. «Quelle verve, mon cher M. Zlu, lui ai-je répondu T'es en grande forme. Tiens écoute bien : ne remets pas à demain ce que tu peux faire faire par un autre

aujourd'hui. Va me chercher un café, tu veux (la bonne réponse est : oui) ?». Ouf. Tout ça pour dire que ces montres Oddworld sont non seulement fort utiles, fort jolies et fort «collector», mais surtout aussi stimulantes cérébralement que le Sport-Elec de Kendy l'est «musculairement». Un lot top-moumoute et, en plus, 10 gagnants !



ANK

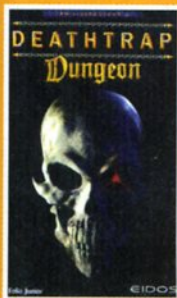
83

Le livre dont vous êtes le héros : Deathtrap Dungeon

3 gagnants Offerts par : Eidos
Mise à Prix : 300 Joy\$

LOT N° 3

«L'homme est d'autant plus fort devant l'adversité que celle-ci est plus faible.» Alors, pour se sentir fort, rien ne vaut les risques virtuels. Deathtrap Dungeon, c'est un Livre dont vous êtes le Héros. L'histoire qu'il raconte varie suivant vos choix. C'est sûr, c'est aussi un jeu vidéo, mais ce dernier



est tiré du livre, alors... Vous pourrez donc avec ce livre vivre la grande aventure du Labyrinthe de la Mort (titre français de l'ouvrage). Your quest awaits !

L'agenduke 98/99

10 gagnants

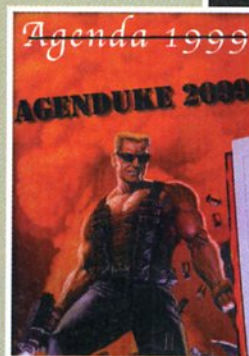
LOT N° 2

Offerts par : GT Interactive
Mise à Prix : 500 Joy\$

«Le calendrier est une invention néfaste, c'est à cause de lui qu'on se voit vieillir», répond M. Zlu lorsqu'on l'interroge au sujet de cet agenda Duke Nukem. Pourtant, moi, je le trouve bien sympa : y'a dedans tous les jours jusqu'en septembre 99, avec même leur date respective. Y'a quelques vanes à la Duke qui parsèment l'ensemble et un marque-page radioactif. Couverture cartonnée, papier blanc,

la totale. Si ça vous branche, vous pourrez même y noter des phrases bien senties, débiles, inutiles et n'importe quoi, du genre : «Ceux qui ne savent pas trop à quoi ils

pensent sont peut-être les mêmes que ceux qui font ce qu'ils peuvent pour penser à autre chose que ce à quoi ils pensent pas.»



Le règlement

- 1 Tes Joy\$ serviront à payer la médication de M. Zlu. En nous les envoyant, dis-leur adieu.
- 2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes, mais en les énonçant clairement, pas comme M. Zlu pourrait le faire.
- 3 Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. C'est comme ça, il ne s'agit pas d'une phrase lancée en l'air, cette fois.
- 4 Vous avez le droit de mettre vos Joy\$ en commun, mais un seul nom sur le bulletin ! Tout est déjà suffisamment compliqué comme ça.
- 5 L'utilisation de faux Joy\$ fait partie des interdits. On a beau raconter un peu

n'importe quoi, faut pas nous prendre en plus pour des crétins.

6 Envoyez vos Joy\$ à : Joypad-Joybank 124, rue Danton - TSA 51004 - 925 Levallois Perret Cedex. Tous et dûment découpés. Vous verrez, ça vous so

7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 85 de Joypad qui ver espérons-le, la remission complète de la maladie mentale qui ronge M. Zlu.

8 Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, et le bulletin dûment rempli dans l'enveloppe. Les pilules roses ne nous facilitant pas la tâche, faut nous aider, ok ?

9 $9 + 1$ font 10, seulement si $2 + 2 = 4$, $3786 - 2780 = 1006$ et $0 \times 3864685791 = 0$. Si un seul de ces 3 éléments est faux, c'est la fin du monde.

RESULTATS JOYBANK 81

LOT N°2 : MONTRE O.D.T

- 21 630 Joy\$: LESCURE Guillaume
- 19 750 Joy\$: CORE Steven
- 10 560 Joy\$: SANSOM Thibault
- 6 160 Joy\$: LHEUREUX Thomas
- 5 000 Joy\$: JOUNDY Hakim

LOT N°3 : T-SHIRT 5€ ÉLÉMENT

- 21 770 Joy\$: SERA Sébastien
- 6 160 Joy\$: PENARD Sébastien
- 2 640 Joy\$: DEWAILLY Jean-Marie
- 1 500 Joy\$: JOUNDY Hakim
- 880 Joy\$: DERAMBURE Luc

LOT N°4 : T-SHIRT TENCHU

- 22 370 Joy\$: CHOURAKI Julien
- 19 200 Joy\$: BERNARD Alexandre
- 12 420 Joy\$: BAGLIONI Julien

Vente aux enchères Joypad

83

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 28.02.99 à renvoyer à Joypad-La Joybank 124, rue Danton-TSA51004-92538 Levallois Perret Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Les fêtes de fin d'année à peine oubliées, vous voici à nouveau sur le sentier de la guerre ! En ce début d'année le courrier est truffé d'interrogations sur le futur des jeux vidéo, de questions existentielles, le tout agrémenté de quelques remarques et suggestions. La grande forme ! Continuez donc de la sorte, n'hésitez jamais à faire entendre vos envies, car si nous ne pouvons répondre à chacun, nous sommes sensibles à vos désirs. Histoire de vous le prouver, nous vous offrons ce mois-ci une jolie ch'tite galette noire avec les mots Metal Gear Solid inscrits dessus ! Ah si les éditeurs pouvaient être dans votre état ce serait un peu Noël tous les mois.

Par souci d'intégrité

Tout d'abord très bonne année 99 à toute l'équipe. Avec le temps, je me demande pourquoi vous n'incluez pas une note de fun dans vos tests ? Par exemple, un jeu comme Porsche Challenge récolterait des bonnes notes partout sauf en fun puisqu'il est ennuyeux à mourir ! De plus je pense que vous vous laissez trop influencer par la médiatisation entourant les gros jeux, alors que la seule chose qui compte n'est autre que le plaisir qu'on prend à jouer.

CYRIL REYMANN
DE VILLECRESNES

La note de fun ? Mais elle existe déjà ! Pourtant tu auras beau tourner ton Joypad dans tous les sens, brûler quelques feuilles pour espérer l'apercevoir, ou même lire les pages du mag' dans un miroir, rien n'y fera. Non, cette appréciation sur le plaisir éprouvé dans un jeu fait partie intégrante de la note globale ! Rapid Racer, Tomb Raider III, Ridge Racer Type 4, Tamamayu Monogatari sont des jeux techniquement performants (enfin Tomb Raider...) et pourtant oh divine désillusion, ils ne parviennent pas à décrocher des notes se rapportant à leur ramage. Non, Joypad reste 100 % indépendant et objectif. Personne ne réussira à nous acheter, personne... même si on nous offrait de jolies Porsche, arrghhh !

Zelda et GT, même combat

Depuis que je lis Joypad, j'ai toujours été d'accord avec vos remarques sur vos tests, mais là franchement, attribuer une note de 9/10 à Zelda 64, je dis non ! Je reconnais qu'une telle note reste excellente, mais alors pourquoi

en son temps, Gran Turismo, qui dans sa catégorie n'est pas exempt de défauts, avait décroché un 10/10 ? Zelda 64 est un jeu parfait se situant à des années lumière des sagas genre Tomb Raider ou Final Fantasy qui, je le regrette n'évoluent pas beaucoup et finissent par pourrir le marché.

BOB DE THIENVILLE

Attention, ne nous emportons pas. Nous sommes ici tous unanimes : Zelda 64 est un jeu magnifique... encore heureux ! Des années de préparation, douze milliards de retards, quarante ongles rongés, deux touffes de cheveux arrachées... on peut dire que si au final Zelda 64 n'avait été que bon, certains auraient crié au scandale ! Pour la note, voici la vérité vraie selon Kendy : « Pour moi, 10/10 représente le jeu parfait ! C'est un peu mon idéal. De plus Zelda n'est pas si révolutionnaire dans le fond que Gran Turismo. Les énigmes, les combats, tout existait déjà dans les versions précédentes, la 3D en moins ! Mais c'est clair Zelda 64 est un chef-d'œuvre, d'où la note. »

Visions du futur !

Salut les elfes de Joypad. C'est de la forêt de Kokiri que je vous écris en attendant avec impatience la Dreamcast ainsi qu'un éventuel Shining Force ! Toute-

fois Saria semble inquiète quant à l'avenir de cette console. C'est vrai, Sega sort la Dreamcast de manière plutôt inattendue sans faire de pub à outrance alors que Nintendo l'avait fait il y a trois ans pour annoncer la N64. C'est à croire que Sega, Nintendo et Sony ne veulent pas s'affronter en même temps. A l'époque de la Saturn et de la PlayStation, on pouvait faire un choix. Maintenant il n'existe pas de réel concurrent à la Dreamcast. Sega tenterait-il de s'implanter avant les autres afin d'éviter le scénario Saturn ? En tout cas moi j'y crois !

NICOY OCTOPUS

Pauvre Saria, après avoir perdu son beau Link, voilà qu'elle se mine le moral avec la Dreamcast ! De là à dire que la nouvelle console de Sega serait presque sortie dans l'anonymat, genre en douce semblant presque craindre de se faire acheter, il existe un pas que nous ne pouvons franchir. Pas de campagne de pub monstrueuse en France ? Logique puisque la console n'arrivera qu'en septembre prochain. Au Japon par contre, des tonnes de spots télé, d'affiches ont été créées pour l'occasion. Résultat, quelques heures après le lancement, plus une seule Dreamcast dispo ! En ce qui concerne la compétition entre constructeurs, pas de soucis non plus. Nintendo travaille déjà sur une future machine pour 2000/2001 et Sony ne devrait pas

Joypad déménage

Ah le changement, il n'y a que ça de vrai ! Eh oui, nous voici en pleine période de migration joypadienne. Alors histoire de ne pas perdre contact voici notre nouvelle adresse :

**Immeuble Delta
124, rue Danton
92538 Levallois Perret Cedex**

JOYPAD

chats

Ça continue ! Autant l'actu des jeux n'est pas très chargée en ce moment, autant les accessoires reprennent le devant de la scène. On ne va pas se plaindre, hein. Guillemot s'occupe désormais de la distribution des productions Thrustmaster, constructeur qui a des tas de choses à nous proposer en provenance des U.S. Là-bas, ils adorent les trucs avec des formes bizarres et des couleurs métallisées...



Ils ont raté Noël... Les accessoires '99

Volant Fanatec Rally

On commence à avoir la dose de volants, sur PlayStation, et qui plus est de qualité. Après le magnifique (mais un peu cher) ACT-Labs RS de Big Ben testé et super approuvé dans le numéro 80 de Joypad, et le modèle Raceshock/Race Leader de Guillemot, difficile de se positionner en concurrent efficace. Ce modèle Fanatec, lui aussi de chez Big Ben, s'il ne propose pas un design audacieux, semble, en tout cas, pensé pour le confort. Le volant est recouvert d'une épaisse couche de grip caoutchouc, striée, qui assure une prise en main parfaite. Les boutons sont placés intelligemment, avec, en plus, deux poignées pour gérer accélération et freinage, en analogique. En mode analogique, on peut choisir entre 3 sensibilités différentes grâce à une manipulation simple, soit il sera sensible aux petits à-coups, soit sensible à tout type de mouvement ou, enfin, pour un style plus arcade, il prendra moins en compte les réactions brusques. Le constructeur a opté pour un volant lourd et avec beaucoup de retour, comme la réalité. Il est prévu pour se fixer à une table et se révèle stable, grâce à un système combinant ventouses et serrages. En revanche, impossible de l'utiliser sur les genoux ! De plus, il n'y a pas de pédalier et son prix reste élevé. C'est cependant un excellent produit, notamment pour Colin McRae Rally.

Bloc Technique

Machine : PlayStation
 Constructeur : Fanatec
 Distributeur : Big Ben
 Prix : 499 F

Volant Nascar RacePro



Autre challenger intéressant, le nouveau modèle de Thrustmaster a une bonne tête. Comme le Fanatec, il est couvert de grip caoutchouc et l'ensemble des boutons de la manette sont présents sur le volant. Les 4 boutons principaux de chaque manette sont doublés derrière, de manière à les avoir à proximité des index. Un pédalier est fourni, mais il est inutile de tenter de l'utiliser si vous chaussez plus du 35. De plus, la précision en mode analogique n'est pas optimale et il n'a pas été prévu de l'utiliser autrement que posé sur les genoux. Ainsi, il est relativement confortable mais pas particulièrement stable car assez léger. Bref, il ne s'agit pas là d'un choix fort judicieux.

Bloc Technique

Machine : PlayStation/N64
 Constructeur : Thrustmaster
 Distributeur : Guillemot
 Prix : 450 F (environ)

Shokhammer

Sans doute la manette la plus bizarroïde du moment. Une forme audacieuse, une couleur qui l'est plus encore et toutes les sacro-saintes options de type auto-fire, choix entre analogique et digital, ralenti, etc. Au premier abord, la prise en main est assez déroutante. La manette, très mono-bloc, reste légère en main, ce qui plaira à certains, tout en conservant les deux moteurs de vibration qui alourdissent tant les paddles officiels Dual Shock. Chaque rebord du pad, de forme arrondie, est recouvert d'une base plastique crantée et les deux sticks analogiques sont assez rapprochés. C'est le point fort du paddle : les sticks analogiques. Ceux-ci offrent une bien meilleure réponse aux pressions des doigts car ils sont plus résistants. De fait, on estime plus facilement la pression qu'on exerce sur eux. Les vibrations restent honnêtes par rapport aux manettes officielles, tout en étant auto-alimentées (c'est-à-dire qu'il n'y a pas besoin de piles). En revanche, le reste est loin d'être aussi enthousiasmant. La croix directionnelle manque cruellement de précision, ce qui se ressent tout particulièrement sur un jeu comme Soul Blade, où l'on dérape trop facilement d'une direction à sa diagonale directe. Les boutons de la tranche sont trop étroits de fait on appuie souvent sur les deux à la fois... L'ergonomie se révèle spéciale, mais, sur ce point, les avis restent assez partagés à la rédaction. Cependant, pour les jeux de baston, elle est clairement à éviter, d'autant qu'en jouant en digital, il est difficile d'avoir un accès privilégié aux boutons. Pour finir, et sans évoquer la couleur top-beauf et les quelques petits défauts de finition aisément pardonnables, le prix, lui, est un argument plutôt négatif : 249 F !

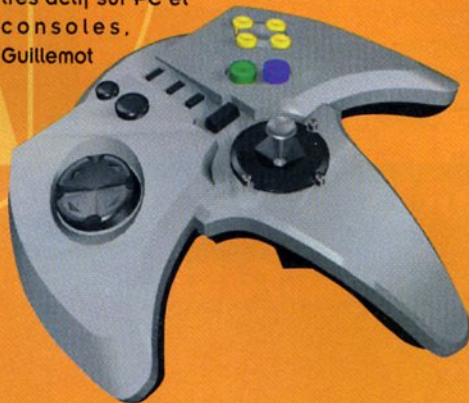


Bloc Technique

Machine : PlayStation
 Constructeur : Thrustmaster
 Distributeur : Guillemot International
 Prix : 249 F

Stingray

La N64 commence à collectionner les manettes non officielles. Mais il faut avouer que peu d'entre elles sont satisfaisantes, par rapport à la version officielle, tout en parvenant à conserver un prix acceptable. Chacun y va de son design, proposant de nouvelles ergonomies. Parce qu'il faut savoir que la forme officielle est déposée... Toujours au chapitre Thrustmaster, constructeur très actif sur PC et consoles, Guillemot



annonce la sortie du Stingray, manette qui a l'avantage d'être licenciée Nintendo. Sa forme est assez approchante de ce qui se fait d'habitude, pas d'extravagances à la manière du Shockhammer. On y retrouve les options de ralenti, de turbo, indépendantes pour chaque bouton de la manette. Le corps de la manette est recouvert d'un grip imitant un peu la texture du cuir et l'ensemble promet d'être de qualité, lorsqu'on sait à quel point Nintendo est regardant envers les accessoires qui gagnent sa licence. Cela dit, on tenait juste à vous informer qu'il existe, car, comme on ne l'a pas reçu, on ne peut être catégorique quant à sa qualité... Comme toujours, mieux vaut être méfiant avant d'acheter. Vous voilà prévenu ! D'autant qu'une chose est sûre : il n'est pas donné.

Bloc Technique

Machine : Nintendo 64
 Constructeur : Thrustmaster
 Distributeur : Guillemot International
 Prix : 259 F



Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games	(Blois)	Maxxi Games	(Paris)
Amie	(Paris)	Recycle Ware	(Paris)
Console et Vous	(Grenoble)	Score Games	(Paris)
Cyner J	(La Rochelle)	Score Mania	(St Germain)
Fantasy Games	(Lyon)	Stock Games	(Nice)
Game Station	(Paris)	Top Games	(Montpellier)
Loisirs Occasion	(Lyon)	Videocaz'	(Clermont)

SOUL BLADE PLATINUM



Une nouvelle sortie au panthéon des Platinum avec Soul Blade. On retrouvera donc, au prix de 149 frs, ce titre phare de chez Namco qui, même plusieurs mois après sa sortie, reste un incontournable de la PlayStation. Alors que les produits de la gamme Platinum se classent aujourd'hui parmi les meilleures ventes de jeux, il y a fort à parier que ce Soul Blade aura du succès auprès de tous les adeptes des jeux de combats.

LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION			SATURN		NINTENDO 64			
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	170	190	Riven	150	150	Zelda	345	350
O.D.T	225	250	Deep Fear	190	225	WipEout 64	300	325
MediEvil	250	250	World Wide Soccer 98	150	150	F Zero-X	280	300
Future Cop LAPD	200	225	Resident Evil	150	150	Turok 2	300	325
Tekken 3	250	250	Shining Force 3	170	200	Banjo - Kazooïe	265	270
Wild Arms	250	270				Rogue Squadron	320	350
FIFA 99	250	270				Yannick Noah		
Resident Evil 2	200	225				All Star Tennis'99	320	300 (!)
Knock out Kings 99	225	250				Coupe du Monde 98	255	270
Tomb Raider III	250	200 (!)				GoldenEye 007	245	250
TOCA 2	250	250				Ten Eighty		
Tail Concerto	225	200 (!)				Snowboarding	250	270
Tenchu	250	250						
Crash Bandicoot 3	255	270						

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tenu le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.

*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter vos thunes par les fenêtres.

Avec les magasins **Score Games**, les tops de l'okaz



TOP 1 - PLAYSTATION - TOMB RAIDER III



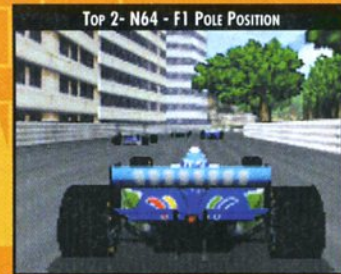
TOP 2 - PLAYSTATION - O.D.T

Top Okaz PlayStation

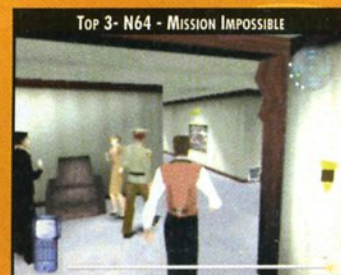
- 1Tomb Raider III
- 2O.D.T
- 3Resident Evil 2
- 4MediEvil
- 5Tenchu
- 6Gran Turismo
- 7Formula One 97
- 8World League Soccer
- 9Tekken 2
- 10V-Rally

Top Okaz Nintendo 64

- 1Super Mario 64
- 2F1 Pole Position
- 3Mission Impossible
- 4Diddy Kong Racing
- 5Star Wars Shadows
- 6ISS 64
- 7Lylat Wars
- 8Extreme G
- 9Wave Race 64
- 10Turok 2



TOP 2 - N64 - F1 POLE POSITION



TOP 3 - N64 - MISSION IMPOSSIBLE

ADRESSES

PARIS/ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

JUSSIEU/PC/MAC
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 43 93 68 68

PARIS/ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 43 25 85 55

PARIS/VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
JEU EN RESEAU SUR PC III
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD(15)
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

VELIZY (78)
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tél : 01 60 86 28 28

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C. Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

AULNAY (93)
C. Ccial Parinar - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

MARSEILLE (13)
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

TOULOUSE (31)
14 rue Lemponnières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guymer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C. Ccial GRAND CASINO
Z.A. du Chirac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

AMIENS PC (80)
rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POTIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

DU 15.01.99 AU 28.02.99

GRANDE BRADERIE DES JEUX VIDEO

JUSQU'A 50% DE PROMOTION SUR DES MILLIERS D'ARTICLES

~~69F~~
49F
CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES + ETUI DE TRANSPORT



~~69F~~
49F
MANETTE TURBO PAD SCORE-GAMES



~~69F~~
49F
CABLE RGB SCORE-GAMES



~~69F~~
49F
CARTE MEMOIRE SCORE-GAMES 256Ko



3615 SCOREGAMES
OU PAR TELEPHONE
08 36 685 686
LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL
MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h30 - 19h30)
6-12, rue Avaulée - 92240 MALAKOFF - Tél : 01 53 320 320
LES PRIX INDIQUEES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

Nom Prénom Code Client
Adresse
Code Postal Ville Tél :

Articles	Console	Neuf	Occasion	PRIX	<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat
					<input type="checkbox"/> Carte bancaire
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK					Expire le/...../.....
FRAIS DE PORT METROPOLE EN 48H (1 à 6 jeux 29F)	CONSOLE	60F	F	Signature :
FRAIS DE PORT METROPOLE 24H (1 à 6 jeux 49F)	CONSOLE	70F	F	
FRAIS DE PORT DOM - TOM/ CEE 24H (1 à 6 jeux 95F)	CONSOLE	320F	F	
TOTAL A PAYER					LIVRAISON 24H LIVRAISON 24H

*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

Joypad

mode d'emploi

OUAGI!



Les réjouissances de la fin de l'année n'ont pas épargné l'équipe du magazine, c'est le moins qu'on puisse dire. La preuve par écrit.

Mercredi 16 décembre

12h30
Kendy arrive. Il tente de parler, mais il s'interrompt par des cris et des sursauts de débile. Au bout de 5 minutes, il lève son T-shirt sous lequel se trouvent plein de ventouses et dit : «J'ai encore mis mon Sport-Elec trop fort !»

14h30
Toute la rédac a essayé l'appareil bizarre. On sursaute tous sauf Elwood, sur qui ça n'a aucun effet. Kendy est super déçu.

Vendredi 18 décembre

15h16
Greg teste Pikachu Genki de Chu. Cécile (secrétaire de rédaction) observe et trouve ça trop mignon. Greg lui tend le micro et lui dit de dire : «sayonara pikachu». Elle s'exécute et le Pikachu lui répond au revoir, de la main, Cécile ne s'en remettra pas.

18h45
Profitant d'une absence de Greg, Jah (maquetiste) s'empare du micro de la N64 et insulte le Pikachu, mais en français. L'animal réagit positivement aux propositions les plus indécentes, ce qui ravit Jah et Kendy.

Lundi 21 décembre

9h02
Greg appelle à la rédac, pour avoir l'adresse d'Ubi Soft chez qui il doit aller voir Tonic Trouble. Sur-

pris de tomber sur Chris, à cette heure matinale, il lui demande ce qu'il fait là. «Ah, c'est rien, j'ai appelé Aymeric (soluceur) vers 1 heure du mat' et il bossait sur Tomb Raider III, et moi aussi, donc on est venu à la rédac se retrouver.»

14h42
Kendy fait bosser ses pectoraux au Sport-Elec. Il colle les ventouses sur ses clavicules. Jean et Greg s'inquiètent des effets de l'appareil sur les os, ce à quoi Kendy leur répond : «Vous excitez pas les enfants, je suis pas en sucre.ARGHHH!!!»

16h51
Jean et Gollum parlent de s'échanger VF3 contre Pen Pen. Jean, qui n'est pas d'accord sort à Gollum : «Euh, excuse-moi, mais, là, j'ai des parasites dans le pavillon oculaire !»

17h04
Chris hérite du test d'Ehrgeiz.

Mardi 22 décembre

14h30
Jean se ramène avec un faux tatouage, sur le bras, fait par Kendy. Il inventera n'importe quelle occasion pour le montrer, du genre : «Oh, je sais pas ce que j'ai, ça me gratte là...»

19h15
Greg, RaHaN et Alexandra (attachée de presse de Codemasters) sont bloqués dans les bouchons, alors qu'ils ont rendez-vous à 19h avec Fleur (attachée de presse de Sony). Greg à RaHaN : «Je sais pas pourquoi, mais je parie que Jean a mis un T-shirt à manches courtes, ce soir.» Pari gagné.

Mercredi 23 décembre

12h30
Kendy arrive à la rédac et annonce tout blanc qu'après avoir laissé 2 heures son Sport-Elec sur les abdos, il a une diarrhée incroyable.

23h30
Après une soirée bien arrosée pour fêter la fin de l'année, toute l'équipe se retrouve à la Tête dans les Nuages, à Richelieu-Drouot. Fini à la Tequila, Kendy terminera Top Skater en boucle, devant un public en transe. Gollum, lui, sur le point de finir LostWorld, sera arrêté dans son élan par un vigile, puis une coupure de courant.

Lundi 28 décembre

13h30
Greg arrive et fait son rapport, après 4 jours passés sur Sonic. Le jeu est super mais bourré de bugs. Kendy hurle : «Je le savais, la Dreamcast a atteint ses limites !»

16h58
Jean mate Greg jouer à Sonic. En plein coeur d'une tornade, Jean ne peut s'empêcher de lancer un : «Ouah, trop puissante, la gestion du mauvais temps !»

19h50
Greg se retourne vers Kendy et lui dit d'un air très sérieux : «Branche la PlayStation, je vais te pulvériser à Street Zero 3.»

20h10
Kendy rentre chez lui, victorieux sur un 11-1.

23h30
Greg s'entraîne.

Mardi 29 décembre

13h40
Gollum revient à la rédac après des vacances de Noël agitées. Il nous explique qu'il s'est fait piquer son portefeuille à la salle de jeu, mercredi dernier. Jean lui demande s'il n'a rien remarqué, ce à quoi il répondra : «Non, je butais des dinosaures et y'a un groupe de mecs qui s'est penché pour regarder, puis tout s'est éteint, c'est tout ce dont je me souviens.»

14h45
Chris trouve Ehrgeiz trop nul et le refille à Kendy.

15h18
Coup de téléphone d'Agnès (attachée de presse d'Infogrames) réceptionné par Greg qui lui raconte qu'il a la grippe. Parce qu'elle met en doute la véracité de ses propos, Greg lui rétorque : «Quoi ? Mais, si tu veux, je peux t'envoyer un pot de morve pour vérifier !»

17h55
Kendy revient du G20 (supermarché au pied de la rédac), avec des petits toasts et du Tarama. Traz et T.S.R., qui disent ne pas apprécier, se font alpaguer par Greg : «M'enfin vous déconnectez, le Tarama, c'est le meilleur truc que les Grecs ont fait depuis la mythologie !»

20h20
Greg, très sûr de lui, défie à nouveau Kendy sur Street Zero 3. «Ce soir, je te détruis, tu vas rien comprendre !»

21h05

Kendy rentre chez lui, sur un 16-6.

Lundi 4 janvier

14h15
Très fier de lui, Kendy nous annonce qu'il va avoir le Net par le câble, vendredi. Toute la journée, il répétera qu'il aura une connection à 500k/seconde. L'enfer commence...

15h33
Rogue Squadron sur N64 arrive. Vu que c'est Jean qui hérite du test, RaHaN est super dégoûté et marmonnera toute la journée que c'est pas juste, etc., etc.

16h12
Chris arrive. Réaction de Kendy : «Hmmm, Chris, faut qu'on parle, elle est à combien ta connection Internet, juste comme ça ?»

19h18
Kendy se ramène dans la salle avec un flacon de Destop. Il commence à lire l'étiquette et s'écrie : «Ne pas réutiliser le récipient. Mais qu'est-ce qu'ils croient, qu'on va mettre du jus d'orange dedans ?»

19h20
Après mûre réflexion, Kendy lance : «Hey, mais si, finalement, c'est trop puissant comme idée. Je vais bien rincer et mettre du lait dedans et, hop, au frigo, comme ça, quand un mec vient chez moi, je bois du Destop au goulot, c'est trop fort !»

20h15
Kendy jette un coup d'oeil au bordel sous son bureau. Il en sort un sac dans lequel traîne un sandwich au saumon moisie. S'indignant sur cette nourriture gâchée, il demande à Greg à qui appartient ce sac. Greg fouille dans le sac et en ressort un bout de papier en disant : «Tiens, une facture d'appareil de musculation électrique...»

Vendredi 8 janvier

12h15
Trouvant Ehrgeiz vraiment trop nul, Kendy, sous le prétexte qu'une partie du jeu est en japonais, parvient à refiler le test à Greg. Les autres testeurs compatissent.

21h15
Invité chez Kendy, Traz se fait offrir une démonstration de «l'Internet par le câble». Au bout de 10 minutes d'essai, la connection ne laisse passer que 2k/seconde. Traz est mort de rire et Kendy s'excite : «Non, mais je t'assure, normalement, c'est surpissant mais, juste là, ce soir, ça marche pas !»

Dimanche 10 janvier

16h45
Greg dépité explique à Trazom et aux testeurs de Joystick qu'il s'est fait voler sa voiture hier, à l'aéroport de Roissy, et que ce fâcheux incident l'empêchera peut-être d'aller au Japon en février. Traz, égal à lui-même : «Pourquoi, tu voulais y aller en baignole ?»

PAR LES PRODUCTEURS DE ALIEN ET TERMINATOR II



JAMIE LEE CURTIS WILLIAM BALDWIN ET DONALD SUTHERLAND

VIRUS

POUR LUI, LE VIRUS C'EST VOUS

© 1998 UNIVERSAL CITY STUDIOS PRODUCTIONS, INC.

MUTUAL FILM COMPANY

UGG 1hr

WWW.VIRUSTHEMOVIE.COM

FILM OFFICE

UNIVERSAL

13^{ème} RUE

LA CHAÎNE DE L'ACTION ET DU SUSPENSE
A UNIVERSAL STUDIOS COMPANY

ENTRÉE EN ACTION DANS LES SALLES
LE 17 FÉVRIER

FUN

Difintel - Micro

+ DE 140 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

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



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



Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux!
- Remises' privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion!
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia!
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes"!

01 Bayle	01300	04 79 81 00 34	25 Pontarlier	25300	03 81 39 81 81	45 Orléans	45000	02 38 62 76 76	69 Lyon (8ème)	69008	04 72 78 60 84	83 Toulon	83000	04 94 91 17 91	SUISSE:		
01 Bourg en Bresse	01000	04 74 23 13 54	25 Montbelliard	25200	03 81 94 17 09	47 Agen	47000	05 53 77 38 39	69 Villefranche/Saône	69400	04 74 07 11 50	84 Carpentras	84200	04 90 60 10 11	Avenue Miral n°11		022 800 17 21
01 Ferney Voltaire	01210	04 50 40 43 43	26 Valmécia	26000	04 75 78 09 68	47 Agen 2	47000	05 53 77 28 08	71 Mâcon	71000	03 85 39 09 52	84 Orange	84100	04 90 34 47 13	Rue du Rhône 46, (La Tite dans les Nuages)		022 310 83 64
02 Soissons	02200	03 22 59 18 18	27 Le Neoubourg	27110	02 32 07 00 35	47 Villeneuve sur Lot	47300	05 53 36 15 44	71 Montceau-Les-Mines	71300	03 85 57 29 49	84 Valréas	84600	04 90 28 12 00	43, Rue de Lyon - 1203 Genève		022 340 37 37
05 Gap	05000	04 92 52 72 74	28 Chartres	28000	02 37 36 44 22	51 Chalmers en Champ	51000	03 26 68 49 49	71 Le Creusot	71200	03 85 55 08 02	86 Poitiers	86000	05 49 41 77 45	ESPAGNE:		
06 Mandelieu	06210	04 93 93 54 33	28 Chateaudun	28200	02 37 44 92 00	51 Marmain-Le-Grand	51400	03 26 66 49 49	72 Le Mans	72000	02 43 82 68 14	87 Limoges	87000	05 55 33 74 43	BARCELONE:		
07 Annony	07100	04 75 32 42 53	30 Alès	30100	04 66 52 44 66	54 Nancy	54000	03 83 30 45 67	72 La Roche	72000	04 50 52 86 02	89 Auxerre	89000	03 67 75 93 00	Barcelona - Centro Comercial A. Campy - San Bot		
11 Carcassonne	11000	04 68 25 47 95	31 Fécamp	31150	05 61 70 81 05	55 Verdun	55100	03 29 85 78 08	73 Chambéry	73000	04 79 62 27 22	91 St Germain en Corail	91250	01 60 75 93 00	Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castille/Léon.		
13 Aix-en-Provence	13090	04 42 20 67 18	33 Arcachon	33120	05 56 83 58 23	56 Yverdon	56000	02 97 47 40 78	74 Annecy	74000	04 50 52 86 02	92 Neuilly sur seine	92200	01 47 45 17 97	OUVERTURES PROCHAINES:		
13 Istres	13800	04 42 55 31 95	33 Bordeaux	33000	05 56 79 05 52	56 Yverdon	56500	02 97 60 01 57	75 Paris 17 ^{ème}	75017	01 47 64 15 96	92 Levallois Perret	92300	01 47 48 05 93	• Lun • Royan • Sable • Turin • Bergerac •		
13 Salons-de-Provence	13300	04 90 56 62 30	33 Libourne	33500	05 57 25 98 85	56 Locminé	56100	02 97 35 08 91	76 Rouen	76100	02 35 73 66 50	93 Bagnollet	93170	01 49 72 74 01	Rodez • Soissons • Figeac • Châlons • Le Puy- en-Velay • Nemours • La Rochelle • Toulon •		
14 Bayeux	14400	02 31 51 00 99	34 Agde	34300	04 67 21 32 71	56 Lorient	57000	03 87 88 67 16	76 Rouen	76100	02 35 73 66 50	93 Livry Gargan	93190	01 43 30 24 25	Versailles • Chauxy • Landore • Menton •		
14 Caen	14000	02 31 85 59 00	35 Fougères	35300	02 99 94 21 00	57 Forbach	57000	03 87 74 65 70	77 Fontainebleau	77300	01 50 71 91 14	93 Villeneuve	93250	01 48 55 21 69	Romans • Fos sur mer • Guyane • Dragagean • Arles.		
14 Honfleur	14600	02 31 89 75 00	37 Tours	37000	02 47 75 50 01	57 Metz	57000	03 87 74 65 70	77 Meaux	77100	01 64 34 29 08	94 Châtilly	94230	01 47 40 08 15	BELGIQUE:		
14 Lisieux	14100	02 31 63 07 77	38 Grenoble	38100	04 76 09 26 63	57 Thionville	57100	03 82 53 80 81	77 Nevers	77300	01 50 71 91 14	94 Champigny	94500	01 48 81 10 16	• Mons.		
15 Aurillac	15000	04 71 43 56 56	38 Bourgoin	38300	04 74 43 29 53	60 Beauvais	60090	03 44 48 53 60	77 Pontault Combault	77240	01 60 29 53 75	94 Charenton/Bercy 2	94200	01 43 78 03 20	ITALIE:		
17 Royan	17200	05 53 77 28 08	38 Grenoble	38100	04 76 43 27 93	61 L'Aligé	61300	02 33 34 27 00	78 Maisons LaFite	78500	01 39 62 48 34	94 Maison Afort	94700	01 48 93 35 14	• Turin		
17 Saintes	17100	05 46 93 51 75	39 Yverdon	39500	04 76 67 46 95	62 Calais	62100	03 21 19 07 00	78 Montigny le Bretonneux	78180	01 39 62 48 34	95 Argenteuil	95100	01 39 76 17 17	PORTUGAL:		
19 Brive	19100	05 55 24 47 87	39 Dole	39100	03 84 72 68 67	62 Lens	62300	03 21 79 75 40	78 Poissy	78340	01 39 62 48 34	95 Sarcelles	95200	01 39 72 47 16	• Lisbonne.		
21 Dijon	21000	03 80 70 15 79	39 Lons Le Saunier	39000	03 84 24 41 59	64 Biarritz	64200	05 59 24 39 07	78 Paris	78200	01 49 94 10 27	97 Guyane	97000	05 53 77 28 08			
22 Loudac	22600	02 96 66 02 05	40 Dax	40100	05 58 56 29 03	65 Lourdes	65100	05 62 42 30 68	81 Albi	81000	05 63 49 02 99	97 Fort de France	97200	05 96 70 79 67			
24 Bergerac	24100	05 53 77 28 08	42 St Etienne	42000	04 77 49 00 69	66 Perpignan	66000	04 68 35 54 98	81 Castres	81100	03 63 35 19 86	98 Nouméa	98000	00 687 26 43 34			
24 Périgueux	24000	05 53 53 55 54	44 Nantes (Orvault)	44700	02 40 59 53 00	67 Haguenau	67500	03 88 63 88 36	83 St Raphael	83700	04 94 82 29 00						