

Gen4

CONSOLES

DERNIERE MINUTE

Trois nouveaux jeux pour la PlayStation 2



Onimusha
The Bouncer
Evergrace

Soluces

Le guide complet de Tomb Raider IV

LE JEU DU MOIS

Shenmue



Le titre Dreamcast qui révolutionne les jeux vidéo !

EXCLUSIF !

Organiz' joue sur Dreamcast



ET AUSSI

- Virtua Striker 2000
- Resident Evil 3
- Soul Reaver DC
- Castlevania 2
- Perfect Dark
- Star Ocean 2
- Toy Story 2
- Rayman 2

25F
Seulement !

Gran Turismo 2

Test de 14 pages

Jamiroquai nous parle de GT2, de la PlayStation 2 et de ses passions



L 9351 - 4 - 25,00 F



VOUS AVEZ

VOUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR



EIDOS INTERACTIVE **CAPCOM**

AVEZ PEUR

DE SOUFFRIR, IL N'Y A PAS D'ÉCHAPATOIRE.

RESIDENT EVIL 3

EXCEPTÉ UN NEMESIS 18 FÉVRIER 2000

Gen4

CONSOLES

54

En avant-première, Natalie Raitano nous parle de Perfect Dark.

NEWS

INCLUS Syphon Filter 2 bientôt sur PlayStation p. 12 ■ Banjo-Tooie sur Nintendo 64 p. 18 ■ Une nouvelle édition de V-Rally 2 sur Dreamcast intitulée Millenium p. 11 ■ Legacy of Kain débarque sur Dreamcast p. 14 ■ La suite tant attendue de Tenchu pointe son nez p. 11 ■ Les dernières images des jeux Capcom et SquareSoft pour la PlayStation 2 p. 16 ■

SUJETS

72 JAMIROQUAI TESTE GRAN TURISMO 2

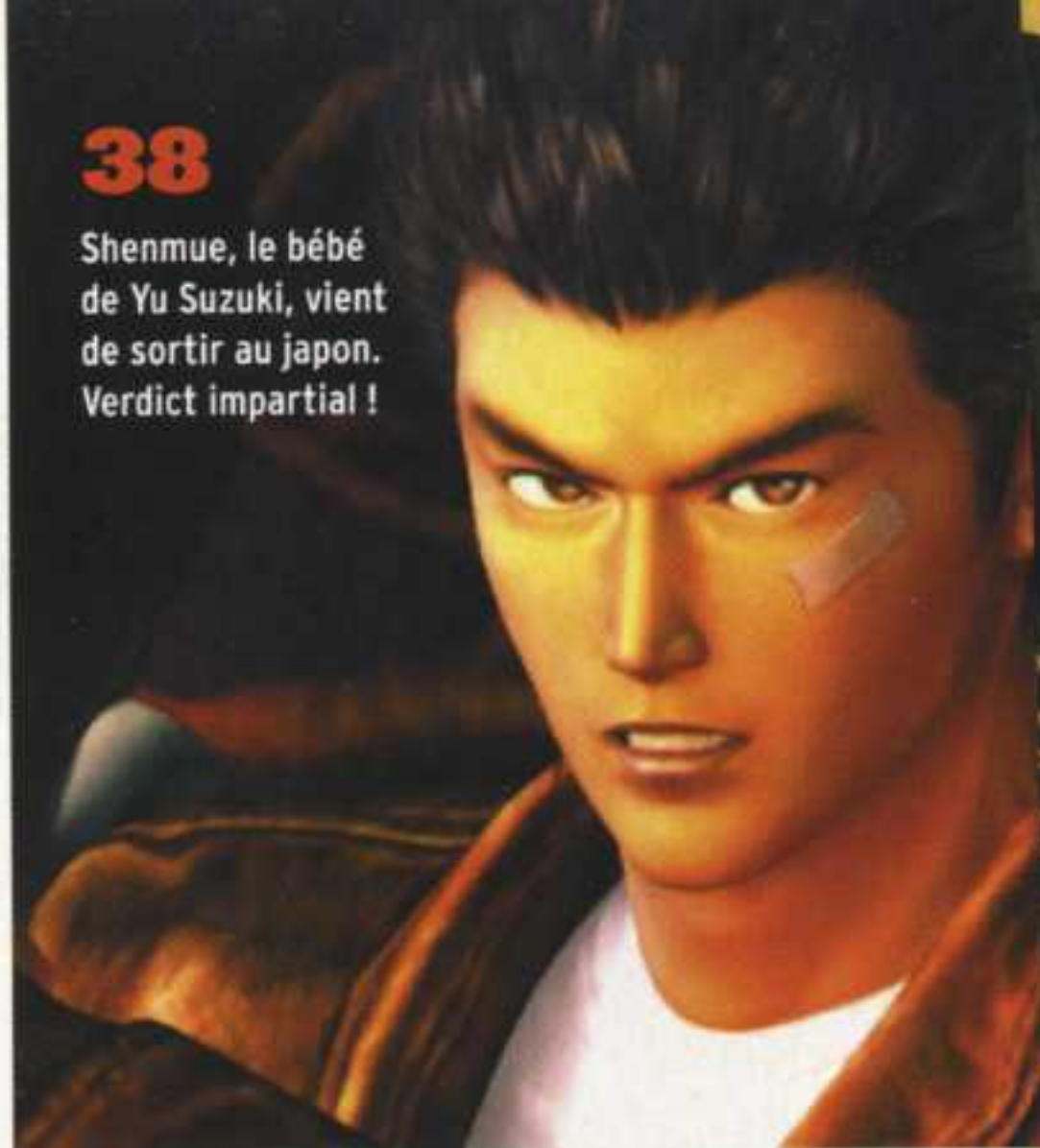
Le célèbre chanteur à la collection de Ferrari impressionnante nous a reçu pour commenter le titre-phare de Sony.

24 LE JEU VIDÉO EN FILM

Après notre dossier sur les jeux adaptés du cinéma, voici l'anthologie des films qui ont voulu surfer le succès du jeu vidéo. À bon ou mauvais escient ?

38

Shenmue, le bébé de Yu Suzuki, vient de sortir au Japon. Verdict impartial !



14

Prince Naseem, le jeu de boxe de Codemasters, change de nom aux États-Unis et s'approprie l'image houleuse de Mike Tyson.



© Sipa Press



11

Excellente nouvelle. V-Rally 2, le méga succès d'Infogrames, s'apprête à sortir sur Dreamcast.

24

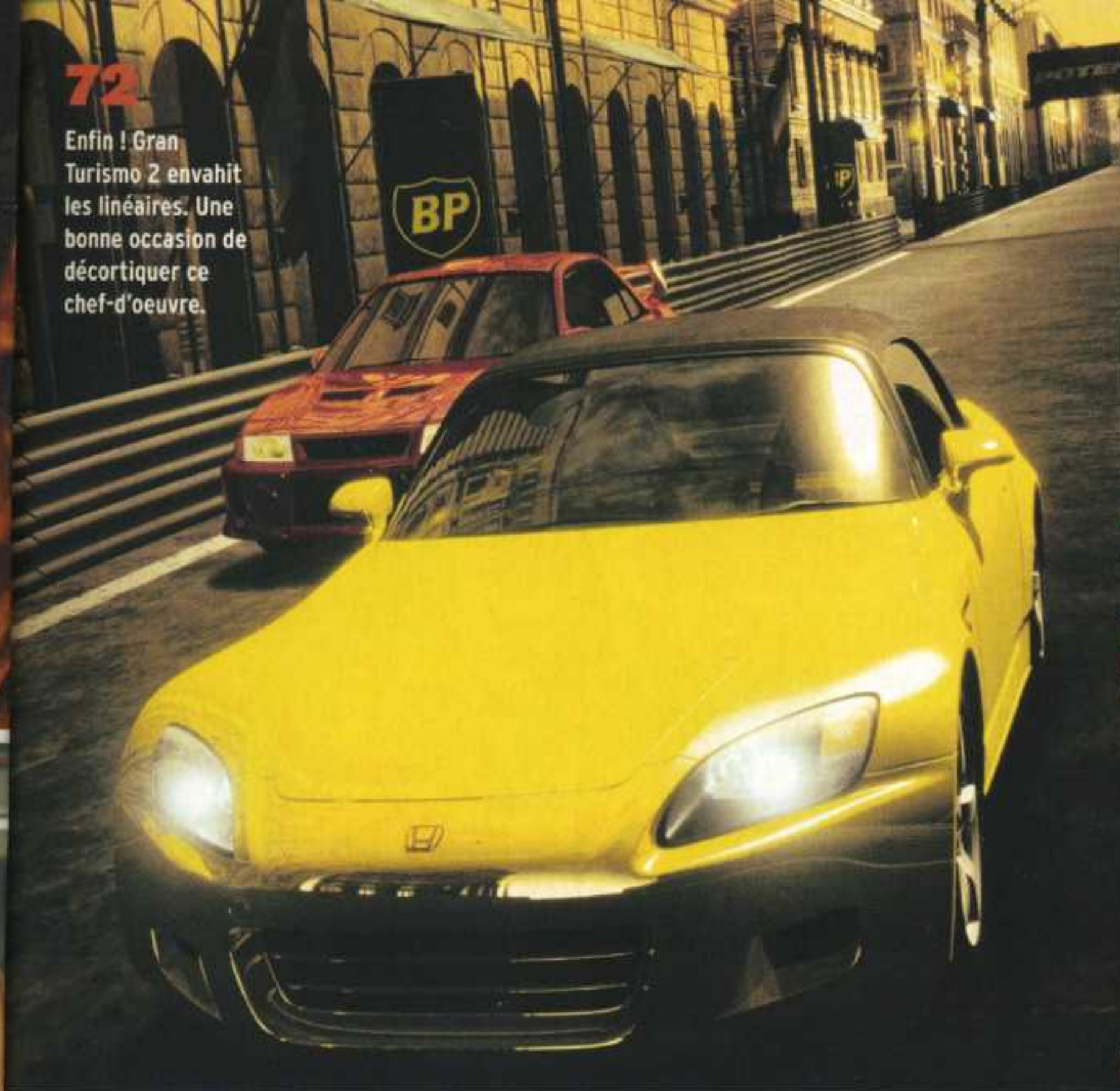
Le cinéma a plusieurs fois tenté de retranscrire l'univers des jeux. Gen4 revient sur quelques films qui s'y sont cassés les dents !



© Warner Bros

72

Enfin ! Gran Turismo 2 envahit les linéaires. Une bonne occasion de décortiquer ce chef-d'oeuvre.



© V.Liquier

73

Jamiroquai, une des plus grandes stars musicales du moment, nous dévoile son amour pour les belles voitures et teste Gran Turismo 2.

**94**

Ce mois-ci, le test complet de Toy Story 2. Alors, aussi bon que le film ?

**30**

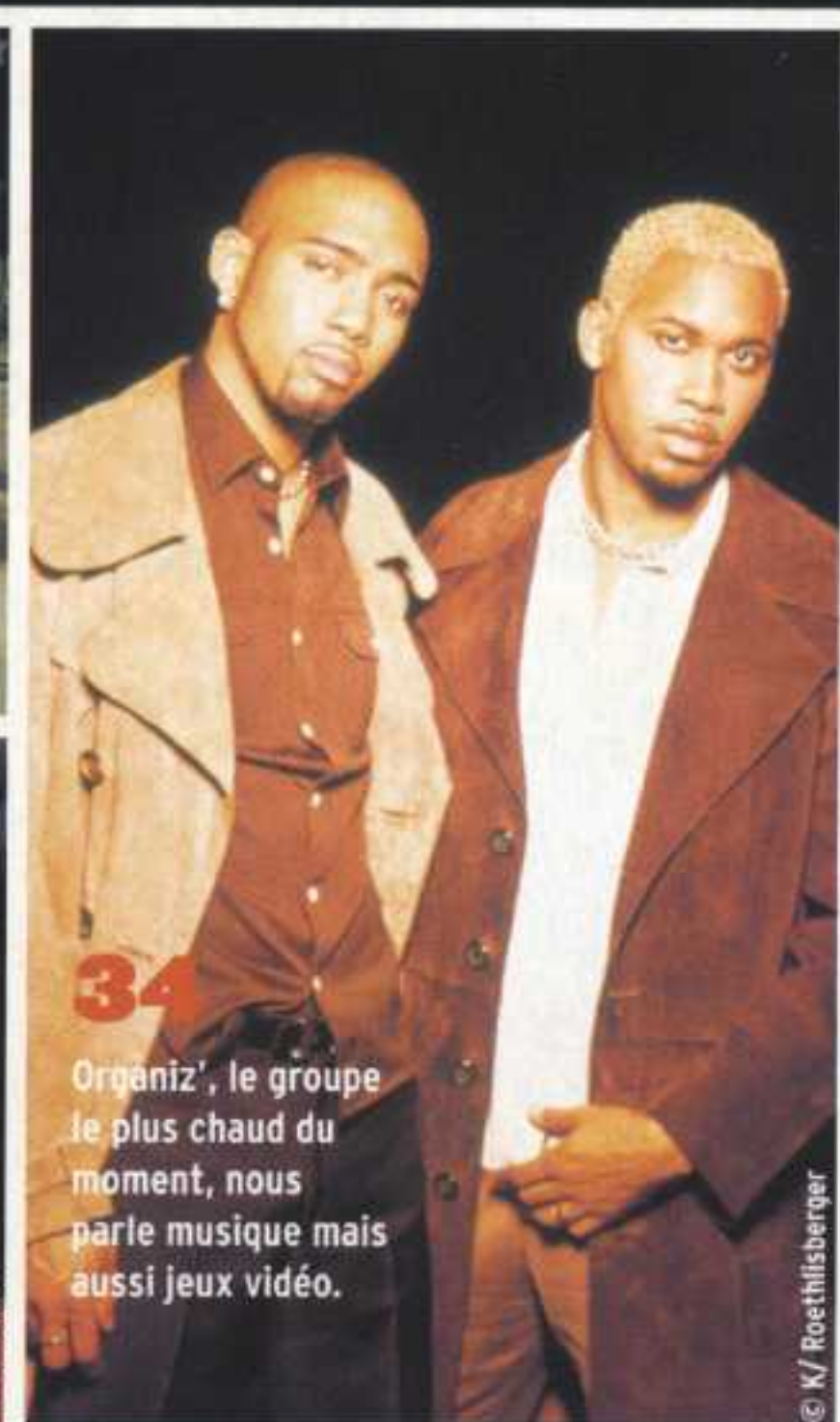
Éric Chahi, le créateur de Heart of Darkness, sort de sa retraite pour nous parler de son métier.



© G. Sonnet

34

Organiz', le groupe le plus chaud du moment, nous parle musique mais aussi jeux vidéo.



© K/ Roethlisberger

98

Période faste pour les jeux de foot, d'autant que la très attendue adaptation de Virtua Striker 2000 débarque sur Dreamcast.



© Sipa Press

PREVIEWS :

- 38 SHENMUE** Dreamcast
- 42 RAYMAN 2** Dreamcast
- 44 COLIN MCRAE 2** PlayStation
- 46 URBAN CHAHOS** PlayStation
- 48 RESIDENT EVIL NEMESIS** PlayStation
- 52 VAGRANT STORY** PlayStation
- 54 PERFECT DARK** Nintendo 64
- 62 STAR OCEAN 2** PlayStation
- 64 4 WHEEL THUNDER** Dreamcast
- 66 MDK 2** Dreamcast
- 68 TRACK AND FIELD 2** PlayStation

INTERVIEWS

- 30 ÉRIC CHAHI** Le créateur de Heart of Darkness nous parle de sa passion des jeux.
- 34 ORGANIZ'** Le groupe funk le plus chaud du moment a visité les locaux de Sega pour tester la Dreamcast.

TESTS

- 72 GRAN TURISMO 2** PlayStation
- 86 KNOCK OUT KINGS 2000** PlayStation
- 88 CHAMPIONSHIP MOTORCROSS** PlayStation
- 90 EAGLE ONE** PlayStation
- 92 SUPER SMASH BROTHERS** Nintendo 64
- 94 TOY STORY 2** PlayStation
- 98 VIRTUA STRIKER 2000** Dreamcast

SOLUCES

- 116 TOMB RAIDER IV** PlayStation

GUIDE:

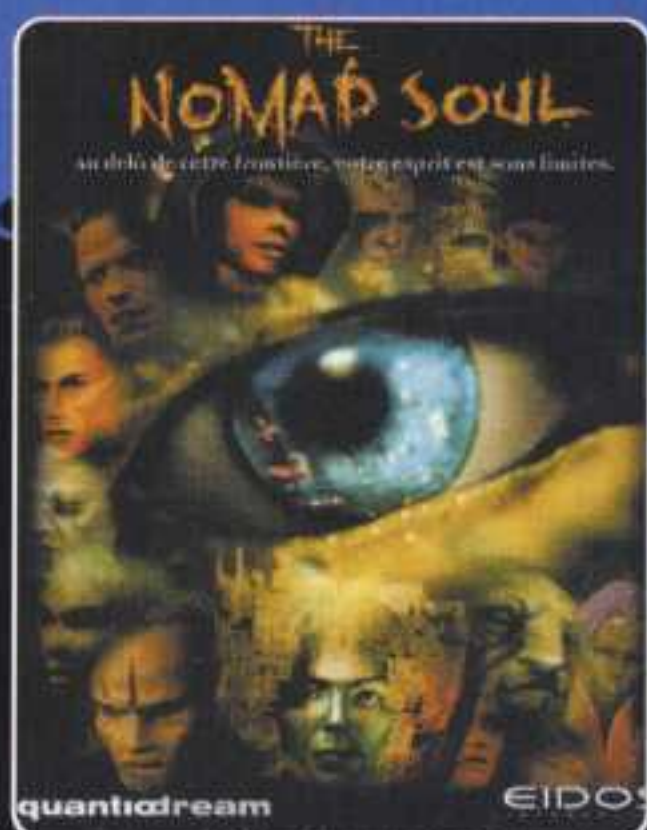
- 106 PORTABLES :** Tout l'univers des consoles portables
- 110 ACCESSOIRES :** Manettes, pistolets, cartes mémoire, les plus pour votre console
- 112 SHOPPING :** Parce qu'il n'y a pas que les jeux...
- 114 HORS SUJET :** Les meilleurs jeux de rôle
- 140 GUIDE TECHNIQUE :** Les commentaires dans les jeux de sport
- 142 FORUM :** Les lecteurs parlent aux lecteurs...

3617 FEI

FACILE

EFFICACE

IMMÉDIAT



SANS CB
NI CHÈQUE

6

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 EFi. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés très rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

- FORMULA ONE 2000
- FINAL FANTASY VIII
- DIVER'S DREAM
- V-RALLY 2
- BLOODY ROAR 2
- ANNA KOURNIKOVA'S
- APE ESCAPE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- VIRUS
- PUMA STREET SOCCER
- CROC 2
- GUY ROUX MANAGER
- HARD EDGE
- NBA PRO 99
- SHANGAI TRUE VALOR
- WWF ATTITUDE
- REVOLT
- SHADOW MAN
- VIRUS ...

ET AUSSI :

- 4RUBRIQUE HARDWARE
- 4RUBRIQUE DREAMCAST
- 4RUBRIQUE NINTENDO
- 4RUBRIQUE MAC

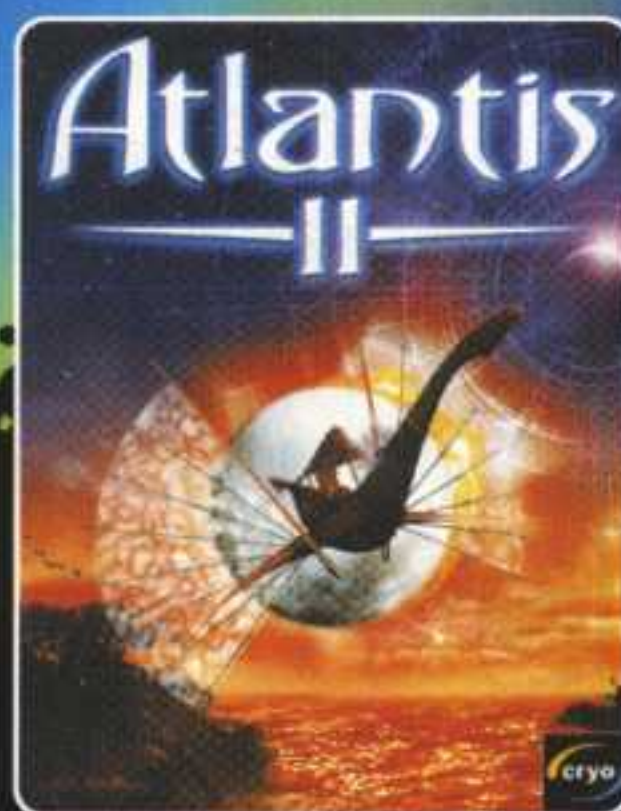
PC

- READY 2 RUMBLE
- MIDTOWN MADNESS
- TOTAL ANNIHILATION
- GTA LONDON
- HIDDEN & DANGEROUS
- BALDUR'S GATE LA LÉGENDE DE L'ÎLE PERDUE
- CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE
- OUTCAST
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- DUNGEON KEEPER 2
- FIGHTING STEEL
- BRAVEHEART
- STARSIEGE
- FLY
- REVOLT
- SHADOW MAN
- COMMAND & CONQUER 2
- KINGPIN LIFE OF CRIME
- TRIVIAL PURSUIT
- MONOPOLY
- CLUEDO
- MACH WARRIOR 3
- SORTILEGES RAGE OF MAGES 2
- ARMY MEN 2
- BATTLE OF BRITAIN
- EGYPTE
- CHESSMASTER 6000
- CASTROL HONDA superbike RACING
- MIG ALLEY
- STAR WARS LA MAGIE RÉVÉLÉE
- MACHINES 3D REAL TIME STRATEGIE
- IMPERIALISME 2
- ANNO 1602
- HALF-LIFE
- TOMB RAIDER 3
- MOTO RACER 2
- ROLAND GARROS 1999
- RESIDENT EVIL 2
- OFFICIAL FORMULA 1 RACING
- STAR WARS LA MENACE FANTOME
- STAR WARS EPISODE 1 RACER
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR

UN CHOIX
EXCEPTIONNEL
DE JEUX ET CD-ROMS !



HARDWARE :
CONSOLES NINTENDO
CONSOLES PLAYSTATION
CONSOLES DREAMCAST



*Temps de connexion variable selon l'article



Gen4
CONSOLES

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

Direction Computec-Pressimage

Président Directeur général : Godefroy Giudicelli,
Directeur général : Patrick André
Éditeur délégué : Stéphane Lavoisard
Directeur financier : Enno Eiche

Rédaction

Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Gilles Sauer (gsauer@planete.net)
Rédacteur en chef adjoint : Yannick Dahan - (ydahan@planete.net)
Secrétaire de rédaction : Ludovic Dietrich (dietrich@planete.net)
Directeur artistique : Christophe Monfort (cmonfort@planete.net)
Maquettiste : Johnny Tymen

Chefs de rubriques :

Filipe Canelas - News, Previews et Guide - (fcanelas@planete.net)

Rédacteurs :

Karim Benmeziane (benmeziane@pressimage.fr)
Vincent Gallopain (gallopain@pressimage.fr)

Ont participé à ce numéro :

Julien Charpentier, Rémy Cohendet, Thomas Debelle, Charles Dubois,
Tommy François, Soïène de Lalande (secrétaire de rédaction), Patrick
Helliou, Sébastien Lambottin, Gary Laporte, Henry Yadan.

Publicité

Directeur : Thierry Boyer. Tél. : 01 49 88 67 13
Chefs publicité : Anne Giudicelli, Gregory Bollack
assistés de Aurélie Morere

GRUPE PRESSIMAGE

Président Directeur général : Godefroy Giudicelli,
Directeur général : Patrick André
Assistante de direction : Anne Dekker

Publicité

Directeur Commercial et Marketing : Frédéric Buron

Diffusion

Directeur de la Diffusion : Olivier Lepotvin
Assistante de diffusion : Christèle Bono (Dépositaire de presse)
Chef de promotion : Laurence Paganucci

Fabrication

Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
assistée de Cécile Charmont
Responsable Pré-press : Frédéric Levesque,
assisté de Philippe Martin

Multimédia

Conception : Claude Flammia, klod@pressimage.fr

Finances et administration

Directeur administratif et financier : Eric Bourdonnec
Contrôleur de gestion : Leïla Alhabib
Comptabilité clients : Patrick Vendendriessche
Comptabilité fournisseurs : Yolaine Huet
Crédits manager : Stéphane Bouchard
Responsable juridique : Françoise Linossier
Responsable ressources humaines : Virginie Guyard

Systèmes d'informations

Directeur : Christian Marbais

Régie numérique

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

Abonnements

12 numéros, France : 240 F - 36,59 €.
DOM-TOM et étranger : 360 F - 54,88 €.
Service abonnement :

55, route de Lonjumeau, 9387 Chilly-Mazarin Cedex.
Tél. : 01 64 54 76 89 - Fax : 01 64 54 76 66.

Anciens numéros

2, impasse de Boudeville - BP1121 31036 Toulouse Cedex 1,
Tél. : 05 61 43 49 69 - Fax : 05 61 43 49 66
Gen4 Consoles est une publication de Computec-Pressimage,
SA au capital de 41 250 000 F, filiale de Pressimage. Principaux
associés : Pressimage, Computec Media AG.
Siège : 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France.
Numéro de commission paritaire : En cours.
Dépôt légal 1^{er} trimestre 2000 N° ISSN : En cours.

L'envoi de tout livre, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de ses droits publiés dans le journal. Les documents ne sont pas révisés. La loi du 9 mars 1957 n'autorise, aux termes des articles 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que "les copies de reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une circulation collective" et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. Toute reproduction ou reproduction intégrale ou partielle, dans tous les cas, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite. L'auteur s'oppose à toute réimpression ou reproduction en reproduction, par quelque procédé que ce soit, effectuée dans une intention commerciale par les services 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et copyright : tous droits réservés. 4258
Imprimeur : Belpoédia, rue de la Chapelle

NOUVELLE Ère ?

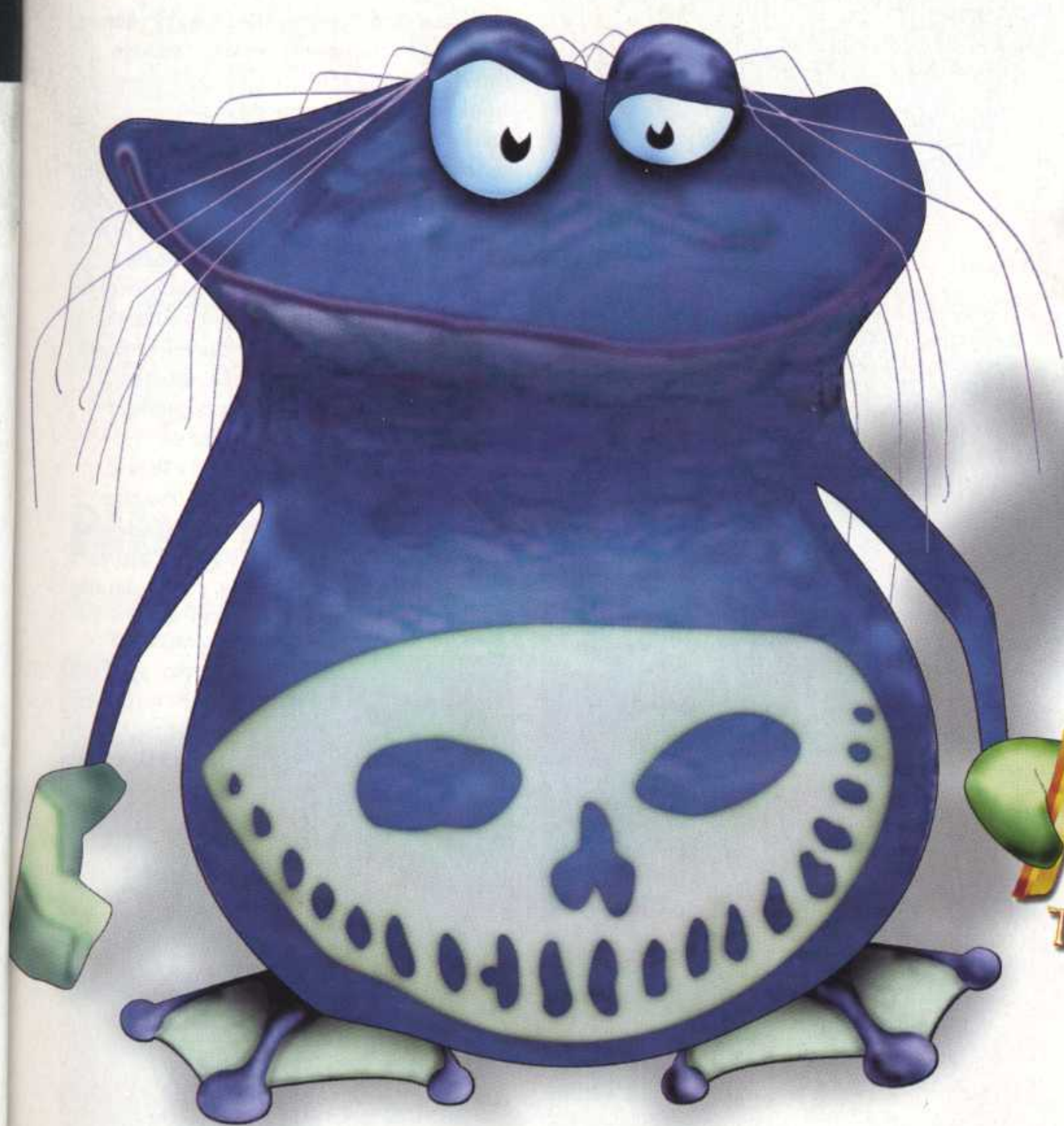


GILLES SAUER
Rédacteur en chef

Sur PlayStation et sur Dreamcast, le mois de février devrait satisfaire les plus exigeants avec Gran Turismo 2 et Virtua Stricker 2000. Les amoureux du ballon rond et de vitesse sont gâtés.

J'ai fait un cauchemar ! Je devais acheter une console. Laquelle choisir ? Cette question m'a empêché de dormir durant pas mal de temps. J'ai tout essayé : le choix économique, le choix raisonnable, le choix passionnel, le choix technologique... Je n'arrive toujours pas à me décider. Je fais des listes pour dresser les avantages et les inconvénients de telle ou telle machine. Ce n'est pas non plus très convainquant. Heureusement, j'ai trouvé la solution à ce problème. J'ai acheté toutes les machines du marché. Ainsi, je ne suis jamais pris au dépourvu et je ne rate pas les bons jeux quelle que soit la machine sur laquelle ils tournent. Vous me direz que chaque jeu est généralement adapté sur toutes les machines. Ce n'est pas vrai pour tous les jeux. Même si je suis un consommateur privilégié, j'avoue que le choix d'un investissement dans une console de jeu en ce moment doit être un cruel dilemme que je partage avec tout nouveau joueur. Nintendo ? Dreamcast ? PlayStation ? Je ne saurai quoi choisir, si ce n'est attendre la PlayStation 2... ou la Dolphin... ou la X-Box ? Dites, ça ne serait pas plus facile si quelqu'un décidait de créer une machine qui fasse tourner tous les jeux ? Un peu comme le magnétoscope avec le VHS.

(C'est **beau**, c'est **fluide**, ça **bouge bien**...
C'est comme moi, quoi...)



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Rendez-vous en mars 2000 sur Dreamcast...

www.ubisoft.fr www.rayman2.com

© Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Ubi Soft Entertainment tous droits réservés.



Lara

qui ?



Exit Tomb Raider, la relève est arrivée.

Miss Croft, surveillez vos arrières, on pourrait vous voler la vedette. Octagon Entertainment a annoncé qu'il avait obtenu les droits de la série télé américaine *Relic Hunter* avec la belle Tia Carrere (plus connue en France pour ses rôles dans *Wayne's World* ou encore *True Lies*). Dans cette série, encore inconnue en France, Tia incarne Sydney Fox, un professeur d'histoire passée maître dans les arts martiaux. Elle s'adonne, entre autres, à la chasse aux artefacts perdus. Une adaptation de cette série sur Dreamcast devrait ainsi voir le jour d'ici la fin de l'année, ainsi qu'une version GameBoy Color pour le printemps. John Robinson, attaché de presse de Fireworks, le distributeur aux États-Unis, a déclaré : « *Nous sommes ravis de travailler avec l'équipe d'Octagon, et très enthousiastes à l'idée d'adapter en jeu cette série à succès.* ». Pour en savoir plus sur la série, visitez son site Internet : www.relichunter-tv.com. ■ GB

■ **MÉGATEUF** En France, la belle Tia Carrere est plus connue pour son rôle au côté de Mike Myers dans la série des *Wayne's World*.



■ **POLYVALENTE** Actrice reconnue, chanteuse débutante, artiste martiale, Tia Carrere est une star polyvalente.

Départ en trombe sur Dreamcast

Infogrames démarre le nouveau millénaire sans faux départ avec V-Rally sur Dreamcast.

C'est officiel, le premier semestre connaîtra sur Dreamcast un@@ sérieux concurrent à Sega Rally 2. Infogrames prépare en effet l'adaptation d'un de ses plus gros hits sur PlayStation : V-Rally, rien que ça. Le petit s'appellera V-Rally 2 : Millennium Édition. Aux vues des premières photos, il risque fort de faire parler de lui. Le jeu sera développé par Eden



■ RÉALISME

On ne peut que s'extasier devant la qualité des textures des décors et des voitures.

Studios et proposera, outre des graphismes à la hauteur de la puissance de la Dreamcast (chaque voiture est constituée de plus de 2 200 polygones), d'un mode quatre joueurs en écran splitté, 26 voitures officielles dont 10 cachées et pas moins de 84 tracés répartis sur 12 pays différents.

Un soin tout particulier a également été apporté aux comportements des voitures, afin de les rendre encore plus réalistes que dans les versions précédentes. On parle de mai 2000, mais ceci est à prendre au conditionnel. ■ GB

■ SOINS DES DÉTAILS Les développeurs ont poussé les détails jusqu'à modéliser le pilote et son co-pilote.

Chaud & Froid

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

100°C
BOUILLANT

■ Un nouveau jeu Square Soft sur PlayStation 2.

La société vient d'annoncer le développement d'un jeu de course sur PlayStation, S-Type (nom provisoire).

■ Et de quatre sur Dreamcast.

Yu Suzuki travaille actuellement sur un jeu d'arcade dont Sega veut garder le nom secret.

TRÈS CHAUD

■ Capcom se jette sur la PlayStation 2.

Capcom s'active au développement d'Onimusha sur PlayStation 2 et à la suite de Dino Crisis.

■ Réservez votre PS 2 américaine.

C'est ce que propose la société Babbage sur leur site Internet www.gamestop.com. Celle-ci annonce la sortie de la console aux États-Unis le 30 septembre à 2 500 francs.

TIÈDE

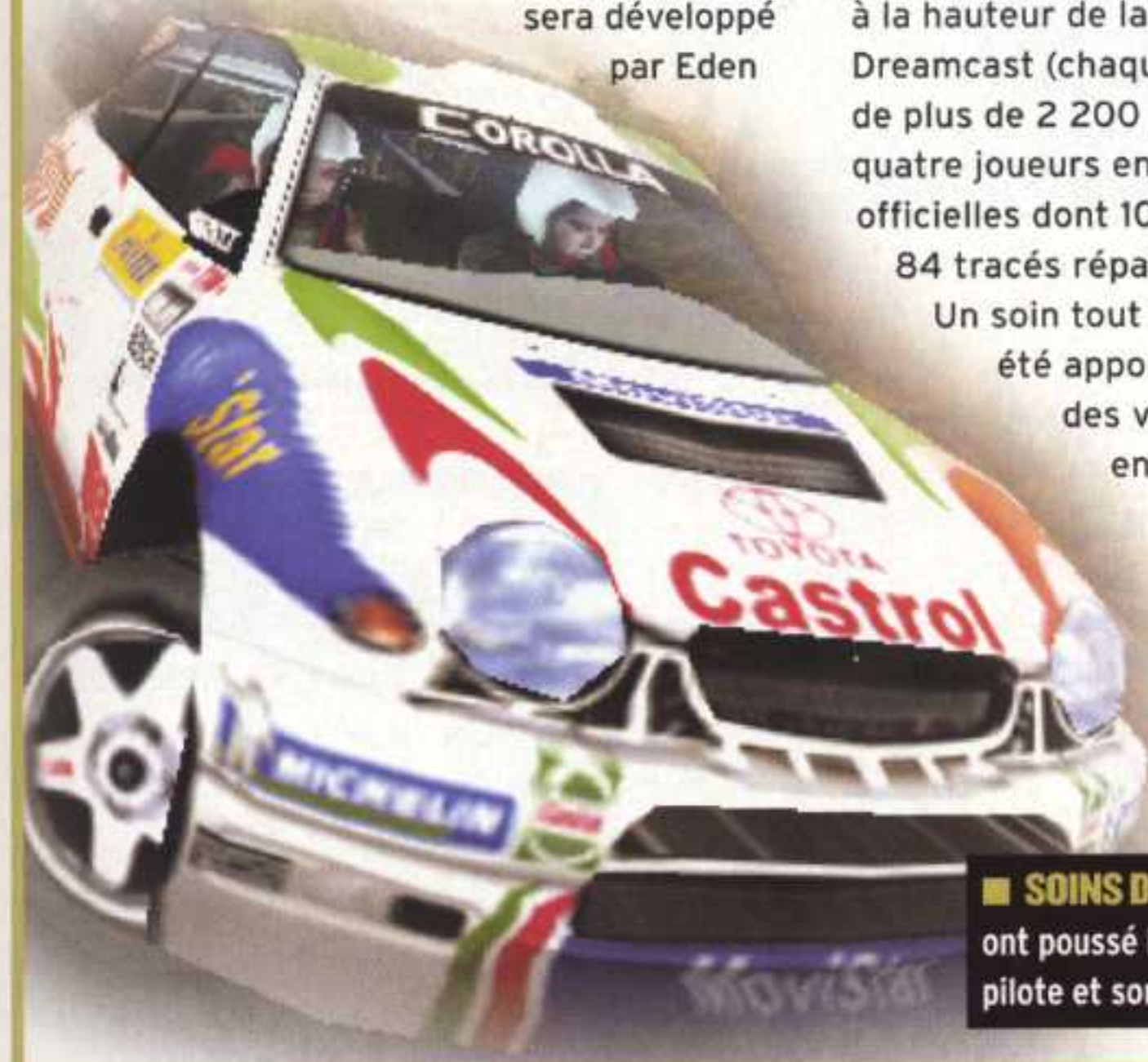
■ Un nouveau nom pour Zelda Gaiden.

Le nouveau Zelda sur Nintendo 64 obtient enfin un nom définitif. En l'occurrence La Légende de Zelda : Le Masque de Mujula.

■ Pokémon le film.

Les petits Français vont enfin pouvoir découvrir Pokémon sur grand écran à partir d'avril.

0°C
GELÉ



Ninj'arrive !

Tenchu 2 bientôt sur PlayStation.

Tenchu premier du nom se situe à l'époque médiévale, et vous mettrait dans la peau d'un ninja. Ces êtres masqués ont pour particularité de se déplacer en silence et de tuer avant même d'être vus. La suite ne suit nullement le code ninja. Rikimaru et Ayame, les

deux héros, disposeront d'un arsenal impressionnant comprenant Shuriken, sabre, poison et j'en passe, d'une liberté de mouvements énorme et d'ennemis à l'intelligence artificielle plus poussée. Vous devrez toujours progresser le plus

silencieusement possible dans d'immenses niveaux en 3D, et devrez privilégier la tuerie sobre et efficace au déferlement de violence et de cris. Jeu d'aventure intelligent, cette séquelle attendue avec impatience semble, à ce stade certes peu avancé, miser sur ses acquis. Nous ne manquerons pas de revenir sur ce titre, annoncé pour le second trimestre 2000. ■ JC



■ VU ! Si l'adversaire vous aperçoit, voilà le résultat ! Tant pis pour lui ! À vous de vous débrouiller pour le prendre par surprise.

Gabe ne meurt jamais

Après une première aventure, Gabriel Logan revient dans la suite de Syphon Filter.

Syphon Filter 2

poursuit l'intrigue du premier épisode dans lequel vous appreniez que l'Agence, pour laquelle vous travailliez, était à l'origine du virus que vous deviez combattre. Dans les deux CD que comptent ce deuxième volet, l'Agence tente de tout mettre sur le dos de Gabe, ne laissant à celui-ci d'autre choix que la fuite. Du côté des nouveautés, une vingtaine de niveaux, une dizaine de nouvelles armes et des gadgets high-tech. Vous pourrez locker vos adversaires tout en rampant, marchant, courant et même en grimant. Le système de lock a d'ailleurs été optimisé, autorisant trois modes différents (normal, manuel et auto). Les sauvegardes sont désormais présentes au milieu des niveaux. En outre, il sera possible de jouer avec Lian Xing dans certains niveaux du jeu.



■ **EXPLOSION** Quoi de plus impressionnant qu'un avion s'écrasant au sol ? Un avion qui prend feu au sol !

Il semblerait que vos choix pendant le jeu puissent avoir une incidence sur la trame de l'histoire, modifiant ainsi les scènes cinématiques que vous verrez. Si l'on compte enfin le mode deux joueurs dans lequel vous pourrez affronter un de vos amis en écran splitté, vous comprendrez pourquoi nous sommes impatients de voir de plus près ce jeu qui devrait sortir en avril. Allez, plus que deux mois d'attente... ■ **KB**



Un petit slide ?

Hawk quitte les frontières de la PlayStation...

Avis aux fans de skateboard. Alors que le jeu Tony Hawk Skateboarding d'Activision a été élu meilleur jeu de skate de l'année 99 par les professionnels de la glisse lors de la cérémonie des Board Awards 99, une conversion sur Dreamcast est déjà en préparation. À nouvelle console, nouvelle équipe. C'est donc Crave Entertainment qui éditera cette version, développée par Treyarch (qui travaille actuellement sur un autre jeu Dreamcast pour le même éditeur, Draconus : Cult of the Wyrn). Annoncé pour le troisième trimestre 2000, il vous faut patienter pour incarner les plus grands skaters comme Chad Muska, Jamie Thomas, etc. Sans oublier Tony Hawk lui-même et son fameux 900°, réalisé pour la première fois aux X-Games l'été dernier aux États-Unis. Le jeu proposera un mode quatre joueurs en simultané. Cette version devrait par ailleurs effacer les quelques bugs de sa consœur et nous offrir un réalisme encore plus saisissant. ■ **RC**



■ **OLLIE HOP** Grâce au jeu Tony Hawk Skateboarding, effectuez les mêmes figures que le maître.



■ **TONY HAWK** La version Dreamcast promet d'être vertigineuse. Mais pas disponible avant cet été...

LES SORTIES DU MOIS

AGENDA

PLAYSTATION • février 2000



Army Men 3D	Action	Infogrames
Dune 2000	Stratégie	Electronic Arts
Eagle One	Action	Infogrames
Ehrgeiz	Action	Square Soft
Grandia	Jeu de rôle	Ubi Soft
Rally Championship	Course	EA
Road Rash : Jailbreak	Course	EA
Superbike 2000	Course	EA
Tiny Tanks	Action	Sony
Toy Story 2	Action	Activision

Découvrez le dernier film d'animation de Disney avant sa sortie en salle, grâce à Activision et son jeu Toy Story 2.

Liste non exhaustive ni contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans nous en avertir.

AGENDA

NINTENDO 64 • février 2000



A Bug's Life	Action	Activision
Armorines	Action	Acclaim
Army Men Heroes	Action	Infogrames
Battletanx Assault	Action	Infogrames
Rainbow Six	Action	Take 2 Interactive
Resident Evil 2	Aventure	Virgin Inter.
Supercross 2000	Course	Electronic Arts
Taz Express	Action	Infogrames
Tony Hawk's Skate	Sport	Activision
Toy Story 2	Action	Activision

Ce mois-ci, beaucoup de jeux à l'origine sur PlayStation convertis sur Nintendo 64 : Tony Hawk, Toy Story 2, Rainbow Six et Bug's Life.

Liste non exhaustive ni contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans nous en avertir.

AGENDA

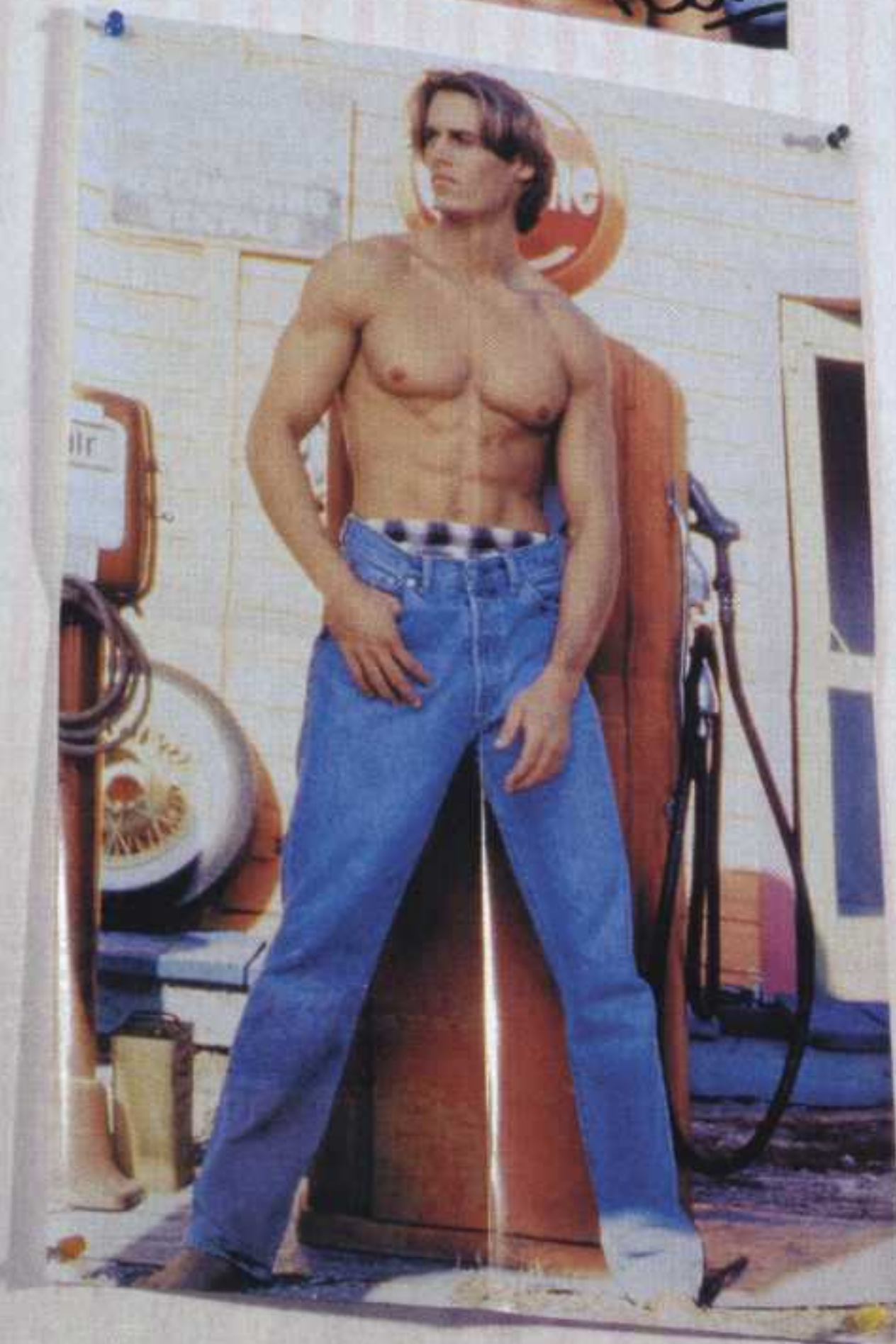
DREAMCAST • février 2000



Crazy Taxi	Action	Sega
Deadly Skies	Action	Konami
Evolution	Jeu de rôle	Ubi Soft
Rainbow Six	Action	Take 2 Interactive
Rayman 2	Action	Ubi Soft
Renegade Racer	Action	Virgin Inter.
Resident Evil 2	Aventure	Virgin Inter.
Slave Zero	Action	Infogrames
Virtua Striker 2 V 2000.1	Sport	Sega
Zombie Revenge	Action	Sega

Deux nouvelles conversions des grands succès de l'arcade : Crazy Taxi et Virtua Striker 2 V 2000.1. Liste non exhaustive ni contractuelle. Les éditeurs se réservent le droit de modifier les dates de sorties de leurs jeux sans nous en avertir.

VIRTUA STRIKER 2
VER 2000.1



**AVEC DES JOUEURS AUSSI BIEN FAITS,
LE FOOT RISQUE DE DEVENIR
UN VRAI JEU DE GONZESSE.**



Jamais un jeu de foot n'aura eu ce niveau de réalisme et de jouabilité. Petit conseil : enregistrez vos plus beaux buts sur votre Visual Memory, et montrez-les en boucle à votre sœur. Elle adorera voir et revoir vos plus belles actions. www.dreamcast-europe.com

SEGA



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

adidas and others are the registered trademarks of adidas International B.V. Licensed by adidas International B.V. Virtua Striker 2 © Sega Enterprises, Ltd., 1994, 1999. Virtua Striker is a registered trademark or a trademark of Sega Enterprises, Ltd. ©1996 JFA. Sega, Dreamcast and Visual Memory are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 1999 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.

Tyson la joue virtuel

Même déchu, le boxeur reste vendeur.

Entre ses séjours en prison, ses consommations d'oreille d'Hollyfield et ses combats navrants depuis son faux retour, c'est tout simplement un miracle que Mike Tyson soit toujours aussi populaire parmi les amateurs de boxe. Ce qui a conduit la branche américaine de Codemasters à signer un contrat avec le boxeur, afin d'utiliser son nom sur la version américaine du jeu Prince Naseem Boxing sur PlayStation. Il s'appellera Mike Tyson Boxing et sera légèrement modifié afin d'intégrer tous les coups préférés et les mimiques de Mike, à l'exception de ses morsures. Son nom devrait alors devenir Mike Tyson Boxing. Tyson a déclaré, « Croyez-le ou non, ce sont mes gamins qui ont insisté pour que j'accepte de prêter mon nom et mon image à un jeu vidéo. » ■ JC



■ **ACIER** L'ex-magicien des rings devient supporter de Codemasters !



■ **RUMEUR**
Une rumeur circule actuellement sur Internet, concernant Sega qui aurait décidé d'en finir avec le hardware. Le président de Sega Japon Isao Okawa aurait en effet déclaré « Même si nous atteignons notre objectif des ventes [de Dreamcast], un changement d'orientation risque d'être nécessaire afin de rester compétitif. »

■ **NOTRE AVIS**
D'après Sega of America, l'avenir de la compagnie ne pourra se faire sans le hardware, même si ce secteur d'activité tendra à prendre moins d'importance. La firme japonaise concentre actuellement toute son attention sur le perfectionnement de son réseau de joueurs sur Dreamcast par Internet au Japon et sur l'implantation d'un réseau du même type aux US et en Europe. L'avenir s'annonce radieux pour Sega avec plus d'un million de Dreamcast vendues aux États-Unis et des records de vente en Europe avec 500 000 consoles à Noël 1999, soit un bénéfice de 225 millions d'euros (périphériques et jeux inclus).

Retour des vampires

Kain et Raziel vampirisent un nouveau-né.



■ **IMPÉRIAL** Le héros maudit explore à nouveau son monde, mais cette fois sur Dreamcast. Comme on connaît son succès sur PlayStation, on attend avec impatience cette version.

Pas d'inquiétude quant à ce titre. Personne ne meurt, personne ne se fait agresser puisque le nourrisson, c'est la petite dernière de Sega, Dame Dreamcast. Fort bien éduquée, elle accueille les aventures des non-morts, connues sous le nom de Legacy of Kain : Soul Reaver. Le jeu, qui ne connaîtra pas de réels changements, devrait largement profiter des possibilités impressionnantes de la console. Il restera cependant plongé le plus souvent dans les ténèbres, ambiance oblige. C'est le troisième jeu Eidos à montrer ses crocs sur Dreamcast, après Power Stone et Fighting Force 2. Ce qui démontre une fois

de plus la confiance de l'éditeur européen Sega. « Nous sommes très excités par ce titre. L'alliance d'un titre à succès tel que Legacy of Kain : Soul Reaver et de la technologie avancée de la Dreamcast va inévitablement faire de ce jeu un titre incontournable » a déclaré Jonathan Kemp, directeur général d'Eidos Interactive. Tremblez, pauvres mortels, le bal des vampires débute fin mars. ■ JC

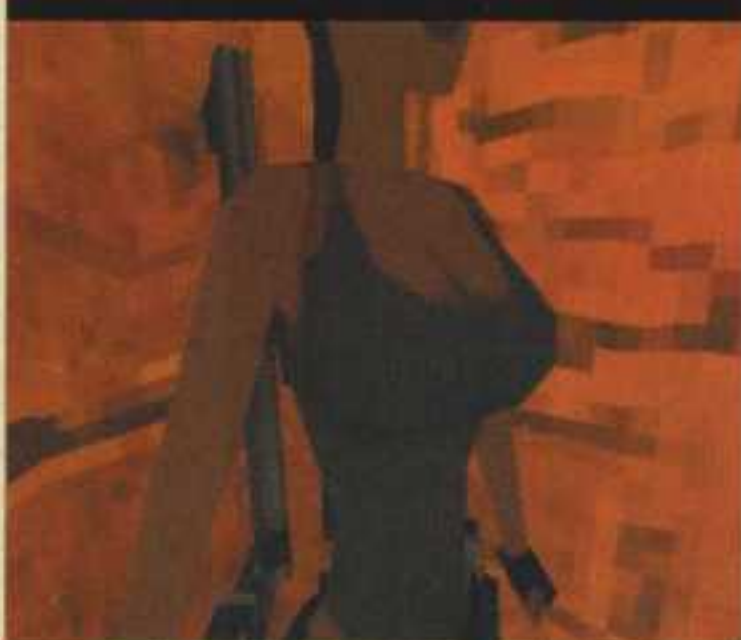


■ **C'EST PAS SORCIER !**
Raziel possède d'impressionnants pouvoirs.

SANS PAROLE

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

MOIS PROCHAIN / **TOMB RAIDER 4**



CE MOIS-CI / **CRAZY TAXI**



LE VAINQUEUR DES LECTEURS

« Dix secondes de plus dans ce taxi et je dégueulais mes deux packs de Kro. »
- Émilien G.(44)

LES VAINQUEURS DE LA RÉDAC

« On comprend mieux pourquoi il n'y a pas de taxi décapotables en France ! »
- Vincent G.
« Non, le but de Crazy Taxi n'est pas d'écraser les piétons ! »
- Karim B.

Gagnez un an d'abonnement gratuit à Gen4 Consoles en envoyant vos meilleures légendes à :
GEN4 CONSOLES, SANS PAROLE,
5-7, RUE RASPAIL, 93108 MONTREUIL CEDEX

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

+ DE 180
MAGASINS

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



LE QUAKE LIKE
du 21^{ème} siècle

MEDAL OF HONOR

DOUDOUNE

UNE SUPER

AVECA GAGNER

MEDAL OF HONOR* A GAGNER

Renseigne-toi dans
ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belfort	04 79 81 00 34	22 Loudéac	02 96 66 02 05	39 Dole	03 84 72 68 67	61 Alençon	02 33 26 11 00	78 Poissy	01 30 06 06 88
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 94	24 Bergerac	05 53 73 30 28	39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61 Argentan	02 33 67 29 00	78 Plaisir	01 30 07 52 81
01 Ferrey-Voltaire	04 50 40 43 43	24 Périgueux	05 53 53 55 54	40 Dax	05 58 56 29 03	61 L'Aigle	02 33 34 27 00	78 Versailles	01 39 24 13 00
01 Hauteville	04 74 40 04 28	25 Montbelliard	03 81 84 17 09	40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08	62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02	79 Partenay	05 49 94 10 27
02 Chauny	03 23 38 00 10	26 Romans	04 75 72 78 34	41 Vendôme	02 54 67 00 90	62 Calais	03 21 19 07 00	81 Albi	05 63 49 02 99
02 Laon	03 23 79 08 84	26 Valence	04 75 78 09 68	42 St-Etienne	04 77 49 00 69	62 Lens	03 21 78 75 40	81 Castres	05 63 35 19 86
02 Soissons	03 23 59 18 18	27 Le Neubourg	02 32 07 00 35	43 Vais-Près-Le-Puy	04 71 04 26 81	64 Bayonne	05 59 25 78 09	82 Montauban	05 63 92 13 13
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	28 Chartres	02 37 36 44 22	44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	64 Biarritz	05 59 24 39 07	83 Toulon	04 94 91 17 91
05 Gap	04 92 52 72 74	28 Dreux	02 37 50 02 12	45 Orléans	02 38 62 76 76	65 Lourdes	05 62 42 30 68	84 Aulnay	04 90 86 41 66
06 Mandaliou	04 83 93 54 33	29 Quimper	02 98 53 52 40	47 Agon	05 53 77 28 08	67 Haguenau	03 88 63 88 36	84 Carpentras	04 90 60 10 11
06 Menton	04 93 28 26 55	30 Ales	04 66 52 44 66	47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44	69 Lyon (Bème)	04 72 78 60 84	84 Orange	04 90 34 47 13
12 Rodez	05 65 67 06 15	31 Fenoillet	05 61 70 81 05	50 Cherbourg	02 33 44 00 86	69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50	84 Valreas	04 90 28 12 00
13 Arles	06 07 06 04 30	31 Murat	05 34 46 07 70	51 Châlons en Champ	03 26 68 49 49	71 Digoin	03 85 53 75 73	85 Châlons	02 51 49 77 92
13 For-sur-Mer	04 42 05 36 88	31 Roque-sur-Garonne	05 61 72 06 64	51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49	71 Macon	03 85 39 09 52	86 Poitiers	05 49 41 77 45
13 Salons-de-Provence	04 90 56 82 30	31 Toulouse	05 61 21 22 02	54 Nancy	03 83 30 45 67	71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49	87 Limoges	05 55 33 74 43
14 Bayeux	02 31 51 00 99	33 Arcachon	05 56 83 58 23	54 Longwy	03 82 23 25 15	71 Le Creusot	03 85 55 08 02	88 Epinal	03 29 82 06 97
14 Brest	02 31 89 75 00	33 Bordeaux	05 56 79 05 52	55 Verdun	03 25 86 78 08	72 La Flèche	02 43 94 99 79	89 Auxerre	03 86 72 95 60
14 Lille	02 31 63 07 77	33 Langon	05 56 63 00 33	56 Lorméne	02 97 60 01 57	72 Le Mans	02 43 82 68 14	91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
14 Vau	02 31 87 57 67	33 Libourne	05 57 25 98 85	56 Loriant	02 97 35 08 91	75 Paris 17 ^{ème}	01 47 64 15 96	92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
15 Arras	04 71 43 56 58	34 Agde	04 87 21 33 71	57 Fribourg	03 87 88 67 16	76 Rouen	02 35 72 88 90	93 Mantes-la-Jolie	02 43 30 24 25
17 La Rochelle	05 48 51 86 85	34 Béziers	04 67 49 03 65	57 Thionville	03 82 83 80 81	77 Chelles	01 64 21 55 84	93 Montreuil	01 47 40 05 54
17 Rayon	05 46 22 15 04	34 Brive	04 67 46 16 18	57 Metz	03 87 74 85 70	77 Fontainebleau	01 50 71 91 14	93 Tremblay-en-France	01 49 53 19 93
17 Saintes	05 46 93 51 75	35 Sète	04 87 46 16 18	59 Reims	03 20 68 96 92	77 Lagry	01 54 12 34 81	94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
19 Brive	05 55 24 47 87	35 Fougères	02 99 94 21 00	59 Valenciennes	03 20 87 00 44	77 Valenciennes	05 53 77 28 08	94 Courcouronnes	01 47 40 05 54
21 Dijon	03 80 70 15 79	37 Tours	02 43 78 50 01	59 Hazebrouck	03 28 50 10 15	77 Pontault-Combault	01 60 29 53 76	95 Sarcelles	01 39 92 47 16
		38 Grenoble G. Placa	04 76 09 26 68	60 Beauvais	03 44 48 53 60	78 Elancourt	01 30 13 87 30	97 Cayenne	05 94 28 25 28
		38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93	60 Clermont	03 44 50 41 00	78 Maisons Laffite	01 39 62 48 34	97 Fort de France	05 96 70 79 67
		38 Bourgoin	04 74 43 29 53	60 Crepy en valois	03 44 59 20 10	78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76	98 Nouméa	00 687 26 43 34
		38 Voiron	04 76 67 46 95						

SUISSE

• 3 magasins.

ESPAGNE

• 10 magasins.

BELGIQUE

• 2 magasins : Mons, 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• St Gaudens • Gardons • Montreuil 2 • Elbeuf •
St Medard • Fecamp • Dreux • Meulan • Chantilly •
Louviers • Suzy en Brie • Auch • Perpignan •
Chambrai • La Réunion • Bar le Duc •
Carcassonne • St Germain en lay • Boulogne •
Rouen 2

ITALIE

• Alessandria.

MAROC

• Casablanca.

PORTUGAL

• Lisbonne.

photos non-contractuelles • voir conditions eb mags.difintel



■ **BOUT DU TUNNEL** Une gigantesque explosion vient de souffler la moitié de la station de métro, ainsi que quelques ennemis. Ceux qui restent ne vont pas tarder à revenir à l'attaque. Le tout sans aucun temps de chargement.

Plein les yeux

© SQUARE CO., LTD/DREAMFACTORY CO., LTD

Au fur et à mesure qu'avance la date fatidique du 4 mars, sortie officielle de la PlayStation 2 au Japon, les images des futurs jeux de la nouvelle bête de Sony se font plus nombreuses. Voici les dernières, rien que pour vos yeux. À savourer !

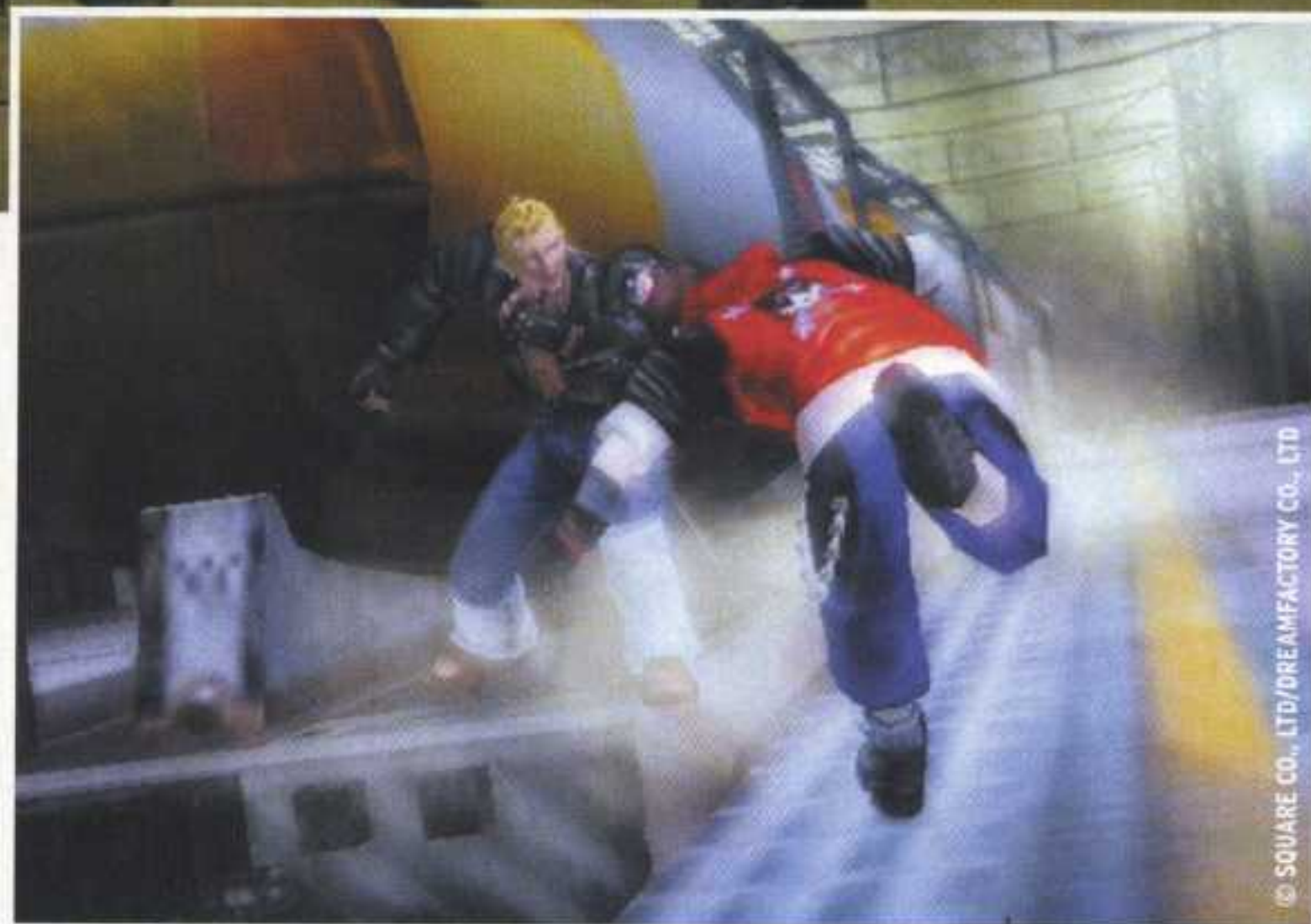
The Bouncer

Avec **The Bouncer**, Square Soft et Dream Factory (auteurs de la série des *Tobal*) entendent appliquer au jeu d'action la philosophie d'un marché nouveau. Pour séduire le plus grand nombre, il faut s'approcher de l'attrait d'un film, en gardant l'interactivité d'un jeu... Le concept est d'osciller entre phases d'action rapides et scènes cinématiques, tout en reliant adroitement le scénario. Le résultat : une merveille. ■ PH



© SQUARE CO., LTD/DREAMFACTORY CO., LTD

■ **EN PLEIN VOL** Difficile de rendre en images les effets animés du jeu. Sur ce plan, la caméra tourne à 180° autour du personnage figé en l'air.



© SQUARE CO., LTD/DREAMFACTORY CO., LTD

■ **OUPS !** Le héros, retardé par un combat, n'arrive pas à monter dans le train en marche... Les animations sont irréprochables dans leur réalisme, et la mise en scène nouvelle.



© SQUARE CO., LTD/DREAMFACTORY CO., LTD

■ **LA SÉDUCTION EN PLUS** Dans la version de démonstration, tous les effets visuels, ainsi que les angles de caméra, étaient contrôlables. Il s'agit donc bien du jeu lui-même...

Evergrace

Le premier jeu de rôle de la PlayStation 2 est en cours de développement. Créé par la société From Software, déjà à l'origine de King's Field et de Armored Core, Evergrace se déroule dans un monde orienté vers l'heroic fantasy. Ses forces ? Sa réalisation assez fine et ses combats pour le moins pêchus. Sortie prévue pour le printemps au Japon, mais encore indéterminée en France. ■ KB



■ **PALMIRA** Cette pierre précieuse permet d'utiliser des pouvoirs magiques. Il en existe trois types : une pour la magie, le combat et une autre pour créer de nouveaux objets.



■ **INSECTOÏDES** Les ennemis profitent d'un design pensé et repensé puisque le jeu était initialement prévu sur PlayStation.



■ **YUTERALD** Elle est l'héroïne d'Evergrace. Morte dans le premier opus, elle ressuscite dans le volet PlayStation 2. Belle histoire...

Onimusha

Revoir le survival horror en y ajoutant une ambiance plus japonaise, du temps où les samouraïs détenaient la puissance et le prestige de leur pays. Tel est le but de Capcom dans Onimusha. L'éditeur a pour cela loué les services de Kaneshiro Takeshi, un acteur populaire au Japon, qui sera capturé pour l'animation du héros du jeu, Samanosuke Akechi. Ce dernier aura pour mission de trouver et d'assassiner Nobunaga Oda. Les capacités de la PlayStation 2 laissent présager une réalisation digne des meilleures scènes cinématiques actuelles, mais en 3D temps réel. De quoi ouvrir l'appétit... ■ KB



■ **FIGHT** Des combats aussi beaux, entièrement en 3D temps réel (c'est à dire totalement interactif), vous en rêviez. Capcom l'a fait...



■ **BATAILLE !** Onimusha va-t-il nous faire revivre les guerres les plus effroyables du Japon ? Réponse dans quelques mois !



■ **SANCTUAIRE** La nuit, la brume est épaisse... Onimusha semble se dérouler dans une ambiance à la fois mystique et glaue. Effrayant...

Everybody need a Nintendo 64

Les Blues Brothers sont sur le point de débarquer sur Nintendo.

Jake et Elwood, vous connaissez ? Mais si, rappelez-vous, les Blues Brothers. Reprenant le thème du film Blues Brothers 2000 (dans lequel Jack a cédé sa place à Max, interprété par John Goodman, après la mort malheureuse de John Belushi), le prochain jeu de l'éditeur français Titus vous proposera de reformer le groupe mythique. Le jeu sera basé sur un univers en trois dimensions à la Mario 64, et agrémenté de multiples puzzles sonores. Si vous êtes fan de Banjo ou encore Gex 3D, ce jeu pourrait vous plaire tant la ressemblance est frappante. Pour parvenir à reformer le groupe des Blues Brothers, vous devrez récolter un maximum d'argent. ■ VG



© C. Dureau

■ **NOUVELLE GÉNÉRATION** 18 ans après le film original, les Blues Brothers reviennent avec des visages nouveaux.

Aux pays des merveilles

Banjo et Kazooie sont de retour !

Eux qui pensaient bêtement pouvoir se reposer, ils seront très bientôt de nouveau sollicités dans Banjo-Tooie (prononcé à l'anglaise, ça donne 2-i. Joli, le jeu de mot !). Ils seront cette fois confrontés à huit mondes entièrement nouveaux, où pulluleront d'affreux ennemis. Des petits jeux seront intégrés dans le jeu (on nous promet un mini-jeu par niveau au moins, chacun ayant son personnage principal). L'ours et l'oiseau auront pour leur part de nouveaux mouvements, non seulement en équipe, mais aussi individuellement ! Les deux amis devront parfois se séparer pour aller plus loin. Si l'on ajoute à cela



■ **INSÉPARABLES SÉPARÉS** Banjo-Tooie vous invite à retrouver les inséparables.

un mode quatre joueurs et des graphismes qu'on nous promet affinés, on sent que Rare compte livrer un produit complet. Ce qui est rare (moi aussi, je sais faire des jeux de mots !). ■ JC

CAMPAGNE DE PUB

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

TOP 3 PUBLICITÉ TÉLÉVISION

1 SONY
LE MONDE DES BLEUS

Imaginez-vous en train de faire une partie du Monde des Bleus sur PlayStation avec les commentaires de Thierry Roland et de Jean-Michel Larqué, installés dans votre canapé.



2 CODEMASTERS
MUSIC 2000

Music 2000, ne manquera pas de rappeler à tous les inconditionnels du groupe The Offspring, le clip de Pretty Fly (For A White Guy) extrait de leur album Americana.



3 SEGA
WLS WORLDWIDE 2000

Inutile de rechercher dans ses publicités un rapport avec le jeu présenté : il n'y en a pas. C'est justement parce qu'elles sont totalement décalées qu'elles sont si populaires...



TOP 3 PUBLICITÉ PRESSE ÉCRITE

1 SNK
NEO GEO POCKET COLOR

« Devant toi les années lumière » Les publicités pour la Neo Geo Pocket Color sont toujours aussi esthétiques. En prime dans celle-ci, la première image de Sonic Pocket Adventure sur la petite portable de SNK, dont nous vous parlerons bientôt.



2 INFOGRAMMES
DEMOLITION RACER

« Son père sera fier de lui, il ramène la voiture. » Oui, mais dans quel état ! Je n'aimerais pas être à la place de ce grand garçon quand il va devoir rendre la voiture à son père !



3 ACTIVISION
SPACE INVADERS

« Les anciens les ont combattus, à votre tour. » Quoi de plus approprié qu'une grotte préhistorique pour présenter l'un des ancêtres des jeux vidéo : Space Invaders. Désormais, c'est à vous de les affronter sur PlayStation et Game Boy Color.





sur www.urwired.fr

c'est toi le plus fort :

**10 consoles Playstation™
à gagner !**

**URwired! = TU es branché!
Jeux PC, Playstation, Dreamcast et Nintendo 64**



HIT Parade

Les 25 meilleures ventes

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

Liste des magasins Score Games sur le 3615 Score Games

N°1 des ventes

Fifa 2000

• Electronic Arts • PlayStation

1 ▲ 2 La série des Fifa fait toujours autant d'adeptes chez les joueurs, comme le confirme sa première place au hit parade ce mois-ci.



Final Fantasy VIII

• Square Soft • PlayStation

2 ▼ 1 Chute d'une place pour Final Fantasy VIII sur le papier mais virtuellement, le jeu garde de bons résultats de la version collector.



SoulCalibur

• Namco • Dreamcast

3 N Il fallait s'en douter, le meilleur jeu sur Dreamcast se devait de figurer sur le podium dès sa sortie.



Dino Crisis

• Virgin • PlayStation

4 ▼ 3 Perte d'une place pour Dino Crisis. Mais la chasse aux dinosaures reste ouverte.



Metal Gear Missions Spéciales

• Konami • PlayStation

5 N Les possesseurs de Metal Gear Solid n'ont pu résister à cette extension à moins de 200 F.



Pokémon Bleu

• Nintendo • Game Boy Color

6 ▲ 9 Pokémon Bleu continue de grignoter des places et s'approche du quinté de tête du hit parade.



Tom Clancy's Rainbow Six

• Take 2 • PlayStation

7 N Venu du PC, le jeu inspiré de l'œuvre de Tom Clancy s'installe parmi les dix meilleures ventes consoles.



Jet Force Gemini

• Nintendo • Nintendo 64

8 N Les titres de Rare sont toujours attendus par les possesseurs de N 64. Ils ne seront pas déçus.



Gran Turismo Platinum

• Sony • PlayStation

9 N L'annonce du retard de GT 2 a dopé les ventes du premier épisode. Patience, plus qu'un mois à attendre !



Final Fantasy VIII Collector

• Square Soft • PlayStation

10 N Rares sont les versions collectors qui se vendent bien. Celle-ci est l'exception qui confirme la règle.



Formula One '99

• Sony • PlayStation

11 ▼ 4 Revivez la dernière saison de F1. Seize Grands Prix vous séparent du titre de champion du monde.

The House of The Dead

• Sega • Dreamcast

12 N Défilez-vous seul ou à deux en démembrant des hordes de zombies à coup de pistolet.

Pokémon Rouge

• Nintendo • Game Boy

13 ▼ 12 La version Rouge de Pokémon semble être boudée par le public au profit de la version Bleue. Mystère...

Tony Hawk Skateboarding

• Activision • PlayStation

14 ▼ 6 La collaboration de Tony Hawk à la réalisation de ce jeu de skateboard en dit long sur ses qualités.

Resident Evil 2 - Platinum

• Virgin • PlayStation

15 ▲ 18 Zigouillez du zombie pour pas cher en attendant la sortie prochaine de Resident Evil 3 Nemesis.

Mission Impossible

• Infogrames • PlayStation

16 ▼ 13 Découvrez Mission Impossible sur PlayStation en attendant le second épisode au cinéma.

Sonic Adventure

• Sega • Dreamcast

17 ▼ 5 Le hérisson bleu de Sega n'a pas résisté à l'assaut de Namco et de son SoulCalibur sur Dreamcast.

Tekken 3

• Namco • PlayStation

18 N Retour du meilleur jeu de baston de la PlayStation après une absence d'un mois.

Crash Team Racing

• Sony • PlayStation

19 N Crash Bandicoot cale au départ et rentre timidement en 19ème position de notre hit parade.

Rayman - Platinum

• Ubi Soft • PlayStation

20 N Retour de Rayman à prix réduit dans notre hit parade après un mois d'absence.

La Menace Fantôme

• Ubi Soft • PlayStation

21 ▼ 11 L'adaptation du film de Georges Lucas sur PlayStation se dirige peu à peu vers le côté obscur du hit parade.

Rayman 2

• Ubi Soft • Nintendo 64

22 ▼ 19 Le plus célèbre personnage français du jeu vidéo se maintient difficilement dans le hit parade.

Blue Stinger

• Activision • Dreamcast

23 N Avec Blue Stinger, les possesseurs de Dreamcast découvrent les jeux de survival horror.

Ready 2 Rumble

• Infogrames • Dreamcast

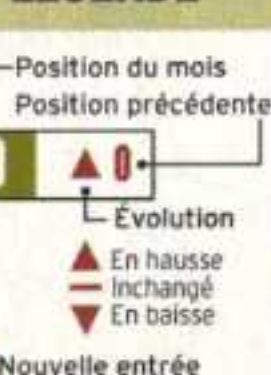
24 N Crise de fou rire en perspective pour un jeu de boxe qui ne se prend vraiment pas au sérieux.

X-Files

• Sony • PlayStation

25 ▼ 8 Coïncidant avec la fin de la sixième saison sur M6, X-Files dégringole dans le hit parade.

LÉGENDE



SCOREGAMES

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

HIT parade

Nintendo 64 • nov 99



1	N	Jet Force Gemini • Nintendo
2	▼ 1	Rayman 2 • Ubi Soft
3	▲ 5	Star Wars Racer • LucasArts
4	N	Mario Party • Nintendo
5	▲ 7	Mario Kart-Player Choice • Nintendo
6	N	World Driver Championship • Infogrames
7	N	Duke Nukem Zero Hour • GT Interactive
8	N	NHL Breakaway 99 • Acclaim
9	▼ 8	Goldeneye - Player Choice • Nintendo
10	N	Razmoket • Infogrames

Les jeux de Rare ont toujours fait partie des meilleures ventes de la 64 bits de Nintendo. Jet Force Gemini confirme cette règle en s'installant à la première place du hit parade Nintendo 64 dès sa sortie.

Source (Score Games France).

HIT parade

PlayStation • nov 99



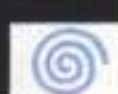
1	N	Fifa 2000 • Electronic Arts
2	▼ 1	Final Fantasy VIII • Square Soft
3	N	Dino Crisis • Virgin
4	N	Metal Gear Missions Spéciales • Konami
5	N	Tom Clancy's Rainbow Six • Take 2
6	▲ 8	Gran Turismo - Platinum • Sony
7	N	Final Fantasy VIII Collector • Square Soft
8	▼ 6	Formula 1 '99 • Sony
9	▼ 7	Tony Hawk Skateboarding • Activision
10	N	Resident Evil 2 - Platinum • Virgin

Match serré entre Fifa 2000 et Final Fantasy VIII qui se disputent la première place du hit parade PlayStation, avec un avantage pour Final Fantasy VIII et les bonnes ventes de son coffret collector.

Source (Score Games France).

HIT parade

DREAMCAST • nov 99



1	N	SoulCalibur • Namco
2	N	The House of The Dead • Sega
3	▼ 1	Sonic Adventure • Sega
4	— 4	Blue Stinger • Activision
5	▼ 3	Ready 2 Rumble • Infogrames
6	N	Speed Devils • Ubi Soft
7	— 7	Toy Commander • Sega
8	N	Snow Surfers • Sega
9	N	Worldwide Soccer 2000 • Sega
10	N	F1 World Grand Prix • Sega

Le meilleur jeu de baston toutes consoles confondues vient remettre de l'ordre dans ce second hit parade de la Dreamcast. Il sera difficile de le détrôner de sa première place.

Source (Score Games France).

HIT parade

NEO GEO POCKET • nov 99

1	▲3	Metal Slug First Offense • SNK
2	▼1	King of Fighters R2 • SNK
3	▲4	Neo Geo Cup 98 Plus Color • SNK
4	▲7	Puzzle Bobble Mini • Taito
5	▲9	Dragon's Wild • SNK
6	—6	Samurai Shodown 2 • SNK
7	N	Neo Turf Masters • SNK
8	▼2	Pocket Tennis Color • SNK
9	▲10	Neo Cherry Master Color • SNK
10	N	Crush Roller Pocket • SNK

On prend les mêmes et on recommence. Metal Slug First Offense et King of Fighters R2 luttent toujours pour la première place tant convoitée.

Source (Score Games France).

HIT parade

GBoy Color • nov 99

1	—1	Pokémon Bleu • Nintendo
2	—2	Pokémon Rouge • Nintendo
3	N	Tarzan • Activision
4	—4	Wario Land 2 • Nintendo
5	▼3	Super Mario Bros. • Nintendo
6	▲8	Game & Watch Gallery 2 • Nintendo
7	N	GTA • Take 2
8	N	Looney Tunes • Infogrames
9	N	V-Rally • Infogrames
10	N	Tetris DX • Nintendo

Difficile de détrôner Pokémon de sa place de leader. Signalons également l'entrée en troisième place de Tarzan qui profite de la sortie prochaine du nouveau dessin animé de Disney.

Source (Score Games France).

HIT parade

VENTES JAPON • dec 99

1	N	Gran Turismo 2 • PlayStation
2	N	Parasite Eve 2 • PlayStation
3	▼1	Pocket Monster Silver • Game Boy Color
4	▼2	Pocket Monster Gold • Game Boy Color
5	N	Momotaro E.Railway V • PlayStation
6	N	Donkey Kong 64 • Nintendo 64
7	N	Crash Team Racing • PlayStation
8	N	Mario Party 2 • Nintendo 64
9	N	Dekotora Legend 2 • PlayStation
10	N	Musclar List Vol. 1 • PlayStation

Le nec plus ultra des jeux de course vient détrôner les deux jeux Pokémon sur Game Boy Color de leur première place. On n'en attendait pas moins ! Entrée remarquée également de Parasite Eve 2 à la seconde place qui confirme la popularité de Square Soft au pays du Soleil Levant (et chez nous !).

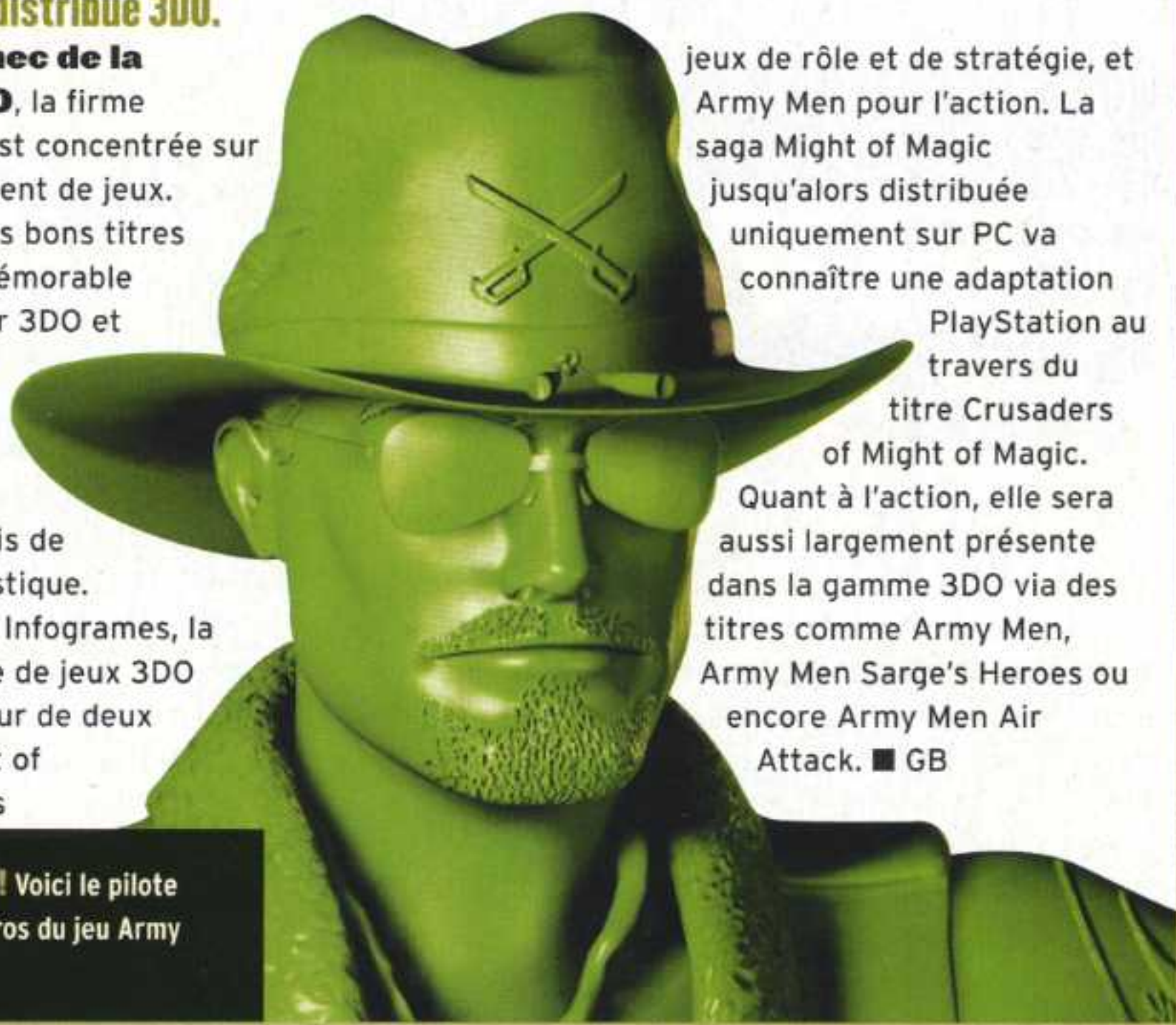
Source (Weekly Famitsu Japon).

Le plastique c'est fantastique

Infogrames distribue 3DO.

Depuis l'échec de la console 3DO, la firme américaine s'est concentrée sur le développement de jeux. Après quelques bons titres sur PC et le mémorable Return Fire sur 3DO et PlayStation, 3DO s'apprête à inonder le marché vidéo-ludique français de soldats en plastique. Distribuée par Infogrames, la nouvelle vague de jeux 3DO s'articule autour de deux thèmes : Might of Magic, pour les

jeux de rôle et de stratégie, et Army Men pour l'action. La saga Might of Magic jusqu'alors distribuée uniquement sur PC va connaître une adaptation PlayStation au travers du titre Crusaders of Might of Magic. Quant à l'action, elle sera aussi largement présente dans la gamme 3DO via des titres comme Army Men, Army Men Sarge's Heroes ou encore Army Men Air Attack. ■ GB



■ YES CAPTAIN ! Voici le pilote d'hélicoptère, héros du jeu Army Men Air Attack.

Jeux en série

Ubi Soft replonge dans les séries télé de notre enfance.

L'éditeur français vient de signer un contrat avec South Peak Interactive pour distribuer six de ses prochaines productions. Le point commun de tous ces titres à paraître est le rapport qu'ils entretiennent avec la petite lucarne. Nous aurons d'abord Wild Wild West : The Steel Assassin, certes dérivé du film, mais qui est quant à lui dérivé d'une série. Ensuite, et c'est bien là le plus beau, débarquera Scooby Doo : Mystery of the Fun Park Phantom, qui s'inspire

des dessins animés du même nom, où un chien poltron et son ami humain Sammy, lui aussi dénué de courage, luttent avec quelques autres contre le crime. Viennent s'ajouter à la fête deux titres basés sur les Animaniacs, un sur les Flintstones (les Pierrafeu en France, espérons que cela sera moins navrant que le film) et le dernier sur Dukes of Hazzard, brillamment nommé Shérif, fais moi peur chez nous ! Enfin des sommets de « ringardises » sur nos consoles ! ■ JC



■ SHÉRIE, FAIS MOI PEUR À mettre au panthéon des nullités du petit écran, mais on aime quand même !



■ **BLUE HARVEST** Il s'agit du train dans lequel vous interviendrez.

À un train d'enfer

Sony se l'a joué Steven Seagal pour un jeu à la Metal Gear Solid.

Alors que la branche américaine de Sony (989 Studios) travaille actuellement sur le second volet de Syphon Filter, son homologue japonaise vient de terminer Chase the Express. Nom surprenant mais qui en dit long sur le scénario. Celui-ci se déroule dans un train transportant de Saint Petersburg à Paris un ambassadeur français et sa famille, sous la protection de soldats de l'OTAN. Mais cela ne semble pas suffisant, un groupe de terroristes prend le train d'assaut et menace de le faire exploser. Seul militaire encore libre de ses mouvements, vous incarné Jack Morton, second lieutenant de l'US Air Force. Et devez donc reprendre le contrôle de la situation. Au programme, des fusillades dignes de John Woo dans les étroits couloirs des wagons, des promenades sur le toit du train mais également des énigmes à résoudre. Le tout dans une mise en scène très proche du cinéma, notamment grâce à une gestion dynamique de la caméra. Disponible en import sur deux CD. Aucune sortie en France n'a été annoncée. ■ FC



■ **ACTION!** Des fusillades se dérouleront dans les couloirs du train.



Q & R



Scully & Mulder

Mulder et Scully nous livrent leur avis sur le jeu PlayStation inspiré de leur série télé.

■ **Est-ce différent de tourner pour un jeu vidéo ou pour la télévision ?**

Scully : Il n'y a pas beaucoup de scènes ou de longues interactions entre les personnages. Juste quelques phrases ou mots qu'il faut répéter sur différents tons.

Mulder : En fait, dans le jeu, vous n'avez pas de soutenues. Vous avez une ou deux lignes à la fois, mais avec trois ou quatre manières de les jouer. Ce n'est plus un travail d'acteur mais plutôt « Mets-toi là et lis ta phrase ». Mais le script du jeu était conçu de sorte que même moi et Gillian ne connaissions pas la fin, ni la façon dont le jeu allait se jouer. J'étais un peu dans le noir !

■ **Quel effet cela fait-il de traiter la caméra comme un autre acteur ?**

Mulder : En ce qui me concerne, je ne l'ai jamais fait dans la série, cela a donc été une expérience intéressante. C'est une fois de plus l'un des aspects du jeu.

Scully : Cela m'arrive souvent de le faire dans la série, surtout lorsqu'il s'agit de scènes dans lesquelles on doit ensuite rajouter des effets spéciaux.

■ **Que pensez-vous que le jeu X-Files va apporter aux fans de la série ?**

Scully : D'après ce que j'ai compris, c'est le premier jeu du genre sur PlayStation. Il y a quatre CD et plus de quarante heures de jeu, ce qui risque de vous prendre du temps.

Mulder : Je ne sais pas car je ne joue pas à ce genre de jeux. Mais le cuisinier de mon restaurant préféré est un grand joueur et trouve X-Files, le jeu, excellent.

Tenue de soirée

La Dreamcast s'habille (encore !).

Bien qu'elle ne soit qu'une petite fille, la Dreamcast est une console de jeux très coquette, qui compte déjà pas moins de cinq ou six robes différentes. Grâce à la bienveillance de Capcom, la console se dote de deux nouveaux habillages, aux couleurs de Resident Evil Code Veronica (disponible depuis le 3 février au Japon). 2000 exemplaires des deux modèles cumulés seront vendus avec un VM assorti, à 34 800 yens (2 125 francs). Autant dire qu'on ne les verra pas chez nous. La première, tirée à 1 800 exemplaires,



■ **JALOUX** Les zombies ne sont pas les seuls à vouloir s'arracher cette Dreamcast.



■ **UNIQUE !** Vous avez peu de chance de voir ses consoles dans votre salon.

sera rouge (sang) transparent, et portera le sigle « Veronica ». La seconde, noire et couverte d'une plaque « S.T.A.R.S. » ne dépassera pas les 200 exemplaires. Rageant ! Heureusement pour tous ceux qui voudraient tout de même personnaliser leur Dreamcast, des coques transparentes et de couleur (jaune, noire, blanche et bleue) sont désormais disponibles à Hong Kong pour 300 francs, et donc dès maintenant dans les plus grandes boutiques d'import parisiennes. Après un peu de bricolage et de patience, vous devriez pouvoir vous confectionner une Dreamcast unique à votre goût ■ JC

Le retour du 64DD

On l'attendait tous depuis très longtemps, il arrive enfin...

La Nintendo 64 débarquait sur le marché il y a un peu plus de trois ans. Une extension devait rapidement suivre cette sortie, la 64DD. Mais celle-ci se fit attendre, sans cesse repoussée pour arriver enfin, plus d'un an après la date prévue, en cette fin d'année 1999 au Japon. Le pack est commercialisé à environ 40 000 yens (moins de 2 500 francs). Il contient un 64DD et sa carte modem, ainsi que les jeux

Kyojin no Doshin et Mario Artist : Paint Studio. Un kit d'expansion pour F-Zéro X ainsi qu'un autre Mario Artist consacré au monde merveilleux des polygones sont prévus pour mars. Intéressant... pour les Japonais, car celui-ci ne verra pas le jour en France. Aux armes citoyens... ■ RC



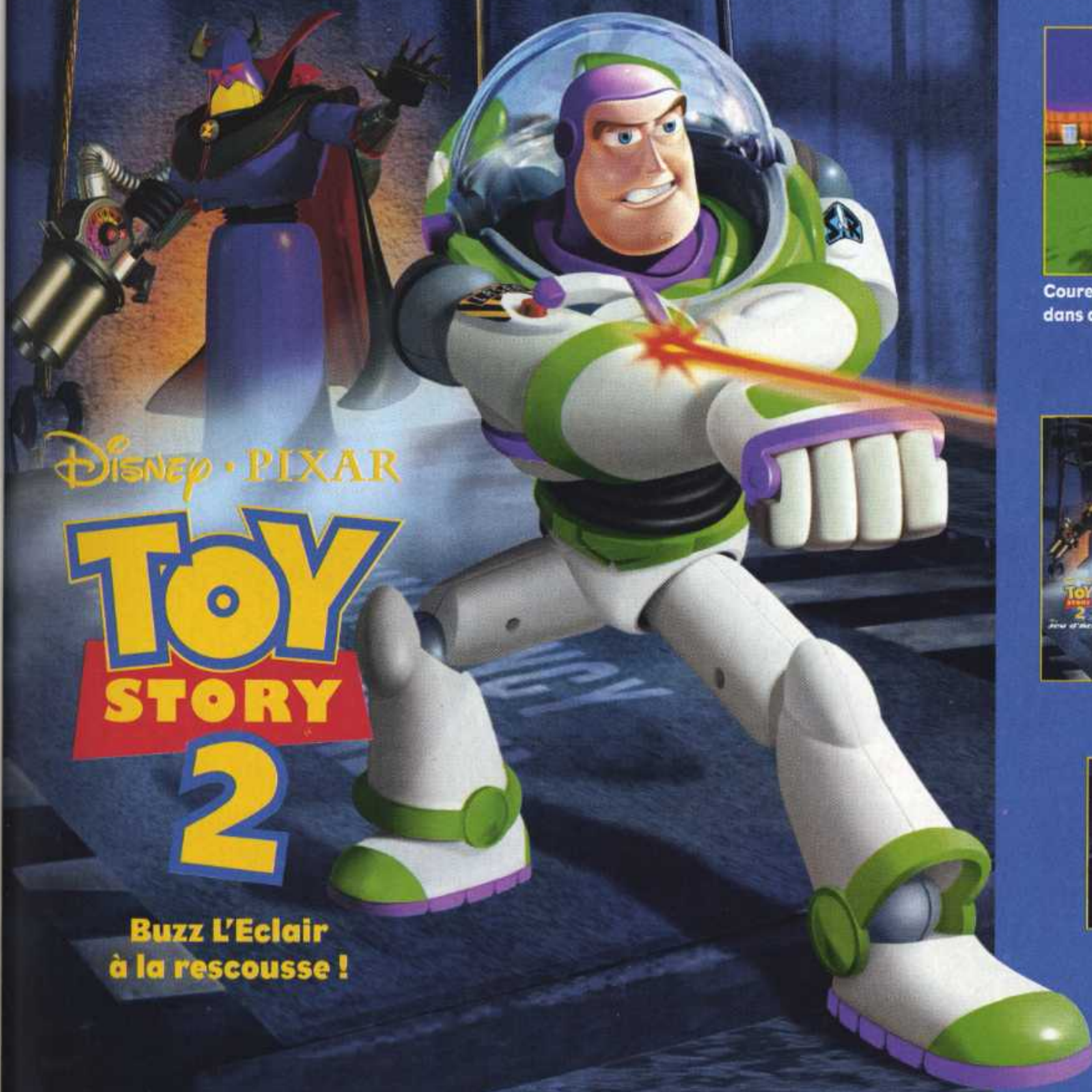
■ **BOÎTE DE PANDORE** Le coffret comprend le 64DD, son modem et un Randnet Disk pour se connecter.

Profitez-en, les enfants sont couchés

Vous êtes Buzz l'Éclair, un héros de l'espace.

Vous avez du pain sur la planche car Woody votre meilleur ami,
a été enlevé par un collectionneur de jouets sans scrupules.

Volez à sa rescousse, son avenir est entre vos mains...



Disney • PIXAR

**TOY
STORY
2**

**Buzz L'Éclair
à la rescousse !**



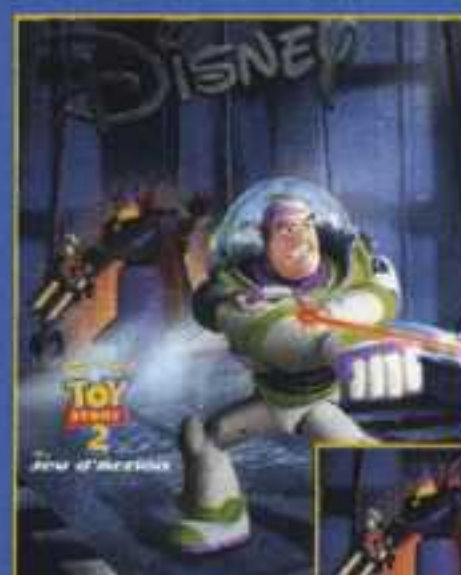
Pour mener à bien votre mission :
utilisez vos jetboots et la super attaque
tournoyante.



Faites appel à vos amis et soyez rusés
pour dépasser les obstacles
et éliminer l'infâme Empereur Zurg.



Courez, volez, tournoyez, sautez, bondissez
dans quinze niveaux d'action trépidante !



PlayStation

Egalement bientôt
disponible sur



Éléments originaux Toy Story © Disney. Éléments Toy Story 2
© Disney/Pixar. Tous droits réservés.
Développé par Traveller's Tales. Publié et distribué par Activision, Inc.
Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc.
Tous droits réservés. Toutes les autres marques et les autres noms de
marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
PlayStation est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc.

SUJET **LES JEUX VIDÉO AU CINÉMA**



Le jeu vidéo en film

Un mariage impossible ?

Street Fighter, Super Mario Bros, Mortal Kombat, Wing Commander. Tous ces titres ont dépassé le stade vidéo-ludique pour attaquer de front nos écrans blancs et ont été, d'une façon ou d'une autre, des ratages patents. Plutôt que de fustiger immédiatement les vils producteurs hollywoodiens, essayons de comprendre pourquoi ces jeux qui nous font tant rêver sur consoles deviennent des cauchemars sur pellicule. Nos espoirs doivent-ils être réduits à néant par ces premières tentatives infructueuses ?

Il n'est jamais simple d'adapter. J'en veux pour preuve les innombrables cris de trahison surgissant chaque fois qu'un livre finit sur les écrans : « *Mais ils n'ont pas respecté le personnage !* » ou « *Attends, il ne le tue pas comme ça, dans le roman* ». Ces remarques font partie de ces inévitables déceptions qui suivent la vision d'une adaptation. Cela n'annonce pas pour autant une catastrophe : dans le cas de *Entretien avec un vampire*, ou du *Silence des Agneaux*, si certains passages ont été gommés, transformés, les oeuvres cinématographiques sont réussies puisqu'elles restent fidèles à l'esprit du roman. Il en va de même dans les



■ **SYMBOLE** S'il fallait résumer les films et les jeux en une seule image, nul doute que le personnage de Sub-Zero serait idéal.

© C. Dureau

jeux vidéo. La légende voudrait que Steven de Souza, scénariste de renom, ait passé un contrat avec les producteurs de *Street Fighter* le film (1994), stipulant que s'il en écrivait le script en 24 heures, il aurait l'opportunité de le réaliser.

Dans de telles conditions, comment voulez-vous qu'il respecte l'âme du jeu ? Sans parler des qualités intrinsèques du film. Faire de Bison un mégalo maigrelet ou de

Ken et Ryu des petites frappes insignifiantes frise l'outrage !

Et transformer les bagarres à coups de tatanes en scènes armées ne peut que décevoir celui qui possède toutes les versions du jeu (212 327 en tout !). Mais le film de Souza est un cas isolé. Ce n'est pas un accord tacite qui a fait de *Super Mario Bros* (Annabel Jenkel et Rocky Morton, 1992) un film limité. Le problème se posait ailleurs. Le jeu

vidéo était déjà une industrie lucrative et il fallait bien commencer à la décliner sur d'autres supports pour la rendre encore plus fructueuse. Et quoi de mieux pour se lancer dans le Septième art que de choisir le petit plombier symbole de Nintendo ?

Mais comment faire un long-métrage digne de ce nom à partir d'un jeu de plate-forme ultra-simple où le héros se contente de sautiller en évitant des tortues ? Si Mario a une patte inimitable, il ne possède aucun charisme, enfermé dans un univers dépourvu de véritable contexte. Autant le prétexte de sauver une princesse était suffisant pour nous donner envie de jouer, autant il manquait d'arguments pour le retrouver au cinéma.

Aussi les producteurs ont-ils choisi de s'inspirer du monde du moustachu, et de créer une véritable trame cohérente. L'idée était intéressante, mais vouée à l'échec car le choix du personnage lui-même était erroné. Sans existence psychologique, sans vie (ni présent, ni passé), Mario ne pouvait rester qu'une icône vidéoludique. Outre les problèmes inhérents du choix du jeu à adapter, la principale difficulté réside dans l'adaptation elle-même. Jusqu'où faut-il revoir la copie d'origine, que faut-il laisser ou transformer ? Un sport délicat... La meilleure preuve est *Mortal Kombat : Annihilation* (John R. Leonetti,

1^{er} acte. On tourne !

Attention, histoire belge !

■ **Jean-Claude Van Damme est Guile**, tatoué de première catégorie appartenant à des casques bleus de combat. Bison est très méchant, à la limite de l'affreux pas beau vilain, alors Guile va le détruire. Mais plutôt que d'utiliser les coups spéciaux qu'il avait dans les jeux, il préfère tâter de la pétoire et faire ami-ami avec Kylie Minogue devenue Cammy. Merci Jean-Claude. Grâce à toi, le monde est sauvé, et les adaptations de jeux vidéo décrédibilisées à jamais auprès des non-fans. Si, si j'insiste, un grand merci. N'oublions certes pas de remercier Steven de Souza, scénariste-réalisateur, qui participa pour beaucoup à la fête.



© C. Dureau

■ **GUILE** Dans ce film, Van Damme interprète un soldat américain de l'ONU.



© C. Dureau

■ **BISON** Un Raul Julia dont ce sera le dernier rôle... Il joue ici le rôle de vilain.

Transformer les bagarres à coups de tatanes en scènes armées ne peut que décevoir celui qui possède toutes les versions.

L'attente fébrile

Quelques adaptations sont beaucoup plus avancées que d'autres. Vu qu'on est hyper gentils à Gen4 Consoles, on vous le rappelle, au cas où...

Tomb Raider



Duke Nukem



Résident Evil



Final Fantasy The Movie



	Tomb Raider	Duke Nukem	Résident Evil	Final Fantasy The Movie
STARS SUR LE PIED DE GUERRE	Voyons. La rumeur répète sans arrêt les noms de Catherine Zeta-Jones et d'Elisabeth Hurley notamment pour incarner la petite Lara. On en bave d'avance...	Pour l'instant, personne. Faudrait d'abord veiller à trouver un scénariste, parce que là, le genre « c'est l'histoire d'un mec qui pète tout », c'est bof !	On a beaucoup parlé de George Romero, qui n'a plus rien fait depuis La Part des Ténèbres en 90. Puis il s'est désisté. Puis il est revenu. Aux dernières nouvelles, il est resté.	Le long-métrage a beau être intégralement en images de synthèse, nos retrouverons parmi d'autre les voix de James Woods, de Ving Rhames et de Steve Buscemi .
INDICE D'ATTENTE	Indiana Jones avec des formes à damner un aumônier, cette fois en vrai, plus en pixel. L'adaptation d'un jeu vendu à des millions d'exemplaires. Réfléchissons un peu... 7/6	Ce sommet de finesse programmé est, avouons-le, attendu avec patience, même par les fans c'est vous dire. Idéal pour une soirée potes-bière-pizza. Pas plus, alors bon... 3/6	Celui-là, c'est un cas à part. Avec ou sans George aux commandes, tout le monde attend de savoir s'ils réussiront à autant nous coller les chocottes que le jeu. La tâche est ardue ! 5/6	Final Fantasy est au jeu vidéo ce que <i>La Guerre des Étoiles</i> est au cinéma : une espèce d'institution incompréhensible pour les non-fans. Dire qu'il est attendu est un euphémisme ! 6/6
DATE DE SORTIE ENVISAGÉE.	Étant donné les quelques hésitations du projet, entre fin 2000 et début 2001, à peu près.	Apparemment, vu les problèmes de script, le projet est en « stand-by ». Pas de date donc.	Tu vois les calendes grecques ? Un peu avant, sur la gauche.	Coproduit par la Columbia (filiale de Sony, on reste en famille), le film sortira pour l'été 2001.

1997), écrit en collaboration avec le concepteur même du jeu, John Tobias.

On ne peut lui reprocher de trahir son œuvre mais le résultat n'est pas à la hauteur. Si la volonté de respecter la trame du jeu est indiscutable, l'adaptation est comme un gros jeu vidéo sans interactivité ni véritable suivi scénaristique. Les personnages taillent ainsi la bavette dans d'interminables tunnels, faute

d'avoir une existence hors des scènes de combat. Le problème était le même pour son grand frère, *Mortal Kombat* de Paul Anderson (1995). Ce film enchaînait des distributions de baignes sans temps mort, tout en jouant la carte de l'humour gras. Christophe Lambert lui-même choisit fort justement l'auto-parodie. Pourtant, si le film est l'un des plus convaincants, le réalisateur ne fait guère avancer le

schmilblick : l'absence de scénario doit-elle être la seule alternative à son manque de profondeur ? Le troisième problème de la conversion cinéma est la distribution. Tous les joueurs (et *a priori*, ils sont le public majoritaire de ces longs-métrages) connaissent le visage de Liu Kang de *Mortal Kombat* ou de Lara Croft.

Faut-il alors choisir celui qui ressemble, celui qui est apte à accomplir les prouesses physiques ou encore un échappé de l'Actor Studio ? Un cercle vicieux se crée alors : puisque le scénario pose des problèmes, les acteurs deviennent frileux, et puisqu'ils ne sont pas intéressés, l'argent ne se débloque pas. Si l'argent ne se débloque pas, on ne peut engager de scénariste décent et vogue la galère. À ce titre, le projet *Super Mario* aurait dû faire école, mais le bide monstrueux du film a convaincu que la méthode n'était pas la bonne. Pourtant, produit par Roland Joffé, metteur en scène de *La Déchirure*, interprété par Dennis Hopper et Bob Hopkins (parfait Mario, il faut en convenir), le film faisait preuve de sérieux et

Kombat Tekno

La franchise la plus lucrative du jeu adapté.

Mortal Kombat n'est pas exactement le jeu qui défoule toutes les passions. Pourtant, il connaît deux déclinaisons sur grand écran et sa propre série télévisée, MK Conquest. Le premier opus a offert à Paul Anderson, le réalisateur qui n'avait alors qu'un film à son actif, *Shopping*, de se faire un nom et à Christophe Lambert de signer (enfin) un succès dans les années 90. D'un point de vue strictement cinématographique, *Mortal Kombat 1* et *2* sont avant tout des longs-métrages décérébrés dont le seul but est de divertir en enchaînant les combats et les effets spéciaux. En ce sens, et en ce sens seulement, le but est atteint. C'est déjà pas si mal.



■ DIEU ? Christophe Lambert, interprète le dieu du tonnerre, Rayden.

On veut les voir

Les projets qui devraient exister !

Assez parler des faits et des projets en cours. Mettons-nous à rêver un peu. Ici, on s'est fait une petite liste des jeux vidéo que l'on aimerait voir adapter, avec réalisateur à la clef. Et pour vous, ça donnerait quoi ?

Metal Gear Solid



Par John Mac Tiernan, réalisateur de *Piège de Cristal*. Son sens inné de l'action spectaculaire et du mouvement feraient merveille sur un tel projet !

Driver



Par William Friedkin. Il a prouvé qu'il maîtrisait les poursuites automobiles avec *French Connection* et *Police Fédérale Los Angeles*, deux chefs d'oeuvre.

SoulCalibur



Qui de mieux que Tsui Hark pour se pencher sur ce jeu ? Le réalisateur de *Zu*, les guerriers de la montagne magique ou de *The Blade* serait parfait !

Turok



Par Renny Harlin évidemment ! Ce sommet de finesse finlandaise, responsable de *Cliffhanger* et de *Au revoir à Jamais* est l'homme de la situation.

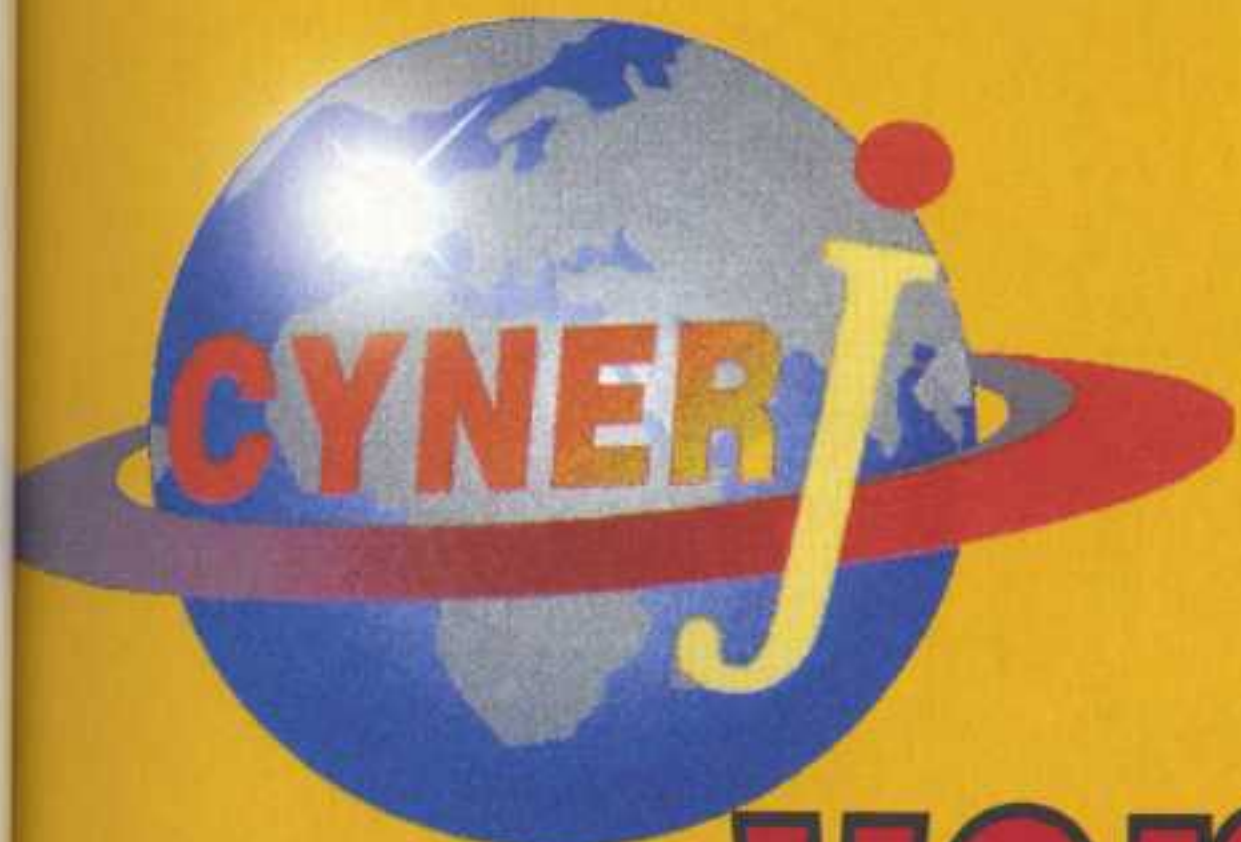


■ **FEMME FATALE** Catherine Zeta Jones est pressentie pour incarner l'athlétique Lara Croft.

d'imagination. De même, l'idée de Paul Anderson d'introduire de la techno pour muscler les combats est payante. Mais ce ne sont que des bribes de réussite, quand chacun sait que le potentiel est énorme. Et s'il suffisait d'un investissement plus conséquent sur le casting et le scénario pour voir renaître le phénix vidéo sur nos écrans blancs ? Cela semble en bonne voie : *Tomb Raider* est en pré-production depuis des mois, mais son tournage est retardé pour cause de scénario déficient et d'héroïne indéfinie. Au moins peut-on pour l'instant se satisfaire de cette bonne volonté des producteurs. Car, déjà, le cinéma tend de nouvelles passerelles vers d'autres formes d'art. Le jeu vidéo, en gagnant ses lettres de noblesse via des productions prestigieuses comme *SoulCalibur* ou *Final Fantasy VIII*, intéresse les grands pontes du cinéma américain et asiatique. On peut considérer *Matrix* des frères Wachowski, *Storm Riders* et *A man called Hero* de Andrew Law, comme les prémices d'une petite révolution cinématographique, le jeu vidéo faisant office de référent, en une remise en cause originale des règles établies de mise en scène. Prémices d'une subtile osmose entre la pellicule et le numérique, via la modernisation de récits messianiques, ces films laissent augurer d'une représentation enfin intéressante du jeu vidéo sur grand écran. ■

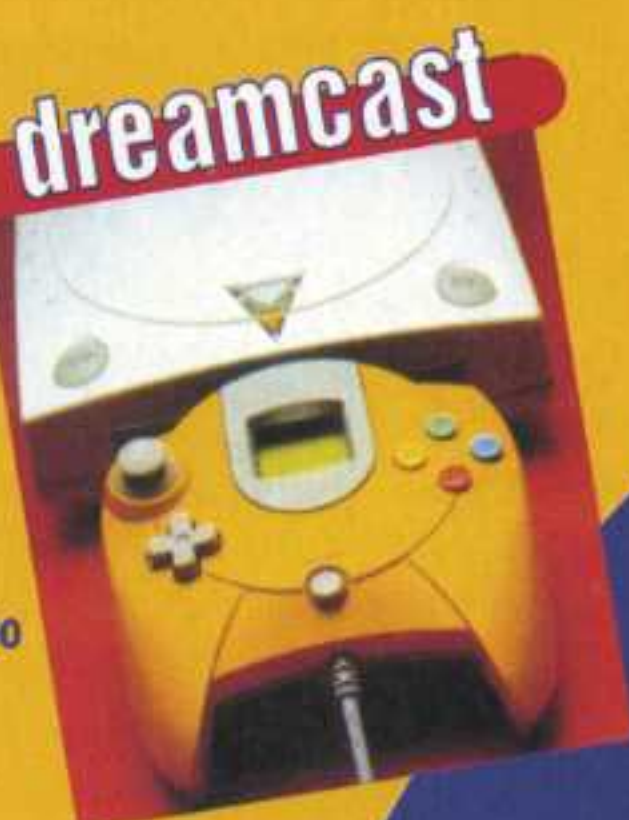
Julien Charpentier

AIX EN P...
36, rue...
Tél : 04...
AVON...
C.Cial de...
Tél : 01...
AVRANC...
9, rue d...
Tél : 02...
BETHUN...
56, rue...
Tél : 03...
BORDEA...
114, cou...
Tél : 05...
CAHORS...
5, rue d...
Tél : 05...
CHAMB...
41, rue...
Tél : 04...
CHERBO...
49, rue...
Tél : 02...
COUTAN...
5, place...
Tél : 02...
DRAVEI...
296, av...
Tél : 01...
ETAMPE...
11, av...
Tél : 01...
FRANCO...
109, rue...
Tél : 01...
ISLE SU...
800, co...
Tél : 04...
LA GUE...
2, rue 5...
Tél : 02...
LA ROC...
24 bis...
Tél : 05...
LYON...
3, quai...
Tél : 04...
MARM...
8 bis, a...
Tél : 05...
MERIG...
129, av...
Tél : 05...
MONTE...
43, rue...
Tél : 03...
MORCE...
3, place...
Tél : 05...
NIMES...
3, rue...
Tél : 04...
NOYON...
40 bis...
Tél : 03...
PIERRE...
26, bd...
Tél : 04...
ROCHE...
127 bis...
Tél : 05...
ROYAN...
15, rue...
Tél : 05...
STRAS...
9, rond...
Tél : 03...
TOURS...
21, rue...
Tél : 02...
VIENNE...
25 bis...
Tél : 04...



achetez aux meilleurs prix vendez

- AIX EN PROVENCE
36, rue Mignet - 13100
Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
C.Gal de la butte Montceau - 77210
Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
9, rue du pot d'étain 50300
Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
66, rue Saint Pry - 62400
Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
114, cours Alsace Lorraine - 33000
Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
6, rue de la Préfecture - 46000
Tél : 05 65 53 16 98
- CHAMBÉRY
41, rue d'Italie - 73000
Tél : 04 79 85 59 44
- CHERBOURG
49, rue Grande Rue - 50100
Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
5, place de la Poissonnerie - 50200
Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
296, av. H. Barbusse - 91210
Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
11, av. de la Libération - 91150
Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
109, rue du gén. Lederc - RN 14 - 95130
Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
800, cours Fernande Peyre - 84800
Tél : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
2, rue Saint Nicolas - 35130
Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
24 bis, rue du Minage - 17000
Tél : 05 46 50 56 96
- LYON
3, quai Jules Courmont - 69002
Tél : 04 78 37 15 13
- MARMANDE
8 bis, allée Gambetta - 47200
Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
129, av. de la Somme - 33700
Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
43, rue Clémenceau - 25200
Tél : 03 81 94 93 95
- MORCENX
8, place Aristide Briand - 40110
Tél : 05 58 04 19 68
- NIMES
8, rue des Fourbisseurs - 30000
Tél : 04 66 36 99 39
- NOYON
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
26, bd Chandeysson - 26700
Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
127 bis, rue Thiers - 17300
Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
15, rue Jules Verne - 17200
Tél : 05 46 38 81 00
- STRASBOURG
9, rond-point de l'Esplanade - 67000
Tél : 03 88 45 07 26
- TOURS
21, rue Marceau - 37000
Tél : 02 47 61 73 80
- VIENNE
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
Tél : 04 74 53 55 63



DREAMCAST
CRAZY TAXI



DREAMCAST
SLAVE ZERO



PSX
ROAD RASH / JAIL BREAK



PSX
RALLY MASTERS



DREAMCAST
RED DOG

PSX
GRAN TURISMO 2



PSX
TRASHER, SKATE AND DESTROY



PSX/NINTENDO 64
ARMY MEN



PSX
TRACK & FIELD 2



PSX/NINTENDO 64
TOY STORY 2



PSX
ACE COMBAT 3



néogéo pocket color



VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

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

Contactez dès maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

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

**CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64**

Tous vos jeux
préférés sur
tous supports

CYNER J



Le rêveur créatif

Créateur d'Another World et Heart of Darkness, Éric Chahi goûte aujourd'hui un repos bien mérité.

Les catacombes parisiennes ! Tel est le lieu de rendez-vous que nous a fixé Éric Chahi, père de l'ancestral Another World. Pourquoi un tel choix ? D'une part, ce lieu est à la fois poétique et culturel. D'autre part, certaines galeries font étrangement penser aux décors de Heart of Darkness, son dernier jeu en date. Quelques propos de Monsieur Chahi, recueillis dans une ambiance fraîche et humide, entre les ossements de quelques six millions de parisiens.

Comment as-tu commencé à programmer des jeux vidéo ?

J'ai découvert la micro sur un ZX 81 en 1983. À l'époque, j'étais au collège, en troisième. J'ai réellement commencé à programmer sur Oric, avec lequel j'ai créé mes premiers jeux en juin 1984. À ce moment là, on pouvait encore faire deux jeux en trois semaines !

Quels étaient tes deux premiers jeux ?

Les deux premiers programmes de jeu

que j'ai réalisés en basic s'appelaient Frog et Carnaval. Dans le premier, le joueur dirigeait une grenouille qui devait capturer des insectes, alors que le second était un clone de jeu d'arcade nommé Carnaval. On y contrôlait un petit pistolet (situé en bas de l'écran), dans le but d'abattre des cibles mouvantes à l'instar des shoot de fête foraine. Ces deux programmes terminés, je suis allé les proposer au distributeur d'Oric, qui a bien voulu les distribuer. Aux balbutiements des jeux vidéo, les droits d'auteurs n'existaient pas encore, et j'ai été rémunéré par une poignée de jeux et une imprimante. J'en étais par ailleurs très satisfait.

Que s'est-il passé entre tes débuts dans la création de jeux et le fameux Another World ?

Entre temps, j'ai appris l'assembleur. Puis j'ai produit en moyenne un jeu par an, en alternant jeux d'action et jeux d'aventure, aussi bien sur Oric que sur Amstrad. Au bout d'un certain temps, je me suis dit que j'allais peut-être laisser tomber les études pour me consacrer entièrement à ma

passion. J'ai donc arrêté en première S. Une fois libéré de toute contrainte scolaire, j'ai développé Le Pacte. C'est un petit jeu d'aventure fantastique, qui se déroule dans une maison hantée. Puis un ancien de Loricels m'a proposé d'entrer en tant que salarié dans une petite boîte de développement nommée Chip (c'était d'ailleurs ma seule et unique expérience de salarié). Je me suis exclusivement consacré au dessin et au graphisme, qui me passionnaient. Puis j'ai enchaîné avec Les Voyageurs du Temps (Delphine Software), jeu sur lequel je me suis encore occupé des graphismes. Une fois ce projet terminé, j'ai eu l'idée d'utiliser les polygones d'une manière différente. Quand j'ai vu Dragon's Lair, j'ai compris qu'on pouvait utiliser les polygones pour rendre ce type de programme plus léger. Cela permettait de faire une multitude de choses

Heart of Darkness **pas cher !**



La version Platinum. Si vous n'avez pas encore succombé aux charmes de Heart of Darkness, profitez donc de sa sortie en gamme Platinum pour vous offrir ce petit bijou d'action. Partez à la recherche du chien d'Andy, kidnappé par le diabolique gardien du royaume des ombres. Vous y découvrirez des heures et des heures de jeu, entrecoupées de scènes cinématiques à couper le souffle. Alors plus d'hésitation, l'aventure vous attend.

« Au bout d'un certain temps, je me suis dit que j'allais peut-être laisser tomber les études pour me consacrer entièrement à ma passion. »

que l'on n'avait jamais faites. Cette idée a été le point de départ d'Another World. Autour de cette technique, j'ai développé une histoire et un univers qui me plaisaient, reflétant les influences qui me tiennent à cœur comme Star Wars ou encore les illustrateurs Richard Corben et Michael Whelan.

Quelle a été la principale difficulté au cours du développement d'Another World ?

Une de mes grosses erreurs a été de sous-estimer l'ampleur du travail. Comme j'ai travaillé seul sur ce titre, j'ai pas mal pataugé au début. C'était une technique nouvelle, j'ai donc dû développer des outils particuliers comme un éditeur de polygones. Il m'a fallu deux ans pour mener le projet à terme. Je me suis mis la pression pour que le jeu soit terminé à temps. D'autant plus de pression que je venais de signer mon contrat avec Delphine Software, qui stipulait un rendu du produit pour la rentrée 91. De septembre à décembre, j'ai travaillé en moyenne 16 heures par jour, sans compter les nuits blanches !

Quels conseils donnerais-tu à un jeune qui souhaiterait devenir créateur de jeux vidéo ?

C'est un petit peu délicat. J'ai eu l'avantage de commencer à une époque où les machines n'étaient pas très évoluées, ce qui m'a permis de progresser avec la technologie.

nière
ainte
C'est
ue,
els
t
était
is
in et
ient.
geurs
u sur
des
s
nte.
s
e
net-
oses

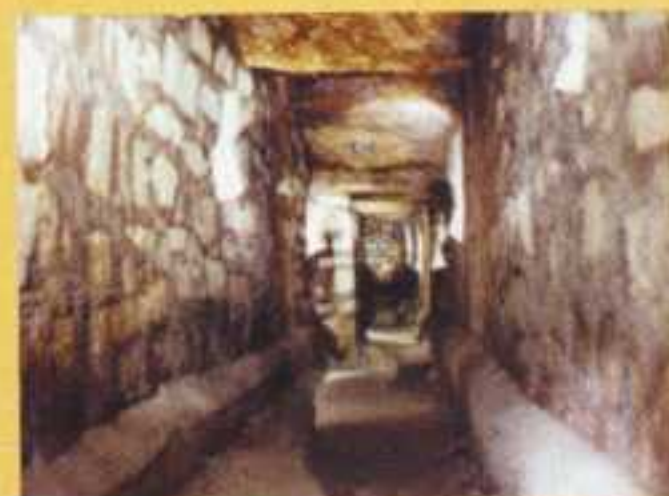
Catacombes

Les anciennes carrières de Paris font partie de notre patrimoine.

Paris a beau être surnommée la ville lumière, elle n'en possède pas moins une part d'ombre. Enfoui au plus profond de ses entrailles se cache un royaume de ténèbres et de mystères : les anciennes carrières de Paris, aussi appelées les catacombes. Ces dernières constituent un inextricable et insoupçonné réseau de souterrains, qui s'étendent sous une partie de la capitale. Ce ne sont pas moins de 286 km de galeries, soit deux fois plus que la longueur totale des lignes de métro, qui serpentent sous nos pieds. De 1780 à 1860, les fosses communes des cimetières parisiens ne suffisaient plus au besoin de la capitale. Aussi, les dirigeants décidèrent de déposer les restes de plus de six millions de personnes dans les anciennes carrières. De là provient le nom de catacombes. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les catacombes n'ont rien à voir avec les égouts. Ces derniers sont collés à la surface, alors que les catacombes s'enfoncent entre 7 et 20 mètres de profondeur. Si vous voulez en savoir plus ou visiter 1,5 kilomètre de catacombes de Paris ouvert au public, renseignez-vous au Musée Mairie de Paris Les Catacombes, 1 Place Denfert Rochereau 75014 Paris Tel : 01 43 22 47 63.



■ **DES SOIRÉES** « open bougie » sont organisées dans le plus grand secret.



■ **DES CORPS** Les catacombes possèdent une multitude de décors variés.

« J'ai découvert la micro sur un ZX 81 en 1983. À l'époque j'étais au collège, en troisième. »

Par ailleurs, le marché n'était à l'époque pas aussi exigeant qu'aujourd'hui. Ce que je conseillerais, c'est de se spécialiser dans un domaine quel qu'il soit, graphisme, programmation, mais ne pas vouloir tout faire à la fois. Puis d'intégrer une équipe. Par ce biais, il est possible de prouver ce que l'on sait faire, de se fabriquer une carte de visite, quitte à travailler chez soi pendant ses loisirs sur un projet personnel. Il est clair qu'un éditeur ne va pas confier à un jeune qui débute la responsabilité d'un gros projet.

Quels sont tes styles de jeux préférés ?

J'aime bien les jeux d'aventure/action. J'ai adoré Half Life, Resident Evil, Doom, Worms, mais aussi les jeux de stratégie temps réel comme Total Annihilation. Étant très occupé avec Heart of Darkness lors de la sortie de Total Annihilation, je l'ai découvert récemment. Je joue beaucoup en ce moment à Nomad Soul. Ce jeu possède une ambiance particulière, on a vraiment l'impression d'être dans un autre univers. Mais beaucoup de jeux m'ont marqué depuis les débuts de l'aventure vidéo-ludique. Je pense en particulier à Boulder Dash, Defender, Disc of Tron, Lode Runner, Karateka, Prince of Persia, ou plus récemment Virtua Fighter.

Quel serait pour toi le jeu idéal ?

Le jeu idéal n'existe pas et ne peut exister. Même si on imagine un jeu qui s'adapterait à tous les joueurs, il ne pourrait être radicalement différent dans son essence et son concept. Ce qui est important, justement, c'est la diversité. Il ne peut y avoir de jeu



■ **ARTISTIQUE ?** Sur une idée d'Eric, notre photographe a superposé sur son visage sur plusieurs crânes. Glauque !

ultime. C'est comme parler de peinture parfaite. Ce n'est pas vrai, il y a des œuvres différentes, c'est tout.

Quelles sont d'après toi les tendances du marché vidéo-ludique ?

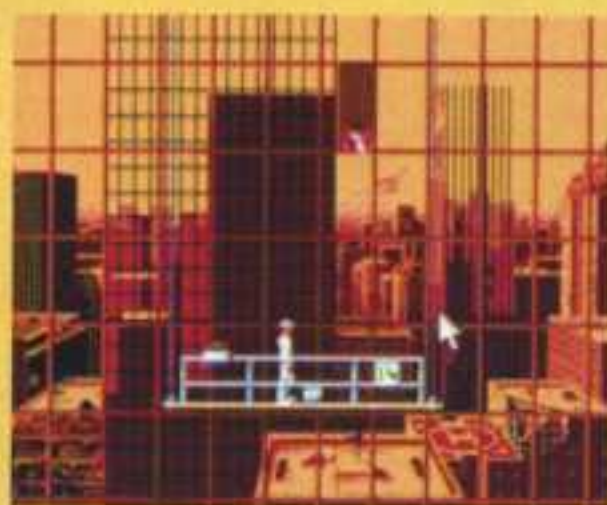
On voit exploser en ce moment le jeu en réseau. Il s'agit d'une évolution logique de plusieurs styles de jeu comme les doom-like ou les jeux de stratégie en temps réel. Je me souviens de parties endiablées de Doom, lorsque nous travaillions sur Heart of Darkness. Il est drôle de constater une certaine analogie entre l'industrie cinématographique et notre milieu. Alors que les jeux vidéo ont commencé à être développés à la maison et sans moyens, aujourd'hui les importantes sociétés d'édition de jeux vidéo rachètent les petits studios de développement à la manière des grosses majors hollywoodiennes. ■

Propos recueillis par Vincent Gallopain

Éric Chahi, nourri aux jeux vidéo !

Une passion, un métier

C'est au collège qu'Éric se prend de passion pour les loisirs vidéo-ludiques. Il programme ses premiers jeux sur ZX 81 et Oric. Mais le génie créatif d'Éric ne s'épanouira qu'aux commandes de son propre projet d'envergure, Another World. Ce jeu au concept novateur révolutionna le genre action aventure. La réalisation de ce titre était très en avance pour son temps, notamment grâce à une utilisation poussée des polygones.



■ **LES VOYAGEURS DU TEMPS (1989)**
À la simple évocation de ce jeu d'aventure, la nostalgie me gagne soudain.



■ **ANOTHER WORLD (1991)**
Ce jeu a demandé deux années de travail, et a été développé uniquement par Éric Chahi.



■ **HEART OF DARKNESS (1998)**
Cette pseudo suite d'Another World est une pure merveille visuelle.

■ SALUT L'ARTISTE !

Après avoir enchaîné Another World et Heart of Darkness, Éric reprend son souffle. Il se consacrera à la peinture et aux voyages.

Organiz'

Le duo maxi tubes

Galas, plateaux télé ou tournages de clips vidéo, pas évident de trouver un moment de libre dans l'agenda surchargé de Mike et Phylli. Toutefois, appâtés par l'idée de découvrir enfin les atouts de la Dreamcast dont ils entendent parler à longueur de journée, les nouveaux cadors du Rythm & Blues étaient à l'heure au rendez-vous fixé dans les locaux de Sega. Entre deux dédicaces dans les couloirs...

Leur actu

Après avoir vendu plus d'un demi-million de disques et être resté 14 semaines consécutives dans le Top 10 des meilleures ventes de singles avec le titre *I never knew love like this before*, le groupe Organiz' nous livre aujourd'hui son premier album, *Preview*. Enregistré dans le studio Hit Factory de New York, il démarre déjà très fort sur la FM, en attendant d'explorer pendant la tournée française prévue cet été.

Jouer aux jeux vidéo, est-ce pour vous un acte spontané ?

Mike : Dès que je vois une console quelque part, je saute dessus pour y jouer. Si la place est libre, bien entendu.

Phylli : En fait, cela dépend beaucoup du jeu, de l'histoire qu'il développe et du suspens qui en découle.

Comment avez-vous découvert ce nouveau monde virtuel ?

M : Au collège, je m'étais acheté une Master System rouge et noire de Sega, parce qu'un jeu était offert avec. Un jeu de course avec des motos qui allaient à toute allure et qu'il était impératif de contrôler jusqu'au bout. C'était toujours de grands moments de délire. Puis, après avoir un peu décroché, j'ai découvert de nouveaux jeux.

P : Au lieu de me brancher avec les filles, je jouais comme un fou sur Atari avec les copains du lycée. Après, quand Nintendo a débarqué avec Mario, je me suis débarrassé de mon vieux coucou avant d'arrêter complètement les jeux vidéo. Mais depuis quelques mois, j'ai vraiment envie de replonger.

Adolescents, vous étiez plutôt baby-foot, flipper ou déjà accros aux consoles de jeux ?

M : Moi, j'étais déjà très jeux vidéo. C'était drôle et nouveau.

P : Ni flipper, ni baby-foot parce que j'étais nul à ces trucs-là.

Que pensez-vous de l'imaginaire fantasmatique qui entoure la somptueuse Lara Croft ?

M : Pas grand chose. Le jeu est trop dur à manier pour se concentrer sur cette fille qui ne m'excite pas.

P : Je ne comprends pas pourquoi tout le monde en parle autant. Je préfère vraiment le personnage de Sophitia dans SoulCalibur, elle est bien plus sexy. **Vous invitez aussi vos copines à jouer ?**

M : Seulement des potes pour les mettre au tapis.

P : Non, chez moi j'aime bien jouer tout seul, en égoïste.

Que pensez-vous du côté gore et violent de certains jeux ?

M : Plus c'est gore et mieux c'est ! Faut que ce soit carrément démesuré pour devenir drôle, captivant et donner envie d'aller jusqu'à la fin de l'histoire.

P : Voir du sang virtuel, des bras qui pendent en dégoulinant, c'est assez marrant. On devrait même créer des jeux où tu reçois des



petites décharges électriques.
Vous êtes plutôt bons joueurs ou mauvais perdants ?

M : Moi, je suis seulement bon gagnant, ce n'est déjà pas si mal.

P : Ça dépend du jeu, je peux être mauvais perdant et ronchonneur.

Vous craquez davantage pour la Dreamcast ou pour la PlayStation ?

M : Avant, j'avais une PlayStation que j'ai donné à une copine.

Aujourd'hui, je préfère m'éclater avec la nouvelle console de Sega pour la qualité de ses images. Ça bouge tellement mieux.

Je préfère m'éclater avec la nouvelle console de Sega.

P : Fini de jouer bêtement avec la PlayStation. Parfois, il y a des bugs dans leurs jeux... une vraie blague. J'en ai acheté une, mais je l'ai très vite rendue.

Auriez-vous envie de composer la bande-son d'un jeu vidéo ?

M : Bien sûr, on pourrait s'inspirer d'un thriller. Ce serait amusant comme accompagnement musical pour un jeu vidéo.

P : Si on ajoutait du hip-hop en toile de fond, le jeu gagnerait en crédibilité. Il y a tellement de musiques d'ascenseur dans les jeux... Il faut que ça bouge !

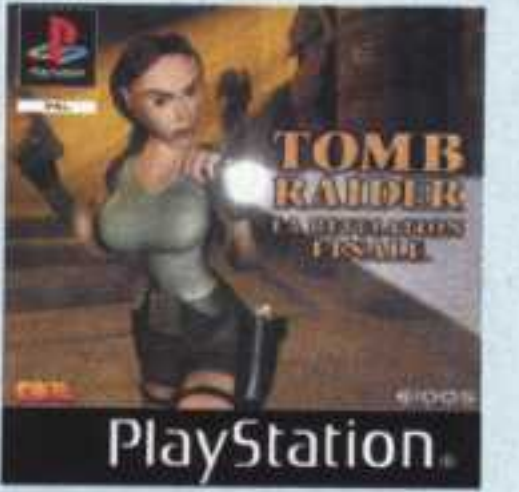
À quoi jouez-vous en ce moment ?

M : Ce que j'adore le plus, ce sont les jeux d'action et d'aventure, comme SoulCalibur ou Blue Stinger, qui sont superbes graphiquement. Je n'aime que les jeux où les personnages ont un semblant de réalisme.

P : Moi, je préfère surtout les jeux de rallye. Le sport en général. Je suis capable de rester très longtemps branché dessus à essayer de battre des records. En revanche, les jeux enfantins, ça craint... ■

Propos recueillis par Henri Yadan

Recevez chez vous, sous 48 h, toutes les nouveautés, ainsi que votre console*, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au 3617 **STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de livraison. C'est simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)**



RC 393307855

Offre réservée

Offre réservée aux lecteurs de **GEN 4 CONSOLES, STORE** vous offre 10 minutes sur votre première commande.

Pour bénéficier de cette offre, il suffit de taper sur 3617 **STARTUP*STORE**, ce mot de passe : **GN4CNS** lorsqu'il vous sera demandé...

- Sega Rally 2 - Sonic Adventure
- Virtua Fighter 3 TB - Pen Pen
- Toy Commander - Trickstyle
- Ready 2 Rumble - Hydro Thunder
- Millenium Soldier - Aerowings
- Mortal Kombat Gold - Dynamite Cop
- Monaco Grand Prix 2 - Blue Stinger

Dreamcast

- Jet Force Gemini - Mystical Ninja 2
- Duke Nukem Zero Hour - Tonic Trouble
- Rayman 2, The Great Escape - Re-Volt

Nintendo 64

- Command & Conquer - WWF Attitude
- Flying Dragon - Monstertruck Madness 64
- Milo's Astro Lanes - S.C.A.R.S. - Quake 2
- ShadowGate 64 - All Star Baseball 2000

Playstation

- Nascar 2000 - Tomb Raider, La Révélation Finale
- Dream Story - 007, Demain ne meurt jamais - Tarzan
- 24 Heures du Mans - Rainbow Six - Ronin Blade
- Crash Team Racing - Fifa 2000 - WcW Mayhem
- Rat Attack - Championship Motocross
- NHL 2000 - Downhill Mountain Biking

Game Boy

3617
STARTUP * STORE
 SANS CB NI CHÈQUE!

* 72 h pour les consoles - ** la durée de la communication depend de l'article

Rien que pour vos yeux

Le tant attendu Shenmue est enfin disponible au Japon. Premières impressions du blockbuster de Yu Suzuki

INFO

- MACHINE Dreamcast
- ÉDITEUR Sega
- DÉVELOPPEUR AM2
- GENRE Aventure
- JOUEUR 1
- PUBLIC Tout public
- SORTIE Disponible au Japon, sortie non déterminée en France

Pourquoi Shenmue est-il aussi attendu ? Peut-être parce que Yu Suzuki est à la tête d'un développement qui a coûté 60 millions de dollars (près de 400 millions de francs) ? Peut-être parce qu'il a été annoncé comme le premier jeu d'un nouveau genre, revendiquant le nom de FREE, Full Reactive Eyes Entertainment ? Ou peut-être est-ce simplement parce qu'il s'agit du premier jeu d'aventure réellement prometteur sur Dreamcast ? Réponse.

Shenmue possède une première qualité. Celle d'être hors du commun. Hors du commun d'un point de vue graphique. Jamais, ô grand jamais, un titre n'avait exposé nos yeux à une parure aussi impressionnante. Répéter une énième fois que les développeurs ont effectué un travail d'artiste, rapprochant cinéma et jeu vidéo, serait une manière incomplète de décrire la mise en scène de Shenmue. Bien sûr, les outils sont les mêmes que ceux du cinéma. Jouer sur les angles de caméra, disposer d'un casting de personnages charismatiques, révéler un décor dépaysant et crédible. Mais Shenmue est plus que tout cela. Il symbolise la petite touche supplémentaire que possède le jeu vidéo sur le cinéma : l'interactivité. Yu Suzuki a voulu, dans sa volonté de révolutionner l'interactivité du jeu vidéo, instaurer une liberté d'action jamais vue dans une production vidéo-ludique. Une cause, un mot : FREE, Full Reactive Eyes Entertainment. Sous cet anglicisme se cache toute la richesse de Shenmue. En effet, le jeu vous propose d'interagir avec la plupart

X
Suzuki.



■ **DISCRET** Pour ne pas éveiller les regards indiscrets, Ryo s'entraîne dans les coins totalement déserts.



■ **JACKPOT** Le casino est un endroit où vous pourrez passer du temps, et perdre ou gagner beaucoup d'argent !

EN BREF

Pourquoi Shenmue est-il aussi attendu par tout le monde ? Sûrement parce que tout au long du développement, Sega a distillé plusieurs films montrant les divers aspects du jeu. La qualité graphique, la mise en scène et le charisme des personnages sont autant d'éléments qui ont créé une effervescence autour de ce qui est devenu la super production de Sega.

Qu'en est-il des petits jeux promis ?

Les promesses sont des choses que l'on ne peut pas rompre. De ce fait, vous pourrez redécouvrir les anthologiques Space Harrier et Hang On. Outre ces petits jeux Master System, vous pourrez également jouer aux fléchettes ou aux machines à sous. Et ce n'est que le début...

Pourquoi quatre GD-Rom ?

Trois d'entre eux constituent le jeu en lui-même, le dernier étant un GD-Rom bonus. Vous y retrouverez les musiques, les phases importantes auxquelles vous avez joué et les personnages à travers des scènes cinématiques en images de synthèse.

Cherche mon petit

Quand la liberté vous est offerte !

Le système d'exploration est simple. La gâchette droite, R, vous permet de zoomer sur les objets ou les personnes avec lesquels vous souhaitez interagir. En appuyant sur A, vous déclenchez soit un dialogue, soit la prise en main de l'objet pour l'observer ou le ranger dans votre inventaire. C'est de cette façon que vous achetez des piles dans un magasin, ouvrez les tiroirs d'une commode ou prenez du lait dans le frigo. Simplicité, efficacité, Shenmue !



■ **ÉNIGME** Le temple du père de Ryo est une mine d'énigmes et d'indices. Ici, un coffre dont il vous faudra trouver la clé.



■ **COLLECTOR** Une des quête de Shenmue consiste à collectionner les figurines des héros des jeux Sega.



■ **SUSHI-MANIA** Suivant les restaurants, les plats proposés ne sont pas les mêmes. Il y a même une pizzeria !

des éléments du décor. Une envie de boire un soda ? Le distributeur du coin de la rue répondra sûrement à votre désir. Peut-être voulez-vous écouter de la musique ? Rendez-vous au club de jazz du quartier.

Dans un registre différent, contribuant néanmoins à l'immersion dans cet univers réaliste, temps et climat sont gérés en temps réel. Autrement dit, le jour se lève, la nuit tombe et, entre les deux, le soleil peut vous marteler de son éclat. Il peut aussi pleuvoir ou neiger. Mais tout cela ne serait intéressant si le jeu ne contenait pas castagne et baston. Bref, une bonne

dose d'action. En cela également, Shenmue innove. Plutôt que de placer ça et là des ennemis à foudroyer avec un lance-grenades, le jeu dispose de deux systèmes permettant d'assister et de participer à des joutes pour les moins impressionnantes.

D'une part, Shenmue instaure le système QTE, Quick Time Event. Explication. Chaque fois qu'une scène d'action requiert votre participation, un bouton s'affiche au centre de l'écran. Appuyez et admirez les œuvres de Ryo Hazuki, le héros, passé maître en arts martiaux (les mouvements sont d'ailleurs tirés de l'art martial chinois, qui porte le doux nom de Hakkyoky-Ken). Le second système est en quelque sorte un hommage rendu à Virtua Fighter. Brièvement, disons que certains événements déclencheront des combats en 3D temps réel, sachant tout de même que Ryo possède une quarantaine de coups différents !



■ **UNE PETITE COURSE ?** Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, le port est aussi un circuit de... monte-charge !



■ **TCHI TCHA !** La moindre conversation est une succession de changements d'angles de caméra, de gros plans...



■ **AFFAIRE DE FAMILLE** Depuis la mort de son père, Ryo cherche à se venger.

Shenmue joue décidément la carte de l'émotion. Trois GD-Rom remplis d'action et de sensations pures. Près de 450 personnages avec lesquels vous pouvez entrer en relation. Mais le principal attrait de Shenmue reste cette liberté d'action. Bien entendu, vous avez des tâches à accomplir - venger accessoirement votre père décédé - mais rien ne vous empêche d'errer dans la ville ad vitam eternam. Passer votre temps dans les salles d'arcade, dans les casinos, à faire les boutiques ou encore à écouter de la musique... Plaisir des yeux, interactivité et liberté sont les principales caractéristiques de Shenmue. Pourtant dans la langue des samouraïs, Shenmue nous a fasciné par l'intelligence de sa mise en scène. Tantôt lente, vous laissant perplexe devant un bal majestueux de polygones, tantôt rapide, vous laissant simplement le temps d'effleurer des yeux le plaisir d'une rixe. Mais toujours resplendissante du talent de son créateur.

Père des Virtua Fighter - autant dire père de la baston en 3D - Yu Suzuki livre donc un hommage à son pays natal, le Japon, et à un pays voisin, la Chine. On sent, à travers l'ambiance et le rendu visuel, que Maître Suzuki a soigné la reproduction de la moindre parcelle du quartier nippon de Yokosuka situé dans la

préfecture de Kanagawa. Tout en y ajoutant cette nostalgie amoureuse qu'il portait pour sa patrie dans le milieu des années 80, période à laquelle débute l'aventure. On ne peut décidément que s'incliner devant un tel travail, un tel hommage, un tel morceau de vie... ■

Karim Benmeziane



■ **AU BOULOT** Pour vivre correctement, il vous faut trouver un emploi. Le vieux port paraît être une bonne idée pour en trouver un.

Plaisir des yeux, interactivité et liberté sont les principales caractéristiques de Shenmue.

Quick Time Event

Vos réflexes seront mis à rude épreuve.

Le système Quick Time Event (QTE) est un mode qui vous demande d'appuyer sur un des boutons de la manette, pour réagir à un événement particulier. Par exemple, au coin d'une rue, des enfants jouent au ballon. Un faux mouvement et ce ballon se dirige vers vous. Appuyez sur le bouton demandé, vous éviterez de le prendre en plein visage. Autre exemple. Deux types baraqués vous empêchent de passer. Soudain, l'un d'eux tente de vous frapper. Vous appuyez sur le bon bouton et la seconde suivante, vous lui brisez le bras et le mettez à terre. QTE est donc un système qui donne cette pincée d'inattendu dont avait besoin Shenmue.



■ **CINQ CONTRE UN** Dans Shenmue, les ennemis sont plus lâches les uns que les autres.

L'île aux enfants

Évadez-vous loin des jeux guerriers, et appréciez cette balade dans un monde merveilleux.

INFO

- MACHINE Dreamcast
- ÉDITEUR Ubi Soft
- DÉVELOPPEUR Ubi Soft
- GENRE Action
- JOUEUR 1
- SORTIE Fin mars
- ORIGINE Les nouvelles aventures du personnage français de jeux vidéo le plus célèbre du monde

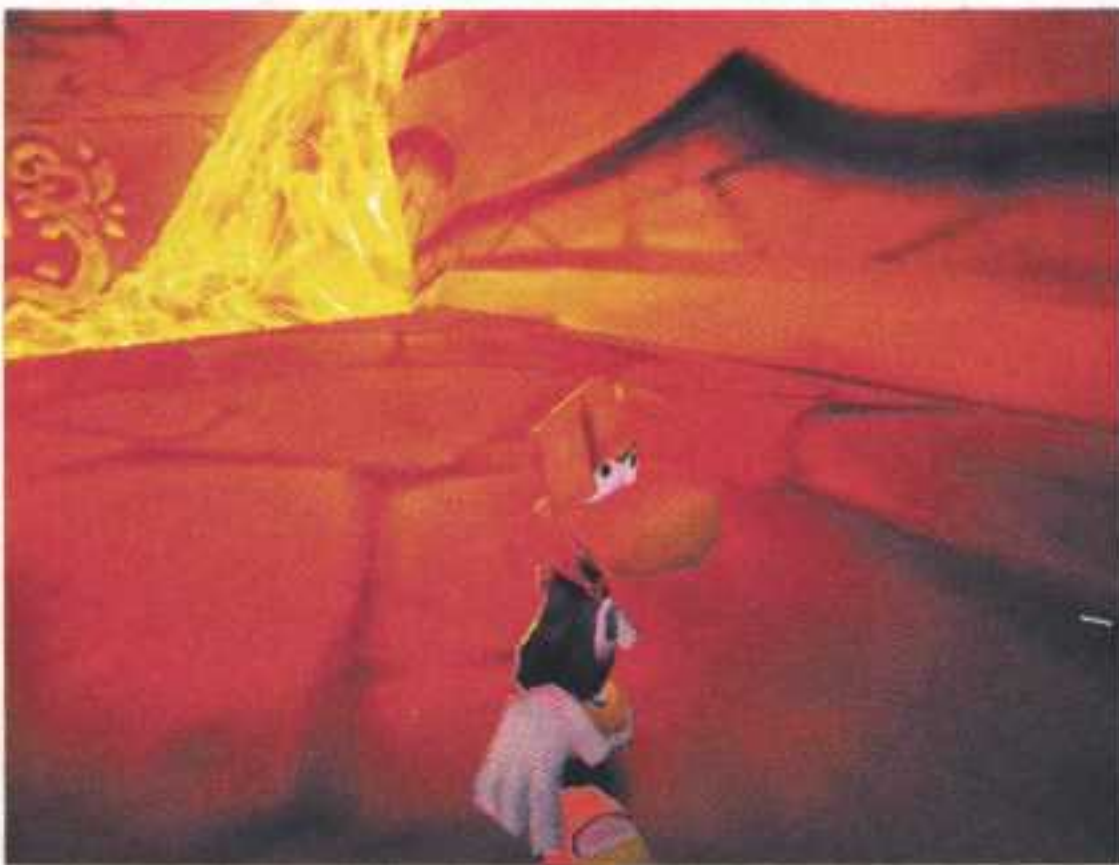
Comme le dit l'adage bien connu, on a toujours besoin d'un plus petit que soi. Après quatre années d'absence, Rayman revient avec la difficile tâche de sauver le monde particulier dans lequel il évolue. De l'action, des plates-formes, et surtout une agréable dose de bonne humeur seront au programme de ce titre très sympathique. Le jeu met en scène un héros singulier, dont l'efficacité n'a rien à envier à celle de ses confrères aussi prestigieux que Mario ou Sonic.

Voici venu le temps des rires et des chants... Réminiscence idyllique que celle-ci, sortie tout droit de nos doux souvenirs d'enfance. Vous connaissez peut-être le concept proustien de la madeleine, cette sensation tellement agréable du passé qui rejaillit à l'occasion d'un geste anodin.

Et bien sachez que nos premiers pas dans Rayman 2 nous ont subitement fait retomber en enfance. Nous avons replongé le temps de quelques parties dans ce monde aseptisé de l'enfance, où l'on prenait plaisir à voir un gentil héros l'emporter sur les mauvais de service. Avouons que le décor planté par le monde de Rayman pousse à cette analogie, puisqu'il offre la sensation très plaisante d'évoluer dans un univers totalement fantaisiste, très coloré, et surtout extrêmement beau.

C'est donc avec un regard d'enfant que nous avons appréhendé ce titre, tout du moins au début. Car le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a ici anguille sous roche. Sous un aspect très naïf (il est où, Casimir ?) se cache en fait un jeu diablement accrocheur, proposant un défi assez ardu mais toujours motivant à relever.

Mais qu'arrive-t-il donc à ce brave Rayman, pour que l'on vous demande de venir lui prêter main forte de la sorte ? Ce pauvre bougre doit faire face à une bande de robots pirates qui se sont mis en tête de réduire à l'état d'esclavage toutes les espèces vivantes qu'ils rencontrent. Notez tout de même que le cœur du monde a explosé en un millier de morceaux, disséminés dans une vingtaine de niveaux. Vous comprenez l'ampleur de la tâche qui attend



■ **ADMIRATION !** Certains décors du jeu tendent vers le sublime. La technologie de la Dreamcast aidant, on ne peut rêver mieux.



Arnaud Carrette

Chef de projet sur Rayman 2

Âgé de 25 ans, Arnaud Carrette est le chef de projet de Rayman 2. Passionné de musique, de photographie et du septième art, c'est tout naturellement qu'il s'est investi dans le jeu vidéo. Après avoir participé au lancement des premiers DVD en Europe, il a rejoint Ubi Soft en 1998.

Qu'est-ce qui vous a décidé à développer Rayman 2 sur Dreamcast ?

Ubi Soft a la constante volonté d'être à la pointe de l'innovation. La Dreamcast est actuellement la console la plus puissante, ce qui nous permet de laisser libre cours à notre potentiel créatif. Grâce au travail acharné de notre section de recherche et développement, nous savions que nous pourrions tirer rapidement le meilleur de cette plate-forme. Pour finir, il s'avère que ce jeu s'adresse à tout le monde. Cela aurait été dommage de ne pas contenter le plus grand nombre de possesseurs de Dreamcast !

Combien de temps avez-vous travaillé sur cette version Dreamcast ?

Nous avons commencé le travail sur cette version en juin 1999. La version Dreamcast a nécessité six mois de travail, effectués par une vingtaine de personnes.

Allez-vous tirer partie des capacités Internet de la console ?

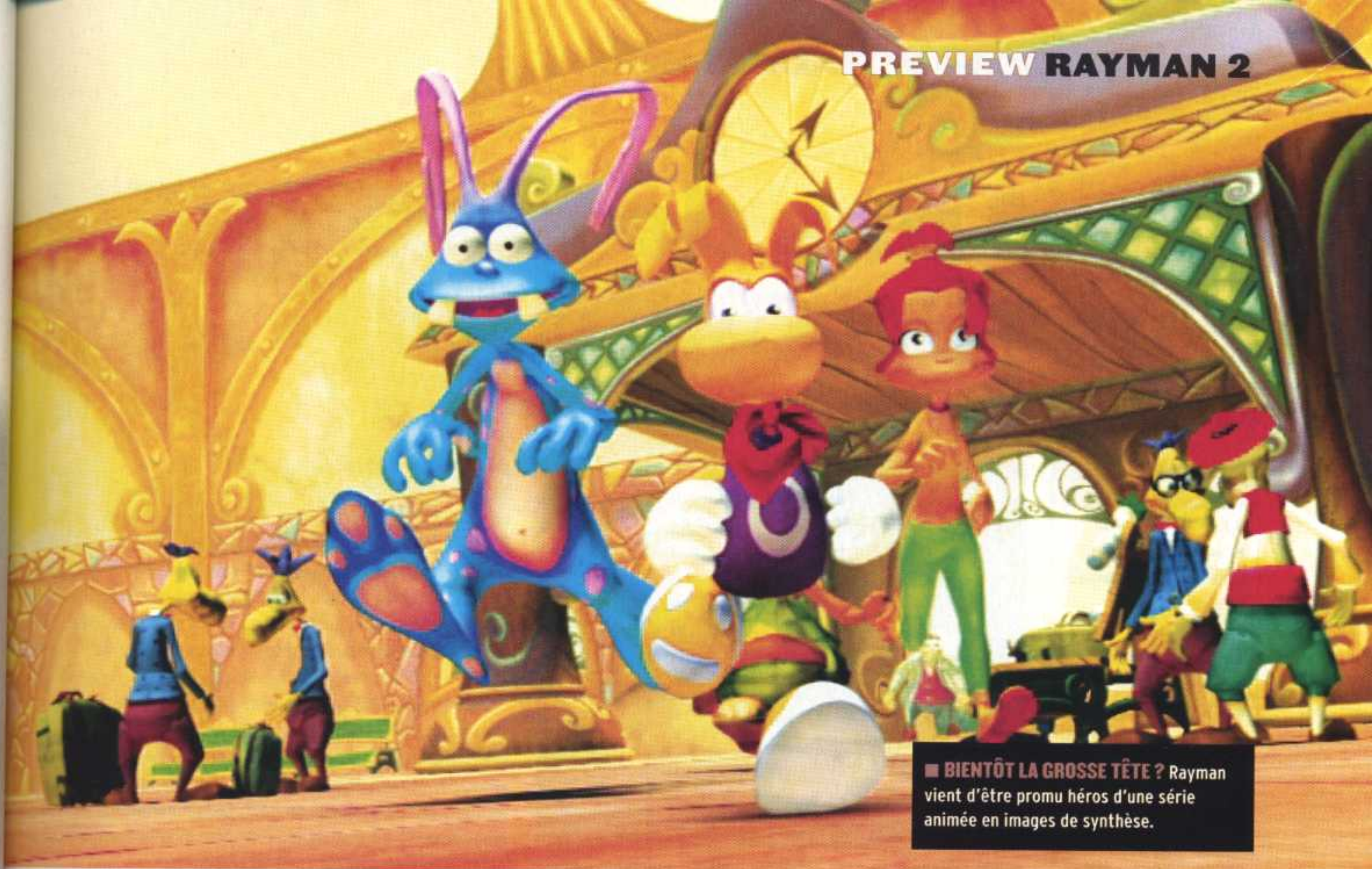
Oui, nous allons offrir aux joueurs quelques surprises qu'ils pourront télécharger. Sinon, les joueurs peuvent accéder au site de Rayman 2 depuis le menu du jeu.

Pourra-t-on jouer à plusieurs à Rayman 2 ?

Je suis heureux de répondre affirmativement. Une des nouveautés de la version Dreamcast sera un niveau bonus pour quatre joueurs maximum, mettant en scène les enfants de Globox.

EN BREF

- C'est qui, Rayman ?
- Le premier opus, sorti en 1995, a été l'un des premiers jeux officiellement disponibles sur PlayStation. Le petit personnage, alors réalisé en « bitmap » (comprenez en deux dimensions), évoluait dans un décor lui aussi en 2D. Si le concept de base a été conservé, force est de reconnaître que Rayman continue sa carrière de bien belle manière sur ce nouveau support.
- Rayman, c'est un jeu pour les petits joueurs, non ?
- Gardez-vous bien de tels préjugés par rapport à ce titre. Les graphismes sont en effet trompeurs, puisque l'intensité du défi posé à Rayman est inversement proportionnel au caractère glauque (donc rare) des décors traversés. L'habillage ne fait donc pas le moine...



■ **BIENTÔT LA GROSSE TÊTE ?** Rayman vient d'être promu héros d'une série animée en images de synthèse.

Rayman... Le début de l'aventure vous place dans une situation délicate, puisque notre héros est prisonnier dans un cachot du bâtiment des pirates avec l'ensemble des autres créatures. Vous serez bientôt rejoint par votre ami Globox, qui aura la brillante idée de vous offrir une dose d'énergie vous rendant par l'occasion tous vos moyens, et l'opportunité de vous enfuir.

À vous alors le plaisir d'évoluer à travers les niveaux au design résolument naïf, mais à l'aspect plate-forme paradoxalement élaboré demandant une bonne dose de concentration. La progression dans le jeu paraît constante et la difficulté ne semble jamais rebutante. La voie vers la victoire sera pavée d'essais infructueux, et ce pauvre Rayman devra donner de sa

personne pour surmonter les obstacles qui le guettent.

L'une de vos principales préoccupations sera de récolter le maximum de « lums » de différentes couleurs (pastilles lumineuses) offrant des bonus, parfois dissimulés dans des cages pas toujours faciles à atteindre. Une belle épopée en perspective pour un petit bonhomme qui ne paie pourtant pas de mine mais qui s'est fait rêver ! ■

Patrick Hellio



■ **DROIT DEVANT** Vous allez devoir aller de l'avant si vous voulez sauver vos nombreux amis. Et en plus vous en avez beaucoup !

Rayman, pantin ?

Pour ne pas s'emmêler les ficelles.



Rayman, pendant vidéo-ludique de Pinocchio ? Son

nom, qui fait étrangement penser au procédé graphique de « Ray-tracing » (balbutiements de la représentation tridimensionnelle), ne peut faire oublier son aspect de marionnette désarticulée que vous devrez manipuler avec dextérité au fil des nombreux niveaux. Un large panel de mouvements sera à votre disposition.



■ **ATTENTION LES YEUX !** Notre héros, en plus d'une droite redoutable, peut lancer des projectiles.

Au programme, un saut avec possibilité de planer ou encore une force de frappe conséquente.

C'est pas de la raie, c'est du Colin !

Quatre roues, un volant et un chrono pour un maximum de sensations.

INFO

- MACHINE PlayStation
- ÉDITEUR Codemasters
- DÉVELOPPEUR Codemasters
- GENRE Course
- JOUEURS 1-2
- PUBLIC Tout public
- SORTIE Avril
- ORIGINE Suite du meilleur jeu de rallye sur PlayStation



■ VOYAGE, VOYAGE ! Les différents rallyes vous feront voir de multiples paysages.

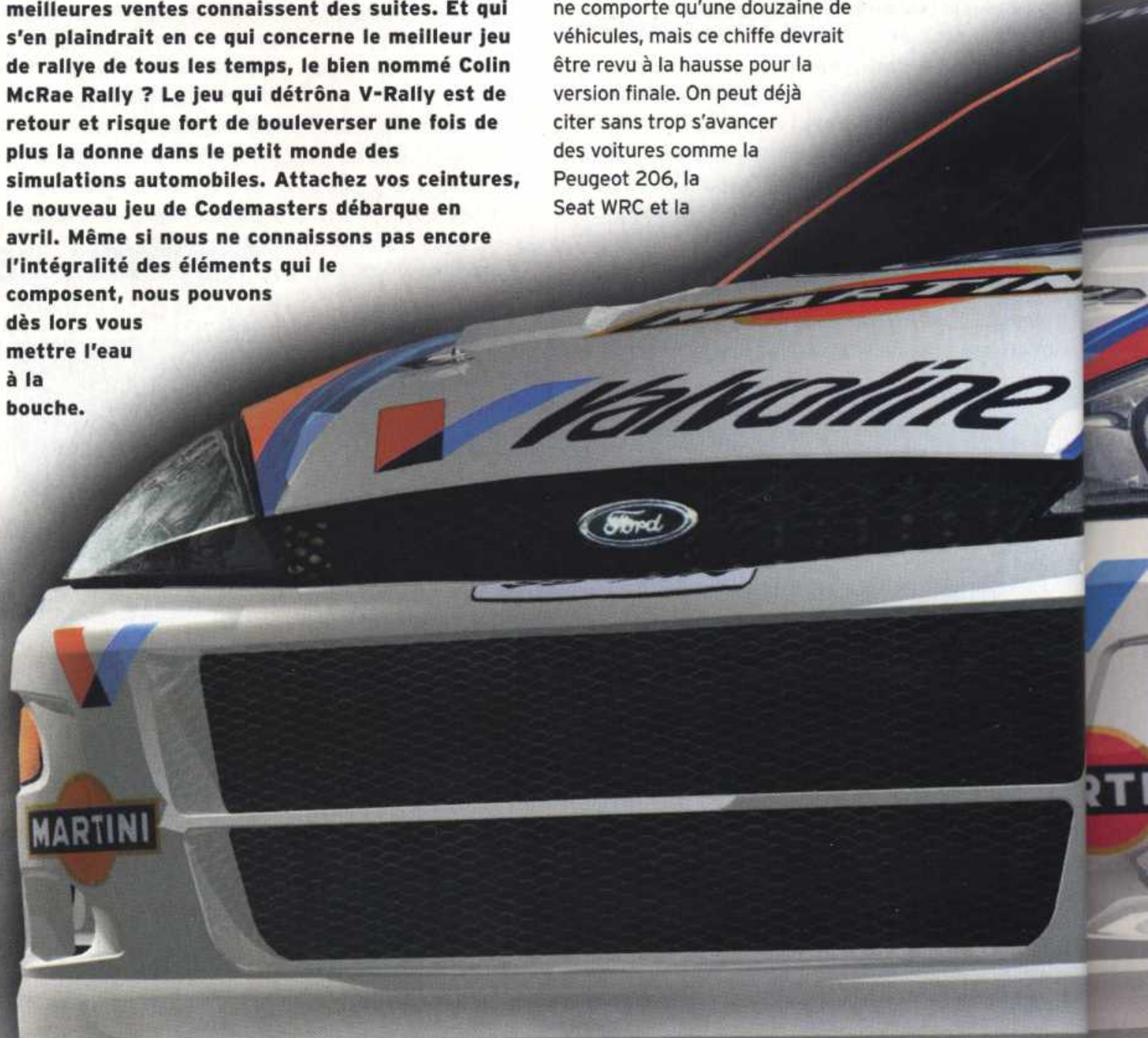
Il est connu que les jeux engendrant les meilleures ventes connaissent des suites. Et qui s'en plaindrait en ce qui concerne le meilleur jeu de rallye de tous les temps, le bien nommé Colin McRae Rally ? Le jeu qui détrôna V-Rally est de retour et risque fort de bouleverser une fois de plus la donne dans le petit monde des simulations automobiles. Attachez vos ceintures, le nouveau jeu de Codemasters débarque en avril. Même si nous ne connaissons pas encore l'intégralité des éléments qui le composent, nous pouvons dès lors vous mettre l'eau à la bouche.

Classé dans les premiers au championnat international de rallye, Colin McRae, le pilote, trouve encore le temps pour rendre visite à Guy Wilday, chef de projet sur Colin McRae Rally 2. Surpris par les ventes du premier opus, 370 000 exemplaires sur PlayStation depuis sa sortie, le dieu de la route met un point d'honneur à ce que cette suite soit la mieux réalisée possible. Alors on peut s'attendre à un pur jeu de simulation ? Pas tout à fait.

Colin McRae 2 se situe entre l'arcade et la simulation. Arcade parce que l'on peut prendre les virages à fond et dérapier sans perdre le contrôle de son véhicule. Alors que les côtés simulation et réalisme sont assurés par une multitude de détails comme les quatre-vingt circuits internationaux modélisés à la perfection. Au chapitre du réalisme, on trouve aussi les intempéries. Pluie, neige et verglas seront de la partie pour corser la difficulté et rendre le jeu plus varié. Pour le moment, la version que nous avons récupérée ne comporte qu'une douzaine de véhicules, mais ce chiffre devrait être revu à la hausse pour la version finale. On peut déjà citer sans trop s'avancer des voitures comme la Peugeot 206, la Seat WRC et la

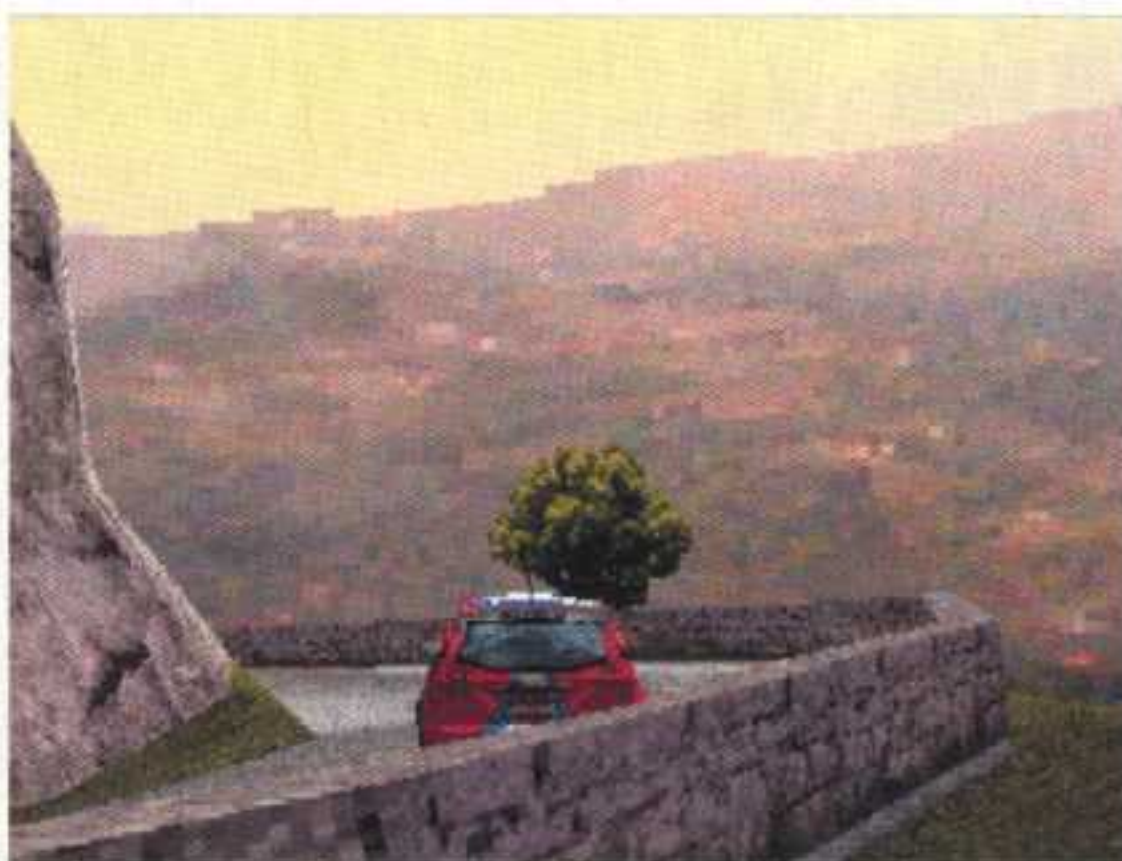
EN BREF

- Combien de voitures sont disponibles dans la suite du meilleur jeu de rallye ?
À ce stade du développement, nous ne savons pas encore le nombre exact de véhicules disponibles. Mais vous pouvez vous attendre à une douzaine de bolides dont les célèbres Subaru Impreza et Ford Focus.
- Combien y aura-t-il de modes de jeu ?
Au total, cinq modes de jeu devraient être disponibles. On retrouvera entre autres les modes championship, time attack et versus.
- Combien y aura-t-il de circuits ?
Plus de quatre-vingt nouveaux circuits internationaux.
- Quelle sera la principale différence avec le premier ?
La différence la plus notable sera visuelle. Le moteur graphique a été entièrement remodelé. Ce qui permet par ailleurs de mieux déformer la voiture sous l'effet des chocs.





■ **FAUT QUE ÇA GLISSE** Le côté arcade du jeu vous permet de prendre tous les virages de travers.



■ **NARCISSIQUE ?** Le ralenti vous fera passer du statut d'acteur à celui de spectateur.

Toyota Corolla, en plus des Subaru Impreza et autre Ford Focus de M. Colin McRae.

Grâce à l'élaboration d'un nouveau moteur 3D, les déformations engendrées par les chocs sont particulièrement bien rendues. À part ces améliorations techniques, les concepteurs de Colin McRae 2 ont diminué le clipping de façon surprenante.

Ce petit miracle sur PlayStation résulte des tracés de course bien étudiés. En effet, les virages s'enchaînent tellement bien que la console a rarement à afficher de grandes lignes droites. Astuce ou miracle de la technique, le résultat est bluffant. Colin McRae 2 s'annonce être au rallye ce qu'est Gran Turismo 2 aux courses sur asphalte. ■

Vincent Gallopain



■ **NOUVELLE MONTURE** Le maître de la route est de retour. M. Colin McRae délaisse sa Subaru Impreza pour une Ford Focus WRC.

Fin du monde !

Quand le chaos s'installe dans votre salon...

INFO

- MACHINE : PlayStation
- ÉDITEUR : Eidos
- DÉVELOPPEUR : Mucky Foot Productions
- GENRE : Aventure
- JOUEUR : 1
- PUBLIC : Tout public
- SORTIE : Mars
- ORIGINE : La peur de l'an 2000

EN BREF

Darci est-elle aussi « bonne » que Lara Croft ?
Darci est aussi belle que Lara mais a été davantage réalisée à la manière d'un personnage de comics américain.

On sera seul contre tous ?
Non, l'intelligence artificielle vous permet de recevoir l'aide de vos confrères si ceux-ci sont dans le coin, alors ne vous inquiétez pas, il y en aura pour tout le monde !

Les missions seront-elles linéaires ?
Elles seront variées et vous devrez parfois réfléchir.

La recette de jour : trois grosses cuillères à soupe d'agilité, deux cuillères à café de réflexion, une louche de baston, une pincée d'exotisme, un rien de sexy. Saupoudrez-le tout avec une durée de vie conséquente et vous obtenez le nouveau projet d'Eidos : Urban Chaos.

À l'aube du troisième millénaire, les prédictions de Nostradamus semblent s'avérer exactes. C'est à vous, Darci, nouvelle venue dans les forces de polices, d'empêcher cette destruction annoncée. Vous êtes une flic, une bleue plus précisément, et devez épurer votre ville, tout en 3D, de tous les malfrats qui y sévisent. Votre champ d'action ne se limite d'ailleurs pas à la ville. Vous devrez également « nettoyer » d'autres lieux comme la plage ou les montagnes. La panoplie de mouvements de Darci vous rappellera sa consœur Lara. Elle pourra en effet conduire une voiture, prendre le métro, voler une moto, monter sur les toits, descendre en tyrolienne le long des câbles d'électricité, et même faire du deltaplane ! Ses missions sont elles aussi variées : délivrer une journaliste prise en otage, empêcher un homme de se suicider, sauver les habitants des voitures piégées, etc. Le scénario est fort bien conçu et vous vous rendrez rapidement compte que même les missions les plus banales du début se révéleront être des étapes importantes pour préparer un complot dont le but ultime est la fin du monde ! Sa parfaite maîtrise des armes à feu comme le fusil à pompe, ou des armes blanches (batte de base-ball, couteau...) ainsi que sa grande agilité lui permettront-elles de venir à bout de ce cauchemar ? À vous d'en décider... ■

Rémy Cohendet



■ **DARCI** Pour son premier jour La belle policière devra affronter toute la racaille de la ville.

Vous avez signé, vous allez en baver !

Un mode entraînement idéal pour se mettre en jambes.

Pour acquérir une totale maîtrise de Darci, autant dans ses propres déplacements que lorsqu'elle est au volant d'une voiture, les programmeurs ont prévu un mode entraînement assez complet. Vous commencerez par apprendre les mouvements primaires grâce à un parcours qui n'a rien à envier aux fameux parcours du combattant. Vous assimilerez ensuite les coups de bases et les enchaînements, pour ne pas vous prendre une raclée dès votre premier affrontement... Vous pourrez aussi passer un permis pour conduire une voiture de flic. Cela s'effectue en plusieurs étapes, avec une médaille à la clé. Alors commencez votre remise en forme, car dans quelques mois vous allez en baver..



■ **PETIT TOUR DE MANÈGE** Vous devrez apprendre à maîtriser parfaitement ce véhicule qui vous sera utile par la suite.



■ **PLUS VITE** Cette manière de grimper ne vous rappellerait-elle pas quelqu'un ? Non, ce n'est pas une araignée.



■ **LES FIGURES** Les prises sont très pratiques pour envoyer rapidement un adversaire au tapis, il ne vous reste plus qu'à lui mettre les menottes.

Les
mill
on à
tout



Les enchères existent depuis des millénaires. Sur www.onatoo.com, on a rien inventé : on a juste mis tout votre gourbi sur Internet...

Onatoo.com

La vente aux enchères sur Internet

Apocalyptique

La plus terrifiante des sagas du jeu vidéo est de retour.

Pour ce troisième épisode de la saga crépusculaire des Resident Evil, Capcom met les petits plats dans les grands. Le développeur nous invite à vivre une véritable descente aux enfers, avec Jill

Valentine en maîtresse de cérémonie. Avec des invités de marques comme des membres d'Umbrella et du projet Nemesis. Tenue correcte exigée.

Raccoon City. Petite ville sans histoire, prospère et accueillante. Petite ville idéale pour passer ses vacances. Petite ville où tout n'est que luxe, calme et volupté. Jusqu'au jour où... ou plutôt jusqu'une nuit... Il n'aura fallu qu'une nuit, une nuit qui restera gravée à jamais dans la mémoire de tous, pour que tout bascule. Quelques mois plus tard, cette petite ville n'est plus que l'ombre d'elle-même. Devenue un charnier géant, dont les rues sont livrées à des hordes de monstres assoiffés de sang, c'est une anti-chambre de l'enfer. Après avoir parcouru les couloirs du manoir maudit et écumé le commissariat et ses bas-fonds, c'est au cœur de la ville que nous plongeons. Il ne reste plus grand chose de la petite bourgade.

Les hypothétiques survivants n'ont d'autre choix que de quitter les lieux. C'est en tout cas l'objectif de Jill Valentine (d'où le titre japonais Bio Hazard - Last Escape). Pour ceux qui prendraient le train en marche, Jill est une des rares rescapées du premier chapitre. Si elle a survécu au carnage perpétré au sein du manoir, elle n'est pas pour autant saine et

INFO

- MACHINE PlayStation
- ÉDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Capcom
- GENRE Aventure
- JOUEUR 1
- PUBLIC À partir de 16 ans
- SORTIE Mars 2000
- ORIGINE Resident Evil

saive. Séparée des autres membres des S.T.A.R.S. encore vivants, elle se retrouve seule dans les rues soumises au chaos. Tel est le point de départ de ce qui s'annonce comme l'aventure la plus terrifiante de la saga. Pour une fois, vous n'aurez pas le choix du personnage et le jeu ne contient qu'un seul scénario. Un changement qui, loin de desservir le jeu, le rend plus palpitant et augmente considérablement sa durée de vie. Votre mission

consiste cette fois à vous échapper de la ville, avant d'en devenir un résident permanent. Vous serez amené à parcourir les ruelles, les magasins, les maisons et les grands bâtiments de la ville afin de trouver le meilleur moyen de fuir. Si à première vue le jeu



■ **MÊME PAS MAL** Comme à l'accoutumée, visez plutôt la tête si vous voulez être sûr d'anéantir les zombies.



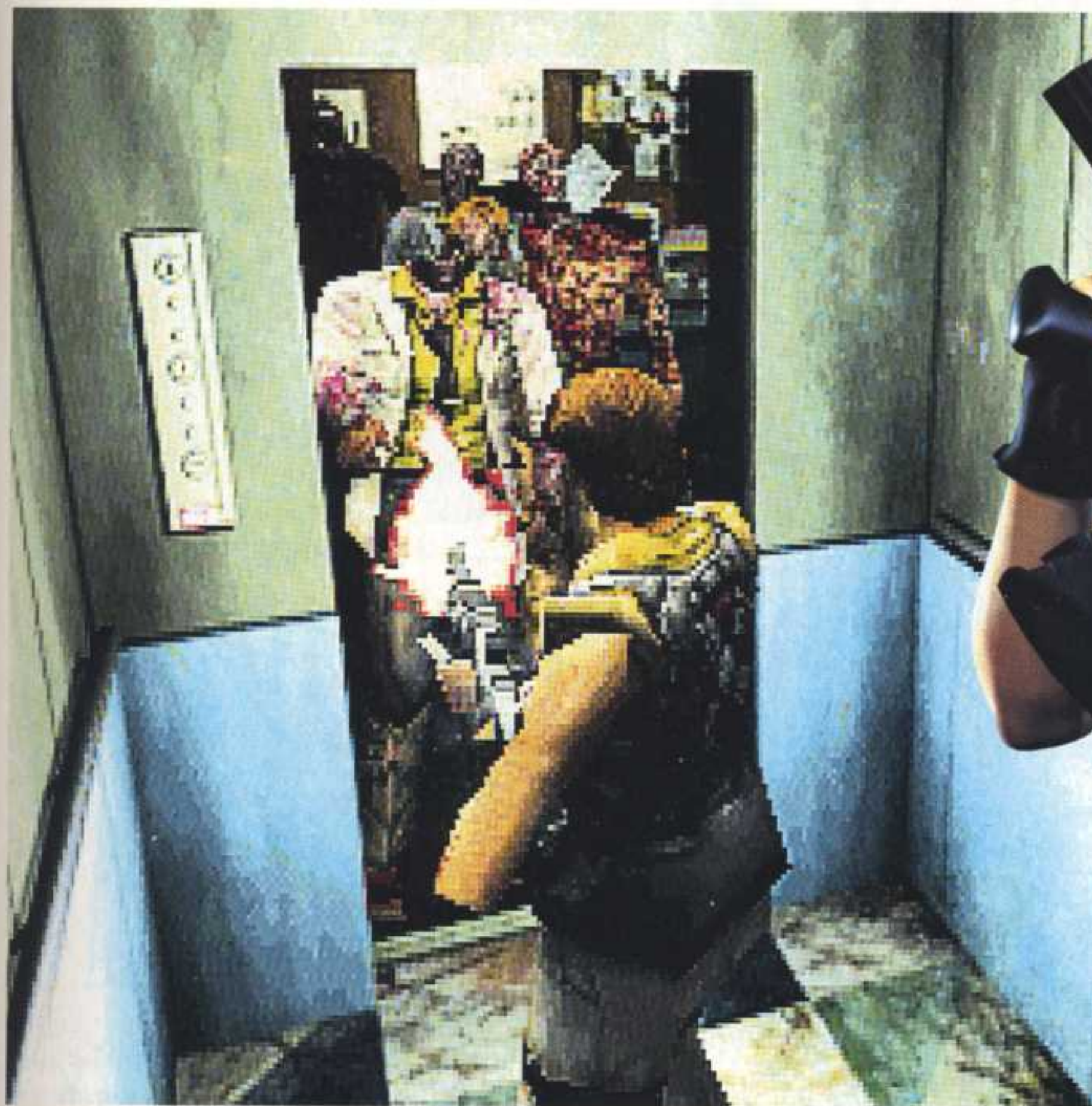
■ **FILLE** Il semble que le tyran éprouve pour vous des sentiments forts, qu'il semble vouloir vous implanter profond.

Elle est tout ce qu'on aime chez une femme : belle, sexy et courageuse.

Jill Valentine

SECOND MEMBRE DES S.T.A.R.S. ENCORE EN ACTIVITÉ





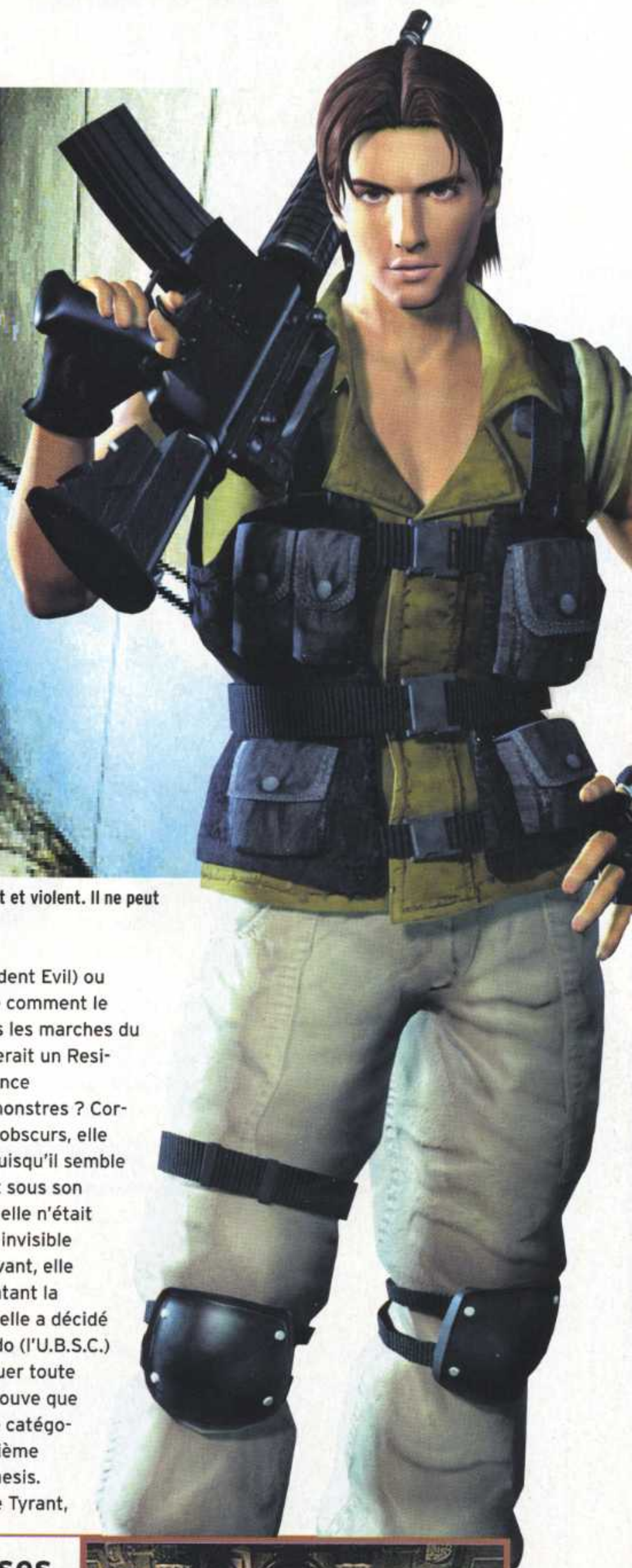
■ **ON LES FLINGUE !** Une scène qui mérite de figurer au panthéon des moments de plaisir brut et violent. Il ne peut en rester qu'un !

reste assez classique, le scénario regorge de clins d'œil que seul un fan de la série pourra comprendre (pour les autres, ce ne sont que des événements qui s'ajouteront au mystère). Ainsi, vous aurez la possibilité d'entrer dans le commissariat avant Léon et Claire



■ **DUNE** À l'inverse de la planète Dune, les vers de Resident Evil sont beaucoup plus agressifs. Une rencontre électrique.

(héros du second Resident Evil) ou encore de comprendre comment le pilote se retrouve sous les marches du poste de police. Que serait un Resident Evil sans la présence d'Umbrella et de ses monstres ? Corporation aux objectifs obscurs, elle est ici omniprésente puisqu'il semble que la ville entière soit sous son joug. Jusqu'à présent, elle n'était qu'une sorte d'ennemi invisible mais palpable. Dorénavant, elle est un réel danger. Sentant la situation lui échapper, elle a décidé d'envoyer un commando (l'U.B.S.C.) sur place afin d'éradiquer toute forme de vie. Et il se trouve que vous entrez dans cette catégorie... S'ajoute une troisième menace : le projet Nemesis. Nouvelle génération de Tyrant,



Employé par Umbrella pour réparer ses erreurs, il est désormais votre seul allié.

Carlos Oliveira

MEMBRE DU GROUPE D'INTERVENTION U.B.S.C.





■ **ARACHNOPHOBIE** À la vue de ces monstres, il devient évident que les araignées de nos salons ne sont pas aussi effrayantes.

dont la haine pour les S.T.A.R.S. n'a d'égale que sa violence. Il n'aura de cesse de vous abattre, exterminant tous ceux qui se trouveraient entre vous et lui. À l'instar des zombies, dont l'intelligence artificielle et la vitesse ont été revu à la hausse, ce Tyrant est plus hargneux. Il vous pourchasse, vous accule dans des impasses et tire à tout va au lance-roquettes. Les monstres mutants représentaient déjà un véritable chemin de croix, lui sera votre pire cauchemar ! Désormais, c'est donc sur trois fronts que se jouera la bataille et vos nerfs seront mis à rude épreuve. Comme à l'accoutumée, éradiquer le flot incessant d'abominations reste impossible, mais vous ne serez pas pour autant sans défense. Les armes classiques sont de retour (fusil à pompe, lance-grenades et autres Magnums), mais leur gestion varie quelque peu. En fonction du niveau de difficulté que vous choisirez (serial killer ou bambi), vous débuterez avec un simple

« Les zombies étaient déjà un chemin de croix, le Tyrant, lui sera votre pire cauchemar »



■ **BIG BIZOU !** Voilà un zombie qui a trop écouté la fameuse chanson de Carlos. Il n'a jamais été question de mordre !



■ **PREMIER CONTACT** Il semble que votre liaison avec le membre d'Umbrella ne soit pas très bien par Nemesis !

couteau et un pistolet ou un véritable arsenal. Un conseil : si vous souhaitez mettre du piment dans les épinards, lancez-vous directement en mode difficile, votre plaisir n'en sera que plus grand. Les munitions sous forme de cartouches se font beaucoup plus rares, et c'est maintenant de la poudre que vous trouverez. Tout comme les plantes, il en existe trois types (A, B et

Les résidus des Resident !

Le shopping de l'horreur

Resident Evil n'échappe pas à la fièvre des produits dérivés. Si le Japon en garde la plupart, il existe une flopée de gadgets disponibles chez nous, à vous mettre sous la dent. Comme les romans, les musiques originales ou encore les bandes dessinées. En voici un catalogue non exhaustif mais représentatif.

Le comics américain



Édité par le studio Wildstrom, la série compte déjà cinq numéros au format A4 qui viennent de ressortir sous forme de recueil en anglais. Il s'agit de petites nouvelles apportant souvent des précisions sur le scénario des différents Resident Evil.

Bandes originales



Retrouvez les musiques envoûtantes de tous les épisodes de la saga. Une manière de poursuivre le cauchemar. Plus d'une dizaine de CD sont disponibles (versions remixée, orchestrale...) au prix moyen de 300 francs.

Trading card



Une magnifique collection de cartes chromées retraçant les meilleurs moments de Resident Evil 2. Vendues par paquets d'une dizaine de cartes chacun, elles sont cependant assez difficiles à trouver. Comme pour les BD, essayez Album à Paris.

Fringues



Introuvables en France, elles font fureur au Japon. Voici par exemple l'uniforme des mercenaires de l'U.B.S.C. On y trouve également des répliques des pistolets automatiques de tous les héros et même celle du fusil mitrailleur de Carlos.



■ **PARC D'ENFANT** Comme il devait être agréable de se promener dans ce parc à l'automne ! Maintenant il vaut mieux s'y rendre bien armé !

C) qui, suivant comment elles sont mélangées, vous donneront divers types de munitions. Sachez anticiper ce qui vous attend et ne pas gaspiller vos recharges dans le feu de l'action. Il serait dommage de vous retrouver confronté à une dizaine de zombies avec une plante verte ! Nombreux étaient ceux qui reprochaient aux deux premiers opus l'inertie des personnages. Si nous ne sommes pas encore dans une configuration du type Lara Croft, Jill Valentine est un peu plus dégourdie que ses prédécesseurs. Il lui est maintenant possible, durant les phases de combats, d'esquiver ou de repousser les ennemis plus loin, et reprendre le dessus. Cette capacité devient cruciale lors des affrontements de masse ou contre les ennemis petits et rapides. Resident Evil 3 Nemesis a tous les atouts pour réitérer l'exploit de ses aînés et devenir une nouvelle référence du genre. Une sorte de pied de nez à tous ceux qui pensaient que Capcom n'était capable que de recycler à l'infini ses bonnes idées. Le compte à rebours est lancé, et il ne vous reste plus qu'un mois pour condamner portes et fenêtres : l'apocalypse est pour bientôt. ■

Thomas Debelle.

C'est la créature la plus dangereuse de toutes celles imaginées par Umbrella

Nemesis

L'ULTIME ARME BIOLOGIQUE D'UMBRELLA



Entre James Bond et Cœur de Dragon

SaGa Frontier 2 arrive à peine que Square prépare déjà la relève avec un jeu atypique nommé Vagrant Story.

INFO

- MACHINE PlayStation
- ÉDITEUR Square Soft
- DÉVELOPPEUR Square Soft
- GENRE Aventure
- JOUEUR 1
- PUBLIC À déterminer
- SORTIE Février au Japon
- ORIGINE Le monde merveilleux de Square Soft

Il faut bien le dire, Vagrant Story est inclassable. Un jeu d'espionnage situé dans l'Europe du Moyen-Âge, muni d'un système de contrôle hybride entre jeu d'action et jeu de rôle. Les objets, les sorts et les armes sont en effet dignes d'un jeu de rôle, mais les déplacements s'effectuent comme dans un bon jeu d'action.

Parmi ses innovations, on trouve un système de localisation des blessures. Lors des combats, vous choisissez la partie du corps de l'ennemi à frapper (les jambes pour le ralentir, les bras pour affaiblir ses attaques, etc.). Vos ennemis, dotés d'une intelligence artificielle poussée, fuient pendant vos phases d'attaque. Les combats sont ainsi plus animés, les protagonistes se pourchassant dans toute la pièce ! Mais Vagrant Story est bien plus qu'un simple jeu d'action. Son scénario est profond et sa réalisation envoûtante. De longues scènes en 3D intégrées au jeu vous en dévoilent plus sur la trame du scénario. Cette technique permet d'incorporer de longs dialogues et autorise une réalisation proche de celle d'un film. Par exemple, dans la scène d'introduction, le héros surprend son ennemi, dans une chapelle. Il le somme de s'immobiliser. Ce dernier n'obtempère pas, et reçoit un carreau d'arbalète en plein cœur. Il s'effondre... Silence. Mais comme le héros s'approche, Sydney se relève péniblement, avant d'arracher la flèche de son corps. On le pensait pourtant terrassé... Ashley reste médusé. À ce moment, dans un vacarme retentissant, un dragon traverse la voûte de verre pour protéger la fuite de son maître... À suivre ! ■

Charles Dubois

Lors des combats, vous choisissez la partie du corps de l'ennemi à frapper.

Des monstres et des armures.

Que le carnage commence !

Épée à deux mains, hallebarde, sabre et bouclier, la liste de toutes les armes utilisables par notre héros est encore longue. Autant de manières différentes de pourfendre ses ennemis. Vous pourrez en plus modifier ces armes au cours de votre quête pour les rendre plus efficaces contre tel ou tel type de monstre, qui va du goblin au dragon, en passant par le squelette, le chevalier fantôme ou le Minotaure... De plus, pour vous comme pour les monstres, chaque partie du corps peut être endommagée de façon indépendante, et donc être protégée en conséquence.



■ **LA CHASSE EST OUVERTE** Tous les moyens sont bons pour venir à bout des ignobles créatures qui hantent ce manoir. Choisissez les armes.



■ **COMBO !** Pour rythmer le jeu, on peut enchaîner les coups spéciaux en appuyant au bon moment sur le bouton.



■ **UN PEU LOURD** Ce golem de pierre vous bloque le passage. Il va devoir s'écarter de votre chemin !



■ **KAZAM** Vous aurez besoin de faire appel à la magie pour vous sortir de situations difficiles.

+ de 4.000 produits disponibles

Pas de chèque à envoyer, pas de numéro de carte bleue à laisser

Consoles, accessoires et jeux NINTENDO 64

- MONSTER TRUCKMADNESS
- MYSTICAL NINJA 2
- NEW TETRIS
- DUKE NUKEM 0 HOUR
- MARIO GOLF
- MAGICAL TETRIS
- RAMPAGE 2 -
- SHADOW MAN
- WWF ATTITUDE
- COMMANDANT CONQUER
- LODGE RUNNER 3D
- MISSION IMPOSSIBLE
- MICROMACHINES TURBO
- STAR WARS : RACER
- RUSH 2
- MARIO PARTY
- GEX 3D
- STARSHOT
- SOUTH PARK
- STAR WARS ROGUE SQUADRON
- BANJO ET KAZOOIE
- V RALLY
- TUROK 2
- HOLY MAGIC CENTURY
- GLOVER
- EXTREME G2
- F ZERO X
- LA LEGENDE DE ZELDA
- BOMBERMAN HERO
- MADDEN NFL 99
- NHL Hockey 99
- WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF
- BIO FREAKS
- GEX 64
- ISS PRO 98
- IGGY'S RECKING BALLS
- 1080° SNOWBOARDING
- F1 WORLD GP
- YOSHI'S STORY
- NBA JAM 99
- NHL BREAKAWAY
- MARIO KART
- GOLDENEYES
- MARIO
- BOMBER MAN 64

Chaque semaine, des nouveautés !

Consoles, accessoires et jeux PLAYSTATION

- FIFA 2000
- LEGACY OF KANE SOUL REAVER
- DINO CRISIS
- METAL GEAR Add on
- KURUSHI FINAL
- FINAL FANTASY 8
- MISSION IMPOSSIBLE
- FORMULA 1 99
- HOT WHEELS TURBO RACING
- SPACE INVADERS
- POP'N'POP
- RC STUNT COPTER
- FISHERMAN BAIT
- CARMAGEDDON
- KINGSLEY ADVENTURE
- QUAKE 2
- TONY HAWKS SKATEBOARDING
- STREET FIGHTER EX+ALPHA
- MULAN STORY
- HUGO 2
- X-FILES
- G-POLICE 2
- NHL 2000
- FLED STORM
- SPEED FREAKS
- MADDEN NFL 2000
- CROC 2
- WIPE OUT 3
- RE VOLT
- SHADOW MAN
- RE VOLT
- WWF ATTITUDE
- POINT BLANK 2
- RAT ATTACK
- SYPHON FILTER
- SPORTS CAR GT
- BLOODLINES
- OMEGA BOOST
- ATTACK OF THE SAUCER MAN
- MONKEY HERO
- V-RALLY 2
- BLOODY ROAR II
- WORLD LEAGUE BASKETBALL
- CIRCUIT BREAKERS
- A.KOURNIKOVA TENNIS
- BUG'S BUNNY : VOYAGE
- DRIVER
- EVIL ZONE
- DIVER DREAM
- V3 RACING WHEEL
- G POLICE
- WARZONE 2100
- R-TYPE DELTA
- PUMA STREET SOCCER
- POY POY 2
- HEART OF DARKNESS
- GRAN TURISMO
- RIDGE RACER 4
- LES RAZMOKETS
- U.F.A. CHAMPIONS LEAGUE
- ASTERIX
- METAL GEAR SOLID
- PRO BOARDER
- X-MEN VS STREET FIGHTER
- POCKET FIGHTER
- MUSIC
- BUG' LIFE (1001 PATTES)
- TIGER WOODS 99
- TEST DRIVE 5
- CRASH BANDICOOT 3

Chaque semaine, des nouveautés !

Consoles, accessoires et jeux DREAMCAST

- BLUE STINGER
- AEROWINGS
- DREAM STYLE
- SEGA RALLYE 2
- TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
- TRICKSTYLE
- PSYCHIC FORCE
- POWERSTONE
- STREET FIGHTER ALPHA
- MARVEL VS CAPCOM
- UEFA STRIKER
- READY 2 RUMBLE
- PEN PEN
- NFL BLITZ
- MORTAL KOMBAT GOLD
- MILLENIUM SOLDIER EXPANDABLE
- HYDRO THUNDER
- INCOMING
- DYNAMIT COP
- BUGGY HEAT
- BILLARD CLUB HOUSE
- HOUSE OF THE DEAD 2
- RED DOG
- TOY COMMANDER
- SONIC ADVENTURE

3617 CAPS

1 vous vous connectez par Minitel au 3617 CAPS

2 vous choisissez le(s) produit(s) qui vous intéresse(nt)

3 vous laissez vos coordonnées sur Minitel*

4 vous recevrez le(s) produit(s) chez vous, par la Poste

Consoles, accessoires et jeux GAMEBOY

- POKEMON
- TARZAN
- LOONEY TOONS
- CAESARS PALACE II
- CRAZY BIKERS
- POKEMON ROUGE
- FOURMIZ
- LIGHT MAX 2
- SILICON VALLEY
- R-TYPE
- SUPER MARIO Color
- LA LEGENDE DE ZELDA DX
- OBELIX
- MAYA
- PRINCE OF PERSIA
- BUST A MOVE 4
- LUCKY LUKE
- TITI & GROS MINET
- LES SCHTROUMPFS
- BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3
- SUPER BREAK OUT
- FROGGER
- CENTIPEDE
- ISS 99
- DROP ZONE
- DEFENDER + JOUST
- 720 SKATE BOARDING
- GAME WATCH GALLERY 2
- ODDWORLD
- RAMPAGE
- POWER QUEST
- SHANGAI POCKET
- PITFALL
- LES RAZMOKETS

Découvrez également notre sélection de logiciels et accessoires pour PC et un vaste choix de DVD et K7 Vidéo, CD musicaux ...

* Le temps de consultation dépend du produit commandé. Coût d'utilisation du service : 5,57 F/mn, Editeur Passion Informatique - Illustrations non contractuelles - Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les produits présentés reflètent l'offre du 01/10/1999 - 3617 CAPS se réserve le droit de supprimer certains d'entre eux de son catalogue.

PREVIEW PERFEC DARK



ROBE DE MAILLE PAR ALEK ADOURIAN L.A.,
PANTALONS NOIRS PAR ETTI N.Y., BAGUE DE
DIAMANTS ET DE PLATINE AINSI QUE LA
CHAÎNE PAR RAFFINITY SANTA MONICA

Perfect 10

*Faire un hit en dix leçons.
C'EST LA MISSION
DES PETITS GARS
DE RARE ET DE
LA CHARMANTE
NATALIE RAITANO.*

La plus ravissante des expertes en armement désamorce le cliché qui consiste à penser qu'une femme ne peut être à la fois forte et douce. Natalie Raitano, dont vous avez fait la connaissance dans notre premier numéro et dans la série télé V.I.P., sera notre hôtesse dans Perfect Dark. Voici dix raisons pour lesquelles ce jeu va exploser Goldeneye 007. Découvrez la perfect-ion...

Un jeu qui se veut être le digne successeur de Goldeneye 007 a plutôt intérêt à être parfait. Il se doit de proposer, par exemple, un large choix d'armes toutes plus amusantes et inventives les unes que les autres, des ennemis plus intelligents, des dizaines de missions haletantes, un mode multijoueur époustouflant et une héroïne anglaise impertinente, sachant garder son sang-froid même au cœur de l'action. Ça tombe bien, c'est justement ce que vous propose Perfect Dark. Et bien plus encore. Imaginez à quel point nous étions fébriles de jouer au dernier jeu de Rare. Et après avoir contrôlé la star du jeu, Joanna Dark, nous pouvons vous assurer qu'il sera très, très dur de revenir ensuite à Goldeneye.

Comme Nikki Franco, le personnage interprété par Natalie Raitano dans V.I.P., et Joanna Dark travaillent dans la même branche d'activité, nous pensons qu'il est de notre devoir, et même de notre « responsabilité morale » envers vous, chers lecteurs, d'essayer de soutirer des informations à Natalie sur la condition d'agent secret féminin. Nous avons également fouiné dans les bureaux de Rare pour obtenir davantage d'informations sur leur jeu. Dieu merci, notre persévérance a payé. Après avoir examiné minutieusement les dossiers des deux agents, nous pouvons vous expliquer pourquoi le jeu aura une grande durée de vie. Nous avons également compris pourquoi V.I.P. était la série télé la plus regardée aux USA, et pourquoi elle commençait à défrayer les foules françaises.

Attendez-vous à une semaine de jeu avant de venir à bout de l'expérience Perfect Dark. Notamment grâce à des ennemis sournois, dotés d'une intelligence artificielle supérieure à celle de Christian Clavier. Enfin un jeu qui ne sera pas acheté pour son héroïne à la forte poitrine engoncée dans un débardeur vert brillant. À en croire Rare (et on peut les croire), « Perfect Dark est un nouvel univers aux possibilités quasiment illimités. Ceci nous a donné l'occasion d'inclure des éléments qui repoussent encore les limites du plaisir de jeu. » De belles paroles, non ?



■ **LES GRANDS MOYENS** Joanna utilisera souvent des armes disproportionnées par rapport à la menace.

LA FEMME FATALE PAS UNE SOUS-LARA CROFT

Au cœur de l'attrait qui se dégage de Perfect Dark se trouve Joanna. Un agent secret au féminin, entraînée au combat. Elle travaille pour l'antenne d'investigation de l'institut de Carrington aux États-Unis. La belle ressemble à un croisement réussi entre la Winona Ryder d'Alien la Résurrection et Natalie Raitano dans la vie réelle. Avec en plus un accent anglais sexy. Quand elle n'est pas en mission, Joanna s'entraîne, écoute de la musique classique et mange thaïlandais. Elle pèse 850 polygones (bien qu'elle compte revenir prochainement à un svelte 795), elle est large de 0,55 et épaisse de 0,27 mètre. Excepté massacrer des adversaires générés par ordinateur dans son entraînement VR (réalité virtuelle), elle choisit des vestes qui ne lui grossissent pas l'arrière-train.

Préférant des méthodes d'attaque qui « suppriment rapidement la cible », Jo (comme elle aime être appelée) est la Lara Croft de Nintendo. Elle possède autant d'atouts pour générer autant de merchandising. Mais son éditeur ne semble pas vouloir les exploiter jusqu'à la corde. Rare l'a clairement affirmé avec cette pique à un certain Tomb Raider : « Il est peu probable que Joanna pose nue pour faire la couverture d'un magazine. » Joanna est une dame... avec un petit quelque chose d'animal en plus. Roar !

« **Blade Runner, Le Cinquième Élément et X-Files nous ont beaucoup inspirés. La belle Joanna ressemble à un croisement réussi entre la Winona Ryder d'Alien la Résurrection et Nataly Raitano dans la vie réelle avec un plus un accent anglais des plus sexy.** »

UNE INTRIGUE DYNAMIQUE DE JOUER DATADYNE

Nous sommes en 2023. La ville du futur est constellée de néons et de voitures flottantes. Descendant d'un vaisseau en rappel, Joanna commence son opération par l'infiltration du complexe dataDyne. Elle cherche à découvrir la vérité sur leurs sinistres projets. Cette compagnie incube et expérimente des formes de vies extraterrestres. D'après Rare, « *Blade Runner, Le Cinquième Élément et X-Files nous ont beaucoup influencé.* » La première chose à faire pour Jo est de rencontrer le docteur Carrol, un scientifique de dataDyne. Pour n'avoir pas mâché ses mots sur les pratiques immorales de la corporation, il subit une opération de modification neurologique visant à « corriger » ce regrettable faux pas. Dans l'intérêt de la compagnie. En outre, chaque niveau est la suite logique du précédent. Vous devrez vous faufiler dans l'immeuble de dataDyne, descendre au sous-sol et en ressortir vivant. Ce n'est que le début d'une intrigue compliquée, qui devrait représenter à peu près 50 heures de jeu. Le final se déroulera, selon Rare, « *au fond de l'Océan Pacifique, sur le site d'un crash extraterrestre* ». Un jeu en vue à la première personne avec une intrigue ? Du jamais vu sur console.

- L'avis de Nat

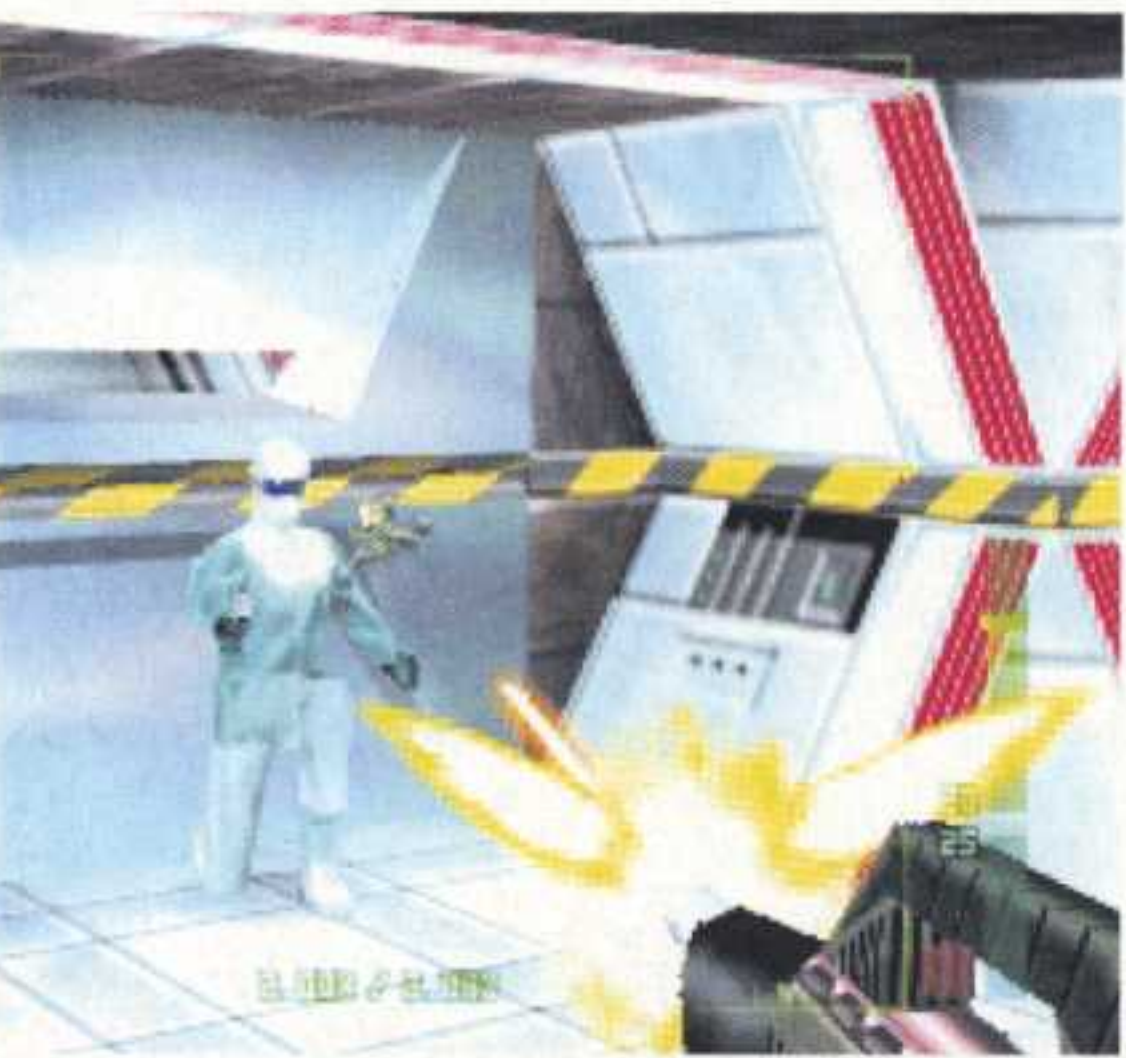
« *L'intrigue joue toujours un rôle important. Dans V.I.P., chaque épisode est construit d'après une bonne histoire. Notre série offre de l'action, de l'humour. Les relations entre les personnages évoluent, il y a toujours quelque chose qui se passe à l'écran. C'est nécessaire pour que les gens nous restent fidèles.* »



■ **T'ES MORT** Respirez calmement, visez bien le soldat avec votre Falcon 2 et préparez-vous à faire feu.



■ **ENTREZ LES DONNÉES** Jo se connecte à la base de données centrale de dataDyne grâce à un ordinateur de piratage portatif.



■ **DESCENDEZ-MOI ÇA !** Des tirs d'AR-34 déchirent le silence dans une zone réservée au personnel accrédité.

« MESSIEURS, NE VOUS LAISSEZ PAS
ABUSER PAR NOS CHARMES.
NOUS POUVONS ÊTRE PLUS
CRUELLES QUE VOUS ! »



plexe
eurs

ment
mière
r
pas
a
n
faux
aque
vrez
endre

se
ique,
vue à
ais vu

Dans
bonne
r. Les

est
s. »



ec



inées
rtatif.



■ **DISCRÈTE ET EFFICACE** Jo se glisse silencieusement derrière un membre de la sécurité.

DES GADGETS QUI ASSURENT L'INFILTRATION DU FUTUR

Nous ne parlons pas ici de boutons de manchettes qui décochent des fléchettes empoisonnées, ni d'un nouveau style de mitrailleuse, mais des dernières innovations en matière de technologie HUD (visée tête haute). Quand un ennemi blesse Jo, une barre de santé verte apparaît momentanément en haut de son champ de vision. De même, un compteur de munitions s'affiche, comme dans Terminator. Il est composé de deux barres : une pour le tir primaire et l'autre pour le tir secondaire. Avec en plus l'affichage du système de visée et des messages, Jo est une fille carrément branchée ! Sans oublier qu'elle peut à tout moment activer ses lunettes de vision nocturne pour rester opérationnelle, même dans l'obscurité la plus totale. Mais l'arme la plus originale du jeu reste la visée kilométrique Farsight Z2020. Elle permet de cibler lentement des créatures vivantes à travers les murs, tel un Predator au féminin. Une fois la cible verrouillée, elle est abattue avec une rapidité et une efficacité redoutables. Malheureusement, cette arme ne fait aucune distinction entre les amis et les ennemis...

- L'avis de Nat

« Ce joujou serait génial pour jouer au voyeur. Comme ça, à une audition, vous pourriez voir l'expression des gens une fois que vous avez quitté la pièce. Ou si votre petit ami ne veut pas vous ouvrir la porte, vous saurez vite pourquoi. Par contre, je ne m'en servirai pas pour espionner les mecs sous la douche. Parce que je rentre quand je veux dans leurs vestiaires. »



■ **À L'ASSAUT DE DATADYNE** Joanna tend une embuscade dans une des rues principales près du complexe de dataDyne.

Voici une ou deux choses que Natalie aime...

Film d'action préféré :

Piège en haute mer.

Héros de dessin animé favori :

Super-souris.

Styles de musiques préférés :

Hip-hop et Rhythm and Blues.

Plat favori :

Je mange de tout.

Couleur préférée : le blanc.

Boisson favorite :

Madrass (Absolut, canneberge et jus d'orange).

Émissions de télé :

Sex In The City et Real World hawaï.

DES ARMES DE FOLIES 40 MANIÈRES DE TUER

« Nous avons tous une arme préférée selon notre réussite au dernier Deathmatch (mode multijoueur, chacun pour soi). Les mines télécommandées ont été à la mode pendant un moment... » observent les développeurs de Rare. Non seulement les armes sont nombreuses, mais elles sont conçues avec un souci de réalisme. Chez Rare, les armuriers ont tenu compte des diverses évolutions qui auront lieu dans les 23 années à venir ! L'arme principale de Joanna est le Falcon 2 avec visée laser. Elle peut tenir certaines armes verticalement, de manière classique et efficace, ou horizontalement, dans le pur style « gangsta » (ce qui diminue dramatiquement la précision de tir). Les mitrailleuses incluent le furtif CMP-150 et le fusil d'assaut AR-34. Vous avez trouvé deux armes ? Alors prenez-en une dans chaque main, comme dans les films de John Woo.

- L'avis de Nat

« Je n'ai jamais été une adepte des armes à feu, bien au contraire ! »

L'ACTION À L'ÉTAT PUR BEAUCOUP DE PRESSION

Rare déclare que Perfect Dark pousse la Nintendo 64 « au-delà de ses limites. C'est pourquoi nous avons besoin des 4 mégas de l'Expansion Pack ». Que l'action consiste à prendre d'assaut un monorail, à descendre un garde inconscient ou à conduire une hover-bike dans une cour futuriste, elle vous coupe le souffle. Dans certains passages plus calmes, vous devrez vous faufiler sans vous faire remarquer, ou convaincre un technicien de dataDyne de vous autoriser à accéder à l'unité centrale de l'ordinateur. Action et réflexion sont donc de rigueur. Essayez de vous en prendre à un hélicoptère de combat à l'intérieur d'un gratte-ciel avec un lance-roquettes Slayer sans stresser, pour voir !

- L'avis de Nat

« Je trouve que l'action, c'est quelque chose de vivifiant, j'en suis vraiment accro. »



■ **VIVE L'ESQUIVE !** Esquivant de peu un tir, Jo s'en prend aux ouvriers du réacteur.

n notre
eur,
ont été
s
s sont
ouci de
mpte
23
it le
nes
efficace,
a » (ce
) Les
sil
? Alors
les

n et
s en
r d'un

de

nd

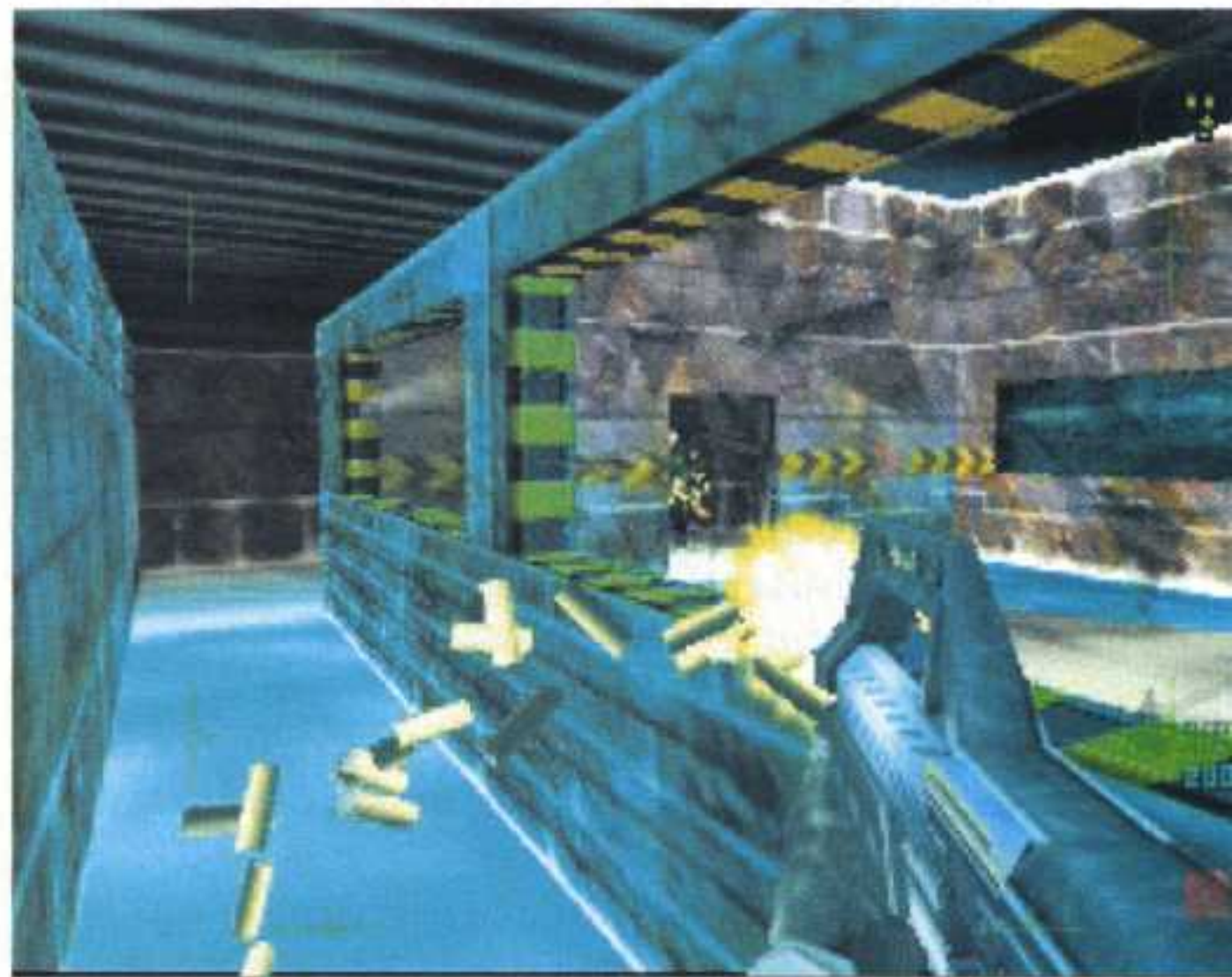
REVIEW PERFECT DARK

TOUT EST SOUS CONTRÔLE L'HEURE DU COMBAT...

Vous vous souvenez du contrôle du personnage dans Goldeneye ? La maniabilité était proche de la perfection, Rare ne voit donc pas de raison de la remanier. Ce qui diffère le plus est l'environnement dans lequel vous utiliserez les mouvements de Joanna. Quand Pierce Brosnan se baladait dans les décors de glace en Russie, les chutes n'étaient pas vraiment un problème. Maintenant, il n'y aura plus de murs invisibles pour vous sauver lorsque vous êtes mitraillé par des tirs adverses. Ce sera la chute dans un trou sans fond, et sans corde de rappel.

Le décor est aussi plus susceptible de subir des dommages. Vous pouvez briser des vitres et détruire du matériel informatique d'un jet de grenade, sans les ralentissements qui plombaient Goldeneye.

Plus tard, Jo s'improvisera brancardier à temps partiel, trimbalant ici et là des corps extraterrestres sur une civière. Elle pourra aussi faire un tour avec sa hover-bike. Et même la moto tangué quand vous l'enfourchez.



■ **J'EN PEUX PLUS** Des rafales de balles crépitent dans le bâtiment de dataDyne en Dolby Surround.

UNE AMBIANCE SONORE TERRIBLE EMERVEILLONS-NOUS

Vous pouvez entendre des sons non seulement à gauche et à droite, mais également en haut, en dessous ou derrière vous. Par ailleurs, la musique est envoûtante et parfaite pour accompagner les missions. Quant aux soixante minutes de dialogue (oui, oui, sur une cartouche Nintendo) elles nous mettent l'eau à la bouche. Vous devriez être en mesure de réellement interagir avec d'autres personnages et même coopérer avec eux pour vaincre les sbires de dataDyne. « *Jo rencontrera plusieurs compagnons aux diverses étapes de son aventure* », confirme Rare. Si vous n'arrivez pas à vous accorder avec vos copains d'occasion, cela aura, des « conséquences ». Vos réactions pourront donc changer le cours de l'histoire.

- **L'avis de Nat**

« *Je pense que savoir communiquer est indispensable. Mais je crois aussi que c'est tout un art. Je ne pense pas être extrêmement douée pour ça...* »



■ **PUISSANCE DE FEU DOUBLÉE** Il aura fallu vider deux pistolets MagSec 4 pour venir à bout de cet ennemi.

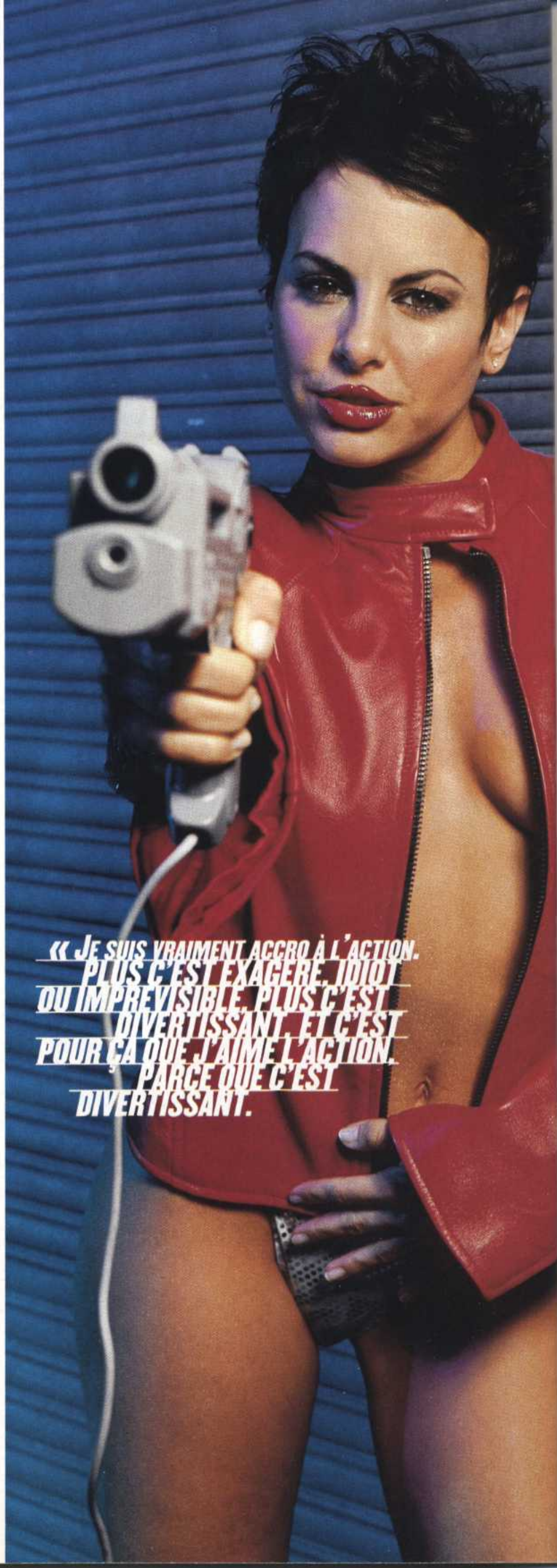
IA: INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ARTIFICIELLE OU HUMAINE ?

Des gardes de la sécurité aux spécialistes des autopsies en passant par des femmes assassins, les adversaires que vous rencontrerez ne sont pas seulement des automates avec une animation debout et accroupie. « Ils estimeront le danger, travailleront en équipe et communiqueront entre eux pour entraver les mouvements du joueur », déclarent les petits gars de Rare. C'est vrai qu'ils ont l'air assez coriace, encore plus que les soldats de Goldeneye, aboyant des ordres et hurlant un « *halte !* » impératif quand votre tentative de passage discret tourne mal. Leurs corps restent aussi sur le sol, plutôt que de disparaître dans une sorte de brume éthérée, et ils laissent également des traces de sang sur les murs quand ils s'enfuient après une attaque particulièrement meurtrière. « Nous avons ajouté un nombre considérable d'animations en motion-capture dans le jeu », explique les développeurs. « En fait, les méchants de dataDyne feront de temps en temps des erreurs amusantes ». Assez intelligents pour faire d'eux-mêmes des erreurs ? Si ça, ce n'est pas de l'IA (Intelligence artificielle)... On aura peut-être enfin droit à des adversaires dignes de ce nom et qui n'agiront pas bêtement comme des automates !

- Est-ce que l'intelligence rend sexy ? Nat répond « L'intelligence crée une certaine confiance en soi. C'est bien que les gens n'attendent pas tout le temps les réactions des autres pour se sentir en confiance. Bien sûr, il y a des gens qui sont intelligents et qui ont besoin d'être rassurés, mais ce sont les gens intelligents et confiants qui sont sexy. »



■ **GUÉRILLA** Alors que les joueurs un et quatre passent à l'attaque, le joueur trois prépare une embuscade dans la raffinerie.



« JE SUIS VRAIMENT ACCRO À L'ACTION. PLUS C'EST EXAGÉRÉ, IDIOT OU IMPREVISIBLE, PLUS C'EST DIVERTISSANT. ET C'EST POUR ÇA QUE J'AIME L'ACTION. PARCE QUE C'EST DIVERTISSANT. »

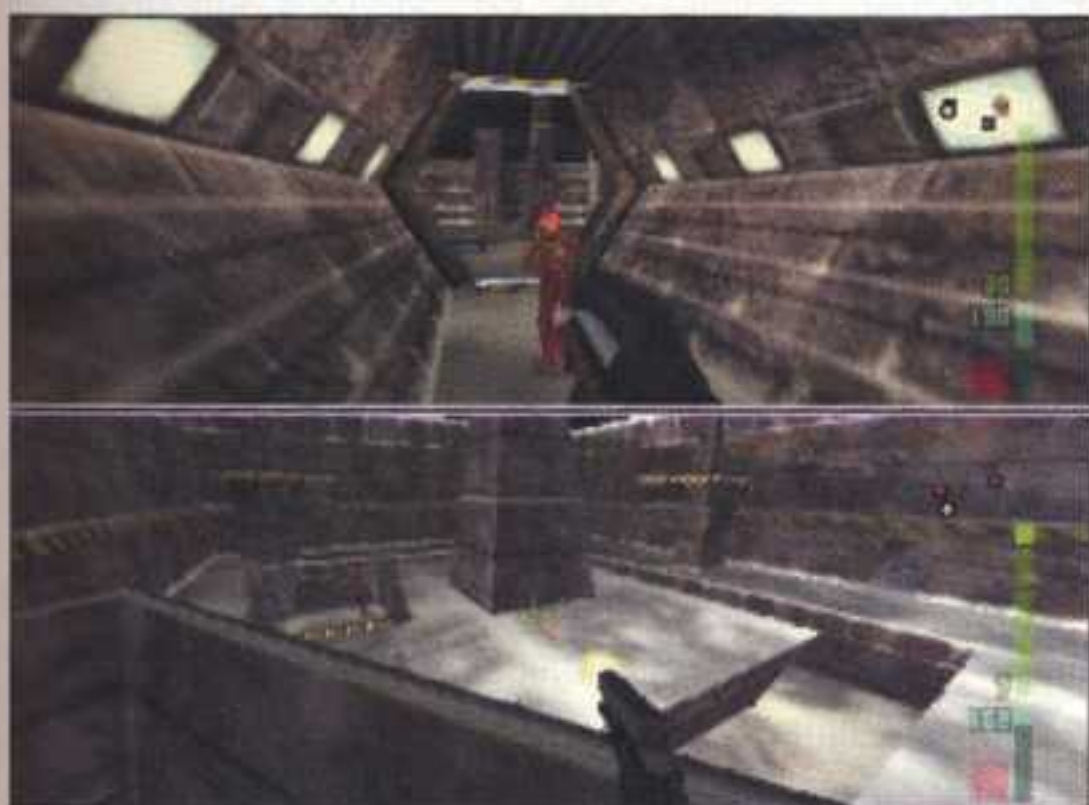
LE
 C
 petits
 sens
 petits
 et fer
 que le
 d'ext
 men
 suppl
 Dans
 des p
 d'ent
 d'ass
 mett
 sont
 tout
 -
 «
 extra
 fanta
 trucs
 ■ **TE**
 faire
M
 ceci
 pers
 ceci
 Oui,
 visa
 Cam
 tête
 mas
 les r
 auss
 huit
 l'ord
 ami
 Nata
 à plu
 simp
 proc

LES ALIENS LE MONDE DES PETITS GRIS

Ce n'est plus un secret, Perfect Dark est plein de petits Gris à la tête énorme qui courent dans tous les sens (non, on ne parle pas de clones de Sarkozy !). Des petits Gris communs se manifesteront pendant le jeu et feront partie intégrante de l'aventure. Il semblerait que les ennemis des Gris, les Skeedars, un type d'extraterrestre différent, soient de mèche avec les men in black de dataDyne. Ils ont entrepris de supprimer les petits hommes aux cerveaux bulbeux. Dans un niveau, vous irez même jusqu'à faire évader des petits Gris, puis vous suivrez une demi-douzaine d'entre eux tandis qu'ils se disperseront pour prendre d'assaut un poste de garde. Vous pouvez aussi leur mettre une balle dans la nuque, mais ces petits Gris sont plutôt sympathiques. Plus que les Skeedars, en tout cas.

- L'avis de Nat

« Je ne suis pas particulièrement attirée par les extraterrestres mais je suis prête à croire à tout, les fantômes, les anges, la vie après la mort, tout ces trucs. Il doit bien y avoir une part de vérité. »



■ **TECHNIQUE D'ATTENTE** Le deuxième joueur se prépare à faire du camping, tandis que son pote s'attaque à un Simulant.

MULTIJOUEUR PARTIE À QUATRE

Quand vous jouerez en mode un joueur, gardez ceci en tête : d'après Rare, « pratiquement tous les personnages seront disponibles en Deathmatch », et ceci inclut ces planqués de petits Gris, ou vous-même. Oui, grâce à un appareil appelé la GameBoy 64, votre visage peut être photographié avec la GameBoy Camera, colorié puis étiré pour être appliqué sur la tête de votre personnage favori sans ressembler à un masque de carnaval -tout cela en une minute-. À part les niveaux classiques à la Goldeneye, vous pourrez aussi affronter dans des arènes de combat jusqu'à huit « Simulants », des adversaires contrôlés par l'ordinateur qui vous traqueront impitoyablement. Un ami pourra vous aider à descendre ces assassins. Hé, Natalie, on se fait une partie ?

- Alors, Natalie, pourquoi est-ce mieux de s'amuser à plusieurs que tout seul ? Nat répond

« Plus on est de fous, plus on rit. C'est aussi simple que ça ! »

La Dark perfection devrait être en vente en avril prochain. ■

Gary Laporte

(SNIPER OU STAR ?)

Est-ce que l'héroïne de Perfect Dark, Joanna Dark, est le clone digital de la bagarreuse Natalie Raitano ? Gen4 Consoles a esquivé ses balles pour nous.

Si vous voulez attirer l'attention de quelqu'un, envoyer une cuillère voler dans les airs est plutôt efficace. Mais ce n'était probablement pas l'intention de Natalie Raitano quand elle a lancé son couvert en orbite, alors qu'elle dégustait son cappuccino au café-restaurant Hugo's à Hollywood. Après tout, Nat n'a pas besoin d'argenterie pour attirer l'attention. Bien que la série présente une multitude de filles magnifiques (y compris une certaine blonde mariée à une Rockstar), Nat est parvenue à gagner les faveurs du public masculin, grâce à ses évidentes racines italiennes, un corps de rêve et une soif de vie contagieuse. Voilà pourquoi personne n'oserait prétendre que cette fille charmante n'a pas un certain style bien à elle et original. Pourtant, nous avons trouvé son double (dans les jeux vidéo, en tout cas) en la personne de Joanna Dark. Il est souvent arrivé qu'une personne jouant à Perfect Dark s'exclame : « Tiens, elle ne ressemblerait pas à Natalie Raitano ? », et pas seulement physiquement, mais aussi dans l'esprit (notamment le côté hyperactif). Alors, est-ce que Nat est inquiète ? Pas le moins du monde. Comme elle l'a fait observer en finissant son cappuccino (sans cuillère), elle vit déjà dans un monde de jeu vidéo. Alors, pourquoi ne pas devenir un personnage de jeu vidéo ?

Commençons par le commencement. Quand vous étiez petite, vous étiez plutôt un garçon manqué ou une midinette ?

Entre les deux. Plus jeune, j'étais un garçon manqué, puis, en grandissant, je suis passée par toute la phase midinette où je me mettais plein de maquillage pour être toujours plus mignonne. Alors, j'ai joué ce rôle, mais je pense que, au fond de moi, je me sens toujours un peu garçon manqué. C'est pourquoi mon personnage dans V.I.P. me convient parfaitement. Comme Ice-T me l'a dit une fois, Nikki Franco est mon alter ego.

La série est très physique. Faites-vous les cascades vous-même ou êtes-vous doublée ?

Eh bien, on ne me laisse pas en faire beaucoup. Mais de toute façon, je n'en ai pas vraiment envie. Hier, par exemple, je devais conduire un bateau à pleine vitesse, et j'étais morte de peur.

À quel âge vous êtes-vous battue pour la première fois ?

La première ou la dernière fois ? Parce que la dernière, c'était il y a environ un an. J'ai presque failli en venir aux mains dans un club avec Charles Barkley, enfin, il était avec moi. Pendant un moment, j'ai fait partie d'un groupe de filles qui chantaient. C'étaient mes meilleures amies, mais quand j'ai réussi à faire partie de V.I.P., nos rapports se sont dégradés. Donc, cette fille du groupe était là, il y avait plein de boissons sur la table et elle a fait exprès de les renverser. Je ne sais pas ce qu'elle voulait, mais les gens avaient passé la soirée à renverser leurs verres vers moi et, quand elle a tout renversé sur moi, je me suis dit : « Pu..., cette fois, j'en ai marre, je vais la massacrer ! ». Mais, au moment où je plongeais vers elle, Charles m'a attrapé et m'a retenu. Il s'est mis à me hurler : « ne fais pas ça, tu vas avoir des ennuis » et je lui ai répondu « Et alors, tu ne vas pas en prison toutes les semaines parce que tu as des ennuis, toi ? »

Vous êtes une actrice et vous savez aussi vous battre, danser et chanter. Vous avez encore d'autres talents cachés ?

Je sais aussi faire du ski. Non, pas vraiment, en fait [rires]. Ah si, je suis merveilleuse avec les enfants...

Vous comptez en avoir ?

Oui, un jour ou l'autre...

Parce que je crois que notre relation en est là, maintenant...

C'est une demande en mariage ?

Peut-être. Vous avez reçu beaucoup de demandes en mariage de la part de fans ? Ou de types sur le point d'être exécuté ?

À vrai dire, j'ai reçu il n'y a pas longtemps une lettre de prison, mais le type l'a envoyée à Pam [Pamela Anderson Lee, l'autre vedette de V.I.P.]. Cela nous a vraiment fichu la trouille de la lire. Il m'a écrit un très long poème qui se termine sur un « moi aussi, je suis une bombe, bébé ». C'était vraiment spécial.

Vous avez déjà eu des offres d'emploi bizarres ? Play-boy n'a pas encore tenté de vous joindre ?

Il y a eu des rumeurs pendant un moment, mais je ne sais pas si je le ferai. Peut-être plus tard, mais pas maintenant. Regardez les filles qui se produisent dans ce magazine, elles sont si différentes de moi. Elles misent tout sur leurs attraits. J'ai dit que je ne poserais pour Play-boy qu'en short ou en jogging. Dernièrement, j'ai vraiment essayé de mener à bien des projets qui me tenaient à cœur, et qui seront bénéfiques pour ma carrière. Je pense que je peux avoir du succès sans me balader toute nue.

Vous pouvez faire ça chez moi quand vous voulez.

Bien sûr. Dès que nous serons mariés [rires].

À ce sujet -et je le demande de la part de nos lecteurs- quelle est la meilleure manière pour un mari potentiel de vous approcher, s'il vous voyait quelque part, en train de boire un café ?

Je ne sais pas. Peut-être juste dire bonjour et engager la conversation. C'est une question de vibration, vous voyez. Ceux qui me prennent pour une gourde et essayent de me draguer, je les trouve grossier. On se rend toujours compte si quelqu'un vous dit n'importe quoi ou s'il est sincère. Sans sincérité, ça ne sert à rien.

Beaucoup de gens s'accordent à dire que vous seriez parfaite pour jouer le rôle principal de Perfect Dark, s'il y avait un film. Si un tel projet se concrétisait, seriez-vous intéressée ?

J'adorerais, ce serait si amusant.

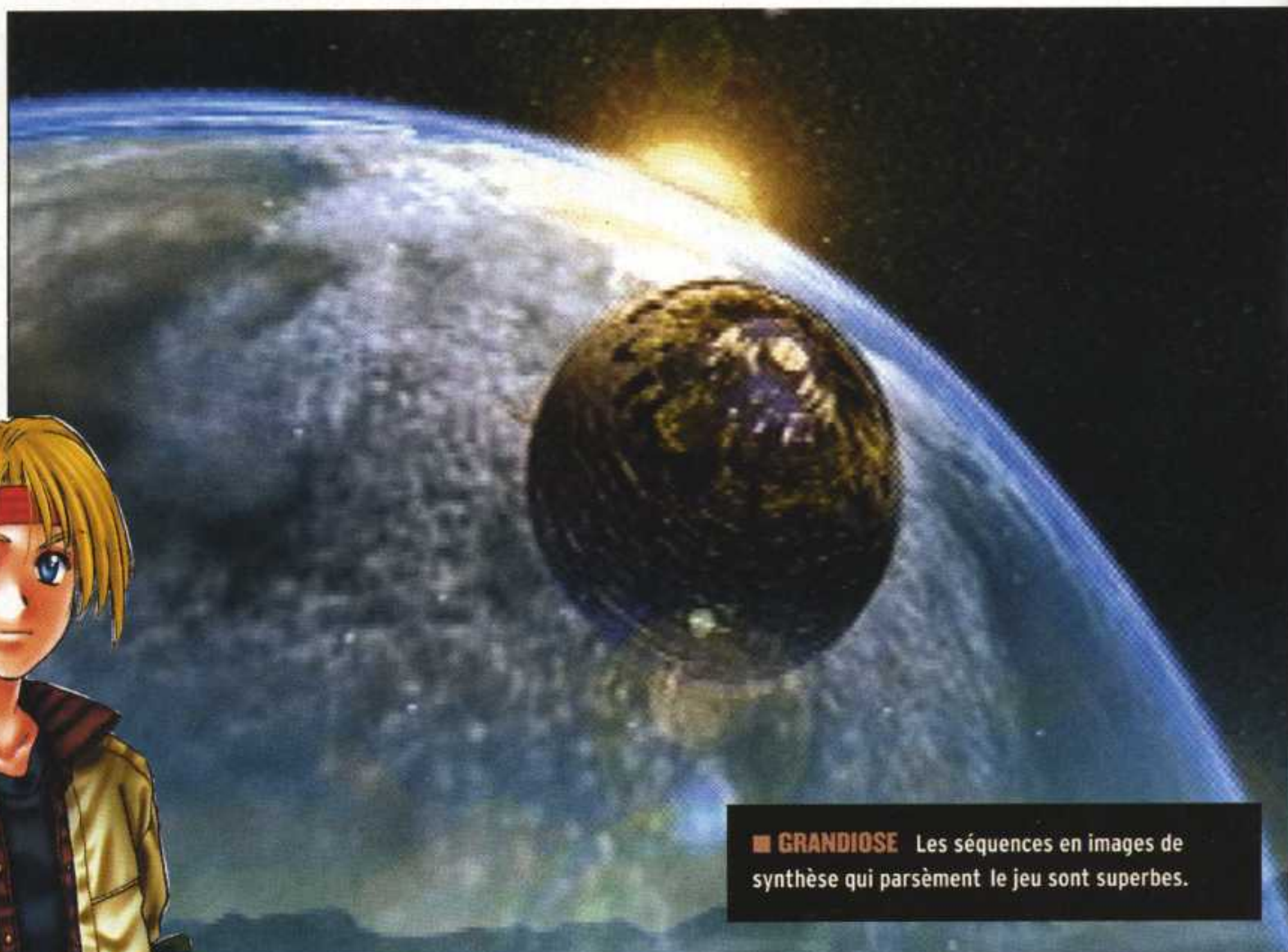
Perdu dans l'espace

La nouvelle vague de jeux de rôle entièrement en français.

INFO

- MACHINE PlayStation
- ÉDITEUR Sony
- DÉVELOPPEUR Tri-Ace
- GENRE Jeu de rôle
- JOUEUR 1
- PUBLIC Tout public
- SORTIE Avril 2000
- ORIGINE Star Ocean sur Super Nintendo, uniquement au Japon

■ **CLAUDE C. KENNI**
Perdu dans l'espace et le temps, c'est l'un des deux héros du jeu.



■ **GRANDIOSE** Les séquences en images de synthèse qui parsèment le jeu sont superbes.

Le jeu de rôle a vraiment acquis ses lettres de noblesse sur PlayStation grâce au magnifique Final Fantasy VII. Pourtant, d'autres jeux avaient avant celui-ci fait rêver les adeptes du genre, surtout au pays du Soleil Levant où ils sont considérés comme une institution. Parmi eux, le mémorable Star Ocean chamboula les estomacs chez les mangeurs de sushi. Le développeur Tri-Ace récidive en annonçant le deuxième opus. Convaincra-t-il les mangeurs de grenouilles que nous sommes ?

Sorti en 1996 sur Super Famicom, la version japonaise de notre Super Nintendo, Star Ocean premier du nom avait séduit un large public. Il n'y a donc rien d'étonnant d'apprendre qu'une suite sera prochainement disponible.

Ce nouveau titre de Tri-Ace se déroule trente ans après le premier opus. L'histoire commence quand Ratix et Ronixis, les héros du premier opus, décident d'explorer la planète Milocinia en compagnie de Claude, le fils de Ronixis. Mais lors de cette exploration, Claude est happé par une mystérieuse lumière. Il se réveille sur une planète inconnue où la nature reste maîtresse des lieux et où la civilisation semble sous-développée. Au cours de vos péripéties, vous découvrirez que votre venue sur cette planète n'est peut-être pas



■ **PASSEPORT** Pour changer d'îles, vous devez posséder un passeport et surtout avoir la chance de trouver un bateau.



■ **ATTENTION, DANGER!** Voici l'un des boss que vous devrez affronter, alors bonne chance...



■ **UNE APTITUDE SIOU PLAÎT** Vous voici chez les membres de la guilde qui vous vendront des aptitudes de plus en plus élevées.



■ **ARME FATALE** Voici l'arme construite pour vous aider à exterminer les monstres, mais...

hasardeuse... Qu'est ce que le globe de sorcellerie ?

Pourquoi des monstres venus d'El, un continent de cette mystérieuse planète, s'attaquent à toute espèce vivante dans le but de l'anéantir ? Voici autant de questions pour lesquelles vous devrez trouver une réponse. Pour cela, vous constituerez rapidement une petite armée de douze hommes et femmes, qui ne seront pas de trop pour venir à bout des embûches qui se glisseront sur votre route.

Les nombreuses pirouettes scénaristiques ne cesseront de vous surprendre tellement les coups de théâtre sont ingénieux et bien dosés. Dès le départ de l'aventure, vous aurez le choix entre deux personnages principaux, et par la même occasion entre deux scénarios. Deux scénarios, c'est peut-être un bien grand mot, l'histoire générale restant la même... Seulement

À l'attaque...

Explication des différentes phases de combat.

Les combats se déroulant en temps réel, vos ennemis ne perdront pas une minute pour vous attaquer. Vous pourrez contrôler chacun de vos personnages à tour de rôle, les autres étant alors gérés par l'intelligence artificielle de la machine, grâce à l'option tactique que vous aurez bien entendu paramétrée. À vous donc de décider des actions de chacun d'eux : utiliser leurs pouvoirs magiques, attaquer les ennemis en fuite ou même ne rien faire. Dans ce dernier cas, la console vous laisse une totale liberté du personnage, qui n'agira que par vos ordres et non plus par les siens. À l'attaque...

Un petit tour tranquille

Le principe des actions individuelles.

Apparu dès le premier épisode, le système des « actions individuelles » est unique dans le monde des jeux de rôle. Celui-ci permet à l'un de vos personnages d'abandonner vos compagnons à l'entrée d'une ville pour s'y promener seul. Vous pourrez de cette façon obtenir des informations supplémentaires sur l'histoire ainsi que des armes ou autres objets que vous ne pourriez obtenir en vous déplaçant avec toute l'équipe. Cette option est possible avec tous les personnages, mais vous pourrez terminer le jeu sans y avoir recours. Ce ne sont pas moins de 86 actions différentes qui vous attendent.



■ **PROMENADE SOLITAIRE** Ashton a décidé d'abandonner le reste du groupe et d'aller se promener seul en ville, pour de bonnes raisons...

certaines de vos missions ou encore certains personnages différeront selon que vous choisirez Claude ou Rena, jeune fille aux origines mystérieuses. L'un des points forts de ce jeu se situe dans la gestion plus que réaliste des personnages.

Vous pourrez gérer leurs comportements, leur apprendre à cuisiner, travailler les métaux, acquérir de nouvelles techniques d'attaque, maîtriser et utiliser à bon escient les différentes plantes qui croiseront votre chemin. Et ce ne sont que quelques exemples parmi toutes les possibilités que vous propose l'astucieux système des aptitudes. Le système de combats est lui aussi convaincant. Ceux-ci se déroulent en temps réel et, à l'inverse des autres jeux de rôle, forment une symbiose entre les combats de type jeu d'action et les combats traditionnels. L'aspect visuel représente également un point fort du jeu. À l'instar de Final Fantasy VII, vous vous déplacerez sur une carte en 3D. Mais le plus beau reste la réalisation des villages, maisons et autres grottes en haute résolution. Ce qui ne laissera sûrement pas votre rétine indifférente !

Celui-ci est prévu pour avril 2000, alors rendez-vous bientôt pour son test qui révélera enfin si celui-ci est à la hauteur de nos espérances. ■

Rémy Cohendet



■ **MANGE ÇA** Claude est sur le point de renvoyer cette créature de l'enfer.

EN BREF

Les décors dans les villages et autres lieux sont en 3D, mais qu'en est-il des personnages ?

Ceux-ci sont en 2D mais, mais c'est loin d'être une tare puisque cette conception des personnages permet aux développeurs de retranscrire les émotions émanant de chacun d'eux.

Y aura-t-il des scènes cinématiques à s'en éblouir les yeux ?

Oui, mais à l'inverse de Final Fantasy VIII, elles se feront plus discrètes. Elles n'en seront que plus appréciées.

Et la durée de vie, alors ?

Le jeu tenant sur deux cédéroms et les scènes cinématiques se comptant sur les doigts de la main, on peut imaginer que celle-ci sera satisfaisante.

Envole-moi !

Enfin un jeu où l'on aime la poésie et la douceur...



INFO

- MACHINE Dreamcast
- ÉDITEUR Midway
- DÉVELOPPEUR Kalisto
- GENRE Course
- JOUEURS 1-2
- PUBLIC Tout public
- SORTIE Mars
- ORIGINE Un sport typiquement américain

Plus le temps passe, plus les jeux apparaissent et plus la petite dernière de Sega semble s'orienter vers l'arcade. 4 Wheel Thunder promet d'aller encore plus loin, de mixer au shaker (pas à la cuiller) les ingrédients simulation (un tout p'tit peu) et arcade (beaucoup). Qu'est-ce que ça peut bien donner ? Cela.

Quatre types de véhicules (buggy, monster truck, etc.) douze circuits, des tracés en intérieur et extérieur, des conditions climatiques changeantes, voilà ce que nous promet le prochain titre de Midway. 4 Wheel Thunder s'arme de nouveaux atouts pour nous appâter, petits joueurs blasés par tant de variétés.

Le jeu nous propose d'accumuler les courses pour pouvoir amasser de l'argent et ainsi modifier nos bolides d'origine. Cet apport orienté simulation est propulsé dans un univers à la conduite facile, où l'accélérateur est (de loin) la plus sollicitée des pédales. Vous voilà envoyé dans un monde où la fourberie est de rigueur, puisque plusieurs chemins et raccourcis jalonnent le parcours déjà semé d'embûches, comme des barrière ou des tremplins, par exemple. On peut également jouer avec ou sans « power-up ». Ces options vous permettent de

vaincre l'adversaire par des moyens détournés. Si l'on ajoute à ce petit cocktail quatre modes supplémentaires tel le bomb mode (où le but est de se débarrasser d'une bombe en touchant l'adversaire), des sensations plutôt sympas et des graphismes renversants, 4 Wheel Thunder, offre de réels moments d'amusement. Conseillé à tous ceux qui rêvent de sensations fortes, à l'américaine, tout en restant confortablement installés dans leurs salons. ■

Julien Charpentier



■ **MAD MAX** Une course dans une tempête de sable, un vrai bonheur ! Du sable plein le moteur et les dents !



■ **VOLCANO** Cela vous branche une petite bourre près d'un volcan en éruption ?



■ **FEUILLES MORTES** Les courses canadiennes se déroulent pendant la saison chantée par Yves Montand.

Monstres

Fini les problèmes de créneau !

Aux États-Unis, les shows mettant en scène les monster trucks sont très populaires. La plupart du temps, ces véhicules se contentent d'écraser des rangées de voitures sous leurs roues surpuissantes, mais ces monstres de puissance peuvent aussi courir, sauter et aligner les cascades. La plus dangereuse, et la plus coûteuse, reste le changement de pneus !



■ **GAMELLE** Un fan de l'Upside Down de Diana Ross ? Pas évident que vous en sortiez indemne...

EN BREF

Socrate aura-t-il enfin droit de citer sur console ?
Honnêtement, ça ne sera pas encore pour maintenant ! C'est encore un jeu exempt de philosophie !
En quoi cela consiste ?
Comment résumer ça ? Aller à fond, aller à fond, aller à fond !
C'est encore un de ces jeux à l'intérêt limité où il suffit de foncer ?
Ce n'est pas si simple. 4 Wheel Thunder a d'autres ambitions. Mais qu'est-ce que vous avez contre la simplicité, d'abord ? ! C'est bien aussi !

ES
GA
FINAL FANTASY
LISTE ET DATES D
ACE COMBAT 3
ARMY MEN 3D
ARMY MEN AIR
ASTERIX LE FI
ATLANTIS
BLOODY ROAR
BUGS BUNN
BUG'S LIFE ACT
CAESAR PALAC
CARDOM GEN
CENTIPEDE
CHESSMASTER
CHINE
CONSTRUCTOR
COOL BOARD
CRASH TEAM R
CROC 2
DBZ FINAL BOU
DINO CRISIS
DISC WORLD N
DISNEY MAGIC
DRIVER
DREAMSTORY
DUNE 2000
EARTHWORM J
ECW HARD
EGYPTE
JEUX
DRAGON BALL
MAGIC BEST
ALIEN TRILOGY
+ CARTE MEMO
ANNA KOUR
SMASH COU
ASTEROIDS
APE ESCAPE
BATTLE SPORT
DR
MANE
JEUX
GALAXY FIGHT
GRAN CHASER
TOSHIDEN
AIR BOARDER
BEETLEMANIA R
BIO FREAKS
CENTER COU
CHOPPER ATTA
DOOM
EXTREME G
EXTREME G2
F1 POLE POSI
FORSAKEN
GEX 2
VENT
BON DE
Frais de port
Mode de po
CB: []
Signature:



■ **CAPÉ** Tout ce que l'on peut dire, c'est que Kurt possède une cape qui pourrait faire pâlir de jalousie le mieux vêtu de tous les Batmans...

Le bon, la brute et le truand

Alors que MDK avait étonné sur PC et PlayStation, MDK 2 s'apprête à conquérir la Dreamcast.

INFO

- MACHINE : Dreamcast
- ÉDITEUR : Virgin Interactive
- DÉVELOPPEUR : Bioware
- GENRE : Action
- JOUEUR : 1
- PUBLIC : Tout public
- SORTIE : Mars 2000
- ORIGINE : MDK sur PC et PlayStation

La Dreamcast est-elle la terre d'asile des jeux d'action ? Où est-elle la future bécane qui accueillera les plus gros titres PC ? Toujours est-il que les titres issus du monde micro s'accumulent sur la machine de Sega. Et des titres toujours aussi populaires. Avant de goûter aux joies de Baldur's Gate, Half-life, ou même Starcraft, voici que MDK 2 fait son apparition. Murder, Destroy, Kill. Trois mots qui donnent une idée de ce qui nous attend dans le nouveau titre de Bioware. Avant goût d'un jeu qui sortira le mois prochain...

Max, Doc et Kurt (MDK ?). Tels sont les noms des trois protagonistes qui prennent part à l'aventure MDK 2. Si Kurt, ce héros sombre au look sombre, est connu des joueurs du premier épisode, ce n'est pas le cas des deux autres lurons qui n'avaient alors que des rôles secondaires. Max, le chien, est le « personnage » le plus habile en terme de combat à la roquette. Une manière ironique de dire que Max et ses quatre pattes armées jusqu'aux dents symbolisent à merveille MDK 2 dans tout ce qu'il a de bourrin. Sous ses aspects de gentil toutou,



■ **CASSE TÊTE** Comment éliminer ce gros plein de soupe sans arme ? Doc le sait sûrement, trop fort ce Doc !



■ **PANORAMIQUE** Avec un ciel aussi chatoyant, on comprend qu'il puisse y prendre quelque plaisir.



■ **RAMASSE MIETTES** Doc se préoccupe de tous les objets qui pourraient lui permettre de créer des armes surpuissantes.

Max ne se pose aucune question. Il tire, il tire et il tire. Autant vous dire qu'avec un lance-missiles dans chaque patte, les explosions sont pour les moins présentes. Côté intellect, Doc prédomine le groupe, c'est lui le cerveau. Il accumule divers objets et élabore des ustensiles qui vont permettre de progresser dans les niveaux.

Mais MDK 2 ne serait pas MDK 2 si Doc ne possédait quelques moyens de se défouler un tant soit peu. Aussi, grâce à une formule dont seuls les développeurs de Bioware connaissent les secrets, Doc peut se métamorphoser en une brute épaisse, capable de ravager d'un coup de poing une armée entière de ces extraterrestres antipathiques qui en veulent à sa vie. Reste le héros principal : Kurt. Un mélange subtil d'action et de réflexion. Ses armes : le tir à la mitrailleuse d'un côté et le mode sniper de l'autre. L'un permet d'effacer de la carte toute forme de vie trop nuisible, l'autre de viser le point sensible de certains adversaires trop puissants pour être battu au corps à corps.

Quant aux décors, ils baignent dans une atmosphère futuriste. Si les cavernes sont sombres et froides, certains niveaux vous entraînent en extérieur, laissant virevolter vos yeux dans des décors d'une profondeur qui donnerait le vertige à un funambule. Bien sûr, les éléments d'un bon jeu d'action sont présents, ennemis nombreux, multitude d'objets et boss de fin de niveau. Bref, si David Perry, le père de MDK, avait réussi à faire de son bébé un incontournable sur PC, la société Bioware lève encore plus haut le flambeau du futur MDK 2.

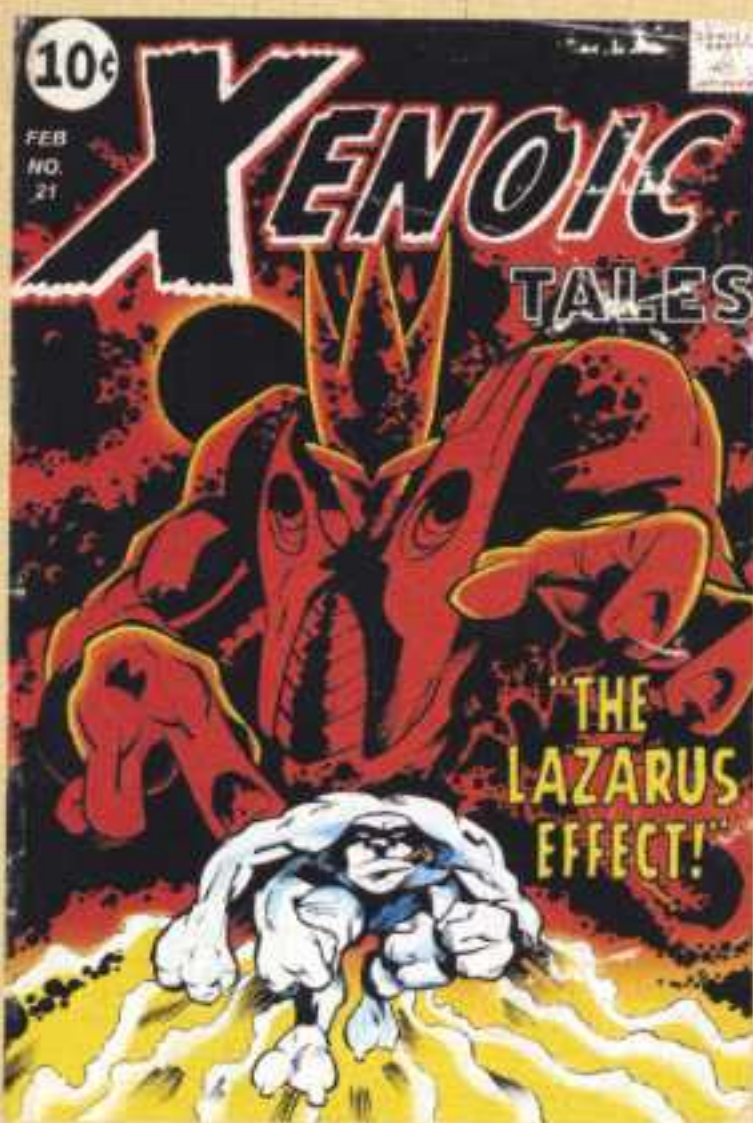


■ **KURT TOUJOURS** Heureusement, Kurt est suffisamment rapide pour éviter les projectiles de ses adversaires.

C'est du faux...

...Mais c'est tentant.

Chaque écran de chargement est illustré d'une couverture de comics mettant en scène les héros de MDK 2. Malheureusement, ces bandes dessinées américaines ne sont que le résultat de la jovialité des illustrateurs de Bioware. Cependant, il n'est pas exclu qu'un jour, au coin d'une rue, vous puissiez voir un de ces comics dans votre librairie préférée. Après tout, on peut rêver...



■ **PAS MAL** Visiblement, il n'est pas nécessaire de s'appeler Stan Lee pour créer des couvertures de comics alléchantes...

Désormais, preuve est faite que la Dreamcast plaît aux développeurs, attirant les créateurs du monde PC vers le méchant milieu de la console.

Même si MDK 2 ne possède pas d'option réseau, il y a fort à parier que les futurs titres adaptés du PC profiteront intégralement des possibilités qu'offrent le modem. Voir en MDK 2 l'annonceur d'une nouvelle vague de jeux n'est pas qu'une vaine constatation. Et ce n'est là qu'un début... ■

Karim Benmeziane

Messieurs plus

Chacun son petit défaut et sa petite qualité...

Chaque personnage a une particularité permettant de renouveler l'action dans MDK 2. Kurt possède un mode sniper lui permettant de tirer de loin. Quant à Max, ses propulseurs lui accordent des vols limités dans le temps. Enfin, Doc peut se transformer en une bestiole folle furieuse qui détruit tout sur son chemin.

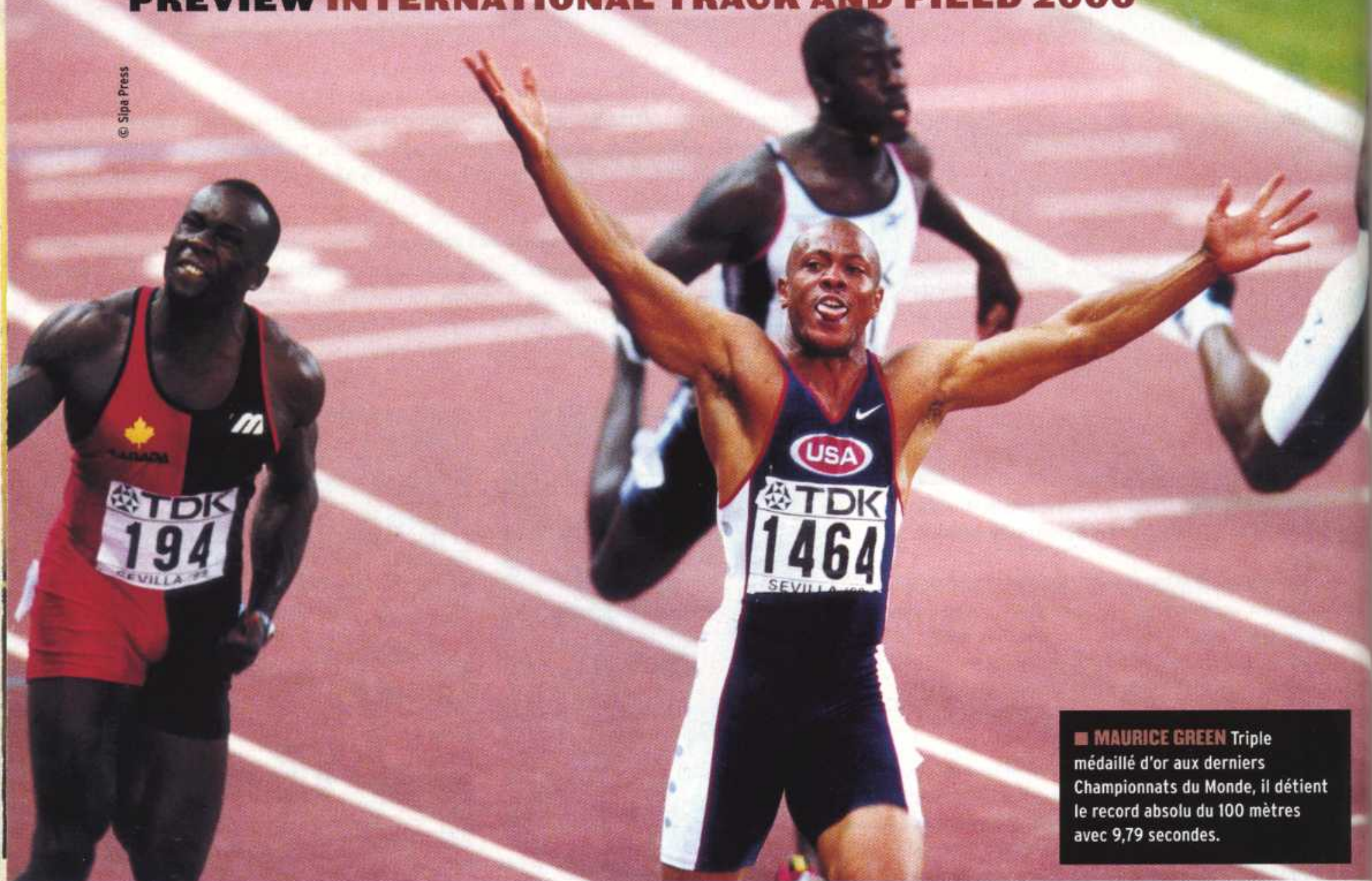


■ **ENTRE LES YEUX** À l'aide des boutons Y et A, vous pouvez zoomer et dézoomer.



■ **SNOOP DOGGY DOG** Max est sans doute l'animal le plus attachant de MDK 2.

© Sipa Press



■ **MAURICE GREEN** Triple médaillé d'or aux derniers Championnats du Monde, il détient le record absolu du 100 mètres avec 9,79 secondes.

Cloques en stock

Retour du jeu préféré des sportifs en chambre.

INFO

- MACHINE : PlayStation
- ÉDITEUR : Konami
- DÉVELOPPEUR : Konami
- GENRE : Sport
- JOUEUR : 1-4
- PUBLIC : Tout public
- SORTIE : 25 février 2000
- ORIGINE : Track and Field 1 sur PlayStation

Depuis le temps que vous caressez le désir de devenir le nouveau Carl Lewis de la console, voici apparaître sous nos latitudes le deuxième opus du jeu **Track and Field**, qui vous permettra de mesurer vos réelles capacités physiques. Armez-vous donc d'un brin de patience, d'un peu de concentration, et surtout d'une boîte de pansements pour vos pauvres extrémités tactiles.

Si vous êtes de cette race de joueurs qui adore mettre en avant ses formidables capacités physiques, rien de tel que d'organiser une petite réunion entre amis autour d'un jeu comme **International Track and Field 2**. Celui-ci vous permettra de prouver à votre entourage que vous êtes imbattable, et surtout pluridisciplinaire. Polyvalence semble être le mot d'ordre de ce jeu de Konami, vous faisant goûter les joies de quelques

Plus on est de fous

Un petit jeu à pratiquer entre amis.

Difficile d'imaginer jeu offrant meilleure convivialité que celui-ci, foncièrement dédié au plaisir des rencontres entre joueurs. Le multi-tap (ou connecteur multi-manettes) est un plus non négligeable, puisqu'il permet pour certaines épreuves de concourir à quatre simultanément. L'aspect multijoueur du titre est géré de deux façons différentes. On peut assister à des rencontres mettant les joueurs en concurrence simultanément (le 100 mètres par exemple) ou à des performances individuelles (le saut à la perche notamment) qui seront ensuite comparées. Peu importe la manière, l'important est que l'esprit de compétition acharnée entre les joueurs soit ici omniprésent. Une fois que l'on y a goûté, il est difficile de lâcher le jeu malgré les ampoules aux doigts.



■ **ROUE DANS LA ROUE** La course cycliste est parfois très serrée, et les renversements de situation fréquents.



■ **JUMP !** Le saut à la perche reste l'un des sports du jeu les plus impressionnants.



■ **PRÉCISION AU MILLIMÈTRE** L'épreuve du saut en longueur exige une précision maximale.

douze disciplines. Inutile de dire que fort de votre expérience acquise dans le premier volet, vous partez avec un a priori très confiant. Même si de nouvelles épreuves apparaissent, comme le cyclisme, l'haltérophilie ou encore le canoë. Branchez donc un multi-tap, et laissez libre cours à votre sens inné pour la compétition, en tentant de ridiculiser au maximum vos pauvres concurrents crédules. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que vous aurez largement l'occasion de porter leur ridicule à un certain paroxysme, par le biais de cette douzaine d'épreuves hétéroclites. Le mieux serait de



■ **ÉTHIQUE SPORTIVE** Triste souvenir des déboires de Ben Johnson.

EN BREF

Quel est le but du jeu ?
C'est bien simple : vous allez passer des heures à tenter de briser les records établis ou, plus motivant, à tenter de ridiculiser en beauté vos concurrents.

Cette compétition acharnée ne risque-t-elle pas de briser de belles amitiés ?

Il est certain qu'une tension peut apparaître entre les concurrents après quelques heures de jeu. N'oubliez pas que l'important est toujours de participer, et que les règles du sport doivent s'appliquer même devant une console : courtoisie et fair-play. Mais vous n'êtes certainement pas à l'abri de franches parties de rigolade !

Ne vais-je pas avoir l'air ridicule à marteler ma manette de la sorte ?

Bien sûr que non ! Envisagez plutôt cela comme le geste sportif dans toute sa beauté. Prenez un air concentré, emparez-vous avec franchise de la manette, et tentez progressivement de battre vos propres records. Attention, en revanche, à l'usure de vos manettes et de vos doigts.

Juste une question de timing

Le rythme dans la peau...

Hormis la navigation dans les menus, la croix directionnelle de la manette ne vous sera d'aucune utilité. Deux boutons (redéfinissables) sont utilisés par pression frénétique pour gérer la dynamique de votre athlète (par exemple la course), tandis qu'une autre touche déclenche la séquence performative (assise de la perche par exemple). Le contrôle du jeu est donc simple à retenir, mais la maîtrise de l'ensemble est loin d'être évidente, et demande un certain doigté.



■ **ENDURANCE** Veillez bien à ne pas laisser tomber votre altère (ou votre manette) à terre !

s'astreindre une certaine organisation, afin de remplir au mieux votre journée placée sous le signe du sport virtuel. Petit échauffement matinal avec 100 mètres au programme, histoire de se dégourdir quelque peu les jambes, avant d'embrayer sur la pratique assidue d'une poursuite cycliste sur piste avec vos concurrents. Pause déjeuner légère, afin de préserver votre dynamisme pour les lancers de poids et de javelots. Allons ensuite nous rafraîchir dans la piscine, avec le sympathique concours de plongeon, avant de piquer à nouveau une tête à l'occasion du 50 mètres nage libre. Oxygénez-vous donc un petit peu avec un tour de canoë, sur les beaux fleuves avoisinant le village olympique.

Terminez finalement la journée en beauté, en vous offrant une série de sauts à la perche que n'aurait pas désavoué l'illustre Sergueï Bubka. Si le cœur vous en dit, vous pourrez toujours vous frotter le lendemain aux sauts en longueur, hauteur, et autres pratiques d'haltérophilie. La maîtrise de telle ou telle discipline demandera pas mal d'entraînement, et surtout une pratique assidue afin d'acquérir la méthode adéquate. Seuls les plus persévérants pourront espérer un jour graver leurs initiales dans le tableau d'honneur des meilleures performances. Dans l'espoir de ce jour tant attendu, il ne vous reste plus qu'à pratiquer un entraînement intensif, digne des plus grands athlètes "réels". Vous ne craignez donc plus de donner véritablement de vous-même, car il est bien connu que le chemin vers la performance ultime est pavé de souffrances. ■

Patrick Hellio

C'est quoi le Verdict ?

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

Nous, journalistes de Gén4 Consoles, sommes là pour vous présenter les plus récents et les meilleurs jeux toutes consoles confondues. Comme tous les autres magazines, direz-vous. Mais alors, qu'est-ce qui nous différencie de la concurrence ? Pourquoi nos tests font-ils autorité (un mot que nous n'utilisons pas à la légère) ? Parce que nous travaillons comme des damnés, et c'est le moins que l'on puisse dire, pour vous donner le meilleur, voilà pourquoi.

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

Le Verdict – A lire avant d'acheter.

Comparatif

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

Graphiques, sons, et jouabilité

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

Pour, contre et total

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

Trophée Gen4 Consoles

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



Le Verdict	Gran Turismo 2
COMPARATIF GRAN TURISMO 2 C'est sans aucun doute, le meilleur jeu de course automobile sur PlayStation. Long, varié, beau, et complet, il a tout pour lui, le beau gaillard ! GRAN TURISMO Déjà loin derrière son petit frère, le premier jeu de course de Polyphony, est tout de même excellent, surtout depuis sa sortie en Platinum. RIDGE RACER TYPE 4 Dans un style beaucoup plus arcade, Ridge Racer type 4 nous séduit par sa conduite dynamique et ses graphismes riches. En plus, quel plaisir de se taper des bosses à 450 km/h.	GRAPHISMES ■ Mais où va s'arrêter la PlayStation ? Encore plus de polygones, encore plus fluide ! En trois mots : encore plus beau ! 0 1 2 3 4 5 6 6
SONS ■ Les moteurs vrombissent, les turbos sifflent, les pneus crissent... Classique mais bougrement efficace. 0 1 2 3 4 5 6 5	PLUS : La surenchère que l'on attendait, est bien au rendez-vous. Plus de voitures, plus de circuits. Si vous finissez GT avant la fin de l'hiver, chapeau ! MOINS : Si GT 2 améliore le premier volet, on regrettera l'absence de déformation des véhicules et les chocs toujours aussi peu réalistes.
MANIABILITÉ ■ D'un côté l'arcade, de l'autre la simulation. Gran Turismo 2 offre une conduite dépendant du mode que vous choisirez. 0 1 2 3 4 5 6 5	VERDICT Dire que Gran Turismo 2 est la meilleure simulation de conduite sur PlayStation nous paraît maintenant d'une évidence... évidente ! 6 ★★★★★★

24 heures sur 24

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

Les icônes

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



Note du jeu

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

**ASTUCES & SOLUCES
TOUTES CONSOLES**

codes secrets

vies infinies

**LES NOUVEAUTÉS
D'ABORD**

**LES ANCIENS JEUX
AUSSI**

**TOUT POUR VOUS
DÉBLOQUER**

passer les niveaux

points supplémentaires

solutions détaillées

être plus rapide

nouvelles options

personnages inédits

énergie au maximum

circuits bonus

tous les passwords

mode invincible

NOUVEAU !

**58500 écrans
Minitel d'astuces
et de soluces**

PLUS

**des milliers
d'autres astuces
& d'autres soluces
au téléphone**

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont
pas les mêmes que sur Minitel...

3615 quand tout est foutu...
ASTU

3615 et quand rien ne va plus
SOLU



GRAN TURISMO

INFO

- ÉDITEUR Sony
- GENRE Course automobile
- JOUEURS 2
- PRIX 349 F - 53,20 €
- PUBLIC CONSEILLÉ Tout public
- ORIGINE Suite de Gran Turismo

L'année 2000 démarre
sur les chapeaux de roues chez Sony



Les débuts d'année sont pour la plupart calmes en terme de sortie de jeux. Mais c'est sans compter avec Polyphony, qui semble vouloir nous faire passer un hiver aux couleurs du bitume. Gran Turismo 2 est bel et bien là. Depuis le premier épisode, aucun titre de simulation automobile n'avait réussi à passer devant le monstre Gran Turismo. Forte est donc la pression sur Gran Turismo 2 qui va devoir s'imposer là où son prédécesseur avait excellé. Alors, confirmation ou déception ?

Perpétuer un mythe n'est jamais chose facile. Il convient de conserver les ingrédients qui ont contribué au succès du jeu original en y ajoutant une pincée d'originalité pour éviter l'éternel remake graphiquement amélioré. Mission difficile, quand on sait que Gran Turismo avait placé la barre très haute en instaurant un nouveau standard dans le genre. Pour les créateurs du jeu, cette barre n'est pas tant haute par le concept que par les ventes du premier épisode, avoisinant les trois millions d'unités en Europe. Difficile pour eux de choisir entre perpétuer le mythe ou continuer à innover, quitte à décevoir quelques fans transis d'émotion. Gran Turismo 2 se place-t-il dans la lignée de ces jeux qui ne sont que des suites, ou possède-t-il ce petit quelque chose qui fera de lui le digne successeur de son aîné ? La réponse est claire. Gran Turismo 2 peut non seulement se targuer



■ PS1 OU 2 ? Certains passages de la présentation seraient issus de GT 2000.

EN BREF

- 594 véhicules
- 28 circuits
- 47 constructeurs différents
- 2 CD, un pour l'arcade, un pour la simulation
- Courses en ville et courses de rallye

Plébiscité

Un jeu qui respirait la réussite.

Ventes de Gran Turismo

En Europe : 3 millions d'unités

Au Japon : 3 millions d'unités

Aux États-Unis : 2 millions d'unités

Gran Turismo semble faire l'unanimité auprès des joueurs. Et pour cause, il possède l'interface, l'accessibilité et la profondeur suffisante pour satisfaire n'importe quel possesseur de la PlayStation. À noter que le Japon et l'Europe révèlent les mêmes résultats de ventes. Preuve que le marché européen n'est plus aussi fermé qu'avant. Ensuite, les États-Unis ont les chiffres les plus bas. Ce qui prouve bien que les américains, à part le foot US et Mortal Kombat, les bons jeux vidéo, ils ne connaissent pas !

24 HEURES

Le second volet de Gran Turismo valait-il réellement la peine que nous l'attendions avec tant d'impatience ? Les impressions et sautes d'humeur du testeur sont représentés à gauche.

HYPNOTISÉ

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

ENTHOUSIASTE

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

ATTENTIF

Des éléments promoteurs du jeu attirent l'attention.

AMORPHE

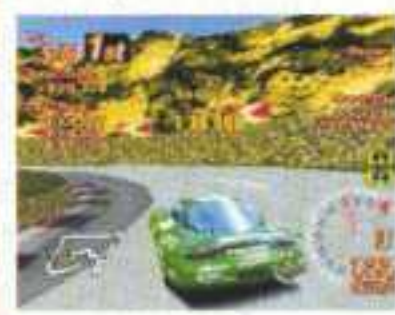
Pas vraiment convaincu. Attention, il va bâiller.

ENDORMI

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

1er HEURE J'insère le CD arcade et commence quelques parties, juste pour entrer dans l'ambiance. Et quelle ambiance ! Chacune des premières courses est un régal et je m'éclate déjà comme un petit fou avec des voitures toutes pourries. En plus, il y a des tonnes de goodies à gagner selon les courses. Bon, assez l'arcade. Place au mode Gran Turismo !

7 HEURES Je suis en plein dans les championnats. Incroyable le nombre de compétitions qui ont pu être ajoutées par rapport au premier volet. Après m'être acheté une daube d'occasion, je suis passé à une Celica. Très polyvalente, elle m'a permis de remporter pas mal de course. Ouoi d'autres ? Ah si, j'ai passé les cinq premiers permis.



13 HEURES Monumental ! J'ai quasiment remporté toutes les coupes de la ligue GT. Ne reste plus que certaines coupes interminablement longues... Bon, j'attaque les « special event ». Pour l'instant, je n'ai eu besoin d'aucun réglage pour gagner. Par contre, j'ai boosté ma Celica, toujours pour gagner plein de courses.

18 HEURES Ouhlala, ce jeu ne finit pas de me surprendre. Les événements spéciaux sont, comment dire ? Spéciaux. Chaque course s'adresse à un modèle de voiture particulier, on est donc obligé d'acheter toute sorte de modèle. Des cabriolets, des 4x4, des tractions avant et j'en passe. Si cela ne suffisait pas, chaque victoire est récompensée par une voiture. Pour l'instant, j'ai trente voitures dans mon garage, dont certaines sont de véritables bolides !

24 HEURES Ce jeu est long, incroyablement long. Je suis toujours dans les événements spéciaux. Certaines courses requièrent que vous possédiez des bolides monstrueux que je m'empresse d'acheter. Et dire que les 24 heures sont passées et que je n'ai même pas eu l'occasion de tenter les courses sur terre. En plus, je n'ai complété que 35 % du jeu... et encore, dans la partie la plus facile ! 24 heures ou pas 24 heures, moi je continue !



24 HEURES DE JEU

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

Une star synchronisée.

Avec la sortie de son nouvel album, « Synkronised », Jamiroquai est sans aucun doute une des personnalités les plus suivies du moment. Même s'il est réputé pour ses talents musicaux et sa passion des chapeaux, Jamiroquai possède tout de même une facette cachée. Il adore les jeux de voiture. Logique oblige, nous lui avons demandé son avis sur un des titres phares du moment, Gran Turismo 2. Une interview exclusive.

Le groupe Jamiroquai est une des révélations importantes de ces dernières années. En moins de trois albums, il a su s'imposer comme une des meilleures formations de la scène musicale. Un son novateur, des rythmiques inoubliables, un univers unique et reconnaissable entre tous. Leur quatrième album, Synkronized, marque une nouvelle étape dans la carrière d'un groupe devenu la figure de proue d'un mouvement. À l'occasion de la sortie de Gran Turismo, nous avons rencontré Jason Kay, chanteur du groupe et fanatique de belles mécaniques.

Comment vous appelle-t-on ?

On aime me décrire avec l'expression « Cat in the Hat » (en français littéral, le chat dans le chapeau. NDLR : C'est une référence à un personnage de livres pour enfants écrits par le Dr. Zeuss...).

Avec votre premier album, Emergency on the Planet Earth, le monde a découvert un nouveau style de musique : l'Acid Jazz. Pouvez-vous le définir ?

Le terme Acid Jazz est en effet la manière dont le public nous a immédiatement catalogué. En revanche, nous avons été bien au delà de ce style. Nous créons des mélodies funky qui prennent réellement vie quand nous réalisons des performances en live.





■ **POURSUITES** Gran Turismo 2 laisse souvent des souvenirs de pourchasses indélébiles. Avis aux amateurs d'adréline...

Gran Turismo 2 s'octroie le privilège de perfectionner la perfection.

d'être l'ineffable Gargantua de la course automobile mais à nouveau il se permet de distancer la concurrence à des années lumière derrière lui. Oui, Gran Turismo 2 s'octroie le privilège de perfectionner la perfection, d'émerveiller le merveilleux. Difficile de le croire, non ? Vous qui trouviez le premier volet irréprochable... Pourtant, les chiffres sont là pour vous faire languir : près de six cent véhicules à choisir chez quarante six constructeurs automobiles. Et non des moindres : BMW, Mercedes-Benz, Chrysler, Aston Martin, Renault, Peugeot, Toyota, Mitsubishi et j'en passe. Quelque soit le modèle que vous achetez, les premiers coups d'accélérateur sont émouvants. Le vrombissement

L'esprit Gran Turismo

Kazunori Yamauchi, producteur, se fait doubler par les vieilles dames...

Pourquoi la série des Gran Turismo est aussi réussie ? Parce que Kazunori Yamauchi est sans doute l'un des plus grands amateurs de voitures que l'on puisse trouver dans une boîte de développement. Il possède une Lancer Évolution V et une Fonda S2000. Il possédait avant cela une Nissan Skyline GTR... jusqu'à ce qu'il la casse. Preuve qu'on n'a pas besoin d'être un as du volant pour être pilote.

Avez vous déjà pensé à reproduire, dans la vie, la conduite que vous avez tenté dans GT2 ?

Oui, lorsque je joue à GT, je découvre certaines choses que j'aime essayer avec ma voiture.

Je croyais que cela serait trop difficile, mais le fait de le réussir dans le jeu augmente mon potentiel confiance.

Pourquoi les Japonais ne s'imposent-ils que très rarement dans les véritables courses de rallye, ou de F1 ?

Lorsque je suis allé voir le rallye de Monté Carlo, j'ai loué une voiture pour faciliter mes déplacements. Alors que je croyais rouler vite, j'ai eu la vision surprenante de voir une vieille dame me doubler. Incroyable ! Les européens ont un sens de la course différent du nôtre.

Y a-t-il des voitures dans le jeu qui n'existent pas encore dans la vraie vie ?

Oui, il y a de nombreuses voitures comme celles-ci. Par exemple, la Celica XYR et la Toyota MRS, montrées au dernier Tokyo Motor Show, sont présentes dans GT2.



■ **ACHARNÉ** Inutile de dire que la machine ne vous laissera pas gagner les courses aussi facilement que vous le voudriez.

Aujourd'hui, votre patte se reconnaît immédiatement. Quelles ont été vos influences ?

En gros, tous les grands maîtres des années 70 comme Roy Ayres, Earth Wind and Fire, Marvin et Stevie. Nous nous sommes aussi inspirés de Bob Marley et des grandes divas féminines de l'époque comme Ella et Aretha.

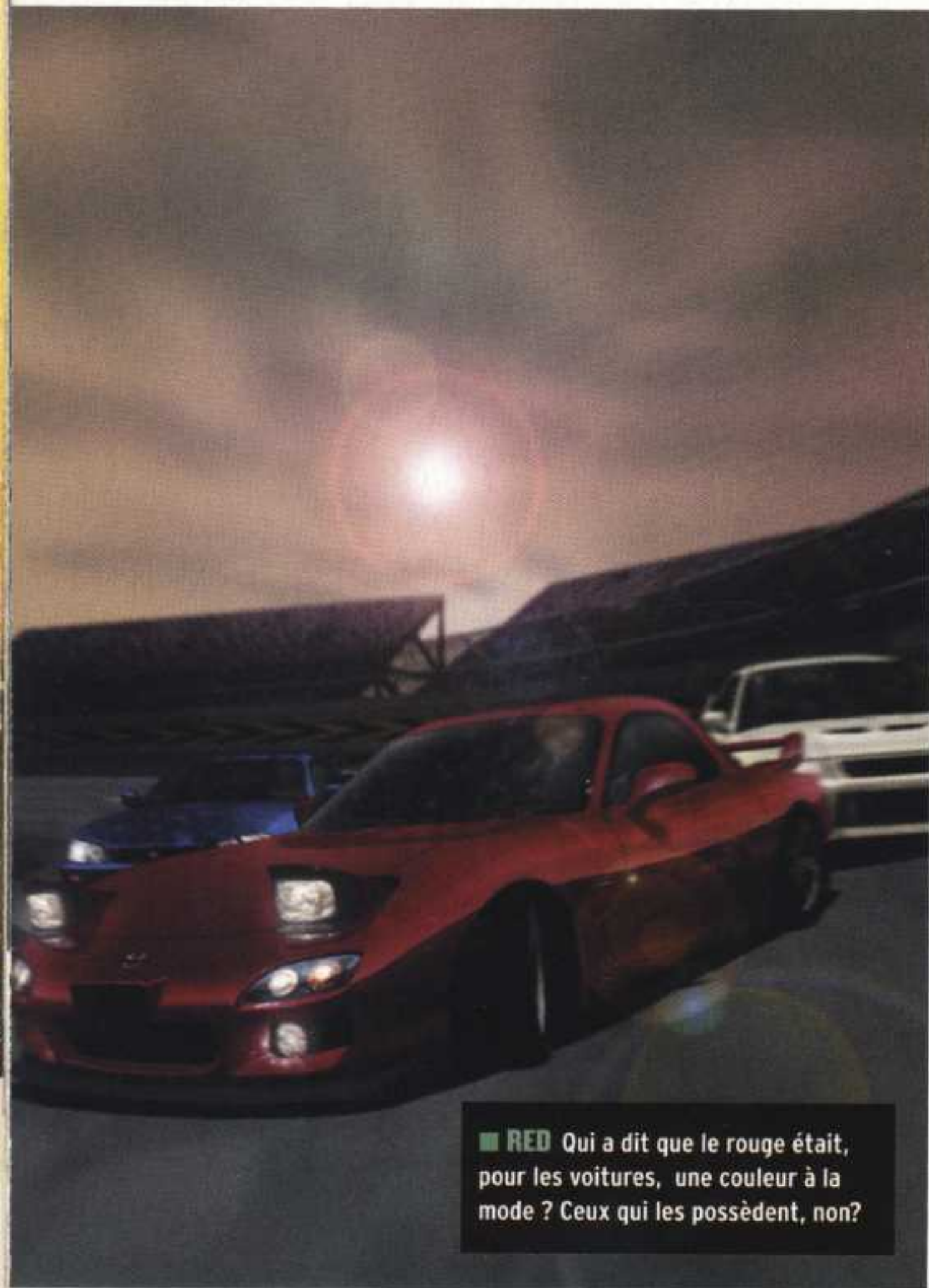
Vos deux premiers albums traitaient de l'écologie et du respect de la planète. Ce sont des sujets sensibles pour vous ?

C'est très important ! Je vis à la campagne et je trouve ça ravissant. J'aime bien conduire mais je suis contre la construction à outrance de nouvelles autoroutes. Il en est de même pour les habitations et les complexes industriels. L'environnement deviendra la première préoccupation du nouveau millénaire. C'est certain !

Vous avez la réputation d'être un gros fumeur. Est-ce vrai ?

Cheeba, cheeba. Je fume de l'herbe et je pense qu'elle devrait être légalisée.





■ **RED** Qui a dit que le rouge était, pour les voitures, une couleur à la mode ? Ceux qui les possèdent, non ?

C'est laquelle, la vraie ?

Quand réalité et jeu vidéo se croisent !

La modélisation des voitures a été soignée, on ne peut plus soignée. Des sponsors aux enjoliveurs, la qualité des textures est étonnante. Les décors se reflètent bien évidemment sur la carrosserie. Si l'on tient compte de l'ambiance sonore du jeu, on a de plus en plus l'impression de conduire une véritable voiture. Manque plus que le châssis et les sièges !



■ **BLEUE AZURE** La Subaru Impreza bleue est souvent sur les rallyes.



■ **BINGO** Gran Turismo 2 compte dans ses rangs la Subaru Impreza... bleue.



■ **SUPRA BELLE** La Toyota Supra RZ est la voiture japonaise la plus puissante.



■ **SANS BUG** La Supra RZ laissait paraître une grosse latence.

OPINION



VINCENT

Gran Turismo était splendide, Gran Turismo 2 est sublime. Le premier épisode était long, celui-ci est interminablement long. Gran Turismo reproduisait fidèlement la conduite d'un véhicule. GT2 affine cette conduite pour plus de sensations. Que dire de plus, si ce n'est que Gran Turismo 2 est encore meilleur, là où son prédécesseur était déjà fabuleux.

du moteur vous trouble. Chaque passage de vitesse provoque des frissons qui se baladent de vos mains sur le volant à vos pieds près à enfoncer le frein. Gran Turismo 2, c'est de l'émotion. Le sentiment de parcourir des routes paradisiaques tout en restant affalé dans son canapé. Rien de tel que de ronger le gravier de Seattle

ou encore de glisser sur la piste entourée de palmiers de Tahiti. Gran Turismo 2, c'est le plaisir de sentir que l'on peut progresser. Vos premiers coups de volant sont hésitants, le premier virage manque de vous envoyer dans le décor. Mais qu'à cela ne tienne, vous allez vous entraîner. Les permis sont là pour ça après tout.

Six au total. Six permis pour parfaire votre attitude sur la route. Six permis qui vous permettront une entrée en matière beaucoup plus sûre. Mais ce sont avant tout six permis qu'il sera difficile de décrocher. Vous apprendrez à piloter toute sorte de véhicule, sur toute sorte de revêtement. Vous croyiez tout connaître sur Gran Turismo et sa conduite ? Bien sûr, les premiers tours de piste sont plus aisés. Mais plus coriaces sont les adversaires. Et plus coriaces encore sont les boucles que contiennent les vingt-huit circuits du jeu. Car Gran Turismo 2, ça a beau être de l'émotion et du plaisir, c'est avant tout de la technique.



■ **YOUKOULÉLÉ** Tahiti road est un circuit très plaisant. Doublage, vitesse en courbe technique sans être lente... La folie tahitienne !



■ **CINÉMA** Les ralents sont enregistrables sur votre carte mémoire.

Pensez-vous que les drogues légères sont dangereuses ?

Il existe beaucoup de choses qui le sont plus, comme l'alcool.

Vous êtes un adepte de belles voitures.

Combien en avez-vous ?

Actuellement, j'en possède huit. Même si je préfère mes Ferrari, l'Aston Martin DB5 est une des plus grandes classiques de tous les temps.

J'adore prendre le volant. C'est une sorte d'échappée pour moi... ma liberté.

Qu'est ce vous écoutez lorsque vous conduisez ?

Le même type de musique que j'apprécie chez moi ou autre part. Mon morceau Jamiroquai favori pour conduire est sans doute « Travelling without Moving ».

Vous devez donc aimez les jeux de courses comme Ridge Racer ou Gran Turismo... Dans quelques jours, Gran Turismo 2 débarque en Europe. Connaissez-vous le premier ?

Bien sûr. Techniquement, GT2 est la simulation de conduite la plus réaliste du moment. À la différence de ses concurrents, GT2 vous permet de construire, paramétrer et modifier votre voiture à souhait afin de finir avec un véritable bolide de course.

GT forever

Test pour professionnel.

Rencontre avec Sean Kelly, chef de projet européen de Gran Turismo 2. Il nous évoque à cette occasion les choix et les motivations qui ont contribué au contenu du jeu de Polyphony.

Vous avez contribué au choix des voitures dans Gran Turismo 2. D'après quels critères avez-vous fait ce choix : vos propres goûts ou de vagues concepts marketing ?

Nous avons tenu compte du point de vue des joueurs. Nous voulions que GT2 soit proche de la perfection, avec des modèles ordinaires, mais aussi de véritables voitures de sport. Quant à moi, je tenais à introduire beaucoup plus de véhicules européens avec autant de marques possible, pour appuyer au maximum l'influence de l'Europe. C'est ce qui était le plus important pour nous, mettre en avant les constructeurs automobile européens.

Nous avons eu la liste des voitures de GT2, et remarqué, par exemple, que la Z3 n'apparaît pas dans les BMW alors que c'est un modèle emblématique de la marque. De même, voici quelques mois, des images de la fabuleuse Mercedes CLK GTR avaient filtré, et il semble qu'elle n'y soit plus non plus. Pourquoi ?

BMW avait une idée très précise des voitures qu'ils nous autorisaient à utiliser, nous n'avons pas toujours eu le choix. De même pour la CLK GTR, le choix des constructeurs n'était pas toujours aussi large que nous l'aurions souhaité. J'espère que nous pourrons les convaincre, dans le futur, d'accepter une autre approche.

Pour les suites de Gran Turismo, par exemple ?

Oui, à l'avenir... Peut-être !

Avez-vous repris le même moteur que celui de Gran Turismo ou l'avez-vous amélioré ?

Le noyau du jeu est semblable à celui de GT1, mais nous l'avons amélioré. Quand le premier fut terminé, l'équipe de Tokyo a avoué n'avoir exploité que 80 % de la puissance de la PlayStation. Nous sommes donc revenus dessus, et avons élargi les possibilités du programme en améliorant la vitesse du moteur de calcul.

Comment reproduisez-vous avec autant de fidélité les comportements des voitures et la dynamique du pilotage ?

Nous avons filmé 120 ou 140 modèles européens sur des circuits en Angleterre, en février en mars dernier. De plus, certains d'entre nous ont été initiés par des pilotes professionnels à Tokyo, ainsi que des pilotes japonais de rallye. Ils sont par ailleurs allés à Donington et Laguna Seca, ils se sont véritablement mis dans la peau d'un vrai pilote.

Virages à angle droits, épingles en bout de ligne droite ou encore courbes en descente. Comme si cela ne suffisait pas, chaque véhicule ne réagit pas de la même façon aux commandes du volant. Certains véhicules survivent, d'autres souffrent. Il y a également des quatre roues motrices que vous vous garderez de piloter

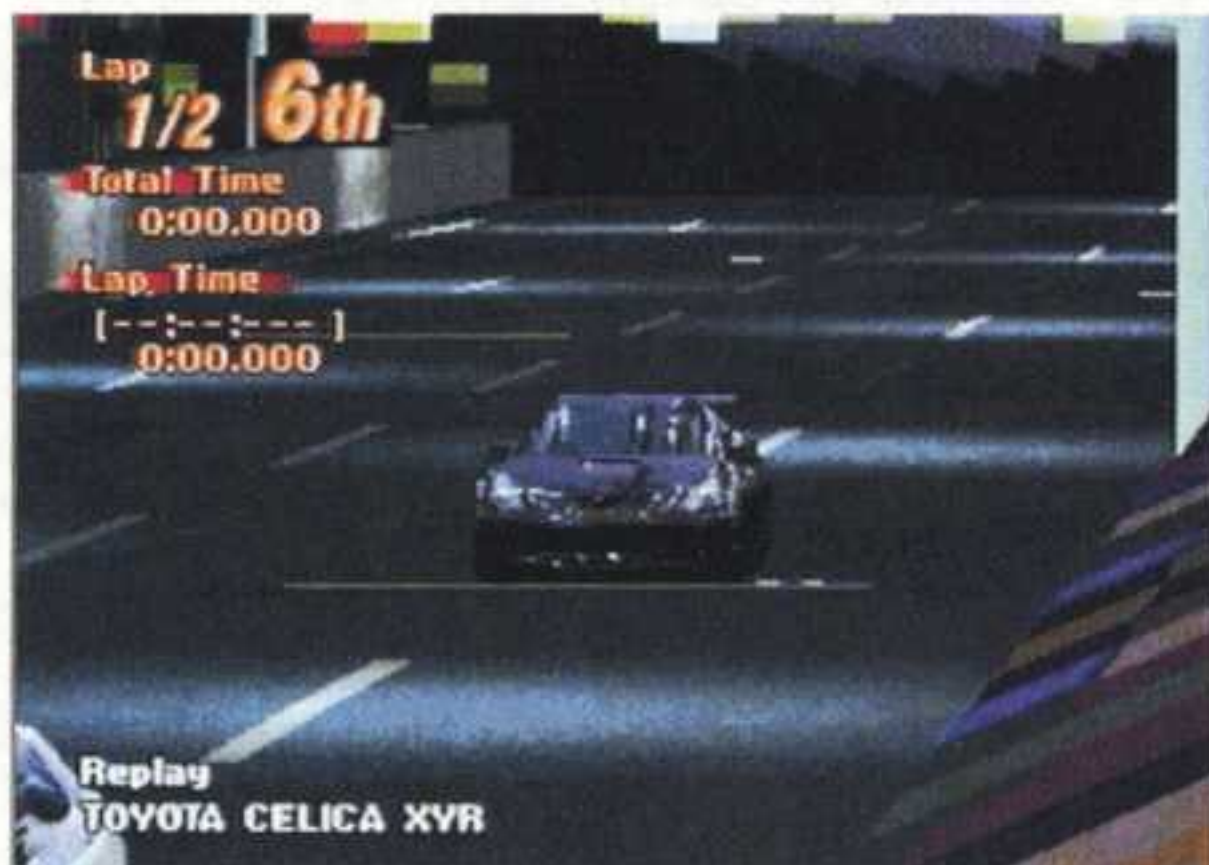
comme les tractions avant ou les propulsions. Autant de paramètres qu'il convient de mesurer avec exactitude. Surtout qu'après être entré en contact avec le pilotage, à brut, de la merveille que vous vous serez offerte, il sera nécessaire d'optimiser son comportement. Car il faut être clairvoyant : vous ne pourrez pas, d'entrée, piloter une voiture à 300 km/h en montée avec le vent de face. Non, vous commencerez, comme tout le monde, avec ces bonnes vieilles voitures de série qui plafonnent à 140 km/h en cinquième. Et pour pallier cet inconvénient, vous allez devoir passer quelque temps au garage. Comment donner plus d'adhérence au train arrière ? Comment éviter les sursauts de votre machine à la moindre bosse ? Comment éviter que les roues ne bloquent lors des virages ? Tout cela passe par le réglage soigneux des suspensions, amortisseurs, type de pneus, barre anti-roulie, ou



■ NISMO La bête de Gran Turismo, j'ai nommé la Nissan Nismo.



■ FAMILIALE Dans la série des voitures à collectionner, je vous propose un break.



■ C'EST BÔ LA NUIT Gran Turismo 2 brille de mille feux lors des courses de nuit. Pas de nouveaux circuits cependant.

Que pensez-vous de cette suite ?

Elle présente surtout un plus grand choix au niveau des voitures disponibles. Le premier GT proposait essentiellement des modèles japonais ainsi qu'une Aston Martin et une TVR. Dans GT2, les développeurs introduisent une plus grande variété dont un bon nombre de Mercedes et Porsche.

Trouvez-vous que le jeu soit réaliste ?

Je pense que le jeu est extrêmement réaliste. La manière dont les voitures réagissent sur la route vous donne l'illusion d'être assis dans le siège du conducteur.

Combien de consoles possédez-vous ?

Je n'en ai qu'une seule mais j'attends avec impatience la PlayStation 2 prévue pour l'année prochaine. Elle va exploser la Dreamcast car on peut toujours jouer aux vieux jeux PlayStation, on peut aussi lire des DVD et même se brancher sur le Net. Je me demande si je ne vais pas en faire construire une spécialement pour ma voiture...

En dehors des jeux de voitures, quels types de produit vous attirent ?

Aucun, juste les jeux de caisses ! Mes préférés sont WipeOut 3, Crash Team Racing, F1 99, Speed Freaks, GT et Ridge Racer 4.





■ **FATALE** Une erreur en course sur terre et c'est le décor qui vous attend.



■ **THE BEST** Ma voiture préférée est la Cusco Impreza chez Subaru.

Facile de faire de la tune !

Tous les jeux ont un secret, Gran Turismo 2 aussi.



■ **PÉPÈRE** La Starlet est en fait une voiture... pour personnes âgées.



■ **DÉPENSER SANS COMPTER** Vues les finances, on se permet des écarts.

La démarche est la suivante. Avec vos premiers deniers, achetez une Starlet Glanza V. Elle ne coûte pas énormément de crédits et permet de concourir aux premières épreuves de la GT league. Boostez-la du mieux que vous pouvez pour gagner un maximum d'argent par la suite. Puis, toujours chez Toyota, prenez une Celica GT Four. Sous ses airs de voiture peu puissante, elle permet de participer à d'autres courses rapportant plus de crédits. L'astuce consiste à remporter quelques courses en special event (pensez aux courses de grand tourisme par exemple). Si ces compétitions ne rapportent que 3 à 5 millions de crédits, elles permettent d'entrer en possession de bolides d'une valeur pouvant aller jusqu'à 50 millions de crédits. Conservez le premier modèle et participez à nouveau à la course. Puis revendez la machine que vous possédez déjà. Et voilà comment, après seulement quelques dizaines de courses, vous pouvez gagner des centaines de millions de crédits. Cependant, si la Celica montre des signes de fatigue, je ne saurais trop vous conseiller la CUSCO Subaru Impreza, qui a le mérite de développer une puissance nettement supérieure à la Celica. Tout en conservant une bonne tenue de route.

■ **DE L'ALLURE** Il n'y a pas à dire, la Nissan Nismo inspire la sportivité, même vue de dos.

des ailerons. Votre tenue sur la route dépendra donc de la précision de vos manipulations. Jusqu'ici, Gran Turismo 2 ne fait que perfectionner les forces que l'on attribuait au précédent opus. Celui qui pense que cela s'arrête en si bon chemin peut retourner jouer avec ses Hotwheels... Parfaire le jeu en gonflant sa base de données n'a pas été le seul travail des développeurs de Polyphony. La grande nouveauté de Gran Turismo 2 est sans aucun doute la possibilité de tracer sa route sur des pistes boueuses. La conduite y est complètement différente. Une seule obsession vous occupe l'esprit : contrôler la nature glissante de votre machine. En d'autres termes, dérapage doit devenir votre seconde nature. Bref, Gran Turismo 2 n'est pas seulement la suite de Gran Turismo. Non seulement il reprend



■ **ARAIGNÉE** La plymouth est une voiture décapotable qui a énormément de pêche !

De nos jours, certains jeux vidéo ont créé de véritables célébrités virtuelles comme Lara Croft. Pensez-vous que dans l'avenir, certains auront la reconnaissance d'un humain ?

Non.

L'année dernière, vous avez sorti un titre pour le film Godzilla, Deeper Underground. Était-ce une nouvelle expérience pour vous ?

Oui, parce qu'on a écrit une chanson en fonction d'un scénario mais le résultat a tout de même été fantastique. En concert, elle déclenche un véritable vent de folie et déchaine bien la foule.

Quels types de films aimez-vous ?

J'aime tout ce qui touche à l'action avec une pointe de suspense. Je suis un aficionado des James Bond...

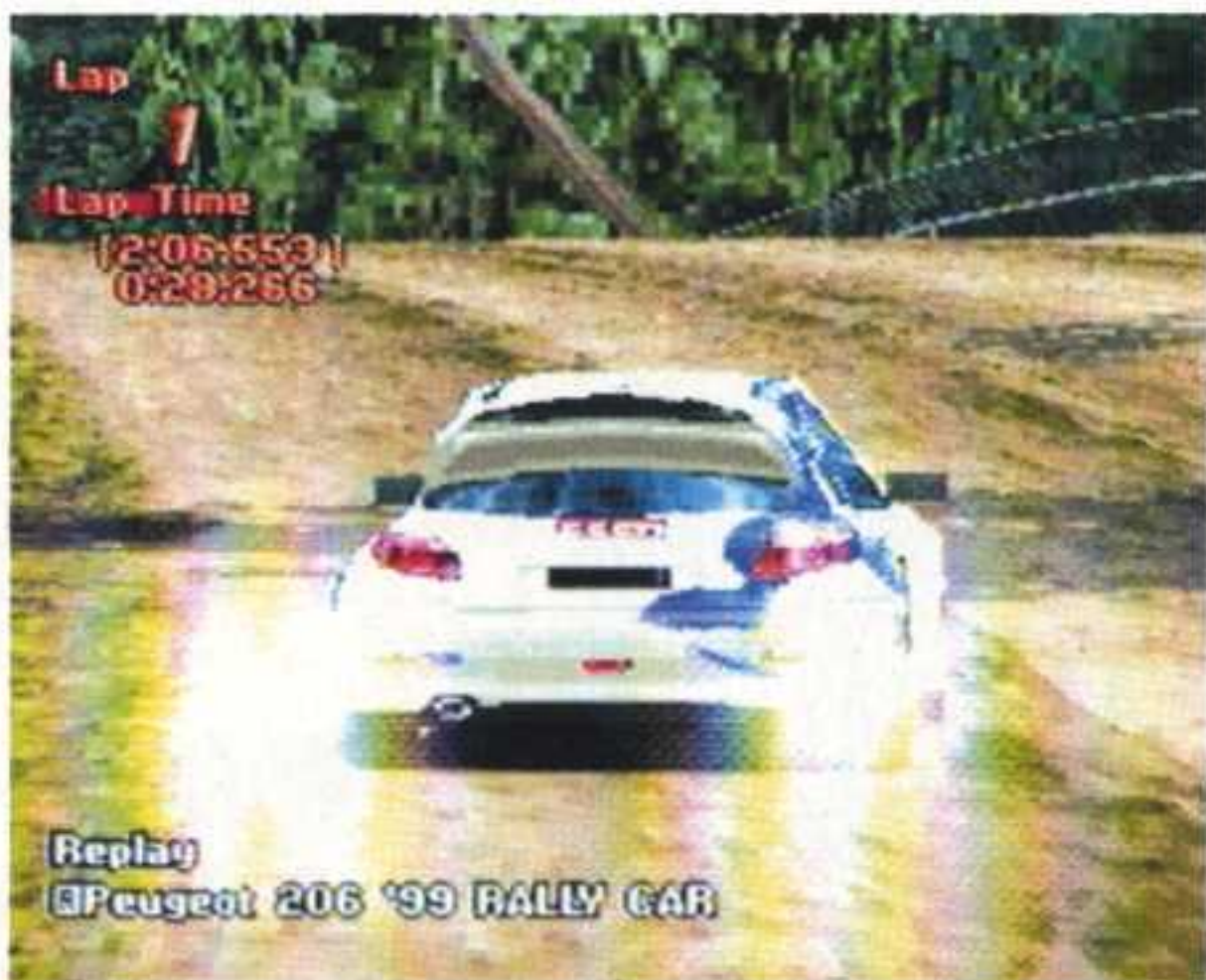
Aimeriez-vous composer de la musique pour un jeu vidéo (comme David Bowie pour Nomad Soul) ?

Mmmm. Peut-être.....

Que pensez-vous des nouvelles technologies ?

Je trouve qu'elles ont un potentiel énorme, que ce soit dans une direction positive ou négative. Rien ne peut remplacer l'humanité et encore moins l'interaction entre les individus.

© V.Liquier



■ **MAUVAIS SIGNE** Les démarrages violents sont à proscrire si vous ne voulez pas perdre de la vitesse.



■ **VIPÈRE SAIGNANTE** La Dogde Viper est malheureusement toujours aussi survireuse. Avis aux amateurs de glisse.

les éléments essentiels du plaisir de la conduite mais en outre, il parfait le premier volet en le dotant de différents types de conduite. Une attitude de plus en plus rare dans les jeux vidéos, lorsque l'on jette un œil plus attentif sur les suites ou séries que

Réglages

Du tuning ?

Dans un premier temps, vous pouvez « up-grader » votre véhicule. Turbos, suspensions, pneus, châssis... L'important est d'avoir assez de crédits. Ensuite viennent les réglages. Brièvement, disons que vous pouvez quasiment tout régler sur votre machine. Baisser le châssis pour donner plus d'appui au sol, modifier les rapports pour augmenter l'accélération ou la vitesse de pointe. Bref, un véritable stand de F1.



■ **DÉRAPAAAAGE!** Une voiture qui ne glisse pas est une voiture qui va plus vite.



■ **JE VOLE** Certes, se taper les bosses, c'est amusant, mais cela ne fait pas avancer.

comporte le marché. La plupart de ces suites ne font qu'ajouter ça et là quelques petites options (pensez aux Street Fighter, Resident Evil et autres Fifa). De quoi réjouir le fan inconditionnel dont le leitmotiv, devenu mythique, est du reste : « argh, c'est trop cool ça ». Gran Turismo 2 réussit le pari de plaire à nouveau aux grands aficionados du premier épisode, sans pour autant rebuter le débutant. Ce dernier se dégourdira le volant avec le CD arcade, beaucoup plus accessible. En d'autres termes, on conserve les ingrédients de la recette, mais on y ajoute quelques arômes qui pourraient plaire à des nouveaux venus. Sept millions est un chiffre énorme (total des ventes de Gran Turismo de par le monde) mais j'en connais qui aimeraient sûrement le dépasser. Alors, soucieux du joueur ou des ventes ? Avec un tel jeu, on

peut penser qu'il s'agit avant tout de plaire aux joueurs. Un véritable savoir faire puisqu'il est indéniable que Sony a, depuis la naissance de sa console, su élaborer des titres au combien envoiés. WipeOut 3, Le Monde des Bleus, maintenant Gran Turismo 2 et bientôt Legend of Dragoon... Un véritable label de qualité comme on le retrouve chez des développeurs comme Squaresoft (Final Fantasy), Namco (Tekken) ou Konami (Metal Gear Solid). Toujours est-il que Gran Turismo 2 nous a étonné, non seulement par sa réalisation mais aussi par son fun. On l'avait attendu pendant longtemps, croyant que jamais il ne parviendrait à être meilleur que son aîné. Et pourtant, tout ce que l'on peut dire, c'est que Gran Turismo 2, c'est mieux ! ■

Karim Benmeziane

Le Verdict

COMPARATIF

■ GRAN TURISMO 2

C'est sans aucun doute, le meilleur jeu de course automobile sur PlayStation. Long, varié, beau, et complet, il a tout pour lui, le beau gaillard !

■ GRAN TURISMO

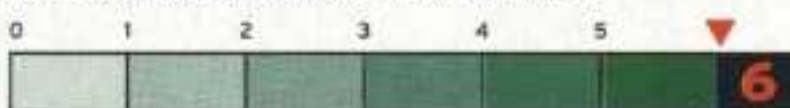
Déjà loin derrière son petit frère, le premier jeu de caisse de Polyphony est tout de même excellent, surtout depuis sa sortie en Platinum.

■ RIDGE RACER TYPE 4

Dans un style beaucoup plus arcade, Ridge Racer type 4 nous séduit par sa conduite dynamique et ses graphismes riches. En plus, quel plaisir de se taper des bosses à 450 km/h.

GRAPHISMES

■ Mais où va s'arrêter la PlayStation ? Encore plus de polygones, encore plus fluide ! En trois mots : encore plus beau !



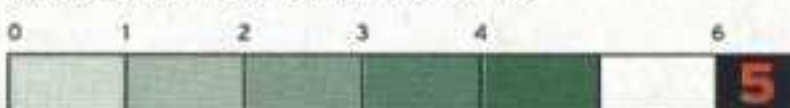
SONS

■ Les moteurs vrombissent, les turbos sifflent, les pneus crissent... Classique mais bougrement efficace.



MANIABILITÉ

■ D'un côté l'arcade, de l'autre la simulation. Gran Turismo 2 offre une conduite dépendant du mode que vous choisirez.



Gran Turismo 2

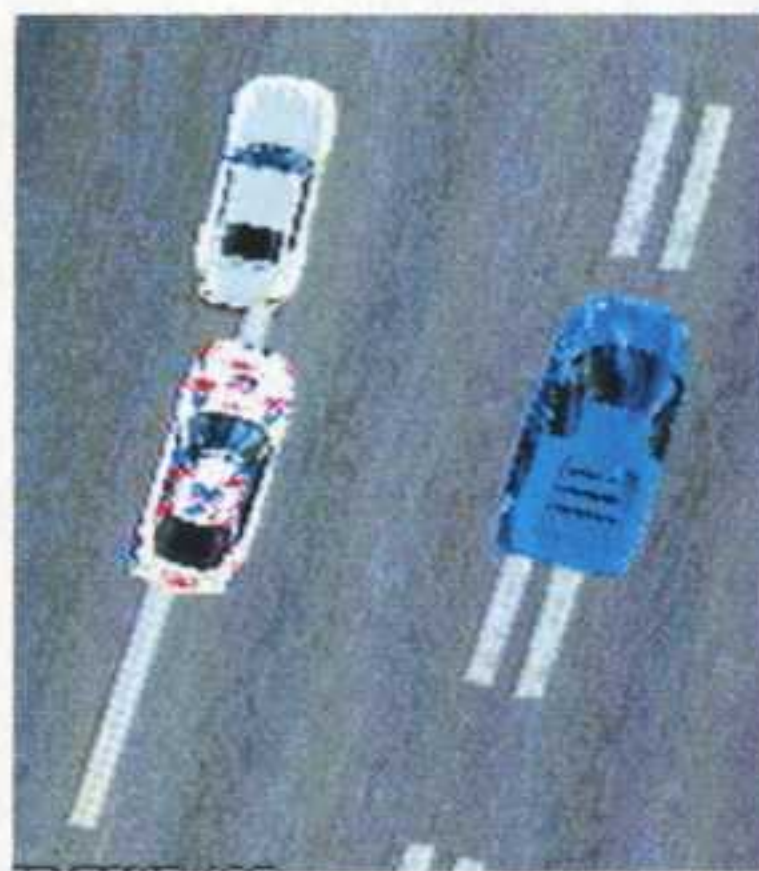
PLUS : La surenchère que l'on attendait est bien au rendez-vous. Plus de voitures, plus de circuits. Si vous finissez GT avant la fin de l'hiver, chapeau !

MOINS : Si GT 2 améliore le premier volet, on regrettera l'absence de déformation des véhicules et les chocs toujours aussi peu réalistes.

VERDICT

Dire que Gran Turismo 2 est la meilleure simulation de conduite sur PlayStation nous paraît maintenant d'une évidence... évidente !

6



■ **MICROMACH'** Le ralenti est vu à l'aide d'une caméra placée au dessus de la piste.

Quelle est la signification de Synkronized, le titre de votre quatrième album ?

Tout est en équilibre parfait et interagit. La nature, le groupe et tout le reste de mon environnement me donnent l'impression d'être synchronisé à l'heure qu'il est. Il traite en fait de l'emprisonnement d'un individu dans son énergie, son temps et son entourage.

Deeper Underground fait parti de l'album à titre de chanson cachée pour vos fans. Vous semblez être très proche de votre public...

Il n'y a rien de comparable à 20 000 personnes qui dansent et chantent sur vos rythmes. Si je ne me sens pas bien, il suffit que quelqu'un vienne me voir dans la rue pour me dire qu'il apprécie mon travail et je me sens mieux tout de suite.

Dans le passé, vous mettiez des chapeaux étonnants. Est-ce que cette phase est dépassée ?

Vous les trouviez étonnants ! Ce n'est pas terminé. J'ai d'ailleurs un ami qui collabore avec moi sur ces derniers...

Quand reviendrez-vous en France ?

J'espère en l'an 2000.

Travaillez-vous déjà sur votre prochain album ?

Nous nous occupons d'abord d'un nouveau single appelé Synkronized, qui n'était pas sur notre album. Ça va être dément !

Merci beaucoup. Un dernier mot ?

Peace (Paix). ■

Tommy François



Tignes Snowboarding

■ ÉDITEUR THQ ■ GENRE Sport
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **ÉTOILE DES NEIGES** L'animation des personnages a vraiment été travaillée.

Cette nouvelle simulation de snowboard privilégie le fun à la complétude. Au début, seulement quatre pistes sont sélectionnables. Mais votre personnage peut aller où bon lui semble dans cet univers tout en 3D, ce qui compense le nombre limité de tracés. L'option permettant de créer son propre skate park augmente réellement la durée de vie du jeu. Les personnages bougent bien et réalisent des prouesses acrobatiques. Tignes Snowboarding est un jeu sympa. RC

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

PGA European Tour Golf

■ ÉDITEUR Canal+ Multimédia ■ GENRE Sport
 ■ JOUEURS 1-4 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ **QUE C'EST BEAU** Les décors de ce jeu sont parfois criants de vérité.

PGA Golf, voilà la simulation de golf par excellence ! Canal+ Multimédia a acquis la licence de L'European Tour. Vous pourrez ainsi jouer sur six véritables parcours professionnels, avec les plus grands golfeurs de la saison. Vous prendrez plaisir à taper dans la petite balle, à travers des décors grandioses. Le célèbre duo de la BBC, Peter Allis et Alex Hay, se charge des commentaires. De très nombreux modes sont disponibles, dont le fameux golf nocturne, très réussi. Alors, prêts à parcourir de grandes étendues avec votre caddie ? RC

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

Knock Out Kings 2000

Les plus grands boxeurs de tous les temps s'invitent chez vous.

INFO

■ ÉDITEUR EA Sports ■ GENRE Sport ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 369 F (56,25 €) ■ Tout Public

EN BREF

- 50 des plus grands boxeurs de tous les temps
- 10 rings (dont le Caesar Palace)
- Un mode carrière
- Une multitude d'enchaînements et de coups spéciaux



■ **LE DIEU MUHAMAD ALI** est et sera toujours le dieu du ring. Huit fois Champion du monde des poids lourds, il proposait aux spectateurs plus que du sport, un spectacle !

Enfilez votre jogging, chaussez vos baskets, échauffez vos petites jambes et offrez-vous un footing de dix kilomètres. Bien chauds, enchaînez directement dans une

salle de sport pour quelques abdos et tractions. Eh oui, vous devrez tenir la forme si vous voulez battre Caesius Clay, alias Muhamad Ali. Alors, prêt à cogner et à esquiver de puissants uppercuts dans la nouvelle simulation de boxe de EA Sports, **Knock Out Kings 2000** ?

Si vous rêvez de vrais combats comme à la belle époque, si vous regrettez l'aura de Muhamad Ali, **Knock Out Kings 2000** comblera sûrement vos désirs, du moins dans le domaine de la boxe.

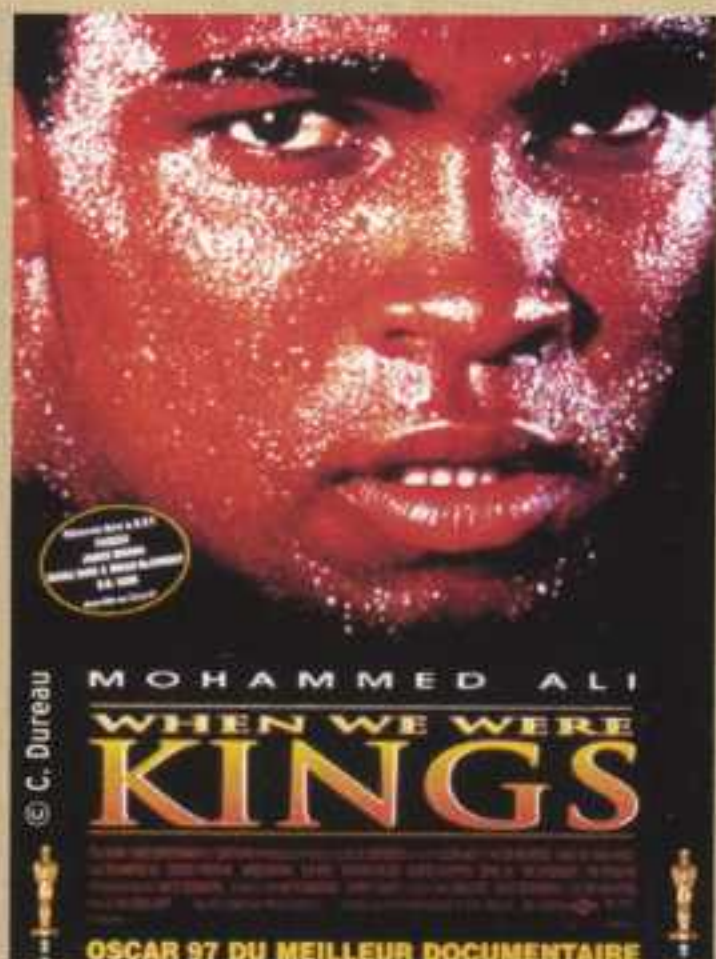
Venez affronter, sur les plus grands rings du monde, des adversaires qui ont marqué l'histoire de la boxe. De Lennox Lewis à Evander Holyfield, en passant évidemment par le grand et fabuleux



■ **AU TAPIS** Sans maîtriser toutes les esquives, vous finirez rapidement comme ce pauvre Gus.

Muhamad Ali : L'Homme !

Un grand boxeur aux poings magiques mais aussi un homme engagé.



■ **WHEN WE WERE KINGS** Le documentaire qui a fait connaître l'homme.

Vainqueur aux Jeux Olympiques de Rome en 1960 dans la catégorie mi-lourd, Muhamad Ali surprend à nouveau son public en battant Sonny Liston en 1964. Il devient ainsi le nouveau champion du monde poids mi-lourd, titre qu'il conserve durant neuf championnats. Mais il ne s'arrête pas là, il remporte le titre suprême : champion du monde catégorie poids lourd. Ce qui n'empêche pas le gouvernement américain de le lui retirer en 1967, pour insoumission ! Car malgré ce véritable don et cette magie qu'il communique à travers ses poings, Muhamad Ali est bien plus qu'un boxeur. C'est avant tout un partisan acharné qui a lutté et qui lutte encore aujourd'hui pour les droits des afro-américains. C'est aussi un poète et un homme au grand cœur. C'est pourquoi le cinéma lui rend hommage en 1997 avec la sortie du documentaire *When We Were Kings*, qui nous montre l'homme engagé et pas simplement le grand boxeur.



■ **SOUVENIRS** Vous revivrez les douze plus grands combats de tous les temps.

Muhamad Ali, soit cinquante des plus grands boxeurs de tous les temps. Vibrez à chaque retentissement du gong, tremblez en voyant le visage de votre boxeur peu à peu tuméfié par les nombreux coups reçus. Surveillez le protégé dents qui se permettra de petites escapades sur le ring, et acceptez l'idée de vous retrouver avec l'arcade sourcilière ouverte, le sang giclant sans retenue. Mais si vous ne voulez pas finir au tapis, il va falloir travailler le jeu de jambes ainsi que les esquives pour vous défendre.

Pour l'attaque, le bon vieux crochet ou encore l'uppercut restent de la partie. Sans oublier les superbes enchaînements qui ne laisseront aucune chance à vos adversaires, ainsi que de nombreux coups spéciaux. Non seulement Knock Out 2000 compte une cinquantaine de personnages mais vous pourrez également créer votre propre boxeur et le lancer dans une carrière. Il débutera en bas du classement, mais cela ne tient qu'à vous de lui faire atteindre la

« **Vibrez à chaque retentissement du gong, tremblez en voyant le visage de votre boxeur.** »

première place en accumulant victoires ou défaites. Ces dernières le motiveront pour s'investir davantage dans l'entraînement, lui permettant ainsi d'acquérir des coups spéciaux et une progression de ses aptitudes.

Ce mode carrière est la solution pour ne pas s'ennuyer lors de vos longues soirées d'hiver. Mais avant de vous lancer à corps perdu dans la conquête de la fameuse ceinture, il est préférable d'aller faire un tour dans les autres modes accessibles : cogneur, exhibition et classique. Le mode cogneur se veut basé arcade, le mode exhibition est quant à lui exclusivement de la simulation.

Enfin, le mode classique repose vraiment sur une idée sympathique. Vous pourrez revivre les douze plus grands matchs que la boxe ait jamais connus, dont le fameux Frasier contre Ali. C'est à vous de changer l'histoire, du moins si vous en êtes

capable. Ajoutons à ces qualités une animation fluide, grâce à un nouveau système de modélisation, et des commentaires réalisés par d'anciens champions. Il en résulte une suite qui se classe comme la meilleure simulation de boxe sur console. ■

Rémy Cohendet



■ **UPPERCUT !** Admirez comment Muhamad Ali envoie au tapis son adversaire.



■ **MOUVEMENTS** Vous pourrez réaliser des enchaînements époustouffants.

Le Verdict		Knock Out Kings 2000	
<p>COMPARATIF</p> <p>■ KNOCK OUT KINGS 2000 : La meilleure simulation de boxe sur console, un réalisme à vous couper le souffle.</p> <p>■ READY TO RUMBLE BOXING : Le jeu arcade de boxe qui vous fera rire grâce à ses personnages très cartoon et certaines animations burlesques.</p> <p>■ KNOCK OUT KINGS : Le premier de la série, qui nous avait agréablement surpris.</p> <p>■ VICTORY BOXING 2 : Un jeu bien conçu avec un mode carrière. Il pêche par son manque de fluidité.</p>	<p>GRAPHISMES</p> <p>■ Ceux-ci sont vraiment de toute beauté et d'un réalisme à se faire exploser la tête.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>5</p> <p>SONS</p> <p>■ Les petites musiques annonçant l'entrée des boxeurs sur le ring vous mettront tout de suite dans l'ambiance.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>4</p> <p>MANIABILITÉ</p> <p>■ La prise en main est instinctive et la réalisation des enchaînements se fait de manière simple.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>5</p>	<p>PLUS : Les boxeurs voient leurs visage évoluer tout au long du match, à cause des coups reçus.</p> <p>MOINS : Les gants de boxe ne sont pas fournis avec le jeu...</p>	<p>VERDICT</p> <p>Si vous aimez les beaux combats de boxe, si vous êtes un nostalgique du passé glorieux de ce sport, n'hésitez pas. Ce jeu est une réussite.</p> <p>5</p> <p>★ ★ ★ ★ ★</p>

L'Amerzone

■ ÉDITEUR Microids ■ GENRE Aventure
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 329 F (50,16 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ RIDES Les séquences en synthèse sont superbes. Charmant papy...

Vous vous retrouvez dans un phare où un mystérieux vieillard vous demande, dans un dernier souffle, de ramener l'œuf de l'oiseau blanc dans un pays inconnu, l'Amerzone. Créature mythologique dont la survie est assurée par un seul oeuf contenant tous les embryons, le volatile est menacé d'extinction sans votre aide. Pour avancer dans ce jeu sur écran fixe, il vous faudra fouiller chaque recoin, relire chaque note. Torture de l'esprit pour les uns, jeu zen pour les autres, L'Amerzone offre un lot d'énigmes ardues mais intéressantes. ■ JC

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

La Guerre des Mondes

■ ÉDITEUR GT Interactive ■ GENRE Action
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public



■ H.G WELLS La Guerre des Mondes de l'auteur revisitée.

La Guerre des Mondes est un jeu au concept intéressant. Dans l'Angleterre du XIXème siècle, vous avez pour mission d'empêcher les martiens d'envahir notre belle planète. Original dans son fond, le jeu pêche par sa forme : si les graphismes sont honnêtes, la gestion des caméras n'en reste pas moins très mal étudiée. Cette horreur passée, La Guerre des Mondes est amusant, pas mal réalisé et doté d'une musique plutôt agréable. Quand même pas top priorité sur votre shopping liste ! ■ JC

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

Championship Motocross

Le jeu de saute-motos !

INFO

■ ÉDITEUR THQ ■ GENRE Course ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public

EN BREF

- 3 championnats (125, 250 et 500 cm3)
- 12 pistes dont 8 bloquées au départ
- Licence Kawasaki
- Des réglages simples

Rares sont les jeux de motos qui s'imposent sur consoles. Les développeurs n'auraient-ils d'yeux que pour les véhicules à quatre roues ? Toujours est-il que Championship Motocross arrive comme un sauveur pour les amateurs de deux roues. Sera-t-il à la hauteur de nos espoirs ?

Championship Motocross entre dans un créneau que les développeurs semblent assez frileux d'exploiter. L'explication serait sans doute de dire qu'il est plus facile de retranscrire virtuellement les émotions ressenties à un volant que celles données par un guidon. La meilleure preuve est ici l'absence de vue subjective, qui prive le joueur des sensations extrêmes.

Par ailleurs, le jeu étant basé sur le motocross, les différentes figures réalisables lors des sauts deviendraient vite cafouillage avec une vision pilote. L'autre spécificité



■ BERCY La foule en délire applaudit mon placement, effectivement pas mal.

des courses motocyclistes est une prise en main immédiate, ôtant toute velléité simulation.

Cependant, en privilégiant l'action, Championship Motocross offre des possibilités ludiques immédiates, n'empêchant nullement le challenge tant les pistes sont sinueuses et pleines de dénivelés (signalons que le jeu reste toujours parfaitement lisible). Ces éléments réunis permettent donc à ce jeu d'être un titre amusant et vif. Et s'il a une durée de vie limitée par son principe même, elle reste néanmoins correcte en raison de la quasi obligation de finir dans les trois premiers pour poursuivre le championnat.

Championship Motocross n'est pas encore la bombe que tous les aficionados des deux-roues attendent sans trop y croire, mais il s'impose comme une valeur sûre. ■

Julien Charpentier

Ce jeu de motos offre des possibilités ludiques immédiates



■ RETARD C'est pas de ma faute, je regarde le paysage. À éviter, donc.

Le Verdict

Championship Motocross

COMPARATIF

- **MOTO RACER 2**
Il arrive devant Championship Motocross, grâce à des courses sur route et à un éditeur de circuits.
- **CHAMPIONSHIP MOTOCROSS**
Grâce à son côté fun et immédiat, ce jeu arrive juste derrière celui qui remporte la palme.
- **MOTO RACER**
Sans doute l'un des pionniers sur PlayStation, mais un peu dépassé.
- **JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 98**
Raté, peu intéressant, pourvu d'une maniabilité limitée.

GRAPHISMES

■ Ils tiennent plutôt bien la route, si on peut dire ! De plus, le jeu va relativement vite.



SONS

■ Les musiques « hard rock » sont plus que moyennes, et les sons ne se hissent pas formidablement haut. Bof...



MANIABILITÉ

■ Ça se conduit tout seul, ces petites motos. Elles répondent au doigt et à l'œil.



PLUS : Vite pris en main, Championship Motocross offre des tracés sympathiques et des sensations vraiment amusantes.

MOINS : Une musique répétitive et un mode deux joueurs trop limité handicapent le titre.

VERDICT

Dans un genre qui n'a jamais brillé, Championship Motocross réussit à être un bon jeu grâce à sa réalisation soignée et à son fun.

4



13^{ème} RUE

LA CHAÎNE ACTION ET SUSPENSE

présente

THE HEMOGLOB' HEINZ SHOW



INTERDIT
-16 ANS

La Nuit du Cinéma fantastico-dégoulinant !

«Un régal d'horreur dans la salle et à l'écran»



TOURNEE FRANCAISE 2000

Paris - Rennes - Nantes - Lille - Strasbourg - Lyon - Grenoble - Toulouse
Bordeaux - Montpellier - Aix-en-Provence - Marseille - Nice...

Appelez vite !

• INFO LINE : 08 36 68 21 13 (2,23 ttc la minute)

www.13emerue.fr



Space Débris

■ ÉDITEUR Sony ■ GENRE Action
 ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout Public



■ **VAS-Y, SHOOTTE !** Vous n'aurez pas le temps de réfléchir, juste de tirer.

Les jeux de tir ont connu leur heure de gloire à l'époque des 16 bits, mais on ne peut pas dire qu'ils soient légion sur 32 bits. Les accros de ce genre seront donc heureux d'apprendre la naissance d'un nouveau shoot ! Space Débris est réalisé tout en 3D. Vous incarnez un pilote dont la mission est de sauver sa planète. D'aspect visuel très correct, celui-ci possède de nombreuses qualités comme une très bonne maniabilité. Pourtant, il n'intéressera réellement que les fans du genre. ■ **RC**

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

TESTS EXPRESS

Ehrgeiz

■ ÉDITEUR Sony ■ GENRE Action
 ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 349 F (53,2 €)
 ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout Public



■ **QUI EST QUI** Vous les reconnaissez ? Il s'agit de Sephiroth et de Cloud.

Squaresoft vous invite à rejoindre son monde vidéo-ludique plus qu'exceptionnel, à travers un jeu de combat plutôt original. En effet, intégralement réalisé en 3D, ce titre exploite tous les styles de combats, des armes blanches aux combats à mains nues. La cerise sur le gâteau est destinée aux fans de la série des Final Fantasy, qui pourront retrouver leurs héros préférés à travers Cloud et Séphiroth, pour ne citer qu'eux. Bref, un jeu sympa, notamment pour les adeptes de Squaresoft. ■ **RC**

Verdict ★ ★ ★ ★ ★

Eagle One

Et si la troisième guerre mondiale débutait à Hawaï ?

INFO

■ ÉDITEUR Infogrames ■ GENRE Action ■ JOUEURS 1-2 ■ PRIX 369 F (56,25 €) ■ Tout public

EN BREF

- Un avion à réaction avec la possibilité unique d'adopter un mode de vol « vertical », comme un hélicoptère.
- Des missions d'une grande variété, allant de la protection d'un convoi au sol à la simple destruction d'autres avions.
- Un armement comprenant missiles Air-sol, Air-air, une mitrailleuse et de simples roquettes.



■ **BI-GOÛTS** La particularité de cet appareil est son décollage vertical. S'il se prend pour un hélicoptère, il n'en reste pas moins un avion à réactions.

Un Maverick est un missile dit Air-sol, partant du ciel pour frapper une cible à terre. Mais un Maverick, depuis 1986, c'est aussi un Tom Cruise au sourire ravageur, à la réussite limite énervante et à la tête à claques assumée. Attention, à partir de l'an 2000, un Maverick, ça peut aussi être vous !

Kurt Russell, alias Snake Plissken dans *Los Angeles 2013*, expliquait que « plus les choses changent, plus elles restent les mêmes. »

Notre cher anarchiste borgne avait bien raison. Le troisième millénaire est là (mais pas le XXIème

siècle, ça, c'est en 2001 !). Pourtant, les terroristes sont toujours présents, plus actifs que jamais, toujours prompts à défendre par l'arme une cause qu'ils jugent juste.

Nous qui pensions, enfants, que l'an 2000 nous apporterait des voitures volantes, des petits robots nommés Astro et la paix chez les hommes, on sait maintenant que rien n'a changé. Un groupe entre la secte et le FLNC (Front de libération nationale corse) prend possession d'Hawaï, l'île à la police d'état célèbre et au détective à la Ferrari, Magnum. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de tout faire à l'inverse de M. Phelps, qui se servait davantage de son intellect que de

À deux, c'est mieux !

Eagle One propose une balade romantique en Harrier.

Eagle One propose un mode deux joueurs très bien conçu. La première option, classique, est un combat à mort dans les airs. Le second consiste, quant à lui, à réaliser des missions spéciales de collaboration.



■ **COOPÉRATION** Ici, vous devez défendre le porte-avions de vos ennemis.



■ **COMPÉTITION** Je dois détruire mon adversaire, mais je le rate de peu...

Tom Clancy

Le roi de la littérature « militaire ».

Tom Clancy est, d'une certaine façon, le pendant militaire de Stephen King. Si l'originaire du Maine a choisi pour univers le fantastique et son bestiaire, si John Grisham a choisi la cours de justice comme seul décor, Tom Clancy s'est quant à lui penché sur l'armée et les agences gouvernementales. Ses œuvres les plus célèbres restent *Octobre Rouge*, *Jeux de Guerre* et *Danger Immédiat*, puisqu'elles ont été adaptées sur grand écran. Si vous appréciez les univers proposés par des jeux comme ce *Eagle One* ou *Rainbow Six*, vous devriez facilement vous plonger dans l'un de ses nombreux romans.



■ **PORTRAIT** Un écrivain star qui s'investit également dans les jeux vidéo et dans le cinéma. Un artiste confirmé...

sa force. Vous, vous avez votre Harrier, cet avion à décollage vertical, mélange improbable mais réussi entre l'hélicoptère et l'avion de chasse. Vous devrez détruire toute volonté de résistance, annihiler ceux qui se font appeler l'ANM pour restaurer la liberté de conduire des voitures rouges, vêtus de shorts et chemises à fleurs.

La variété des missions qui vous sont assignées méritent un coup de chapeau : si le traditionnel combat aérien répond bien sûr à l'appel, les possibilités uniques de cet appareil permettent d'encourager de nouvelles nouveautés, comme se poser à un endroit précis pour récupérer un collègue accidenté.



■ **RÉCOMPENSE** Ce genre d'explosion se mérite. Votre visée doit être précise.



■ **LE MODÈLE ?** Dans *True Lies* de James Cameron, Schwarzenegger pilote aussi un Harrier en pleine ville pour une scène d'action aussi anthologique que peu crédible !

Vous pourrez également combattre des hélicoptères de type Apache ou ouvrir le chemin à un véhicule sur la route en dessous de vous.

La possibilité de changer de configuration de vol (type jet ou hover) est aussi un avantage auquel viennent s'ajouter des journaux télévisés type flash CNN, immergeant un peu plus le joueur dans un univers crédible. Tout n'est cependant pas rose. Un brouillard énervant couvre toujours Hawaii, faisant penser au Fog londonien. Ce qui n'est pas sa place sur cette île paradisiaque, gâchant la lisibilité d'un jeu qui ne se classe déjà pas parmi les meilleurs de la PlayStation.

Du coup, bien que vivant sur une île aux dimensions limitées, on arrive à se perdre, peu aidé par un radar très mal pensé. Ainsi cherche-t-on toujours à aller sur l'écran de navigation, dans le menu d'options, coupant en permanence l'élan d'une partie. Le maniement du Harrier, s'il est assez simple en mode hover, devient franchement problématique en mode jet. Tous les boutons sont mis à contribution, ce qui en soit est déjà com-



■ **PRÉCISION** Cette croix est le point où je dois retrouver un pilote égaré.



■ **COW-BOY** Moi, c'est John Wayne, et je détruis les hélicos Apaches !

pliqué. Mais en plus l'écran tourne dans tous les sens, finissant par rendre le jeu confus. Une déception pour un titre qui s'annonçait sous les meilleurs auspices et qui ne s'avère au final que sympathique. ■

Julien Charpentier

Le Verdict

COMPARATIF

■ ACE COMBAT 2

Ce jeu reste aujourd'hui à la pointe des simulations guerrières.

■ ACE COMBAT 3

Dans le désert de ce genre de titres, on trouve la série des Ace Combat trop bien placée.

■ EAGLE ONE

Malgré des idées intéressantes et la présence de l'Harrier, il lui manque quelque chose.

■ ACE COMBAT

Même vieux, il reste tout à fait correct. Je ne deviendrais pas nostalgique, moi ?

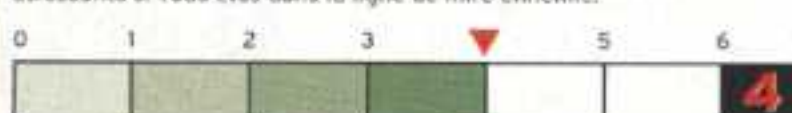
GRAPHISMES

■ Ils sont corrects, mais l'omniprésence du brouillard est à la longue irritante. La lisibilité est par ailleurs moyenne.



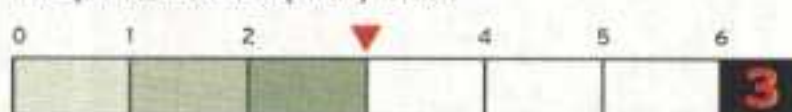
SONS

■ Dans l'ensemble, ils sont assez réussis. Mais deviennent carrément stressants si vous êtes dans la ligne de mire ennemie.



MANIABILITÉ

■ Changer la configuration des touches est absolument obligatoire, mais ça reste de toute façon trop faible.



Eagle One

PLUS : L'apport de l'Harrier ajoute beaucoup au titre, de même que la variété des missions.

MOINS : Le brouillard, la lisibilité trop faible, le maniement mal étudié. Par ailleurs, certains sons finissent par être énervants.

VERDICT

Eagle One partait d'une bonne idée, et offrait d'appréciables originalités. Mais sa réalisation moyenne l'empêche de se démarquer.

3



Super Smash Bros

La guerre des mascottes a enfin lieu.

INFO

■ ÉDITEUR Nintendo ■ GENRE Combat ■ JOUEURS 4 ■ PRIX Environ 400 F (60,98 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Cocktail de héros N64

EN BREF

- 10 personnages
- 10 arènes
- Les personnages de Nintendo
- Entièrement réalisé en 3D
- Mode 4 joueurs
- Combos hallucinants

Après le succès des titres Capcom réunissant des personnages venus de différents jeux, c'est au tour de Nintendo d'appliquer la formule à son univers. Aussi retrouve-t-on toutes les figures emblématiques de la fameuse firme, dans un jeu de combat en 3D incroyable. Coups spéciaux, mélange des genres et convivialité sont les atouts d'un titre qui n'a pas fini de faire des vagues.

Jusqu'ici, Mario, Link ou encore Starfox ne se rencontraient qu'au détour d'une publicité vantant les mérites de la Nintendo 64. Désormais, le temps est venu d'organiser une grande rencontre, où

chacun présente ses talents. À l'instar d'un Marvel VS Capcom, Super Smash Bros vous invite à prendre part à la plus grande guerre des héros qu'ait connu le



■ **CATCH À QUATRE** Le mode quatre joueurs vous permet de vous mettre à deux contre un, ce qui est lâche mais hilarant. Une expérience à vivre absolument...

monde depuis l'antiquité. Toutes les personnalités de l'univers Nintendo se sont données rendez-vous pour un jeu de combat titanesque.

Pas moins de dix personnages, issus des hits made in Nintendo, vont s'affronter au cour de joutes

spectaculaires et uniques. Mais à la vue d'un tel titre, on se demande s'il y a vraiment un intérêt autre que financier... En effet, les Zelda, Super Mario et consorts ont fait leurs preuves, mais chacun dans des domaines bien spécifiques.



■ **TITANESQUE** La grande force du jeu vient du mode quatre joueurs. On sait quand on commence mais pas quand on termine !



■ **DARK KONG** Donkey Kong a succombé au côté obscur de la force !



■ **STARFOX** Dans le monde de Starfox, si Fox n'est pas en jeu, il fera une apparition.

Un jeu de combat nous invitant à voir ces mondes s'entrechoquer n'est-il pas une pure perte de temps ?

Bien sûr qu'il est plaisant de prendre en main le Pikachu afin d'affronter Megaman ! Pourtant, le manque de créativité et d'originalité criant nous pousse à l'ironie, et c'est avec une certaine moquerie que l'on se lance à la découverte d'un titre, à première vue racoleur. Passé le cap du « *Ok, je suis Mario le plombier et je vais me battre contre Fox le renard* », la surprise est de taille.

La réalisation est particulièrement soignée et le mélange des genres réussi. Afin de garder une certaine cohérence, les coups de chacun des personnages sont adaptés et variés. Mais c'est à la gestion de l'espace que revient la palme d'or de ce jeu.

Gérer quatre joueurs en simultané sans que cela ne soit trop chaotique relevait de l'exploit. Le résultat va au-delà de toutes nos espérances. Les décors, empruntés aux univers originaux des combat-



■ **MEGAMAN** est un robot high-tech. Sa puissance de feu est phénoménale !

Mélange des genres

Change rien !

Voilà une mode bien étrange ! Œuvre de la très créative firme nipponne Capcom, la mode Crossover est de plus en plus répandue. Tout a commencé par la rencontre des héros de la saga Street Fighter avec ceux de la Marvel, qui inspire ensuite Vampire Hunter contre Street Fighter, SNK versus Capcom, et j'en passe ! Jusqu'à ce jour, personne n'avait suivi Capcom dans cette voie. Mais c'était sans compter les problèmes rencontrés par Nintendo ces derniers temps. Du coup, voici venir Super Smash Bros et son cortège de vedettes issues des succès de la société. Doit-on craindre Resident Evil versus Street Fighter Alpha 4 ou Lara Croft contre Jill Valentine ? Une chose est sûre, Lavoisier avait bel et bien raison « *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme.* »



■ **X-MEN VS CAPCOM** Une des premières fois où des héros issus d'univers différents sont confrontés : le père du genre !



■ **SUPER SMASH BROS** Nintendo reprend tous les personnages qui ont fait sa renommée, dans un jeu de combat en forme de clin d'œil.

tants, sont entièrement réalisés en 3D et offrent la possibilité de jouer sur plusieurs plans.

Ainsi, chaque niveau se compose de différents étages offrant une clarté de jeu inespérée et laissant toute latitude aux combats. Et croyez-moi, ils sont grandioses ! Attaques spéciales, pouvoirs magiques et transformations ne sont que quelques-uns des coups qu'il vous est possible de réaliser.

Vous pouvez même vous mettre à deux contre deux, et ainsi

trouver des nouvelles combinaisons. Grâce à une prise en main immédiate, des graphismes assez étonnants et une convivialité omniprésente, Super Smash Bros vous fera passer de longues nuits blanches.

Et même si le concept n'a rien de novateur, il serait dommage de ne pas profiter enfin d'un bon titre sur une console qui en manque cruellement. Comme quoi l'habit ne fait pas le moine ! ■

Thomas Debelle

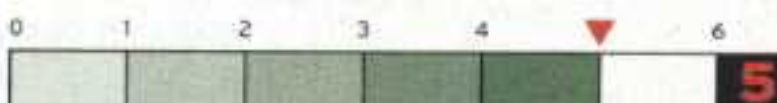
Le Verdict

COMPARATIF

■ Depuis la sortie de la Nintendo 64, on ne peut pas dire que les jeux de baston s'accroissent. Plus précisément, quand on voit des jeux comme Tekken, Soulcalibur ou Street Fighter, on ne peut qu'être déçu par les Fighter Destiny et autres titres du même style. Super Smash Brothers possède la qualité d'être suffisamment simple et réussi techniquement. Un souffle d'air pour la Nintendo 64 qui manquait cruellement de baston, de castagne, bref, d'un peu de pêche...

GRAPHISMES

■ Particulièrement soignés. Les personnages restent fidèles aux originaux et les effets visuels incroyables.



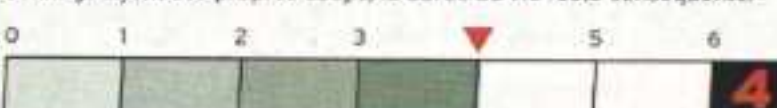
SONS

■ C'est le point faible du jeu. Les musiques sont rapidement lassantes. Les interjections des personnages sont néanmoins très réussies.



MANIABILITÉ

■ On enchaîne très vite les attaques et coups spéciaux. Chaque personnage ayant ses propres coups, la durée de vie reste conséquente.



Super Smash Bros

PLUS : Les personnages célèbres de Nintendo et un mode à quatre joueurs en simultané vraiment réussi.

MOINS : L'ambiance sonore rapidement stressante, surtout quand on y joue durant de nombreuses heures (ce qui s'avère aussi négatif !).

VERDICT

Force est de constater qu'on devient vite fanatique et qu'il devient difficile de poser la manette. On a du mal à s'arrêter au final.

5



Toy Story 2

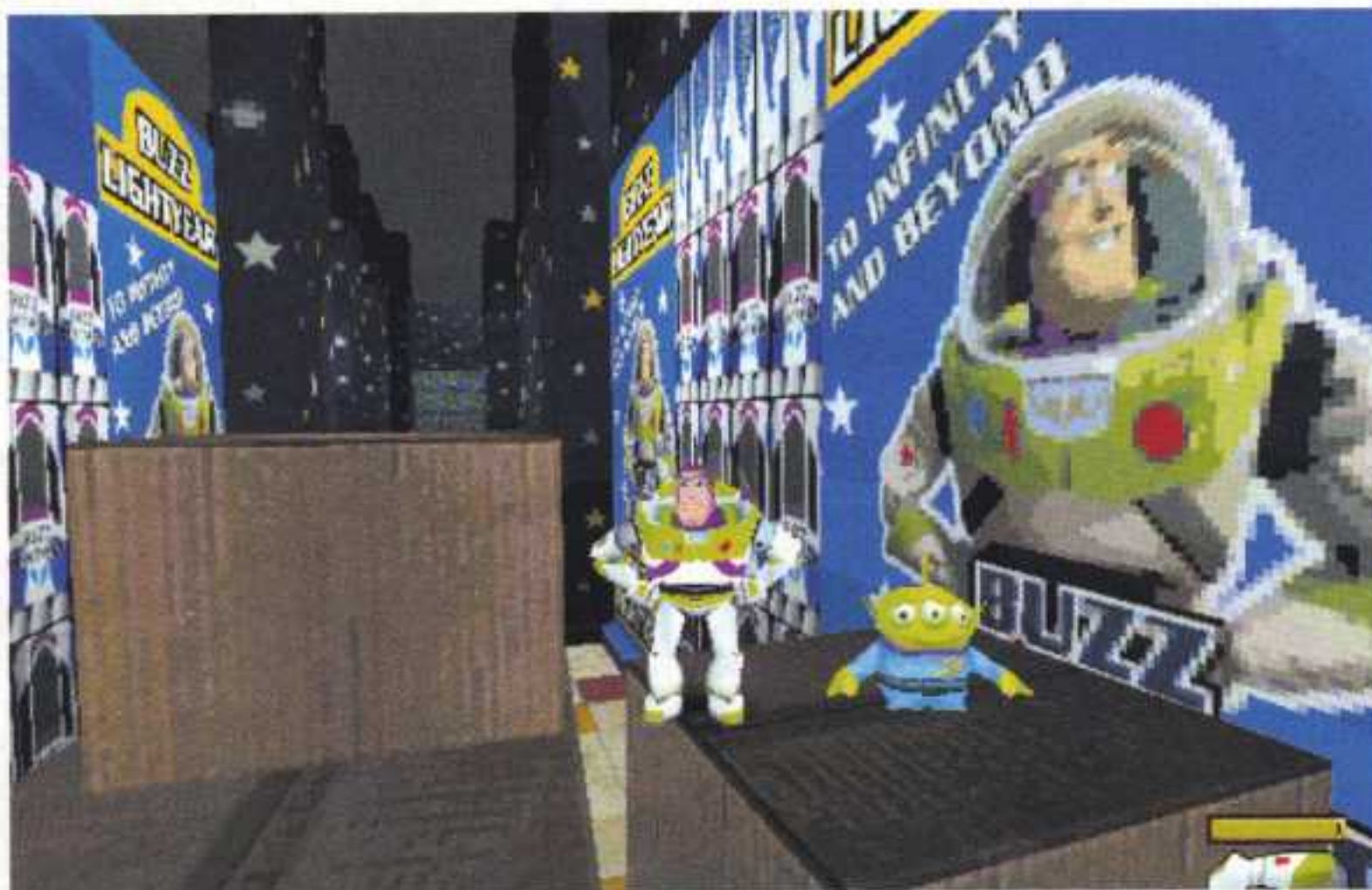
Prêt pour le buzz de l'an 2000, avec les héros du dernier film de Disney ?

INFO

■ ÉDITEUR Activision ■ GENRE Aventure ■ JOUEUR 1 ■ PRIX 369 F (56,3 €) ■ Tout public

EN BREF

- Cinq mondes différents
- Quinze niveaux de jeux
- L'adaptation officielle du film
- Entièrement en 3D
- Extraits tirés du film



■ **MAGASIN DE JOUETS** Au détour des rayonnages, vous retrouverez de vieilles connaissances et des murs de Buzz !

Le monde des jouets est fait de mille et une merveilles. Grâce à eux, nous avons tous vécu des moments privilégiés où notre imagination n'avait pas de limite. Avec le film *Toy Story*, le studio Pixar donnait vie à nos rêves et nous offrait la possibilité de vivre une aventure unique. Alors que la suite arrive sur nos écrans, la PlayStation accueille une adaptation haute en couleurs et pleine de surprises.

Vers l'infini et au-delà ! Tel est le cri de ralliement de toute une génération. Peut-être est-ce une exagération mais elle n'est sans doute pas loin de la réalité. Nous sommes en 1996 et le cinéma

accueille *Toy Story*, le premier film entièrement réalisé en images de synthèse. Suivent ensuite *Fourmiz* (Dreamworks), *1001 Pattes* (Disney) et maintenant la suite de *Toy Story*. Sobrement intitulé *Toy Story 2*, le film reprend tous les ingrédients qui ont fait du premier le succès que l'on connaît : des personnages attachants, une réalisation impeccable et un univers unique.

Comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, la PlayStation ouvre sa porte à l'adaptation officielle. Le scénario suit pas à pas celui du film et vous propose d'incarner Buzz, le ranger de l'espace. Woody le cow-boy, blessé au bras, ne peut accompagner Andy en vacances. Il se retrouve au fond du garage où un brocanteur l'emporte par erreur. Commence alors une course contre la montre, où tous les jouets d'Andy décident de sauver Woody et de le ramener à la maison avant le retour du petit



■ **OK CORRAL** Finalement, Woody le cow-boy est beaucoup plus accueillant que ces trois mercenaires.



■ **FLUBBER** Disney aime recycler ses œuvres. Ici, on sent de fort relents du film.

Monde enchanté

La voix du nord...

Rencontre avec Joel Goodsell, responsable du design chez Disney Interactive. Rapport d'entretien.

Disney impose-t-il des contraintes dans ses jeux ? Les héros - peuvent-ils mourir ?

Il y a toujours des contraintes lorsqu'il s'agit d'une adaptation : le jeu doit ressembler au film. Buzz l'éclair doit être reconnaissable au premier coup d'œil, etc. À part cela, nous sommes assez libre pour tout ce qui touche la créativité. Le héros peut échouer - appelez ça mourir si vous voulez - mais nous ne pouvons pas le blesser ou le faire exploser.

Qu'est ce qui démarque Toy Story 2 d'un autre jeu ?

Toy Story 2 est un très bon jeu de plates-formes. Le joueur a la possibilité de faire de nombreuses actions, et la durée de vie est énorme. Nous avons essayé de combiner les meilleures idées du genre et d'y ajouter les nôtres. Le résultat est réussi...

Ne trouvez pas qu'il y a des similitudes entre Toy Story 2 et Toy Commander ?

Beaucoup de gens me posent cette question ! En fait, leurs seuls points communs sont de traiter de jouets et d'avoir un titre assez proche. Sinon, ce sont deux jeux très différents, qui n'ont pas grand chose à voir entre eux.

Avez-vous rencontré de grosses difficultés durant le développement ?

Pas vraiment. Nous avons de nombreuses exigences, comme par exemple réaliser des niveaux cohérents, fluides et variés. Je pense que sur le plan technique nous avons fait le maximum pour offrir au joueur un jeu aussi beau et complet que possible. Il devrait plaire au plus grand nombre.

garçon. Qui d'autre que Buzz l'éclair peut mener à bien une mission aussi périlleuse ? Le jeu vous invite à en prendre les commandes et à entrer au panthéon des héros. Divisé en



■ **MES DOUBLES** Triste réalité pour Buzz : il existe d'autres modèles que lui. En voiture !



■ **VERS L'INFINI** Buzz l'éclair est persuadé qu'il peut voler. Il n'a pas tort, la preuve !

contient, mais il n'est pas nécessaire de tous les trouver, puisque un seul vous permet de passer à la suite. Mais n'allez pas croire qu'il s'agit d'un cache-cache sommaire et qu'il vous suffit de fouiller les lieux pour réussir. Pour ce faire, diverses épreuves vous attendent : gagner une course contre une voiture télécommandée, récupérer des petits soldats ou encore retrouver des éléments égarés par l'homme patate.

À chaque réussite, un bout de pizza vous sera remis, et si vous réunissez les cinq, vous gagnerez une scène tirée du film en bonus !

Comme tout bon ranger qui se respecte, Buzz possède une palette de mouvements à faire pâlir un Chuck Norris.

Il court, s'accroche, tire avec son laser, grimpe, parle, vole et fait le café. Entièrement réalisé en 3D, ce qui est une première pour un jeu



Rythm and Buzz.

Un Ranger de l'espace passé au rayon X

1 - Tête de Buzz

Le regard de vainqueur et le sourire éclatant, tels sont les rangers de l'espace. Grâce à son casque amovible, Buzz peut rester sous l'eau ou voyager dans l'espace infini et au-delà !

2 - Cœur de tonnerre

Une simple pression sur le bouton et voilà que Buzz se met à hurler le célèbre cri de ralliement des rangers de l'espace. C'est la fonction dite de « l'éclair tonitruant ! »

3 - Laser au poing

Ce bouton permet à Buzz d'activer son laser. Une arme destructrice que seuls les rangers peuvent utiliser sans aucune difficulté. N'est pas héros qui veut !

4 - L'arme fatale

C'est ici que se situe l'arme de prédilection de Buzz. Un système de visée en vue subjective vous permet d'atteindre des cibles lointaines à coup sûr !

5 - Les ailes de l'enfer

Dans son dos, Buzz cache des ailes qui lui permettent de voler, du moins en apparence. En fait, elles lui permettent de ralentir sa chute et de l'amortir, ce qui ne sera pas de trop !

6 - Toujours prêt

Ce vérin hydraulique permet à Buzz d'être toujours au cœur de l'action. De plus, cela lui apporte une mobilité exceptionnelle et lui laisse toute latitude aux mouvements les plus fous.

« Le scénario suit pas à pas celui du film et vous propose d'incarner Buzz, le ranger de l'espace. »

Des joujoux par milliers

Si Buzz est le héros du jeu, il n'est pas seul. Nombre de ses amis l'accompagnent et lui donnent un sérieux coup de main. Dans l'ombre, l'ignoble Zurg retient prisonnier Woody le cow-boy. Portrait de famille.

WOODY



Héros du premier film et jouet favori de Andy, il connaît ici un triste sort. Zurg le bien nommé le retient prisonnier et menace de l'éliminer. Une situation bien difficile où de mauvais moments l'attendent. Heureusement, tous ses amis de la chambre d'Andy ont décidé de lui venir en aide. Après tout, c'est un peu leur mentor.
Ce qu'il n'aime pas : Bien que Buzz soit son meilleur ami, il se sent en perpétuel rapport de force avec lui. Cette situation a failli coûter la vie au ranger dans la première aventure.
Fonction primaire : Shérif de la chambre d'Andy.
Motivations : Être le jouet favori d'Andy.
Signes particuliers : Possède la voix de Tom Hanks.

M. PATATE



Patriarche de la chambre. À la fin du premier film, il tombait sous le charme de Mme Patate, avec qui il coule aujourd'hui des jours heureux. Il possède une large palette d'expression, grâce aux différents éléments dont il dispose.
Ce qu'il n'aime pas : Que l'on se moque de lui. Pour éviter cela, il ne sort jamais sans ses « yeux en colère », qui lui donnent un air vraiment fâché.
Fonction primaire : Objet en forme de patate qui peut changer de visage à volonté.
Motivations : Comblent la belle Mme Patate, devenue sa meilleure amie.
Signes particuliers : Égare régulièrement des parties de son corps (oreilles, nez, chapeau).

LES ALIENS



Large communauté. Lors du premier film, ils étaient présentés comme les adorateurs d'un dieu auquel ils étaient très attachés. Depuis, ils ont fait du chemin et ont pris plus d'indépendance. Ils sont les personnages les plus attachants de cet univers.
Ce qu'ils n'aiment pas : Vivre seuls. Ils fonctionnent à la manière d'une ruche où aucun n'a de place définie. Leur rêve est d'être choisis par leur dieu.
Fonction primaire : Peluches que l'on gagne dans les foires.
Motivations : Devenir l'élu et être choisis par la grande entité du destin !
Signe particulier : Ils ont un cri de ralliement unique.

ZURG



Après avoir affronté le gamin sadique dans le premier film, Buzz et compagnie sont opposés à Zurg le monstre. Jouet démoniaque qui semble être voué à la cruauté, il est bien décidé à en terminer avec Woody.
Ce qu'il n'aime pas : Les bons sentiments et Woody. Il voue une haine terrible à tous les jouets de la chambre d'Andy.
Fonction primaire : Robot destructeur possédant une arme capable d'annihiler les forces du bien.
Motivations : Le chaos et la destruction. Il est le mal incarné.
Signe particulier : Si être un être aussi mauvais que la peste est un signe particulier, alors c'est ça, il n'y a plus de doute à avoir !

BEBOOP



Elle est la touche féminine de l'aventure. Constamment accompagnée de ses moutons, son cœur hésite entre Buzz et Woody. Son allure de poupée, ainsi que sa voix douce et envoûtante sont des atouts dont elle joue habilement.
Ce qu'elle n'aime pas : La méchanceté. Lorsque Woody tente de se débarrasser de Buzz, elle a une violente réaction et pousse le cow-boy à sauver le ranger. Elle persuade Buzz d'aller à son tour sauver Woody.
Fonction primaire : Garder ses moutons
Motivations : Elle est la coqueluche de la chambre.
Signe particulier : Elle est beaucoup plus jolie et intelligente qu'une Barbie, ce qui n'est pas très difficile !

Disney, le jeu comporte des niveaux assez simples pour permettre de bien les prendre en main. Le monde dans lequel vous évoluez est très fidèle à l'esprit du film et les graphismes sont incroyables.

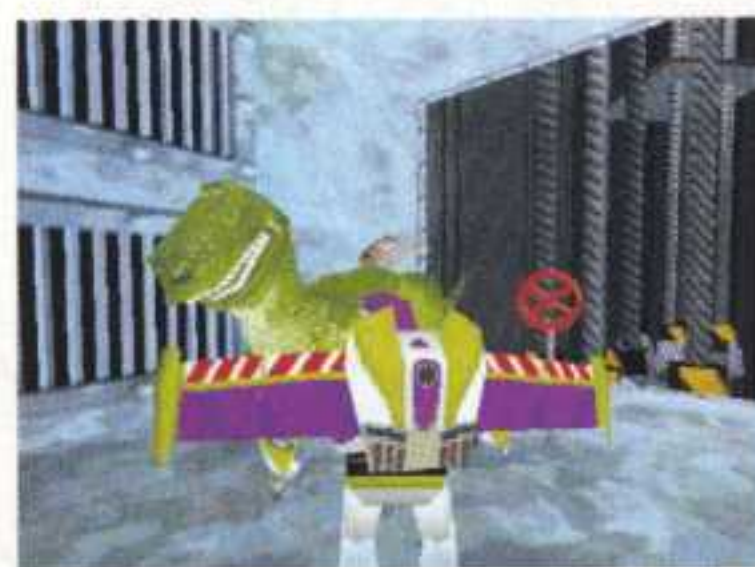
Ce souci du détail finit par poser la question du film par rapport au jeu. Une scène du long-métrage nous montre les héros jouant à la console, ce qui inconsciemment, pousse le spectateur à adopter l'idée du jeu dans le jeu. De plus, de

nombreux produits dérivés comme des figurines ou des habits à l'effigie de Buzz peuvent créer la confusion.

Si Toy Story 1 était une véritable révolution technique, la suite a un arrière-goût de matraquage commercial et pose le problème de la créativité. Bien sûr le jeu est, à l'image du film, une réussite. Mais que penser du tapage médiatique qui l'entoure ? Peut-être ne faut-il en retenir que le message

qu'il véhicule : les jouets font partie intégrante de l'univers enfantin. Ils développent l'imaginaire et sont de formidables machines à rêver, et c'est bien là tout ce qui compte. ■

Thomas Debelle.



■ **DINOSAURUS** Dino vous sera d'une aide précieuse pour ouvrir des passages.



■ **TAPIS DE JEU** La chambre d'Andy est votre terrain de jeu favori. Profitez-en.

Le Verdict

COMPARATIF

■ TOY STORY 2

Un jeu aussi passionnant que le film. Entièrement réalisé en 3D, il est le roi de la catégorie.

■ RAYMAN 2

Un personnage au charisme incroyable pour une aventure longue et variée.

■ GEX 3D

Le fameux petit lézard revient dans une aventure colorée et assez longue. Pourtant, on reste un peu sur sa faim...

■ DREAMSTORY

Un jeu qui vise un public trop jeune pour réellement être passionnant. Dommage car la possibilité de se transformer était intéressante.

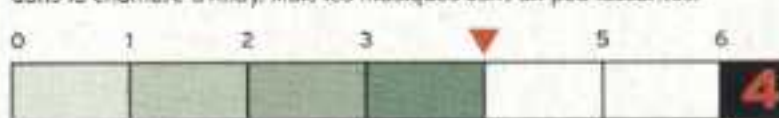
GRAPHISMES

■ Une réalisation impeccable, qui ne souffre d'aucun bug. L'univers du film est très bien rendu. Une bonne surprise !



SONS

■ Les sons reproduisent à merveille ceux du film. On a l'impression d'être dans la chambre d'Andy. Mais les musiques sont un peu lassantes.



MANIABILITÉ

■ Après une période d'adaptation, le personnage de Buzz se contrôle parfaitement, ce qui est primordial pour un jeu de plates-formes en 3D.



Toy Story 2

■ **PLUS :** L'univers de Toy Story et les graphismes en font un jeu impeccable. Les scènes tirées du film sont un régal pour les yeux.

■ **MOINS :** Si la prise en main de Buzz finit par être intuitive, il faut tout de même passer un bon moment avant de réussir certaines actions.

VERDICT

Toy Story 2 est une agréable surprise. Fidèle au film, le jeu devrait faire du bruit, pour peu que l'univers des jouets ne soit pour vous qu'un simple souvenir.

5



Le des magasins

- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tel : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles**
1 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tel : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tel : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tel : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
117 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tel : 01 44 05 00 55
- VAUGHIRARD (15)**
365 rue de Vaughirard
75015 Paris
Tel : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Avenue 34 - 77508 Chelles
Tel : 01 64 26 70 10
- OROEVAL (78)**
C. Coval Art de Vivre Niv. 1
Tel : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Porpasse
78000 Versailles
Tel : 01 39 50 51 51
- VILZÉY (78)**
37 avenue de l'Europe
91140 VELZÉY VILLACOUBLAY
Tel : 01 30 700 500
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLAGE A6
91813 VILLAGE
Tel : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
21 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tel : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
C. Coval Général Leclerc - N. 10
92100 BOULOGNE
Tel : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Coval Les Quatre Temps
11 des Arcades Est - Niv. 2
Tel : 01 47 73 00 13
- MAULNAY (93)**
C. Coval Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tel : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
22 avenue Jean Lefevre - N. 3
93500 PANTIN
Tel : 01 48 441 321
- ST DENIS (93)**
C. Coval St Denis Basilique
à passage des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tel : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C. Coval DRANCY AVENIR
222, rue de Stalingrad - N. 186
93700 DRANCY
Tel : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIÈRES (94)**
C. Coval PINE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tel : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
3 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
Entre rue pédonne, Créteil Village)
Tel : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICÊTRE (94)**
8 av. de Fontainebleau Nat. 7
94070 Kremlin Bictre (Porte d'Italie)
Tel : 01 43 901 901
- MONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Coval Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tel : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)**
C. Coval Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tel : 01 34 24 98 98
- SAINNOIS (95)**
C. Coval Continent
95110 SAINNOIS
Tel : 01 30 25 04 03
- MARSEILLE (13)**
C. Coval Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tel : 04 91 09 80 20
- HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Coval St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Clair
Tel : 02 31 951 952
- TOULOUSE (31)**
14 rue Mémphonières
31000 Toulouse
Tel : 05 61 216 216
- REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tel : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tel : 03 20 519 559
- FLERS (59)**
C. Coval Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tel : 03 27 98 05 05
- COMPIÈGNE (60)**
37, 39 cours Eugène
60200 COMPIÈGNE
Tel : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)**
4, 48 av. du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tel : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73)**
C. Coval GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tel : 04 79 31 20 30
- LE HAVRE (76)**
C. Coval AULCHAN GRAND CAP
Mont Gouillard
76620 LE HAVRE
Tel : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tel : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80)**
1, rue Lamartine
80000 Amiens
Tel : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tel : 05 49 50 58 58

- jeux en réseau sur PC
- ouvert le dimanche
- @cdes Internet



La meilleure façon d'équiper ses consoles !
Du 15/01/2000 au 25/02/2000 :



DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE* !

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.



LES AFFAIRES DU MOIS

<p>39F 199F Rallonge Manette pour Playstation. ou Nintendo 64.</p>	<p>39F 199F Loupe Naki pour Game Boy Pocket.</p>
<p>79F 499F Cable Link pour Playstation.</p>	<p>199F 999F Virtua Stick pour Playstation & Saturn.</p>
<p>39F 199F Multistick B en 1 pour Playstation.</p>	<p>99F 699F Carte Mémoire 120 Blocs pour Playstation.</p>
<p>199F 999F Cable RGB pour Dreamcast.</p>	<p>39F 199F Adaptateur Secteur pour Game Boy Pocket.</p>
	<p>49F 299F Vibreur pour Nintendo 64.</p>
	<p>59F 399F Carte Mémoire 256K pour Nintendo 64.</p>
	<p>99F 699F Carte Mémoire 1 Mega pour Nintendo 64.</p>

Bon de Réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

25F

COMMANDES VPC :
SCORE-GAMES
6,12 RUE AYVULEE
92245 MRLANOFF cedex

Valable jusqu'au 25/02/00 pour CONSOLES FEVRIER 2000 à PARTIR DE 300F D'ACHAT



TIMEDIA

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone : **01 46 735 720**
Par Maillet : **36-15 SCOREGAMES**
Sur Internet : **WWW.SCOREGAMES.COM**
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone : **01 46 735 735**
Trucs & Astuces : **08 36 685 686** * 2,23F/Mn



DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel : Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD... Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES [sur présentation du ticket de caisse]

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garanties 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scoregamer, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénicher les meilleures occasions sur le **WWW.SCOREGAMES.COM** : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

EN BREF

- Une adaptation étonnante du jeu d'arcade
- Une Dreamcast montrant enfin ce dont elle est capable
- Une multitude de modes de jeu
- Un foot résolument action
- 32 pays représentés
- 8 groupes



VIRTUA STRIKER 2000

INFO

■ ÉDITEUR Sega ■ GENRE Football arcade ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 379 F (57,77 €) ■ SORTIE 21 janvier ■ ORIGINE Tout public

© Sipa Press

Février 2000 **Gen4 Consoles 99**

OPINION



Patrick

Personnellement réfractaire aux jeux de football, Virtua Striker 2000 a été pour moi une révélation. J'y ai en effet découvert une accessibilité et un fun sans pareil. Apportons un bémol à ce tableau idyllique en soulignant des carences pour les spécialistes du genre, l'aspect arcade du titre vampirisant son potentiel stratégique. Reste que ce jeu constitue l'aboutissement très enthousiasmant du « foot-arcade ».

■ **SUIVRE DES YEUX** Le défenseur surveille l'attaquant, quand ce dernier ne quitte pas le ballon des yeux. Et oui, c'est ça aussi le foot...

La musique est solennelle. Dans une véritable explosion graphique, les joueurs apparaissent majestueusement à l'écran et traversent le terrain, avant qu'un coup de sifflet retentisse et que l'action domine la partie. Virtua Striker 2000 n'est pas un jeu de football comme les autres. Attendue comme le messie par les férus de foot basé sur l'action, cette adaptation de l'arcade hérite résolument des caractéristiques de son alter-ego en salle. La Dreamcast serait-elle la nouvelle terre d'accueil des adeptes de foot virtuel ?

Enfin ! Fraîchement adapté du dernier opus de la saga arcade des Virtua Striker, made in Sega, voici l'édition millésimée 2000, transposée avec brio par la firme sur la machine maison, la Dreamcast. D'entrée de jeu, Virtua Striker 2000 impose son style très arcade.

Le jeu ne demande pas deux heures de lecture de la notice ou d'appréhension de la manette. Ici, on ne donne pas dans le style « en pressant tel bouton, le joueur se positionne par rapport au ballon, puis en combinant telle et telle touche, il opère une délicate frappe sur la balle que l'on dirige avec précision ». Non. Virtua Striker 2000 est un jeu pour les hommes, les vrais. C'est la spontanéité du jeu qui domine, offrant une dynamique enthousiasmante, et



■ **LA BLAGUE** Le dribble permet toujours de malmener l'ego de son adversaire.



■ **JUMEAUX OU SOSIES ?** On reconnaît parfois la silhouette de certains joueurs.

Un jeu, deux manettes, trente possibilités.

Seul ou à plusieurs, Virtua Striker 2000 possède un potentiel ludique assez riche.

Un rapide aperçu des divers menus nous permet de réaliser que Sega a misé principalement sur la multiplicité dans l'organisation des matchs. Que vous soyez un joueur solitaire ou un adepte du mode multijoueur, Sega vous propose de multiples possibilités, dont l'inévitable arcade, une coupe internationale, une ligue (3 à 32 équipes) ou encore des tournois (4 à 16 équipes). Les données des matchs sont configurables (temps, hors-jeu, cartons applicables ou non, etc.). En cas de famille nombreuse, prévoyez une file d'attente, car on ne peut jouer qu'à deux simultanément. Bref, de chaleureuses soirées d'hiver en perspective.



■ **SOLITAIRE OU CÉLIBATAIRE** Le jeu seul contre la machine vous propose un choix conséquent de divers tournois.



■ **FACE À FACE** Difficile d'imaginer un mode plus fun que les parties arcade à deux. Leur rythme n'en est que plus élevé.

	IRN	COL	FRA	JAM	POINT	GAP
IRN	-	-	-	-	0	0
COL	-	-	-	-	0	0
FRA	-	-	-	-	0	0
JAM	-	-	-	-	0	0

■ **PLUS ON EST DE FOUS...** Les parties que vous partagerez entre amis seront organisées selon un planning précis.

valorisant l'aspect très physique du sport numéro un en France. L'aspect très ludique du jeu frappe le joueur dans sa découverte progressive du titre. La mise en scène est également époustouflante, unique sur une console de salon. Difficile de rester de marbre devant une telle prouesse technique, même si l'on connaît la puissance du support qui l'accueille.

Ne cherchez pas en vain un écran de gestion des joueurs (qui jouissent d'ailleurs d'un parfait anonymat), ou autre barbarisme relatif au choix de telle ou telle tactique. Après avoir rapidement sélectionné un mode de jeu, puis votre équipe nationale favorite, vos joueurs entrent sur le terrain, et le match débute immédiatement. Une rapidité appréciable qui vous permettra de pratiquer avec délectation des parties rapides axées sur le fun. Comme pour la



■ **DITES QUISTITI** Photo-souvenir pour les joueurs, impatients d'entrer en action.

majorité des titres de sport, c'est le jeu contre vos amis qui est le plus fun. À vous de trouver des adversaires de taille, afin d'enchaîner quelques parties.

Pour optimiser l'aspect arcade du titre, il suffit de désactiver les hors-jeu, les cartons, voire de réduire le temps de la partie afin de rendre les matchs le plus percutant possible. Vous vous

assurez alors des parties très musclées, à l'action tendue et aux victoires peu modestes (vous pourrez enregistrer les meilleurs ralentis, histoire de dépiler davantage vos adversaires).

N'espérez pas des matchs terre-à-terre, sans action ou lassant, mais attendez-vous plutôt à des résultats surréalistes, dépassant allègrement la douzaine

Un cocktail explosif

Paradoxal mariage entre photo-réalisme et action effrénée.



■ **SUPERBE** La texture de la pelouse tromperait même le jardinier du SdF.



■ **ACTION!** Les joueurs n'hésitent pas à offrir un football très musclé.

Il est amusant de constater que Sega semble s'orienter vers une évolution quelque peu paradoxale, et assez représentative, de ce que seront les jeux de demain. Un certain effort des développeurs semble être suivi pour atteindre un idéal, sorte de gageure vidéo-ludique : le photo-réalisme. Virtua Striker 2000, à l'image d'un SoulCalibur dans un autre domaine, représente actuellement un aboutissement dans cette quête visant à recréer le réel. Plusieurs éléments contribuent à ce photo-réalisme de Virtua Striker 2000. Notons d'abord la grande qualité des graphismes usant des capacités de la Dreamcast et pouvant ainsi afficher un plus grand nombre de couleurs et de polygones à l'écran. Donc les pixels disparaissent. S'ajoute à cela le procédé de motion capture, offrant une animation performante. Le jeu tend donc visuellement vers un réalisme accru. Le choc vient du mariage entre cette technologie de pointe et l'aspect très arcade du jeu, passant outre de nombreux paramètres réalistes. Sega a choisi de mettre cette mise en scène graphique à la portée de tous. Respect visuel de la réalité, mais tendance à une radicalisation arcade du mode de jeu. Paradoxe, quand tu nous tiens...



■ **DEXTÉRITÉ** Se débarrasser de deux adversaires en même temps n'est pas une mince affaire. Surtout avec le ballon dans les pieds...

© Sipa Press

Arcade ou simulation ?

Au fil des années, les deux grandes tendances ne cessent de se singulariser.



■ **LE CHOIX ?** Virtua Striker n'a rien à voir avec ISS. Simu ou arcade ?



■ **PLAISIR DE JEU** Virtua Striker offre un plaisir arcade immédiat.

Le foot vidéoludique, il y a quelques années, tentait désespérément de restituer au mieux l'ambiance des stades. Deux courants différents sont rapidement apparus et se sont imposés comme deux écoles contradictoires. Le premier vise avant tout à reproduire les principes fondamentaux du football, qui reste un sport tactique. Le terme de simulation parle de lui-même : pas de retournés acrobatiques surréalistes, mais un souci de coller un maximum à la réalité, et de préserver l'authenticité des facteurs humains régissant ce sport (fatigue des joueurs, ou simplement limites humaines en elles-mêmes). Le deuxième tend au contraire vers une radicalisation de la composante action. On perd alors en réalisme ce que l'on retrouve en fun et en accessibilité. Bref, respect total et complexité relative d'un côté, aspect dénaturé mais fun plus accentué de l'autre. Deux conceptions totalement incompatibles ? Il faut espérer que non, pour ne plus obliger les joueurs à choisir tel ou tel football. Heureusement, le mode arcade se démocratise dans les plus grandes simulations, preuve d'un geste des éditeurs en direction des néophytes.

de buts infligés à votre adversaire.

Le maître mot est alors celui du plaisir de jouer à l'état pur. Vous en oublierez tout ce qui vous entoure, afin de progresser dans votre maîtrise du jeu. D'autant que votre Dreamcast ne vous demandera pas d'introduire une pièce à chaque nouvelle partie...

La réalisation technique du jeu est tellement bluffante, que cela devient un réel plaisir de faire de jolies passes, de mettre en place des stratégies optimisées, ne serait-ce que pour observer ses



■ **RHAA LOVELY !** Le bonheur est sur la pelouse, surtout lorsqu'on la mord.

TEST DREAMCAST



■ **MILIEU DE TERRAIN** C'est comme toujours le lieu de tous les affrontements entre joueurs.

joueurs évoluer sur le terrain. L'aspect très flatteur de la modélisation des joueurs, associé à des ralentis dynamiques bénéficiant d'une mise en scène intégralement cinématographique, nous remplit d'orgueil. Surtout lorsque nos actions se concluent par un superbe but. Nous assistons avec ce jeu à un paradoxal retour aux sources même du football, en privilégiant le plaisir de jouer, au détriment de la complexité d'autres titres. Les matches mis en scène dans Virtua Striker nous renvoient aux parties que nous avons tous engagées dans une cour de récréation avec les moyens du bord. Le respect des règles empiriques officielles n'était pas toujours de rigueur, mais on s'amusait avant tout.

L'aspect primaire, voire désorganisé des rencontres, nous offre de retrouver dans Virtua Striker 2000 tout le fun de ce foot singulier, axé surtout sur le plaisir et la simplicité pertinente. Ce titre est destiné à devenir la référence footballistique sur la console de Sega. Il tend à brasser tous les types de joueurs, en permettant

d'influencer le déroulement des matches avec une multitude d'options aptes à satisfaire le joueur occasionnel autant que le spécialiste de la borne d'arcade. Nous ne pouvons que nous incliner devant cet effort louable de Sega, qui signe ici un jeu de foot facile d'accès, tout en offrant de belles sensations, sans pour autant en négliger l'habillage technique. Cet élan de vulgarisation d'un sport convivial mais trop souvent noyé sous un flot de données techniques et stratégiques rédhitoires touchera un public large, préférant privilégier l'action rapide, le fun et la prise en main intuitive. Bref, Virtua Striker 2000 satisfera les joueurs friands d'un football spectaculaire, amusant et fédérateur. ■

Patrick Hellio

■ **UN GRAND, TRÈS GRAND...** Qui n'a pas souvenir de cette coupe du monde où l'équipe de France dirigée par Platini a échoué si près du but ?



Ce titre est destiné à devenir la référence footballistique sur la console de Sega.

© Sipa Press



■ **BELLE ACTION** Une belle frappe, mais le gardien aura le dernier mot.

Le Verdict		Virtua Striker 2000	
<p>COMPARATIF</p> <p>■ VIRTUA STRIKER 2000 L'aboutissement d'un genre, le foot axé arcade. Si l'envie de posséder l'équivalent d'une borne d'arcade vous a déjà trituré, n'hésitez pas.</p> <p>■ WORLD WIDE SOCCER 2000 Contrairement à Virtua Striker 2000, qui se focalise sur l'action à part entière, la version Dreamcast de WWS 2000 dote la console d'un jeu honnête à la frontière entre action et simulation.</p> <p>■ UEFA SOCCER Ce titre, à classer plutôt dans la catégorie du foot orienté action, est loin de proposer une dynamique de jeu aussi efficace que celle du titre de Sega.</p>	<p>GRAPHISMES ■ Les graphismes et l'animation sont splendides, égalant aisément le jeu d'arcade.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>6</p> <p>SONS ■ Pas de commentaires ici, et une ambiance honnêtement rendue.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>3</p> <p>MANIABILITÉ ■ Le stick analogique n'est pas géré, et l'aspect basique du contrôle peut rebutter les spécialistes qui se sentiront bridés.</p> <p>0 1 2 3 4 5 6</p> <p>4</p>	<p>PLUS : La réalisation de ce jeu est époustouflante. Elle entraîne un plaisir de jeu immédiat et intense. Plus besoin d'acheter la borne d'arcade...</p> <p>MOINS : Virtua Striker n'est pas assez technique ni profond. Un plaisir différent en somme.</p>	<p>VERDICT</p> <p>Difficile de résister à un tel jeu. Beauté, facilité d'accès et fun prédominant. Ce titre pourra néanmoins paraître creux aux férus.</p> <p>5</p> <p>★ ★ ★ ★ ★</p>

Ready 2 Rumble

Dans la sueur des vestiaires, un champion se réveille et éclate votre Nintendo 64 !

INFO

■ ÉDITEUR Infogrames ■ GENRE Sport ■ JOUEURS 2 ■ PRIX 449 F (68,4 €) ■ PUBLIC CONSEILLÉ Tout public ■ ORIGINE Versions PlayStation et Dreamcast

EN BREF

- 17 combattants
- Des centaines de coups spéciaux
- Trois modes de jeu uniques
- Des techniques très différentes
- Un réalisme étonnant

On l'appelle le noble art. À la vue d'un tel jeu, on hésite à rire ou acquiescer. Si vous êtes de ceux que les simulations de boxe laissent de marbre, allez faire un tour du côté des rings de Ready 2 Rumble. Rien ne vous avait préparé à ça. Dentier, coquille de protection et gants de cuir sont de rigueur.

Après un succès aussi mérité que fulgurant sur Dreamcast et une version honorable sur PlayStation, c'est au tour de la Nintendo 64 d'accueillir Ready 2 Rumble. Vous y retrouverez les mêmes options que sur les autres versions, en particulier le mode championnat qui vous permet de suivre la carrière d'un boxeur, en assumant tour à tour le rôle d'entraîneur et de sportif. Si le fond ne varie pas, c'est dans la forme que le jeu diverge. Il serait stupide de comparer les graphismes de la Nintendo 64 à ceux de la Dreamcast ou de la PlayStation. Force est de constater que cette conversion est



■ **FORCE BRUTE** Votre force s'accroît en gagnant dans le jeu les lettres RUMBLE.

Adrienne, j'ai gagné !

Le vrai visage de la boxe, avant et après.

La boxe est considérée comme le noble art, elle n'en reste pas moins un sport où on y laisse beaucoup de dents. Il faut dire qu'entre les uppercuts et les crochets du droit, le visage n'est pas ménagé. Si au début du match, les sportifs arborent un sourire carnassier et un regard de défi, à la fin de la rencontre, ils ressemblent à des steaks tartares. En voici la preuve...



■ **AVANT** Lors de son arrivée sur le ring, le boxeur est une machine à claques.



■ **APRÈS** Le pauvre a du mal à sourire, entre les bleus et les entailles...

quelque peu douteuse. Les couleurs bavent, les décors sont flous et l'ambiance sonore peu crédible. La prise en main des boxeurs, réussie sur les deux autres supports, se révèle ici laborieuse et demande un peu de pratique avant de commencer à placer un ou deux uppercuts ! Mais si on ne la compare pas aux deux autres versions, celle-ci est plus que réussie pour la Nintendo 64. Élu jeu de l'année 99, Ready 2 Rumble est un titre à l'humour dévastateur qui mérite un petit détour, du moins de quelques kilomètres. ■

Thomas Debelle.

■ **EN RYTHME** Un sport exclusivement masculin ?



Le Verdict

Ready to Rumble

COMPARATIF

■ **KNOCK OUT KINGS 2000**

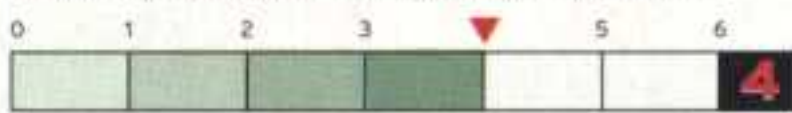
Un excellent jeu de boxe sur Nintendo 64, que nous n'avions malheureusement pas eu la place de tester au moment de sa sortie le mois dernier. Beau, complexe, il propose d'incarner les plus grands boxeurs du siècle. Une valeur sûre.

■ **READY 2 RUMBLE**

Le concept de ce jeu, déjà transposé sur PlayStation et Dreamcast, reste exceptionnel, surtout en mode deux joueurs. Hélas, cette version n'a pas su éviter les couleurs baveuses et les effets de flou inhérents à la Nintendo 64. Dommage.

GRAPHISMES

■ Un beau jeu pour la Nintendo 64, même si on regrette que les couleurs bavent un peu sur les côtés. Mais c'est une habitude...



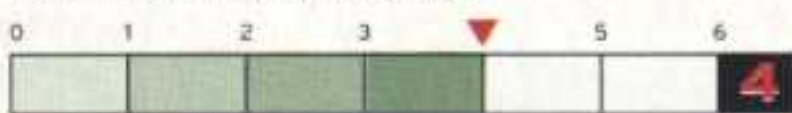
SONS

■ L'ambiance autour du ring est phénoménale. Sur le ring, les mâchoires claquent, les nez se brisent et les insultes fusent : on y est !



MANIABILITÉ

■ Si certains combattants se laissent rapidement apprivoiser, d'autres vous demanderont un peu plus de pratique.



PLUS : Un jeu très réaliste, qui ne se prend pas au sérieux et qui offre 17 combattants vraiment différents. Le mode championnat est excellent.

MOINS : Malgré une quantité importante de boxeurs, la durée de vie n'est pas infinie et on finit rapidement par faire le tour du ring.

VERDICT

Rapide, drôle et réaliste, il possède toutes les qualités qui font d'un titre une référence. Si on ne le compare pas aux versions PlayStation et Dreamcast.

3





3617

5,57F/mn

5000 produits sur le

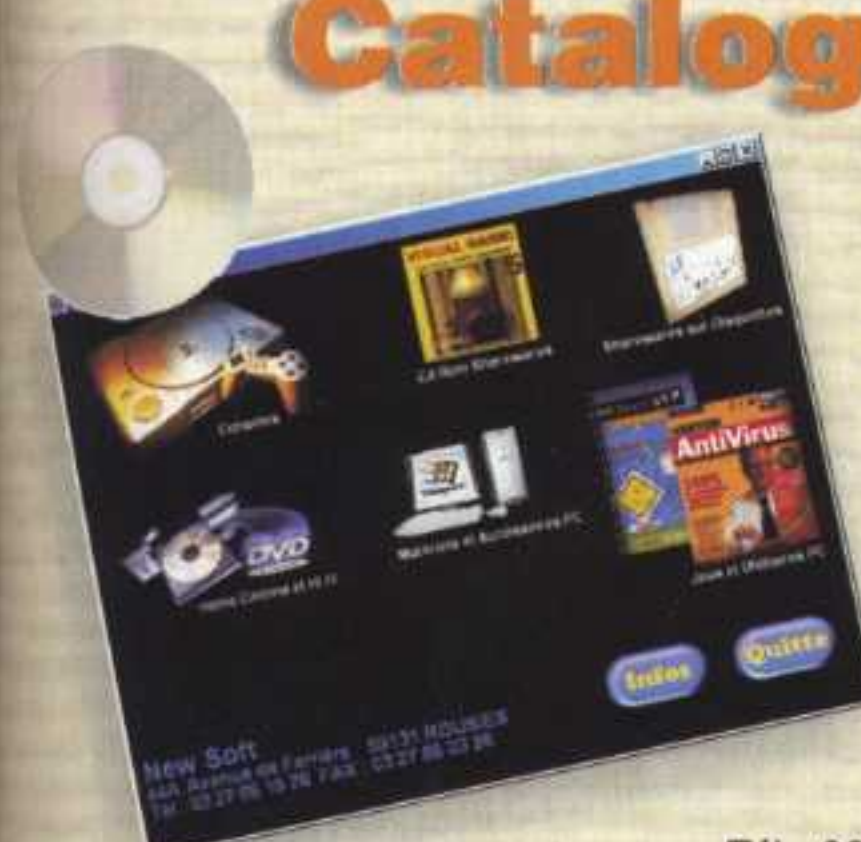
SETH*AX

Sans chèque, ni CB*

**Choisissez vos produits
& recevez votre commande sous 24H..**



Catalogue sur CD Rom



**CDRom Jeux, Utilitaires...
Hardware PC
PlayStation, Dreamcast,
N 64 & Game Boy
CDRom Charme
Films DVD
Home Cinéma
Téléphonie...**

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26

* La durée de connexion varie selon les produits ** Dans la limite des stocks disponibles
Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs - New Soft se réserve
le droit de supprimer certains produits de son catalogue - Illustrations non contractuelles.
Siret : 399 259 365 00027 Ape : 526B

DEMANDE DE CATALOGUE

A expédier à New Soft
24B, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue
sur CD Rom, & je participe aux frais de port
pour seulement 15F.

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____ / ____ / ____ / ____ Exp : ____ / ____



Gex 3 - Deep Cover Gecko

- ÉDITEUR Eidos ■ GENRE Action
- JOUEUR 1 ■ PRIX 249 F (37,96 €)
- MACHINE GB Color uniquement



■ **SPORTS D'HIVER** Tout agent secret doit savoir pratiquer le snowboard.

L'infatigable lézard endosse cette fois le rôle d'agent secret pour voler au secours de sa fiancée. Cette dernière, l'agent Xtra, a été enlevée par l'infâme Rex, l'ennemi juré de Gex. Sa quête le mènera au travers de quinze niveaux inspirés du cinéma et de la télévision. Pour se fondre dans le décor, Gex revêtira des déguisements appropriés, comme celui d'un pharaon dans le monde égyptien. Un jeu de plate-forme classique mais d'une grande richesse graphique. ■ FC

Verdict ★★★★★

TESTS EXPRESS

Supreme Snowboarding

- ÉDITEUR Infogrames ■ GENRE Sport
- JOUEUR 1 (2 en Link) ■ PRIX 249 F (37,96 €)
- MACHINE GB Color uniquement



■ **FREESTYLE** Vous pourrez réaliser les figures les plus spectaculaires.

Il est difficile d'imaginer pouvoir ressentir les mêmes sensations sur une petite portable comme sur une console de salon. Pourtant, c'est ce qui se produit avec Supreme Snowboarding. Choisissez un des rider et une planche et partez à l'assaut des cimes enneigées. Toutes les épreuves habituelles sont disponibles : courses, slaloms et surtout les figures qui laisseront libre court à votre imagination. Enfin, pourquoi ne pas défier un ami en reliant vos deux consoles avec le câble Link ? ■ FC

Verdict ★★★★★

Mickey's Racing Adventure

Le savoir-faire de Rare au service de la Game Boy.

INFO

- MACHINE Game Boy Color ■ ÉDITEUR Nintendo ■ GENRE Course ■ JOUEURS 1 ■ PRIX 249 F - 37,96 €

EN BREF

- Toute la famille Disney
- Une multitude de mini-jeux
- 6 univers de course
- 24 courses effrénées
- Compatible avec l'imprimante Game Boy
- Possibilité de transmettre des messages via le port infrarouge de la Game Boy



■ **DISNEYLAND** Mickey est bien décidé à remporter toutes les courses.

Rare, à l'origine de certains des plus gros succès de la 64 bits de Nintendo s'attaque à la petite portable de la marque avec un jeu de course avec Mickey Mouse.

Le centre névralgique de Mickey's Racing Adventure est le village de la célèbre souris. Vous y trouverez les principales demeures

de vos amis Dingo, Daisy, Minnie, Donald, mais également une imprimerie (pour imprimer grâce à l'imprimante Game Boy vos plus beaux exploits), une poste (pour transmettre des messages à un ami disposant également du jeu, via le port infrarouge de la console) et une gare de laquelle vous accéderez aux différentes courses. Celles-ci vous placeront aussi bien au volant d'une voiture que d'un bateau. Au fil des victoires, vous pourrez améliorer les performances de votre véhicule et même vous acheter quelques bonus bien utiles tels que des " pneus turbo " ou la " colle course ". Mais tout cela coûte cher ! Heureusement des mini-jeux sont là pour améliorer l'état de vos finances. Mais attention à vos déplacements, les sbires de Pat Hibulaire veillent et risquent bien de vous dérober votre argent si difficilement gagné. ■ FC

Verdict ★★★★★

Ronaldo v-Football

Ronaldo est bien décidé à effacer son humiliation de la Coupe du Monde.

INFO

- MACHINE Game Boy Color ■ ÉDITEUR Nintendo ■ GENRE Course ■ JOUEURS 1 ■ PRIX 249 F - 37,96 €

EN BREF

- Ronaldo en personne
- 71 équipes internationales
- 43 clubs européens
- 6 modes de jeu
- Formations et tactiques configurables
- Choix entre arcade et simulation
- Possibilité de changer les noms des joueurs et des équipes

Enfin une vraie simulation de football sur portable grâce à Infogrames qui signe avec Ronaldo V-Football le jeu de foot le plus complet de la Game Boy.

Les modes de jeu et les options offerts par Ronaldo V-Football feraient même pâlir un jeu sur console de salon. Jugez vous-même : 114 équipes réparties entre des clubs et des formations nationales, deux coupes, un mode championnat, un mode match amical et un mode entraînement avec Ronaldo en personne, qui vous procure ses meilleurs conseils. Les possibilités offertes par le jeu d'infogrames sont impressionnantes, autant au niveau stratégique (vous pourrez mettre au point la formation et les tactiques de votre équipe) qu'une fois sur le terrain.



■ **BUT !** Malgré sa formidable détente, le goal n'a rien pu faire contre ce boulet.

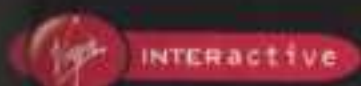
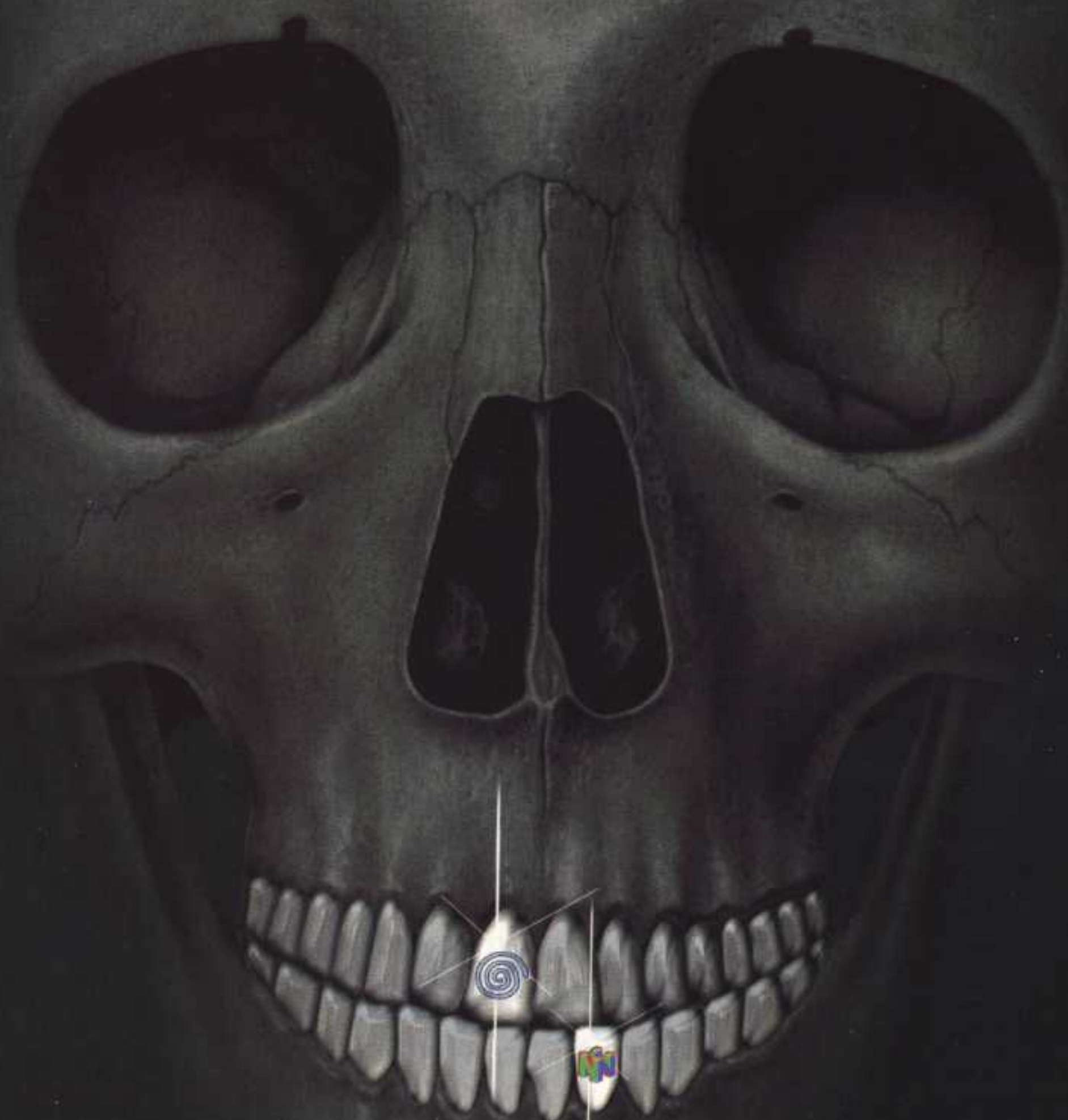
Vos joueurs, ne mesurant pourtant que quelques centimètres, obéissent au doigt et à l'œil et exécutent la plupart des gestes techniques (une-deux, tête, tacle glissé) avec une facilité déconcertante. Un seul regret cependant, l'absence d'un mode deux joueurs grâce au câble Link. Mais ce n'est qu'un détail comparé à toutes ses qualités. ■ FC

Verdict ★★★★★

RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Nintendo 64 et bientôt sur Dreamcast

Souriez !



INFOS • CADEAUX • SOLUTIONS

Hot-Line 0 800 0 7 1 6 7

Hot-Line 08 36 68 94 95

<http://www.virgininteractive.com>

3615 VIRGIN GAMES

2,33 F la minute

© CAPCOM CO., LTD. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., LTD. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Nintendo, Nintendo 64 and the "N" logo are trademarks of Nintendo Co., Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.



Petits mais costauds

Les indispensables de la Game Boy Color

Vous partez aux sports d'hivers ? C'est l'occasion idéale pour emmener votre Game Boy Color dans votre sac à dos afin d'égailler le long trajet en train jusqu'aux stations enneigées. Mais voilà, face à une ludothèque déjà bien remplie de la petite portable de Nintendo, quels jeux choisir ? C'est la question à laquelle nous tenteront de répondre en vous proposant notre sélection des indispensables Game Boy Color. Comme vous le constaterez, ce sont pour la plupart des classiques et indémodables de Nintendo.

Tetris DX

- GENRE Réflexion
- PRIX 249 F (37,96 €)

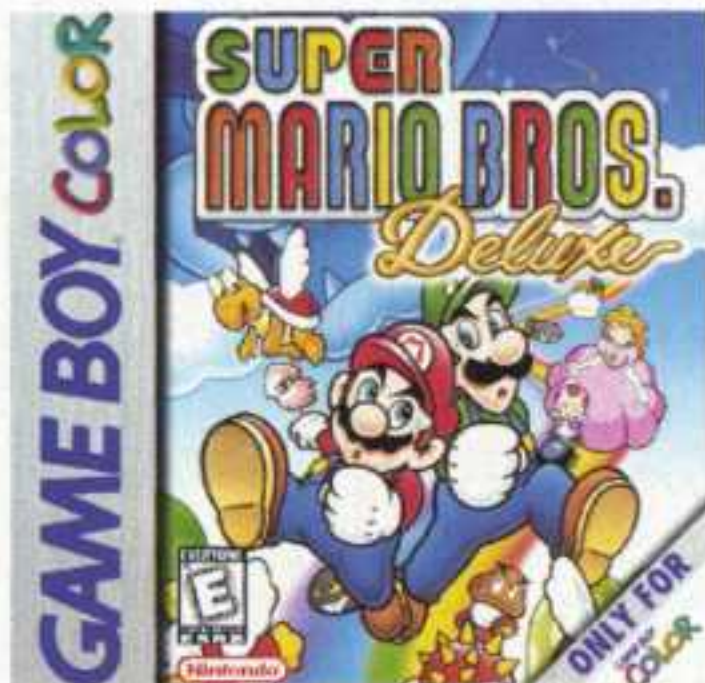


■ **ACCRO** Vous ne cesserez de voir des petites briques partout !

Créé en 1985 par Alexey Pajitnov, un mathématicien et informaticien russe, Tetris a connu un nombre impressionnant de versions sur la plupart des supports. Mais il a vraiment explosé sur Game Boy avec 30 millions d'exemplaires vendus sur cette console. Le jeu nous revient aussi efficace dans une version colorisée. Toujours aussi prenant, il s'adapte merveilleusement à la petite portable de Nintendo.

Super Mario Bros. Deluxe

- GENRE Action
- PRIX 249 F (37,96 €)



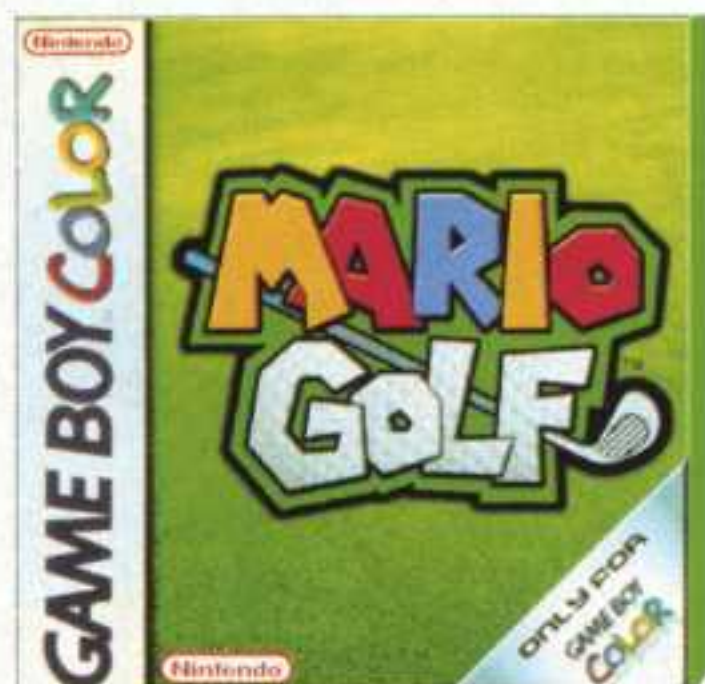
■ **DUO DE CHOC** Avec Mario et Luigi, le jeu n'en devient que plus passionnant.

C'est avec plaisir que nous retrouvons sur Game Boy Color la conversion des deux aventures du célèbre plombier moustachu sur NES, la première console

de salon de Nintendo. Deux jeux en un, donc, pour deux fois plus de plaisir. Vous pourrez vous amuser seul ou à deux, via le câble Link, grâce à la présence de Luigi, le frère de Mario qui viendra lui prêter main forte. Incontournable !

Mario Golf

- GENRE Sport
- PRIX 249 F (37,96 €)



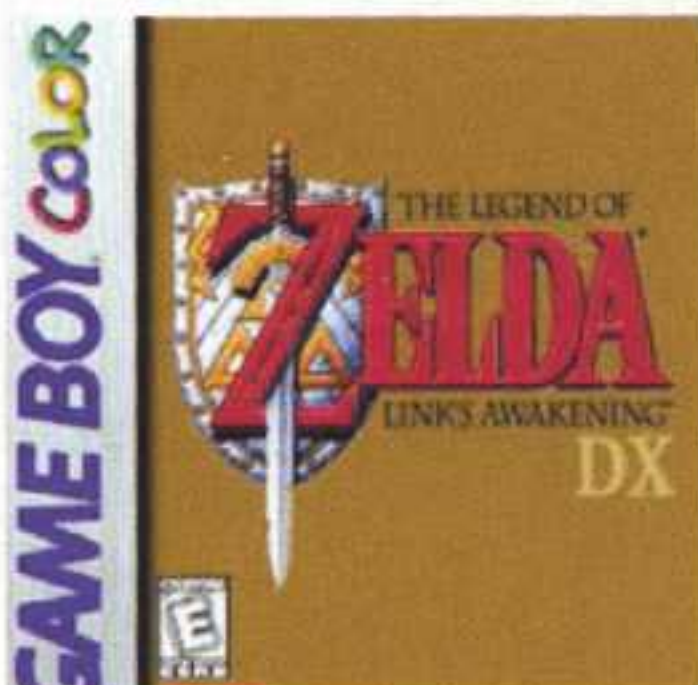
■ **INITIATION** Mario Golf : Une manière originale de découvrir le golf.

Qui a dit que le golf était un sport ennuyeux et réservé à une certaine catégorie sociale ? Certainement pas Nintendo, qui propose un jeu de golf amusant autant pour les débutants que pour les habitués du green. Découvrez les joies de ce sport sans avoir à parcourir des kilomètres et des kilomètres de gazon en portant de lourds clubs de golf.

Zelda DX

- GENRE Aventure
- PRIX 249 F (37,96 €)

Après le succès qu'on lui connaît sur Game Boy, le héros de Maître Shigeru Miyamoto revient dans une version colorisée. Si le scénario reste identique, quelques subtilités attendent les fans de la première heure, notamment des énigmes basées sur les couleurs. Si vous ne l'avez pas encore terminé, jetez-vous dessus car de nouveaux épisodes sous la forme d'une nouvelle trilogie mettant en scène l'infatigable Link devraient bientôt débarquer.



■ **ÉPIQUE** Retrouvez les aventures passionnantes de Link sur Game Boy Color.

Pokémon Bleu et Rouge

- GENRE Jeu de rôle
- PRIX 249 F (37,96 €)



■ **COMBAT DE TITAN** Élevez votre Pokémon en le faisant combattre.

Véritable phénomène de société, Pokémon est rapidement devenu une valeur sûre de la Game Boy. Et cela devrait continuer avec la sortie en début d'année de deux nouvelles versions (or et argent) au Japon.



■ **QUÊTE** Réussirez-vous à trouver tous les Pokémon ?

À deux, c'est mieux

Jouer à deux sur Game Boy, c'est désormais possible.

Il est en effet possible de jouer à deux simultanément sur Game Boy et Game Boy Color, tout du moins sur certains jeux. Il suffit de se procurer un câble Link et de trouver un ami possédant lui aussi une Game Boy avec le même jeu. Reliez vos deux consoles avec le câble et le tour est joué. Petit conseil cependant : si vous voulez connecter des consoles de générations différentes, optez pour le câble de la marque Interact à 39 francs. Les prises sont malheureusement différentes sur une Game Boy, une Game Boy Pocket et une Game Boy Color.



■ **T'AS PAS CENT BALLES ?** Pour moins de cent francs, procurez-vous ce câble et découvrez les joies du jeu à deux sur Game Boy.



■ **OFFICIEL** La version officielle du câble Link est également disponible partout.

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél.: 04 79 61 04 50 - www.cdservice.fr

CD SERVICE lance le prix DUO +

299 F Port compris

Avec une manette psx

229F

Port compris



PC JOYDAPTER

Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
ET VOLANT PSX à votre DREAMCAST

LA MANETTE PLAYSTATION EST LA MANETTE IDEAL POUR TOUS VOS JEUX
LE PC JOYDAPTER FONCTIONNE AVEC LA PLUPART DES JEUX PC
LE DREAMCAST JOYDAPTER FONCTIONNE AVEC TOUS VOS JEUX DREAMCAST
DE PLUS L'UN ET L'AUTRE ONT L'ANALOGIQUE SYSTEME COMPATIBLE.



CARTE MEMOIRE POUR DREAMCAST NEXUS 4 MB AVEC CABLE POUR RELIER A UN PC
249 F



CARTE MEMOIRE PSX 8 MB
139.00F

STARTGAMES
4 RUE DAVAT
73100 AIX LES BAINS

PLUSIEURS PROMO DISPONIBLE AUSSI CHEZ

VIRTUAL PLANET
3 RUE MONTGOLFIER
38500 VOIRON

GAMES 2000
31 ROUTE DE LYON
73160 COGNIN

VIBREUR POUR DREAMCAST
139 F

MEDIA COMPUTER
23 RUE ESMERY CARON
28100 DREUX

ZOOMMAX
2 RUE JULES FERRY
33290 BLANQUEFORT

CITY GAME
34 AV FRANCOIS CUZIN
8300 TOULON

FANTASY GAMES
35 COURS JEAN JAURES
38000 GRENOBLE

POUR PC EMULATEUR BLEEM :
299 F

ACCESSOIRES :

- PS HACKER DE LUXE
- PS HACKER
- CABLE RGB
- PC JOYDAPTER
- SEGA JOYDAPTER
- LOT PC JOYDAPTER
- LOT SEGAJOYDAPTER
- MP3 HACKER
- EMULATEUR BLEEM
- MEMOIRE PSX 15 BLOC
- MEMOIRE PSX 8M 120 BLOC
- MEMOIRE DC NEXUS 4 M
- MANETTE VIBRANTE PSX
- MANETTE PSX
- MANETTE DREAMCAST
- VIBREUR DREAMCAST
- CABLE RGB DREAMCAST

prix

- 179 F
- 139F
- 50 F
- 229 F
- 229 F
- 299 F
- 299 F
- 449 F
- 299 F
- 69 F
- 139 F
- 249 F
- 129 F
- 59 F
- 159 F
- 139 F
- 99 F

Prix Duo +

- 169 F
- 129F
- 40 F
- 209 F
- 209 F
- 279 F
- 279 F
- 399 F
- 279 F
- 49 F
- 119 F
- 229 F
- 109F
- 49 F
- 159 F
- 129 F
- 89 F

TOTAL QTE.

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

449 F



MP3 HACKER

Winamp | M.Skins sur l'écran télé | 200 musiques par CD Code Action Replay TM compatible + toutes les fonctions du PS HACKER



PS Hacker

PS HACKER de LUXE

- Garantie 1 an
- Notice avec photo
- Ressort
- 1 CD Room d'astuces
- Compatible code action Replay TM

179 F Port compris

Qu'est ce que le DUO + ?

Il suffit de commander un seul article dans la colonne bleue, les articles supplémentaires sont au tarif vert.

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F) EDICORP FEVRIER

CB n° _____ Valable jusqu'au : _____

A retourner avec votre règlement à : **CD SERVICE VPC** Signature : _____

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal : Tél.:

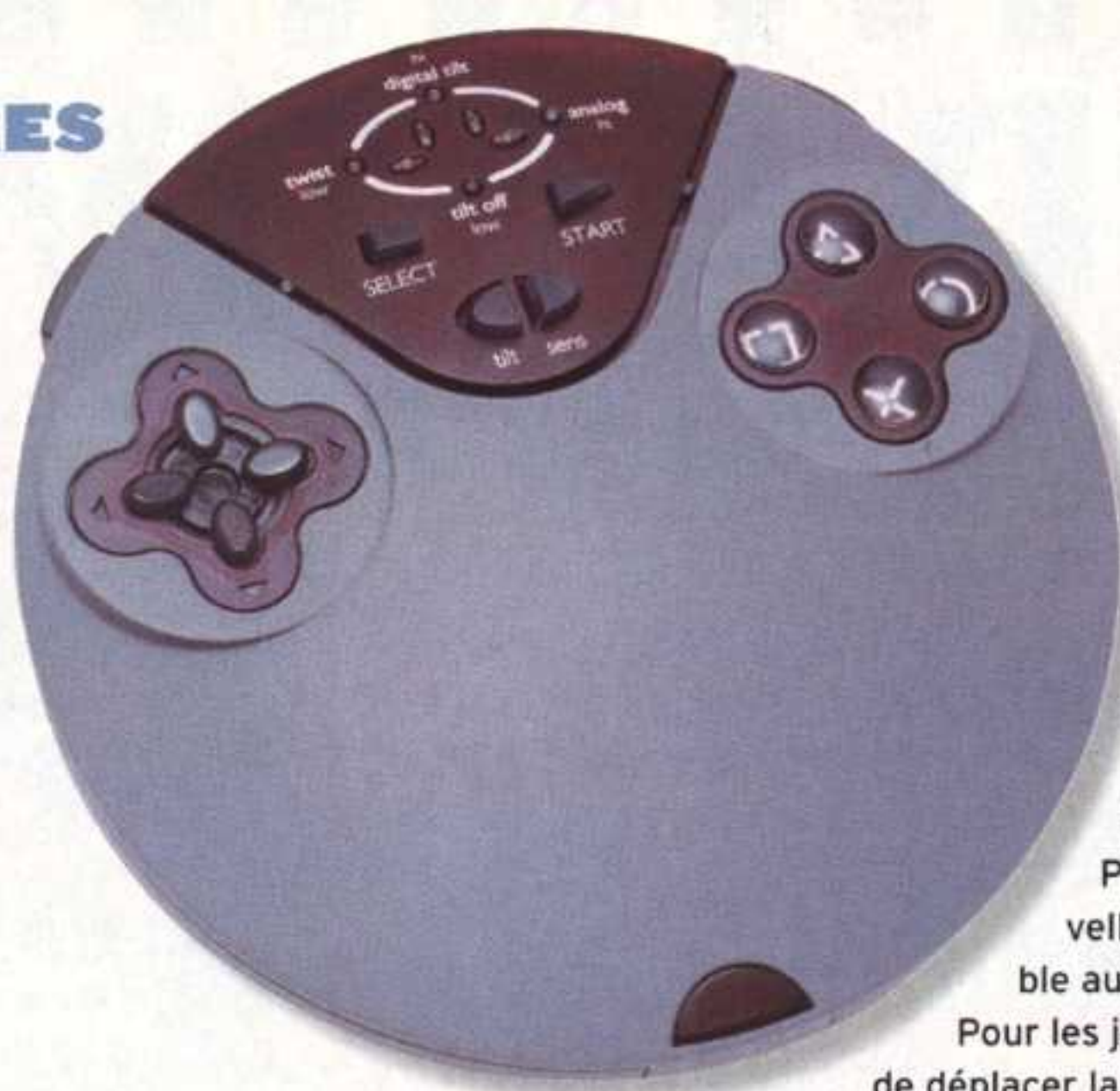
COUPON A RETOURNER AVEC VOTRE REGLEMENT A CD SERVICE VPC
10 AVENUE DE SAINT SIMOND
73100 AIX LES BAINS

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'est affilié à aucune marque, n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

Sous réserve de faute d'impression et dans la limite des stocks. Photos non contractuelles

Design 2000 ?

Du plus utile au plus surprenant, voici ce que nous avons rapporté pour vous dans nos caddies.



MANETTE AIRPAD

Joytech / Take 2 - www.joytech.co.uk - 199 F / 30,34 €

Verdict ★★★★★

OH, UNE SOUCOUPE VOLANTE ? Non, il s'agit bien d'une manette PlayStation. Elle utilise une nouvelle technologie qui la rend sensible aux mouvements. **QUEL INTÉRÊT ?**

Pour les jeux de courses ! Il vous suffira de déplacer la manette dans l'air. **SA COULEUR**

EST UN PEU AUSTÈRE ! On pourra modifier sa façade en se procurant par la suite des coques originales (chromée, motifs « Tag », « Graf » ou « Combat ») vendues séparément.



ASTROPAD DREAMCAST

InterAct • www.interact-acc.com • 159 F / 24,24 €

Verdict ★★★★★

PLUTÔT ENCOMBRANTE COMME MANETTE ? Mais non. Et ne vous laissez pas tromper par son design plutôt original, cette manette offre une très bonne prise en main.

EST-ELLE AUSSI EFFICACE QU'UNE MANETTE OFFICIELLE ? Même plus, grâce à son tir automatique. Dommage cependant que les emplacements des boutons L et R n'aient été mieux choisis. **QUELS SONT LES COLORIS DISPONIBLES ?** Il y en a quatre, noir, rouge, vert et bleu.

CARTE MÉMOIRE V-RALLY 2

Infogrames - www.infogrames.fr - 69 F / 10,52 €

Verdict ★★★★★

COMBIEN DE BLOCS POSSÈDE CETTE CARTE MÉMOIRE ? Techniquement, il s'agit d'une carte mémoire PlayStation classique de 1 Mo, soit quinze blocs au total. **D'AUTRES MODÈLES DE VOITURES EXISTENT-ILS ?** Malheureusement non. Vous devrez

vous contenter de la Peugeot 206 WRC. **ET ÇA ROULE ?** Non, pour cela il y a des modèles très bien chez HotWheels ou Majorette !



Préférence de la rédaction



VIRTUAL GUN

Bigben • www.bigben.fr • 249 F / 37,96 €

Verdict ★★★★★

AVEC QUELS JEUX VAIS-JE POUVOIR UTILISER CE PISTOLET ? Le Virtual Gun est compatible GunCon (le pistolet de Namco). Il pourra donc s'utiliser avec des jeux tels que

Time Crisis et tous les jeux de tir récents. **QUELLES SONT SES PARTICULARITÉS ?** Il dispose d'un moteur permettant de ressentir des vibrations à

chaque pression de la gâchette, mais également d'un mode de chargement automatique. **EN QUOI CONSISTE CE CHARGEMENT AUTOMATIQUE ?** Au lieu de

tirer en dehors de l'écran pour recharger votre arme, comme le prévoit la plupart des jeux, vous configurez le nombre de balles dans votre chargeur. Une fois vide, celui-ci se remplit automatiquement.

Abonnez-vous !

Gen4
CONSOLES
Formule Prélèvement

Pas cher !

le numéro revient
à **16 F33**
au lieu de 25 F

49 F
Seulement
par trimestre

**12 numéros
dans l'année**

Malin !

Je me mets à l'abri d'une
éventuelle augmentation
de prix du magazine.

Pratique !

Je suis prélevé tous les
mois, mon abonnement
se termine à tout moment
sur simple demande
adressée au service des
abonnements.

Confortable !

Je reçois tous les mois
mon magazine
directement chez moi.

A retourner dûment complété et accompagné d'un relevé d'identité bancaire à
Comptec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

Abonnement Réabonnement
 Oui, je souhaite recevoir GEN4 Consoles. Je peux résilier et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. J'autorise la société Comptec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 49 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).

M. Mme Mlle Adresse professionnelle personnelle

W004D

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Tél. : Fax :

Date de naissance :/...../.....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, si la situation le permet, tous les prélèvements ordonnés par le créancier désigné ci-dessous. En cas de litige sur un prélèvement, je pourrais en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte. Je ferai mon affaire de tout différend relatif à ces prélèvements.

N° NATIONAL D'ÉMETTEUR

447330

TITULAIRE DU COMPTE

NOM / Prénom :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

NOM ET ADRESSE DU CRÉANCIER

COMPTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER
code banque code guichet

numéro du compte

clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

Date :
Signature :

N'oubliez pas de joindre un R.I.B., R.I.P ou R.I.C.E

Préférence de la rédaction



RIO 500

Diamond - 2 290 F / 349,11 €

LECTEUR DE SONS INTERNET...

Petit par sa taille mais grand par sa capacité de sauvegarde (64 Mo), le dernier né de chez Diamond vous ravivera pendant 13 heures d'écoutes et cela avec une seule pile !

Hi-Tech ?

Nouvelle année, nouvelle ère, Gen4 Consoles vous propose 2 000 ans de technologie !

FLOATING.DOT

Swatch - À partir de 550 F / 83,85 €

ET SWATCH CRÉA LE TEMPS INTERNET !

Quand swatch fait rimer émotion et technologie, cela donne une gamme de montre pure, simple, intemporelle, qui suscite émotion et possibilité de surfer vers le futur...



NIKON D1

Nikon - Prix avec boîtier + objectif, plus de 50 000 F / 7621,95 €

SOURIEZ, C'EST UNE NOUVELLE ANNÉE !

Nikon nous offre le premier reflex numérique digne de ce nom. Il enregistre des photos aux formats TIFF-RVB et JPEG.



SCOOTERS ▲

Peugeot Motocycles - 10 290 F / 1 568,7 €

JE NE RECONNAIS PLUS PERSONNE EN TREKKER URBAN BLACK...

Un large choix dans la nouvelle catégorie des 50cc.

LA MATIERE GRISE!



plus on en a,
et plus on la cache!!



Bientôt à la télé!

11 modèles
en vente chez tous
les malins

~~49,-~~

REVENDEURS
Contactez-nous!



NBT/DESTINY

Importateur Grossiste Accessoires Jeux Vidéo
54 rue de la Wanne - 68400 Riedisheim
Tél. 03 89 65 90 51 - Fax 03 89 65 90 53

VOUS ACHETEZ OU EN L'AN 2000 ?
WWW.EUFORFX.COM
ACCESSOIRES - MODIFS - GOODIES - CONSOLES



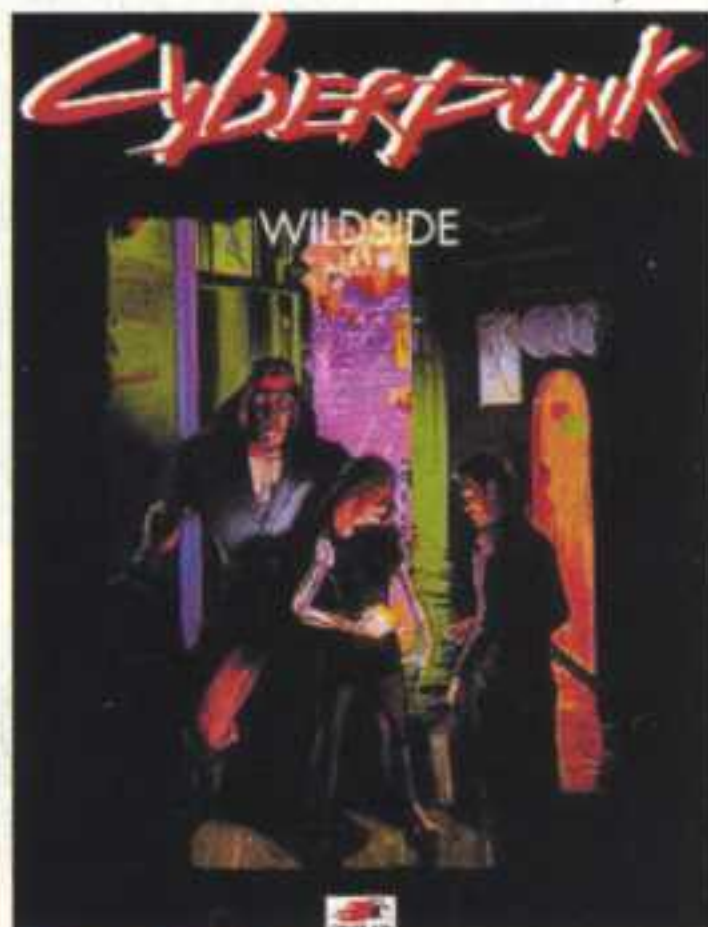
A DÉCOUVRIR DE TOUTE URGENCE

Cyberpunk 2020

■ Éditeur français : Oriflam
■ Genre : Cyberpunk

En 1985, Gibson inventait le cyberpunk avec Neuromancien. Reconnu, il est à la base du jeu appelé Cyberpunk. Dans un monde dominé par des corporations, les joueurs incarnent des mercenaires ou hackers qui tentent d'y survivre. Une vision très sombre de notre société dans un futur proche. ■ TD

■ Verdict ★★★★★



FUTUR NOIR En 2020, le monde est plongé dans le chaos des corporations.

Elric

■ Éditeur français : Oriflam
■ Genre : Dark Fantasy

Reprenant l'univers créé par Moorcock, Elric vous propose de vivre des aventures épiques. Vous jouerez dans un monde violent, secoué par la guerre opposant les Seigneurs de la loi aux Ducs du Chaos. Guerriers, prêtres fous et démons vous attendent. ■ TD

■ Verdict ★★☆☆☆☆



DARK FANTASY Elric est à l'image de l'œuvre de Moorcock: sombre et violent.

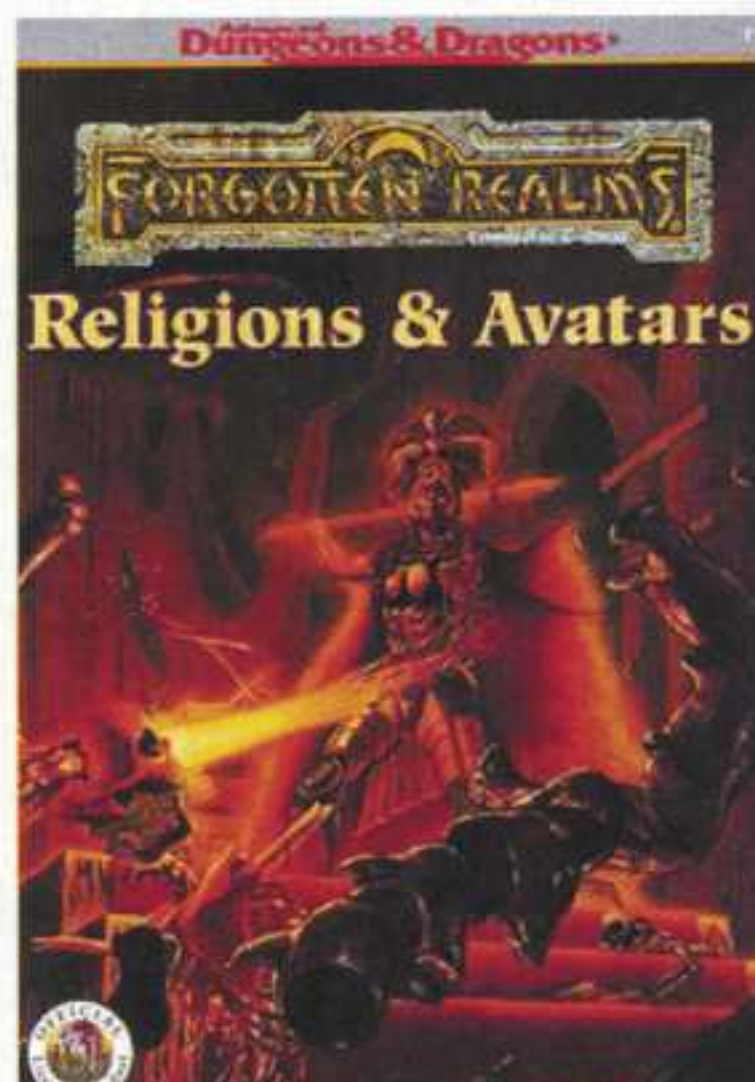
POUR INFO

■ Éditeur américain : TSR.
■ Éditeur français : Descartes.
■ Genre : Héroïc-fantasy
■ Création : Années 70.
■ À noter : Les deux livres de base, Le Guide du Maître et Le Manuel du Joueur, regroupent toutes les règles nécessaires pour jouer. S'ajoutent un bestiaire regroupant plus d'une centaine de créatures fantastiques, ainsi que divers mondes qui composent l'univers de ADD. Il existe un CD-Rom sur lequel on retrouve tous les livres de base, ainsi qu'un magazine officiel en anglais (Dragon), disponible en France.
■ Petit plus : Un film est en tournage actuellement et deux jeux PC (Planescape et Baldur's Gate 2) sont attendus courant 2000.

Advanced Dungeons & Dragons

■ Verdict ★★★★★

Premier jeu de rôle de l'histoire, Dungeons & Dragons est devenu une référence absolue. Créé au début des années soixante-dix, sa popularité n'a cessé de croître. Si la première version était quelque peu basique, Advanced Dungeons & Dragons fait entrer le jeu dans la légende. Depuis, il est le symbole d'un genre que l'on appelle héroïc-fantasy. Advanced Dungeons and Dragons vous propose d'incarner un magicien, un voleur, un paladin ou encore un prêtre, et de vivre à travers votre personnage des aventures épiques. Plongé dans un monde peuplé de créatures fantastiques et de dragons majestueux, ce jeu de rôle offre des possibilités infinies dont les limites sont uniquement celles de votre imagination. Aujourd'hui, l'univers d'ADD est réparti sur divers mondes distincts : Greyhawk, les Royaumes Oubliés, Planescape ou Al-Qadim ne sont que quelques exemples. Depuis plus de trente ans, ADD reste le jeu le plus joué, et rien ne semble pouvoir inverser



■ **LE PÈRE FONDATEUR** Premier jeu de rôle de l'histoire, il est une référence absolue.

la tendance. TSR, éditeur du jeu aux États-Unis, vient d'annoncer l'arrivée d'une troisième édition, et un film est actuellement en tournage. Vous dire que nous en bavons d'ores et déjà d'impatience est un euphémisme. La légende des dragons continue... ■ TD

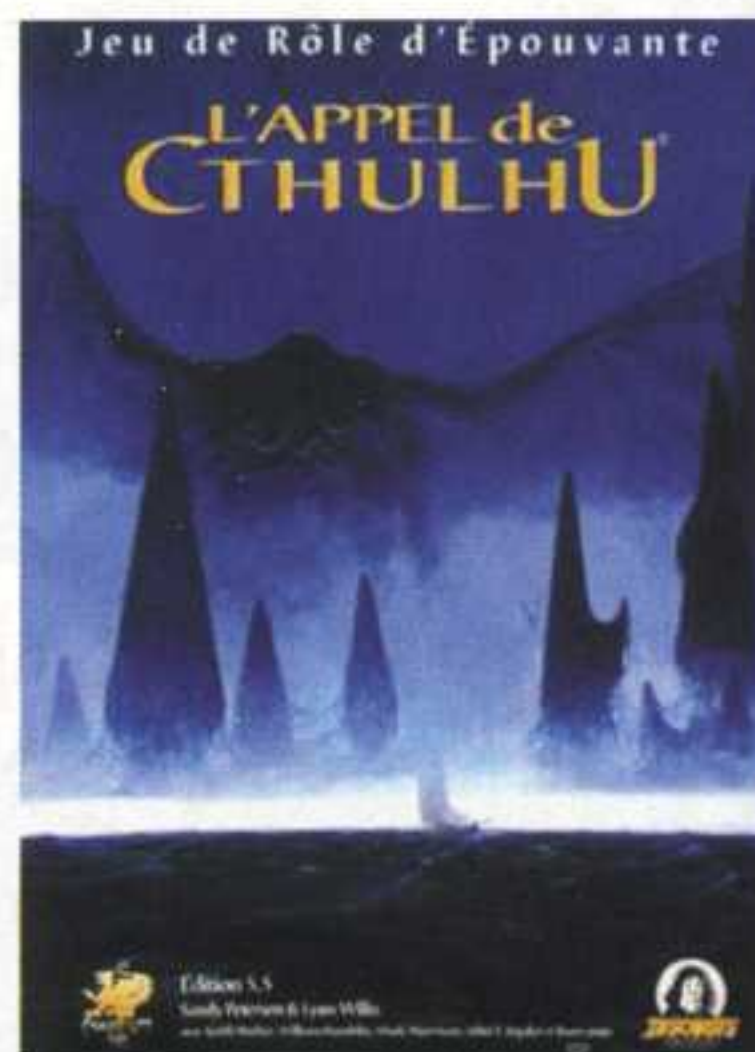
POUR INFO

■ Éditeur américain : Chaosium
■ Éditeur français : Descartes
■ Genre : Horreur
■ À noter : Descartes vient de rééditer de nombreuses campagnes épuisées et a déjà publié plus d'une trentaine de suppléments. Côté littérature, les Éditions Bouquins proposent l'intégrale de l'œuvre de Lovecraft en trois volumes.
■ Petit plus : Le film Nécronomicon vous invite à découvrir trois histoires tirées du Mythe. La première est réalisée par Christophe Gans (Crying Freeman, HK Vidéo).

L'appel de Cthulhu

■ Verdict ★★★★★

« Les Grands Anciens dorment en divers endroits du globe... Quand les astres seront propices, ils s'éveilleront et réclameront leur dû... » Inspiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft, L'appel de Cthulhu vous permet d'incarner des investigateurs essayant de percer quelques mystères antiques et ténébreux. À la fois jeu d'horreur, titre fantastique et aventure épique, L'appel de Cthulhu est un véritable best-seller vendu à des millions d'exemplaires de part le monde. Une cinquième édition mise à jour par la société d'édition Descartes, vient tout juste de sortir et propose, outre les règles du jeu, une formidable source d'informations pour tous les amateurs du Mythe. Vous y retrouverez la description d'une centaine de monstres, un résumé des plus obscurs livres de magie noire, ainsi que la réédition de la nouvelle originale de Lovecraft : L'appel de Cthulhu. Le grand nombre de suppléments et de scénarios existants en font un jeu incontournable pour tous ceux qui



■ **VERSION 5.5** Découvrez le monde de HP Lovecraft grâce à un jeu incontournable.

aiment frémir d'angoisse le soir, entre amis au coin du feu. Chaque partie restera gravée en vous comme un moment terrifiant mais unique. L'appel de Cthulhu est un des jeux les plus appréciés au monde et passer à côté serait impardonnable. Sachez qu'une multitude d'informations peuvent être trouvées sur le site suivant: <http://www.geocities.com/Paris/8164/ring.html> ■ TD

VOILA DE QUOI FAIRE VOTRE PREMIER ALBUM !

249 F*

Le retour de la bombe techno

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX TECHNO ET HOUSE !

Rave 2 eJay

Plus de 3500 samples inédits

16 pistes d'enregistrement Hi-Fi Stereo
Composez, enregistrez et écoutez vos mix

INCLUS :
L'Hyper Generator 2 pour créer vos propres samples
L'Effect Studio pour transformer vos sons / une table de mixage
Le Time Stretching pour varier le tempo de vos samples

PXD FOCUS

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX DANCE ET HOUSE !

Dance 2 eJay

Plus de 1000 échantillons Dance et House inédits

16 pistes d'enregistrement Hi-Fi Stereo
Composez, enregistrez et écoutez vos mix

INCLUS :
L'Effect Studio pour créer et transformer vos sons / Le Groove Generator pour créer vos propres grooves de batterie
Le Time Stretching pour varier le tempo de n'importe quel sample.

PXD FOCUS

249 F*

La bête de mix

129 F*

Le logiciel culte

CREEZ VOUS-MEME VOS MORCEAUX RAP !

HIP HOP eJay SUPERPACK

Plus de 3000 samples

INCLUS :
Le Recording Studio pour enregistrer votre voix
La platine virtuelle eJay pour scratcher avec votre souris
16 pistes Hi-Fi stéréo

Composez, enregistrez et écoutez vos mix

PXD FOCUS

149 F*

7500 samples libres de droits

7500 SAMPLES INEDITS POUR TOUS VOS PROGRAMMES MUSICAUX

eJay

7500 samples

SOUND #1 COLLECTION

Inclus
7500 SAMPLES LIBRES DE DROITS AU FORMAT WAV
L'eJay SoundBrowser pour une navigation simple et intuitive dans les répertoires de samples.
Le Time stretcher pro pour des modifications de tempo de haute qualité.

PXD FOCUS

5 minutes passées sur un logiciel eJay sont suffisantes pour être définitivement contaminé par le virus !

Créez vos propres morceaux avec les plus incroyables des logiciels de musique et transformez votre PC en véritable Home studio. Tout a été fait pour que vous réalisiez le plus simplement du monde des mix d'une qualité exceptionnelle sans aucune connaissance musicale. Les interfaces simples et intuitives, les milliers d'échantillons musicaux, les nombreux outils de création révolutionnaires et les possibilités infinies des logiciels vous feront découvrir le plaisir d'être un acteur à part entière du monde de la musique.

Si vous voulez en savoir plus : Concours de mix, démos à télécharger, infos produits, forum, jeux sur : www.ejay.net

FOCUS
MARKETING

La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net

PXD
MUSICSOFT



Tomb Raider 4

La révélation finale

Bloqué dans Tomb Raider : La Révélation Finale ? N'ayez pas peur, on est là. Ces trucs et astuces, ainsi que le guide des différents niveaux, devraient vous permettre de conserver votre santé mentale... Enfin, plus ou moins.

UTILISATION DE CE GUIDE

Ce dont vous devez vous souvenir en utilisant ce guide de Tomb Raider - La Révélation Finale, c'est qu'il n'est pas fait pour vous indiquer pas à pas comment finir le jeu. Voyez-le plutôt comme un copain bien informé qui répondra à vos questions sur le dernier Tomb Raider sans vous dévoiler toute l'intrigue d'un coup. Toutes les énigmes ne sont pas résolues, tous les endroits où vous pourriez être bloqué ne sont pas décrits, mais soyez sûr que les plus difficiles sont tous dans ce manuel. Les colonnes centrales vous proposent des réponses aux questions que vous pourriez vous poser pour chaque niveau, et le texte principal vous propose un guide plus détaillé pour accomplir les quêtes les plus difficiles. Alors, amusez-vous bien ! Et surtout, surtout, n'oubliez pas de sauvegarder.

EMPLACEMENTS DES CRÂNES D'OR

C'est parti, l'aventure vous attend !

Le premier niveau ne sert pas uniquement à apprendre comment manipuler correctement la jeune Lara, il vous donne aussi la première occasion de collecter des objets bien cachés : les crânes d'or ! Le fait de tous les obtenir vous donnera une fin différente au niveau, tout en prouvant à vos amis que vous êtes un authentique pro à Tomb Raider.

- Crâne 1-** Le premier crâne d'or se trouve tout près de Von Croy dans la pièce de départ. Regardez, là, juste à sa gauche !
- Crâne 2-** Il est caché dans l'eau dans la salle juste après les pics (là où Lara effectue son premier saut).
- Crâne 3-** Dans la pièce où Lara doit sauter de plate-forme en plate-forme au-dessus de l'eau, au fond à droite.
- Crâne 4-** Sautez dans le grand bassin, et allez voir au fond pour trouver ce crâne.
- Crâne 5-** A l'extérieur de la zone où Von Croy affronte deux sangliers, au fond, près

de la sortie.

Crâne 6- Dans la pièce située après les deux statues de lion, allez du côté droit et regardez autour de vous.

Crâne 7- Quand Von Croy vous fait passer dans le passage étroit où vous devez ramper pour ouvrir la grande porte, prenez le chemin de gauche.

Crâne 8- Dans la zone juste après que Von Croy vous aie fait courir, juste avant le défi, il est caché dans le coin du fond derrière la rambarde.



Si l'on n'y prend pas garde, certains crânes passent facilement inaperçus.

ANGKOR VAT

Comment aller à gauche quand Von Croy propose à Lara de choisir le chemin ?

La seule manière d'aller à gauche est d'obtenir les huit crânes d'or disséminés dans le niveau d'entraînement. Les emplacements exacts de ces crânes sont indiqués au tout début du guide. Sachez cependant que le chemin de gauche est un peu plus dur que celui de droite. Bien qu'ils proposent tous deux les mêmes obstacles, le chemin de gauche est un peu moins indulgent quand vous tombez d'une corde.



LA COURSE POUR L'IRIS

Comment battre Von Croy ?

On pourrait vous dire de prendre à gauche, à droite, à gauche, à gauche, etc., mais il est plus simple pour vous de sauvegarder au début de la course,



puis d'expérimenter les diverses possibilités. Les chemins par lesquels vous pouvez passer sont nombreux, et Von Croy a la sympathique habitude de vous attendre s'il prend trop d'avance, ce qui devrait vous permettre de gagner la course après quelques essais.

Que se passe-t-il si je perds la course ?

Rien de spécial, à part que Von Croy va pérorer stupidement sur sa victoire et gronder Lara, ce qui est bien sûr un motif suffisant pour vouloir gagner la course. Mais, que vous gagniez ou perdiez, les mêmes événements se produiront, alors ne vous fatiguez pas à recharger une vieille sauvegarde si vous ne battez pas ce vieux prétentieux - ça ne fera aucune différence à long terme.



Qu'est-ce que c'est que ces symboles lumineux sur le sol ?

Alors, vous voilà donc dans le tombeau de Seth, vous avez passé un bon moment à résoudre un tas d'énigmes mineures et, après que votre copain ait renversé de l'eau sur le feu, vous vous retrouvez dans le noir dans une pièce où des carreaux brillent. Des carreaux qui semblent illuminés d'une flamme sans raison apparente. Comme pour la plupart des énigmes de Tomb Raider, la solution est en fait toute simple. Le truc est de sauter d'un carreau brillant à un autre sans toucher à ceux qui ne brillent pas. Vous pouvez voir si vous n'avez pas commis d'erreur en vérifiant que les torches s'allument toutes seules à chaque nouveau carreau. Si vous en manquez un et que la lumière s'éteint, retournez à la salle que vous venez d'ouvrir et tirez sur la corde pour que le cycle reparte de zéro.



LES CHAMBRES FUNÉRAIRES

Qu'est-ce que je fais dans la pièce des deux momies ?

La chambre qui contient une grande statue d'un dieu assis et trois sarcophages est en fait bien plus aisée à traverser qu'on ne le croit. Une fois que les trois sarcophages s'ouvrent et que deux momies en sortent (le dernier sarcophage contient une petite trousse de soins), regardez



Le huitième crâne d'or marque est le dernier objet caché du niveau. Il marque également le début de la course pour l'Iris contre Von Croy.

SURVIVRE À LA PIÈCE PIVOTANTE

Le premier mal de tête fait son apparition à l'intérieur de ces salles

Bien que vous arriviez à cet endroit très tôt lors de votre périple avec Lara, la pièce pivotante dans les salles de sépulture peut se révéler déroutante même pour les habitués de Tomb Raider. Nous reprenons ici juste après que Lara aie passé les deux momies qui sont détaillées dans la colonne de droite.



Regardez bien la disposition de la pièce avant de vous aventurer jusqu'à la porte.

Entrer dans la caverne

Une fois que Lara a poussé la statue jusqu'à l'interrupteur, passez par la porte qui s'est ouverte derrière le sarcophage de droite. Courez tout le long du passage qui monte, traversez le pont et entrez dans la salle suivante. Remontez le long du mur jusqu'au bout de la pièce et descendez dans le trou sur la gauche. Allez au bout du chemin et vous serez arrivé à la pièce pivotante.



Ces pics ne sont pas là pour faire joli, alors gare à vous quand vous passez près d'eux.

Regardez bien tout autour de vous.

Retournez-moi cette pièce !

Sautez à partir de l'échelle jusqu'au sol, puis grimpez sur les blocs sur le côté droit de la pièce. Marchez sur les trois premiers cubes, puis sautez pour atteindre le quatrième, tournez à gauche et sautez au-dessus des pics sur le cube suivant. Sautez sur le cube en face de vous, puis grimpez jusqu'à atteindre un petit couloir. Tirez sur le levier qui s'y trouve. Retournez sur les cubes et prenez le passage que vous venez d'ouvrir sur le côté Nord de la salle. Grimpez à l'échelle au bout du couloir, puis tirez le levier qui se trouve là, ce qui fera pivoter la pièce de 90 degrés. Retournez dans la salle et sautez dans le trou dans le sol. Attrapez la clé étoile qui se trouve à vos pieds, puis suivez le couloir jusqu'à trouver une échelle, qui vous ramènera à la chambre principale. Maintenant escaladez les cubes qui se trouvent juste devant vous (à l'Ouest), sautez jusqu'au cube en face de vous, puis bondissez sur le cube qui est à gauche. Sautez jusqu'à l'entrée que vous verrez de là et descendez par le trou dans le couloir à l'aide de l'échelle. Maintenant, tirez sur la corde et la pièce principale va à nouveau pivoter de 90 degrés. Franchissez alors la porte qui se trouve de l'autre côté avant que les momies ne vous attaquent. Montez sur les blocs que vous pouvez voir et continuez jusqu'à atteindre la serrure



De nouveaux endroits peuvent être atteints en faisant pivoter la pièce.

CODES ET TIPS

Nous vous dévoilons dans ces colonnes les meilleurs codes et secrets de vos jeux préférés. Grâce à eux, vous pourrez devenir invincible, sauter les niveaux, obtenir des munitions infinies, tous les véhicules et bien d'autres choses encore en fonction du jeu. Vous trouverez également dans ces colonnes des Challenges qui vous sont proposés pour vous pousser à tirer le maximum de vos jeux. À vous de relever les défis que nous vous indiquons. Envoyez-nous les preuves de votre succès (photo d'écran ou carte mémoire), tous les mois l'un d'entre vous gagnera un abonnement gratuit d'un an à Gen4 Consoles.

Bust A Groove

PlayStation

Capoeira

Pour incarner Capoeira, finissez le jeu en difficulté Normal. À l'écran de sélection des personnages allez en haut hors de l'écran pour le choisir.

Robo-Z

Pour choisir Robo-Z, finissez le jeu avec n'importe qui en difficulté Hard.

Burger Dog

Une fois que vous avez les deux personnages précédents, finissez le jeu en utilisant Hamm.

Columbo

Une fois que vous avez les deux premiers persos, finissez le jeu en utilisant Shorty.

costume différent

À l'écran de sélection, maintenez Select et appuyez sur Croix pour choisir votre personnage.

voir les danses

Cette option vous permet de créer vos chorégraphies ! Finissez le jeu en mode Easy (ou plus) avec le personnage de votre choix. Vous pouvez bien vous amuser avec ce mode, en changeant les mouvements des diverses chorégraphies, les angles de caméra et la vitesse de danse. Mettez-la sur 4 si vous voulez vraiment les voir bouger.

sauter le niveau

Finissez le jeu avec n'importe qui, puis démarrez une partie à un joueur. Quand l'arène apparaît, appuyez simplement sur L2 + Select pour sauter le stage.

* CHALLENGE

ISS pro Evolution 99

PlayStation

Voici le défi le plus sportif, jamais soumis à vos doigts boudinés. Serez-vous capable de battre la formidable équipe du Brésil ? Peut-être me direz-vous, mais après avoir lu ce qui suit, vous serez certainement beaucoup moins confiants. En effet, pour que l'exploit soit unique, il vous faudra vaincre la formation de Ronaldo avec la timide équipe du Japon. Pour rendre la tâche plus ardue, vous jouerez en mode Hard avec des mi-temps de quinze minutes. Bonne chance !

Colony Wars: Vengeance

PlayStation

Cheats : Entrez les mots de passe suivants.

Toutes les armes : Tornado.

Post-combustion infinie : Avalanche.

Armes secondaires infinies : Chimera.

Bouclier infini : Vampire.

Pas de chauffe : Dark*Angel.

Tous les cheats : Blizzard.

Sans cheats : Stormlord.

Tous les combattants : Thunderchild.

Specs au maximum : Hydra.

Choisir le niveau : Demon.

CODES ET TIPS

Cool Boarders 3

PlayStation

Tous les circuits

Choisissez le mode tournoi et entrez WONITALL comme nom. Vous entendez alors "Cheater!".

Planches et personnages

Choisissez le mode tournoi et entrez OPEN_EM comme nom. Vous entendez alors "Cheater!".

Grosse tête

Choisissez le mode tournoi et entrez BIGHEADS comme nom. Vous entendez alors "Big head mode."

Crash Team Racing

PlayStation

Demo de Spyro 2

A l'écran titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 et faites : Bas, Rond, Triangle, Droite.

Accéder au Nitros Oxide's Space Ship

Pour débloquer l'accès à ce vaisseau, vous devez posséder les quatre clés des Boss.

Nouvelle arène de combat en multijoueur

Pour débloquer cette nouvelle arène bonus, vous devez remporter les quatre coupes du mode arcade au niveau de difficulté correspondant.

Course	Difficulté
Basement	Level Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium



Ehrgeiz

PlayStation

Nouveaux personnages

Jouer avec Kouji Masuda

Terminez le mode Arcade en utilisant n'importe quel personnage masculin.

Jouer avec Clair Andrews

Terminez le mode Arcade en utilisant n'importe quel personnage féminin.

Jouer avec Yuffie Kisaragi

Terminez le mode Arcade avec Cloud.

Jouer avec Vincent Valentine

Terminez le mode Arcade avec Tifa.

Gran Turismo

PlayStation

Argent facile

Pour gagner facilement des pépètes, une fois le jeu bien avancé, il vous suffit de faire les qualifications pour les courses de nuits. Vous gagnerez ainsi 20.000 \$ en moins de 2 minutes.

Gagner la concept car

Pour pouvoir acheter le fruit de toutes les convoitises, la Dodge Concept Car, finissez premier de la coupe "British Vs US".

GTA 2

PlayStation

1,000,000 points : BIG SCORE

500,000 dollars : MUCH CASH

Multiplicateur x 5 : HIGH FIVE

Toutes armes et munitions : NAVARONE

Debug mode : NO FRILLS

Mode sans police : LOSE FEDS

Affiche les coordonnées : WUGGLES

Level select : ITS ALL UP

Niveau Maximum "Wanted" : DESIRES

Energie infinie : LIVE LONG



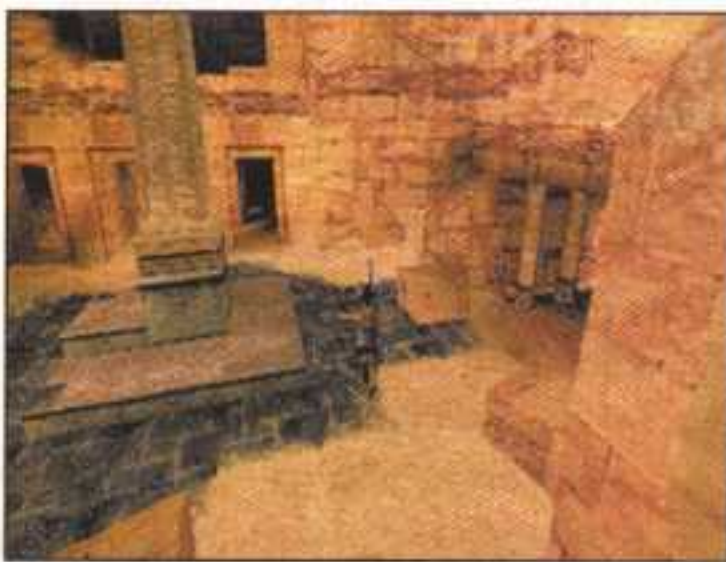
Un levier, une porte, un piège, la routine pour la belle aventurière ! Mais que cela ne vous casse pas votre concentration. La moindre erreur sera fatale !

étoile que vous trouverez au bout du chemin (sur le côté gauche de la pièce). Une corde va tomber du plafond une fois que vous aurez utilisé la clé étoile, servez-vous en alors pour traverser ! Une fois que vous aurez réuni le talisman du scarabée, continuez à descendre le couloir et vous n'aurez plus jamais à revenir dans cette maudite pièce pivotante !

CRÉER LE TALISMAN DU SOLEIL

Les retours en arrière commencent à partir du temple de Karnak

La recherche des morceaux du talisman du soleil sera la première occasion où vous devrez souvent revenir en arrière dans la révélation finale. Commencez dès maintenant à vous y habituer, car, aussi complexe que puisse sembler au premier abord la procédure de retour en arrière dans Tomb Raider, elle est simple comparée à ce à quoi vous devrez bientôt faire face.



Voici le pivot central du temple de Karnak, ce sera un lieu de passage fréquent.

S'emparer des deux jarres

Une fois à l'intérieur du temple de Karnak, grimpez le mur vers l'Ouest, puis glissez jusqu'à la salle extérieure et tuez-y les deux scorpions. Dirigez-vous ensuite vers la porte à l'Ouest et descendez le couloir jusqu'à une pièce pourvue d'une étendue d'eau à son extrémité. Juste avant d'atteindre l'eau, utilisez le bloc sur la droite pour accéder à l'étage supérieur. Vers le centre de cette aire suspendue,

vous verrez des trous dans les murs des deux côtés de la pièce. Chacun d'eux correspond à une porte à l'étage d'en dessous. Après les avoir ouvertes, laissez-vous tomber, vous trouverez un fusil à pompe dans une des pièces, et la première



Après avoir récupéré les jarres de Canope, placez-les derrière les statues.

jarre de Canope dans l'autre. Retournez dans la zone centrale après avoir récupéré la jarre et allez à gauche (au Nord) pour grimper jusqu'à l'aire suivante. Passez entre les colonnes pour parvenir à la pièce avec les deux bassins vides (continuez vers le Nord pour y arriver). Balancez-vous pour traverser l'un des deux bassins et activez le bouton trouvé de l'autre côté, ce qui ouvrira la porte à l'autre bout de la salle. Utilisez la porte et appuyez sur le bouton qui ouvrira un passage vers un niveau inférieur. Sautez, et placez votre jarre de Canope derrière l'une des deux statues qui souffle dans une corne, puis escaladez le



Quand les deux jarres seront à leur place, vous serez capable de marcher sur l'eau.

attentivement le sol. Vous avez remarqué la plaque bizarre dans le coin supérieur gauche de la pièce ? Il vous faut pousser la statue jusqu'à cet endroit. Oui, mais et les momies ? De toute façon, vous ne pouvez pas les tuer. Il vous faudra donc courir en tous sens, puis revenir pousser la statue. Vous perdrez probablement un peu de vie, mais rien de bien grave.



Comment vais-je tout en haut de la grande pièce ?

Vous avez probablement remarqué une petite pièce au sol couleur sable et haute de plafond quand vous avez exploré les chambres funéraires. C'est cet endroit qui vous y amènera si vous avez les objets appropriés. Une fois que vous aurez récupéré le talisman du scarabée et le serpent d'or, placez-les dans les fentes pour déclencher cet antique ascenseur.

LA VALLÉE DES ROIS

J'ai tué tous les gardes du niveau. Qu'est ce que je fais après ?

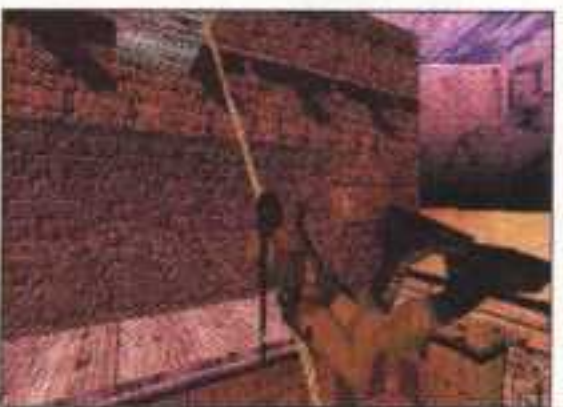
Ah, c'est là où on commence vraiment à s'amuser. Cherchez sur le sol tous les objets que les gardes ont laissé tombé et, parmi les munitions d'Uzi et les troussees de soins, vous trouverez une clé. Utilisez cette clé sur la Jeep garée derrière la Land Rover et préparez-vous à jouer les fous du volant !



KV5

Qu'est-ce que je fais devant le portail verrouillé ?

Eh bien, vous ne pouvez pas l'emboutir avec votre Jeep et il y a ce gars, là-haut, sur les échafaudages, qui ne fait rien qu'à vous tirer dessus. Alors faites-le descendre ! Défoncez les poutres qui soutiennent son échafaudage, et vous pourrez lui rouler dessus à loisir, sans oublier que ça vous dégagera la voie. Une fois l'indésirable écrabouillé, descendez de la Jeep et montez jusqu'au deuxième niveau de l'échafaudage du Sud (vous

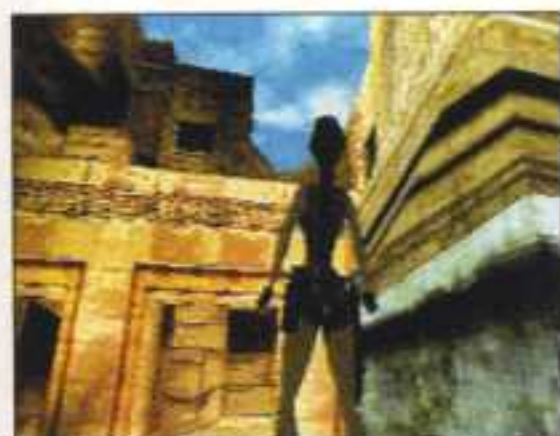


remarquerez une ouverture). Grimpez jusqu'à l'étage le plus haut et servez-vous de la corde pour traverser. Une fois de l'autre côté, vous devriez voir un levier sur le mur. Sautez vers lui et agrippez-le pour vous ouvrir la voie.

TEMPLE DE KARNAK

Comment arriver de l'autre côté des bassins vides ?

Puisque les bassins sont trop profonds pour que vous grimpez de l'autre côté, la solution se trouve au-dessus de votre tête. Levez les yeux !



LE HALL DU GRAND HYPOSTYLE

Comment je fais pivoter ces immenses piliers de manière à ce qu'ils soient tous en face de la salle de la pyramide bleue ?

Il n'y a rien que vous ne puissiez faire dans ces pièces obscures pour bouger les piliers suspendus, alors allez dans le couloir qui mène à cet endroit. Si vous tournez à gauche et continuez votre chemin, puis grimpez à l'échelle au bout du couloir, vous arriverez à un lieu où vous pouvez bouger chacun des interrupteurs pivotants de manière à ce qu'ils soient face à l'intérieur (le Sud, l'Ouest et le Nord), puis retournez à la pyramide bleue et tirez sur la corde.

LE LAC SACRÉ

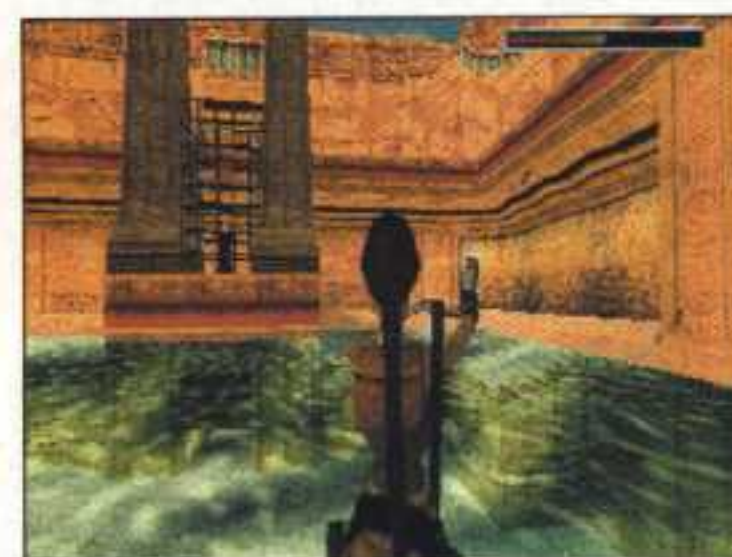
Que faire dans la salle sous l'eau où il y a cet énorme miroir ?

Le miroir dans cette pièce n'a pas été mis là pour que Lara se refasse une beauté. En fait, il vous dévoile un passage secret. Regardez attentivement le reflet du plafond de la pièce et vous apercevrez un trou. Le plus difficile est de trouver le bon angle pour voir le trou car Lara n'est pas exactement un modèle de précision sous l'eau. Il est donc plus simple de remonter directement vers le plafond et de chercher par vous-même la sortie (maintenez vers le haut pendant que vous nagez le long du plafond). L'ouverture est proche du centre, alors cherchez plutôt par-là et vous devriez la trouver sans problème.



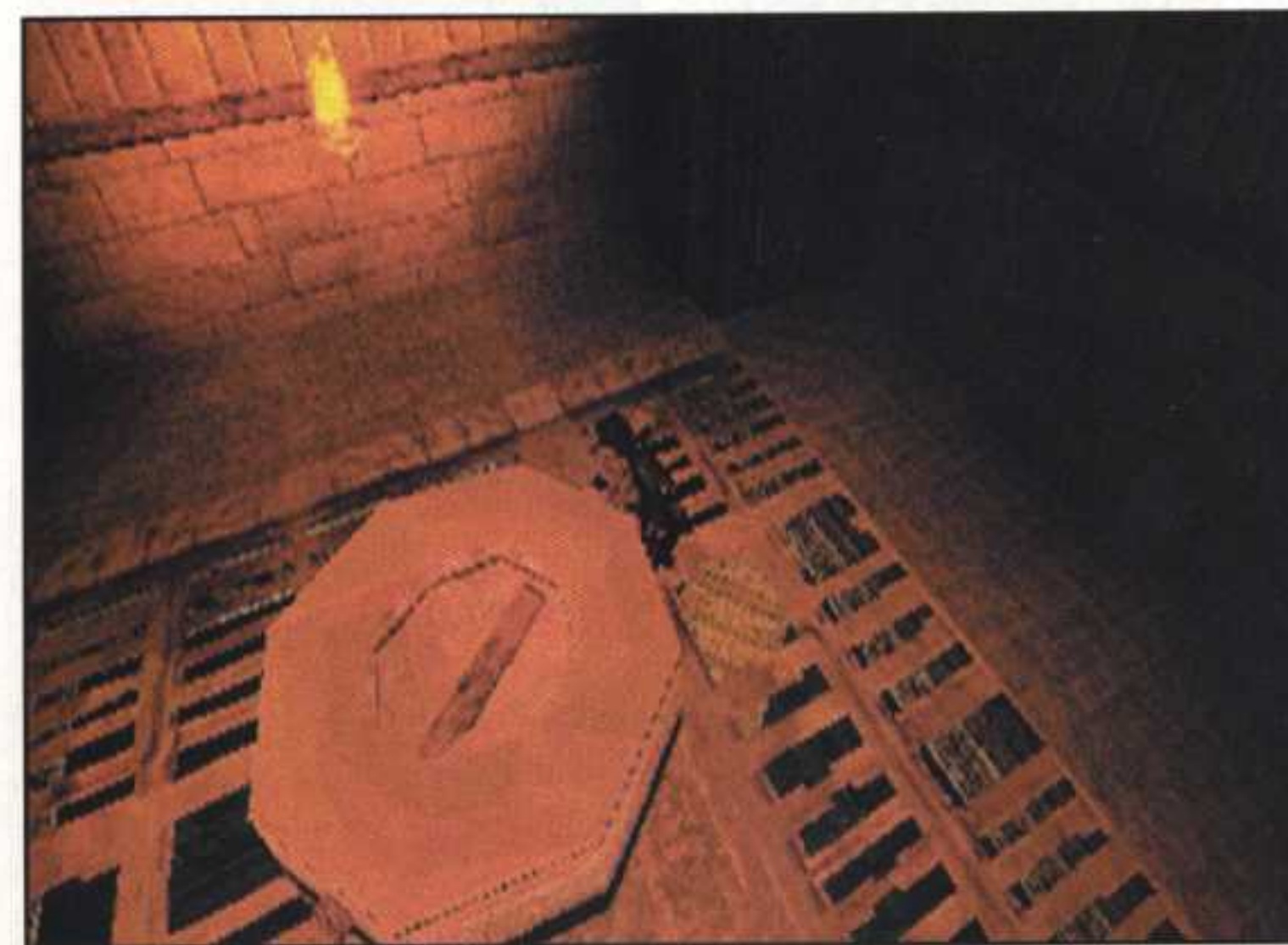
L'une des premières énigmes difficiles : la salle du miroir.

trou dans le mur à l'Est (celui dont vous étiez tombé), et rampez jusqu'à rejoindre la salle des piliers. Passez par la porte qui est ouverte dans le cinéma (près de l'endroit où se trouvait la première jarre) pour rentrer dans le hall du grand hypostyle. Ensuite, allez à droite jusqu'à un ravin que vous devrez sauter. De là, allez vers le passage au Nord où il vous faudra ramper, ce qui vous amènera au lac sacré. Faites le tour du lac pour trouver une porte dans le mur extérieur, et entrez dans la pièce. Vous y trouverez trois trous. Sautez dans celui



La deuxième jarre de Canope vous attend dans cette cage.

qui est le plus au nord, glissez tout du long et attrapez la perche (si vous la manquez, vous vous retrouverez à l'extérieur). Continuez sur les deux perches suivantes, puis rampez dans le trou du mur Ouest. A l'intérieur de la pièce se trouve une corde qui, une fois tirée, ouvrira la porte menant



Poussez ces interrupteurs géants de manière à ce qu'il soit en face du mur intérieur. Allez Lara, encore un petit effort, tu y es presque !



Prenez garde aux trappes, elles cachent parfois des pièges mortels.

au bâtiment au milieu du lac. Plongez dans l'eau et retournez au lac. Entrez dans la structure centrale, tirez le levier caché sous une saillie sur le côté opposé à l'entrée (sous l'eau), et traversez la porte que le levier vient d'ouvrir. Continuez à traverser les pièces en nageant jusqu'à ce que vous arriviez à une pièce avec un miroir géant. Aidez-vous des instructions de nos colonnes pour passer cette pièce et vous trouverez bientôt la deuxième jarre de Canope ! Maintenant traversez la porte qui vient de s'ouvrir dans l'édifice central et retournez dans la salle où vous aviez laissé la première jarre de Canope.

Assembler le talisman du soleil

Vous aurez remarqué qu'une fois la deuxième jarre de Canope placée derrière la statue, vous aurez soudain moins de difficulté à flotter dans l'eau. Allez de l'autre côté de l'eau, traversez le passage derrière la statue, plongez, pressez le bouton et récupérez la déesse du soleil et la clé de l'hypostyle. Retournez maintenant au hall du grand hypostyle et allez à l'autre sortie dans la pièce où vous aviez le choix entre plusieurs trous (vous aviez pris celui au Nord) et prenez celui dans le mur Ouest. Après avoir atteint la porte, utilisez la clé de l'hypostyle que vous venez de trouver et pénétrez dans la pièce suivante. Après vous être débarrassé des quelques gardes (l'un

CODES ET TIPS

G-Police 2

PlayStation

Entrez ces codes à la place des mots de passe.
Le code suivant rend accessible les quinze missions bonus, les séquences de FMV, le test de musique et la galerie d'art.
UTOPIA
Libère les trente et une missions
PLINTH

Hot Wheels Turbo Racing

PlayStation

Entrez ces codes à l'écran principal. Un son de moteur confirmera que le tips a fonctionné.

Avoir des turbos infinis

R2, L1, Carré, Triangle, R1, L2, L1, R2.

Voitures sans textures

L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2.

Petites voitures

Carré, R2, L2, Triangle, Triangle, L2, R2, Carré.

Gros pneus

Carré, Triangle, Carré, Triangle, R1, R1, L2, L2.

Sons bizarres

R2, R1, L2, R2, Carré, Triangle, L1, R1.

Voitures secrètes

Sol-Aire CX4 or8b4ork8r 3f89jr33LH

Formula 5000

4wdg84wpds 7k7xnw77QM

Hotwheels 500

yLkMffovnp d0BMtoddw8

Slide out

om46domf4f _9Indm_ cc

Super van

op482oph6b lcp0gp1Uf

Le reste des véhicules n'est disponible uniquement que pour le deuxième joueur.

Stage Fright

o_lLdo_TJT cp6o9_ccvr

Sol-Aire CX4

or8b4ork8r 3f89jr33LH

Slide Out

owdg8owpdJ 7KHxnw77QM



Knockout Kings 2000

PlayStation

Entrez ces noms à l'écran de création d'un boxeur en mode carrière afin de débloquer ses personnages cachés. Pressez Rond à l'écran de classement précédent le combat afin de sauvegarder le boxeur. " " indique un espace.

Gargouille : GARGOYLE

Clown : SHMACKO

Alien : ROSWELL

Q-Tip, du groupe "A Tribe Called Quest." :

Q_TIP

Tim Duncan de l'équipe des San Antonio

Spurs : TIM_DUNCAN

Le comédien Marlon Wayans :

MARLON_WAYANS

Marc Ecko, (le créateur) : MARC_ECKO

Le musicien Jermaine Dupri :

JERMAINE_DUPRI

CODES ET TIPS

Magic The Gathering

PlayStation

Gagnez tous les duels

1. Sauvegardez un tome.
2. Commencez une campagne.
3. Jouez jusqu'à ce que vous affrontiez un Sorcier.
4. Appuyez sur Start et Select en même temps pour amener le menu quand le duel est chargé.
5. Appuyez surs pour faire Reset.
6. Choisissez Duel.
7. Chargez votre tome sur la carte mémoire, ou pour le sorcier de l'ordinateur vous choisirez tous les pays sur le CD-ROM.
8. Choisissez le symbole de duel sur l'écran crashé.
9. Combattez. Quand vous gagnez vous retournez en campagne.
10. Sauvegardez et répétez la procédure pour gagner tous vos prochains duels.

Medal of Honor

PlayStation

En obtenant un très bon classement aux missions du mode Story, vous débloquerez de nouveaux modes de jeu ainsi que d'autres bonus.

Mission 1: Powerups pour le mode multijoueur

Mission 2: Mode American movie (les soldats parlent tous en anglais)

Le reste des bonus ne sont utilisable que sur les niveaux déjà terminés.

Mission 3: Sons d'alarmes aléatoires

Mission 4: Mode fil de fer

Mission 5: Tir quatre fois plus rapide

Mission 6: Balles rebondissantes

Mission 7: Munitions infinies

Mode invincible: Ce mode de jeu particulièrement intéressant est obtenu en recevant la Médaille d'honneur.

Voici maintenant les mots de passe à entrer si vous ne êtes trop impatient pour finir les niveaux du mode Story.

Munitions infinies: BADCOPSHOW

Balles rebondissantes: GOBLUE

Mode fil de fer: TRACERON

Mode American movie (les soldats parlent tous en anglais): SPRECHEN

Powerups pour le mode multijoueur:

DENNISMODE

Avoir le personnage Bismark le chien en mode multijoueur: WOFFWOOF

Avoir le personnage Werner Von Braun en mode multijoueur: ROCKETMAN

Avoir le personnage William Shakespeare en mode multijoueur: PAYBACK

Avoir le personnage Winston Churchill en mode multijoueur: FINESTHOUR

Avoir le personnage Wolfgang en mode multijoueur: HOODUP

Avoir le personnage Vélociraptor en mode multijoueur: SPIELBERG

Voir le making of du niveau 1:

INVASION

Voir le making of du niveau 2: BIGGREGA

Voir le making of du niveau 3: DASBOOT

Voir le making of du niveau 4: STUKA

Voir le making of du niveau 5: KOMET

Voir le making of du niveau 6: TWOSIXTOW

Voir le making of du niveau 7: MISSLEAGE

Voir le making of du niveau 8: VICTORYDAY

Vous suicider: Pressez R1, R2, L2, R1, R1, R1, R2, L2, L1, L1 puis pressez rapidement carré. Votre personnage devrait exploser en disant "

pourquoi a tu fais ça ?"



Vous ne pouvez rien faire ici, alors continuez jusqu'à la pièce suivante.

d'eux portait un Uzi !), escaladez les blocs jusqu'à ce que vous puissiez atteindre un pilier. Quand vous êtes arrivé sur le pilier, sautez vers le haut et balancez-vous un peu, puis tournez à droite et balancez-vous jusqu'à la saillie qui vous mènera à la pièce suivante. A l'intérieur de cette pièce gigantesque, il va vous falloir sauter sur la saillie à votre droite puis sauter sur la suivante au Sud. Maintenant, accrochez-vous aux plaques du plafond et balancez-vous vers l'Ouest jusqu'à ce qu'une tuile



Ne laissez surtout pas ces quelques gardes entraver votre quête.

vous stoppe. Laissez-vous tomber, agrippez-vous à la saillie et montez dessus. Tournez-vous vers le Nord et grimpez à la saillie suivante, faites un bond sur le bloc en face de vous, tournez-vous, puis sautez vers la prochaine saillie. Continuez à sauter jusqu'à ce que vous voyez un énorme globe sur le haut d'un pilier. Dégagez vos flingues et tirez dessus, puis suivez-le (en faisant attention !) jusqu'au trou qu'il a créé. Il y a maintenant une énigme qui est résolue dans l'encadré, et une fois les piliers activés, remontez jusqu'à l'endroit où se trouvait la pyramide bleue et ramassez le disque du soleil. Combinez-le avec la déesse du soleil que vous aviez déjà en votre possession. Ouf ! Maintenant, laissez-



Le vous laissez pas éblouir par la splendeur des monuments que vous visiterez !

vous tomber dans le trou situé dans cette pièce et vous revoilà au lac sacré. Mettez le talisman sur l'icône au sol près des deux piliers géants et dirigez-vous maintenant vers la sortie Ouest pour continuer votre quête !

S'ÉCHAPPER DU TOMBEAU

Un jeu antique contre un ennemi ancien

Piégée au fin fond du tombeau de Semerkhet, le parcours qui vous mènera à la lumière du jour est semé d'embûches, mais, avec ce guide à portée de main, vous ne devriez pas rencontrer de gros problèmes. Une chose, tout de même : sauvegarder souvent. C'est vrai qu'on vous le répète depuis le début mais le tombeau de Semerkhet regorge de périls qui ont plus d'une chance de vous tuer.

Le chemin qui mène au jeu

Après avoir glissé le long de quelques pentes et être entré dans une salle avec des scarabées des tombeaux, sautez vers le haut et avancez en vous balançant jusqu'à l'autre côté. Descendez la pente dans la salle suivante, puis agrippez-vous à la perche que vous trouverez sur votre chemin, glissez à nouveau et sautez en arrière une fois que vous aurez atteint le rez-de-chaussée - mais attention au bord ! Attrapez la torche au-dessus de l'espace vide, allumez-la et sautez à l'étage du dessous. Les scarabées des tombeaux qui se trouvent ici sont résistants, donc la meilleure chose à faire est de courir très vite d'interrupteur en interrupteur, et, une



Étudiez le rythme des jets de flamme avant de déclencher les interrupteurs.

fois que les trois ont été activés, retournez en esquivant les attaques jusqu'à la perche. La porte de l'autre côté de la pièce devrait maintenant être ouverte. Allez-y et poussez les grandes portes rouges de gauche. Prenez le corridor puis laissez-vous tomber par le trou dans la pièce en dessous. La porte du Sud vous mènera à la pièce suivante, puis prenez la cage d'escalier qui mène à la chambre de Senet (rien que vous puissiez faire ici pour le moment), et trouvez où se situe l'échelle sur le mur de droite. Grimpez-y et continuez jusqu'à une vaste salle. Tuez les chiens qui s'y trouvent, descendez puis courez jusqu'aux trois

LE TOMBEAU DE SEMERKHET

Y a-t-il un moyen de stopper les scarabées des tombeaux ?

Ben non. Ces insectes hautement nuisibles vous poursuivront sans relâche. En fait, la seule manière de les ralentir sera de brandir une torche allumée. La seule chose à faire dans la pièce à deux niveaux est de vous déplacer rapidement d'interrupteur en interrupteur pour les déclencher. Si vous êtes assez vif, vous ne subirez que des dégâts superficiels.



Que se passe-t-il si je perds le jeu de Senet ?

A part le fait que vous vous couvrirez de ridicule devant vos amis, pas grand-chose. Ah, si, sortir du tombeau sera encore un peu plus difficile que prévu. Allons, rechargez la partie que vous aviez sauvée juste avant le jeu de Senet et essayez de nouveau. Quoi, vous n'aviez pas fait de sauvegarde ? Eh bien, que ça vous serve de leçon ! Maintenant, vous n'avez plus qu'à sauter dans le trou apparu sur le tableau de Senet et à vous préparer aux ennuis...



LE GARDIEN DE SEMERKHET

Comment tuer le taureau géant ?

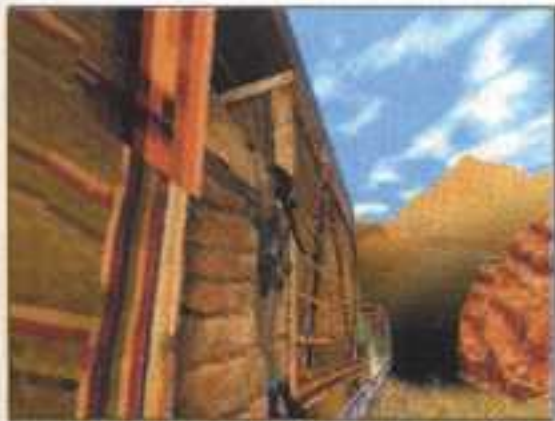
Comme dans la vraie vie, il faut plus que quelques balles pour stopper la charge d'un taureau. Que faire ? Utiliser la bête sauvage pour vous ouvrir un chemin, tiens ! Retournez dans le couloir d'où vous êtes arrivé et tenez-vous en face de la porte à l'autre bout. Si vous sautez au bon moment, la charge du taureau défoncera la porte au lieu de vous atteindre et vous pourrez le suivre à l'intérieur. La pièce comporte trois interrupteurs qui doivent être activés par le taureau, alors utilisez la même astuce que pour la porte et tenez-vous en face des interrupteurs jusqu'au dernier moment. Une fois que les deux portes sont ouvertes, prenez celle de gauche pour quitter ce détestable donjon !



LE CHEMIN DE FER DU DÉSERT

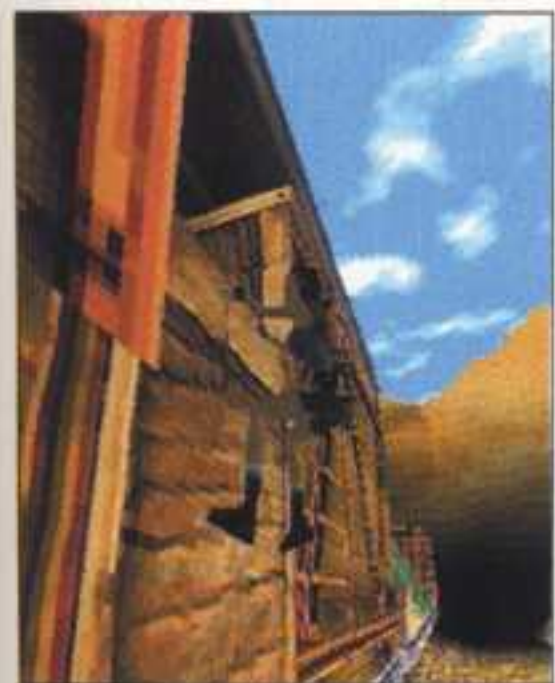
Comment passer le wagon avec la bâche ?

Comme vous avez pu le constater, les sauts avec ou sans élan ne fonctionnent pas. En fait, vous devez tout simplement vous baisser et passer sur le côté du wagon. Vous devriez être suffisamment en hauteur pour que vos pieds ne touchent pas le sol. En vous accrochant au wagon, progressez lentement jusqu'à passer la bâche et reprenez votre route.



Bon, je suis arrivé au dernier wagon, qu'est-ce que je fais maintenant ?

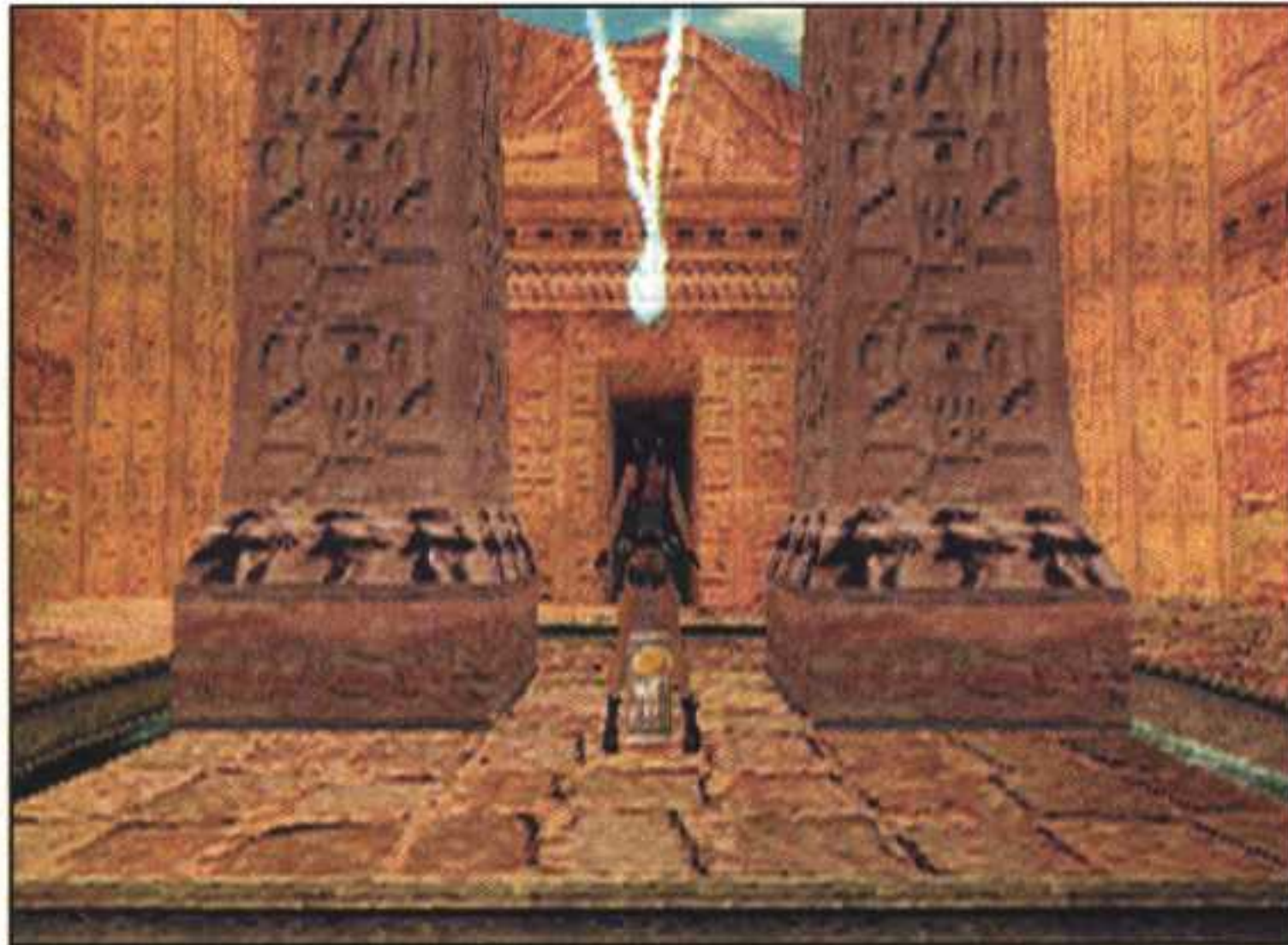
Beau boulot ! D'abord, assurez-vous de vous introduire dans le wagon par la porte sur le côté (la porte du fond donne sur une pièce secrète contenant quelques objets pas indispensables à la quête) et sortez vos flingues. Abattez l'homme de main et tirez sur les deux petites caisses qui se trouvent dans la pièce. L'une contiendra le très utile levier et l'autre, un interrupteur. Utilisez ce nouvel objet sur l'interrupteur, puis retournez au wagon de marchandises où vous aviez commencé le niveau.



ALEXANDRIE

Qu'est-ce que je suis supposé faire ?

Votre objectif dans ce court niveau est de retrouver votre ami - il vous attend derrière la porte avec les deux symboles de losange. Montez l'escalier et trouvez-le pour déclencher la cinématique. Une fois celle-ci terminée, n'oubliez pas de fouiller la chambre pour trouver la visée laser. Même si elle ne vous sert à rien pour l'instant, c'est un objet très important dont vous aurez besoin plus tard.



Maintenant que vous avez placé le talisman du soleil sur le podium, la suite du parcours est évidente. Enfin, presque !

pièges à feu au fond de la salle. Observez les intervalles entre les flammes et activez les deux interrupteurs extérieurs, puis finissez par celui du milieu. Une porte s'ouvrira à la droite des interrupteurs. Empruntez-la et traversez le petit bassin. Il y a six interrupteurs à flammes ici, alors prenez votre temps (et sauvegardez encore et encore !) et examinez bien leurs schémas d'action avant de tenter



Surveillez ce que votre adversaire est en train de faire pendant le jeu de Senet.

d'atteindre l'un d'entre eux. Une fois qu'ils ont tous été actionnés, une porte s'ouvre au Sud-Ouest et un immense pilier va s'élever dans la pièce principale. Retournez à l'extérieur (en vous balançant au-dessus du vide) et montez sur le nouveau pilier. Faites-en le tour et actionnez l'interrupteur à flamme que vous verrez au second niveau, puis accrochez-vous à la saillie et laissez-vous tomber sans dévier.

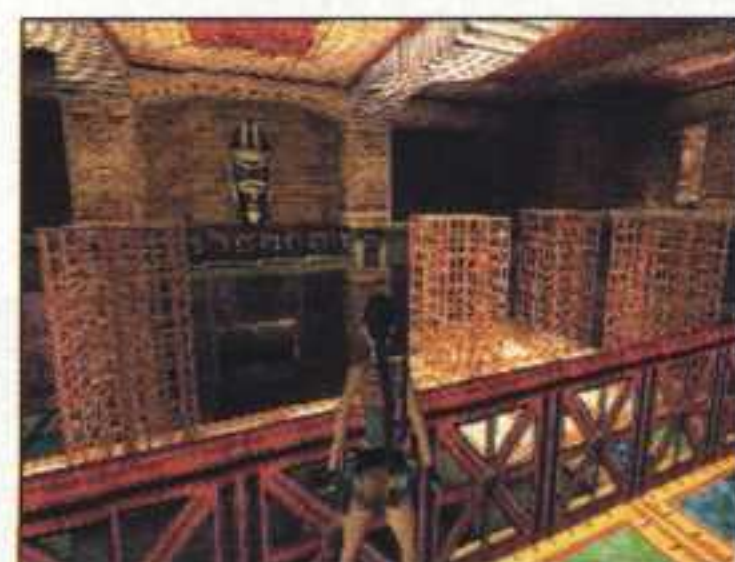


Faire bouger les os vous permet de déplacer vos pièces de Senet.

Maintenant que les deux pièges à feu ont été désactivés, vous pouvez vous emparer des règlements de Senet et une trappe s'ouvrira dans la chambre de Senet. Retournez-y et prenez l'échelle du côté opposé à celle qui mène à la salle du piège à feu. Après avoir grimpé à cette échelle, vous verrez votre fantomatique adversaire. Lisez les règlements de Senet (c'est assez simple, mais nous vous recommandons de sauvegarder la partie avant de commencer la partie) et faites tourner ces os.

Gagné !

Bravo ! Bon, maintenant que les colonnes ont été levées, sautez de l'échelle et prenez la cage d'escalier au Sud en vous accrochant à gauche dès que vous pouvez. Sautez au-dessus du bureau puis descendez l'un des deux escaliers et allez à la porte du bas. Descendez la nouvelle volée de marches de l'autre côté de la porte, puis allez à gauche et tombez dans le trou. Il y a des scarabées des tombeaux là-dedans, alors soyez prêt à courir ! Après avoir



Si vous gagnez le jeu de Senet, utilisez ces colonnes pour rejoindre la zone suivante.

traversé la pièce, accrochez-vous à la perche et grimpez-y. À l'intérieur de la salle suivante, vous remarquerez un tas de miroirs. Ignorez-les pour l'instant et prenez la porte à l'autre bout de la pièce, montez ensuite dans la pièce suivante. Déplacez les pièces de Senet de manière à ce qu'elles

CODES ET TIPS

NBA Jam Extreme

PlayStation

Toutes les équipes cachées

A l'écran Keep Records, répondez 'oui', entrez les initiales JBP et May 17. Notez que votre adversaire doit faire de même pour accéder aux équipes spéciales.

Personnages cachés

Commencez le jeu, répondez 'oui' à 'Keep Records?'. Entrez alors ces codes pour accéder à un important panel de joueurs :

- Junior Seau - JR Jun 1
- John Elway - WAY Sep 30
- Marv Albert - MRV Dec 31
- Frank Thomas - BIG Dec 6
- Newt Gingrich - NEW Aug 12
- Pirate Bill - SAL Feb 2
- Mr Happy - MJT Mar 22
- Dufus the Clown - GRR Jun 19
- Three Feet Under - TOD Apr 17
- Mr Unhappy - GEM Nov 3
- Ooohh - JLH Jan 26
- Who - WHO Jan 1
- Brained - BCS Jan 7
- Monkey Boy - PJP Nov 2
- Howie - BCE Jul 10
- Jim Jung - JKJ Dec 13
- Huh - CBR Jun 25
- Cheryl Swoopes - SWO Jan 1
- Rebecca Lobo - LOB Jul 4
- Carol Blazejowski - BLZ Mar 1
- Bob Lanier - LAN Sep 10
- Air Nick - ARN May 18
- George Cervin - ICE Apr 7
- XX Stinger - MSS Oct 26
- XX Shamrock - JHG Aug 26
- Diamond Dave - DJP Jun 29
- Chris Slate - JCS Dec 8
- Sausage Boy - TVC Oct 3
- Richard Szeto - RTS Feb 25
- Dwain Skinner - DAS Feb 21
- Dave Ross - DJR Jun 8
- Jeff Peters - JBP May 17
- Daren Smith - DRS Apr 10
- Mike Callahan - MWC May 1
- The Tinman - TIM Jan 24
- Mark Canus - MMG Sep 16
- Roy Wilkins - RNW Sep 15
- Rob Daurel - RAD Mar 19

Choix d'équipe aléatoire

A l'écran Team Select tapez Haut + Turbo. Choix de joueurs aléatoire. Après la manip ci-dessus, refaites Haut + Turbo une fois.

Codes de sélection d'équipe

Maintenez les boutons désignés ci-dessous à l'écran Team Select jusqu'à ce que l'écran Vs apparaisse, puis entrez les directions notées. Vous saurez que cela a marché si la tête d'un programmeur surgit à l'écran. Afficher le % de tirs. Maintenez Extreme + Shoot et relâchez à l'écran Vs.

Les codes suivants sont à entrer pendant les tip-off, quand l'arbitre marche vers la balle. Ces codes doivent être tapés rapidement.

Désactiver l'aide de l'ordinateur

Extreme, Turbo, Pass x2

Mode Beach Ball

Pass x2, Turbo, Extreme, Turbo, Pass x2

Le ballon va toujours dans le filet!

Mains rapides

Pass x3, Turbo x3, Extreme x3, Pass x3

Mode Max 3pt

Pass x8, Extreme, Pass x7

Legal Goaltending

Extreme x8, Pass, Extreme x9

Dead-Eye Dick

Turbo x5, Pass, Extreme, Turbo x6

Super tir arc-en-ciel

Turbo x5, Pass x2, Turbo x6

Power Push

Turbo x2, Pass x2, Turbo x2, Pass x2, Turbo x2, Pass x2, Turbo x2

Vitesse Max

Extreme x10, Pass x3

Code de records

Rentrez ces codes à l'écran Keep Record à la place de votre nom. Entrez les deux premières lettres, faites deux fois effacer, rentrez les deux lettres suivantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que le code soit complet.

Commencer aux play offs

PL AY OF FS

Commencer à la finale

FI NA LS

CODES ET TIPS

Pandemonium 2

PlayStation

Codes de niveaux
 Level 2 : AJMABLOC
 Level 3 : FAAAGCNA
 Level 4 : LJABIDOA
 Level 5 : LDBBJLAE
 Level 6 : KLBFCCE
 Level 7 : IEBBJLME
 Level 8 : POECHEJJ
 Level 9 : FHCAODAC
 Level 10 : AKAJDIJC
 Level 11 : NIECGPCJ
 Level 12 : FKDAGMKN
 Level 13 : LKFBKLAM
 Level 14 : BBAMFKDK
 Level 15 : FPDAGMHC
 Level 16 : APEMFINO
 Level 17 : POGCLMEB
 Level 18 : FMDAGPIM
 Level 19 : FCLAGJNE

* CHALLENGE

Ridge Racer Type 4

PlayStation

Fans de vitesse, ce défi est pour vous. Mettez le contact et bouclez votre ceinture pour battre le record de la rédaction sur le premier circuit du jeu. Le temps est à réaliser avec la voiture de base de votre choix. Notre meilleur temps est de 2'05"789 pour les trois tours. Pour y parvenir, nous vous conseillons d'optimiser tous vos virages et de placer votre voiture au mieux dans les lignes droites. Montrez vous à la hauteur et vous remporterez peut être un abonnement d'un an à cette magnifique publication.

Re-Loaded

PlayStation

Jouer avec Fwank

Ce cheat ne fonctionne pas correctement, mais vous pouvez tout de même tenter de le faire fonctionner. Dans le menu de sélection des personnages, entrez la séquence suivante avec la première manette : L1, Rond, Bas, R1, Rond Gauche. Une fois le cheat activé, vous entendrez un rire sinistre et un ballon rouge apparaîtra à droite de l'écran. Ce dernier volera vers la gauche de l'écran en se positionnant sur Sister Maggie. Lorsque vous placerez le curseur sur elle, vous sélectionnez Fwank.

Cheat codes

Pour saisir les cheats suivants, mettez le jeu en pause et maintenez les boutons L1 et L2 pendant à peu près dix secondes (ou jusqu'à ce que la barre de sélection finisse de bouger). Entrez alors le code désiré. Note : vous devrez saisir chacun des codes suivants dans leur ordre d'apparition (commencez avec 'health', puis munitions, etc).

Points de vie infinis

Bas, Droite, Gauche, Triangle, Droite, Bas
 Une option du nom de 'Health' apparaîtra en bas du menu.

Maintenant à chaque fois que vous serez en danger, mettez la pause et choisissez l'option 'Health' pour vous retrouver la forme.

Munitions infinies

Triangle, Gauche, Gauche, Gauche, Rond, Triangle, Bas.

Une option du nom de 'Ammo' apparaîtra en bas du menu.

Mettez la pause et choisissez cette option.

Puissance maximale

Gauche, Haut, Croix, Rond

Une option du nom de 'Power' apparaîtra en bas du menu.

Mettez la pause et choisissez cette option à pour donner un peu de vitamines à votre arme.

Sautez les niveaux

Gauche, Triangle, Croix, Droite, Rond, Triangle, Bas

Lorsque le cheat fonctionne, la nouvelle option 'Skip Level' apparaît en bas du menu. Mettez la pause et choisissez cette option si le



Bloquez les rayons du soleil en plaçant les pièces du Senet sur les carreaux.

correspondent aux carreaux de couleurs, cachant ainsi les rayons du soleil. Une fois ceci fait, reculez, éliminez les chiens et sautez dans le tombeau ouvert au milieu de la pièce. Rampez, tombez et passez par la porte. Vous devez maintenant faire face au gardien de Semerkhet.

Perdu !

Si vous n'avez pas sauvegardé, préparez-



Perdre le jeu du Senet vous fera prendre un parcours bien plus difficile.

vous à un parcours bien plus difficile pour vous sortir du tombeau de Semerkhet. Laissez-vous tomber dans le trou nouvellement apparu dans le bureau de Senet, puis glissez le long des pentes et sautez vers la perche. Au bout de la perche, dirigez-vous vers le Sud-Ouest vers une salle qui contient un fragment de Senet et deux marteaux. Lara doit traîner le fragment entre les marteaux et tirer le



Hum... J'ai déjà vu ça quelque part. Enfin, une fois que le rayon de lumière ouvre la pyramide, prenez la clé du gardien et utilisez-la.

levier dans la pièce pour activer l'antique machine, ce qui détruira le fragment de Senet. Prenez le morceau de cartouche des décombres et revenez à la pièce avec la perche. Maintenant prenez le trou dans le mur que vous avez vu au Nord-Ouest. Il va falloir faire la même chose, mais cette fois les marteaux seront activés par un carreau, alors faites attention ! Vous obtiendrez un autre morceau de cartouche, et combiner les deux vous donnera une cartouche BA. Gardez-la en main, retournez dans la pièce principale. Prenez la porte est au niveau bas et mettez la cartouche BA dans la fente près de la porte. Dans la pièce suivante, il va vous falloir tirer sur un levier du mur Sud pour éteindre les flammes. Une fois le feu éteint, poussez le morceau de Senet vers les marteaux et récupérez la cartouche RA une fois celui-ci détruit, puis revenez dans la pièce principale. Ce nouvel objet ouvrira la porte à l'Ouest. Montez ensuite les escaliers. Un esprit du feu sera libéré ici. Foncez vers la salle à l'Ouest et tirez sur le levier que vous trouverez. L'esprit de l'eau va garder occupé son copain du feu. Retournez à l'endroit où vous avez rencontré l'esprit du feu, marchez jusqu'à la partie Nord de la pièce et regardez autour de vous. Il va falloir que vous passiez par les trois cordes pour atteindre l'autre côté de la pièce. Allez jusqu'à la perche et escaladez-la. Après un peu d'exploration et quelques blocs à sauter, vous en aurez fini de ce niveau.

Vaincre le gardien de Semerkhet

Après avoir évité les deux lames tournoyantes, glissez jusqu'à la salle en dessous. Prenez le couloir de l'autre côté de la pièce et rampez dans l'espace à votre droite quand le passage devient trop étroit pour continuer. Cette nouvelle salle est un peu délicate à traverser, mais tant que vous agissez vite (des lames vont apparaître si

J'ai repéré la moto, mais comment s'en servir ?

Un peu de patience. Vous ne pouvez pas vous en servir pour l'instant.



LES RUINES CÔTIÈRES

A l'aventure égyptienne, je meurs tout le temps dans la salle avec le grand miroir. Pourquoi ?

Comme le lac sacré a dû vous l'enseigner, les miroirs ont pour fonction de vous faire voir les lieux sous un autre jour. Le sol de cette pièce est couvert de pièges à pics que vous ne pourrez voir que grâce au reflet dans le miroir. La meilleure chose à faire est de descendre en sautant du haut de l'escalier, de vous avancer un peu, de sauter par-dessus les pics, de tourner à gauche et de sauter en courant vers le coin du fond de la pièce. Comme vous le laissez voir le reflet, il y a une arbalète qui vous attend par là. Quel que soit le chemin que vous prendrez pour l'atteindre (à vous de choisir), n'oubliez pas de jeter un œil dans le miroir.



Comment passer le stand de tir ?

Tout d'abord, vérifiez que vous avez en votre possession l'arbalète (voir plus haut) et la visée laser (qui était à Alexandrie). Combinez ces deux objets et utilisez la touche qui contrôle le regard dès que vous atteignez la planche au bout de la zone où vous glissez. La visée laser devrait vous permettre de descendre toutes les cibles bien avant la fin du temps imparti, mais n'oubliez pas de récupérer votre prix avant de quitter la pièce.

LES CATACOMBES

Comment empêcher la pièce près de l'entrée de s'enfoncer ?

Vous avez probablement remarqué le pilier que vous pouvez bouger dans la petite pièce et la marque dans le hall d'entrée principal où vous êtes censé le placer, mais comment amener le pilier





jusque-là ? Il va vous falloir faire un peu marche arrière. En premier lieu, déclenchez l'interrupteur en forme de visage dans la pièce qui s'enfonce, puis retournez aux ruines côtières. Laissez-vous tomber dans la salle où se trouve la boule suspendue (tout près de l'entrée des catacombes) et prenez la torche sur le sol. Allumez la torche avec le panier enflammé en bas du couloir (ne vous approchez pas trop !), puis utilisez la torche sur la corde qui retient le rocher, ce qui le libérera. Ceci vous permettra de passer par le petit trou que le piège du rocher protégeait. Une fois à l'intérieur, bougez le pilier de manière à ce qu'il soit sous le plancher qui s'enfonce (vous pouvez le reconnaître à sa texture), ce qui vous permettra de retourner dans les catacombes et de tirer le pilier jusqu'à la marque de l'entrée principale.

LE TEMPLE DE POSÉIDON

Que dois-je faire ?

Si vous vous retrouvez ici avant d'avoir les quatre tridents, retournez tout de suite dans les catacombes. Dès que vous les aurez tous, il vous faudra trouver les quatre statues de Poséidon auxquels vous devez les attribuer. Le chemin vers chacune des statues se trouve près des statues de visages géants. Pour les emplacements exacts, consultez le guide à votre gauche.



LA BIBLIOTHÈQUE PERDUE

Comment tuer les esprits du feu et de l'eau ?

Les esprits du feu sont légèrement vulnérables à l'eau. Pour calmer leurs ardeurs, sautez dans le bassin le plus proche - il y en a souvent un près de l'endroit où l'esprit est apparu, mais vous serez parfois obligé de repartir un peu en arrière. Les esprits de l'eau, par contre, sont détruits par les croix. Si vous croisez un de ces empêchements d'explorer en rond, cherchez s'il n'y a pas un crucifix dans le coin. Cherchez bien partout, car ils seront parfois cachés dans des jarres ou dans



Dès que vous avez suffisamment tiré le levier, soyez prêt à courir !

vous allez trop lentement), il ne devrait pas y avoir de problèmes. Tirez sur la roue cinq ou six fois, puis courez tout le long avant que la porte se referme (rampez s'il le faut). Ne vous arrêtez pas si vous ne voulez pas vous faire embrocher ! Sautez par-dessus le trou et allez de l'autre côté du piédestal. Attrapez le vraeus d'or tout au bout et vous n'aurez pas à vous soucier des lames. Sautez au niveau en dessous, bondissez au-dessus des petits trous (qui contiennent souvent des lames), puis grimpez à l'échelle tout au bout. Rampez dans les divers chemins et vous allez vous retrouver près de la roue. De là, repartez dans la pièce avec la carte en pierre et placez le vraeus d'or dans la fente du mur. Une fois que la lumière a fait son boulot, mettez la main sur la clé du gardien dans la pyramide "géante". Insérez la clé dans la fente du mur et un trou va apparaître dans le sol. Une fois arrivé dans le couloir, allez au bout et tirez sur le levier. Le taureau d'or est la clé de votre évasion, alors allez voir dans l'encadré de la page précédente pour plus de détails.

RASSEMBLER L'ARMURE D'HORUS

Quand la balade en train se termine, le chemin de la Rédemption est accessible

Votre quête des divers éléments de l'armure d'Horus est un gros morceau dans Tomb Raider - La Révélation Finale. En fait, cet épisode constitue presque un tiers de



N'oubliez pas de piquer la visée laser dans la chambre de votre ami !

tout le jeu.

L'aventure égyptienne

Après avoir rencontré votre ami à Alexandrie, emparez-vous de la visée laser qui se trouve dans sa chambre et rendez-vous à l'extérieur. Descendez l'allée Sud

(faites gaffe aux assassins) et vous vous retrouverez dans les ruines côtières. Quand vous arrivez dans la zone qui comporte des palmiers, passez la porte vers le Sud et vous tomberez sur le spectacle de l'aventure égyptienne - démolissez les planches avec vos pistolets. Une fois que vous serez parvenu à la pièce avec la grande pyramide, montez les escaliers et entrez par la première porte condamnée à votre droite. Vous y trouverez l'arbalète (pour une aide à ce sujet, lisez la question du miroir sur la gauche). Équipé de cette nouvelle arme, redescendez les marches et



Placez votre nouvel objet dans la fente et un chemin qui monte se révélera.

allez à la porte de l'autre côté de la pyramide. Il vous faudra passer l'énigme du stand de tir (À nouveau, regardez à gauche), emparez-vous du jeton sur le sol, puis revenez dans le couloir où se trouvait la salle du miroir. La deuxième salle de ce couloir contient un pandit mécanique. Mettez votre jeton dans la fente et prenez la corde en hauteur. Chopez le manche à balai cassé et le crochet (sur le mur), et combinez-les. Redescendez, sortez de la pièce et allez en haut des escaliers. Utilisez la perche sur la fenêtre avec des barreaux avec le bloc bleu.

La seconde étape pour trouver l'armure légendaire est de réunir les objets trouvés dans la librairie, mais, pour cela, il vous faut traverser le temple de Poséidon. Pour compliquer encore plus les choses, il va vous falloir trouver les quatre tridents cachés à l'intérieur des catacombes ! Après avoir trouvé l'entrée des catacombes dans les ruines sur la côte (après avoir quitté la zone de l'aventure égyptienne, allez dans l'eau à droite, puis allez encore à droite et suivez le chemin), éliminez les deux gardes squelettes et sautez sur les plates-formes.



Pour atteindre l'autre côté, utilisez les deux cordes en face.

CODES ET TIPS

Moto Racer

PlayStation

Mode Pocket bike

Haut, Bas, R2, L2, Bas, Haut, L1, Croix

Mode miroir

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Rond, Rond, R1, L1, Triangle, Croix

Avoir les dix circuits

Haut, Haut, Gauche, Droite, Bas, Bas, Rond, R2, Triangle, Croix

Avoir les dix circuits (miroir)

Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut, Rond, L2, Triangle, 5

Courses de nuit

Haut, Rond, L1, Bas, Triangle, L2, Rond, Gauche, R1, 5

Ralentir tous les autres concurrents à 50 km/h

Bas, Bas, Bas, Rond, L1, Rond, L2, Bas, Bas, Croix

Motos ultra boostées

Haut, Haut, Haut, Triangle, R1, Triangle, R2, Haut, Haut, Croix

Cinématiques de fin

Rond, Triangle, Rond, Triangle, Rond, Triangle, L1, Haut, R2, Croix

Voir les crédits

Rond, Triangle, Rond, Rond, Triangle, Rond, Haut, Droite, Gauche, Croix



Rogue Trip

PlayStation

Cheat codes

Allez dans le menu Password et entrez l'un des codes suivants :

L1, L2, Rond, L1, R1, Carré : Double pick-up

R1, Triangle, R1, Triangle, L1, Carré : Armure plus résistante

Carré, Croix, Rond, Triangle, R1, R2 : Turbo illimité

Croix, Rond, L2, Croix, Carré, L1 : Niveau Funtopia en mode challenge

Croix, Carré, Rond, L1, L2, Carré : Niveau Gulch en mode challenge

Rond, R2, R1, Carré, L1, R2 : Boss de la bataille 1

Carré, Carré, Rond, Rond, Triangle, Triangle : Démo de Duke Nukem Time To Kill

Sled Storm

PlayStation

Jouer avec Sergei

Carré, L1, Carré, L2, Triangle, R2, Croix, Rond

Jouer avec Jackal

L2, L2, Rond, R2, Carré, R1, L1, Triangle

Storm Sled

Rond, Triangle, Carré, R2, R2, L1, Croix

Triangle. En entrant ce code à l'écran des mots de passe, vous débloquentez le Storm Sled en mode Single Race.

Storm Sled / Sergei

Activez le code pour jouer avec Sergei, puis faites : Rond, Triangle, Carré, Croix, R2, L1, Croix, Triangle.

Storm Sled / Jackal

Activez le code pour jouer avec Jackal, puis faites : Rond, Triangle, Carré, L2, R2, L1, Croix, Triangle.

Storm Sled / Jay

Rond, Triangle, Carré, Rond, R2, L1, Croix, Triangle.

Storm Sled / Gio

Rond, Triangle, Carré, L1, R2, L1, Croix, Triangle.

Storm Sled / Nadia

Rond, Triangle, Carré, Carré, R2, L1, Croix, Triangle.

Storm Sled / Travis

Rond, Triangle, Carré, R1, R2, L1, Croix, Triangle.

CODES ET TIPS

Tomb Raider

PlayStation

Toutes les armes

Pendant le jeu, appuyez sur Select puis tapez le code suivant : L1, Triangle, L2, R2, R2, L2, Rond, L1

Vous obtiendrez ainsi toutes les armes (fusil à pompe, magnums et uzis) avec le maximum de cartouches.

Acrobaties

Voici quelques acrobaties à faire faire à Lara Croft :

Saut de l'ange (plongeon)

Appuyez simultanément sur Carré, Avant et Rt.

Equilibre sur mains

Lorsque Lara est suspendue à un rebord, appuyez simultanément sur Haut, Croix, Rt pour la faire remonter en lui faisant exécuter une superbe figure de gymnastique.

Sauter les niveaux

Allez à l'écran de l'inventaire en appuyant sur SELECT, puis faites la manipulation suivante : L2, R2, Triangle, L1, L1, Rond, R2, L2. Lara poussera un soupir. Retournez au jeu et vous accéderez au niveau suivant.

Tomb Raider II

PlayStation

Toutes les armes

Faites un petit pas à gauche, un petit pas à droite, un petit pas à gauche, un petit pas en arrière, un petit pas en avant, trois tours sur place, un saut arrière roulé (Carré + Bas + Rond dès que Lara saute).

Remarque : pour conserver les armes quand vous changez de niveau, allumez une torche avant de faire le code.

Changer de niveau

Faites un petit pas à gauche, un petit pas à droite, un petit pas à gauche, un petit pas en arrière, un petit pas en avant, trois tours sur place, un saut avant roulé (Haut + Carré + Rond).

Accès à la cave de la maison de Lara

Dans le labyrinthe de la maison de Lara (le niveau de présentation), il est possible de trouver des torches et un interrupteur. En appuyant sur celui-ci, on ouvre la porte de la cave de la maison (dans le couloir, à côté de l'horloge).

Plongeon avec saut périlleux

Lorsque vous êtes devant une étendue d'eau, faites un saut en avant puis maintenez immédiatement la touche Rt. Ensuite, appuyez rapidement sur la touche Rond. Lara exécutera alors un magnifique saut de l'ange pendant le plongeon.

Remarque : pour exécuter cette figure, Lara doit être à une bonne hauteur de l'eau. Sinon la figure ne se déclenche pas.

Enfermer le majordome

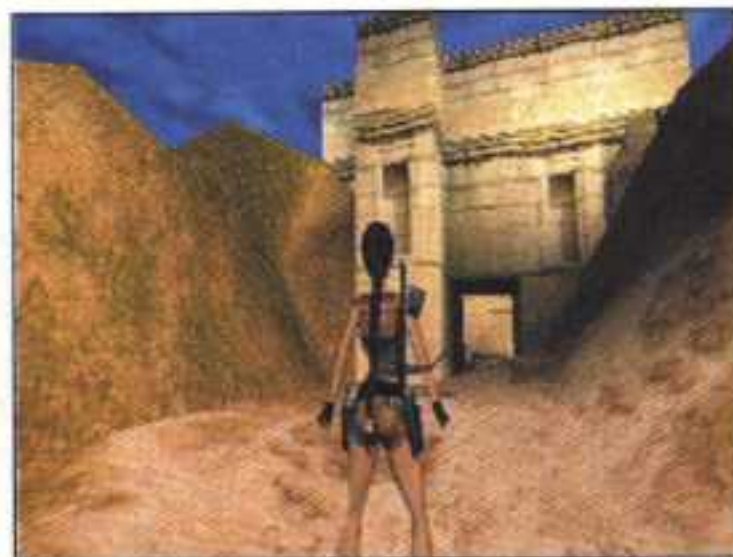
Dans le niveau de présentation, donc la demeure de Lara, vous serez harcelé par le majordome, qui vous suivra partout où vous irez. Pour vous en débarrasser, entrez dans la maison et trouvez la salle de réfrigération, c'est à dire là où se trouve la provision de viande. Ouvrez la porte, le majordome vous suivra. Dès qu'il est près de vous, sautez par-dessus sa tête et fermez la porte. Le voici bouclé à vie.

Ecouter le niveau à Venise

Pour ne pas avoir à faire toute la fin du niveau à Venise, après les égouts, dirigez-vous au hangar (juste avant le tremplin). Tuez le sniper. Actionnez le levier qui ouvre la porte près des mines. Passez tout simplement sous la porte du hangar à la nage et allez tranquillement jusqu'à la porte près des mines. Le niveau est fini.

Sortir du parc de la maison de Lara

Dans le jardin, faites le parcours. Une fois arrivé à la tyrolienne, décalez Lara sur la droite en marchant en avant. Faites-la tourner sur elle-même vers la droite jusqu'à ce que son bras s'enfonce dans le mur. Puis, sautez rapidement deux fois. Au deuxième saut effectué, elle va atterrir sur le mur. Ensuite, sautez en face et longez en courant jusqu'au moment où vous apercevrez l'entrée du parc. Laissez-la glisser en s'accrochant au mur, puis laissez-la tomber.



Trouvez ce bâtiment pour pouvoir entrer dans les catacombes.

Lisez les questions sur les catacombes pour savoir comment rentrer dans la structure principale. Quand c'est fait et après vous être débarrassé de l'esprit de l'eau (sautez au-dessus du trou et trouvez le crucifix dans le couloir), glissez le long de la corde et activez l'interrupteur. Passez le gouffre avec les deux cordes et grimpez jusqu'au sol. Ne montez pas tout de suite les escaliers. Grimpez plutôt par le trou que vous trouverez dans le mur du Sud de la grande pièce. Après quelques sauts et interrupteurs (n'oubliez pas de regarder vers le haut pour voir le chemin jusqu'à l'interrupteur final), vous délivrerez un esprit de l'eau - plongez dans l'eau pour trouver le crucifix. Après cette salle (il est plus facile de passer par la plate-forme du milieu pour atteindre le dernier interrupteur), vous êtes à l'endroit où se trouve le premier trident. Détruisez les squelettes, utilisez la corde pour traverser, puis sautez sur la plate-forme où se trouve le prix de vos efforts. Montez à l'échelle de l'autre côté de la pièce, prenez-y le second trident, puis grimpez à la perche pour plus de sécurité. Après être retourné à la chambre principale en utilisant l'échelle contre le mur, cherchez l'échelle contre le mur Nord. Montez au deuxième niveau de cette pièce (courez un peu pour voir l'échelle), sautez de l'autre côté de la

pièce, puis montez à l'échelle que vous y trouverez. Marchez vers la gauche et récupérez le troisième trident, puis sautez de l'autre côté de la pièce (à l'aide de la corde). Il y aura une ouverture vers le Sud, sautez dedans, grimpez à la perche et à l'échelle, et le dernier trident sera en votre possession.

Remettre les tridents

Une fois les quatre tridents réunis, montez les marches que vous voyez dans la chambre principale et vous voilà arrivé au temple de Poséidon. Après avoir glissé le long de la perche et avancé un peu, vous serez dans une grande salle avec des visages sculptés de chaque côté et un énorme trou au milieu. Restez loin du trou pour le moment. Il faut en fait remplir le



Laissez-vous glisser le long de la perche pour atteindre la pièce suivante.

trou d'eau, et, pour cela, vous devez replacer les tridents sur les quatre statues de Poséidon qui se trouvent ici. Le chemin de chaque statue est près des sculptures de visages géants, en allant à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre) à partir de l'entrée, voilà les emplacements : grimpez sur le mur à gauche du visage, servez-vous de la perche en face du deuxième visage, courez, sautez au-dessus du piège à feu et prenez le trou à gauche du troisième visage et enfin rampez sous le



Les chemins qui mènent aux statues de Poséidon sont "cachés" près de ces sculptures. Vous ne pouvez pas les manquer !

d'autres récipients à briser. Il est aussi bon à savoir que vous pouvez vous débarrasser d'un esprit en en trouvant un du type opposé.

Comment traverser la pièce avec le motif d'étoile au plafond ?

D'abord, vous aurez besoin des trois clés étoile en or qui se trouvent dans la librairie perdue (leurs emplacements exacts se trouvent dans la section qui leur est consacré à la page suivante). Une fois que vous avez les trois clés, placez-les dans les trois cavités dans la pièce. Quand toutes les portes sont ouvertes, tirez les globes à leurs places sur le sol. La seule manière de savoir si un globe est à sa place est de regarder si un hologramme réduit du globe apparaît au-dessus de lui. Pour vous éviter d'innombrables manœuvres, voilà comment vous devez placer les globes en partant du centre jusqu'à l'extérieur de la pièce : bleu, gris, vert, orange et jaune.



Y a-t-il une méthode simple de résoudre l'énigme des serpents de feu ?

Eh bien oui ! Cette énigme des temps anciens a en fait une solution très simple. Tirez sur les leviers des serpents qui vont dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à neuf reprises et la solution se présentera d'elle-même !

LE HALL DE DÉMÉTRIUS

Je me suis occupé des gardes, et maintenant ?

Retournez à l'endroit où vous avez "rencontré" Von Croy et regardez le sol. Vous y verrez des éraflures. Approchez la lampe qui se trouve là jusqu'à ce qu'elle soit au centre des marques sur le sol (là où elles sont un peu circulaires) et vous saurez par où continuer votre chemin.



PHAROS, LE TEMPLE D'ISIS

Comment est-ce que je rentre dans le temple ?

L'entrée du temple d'Isis est cachée sous l'eau. Nagez jusqu'à un trou dans la falaise à l'Est. Prenez-le et suivez les courants (regardez les algues) pour rentrer dans la salle du temple. Mais, si vous n'avez pas le pilier et le nœud de Pharos (qui se trouvent respectivement dans la bibliothèque perdue et dans le Hall de Démétrius) vous ne pourrez pas pénétrer dans le temple d'Isis ! Si vous



avec ces deux objets, prenez les deux passages près du haut du temple et placez-les dans les fentes. Une porte près du fond du temple s'ouvrira alors. Méfiez-vous du requin !

LES PALAIS DE CLÉOPÂTRE

Comment passer les pièges à pics ?

L'objet qui désamorcera ces pièges est un jouet d'enfant : un scarabée mécanique. Ne pensez même pas à vous aventurer près de ces pièges avant d'avoir obtenu les quatre scarabées noirs (consultez le guide pour les emplacements exacts) et utilisez-les pour découvrir le scarabée mécanique (servez-vous encore du guide). Après avoir combiné le scarabée mécanique avec la clé du mécanisme, placez le jouet tout près des pièges et suivez-le dès que les pics se rétractent.



LA CITÉ DES MORTS

Y a-t-il un moyen de neutraliser les mitrailleuses automatiques ?

Indirectement, oui. Pour vous débarrasser des armes automatiques en haut de la cathédrale, vous devez faire exploser le baril de gaz qui se trouve entre les deux. Vous ne pourrez le faire que plus tard dans le niveau. Pour l'instant, serrez les dents et ayez toujours une trousse de soin prête à l'emploi.



J'ai l'impression que je ne peux pas atteindre l'autre côté du bassin.

Pour pouvoir traverser le bassin, vous devez libérer un esprit de l'eau très froid. Retournez à la pièce précédant celle du bassin et, du côté Ouest (où se trouve le cadavre), regardez vers le haut. Sur le côté le plus proche du bassin, vous verrez un rebord auquel vous pouvez accrocher. Déplacez-vous en restant agrippé jusqu'à un endroit où vous pourrez vous hisser et, une fois debout, tournez-vous. Vous apercevrez une boule bleue suspendue à un petit pilier au-dessus du passage.



A chaque fois que vous déclencherez un interrupteur des serpents du feu, il en affectera deux. À vous de trouver la bonne combinaison !

quatrième visage. Une fois que tous les tridents sont à leur place, sautez dans le trou qui est maintenant rempli d'eau et rentrez dans la pièce suivante. Les esprits peuvent être tués grâce aux croix qui se trouvent dans les vases de la salle aux quatre bassins. Le sarcophage contient le premier fragment de l'armure, le gantelet gauche. Cette partie en votre possession, allez dans le couloir qui vient de s'ouvrir et regardez vers le haut quand vous en avez parcouru la moitié.

Perdu dans la bibliothèque

Quand vous arrivez dans la chambre principale, passez par la porte au fond à gauche. Esquivez les roues autant que possible, combattez l'homme d'or à la hache (la poitrine est son point faible) et fuyez pour prendre la première étoile d'or du mur. Montez à l'échelle qui se trouve dans cette pièce, traversez le couloir, et glissez le long de la perche. Combattez les deux hommes armés de hache, puis laissez-vous tomber par le trou à la gauche de la



Placez tous les globes géants à leurs places dans le planétarium.

pièce. Abattez le cavalier qui garde l'endroit (tirez-lui dessus assez longtemps) et récupérez la gemme du cavalier près de son cadavre encore fumant. Retournez au niveau au-dessus et utilisez la gemme dans le trou de serrure de la pièce. Tirez sur la

corde pour ouvrir la porte, puis revenez dans la pièce où vous avez combattu le premier homme à la hache. Evitez les chaînes au fond de la pièce et actionnez le bouton de la trappe au bout. Nagez pour parvenir à la pièce où vous récupérez deux nouvelles étoiles d'or. Retournez à la



Attention aux engrenages quand vous glissez le long de cette perche.

pièce principale, marchez vers le mur opposé et ouvrez la porte de gauche. Vous y trouverez deux énigmes à résoudre, qui sont explicitées dans nos colonnes. Remontez pour éteindre l'esprit suivant et descendez par le nouveau chemin en partant de l'eau. Vous allez revenir à la pièce principale, mais cette fois-ci au second étage. De là, dirigez-vous vers la porte la plus éloignée de l'autre côté. Les deux esprits du feu que vous rencontrerez peuvent être annihilés en retournant dans l'eau. Retournez dans la pièce et prenez la colonne de Pharos. De retour dans la chambre principale, allez dans la pièce au fond à droite. Dès que vous arrivez au sol, sortez du trou si vous ne voulez pas vous faire écraser, et abattez l'homme à la hache. Remontez le chemin par où le rocher a dévalé et actionnez l'interrupteur à votre gauche, puis remontez jusqu'à l'autre tête de lion. Tirez la corde que vous y trouverez, ce qui ouvrira suffisamment sa gueule pour que vous puissiez entrer. Prenez la torche

CODES ET TIPS

Tomb Raider III

PlayStation

Au cours du jeu, effectuez rapidement les manipulations suivantes. Si elles ont été correctement effectuées, Lara parlera.

Sauter le niveau

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, L2

Toutes les armes

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L2, R2

Tous les secrets

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2

Vie au maximum

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2

La clé de Course dans la maison de Lara

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2

Singes sympas

Dans le premier niveau, ne tuez pas les singes. Suivez-les, ils vous montreront par où passer et aussi les items cachés.

Trouver le pistolet pendant l'entraînement

Sortez de la maison de Lara et allez vers les obstacles. Allez au dernier obstacle, vous verrez un petit mur bleu en face de vous. Passez dessus et arrivez de l'autre côté. Tournez-vous, rampez (L2) et allez sous le mur : vous verrez des pistolets.

* CHALLENGE

1080° Snowboarding

Nintendo 64

Si vous êtes au sport d'hivers, profitez-en ! Quand aux autres, les privés de vin chaud, voici un challenge qui mettra à rude épreuve vos talents de freestyleur. Que diriez-vous de battre notre meilleur score au mode Big Air de ce superbe jeu de Snowboard ? Vous allez devoir vous surpasser et enchaîner les Mute Grab, Method ou autre Melancholy pour espérer battre notre score de 11950 points ! Chaussez vos boots et n'oubliez pas vos gants, vous en aurez besoin.

Tomorrow Never Dies

PlayStation

Effectuez les manipulations suivantes à l'écran de pause :

Toutes les missions

Select, Select, Rond, Rond, L1, L1, Rond, L1,

Voir toutes les Séquences de FMV

Select, Select, Rond, Rond, L1, L1, L1, L1, L1, L1,

Vie à 100 %

Select, Select, Rond, Rond, Haut, Haut,

Select.

Invincibilité

Select, Select, Rond, Rond, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle.

Invulnérabilité

Select, Select, Rond, Rond, Triangle, Select.

Activer et désactiver le mode HUD

Select, Select, Rond, Rond, Gauche, Droite,

Select.

Toutes les armes

Select, Select, Rond, Rond, L1, L1, R1, R1,

Pour les codes suivants, vous devez faire pause en cours de jeu. Si le code est entré correctement, l'écran de pause devrait laisser place au jeu.

Cinquante trousse de soin

Select, Select, Rond, Rond, Triangle, Select.

Toutes les armes de la mission en cours

avec leurs munitions à l'Infini

Select, Select, Rond, Rond, L1, L1, R1, R1,

Invincibilité et capacité à traverser les objets (ce code ne fonctionne que sur les niveaux de conduite et de ski)

Select, Select, Rond, Rond, Triangle, Triangle, Triangle, Triangle.

Finir la mission en cours

Select, Select, Rond, Rond, Select, Rond.

CODES ET TIPS

Tony Hawk's Skateboard PlayStation

Faites une pause au cours du jeu, puis maintenez enfoncé le bouton LI et faites l'une des manipulations suivantes :

Accès à tous les modes d'entraînement
Carré, Haut, Gauche, Haut, Rond, Triangle. L'écran de pause bougera, confirmant ainsi que le code est activé. Quittez le niveau actuel et allez à l'écran de sélection des niveaux. Tous les modes entraînement seront désormais accessibles.

Grosses têtes

Gauche, Haut, Croix, Bas, Haut, Croix. L'écran de pause bougera, confirmant ainsi que le code est activé. Quittez l'écran actuel et commencez une nouvelle partie.

Mode ralenti

Carré, Gauche, Haut, Carré, Gauche.

Points de départ aléatoires

Carré, Rond, Croix, Haut, Bas.

Vigilante 8 : Second... PlayStation

Voici le mode d'emploi pour l'utilisation des attaques spéciales.

Interceptor Missiles

Attaque 1: Haut, Haut, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Haut, Haut, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Haut, Haut, Droite, Machine Gun

Bull's Eye Rockets

Attaque 1: Haut, Bas, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Haut, Bas, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Haut, Bas, Droite, Machine Gun

Sky Hammer Mortar

Attaque 1: Bas, Bas, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Bas, Bas, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Bas, Bas, Droite, Machine Gun

Brusier Cannon

Attaque 1: Bas, Haut, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Bas, Haut, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Bas, Haut, Droite, Machine Gun

Roadkill Mines

Attaque 1: Gauche, Droite, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Gauche, Droite, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Gauche, Droite, Droite, Machine Gun

Brimstone Burner

Attaque 1: Droite, Gauche, Bas, Machine Gun

Attaque 2: Droite, Gauche, Haut, Machine Gun

Attaque 3: Droite, Gauche, Droite, Machine Gun



V-Rally 2 PlayStation

Toutes les voitures et tous les trophées

À l'écran de progression du jeu, pressez LI, RI, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Haut, Bas, Haut, Bas, Croix, Croix + Select. Si le code a été entré correctement, vous devriez entendre un son. Eclairez alors un carré vide et pressez Croix.

Warpath : Jurassic Park PlayStation

Mode single et mode Survival

Finissez le mode arcade avec n'importe quel personnage et ce, à n'importe quel niveau de difficulté.

Mode Exhibition

Finissez le mode arcade à n'importe quel niveau de difficulté avec les huit personnages de départ, ainsi qu'avec les cinq cachés.

Séquence de FMV bonus

Finissez le mode arcade à n'importe quel niveau de difficulté avec les huit personnages de départ, ainsi qu'avec les cinq cachés.

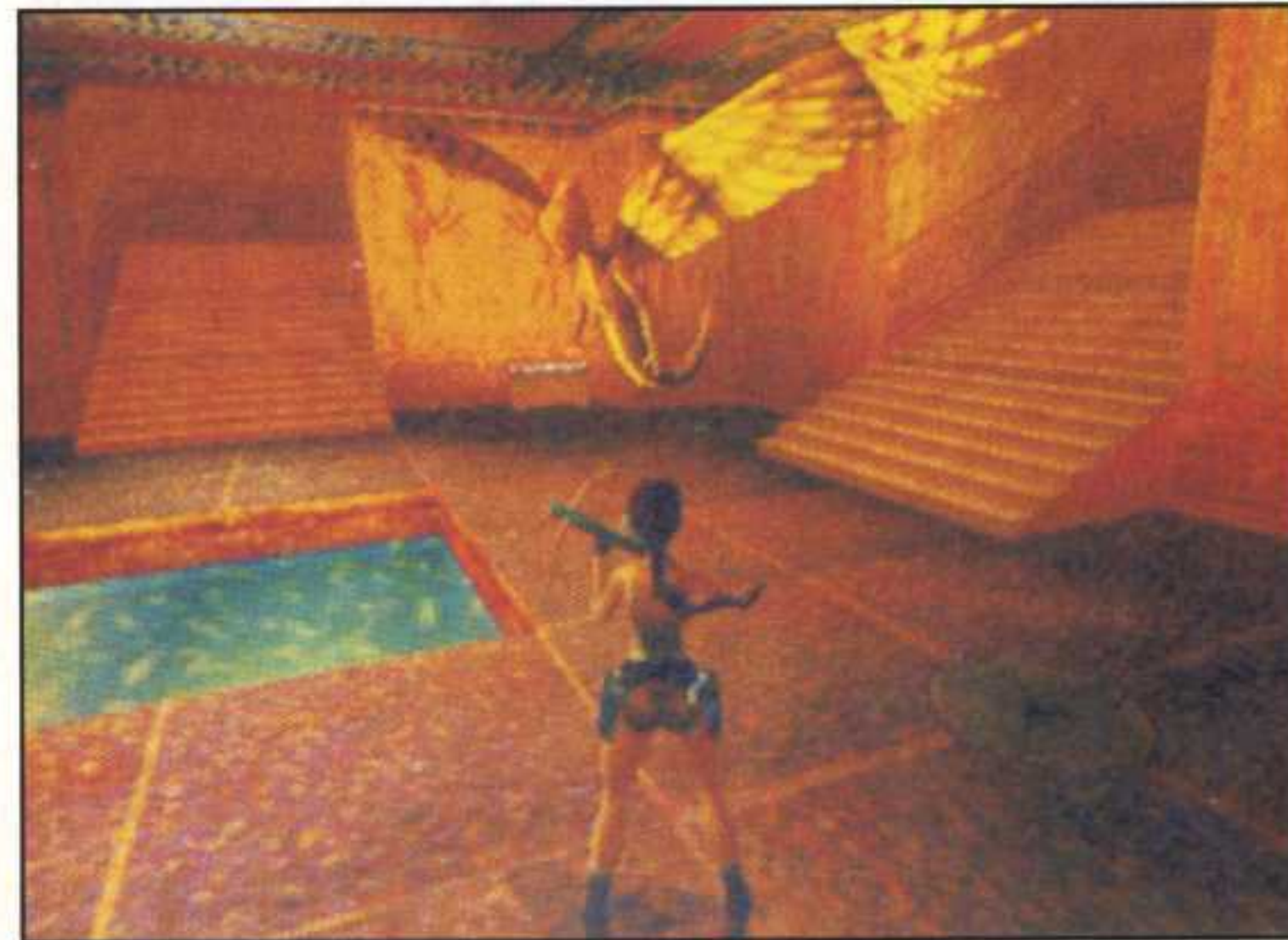


Pour tuer les esprits du feu, foncez vers l'eau et plongez !

que vous trouverez dans la salle suivante et allumez-la avec le feu (déclenché en marchant sur les grilles). La torche allumée à la main, descendez jusqu'à la salle au sol en bois, et lâchez-y la torche. Une fois que tout a brûlé, descendez et prenez le manuscrit de musique (il est très brillant), puis faites machine arrière jusqu'à la pièce des énigmes et allez au premier étage de la pièce principale. De là, tournez à droite et prenez la seule porte qui se trouve là. Tenez-vous près du piédestal et utilisez le manuscrit de musique, puis empruntez le passage qui vient de s'ouvrir. Tirez la corde ouvrira les portes principales et vous permettra de sortir du niveau ! Après être entré dans le hall de Demetrius, prenez le couloir jusqu'à la chambre principale, prenez les escaliers à droite et prenez le nœud de Pharos. Après être revenu dans la chambre principale et avoir assisté à la scène rigolote, sortez du petit niveau.

Scarab-ville

Regardez dans nos colonnes pour connaître l'emplacement du temple d'Isis et dirigez-vous vers les escaliers au Sud une fois à l'intérieur. Ici, vous pourrez mettre la main sur la clé sinieuse et deux scarabées noirs, mais vous devrez affronter le courroux des mortels scarabées des tombeaux. Après avoir extrait les deux scarabées de leur emplacement, sautez dans le trou qui vient



Il va encore falloir se mouiller pour poursuivre votre aventure. Il est temps de ranger son arme à l'abris de l'humidité.

de s'ouvrir. Courrez de l'autre côté de cet endroit (faites attention, les scarabées vous poursuivent toujours), sautez sur le pilier incliné à votre droite, et, si vous maintenez le bouton de saut, vous arriverez directement à la saillie. Là-haut vous trouverez une clé sinieuse et la porte du niveau au-dessus sera à nouveau ouverte. Evitez les scarabées et retournez à la chambre principale avec les escaliers. Prenez les escaliers à l'Ouest et entrez dans la pièce avec la pyramide noire; vous remarquerez des trous dans les bords Nord, Ouest et Sud de la pièce. Glissez vers le trou Ouest et sautez dans l'eau quand vous arrivez à la fin du chemin. Continuez rapidement à avancer jusqu'à l'autre côté du trou et tirez-vous de là avant que les



En ramassant un scarabée dans cette pièce, vous en délivrerez une vraie horde.

flammes n'apparaissent. Prenez le scarabée noir et retournez à la pièce de la pyramide noire en sautant au-dessus de l'eau jusqu'au terrain glissant. De là, retournez à la chambre principale. Maintenant, montez le seul escalier que vous n'avez pas utilisé (celui au Nord) et entrez dans les palais de Cléopâtre. Montez les marches après la fontaine et poursuivez sur la pente, puis tournez-vous. Utilisez votre levier sur la plaque de visage et faites de même sur la suivante que vous voyez, puis laissez-vous tomber dans le trou. Sautez à gauche dès que vous arrivez à la fin de la pente et

Tirez sur la boule avec une arme combinée à la visée laser, et un démon de glace va apparaître. Attirez-le au bassin et plongez. Vous ne pourrez pas sortir de l'eau tout de suite, alors nagez jusqu'au chemin et retournez sur la terre ferme. Maintenant, la traversée du bassin ne devrait plus poser de problèmes.



LES CHAMBRES DE TULAN

Comment battre cet énorme adversaire ?

L'astuce est de l'attirer dans un piège, et quel est le meilleur endroit pour cela qu'une grande salle ? Une fois que le dieu égyptien au marteau vous aura dans son champ de vision, ramenez-le vers grand bâtiment où vous êtes déjà passé, mais ne sortez pas de l'autre côté. Au lieu, grimpez sur un bloc à la gauche de la sortie de la chambre, puis faites demi-tour et sautez en courant vers le chemin, grimpez au bloc avec les textures étranges et continuez votre chemin jusqu'au toit. Actionnez l'interrupteur qui piégera le dieu du marteau, puis sautez vers la saillie sur le côté droit du toit de la chambre. Utilisez la corde pour arriver à l'interrupteur de l'autre côté (au sud), quittez la pièce, utilisez votre moto pour franchir le gouffre et la voie que le dieu égyptien protégeait est maintenant dégagée ! Soyez quand même rapide car, au bout d'un certain laps de temps, les portes seront à nouveau ouvertes.



LE PORTAIL DE LA CITADELLE

Je bloque dans la pièce avec les deux cercueils géants, qu'est-ce que je dois faire ?

Votre tâche principale dans cet endroit sera d'actionner les interrupteurs numérotés. Effectivement, vous ne voyez que trois interrupteurs sur les murs, le quatrième est un peu plus camouflé. Tirez d'abord le levier du milieu (celui avec deux tirets au-dessus), puis allez dans le coin Sud-Ouest de la salle et sautez vers la saillie. C'est là-haut que se trouve le



quatrième interrupteur. Tirez-le et redescendez aux trois autres leviers. Faites celui de gauche, puis celui de droite et vous verrez que les deux cercueils ont changé. Prenez celui du Sud en premier.

LES TRANCHÉES

OK, cette arme au feu nourri commence vraiment à m'énerver... Rassurez-vous, il est assez facile de mettre hors de combat l'arme automatique au début de ce niveau. Dès que vous entrez dans la pièce, allez à droite et sautez derrière les boîtes. Restez à genoux et progressez jusqu'au bout de la pièce. Si vous ne vous relevez pas, l'arme sera incapable de vous détecter, ce qui veut dire qu'elle devrait toujours être tournée vers l'entrée de la pièce quand vous arriverez au bout du chemin. Une fois là, relevez-vous, utilisez votre revolver avec visée laser pour atteindre le réservoir de gaz à l'arrière et tirez.



Je suis arrivé à la Jeep, et maintenant ?

Utilisez le levier sur le moteur visible pour obtenir le tuyau de valve.

LE BAZAR

Je ne suis pas très avancé dans le niveau, mais je suis déjà arrivé à une pièce qui a l'air d'une impasse !

Vérifiez que vous avez obtenu la poignée et le cric dans la salle principale, et combinez-les. Sautez sur le bloc qui se trouve dans la pièce que vous n'arrivez pas à traverser et utilisez votre nouvel objet sur le petit mur de brique à l'extrémité. Cela devrait ouvrir la trappe au-dessus de vous, vous permettant de continuer votre route.



LA CITADELLE

Je suis dans une pièce avec quatre piliers à déplacer, qu'est-ce que je fais ?

Vous êtes dans la salle de l'énigme du compas, qui est en fait l'une des énigmes les plus simples de ce jeu. Tout ce que vous avez à faire est de vous souvenir de la lettre au-dessus des piliers, puis de les déplacer à l'endroit correspondant. Utilisez votre compas pour trouver où est le Nord, et placez le pilier marqué d'un N à cet endroit. Répétez cette opération pour les trois autres piliers.



Encore un petit effort, vous y êtes presque ! Ho-isse !

continuez à gauche jusqu'à ce que vous arriviez dans l'eau. Prenez le scarabée noir et revenez à la pyramide noire dans le temple d'Isis. Utilisez les quatre scarabées sur la pyramide et prenez l'objet en son centre. Une fois le scarabée mécanique et la clé tournante combinés, retournez au palais de Cléopâtre.

Les derniers morceaux d'armure.

Utilisez le scarabée mécanique sur les pièges à pics (voir nos colonnes) pour les passer, puis prenez le premier chemin que vous verrez sur votre gauche pour obtenir le gantelet droit. Retournez à la pièce en dessous et entrez par la nouvelle porte sur votre gauche. Tournez à droite, une fois que



Vous ne pourrez passer ces pièges tant que vous n'aurez pas le scarabée mécanique.

vous êtes dans le couloir. Passez le piège à pics, montez l'escalier à l'Est et descendez le suivant. Tournez à gauche dans cette nouvelle chambre et allez dans la pièce suivante - il y aura un interrupteur caché dans le mur. Utilisez le sol qui s'est élevé pour passer la fissure dans le mur, puis déplacez-vous jusqu'à ce que vous puissiez être debout - la tombe de droite se trouve ici. Retournez dans la pièce où vous avez tiré le levier et cherchez la porte qui est maintenant ouverte dans le couloir de



Coincé dans les palais de Cléopâtre ? N'oubliez pas de vérifier les endroits sombres.

droite. A l'intérieur se trouve le nœud de Pharos. Descendez le chemin tout à gauche des deux couloirs que vous n'avez pas encore exploré et utilisez le nœud dans le trou de serrure qui se trouve en haut de la petite volée de marche. Dans la pièce suivante vous verrez deux petits piliers, sautez sur le premier. Ne tirez pas sur la Lara d'or qui apparaît - vous subiriez des dommages (elle sera la proie des oiseaux quand vous traverserez la pièce, alors protégez-la !). Allez tout en haut de la pièce (accrochez-vous au plafond pour franchir le



Une armure si étincelante mais également si dangereuse !

vide au premier étage). Récupérez le manche orné et l'effigie d'Hathor dans les trous dans le mur de chaque côté du sol suspendu en vous agrippant aux deux leviers. Combinez-les pour ouvrir la porte, et vous voilà dans la chambre de la reine. Vous aurez un combat à livrer ici, mais il vaut mieux esquiver vos deux ennemis imposants et chercher les deux sarcophages pour avoir les deux derniers morceaux : le bras gauche et la plaque pectorale ! Passez par le trou et votre quête est enfin terminée !

LE SAUVETAGE D'UN AMI Sortir des tombeaux pour se retrouver dans la cité des morts.

La quête de votre ami disparu dans les bas-quartiers du Caire est probablement l'un des passages les plus durs de Tomb Raider - La Révélation Finale. En fait, quand vous serez enfin venu à bout de ce dédale où les retours en arrière seront monnaie courante, vous serez plus que prêt à vous attaquer aux derniers niveaux.

L'ouverture des portes

Dès le début de votre périple dans la cité



Utilisez la colline pour franchir la porte et atteindre les égouts.

CODES ET TIPS

Yannick Noah Tennis 99

PlayStation

Gros joueurs

Au cours d'un match, appuyez sur Start pour faire une pause. Là, appuyez de nombreuses fois sur les touches L1, L2, R1, R2. Les têtes et les pieds des joueurs vont grossir.



1080° snowboarding

Nintendo 64

Caverne dragon

Finissez les courses du Match Race en mode hard.

Chute fatale

Choisissez Match Race et finissez les courses en expert.

Planche pingouin

Effectuez les 24 figures en mode training puis allez sur la Tahoe151 à l'écran de sélection de planches, maintenez C-Bas et A.

Boarder d'or

Activez le Boarder Transparent et finissez le mode expert puis choisissez Kensuke Kimachi. Maintenez C-Haut et A à l'écran de statistiques.

Panda

Finissez les courses du Match Race en mode hard. Choisissez Bob, maintenez C-droite et appuyez sur A aux statistiques.

Boarder transparent

Finissez le mode expert puis choisissez Akari Hayami, maintenez C-Gauche et appuyez sur A à l'écran de statistiques.

* CHALLENGE

Power Stone

Dreamcast

La rapidité est un facteur de perfection. Ceci étant dit, vous devinez aisément quel sera le Défi concernant Power Stone. Nous vous proposons de finir le jeu en mode arcade en moins de XXXXXXXXXXXX minutes. Pas une seconde à perdre ! Saisissez votre pad et ne laissez pas vos adversaires s'emparer des précieuses pierres qui permettent les transformations les plus folles. Les plus rapides auront droit à un an de Gen4Consoles livré gracieusement à leur domicile.

Air Boarder 64

Nintendo 64

Personnages bonus

Atteignez les buts suivants pour obtenir les personnages :

Finir tous les niveaux et les pistes en mode Time Attack dans le temps imparti.

Obtenir un rang A dans chaque niveau et piste en mode Street Work.

Obtenir un rang S dans chaque niveau et piste en mode Street Work.

Obtenir un rang Perfect dans chaque niveau et piste en mode Coin.

Planches

Obtenez les quatre personnages puis à la sélection de planches faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A pour obtenir les planches.

Ika-Chu donne le double saut

Father donne plus de temps en l'air

J-B vous permet d'appuyer sur A+B pour un saut turbo

J-Arm turbos en plus.

CODES ET TIPS

Automobili Lamborghini

Nintendo 64

Courses miroirs

Pour accéder aux circuits miroirs, finissez le championnat en difficulté Novice et Expert.

Voitures

Bugatti EB110

Finir le championnat en mode Novice.

Ferrari F50

Finir le championnat en mode Expert.

Ferrari Testarosa

Finir le mode arcade en difficulté Novice.

Porsche 959

Finir le mode arcade en difficulté Expert.

Vector

Finir le mode Pro en difficulté Novice.

Dodge Viper

Finir le mode Pro en difficulté Expert.

Bombberman Hero

Nintendo 64

Course Slider

Obtenez une note de cinq à chaque stage, ainsi que l'étoile Garaden, pour accéder à la course Slider à l'écran d'options. Ici, vous courez contre un bonhomme de neige sur votre Bomber Slider comme dans l'intro.

Monde Gossick

Obtenez une note de cinq à chaque stage, y compris Garaden Star, et prenez les 24 bombes des autres dimensions pour accéder au monde caché Gossick.

Bomber d'or

Obtenez une note de cinq à chaque stage, y compris Garaden Star, et finissez le monde Gossick pour obtenir un autre mode de jeu à l'écran d'options. Ici, une carte d'or transforme Bombberman en Bombberman d'or.

Chasse au trésor de la princesse :

Obtenez une note de cinq à chaque stage, y compris le monde Gossick pour obtenir un troisième mode de jeu à l'écran d'options. vous devez y trouver 24 trésors qui ont été perdus par un vaisseau de Garaden Star.

Body Harvest

Nintendo 64

Armes puissantes :

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites A, Droite, C-Bas, C-Droite, C-Haut, A, Gauche pendant la partie.

Puissance de feu

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites C-Bas, C-Haut, Z, Z, Hauche, C-Droite pendant la partie.

Graphismes surréels :

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites C-Bas, Haut, Droite, Droite, C-Droite, A, Gauche pendant la partie.

Bombe

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites A, C-Haut, C-Haut, Haut, Gauche pendant la partie.

Remettre énergie/fuel

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites Bas, Haut, Droite, A, B, Gauche, C-Droite pendant la partie.

Tuer Adam

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites B, Gauche, C-Droite, C-Droite, Bas pendant la partie.

Créer un mutant

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites C-Bas, Haut, Z, Z, C-Droite, Droite pendant la partie.

Black Adam

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites C-Gauche, C-Droite, A, C-Bas, C-Droite, Gauche pendant la partie.

Tous les Artefacts

Entrer ICHEAT comme nom. Puis faites Haut, C-Bas, C-Droite, Z, Haut, Gauche pendant la partie.



À côté de ce lance-grenades se trouve une trousse de secours bien utile.

des morts, tirez sur le garde qui se trouve sur le côté droit des marches de la cathédrale, et, une fois celui-ci abattu, fouillez la zone pour récupérer un revolver très important. Montez sur votre moto et démarrez. Le chemin va se séparer après quelques virages. Vous devriez aller vers le Nord, puis prenez à droite au carrefour suivant. Des armes automatiques vont vous



En moto, ne vous laissez pas griser par la vitesse !

tirer dessus, mais vous ne pouvez rien y faire pour l'instant. Au bout du chemin, sautez de votre moto, allez vers le sud et défonchez la porte que vous trouverez. Traînez le corps que vous allez trouver ici hors de la grille, puis retournez à votre moto et repartez d'où vous venez. Prenez à gauche à la première intersection, quittez votre moto et rampez pour pénétrer dans le bâtiment à votre gauche. Tirez sur le levier dans la pièce, retournez dehors et enfourchez à nouveau votre moto. Vous verrez un tas de sable dehors, et un endroit élevé avec une clôture derrière. Utilisez le tas de sable pour atteindre cet endroit et défoncer la clôture. Descendez de la moto après avoir fait un tour dans l'égout et sautez sur la saillie. Sautez dans le trou, sortez de l'eau, puis avancez jusqu'à la pièce avec le bassin d'eau. Jetez un œil sur



Les esprits de l'eau transformeront l'eau en glace. Quelle aubaine !

nos colonnes pour passer cet endroit, et une fois que vous avez traversé le bassin et tiré le levier, prenez la porte qu'il a ouvert (dans la salle où vous aviez libéré l'esprit). Poursuivez jusqu'à un endroit qui vous ramène à l'extérieur, agrippez-vous à la falaise, mais restez accroché ! Continuez jusqu'à ce que vous puissiez à nouveau remonter, puis courez et sautez jusqu'au levier au mur en face de vous, ouvrant ainsi une porte. Vous vous retrouverez au début du niveau; retournez à votre moto. Prenez votre moto et traversez le faux mur jusqu'à la porte que vous avez ouvert. Montez les escaliers jusqu'en haut, puis utilisez votre moto pour sauter le ravin et descendez de la moto. Tout au Sud vous trouverez une ouverture, et, de l'autre côté, un levier. Tirez-le, remontez sur la moto, redescendez l'escalier, allez en haut et sautez sur le petit rebord de l'autre côté du ravin.



Visez ce baril à l'aide de votre visée laser pour vous débarasser des mitraillettes.

Maintenant, retournez dans la pièce où vous aviez déplacé le cadavre et allez dans l'espace réduit, trouvez l'interrupteur et activez-le. Retournez en moto vers les escaliers, mais cette fois-ci, arrêtez-vous à la moitié du chemin. Descendez de votre véhicule et cherchez une ouverture dans le mur Nord. Courrez et sautez pour traverser le trou (ne vous inquiétez pas pour l'arme, elle ne fonctionne plus). Passez la porte et vous allez vous retrouver sur un toit. Il y a deux mitrailleuses sur le toit, mais elles peuvent être détruites si vous visez le baril de gaz entre les deux (utilisez la visée laser). Une fois ceci fait, sautez et tirez sur le levier que vous allez trouver. La dernière porte (près du bâtiment) est ouverte, prenez votre moto et franchissez-la. Alors, c'était tout simple, non ?

Trouver le container d'oxyde nitrique

Traversez les chambres de Tulun, puis suivez les directives de la colonne pour passer la bête géante que vous rencontrerez. Une fois celle-ci hors de combat, allez à la manivelle qu'il gardait et tirez dessus plusieurs fois. Traversez la porte que le levier a ouvert et montez à l'échelle pour entrer par le portail de la citadelle. Après avoir parlé à l'homme sur le sol, continuez votre chemin (en accélérant devant la grosse créature), puis,

LE COMPLEXE DU SPHINX

Comment faire pour traverser le premier grand abîme ?

Vous êtes probablement bloqué au gouffre du Nord après avoir quitté la pièce avec les deux leviers. Il semblerait que ce soit une zone à bug, alors vous devrez faire le "saut de la foi". Au lieu de glisser jusqu'à la saillie en dessous, continuez sur le côté droit du gouffre jusqu'à ce que vous ne puissiez continuer. Maintenant, courez et sautez vers le Nord sur la colline en pente en face de vous, et, si vous vous tournez dans les airs légèrement vers l'Ouest, vous atterrirez sur la colline sans glisser ! Maintenant, gardez appuyé le bouton de marche et continuez vers le Nord. A la fin du sentier "invisible", reculez d'un pas et courez pour sauter de l'autre côté du ravin, et poursuivre l'aventure.



J'ai lu la tablette près du Sphinx, qu'est-ce que je fais maintenant ?

En premier lieu, vérifiez que vous avez les deux objets importants du niveau - la lame de métal et le manche de bois. La première se trouve un peu après le gouffre décrit dans la question précédente, et le second est caché dans une boîte de l'autre côté du Sphinx (il vous faudra traverser un large ravin). Combinez ces deux objets, puis utilisez la pelle sur l'endroit sombre juste en face de la tablette.



EN DESSOUS DU SPHINX

Y a-t-il un moyen d'arrêter les deux taureaux ?

Ces deux invincibles animaux peuvent être vraiment gênants, alors le mieux est de les enfermer dans les cages de l'autre côté de la pièce (tout près de l'entrée). Attirez les taureaux dans ces petits espaces, puis sortez en courant et déclenchez l'interrupteur près de la porte avant qu'ils ne s'enfuient !



Comment ouvrir les portes de la salle principale ?

Les six portes de cette zone (trois de chaque côté) peuvent être ouvertes à

l'aide des tablettes si elles sont poussées dans le bon ordre. Allez voir la partie appelée " survivre au Sphinx " dans le guide complet pour plus d'informations.

LA PYRAMIDE DE MENKAURE

Dans la première salle, je vois la trappe, mais je ne peux pas l'atteindre !

C'est relativement simple. Pour une raison inconnue, vous ne pouvez pas attraper la poignée de la trappe si vous êtes face au mur. Tournez-vous de manière à faire face au Nord et essayez à nouveau.



J'ai la clé du garde, qu'est-ce que j'en fais ?

Retournez à la base de la pyramide (le ravin peut être traversé en s'accrochant au côté gauche et en se balançant), puis montez sur la structure géante. Vous pouvez grimper sur la pyramide

En passant par les briques plus sombres (la première est sur le côté le plus proche du ravin) et, une fois à la porte, sortez la clé.



A L'INTÉRIEUR DE LA PYRAMIDE DE MENKAURE

Qu'est-ce que je fais dans la première salle avec les momies ?

Cette pièce avec le grand récipient pierre en son centre ne peut être traversée tant que vous n'avez pas tiré dans l'étoile à partir du haut des escaliers. Vous ne trouvez pas l'étoile ? Utilisez votre revolver avec la visée laser, regardez vers le haut et faites un zoom. Il y a une étoile " dissimulée " dans les dentelures du plafond. Une fois l'étoile atteinte, un trou apparaîtra au centre du récipient en pierre, vous permettant de poursuivre votre chemin !



Une fois que vous êtes en haut des chambres, actionnez cet interrupteur et balancez-vous jusqu'au côté opposé.

après quelques saillies, laissez-vous tomber près des deux sarcophages. Nos colonnes vous diront quoi faire ici, puis marchez jusqu'à ce que vous voyez une corde. Balancez-vous avec la corde pour atteindre l'autre côté, allez vers l'Est et sautez sur le toit de galets, puis sautez sur les deux autres rebords toujours dans la même



Il va vous falloir de la précision dans les sauts si vous voulez franchir ces rues.

direction. A partir du second rebord, tournez-vous vers le sud et sautez sur le mur - maintenez le bouton appuyé !. Déplacez-vous vers l'autre côté du mur (à gauche) et laissez-vous tomber sur la saillie en contrebas. Allez vers le rebord à l'Est, puis sautez de manière à vous agripper au plafond. Balancez-vous jusqu'à être parvenu de l'autre côté. Relâchez, accrochez-vous à la saillie et allez à gauche. Attendez d'avoir un rebord en dessous de vous pour lâcher. Tournez à



La seule manière d'éviter le feu nourri de la mitrailleuse est de ramper.

gauche, puis sautez sur la plate-forme suivante. Sauter sur le prochain rebord et suivez le couloir rouge jusqu'au bout. Maintenant sautez vers l'endroit où la Jeep brûle, et prenez le container d'oxyde nitrique qui traîne sur le sol. Tournez-vous vers le Sud et sautez par-dessus le ravin. Maintenant, retournez au début du niveau et allez dans les chambres de Tulun.

La seconde partie du réservoir d'oxyde nitrique.

Au bas de l'échelle, continuez tout droit et suivez le chemin jusqu'à ce qu'il vous ramène dehors. Montez sur la moto et sortez du niveau par le chemin du Nord, vous serez maintenant dans la zone des tranchées. Descendez de la moto après avoir nettoyé la première colline et allez vers l'Est. Détruisez la mitrailleuse (voir les



Avec cette carte, vous pourrez passer indemne les armes automatiques !

tranchées dans nos colonnes), prenez le passage étroit qu'elle protégeait. En poursuivant votre route, vous remarquerez un souterrain sur la gauche. Allez-y. Passez les conduits de vapeur, tournez à droite et sautez sur la saillie à votre gauche. Tournez-vous et visez l'arme automatique pour la détruire. Maintenant repassez par les conduits de vapeur et reprenez le passage étroit. Tournez à droite à la première intersection, puis quand le chemin tourne à gauche, laissez-vous tomber et

CODES ET TIPS

Buck Bumble

Nintendo 64

Toutes les armes

É. l'écran titre, faites Gauche, Droite, Haut, Bas, puis maintenez Z et appuyez sur Droite, Droite, Gauche, Gauche. Vous avez accès à toutes les armes.

Toutes les missions

À l'écran titre maintenez Z et faites Droite, Bas, Bas, Droite. Puis relâchez Z et faites Droite, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Haut, Droite, Droite pour ouvrir les missions.

Bio Freaks

Nintendo 64

Fatalités

Minatek

Allez tout près et :

Avant, Arrière, C-Gauche + C-Bas.

Zipperhead

Appuyez : Avant, Arrière + C-Droite. Pour arracher un premier bras. La deuxième fois vous arrachez l'autre. Puis approchez-vous pour arracher la tête.

Ssapo

Allez tout près et faites : Avant, Arrière, Arrière + C-Haut + C-Droite.

PsyClown

Allez tout près et faites : Avant, Arrière, Arrière + C-Gauche + C-Bas.

Sabotage

Appuyez sur : Avant, Arrière, Arrière + C-Haut. Arrachez un bras d'abord. Puis un autre bras. Finalement reculez de trois pas à peu près pour arracher la tête.

BullzEye

Allez tout près et appuyez sur : Avant, Arrière, Arrière + C-Haut.

Delta

Allez tout près et : Avant, Arrière, Arrière + C-Bas.

Purge

Appuyez : Arrière, Avant, Avant + C-Haut + C-Droite.

Provoc

Pour provoquer, maintenez C-Gauche et C-Droite.

Vue subjective

Pendant un match maintenez Arrière et appuyez sur Start. Pour revenir maintenez Bas sur le pad et appuyez sur Start.

Banjo-Kazooie

Nintendo 64

Banjo à grosse tête

Entrez dans la maison de Banjo et allez à l'image de Bottles au dessus de la cheminée. Appuyez sur C-haut pour regarder l'image et appuyez sur R pour qu'il vous parle. Complétez le puzzle de Bottles et quand il est fini ce dernier vous donne un code pour entrer dans le sol du château de sable du niveau de la petite baie. Sauter sur les lettres et formez le mot BOTTLESBONUSONE pour que Banjo aie la grosse tête.

Ecrans de sélection alternatif

Regardez le poisson nager dans le bol à l'écran de sélection et vous voyez que de temps en temps il s'écrase sur le côté du bol. Appuyez sur A la troisième fois qu'il s'écrase et le Banjo de la première sauvegarde est jeté par la fenêtre alors que les murs tournent et éjectent Kazooie de la deuxième sauvegarde. Dans la troisième sauvegarde écoutez le song 'boing' de la Game Boy et appuyez sur A immédiatement après pour virer Banjo de la maison avec un ressort.

100 plumes rouges

Faites vous transformer en citrouille dans le niveau Mad Monster Mansion puis quittez son crâne et montez le chemin sinueux où Brentilda attend. Allez dans le petit trou et suivez le chemin pour trouver le premier livre du jeu. Allez dans Treasure Trove Cove, lancez des oeufs dans le panier rouillé pour baisser le niveau d'eau et entrez dans le château de sable. Tuez le crabe et entrez le code 'REDFEATHERS' en faisant le coup de bec sur les lettres sur le sol du château. Votre limite maximale de plumes rouges monte alors à cent.

CODES ET TIPS

Gex 3

Nintendo 64

Se transformer en DracuGex sans code

Pour réussir ce petit miracle, vous n'avez qu'à regarder le tableau de DracuGex avec le bouton C-Haut. Ce dernier se trouve à l'entrée du niveau "Clueless in Seattle". Vous vous transformerez alors en DracuGex pendant trente secondes, ce qui vous permettra de récolter le bonus situé au dessus de votre tête.



Mace : The Dark Age

Nintendo 64

Changer les costumes des personnages

Allez sur le personnage que vous voulez et appuyez sur L ou R, C-bas, C-gauche et C-droite pour des couleurs différentes.

Jouer à deux joueurs en mode practice

Allez sur le menu practice et appuyez sur Start des deux manettes en même temps. Prenez les personnages de votre choix et mettez-vous des pains autant de temps que cela vous plaît puisque vous êtes invincible.

Incarner Pojo The Chicken

Effectuez l'exécution de Taria. Puis commencez un autre match et allez sur Taria, maintenez le bouton Start à l'écran de sélection et Pojo apparaît. Sans lâcher le bouton Start appuyez sur un bouton rapide pour prendre Pojo. Si vous êtes en mode deux joueurs, les deux peuvent choisir Pojo le poulet !

Incarner Grendal

Gagnez trois fois en mode deux joueurs puis à l'écran de sélection au quatrième match allez sur l'Executioner, maintenez Start et Grendal apparaît.

Ne relâchez pas Start et appuyez sur Rapide pour le prendre.

Incarner Gar Gunderson, The War Mech ou Ichiro

Quand le premier écran apparaît quand vous allumez, tournez le stick analogique dans le sens anti-horaire à partir de la droite et vous entendez un bruit. Gar Gunderson et Ichiro apparaissent à l'écran de sélection au dessus de l'Executioner.

Choisir le départ

Allez sur le combattant souhaité à l'écran de sélection et appuyez sur le bouton Start quatre fois pour choisir son stage, puis choisissez le personnage que vous désirez pour combattre.

Bonus Stages

Pour jouer dans ces bonus stages, allez sur chacun des personnages dans l'ordre et appuyez sur Start à chaque fois, puis choisissez le personnage que vous désirez. Les codes suivants sont pour le mode deux joueurs, sauf Random AI.

Les cheats suivants sont à entrer en mode deux joueurs :

Incarner Ned The Janitor

À l'écran de sélection de personnages appuyez Start sur chacun des personnages suivants : Koyasha, Executioner, Lord Deimos puis allez sur Xiao Long et appuyez sur Rapide pour incarner le janitor.

Changer de tête

À l'écran de sélection des personnages appuyez sur Start sur chacun des personnages suivants : Al-Rashid, Takeshi, Mordos Kull, Xiao Long, Namira. Les deux personnages ont alors les têtes inversées.

Pantoufles roses

À l'écran de sélection des personnages appuyez sur Start sur chacun des personnages suivants : Ragnar, Dregan, Koyasha. Quand vous choisissez un combattant il commence le match en portant des pantoufles.



Utilisez la nitro sur ces escaliers pour atteindre le niveau suivant au guidon de votre superbe moto.

rentrez dans le petit passage sur votre droite. Après avoir passé les conduits de vapeur, ramassez la clé du code d'arme. Maintenant les mitrailleuses automatiques ne vous tireront plus dessus ! Reprenez le passage et sautez vers le rebord en face de vous. Maintenant balancez-vous de l'autre côté et relâchez dès qu'il y a du sol sous vos pieds. Vous trouverez le tuyau de valve. Ceci récupéré, retournez aux chambres de Tulun et retrouvez votre moto.

Le chemin du bazar

Maintenant que vous avez les deux morceaux du réservoir d'oxyde nitrique, combinez-les et mettez-les sur votre moto - vous pouvez maintenant accélérer un grand coup en appuyant sur le bouton de course ! Avec votre moto récemment améliorée, utilisez l'escalier cassé sur le côté Est du niveau (vers le Nord du ravin) pour sauter au niveau d'au-dessus, puis quittez la moto. Glissez le long du chemin et prenez le passage au Nord pour trouver une torche. Prenez-la et empruntez le chemin de l'Est jusqu'à une porte sur votre gauche que vous devrez enfoncer. Servez-vous du feu pour allumer la torche, puis retournez dans la salle principale. Utilisez la torche pour déclencher les extincteurs automatiques d'incendie du deuxième niveau, allez à la porte qui s'ouvre, tournez à gauche et tirez sur le levier. Maintenant retournez dans la



Ramassez les munitions qui se trouvent derrière le muret sur lequel repose Aziza.

salle où vous avez trouvé la torche. Sautez sur la nouvelle boîte et à nouveau vers la saillie sur le côté est de la pièce. Laissez-vous tomber, sortez vos flingues et faites face au Nord. Faites exploser les caisses pour révéler une porte, puis tirez sur la serrure (difficile à voir) avec votre revolver.



Dès l'apparition de ce dragon cracheur de feu, mettez-vous à l'abris sur la gauche.

Vous trouverez la clé du toit derrière la porte, maintenant retournez dans la pièce où vous aviez tiré le dernier levier (après les extincteurs automatiques d'incendie). Cette fois, allez à droite et suivez le chemin jusqu'à votre moto, puis retournez au niveau des tranchées. Descendez de moto au même endroit qu'auparavant, marchez vers la droite et montez les escaliers. A partir des escaliers, tournez à droite, sautez vers le rebord. Puis tournez de nouveau à droite et sautez vers la poignée qui se trouve là. Après avoir ouvert la



Gardez une grande trousse de soin à portée car les sauterelles ne vous lâcheront pas.

LES MASTABAS

Comment entrer dans la zone des mastabas ?

Les clés du garde que vous devriez avoir en votre possession ouvrira la porte de l'autre côté du gouffre où vous avez récupéré le manche de bois (dans le complexe du Sphinx). Après être sorti de la pyramide de Menkaure, repassez devant le Sphinx, puis faites un premier grand saut au-dessus du gouffre, tournez à gauche (vers le Sud) et dirigez-vous vers la grande porte.



Qu'est-ce que je dois faire dans la salle avec les trois têtes de lion ?

Vous rencontrerez plusieurs pièces de ce genre dans les mastabas. Tout ce que vous avez à faire est de prendre votre revolver avec visée laser et tirer sur les gemmes dans les gueules des lions. Si vous commencez à manquer de munitions, explorez à nouveau les petits labyrinthes souterrains, beaucoup comportent des munitions de revolver supplémentaires !



Je sèche dans la pièce avec les trois balances...

Chacune a besoin d'un certain élément : la terre, le feu ou l'eau. Si vous avez ramassé le jerrycan au début du niveau (entre les deux pompes à essence), piqué le sac de sable et la petite outre d'eau dans la salle avec les têtes de lion, ainsi que la torche cachée dans le labyrinthe qui mène à cette pièce, vous êtes paré. Remplissez d'abord l'outre au fond de la pièce, et utilisez-la sur la balance avec les lignes ondulantes (celle de gauche). Puis utilisez le jerrycan sur la balance du milieu. Allumez votre torche avec une de celles qui se trouvent dans la pièce, mettez-la sur l'essence, et il ne reste plus qu'une balance ! Maintenant contentez-vous de poser le bête sac de sable sur la dernière et une porte s'ouvrira à l'Ouest, vous permettant de reprendre votre route !



LA GRANDE PYRAMIDE

Comment est-ce que je gravis la grande pyramide ?

Après avoir exploré les bâtiments de cette zone, il ne vous reste plus que la grande pyramide; dirigez-vous vers la partie la plus au Nord de la saillie qui fait face à l'imposant édifice et sautez. Il va vous falloir bien regarder les pierres: celles qui sont plus sombres (de couleur grise) peuvent être utilisées pour monter. Vous finirez par vous retrouver sur la face Ouest, mais le voyage jusqu'au sommet va vous obliger à faire beaucoup de déviations et à grimper ou glisser selon les endroits. Sauvegardez souvent, méfiez-vous des éboulements de pierre (vous pouvez vous baisser pour les esquiver) et prenez votre temps. Vous arriverez à un point où vous ne pourrez plus aller à l'Ouest et où vous êtes près du ravin, courez et sautez, puis glissez jusqu'au chemin inférieur.



LES PYRAMIDES DE LA REINE DE KUFU

Il y a une porte verrouillée dans l'armurerie, où est la clé ?

Si vous n'avez pas déjà cette clé, c'est trop tard. Si vous avez sauvé le garde qui vous donne sa clé au niveau de la pyramide de Menkaure, vous recevrez aussi la clé de l'armurerie. Puisque vous n'avez pas cette clé, c'est que vous l'avez probablement laissé mourir. La pièce contient un exemplaire de chaque arme que vous avez pu obtenir dans le jeu jusqu'à maintenant, ce n'est donc pas si grave. Tant qu'il vous reste suffisamment de munitions, il n'y a pas de quoi s'inquiéter.



Je n'arrive pas à sauter assez loin à un moment...

Ah oui, c'est un peu spécial. Après que vous ayez franchi le trou une première fois, allez à droite, en haut, puis vous êtes supposé faire un long saut vers le Nord pour atterrir sur une saillie. Si vous la ratez tout le temps de quelques centimètres, essayez ça : n'appuyez pas sur le bouton d'action pendant le saut. Il semblerait que cela soit responsable de la réduction de la distance du saut qui vous fait manquer le bord de la plate-forme de peu. Faites donc un saut avec élan et ne touchez pas aux autres boutons avant d'être de l'autre côté.



Votre moto se trouve devant la seconde entrée de la mosquée. Ne l'oubliez pas !

trappe, montez. Avant de tomber dans le second espace réduit, tirez sur le morceau de ciment qui sera sur votre chemin, puis balancez-vous tout du long jusqu'à ce qu'il y ait un rebord en dessous de vous. Passez au-dessus du trou en vous balançant, utilisez la clé du toit sur la porte, puis sautez à nouveau par-dessus le trou. Balancez-vous jusqu'à ce que vous puissiez remonter, continuez et tirez sur le bouton devant vous avec votre revolver. Maintenant, revenez à votre moto. Il y aura deux séries d'escaliers à votre gauche. Passez celle de droite grâce à la nitro, puis grimpez à l'échelle pour entrer dans le bazar.

Détruisez le monstre !

Dans cette première salle du bazar, vous trouverez le boîtier du détonateur de mine, la poignée et le cric (combinez les deux derniers). Poussez le bouton rouge, prenez la porte qu'il a ouvert, grimpez à l'échelle



Oui, les effets de lumière sont jolis, mais, au premier contact, vous êtes carbonisé.

et sautez vers la plate-forme de droite. Il va y avoir un souterrain à votre droite, pénétrez-y et utilisez votre cric de voiture pour soulever la trappe du plafond. Courez quand il y a des éclairs d'électricité (ne vous faites pas toucher !) et déplacez la



Amenez cette caisse à l'endroit où tombe l'éclair pour une réaction en chaîne.

boîte avec l'objet au-dessus jusqu'au carreau que l'éclair frappe. Puis rendez-vous au pont bleu et sautez vers le mur de l'autre côté. Continuez à vous déplacer vers la gauche jusqu'à ce qu'il y ait une saillie en dessous de vous, puis allez dans le petit passage. Vous y trouverez les données des positions des mines. Combinez-les avec le boîtier du détonateur de mine. Quand le taureau fonce vers vous, faites-le détruire les caisses dans le coin Sud-Est de la salle, puis empruntez cette voie jusqu'à vous retrouver à nouveau dans le niveau des tranchées. Marchez vers l'escalier bleu



Le feu et la corde gonflée d'huile ne vont pas bien ensemble !

(dans la zone principale), puis continuez à marcher jusqu'à ce que vous voyiez un rebord sur le côté droit. Sautez dessus et montez sur la boîte à demi-couverte de sable. De là, sautez au niveau suivant et grimpez à l'échelle pour revenir au bazar. Cette fois, empruntez l'autre porte dans la salle principale et continuez à gauche jusqu'à ce que vous atteigniez le symbole de tête de mort. Utilisez votre tout nouveau détonateur de mine sur le champ de mines, appuyez sur le bouton, prenez la nouvelle porte et reprenez votre moto. Allez en haut de la colline à gauche, sautez avec la nitro sur la colline suivante et revenez vers l'homme à terre près du portail de la citadelle (continuez vers la gauche).

L'éclate dans la citadelle

Après les scènes cinématiques, tournez à gauche et continuez dans cette direction jusqu'à ce que vous montiez une volée de marches. Voilà une pièce avec une torche sur le sol (à droite). Prenez-la et allumez-la, puis redescendez les marches. La chambre après la cage d'escalier contient



Vous serez bien obligé de vous mouiller pour survivre à la Citadelle

CODES ET TIPS

Madden 64

Nintendo 64

Voir les fins

Allumez la N64 et maintenez L, R et Z quand le logo EA apparaît pour voir la séquence de fin.

Équipe Tiburon

En mode Saison allez au bureau, choisissez l'option 'create player' et entrez le nom 'Tiburon'. Vous pouvez maintenant choisir cette équipe en mode Exhibition.

Stade EA

Si vous voulez jouer dans un stade caché entrez SAN MATEO à l'écran de création de joueur.

Vous pouvez maintenant jouer sur le terrain d'Electronic Arts.

Équipes en plus

Encore à l'écran de création de joueur entrez les noms suivants pour des équipes cachées.

SIXTIES : joueurs des années soixante.

SEVENTIES : Joueur des années soixante-dix.

EIGHTIES : à vous de deviner.

Équipe All Time Madden

Entrez le nom AT MADDEN

Mission Impossible

Nintendo 64

Silencieux

À l'écran de choix de mission faites C-Haut, L, C-Droite, C-Gauche, C-Haut. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Arme puissante

À l'écran de choix de mission faites R, L, C-Bas, C-Haut, C-Haut. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Uzi

À l'écran de choix de mission faites C-Droite, C-Gauche, C-Droite, C-Bas, R. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Lance-missiles

À l'écran de choix de mission faites R, L, C-Gauche, C-Droite, C-Bas. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Mode turbo

À l'écran de choix de mission faites C-Haut, Z, C-Haut, Z, C-Haut. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Kid Mode

À l'écran de choix de mission faites C-Bas, C-Haut, R, L, Z. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Gros pieds

À l'écran de choix de mission faites C-Bas, R, Z, C-Droite, C-Gauche. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Grosses têtes

À l'écran de choix de mission faites C-Bas, R, C-Haut, L, C-Gauche. Quand le code est accepté vous entendez les mots "Ah that's better".

Blue Stinger

Dreamcast

Argent facile

Allez à la banque de Kimra et entrez les codes de comptes suivants.

Eliot's 3532=\$20

Kimra 1008=\$4000

Yucatan 1861=\$5700

Bermud 1394=\$6000

Bonus

Les possesseurs de PC vont être contents. En effet, si vous placez le CD de Blue Stinger dans un lecteur de CD rom PC, vous trouverez dans le répertoire Omake des images et des sons vraiment délirants. Fusil laser thermique Pour jouer avec cet engin de destruction, vous devez finir le jeu deux fois et sauvegarder. Commencez une nouvelle partie de votre sauvegarde pour voir votre inventaire gratifié d'un magnifique fusil laser thermique qui tire quatre salves de lasers destructrices.

CODES ET TIPS

Expendable

Dreamcast

Faites une pause en cours de jeu pour entrer ces codes.

Plus de crédits

A, B, Gauche, A, B, Droite, B, A, Bas, Gachette-R

Vue à la première personne
Gachette-L, Gauche, Gachette-R, Droite, Croix, Croix, Bas, Bas, Gachette-Droite, Gachette-Gauche.

Grenades

Bas, Bas, Bas, Bas, Bas, Haut, Haut, Haut, Haut, Gachette-Droite.

Victoire instantanée

Gachette-Gauche, Gachette-Droite, Gachette-Gauche, Gachette-Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Y, Croix.

Choix du niveau

Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, Droite, Droite, Y.

Passer de niveau

Y, Y, Croix, Croix, Gachette-Gauche, Gachette-Droite, Bas, Bas, Haut, Haut.

Boucliers

Haut, Bas, Gauche, Droite, Croix, Haut, Bas, Gauche, Droite, Y.

House of the Dead 2

Dreamcast

Tous les objets

Pour avoir tous les objets dans le mode original, vous devez finir le mode training avec cinq étoiles rouge comme niveau de difficulté sur chaque stage.

Shootez les chats

Les programmeurs de ce jeu ne doivent pas aimer les chats. En les shootant, ils vous montreront de nouveaux passages ou autres bonus.

Pièce secrète

Pour découvrir cette pièce secrète, vous devez finir le jeu sans tuer ou laisser tuer un seul otage.

Death Bullets

Si vous voulez jouer avec des balles puissantes, suivez le guide. Armez vous des balles 2.0. Attendez de voir l'otage dans le bateau. Ne le sauvez pas ! Continuez jusqu'à subir une attaque de piranhas. Visez la porte située derrière ces redoutables prédateurs à l'aide de vos balles 2.0 pour découvrir les death bullets.

Affichage du score en temps réel

À l'écran titre, entrez le code suivant à l'aide du premier ou deuxième pistolet : Gauche, Gauche, Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, Start.

NBA Showtime

Dreamcast

Mascottes des équipes

Entrez les noms suivants ainsi que les numéros de pin qui leurs sont associés afin d'obtenir les mascottes des équipes correspondantes.

Mascotte Nom PIN

Atlanta Hawks HAWK 0322

Charlotte Hornets HORNET 1105

Chicago Bulls BENNY 0503

Denver Nuggets ROCKY 0201

Houston Rockets TURBO 1111

Indiana Pacers BOOMER 0604

Minnesota CRUNCH 0503

New Jersey Nets SLY 6765

Phoenix Suns GORILA 0314

Seattle Sonics SASQUA 7785

Toronto Raptors RAPTOR 1020

Utah Jazz BEAR 1228

Joueurs cachés

Entrez les noms et numéros de pin suivants pour jouer avec le personnage caché associé.

Joueur Nom PIN

Kerri KERRI 0220

Kerri 2 KERRI 1111

Lia LIA 0712

Lia 2 LIA 1111

Petit Alien SMALLS 0856

Grand Alien BIGGY 0958

Cheval PINTO 1966

Cheval blanc HORSE 1966

Nikko le chien NIKKO 6666

Clown CRISPY 2084

Citrouille JACKO 1031



Au centre de la pièce se trouve une vieille connaissance de Lara. Après avoir libéré Jean-Yves, dirigez-vous vers la pièce au fond à gauche pour y trouver un escalier.

une grande corde qui pend du plafond. Sautez et brûlez-la avec votre torche, puis retournez à la pièce où vous avez sauvé votre ami - il devrait maintenant y avoir une ouverture au sol. Empruntez-la. Quand vous atteindrez la vaste chambre, sautez à gauche, puis continuez à l'aide de la saillie à l'Ouest. Tombez de l'autre côté et



Lara devra encore faire des acrobaties pour se tirer de ce mauvais pas.

attrapez le rebord, puis balancez-vous vers la droite et sautez vers une autre saillie où vous ne pourrez pas continuer. Allez à droite jusqu'à un endroit où vous pourrez vous accrocher pour remonter et passez par le passage réduit. Tombez dans l'eau et sautez vers la saillie à la fin de ce petit couloir. Quand vous en ressortirez, maintenez le bouton de saut appuyé, sautez en arrière de cette pente et en avant de la suivante, puis attrapez la saillie en face de vous et dirigez-vous vers la droite. Dès que



Après avoir éliminé ces deux sbires, actionnez le levier au fond du couloir.

vous pouvez remonter, tournez-vous et sautez au-dessus du vide pour prendre l'escalier. Tirez le levier, puis laissez-vous tomber dans le trou à gauche. Allez au Nord jusqu'à la salle de l'énigme du compas. Une fois celle-ci résolue (voir nos colonnes), prenez la porte à l'Ouest. Sautez dans l'eau et prenez le passage au Sud jusqu'à ce que vous arriviez à une salle ouverte où il y aura un levier à tirer au plafond, puis retournez à l'endroit où vous êtes tombé. Nagez vers le bas dans le passage au Nord jusqu'au bout, puis retournez à la salle du compas. Prenez la porte à l'Est, tirez le levier et retournez dans l'eau par le



Des munitions pour le magnum se trouvent dans une des deux trappes.

passage à l'Ouest. Le niveau d'eau devrait être plus bas maintenant, alors grimpez au rebord à l'Ouest et tirez le levier. Ensuite, reprenez le passage vers le Nord et tirez sur la corde qui se trouve au bout. Allez à la porte maintenant ouverte dans cette pièce et faites un bond au-dessus du petit passage qui se trouve dans la petite chambre. Il y aura deux champions squelettes animés dans la prochaine salle. La solution est de les pousser à matraquer la porte au bout du passage en hauteur en réalisant quelques jolies esquives. Passez par cette porte, hissez-vous en haut et courez vers le Nord entre les deux sections et cette partie de la quête de Lara sera finie.



Que suis-je supposé faire à l'intérieur de la pyramide ?

Il y a un dédale bizarre à l'intérieur de la pyramide de la reine, mais si vous restez du côté extérieur droit à chaque fois que c'est possible (allez à droite, puis à gauche, puis à droite et encore une fois à gauche, etc.), vous arriverez dans la pièce en étoile. Si vous ne savez pas comment pénétrer dans cet endroit, poussez le bloc de pierre dans la clairière entre les deux pyramides (où vous avez tué un scorpion géant et un scarabée) aussi loin que vous le pourrez. Maintenant une porte devrait être ouverte sur votre gauche.

A L'INTÉRIEUR DE LA GRANDE PYRAMIDE

Je suis dans une pièce avec quatre découpages en forme d'étoile sur le mur, mais je n'ai que trois clés-étoile.

Aïe ! On dirait que vous n'êtes pas encore allé dans la pyramide de la reine. Retournez à cet endroit et cherchez la clé (voir plus haut).

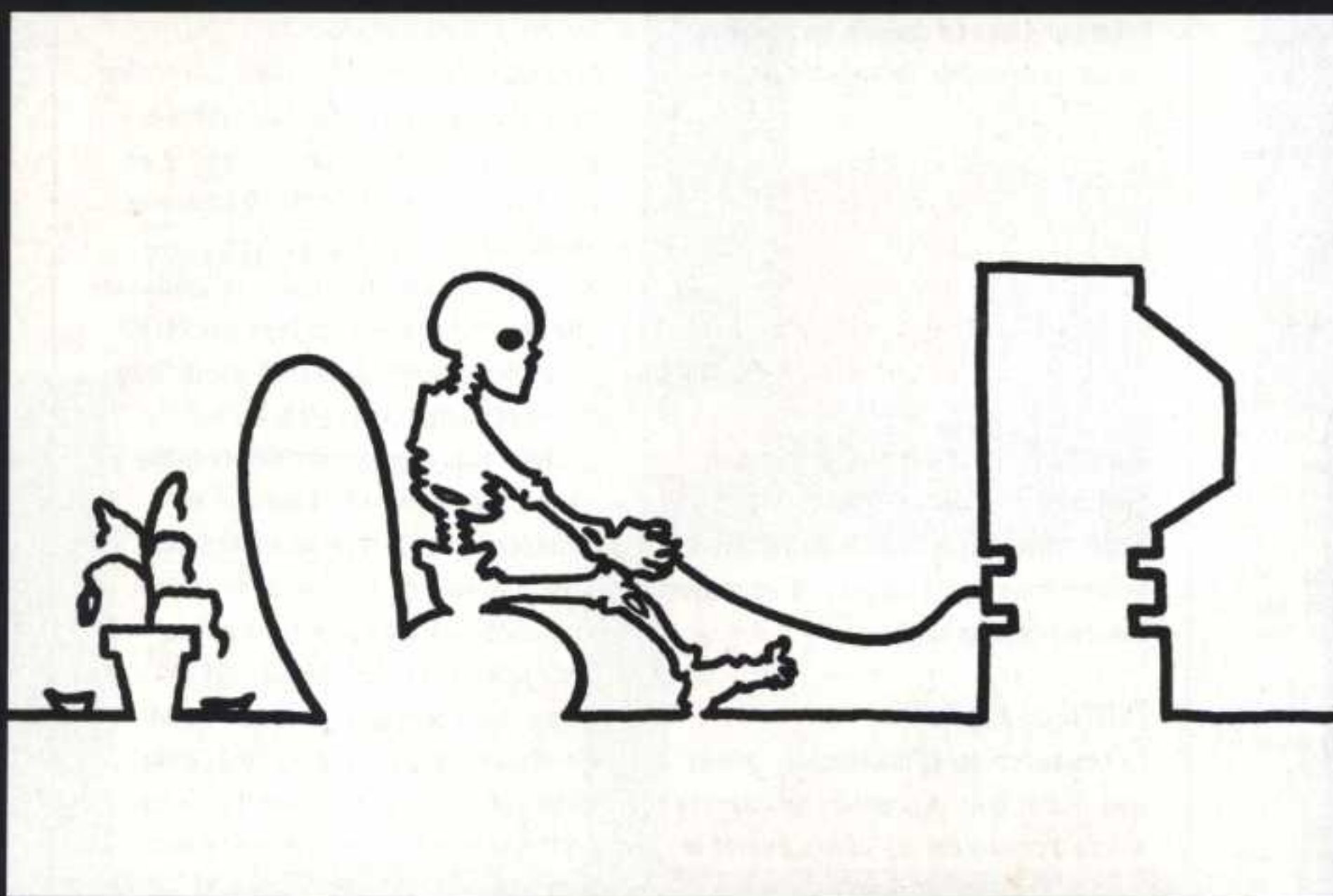


LE TEMPLE D'HORUS

Qu'est-ce que je fais dans la salle avec la balance ?

Comme vous l'avez probablement remarqué, il y a une balance d'un côté de la pièce et une créature emprisonnée de l'autre côté. Ici, le but est de remplir la cruche d'eau sur la balance de manière à ce que le poids corresponde à l'autre côté. Si vous vous trompez, la bête sera libérée et passera à l'attaque. Comment savoir quelle quantité d'eau il faut mettre dans la cruche ? Les marques au-dessus des ressorts devraient vous y aider (un conseil gratuit : la première pièce est à deux pas). Pour cela, prenez la grande outre (qui peut contenir cinq litres) sur le sol et remplissez-la dans la source. Maintenant combinez-la avec la petite outre (qui peut contenir trois litres) pour n'avoir plus que deux litres,





LES BONNES RÉOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:

"Cette année, j'utilise les **solutions**, **plans** et **guides** de Tips"

3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Par MINITEL

0836688477

Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions **et plans** pour jeux vidéo. Consoles et PC.

CODES ET TIPS

Pen Pen Tri-Icelon

Dreamcast

Costumes différents

Finissez premier à toutes les courses ainsi qu'à leurs variations, et ce deux fois consécutives pour débloquer tous les costumes.

Fond d'écran PC

Placez le GD de Pen Pen Tri-Icelon dans un lecteur de CD-Rom PC et recherchez les deux fichiers nommés wallpaper1 et wallpaper2.

Jouer avec Hanamuizu

Pour jouer avec ce personnage caché, finissez toutes les courses deux fois. Si en plus vous réussissez à remporter une médaille d'or sur chaque course, il sera à vous.

Jouer avec Hinamazu

Pour jouer avec ce personnage caché, finissez chaque partie des quatre niveaux.

Power stone

Dreamcast

Changer les angles de caméras lors des victoires

Après une fin de combat victorieuse, pressez A pour faire un zoom avant, relâchez A pour un zoom arrière. En manipulant le pad, vous ferez tourner la camera autour du vainqueur. Jouer avec les boss Pour jouer avec les boss, finissez le jeu une fois avec chaque personnage.

Jouer avec le boss ultime

Pour jouer avec ce personnage caché, finissez le jeu sans utiliser de continues. Notez que vous ne pouvez le jouer qu'en mode versus.

Nouvelles couleurs de costumes

Pour avoir de nouvelles couleurs pour les costumes des personnages, sélectionnez les simplement avec le bouton B plutôt qu'avec le bouton A.

Gagner des jeux pour le VM

Power Stone vous permet de gagner trois petits jeux pour votre VMS. Pour ce faire, vous devez finir le jeu sept fois au total avec sept personnages de base de votre choix (à chaque fois avec un perso différent bien entendu). Les trois jeux sont : Fokker's Plane Chase, Ayome's Ninja Star Throwing et Gunrock's Slots.

Dual Virtual Battle Mode

Finissez le jeu avec Valgas pour débloquer sa cinématique de fin et ce mode de jeu particulier. Il s'agit d'un mode versus avec écran splitté. Vous le trouverez page 6 dans la "Power Stone Collection".

Objets cachés

Il y a quatre objets cachés dans Power Stone. Pour les découvrir, finissez le jeu avec quatre personnages différents. Vous obtiendrez ainsi une grosse chaîne, un pistolet, un pistolet laser et un bouclier.



Psyshic Force 2012

Dreamcast

Images bonus

En plaçant le CD dans un lecteur de cédérom pour PC ou Mac, vous trouverez de belles images à la racine du CD. Puyo Puyo 4 Dreamcast

Fond d'écran pour Windows

En mettant le CD dans un lecteur de cédérom de PC, vous trouverez un fichier nommé "Omake". Il s'agit d'un fond d'écran pour votre bureau de Windows.

Jouer avec Carbuncle et Doppie Aruru

Finissez le jeu en mode story et passez l'écran des scores. Commencez une nouvelle partie en mode free play ou VS mode. Maintenez L et pressez Y. Vous trouverez Carbuncle et Doppie Aruru à gauche de Satan ou à droite de Schezo.

SURVIVRE AU SPHINX

Le sphinx mettra à l'épreuve la volonté de tous, même des plus talentueux...

Bon, d'accord, on vous a menti sur le fait que le moment où vous deviez sauver votre ami était le passage le plus difficile du jeu. Bien sûr, cette quête était quand même salement dure, mais ce n'est rien comparé à ce que vous trouverez dans la partie consacrée au Sphinx. De la frustration à l'état pur. Lisez ce qui suit, on a essayé autant que possible de vous faciliter la tâche...



Méfiez-vous des Sphinxs, ils vous pourchasseront sans pitié !

L'arrivée au Sphinx

Ca commence assez doucement - quand vous entrez pour la première fois dans le niveau du complexe du Sphinx, courez le long du chemin et descendez les deux gardes. Regardez bien où il tombe, car l'un des deux va lâcher les clés dont vous aurez besoin pour ouvrir la porte de gauche (au



Voici un saut particulièrement étrange, il vous faut presque marcher dans l'air.

Nord). Pour parvenir à la prochaine pièce, vous devrez sauter par-dessus les deux gouffres à la gauche de l'entrée, et tirer sur les deux leviers que vous trouverez au bout, puis franchir la porte qui s'ouvre à l'Ouest. Vous êtes maintenant dans une clairière avec des gouffres de chaque côté. Allez d'abord au Nord. Jetez un œil sur la partie consacrée au Sphinx dans la colonne si vous avez du mal à franchir le premier trou, sautez par-dessus le second gouffre au Nord, puis pénétrez dans le bâtiment à l'Est. Pour passer cette salle, vous devrez pousser le meuble bibliothèque sur le côté Sud de quelques mètres, puis faire exploser la grille qui se trouvait caché derrière. Rampez jusqu'à la pièce suivante et récupérez la lame en métal qui se trouve là.



Malgré l'obscurité, vous serez une proie facile pour vos ennemis.

Appuyez sur le bouton, sortez par la grande porte et sautez à nouveau par-dessus le gouffre à votre gauche pour revenir là où vous avez commencé (enfin, où vous avez commencé à sauter des gouffres). Maintenant, sautez par-dessus le gouffre du côté Sud - vous pouvez le faire en glissant le long de la pente sur le côté Ouest. Allez au Sud et sautez sur la plate-forme suivante, puis dirigez-vous vers la saillie à l'Ouest. Tournez ensuite à gauche à l'intersection et passez devant le Sphinx - n'allez pas tout de suite entre ses pattes. Vous voilà confronté à un autre abîme. Glissez et sautez droit devant vers le rebord. Allez vers le Nord du gouffre et détruisez les deux boîtes au bout. L'une d'entre elles contenait le manche de bois. Combinez-le avec la lame en métal pour avoir une pelle. Utilisez maintenant la boîte à l'Est pour sauter par-dessus la patte du Sphinx, lisez la plaque qui se trouve sous la gigantesque structure, puis utilisez votre pelle sur la marque noire faite tout près sur le sol.

A la recherche des pierres

Maintenant que nous nous trouvons en dessous du Sphinx, suivez la grotte jusqu'à ce qu'une porte claque derrière vous. Vous verrez un autel en face de vous avec trois tablettes en pierre, sous la garde de deux taureaux "gelés". Ceux-ci vont revenir à la vie dès que vous serez entré. Donc votre premier objectif ici sera de vous débarrasser de ces deux troubles-fête - voyez nos colonnes pour une suggestion sur la question. Une fois cette zone nettoyée, descendez le couloir qui se trouve à l'Ouest et ramassez le parchemin sur le sol près des squelettes. Ce morceau de papier traduira les tablettes de l'autel, alors



Piégez les taureaux dans les cages. Pas d'imprudence, c'est vous l'appât !

et utilisez-la sur la balance. Il y a d'autres salles de ce style, mais elles suivent la même logique avec des quantités d'eau différentes.



Comment vaincre le dernier boss ?

Euh... Il s'agit moins d'un combat que d'une fuite. Sautez tout de suite dans l'eau et cherchez l'amaulette. L'eau vous protégera de ces tirs, mais vous n'avancerez jamais si vous ne sortez pas de là-dessous. Alors, vous devrez monter dans le niveau, éviter les pièges et les tirs du boss. Facile, hein ? En fait, tant qu'il vous reste quelques troussees de soins et que vous vous sauvez assez souvent, ça ne devrait pas être un si gros problème. Une fois que vous parvenez au bout de ce petit niveau, installez-vous confortablement et matez-vous la fin.



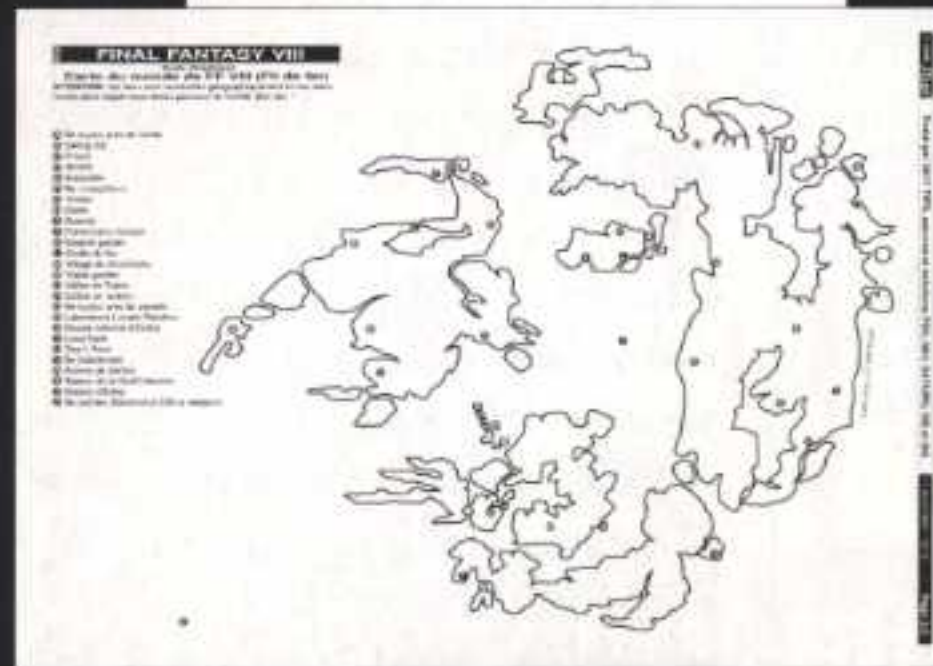
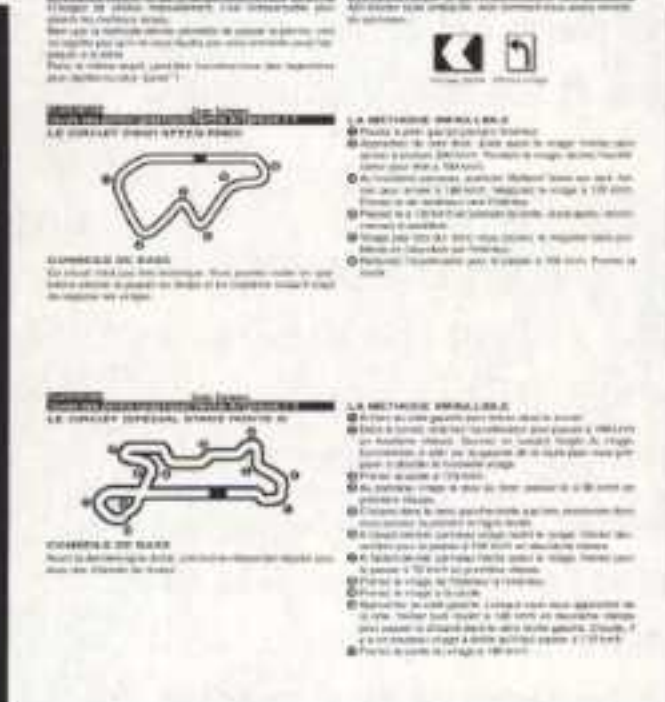
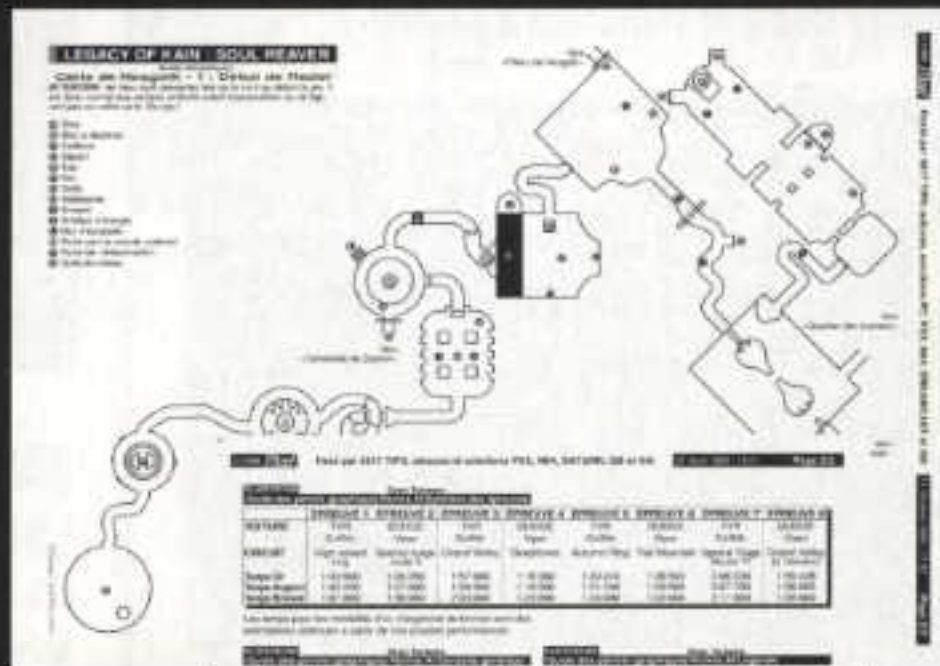
QUELQUES INFOS UTILES POUR VOUS BALANÇER À LA CORDE

Vous êtes sur une saillie, l'autre côté est bien trop loin pour l'atteindre en sautant et il y a une corde qui pend au milieu du vide. Que faire ? Mais oui, sautez, agrippez la corde, balancez-vous et mourrez en tombant. Ou, alors, vous pourriez appuyer sur R2 quand Lara tient la corde, prendre de la vitesse, sauter par-dessus le bord et atterrir sain et sauf de l'autre côté du gouffre. A vous de choisir, mais nous vous recommandons la seconde solution.



QUELQUES INFOS UTILES SUR LES RETOURS EN ARRIÈRE

Vous vous retrouverez souvent bloqué dans Tomb Raider - La Révélation Finale dans une voie apparemment sans issue. Il est probable qu'il n'y ait effectivement aucun passage et que



LES BONNES RÉOLUTIONS DE L'AN ZÉRO ZÉRO:
"Cette année, j'utilise les plans par fax ou courrier de 3617 TIPS!"

3617 TIPS

Par FAX ou COURRIER

3615 TIPS

Par MINITEL

0836688477

Par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

CODES ET TIPS

Ready 2 Rumble

Dreamcast

Cheat codes

Choisissez le mode Championnat à partir du menu principal. Puis, commencez une nouvelle partie et entrez l'un des codes suivants à la place de votre nom

MOSMA!

Accès à toutes les classes en or + Nat Daddy
POD 5!

Accès à toutes les classes champion + Damien
Black

RUMBLE BUMBLE

Accès à toutes les classes de bronze + Bruce
Blade

RUMBLE POWER

Accès à toutes les classes d'argent + Kemo
Claw

Narguer ses adversaires

Pour narguer son adversaire, appuyez sur X +
A ou Y + B.

Différents costumes

Au choix du boxeur, appuyez simultanément
sur X + Y afin que votre boxeur porte
différents shorts.

Changement de décors

Régalez l'horloge interne de la console au 25
décembre et vous aurez des arbres de Noël
autour du ring.

Régalez l'horloge au 31 octobre et vous verrez
des squelettes au milieu de la foule, pendant
les combats.

Fonds d'écran

Insérez le CD dans le lecteur CD de votre PC.
Vous verrez un répertoire qui s'appelle
EXTRAS. A l'intérieur, vous trouverez des fonds
d'écran pour décorer le bureau de votre micro.

Sega Rally 2

Dreamcast

Mode haute résolution

Lors de l'écran titre, pressez Haut, A, Bas, Bas,
Gauche, Droite, B, B, Haut. Un son confirmera
que le cheat à été validé.

Mode 60 images par secondes

Lors de l'écran titre, pressez A, Bas, Bas,
Gauche, Droite, B, B, Bas. Un son confirmera
que le cheat à été validé.

Toutes les voitures

A l'écran titre, appuyez sur Haut, Bas, Haut, B,
A, Gauche, B, B, Droite.



Toy Commander

Dreamcast

Faites une pause en cours de jeu, et maintenez
le bouton Gachette-Gauche pour entrer ces
codes. Si le code est entré correctement, un
son devrait se faire entendre. N'oubliez pas de
maintenir le bouton enfoncé pendant l'entrée
du code.

99 munitions lourdes : A, B, Croix, Y, B, A.

Toutes les pièces disponibles :

A, Y, Croix, B, Y, Croix.

Réparer le jouet : A, Croix, B, Y, A, Y.

Améliorer les mitraillettes : B, A, Y, Croix, A, B.

Virtua Fighter 3tb

Dreamcast

Arrière plan d'arcade

En mode Training, Normal, et Team Battle, si
vous laissez le temps s'écouler sur l'écran de
sélection du stage, vous serez projeté dans un
niveau tiré de l'arcade. Jouer contre M.
Alphabet

Pour jouer contre un adversaire modélisé
uniquement avec des lettres, procédez comme
suit : En mode normal, à l'écran de sélection
des personnages, éclairez Akira et pressez
Start, éclairez ensuite Lau et pressez Start.



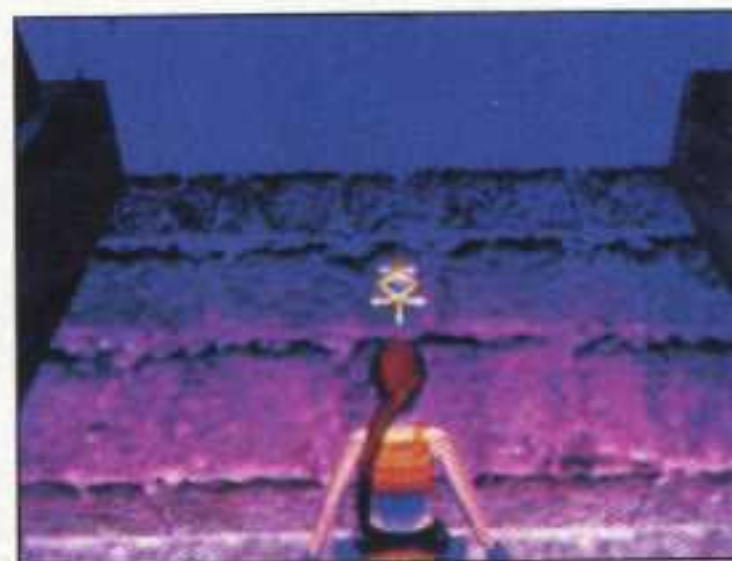
Abaissez le levier de cette pièce afin d'ouvrir le passage vers la grotte de la girafe.

retournez-y et prononcez le mot DIE. En faisant ceci, la première porte s'ouvrira (la porte à l'Ouest dans le couloir Ouest), alors allez-y. Sautez par-dessus les deux gouffres et descendez les chauve-souris, puis entrez dans la salle avec les deux statues. Il y a quatre trous dans les murs (deux de chaque côté); c'est ici que vous devez placer les quatre pierres pour quitter le niveau.

Comment ça, vous n'en avez aucune ? Eh bien allez les chercher alors ! Les cinq autres portes closes (les autres portes sont le long du couloir Est) peuvent être ouvertes avec des codes trouvés dans la pièce avec les statues. Sortez les jumelles et utilisez la vision de nuit pour déchiffrer les découpages au plafond au-dessus de chaque trou. Là encore, évitez les problèmes en consultant notre section qui donne les codes des portes

La pierre de Maat

Retournez à l'autel et utilisez le code DEI, ce qui devrait ouvrir la porte Nord dans le couloir Ouest. Une fois encore, sautez par-dessus le gouffre (faudrait mieux vous y habituer) et abattez les chauves-souris. Quand vous arrivez à la fin du chemin, baissez-vous et rampez dans le passage à votre gauche (au Nord) en premier- il vous mènera à la première pierre. Prenez le chemin de gauche quand il y a un carrefour, ramassez la pierre de Maat et repartez à l'extérieur. Maintenant, prenez le passage en face, tournez à gauche d'abord, puis à droite, à gauche et à nouveau à droite pour trouver l'interrupteur qui vous permettra de sortir de cette zone.



Placez les quatre pierres dans leurs emplacements pour ouvrir le passage.

La pierre de Khepri

Cette fois utilisez le code EID à l'autel et allez à la porte sud dans le couloir Ouest.

C'est en fait la pierre la plus facile à obtenir. Sautez par-dessus le gouffre, tuez les crocodiles et courez dans la pièce avec l'eau. Pour ouvrir la grille au centre de la pièce, vous devrez activer les quatre interrupteurs sur les murs Sud et Nord. Une fois que vous êtes descendu et avez pris la pierre de Khepri, allez à l'interrupteur du mur Ouest et retournez à l'autel.



Cette pierre est gardée par une bande de crocos et quelques interrupteurs.

La pierre de Ré

Après avoir utilisé le code IED, descendez le couloir à l'Ouest et entrez dans la salle du fond (à l'Est). Il vous faudra utiliser seulement deux des interrupteurs, le troisième (de gauche à droite) des murs Nord et Est. Si par erreur vous en activez un autre, des scarabées des tombeaux vont avoir l'occasion de passer à table. Une fois la pierre de Ré en poche et la porte ouverte, quittez cet endroit.



Attention, ici, seuls deux orifices vous sont utiles.

La pierre de Atum

Ah, les choses sérieuses commencent. Après avoir prononcé EDI à l'aide des tablettes, vous pourrez passer par la porte Sud dans le couloir Est. Voilà un autre de ces labyrinthes aquatiques tarabiscotés, ce qui pourrait bien être les passages les plus lourds du jeu, alors suivez ces instructions attentivement. Nagez jusqu'au fond et prenez le chemin du Sud au premier carrefour, puis allez vers l'Est au suivant. Le prochain carrefour vous propose d'aller vers le haut ou au Sud : prenez la direction du Sud. Continuez à nager vers le Sud jusqu'à ce que vous atteigniez la surface et actionnez l'interrupteur de cette salle. Maintenant, et c'est très important, retournez au tout début (toutes nos indications partent de l'entrée du labyrinthe pour être les plus claires

vous devez faire marche arrière pour trouver un endroit où continuer l'aventure. Nous avons inclus un organigramme avec notre guide, au cas où vous vous sentiriez frustré, qui détaille dans quel ordre il faut prendre le niveau pour venir à bout de chaque quête.



QUELQUES INFOS UTILES SUR LES SAUVEGARDES

Bien heureusement, le système de sauvegarde de La Révélation Finale diffère de ceux des précédents Tomb Raider. Ici, pas de cristaux à récupérer, ni de nombre de sauvegardes limités. Eh oui, vous pourrez sauvegarder où et quand vous voudrez, autant de fois que vous le voudrez. A chaque fois que la mort vous guette, hop, on sauve la partie ! Notre conseil ? Usez et abusez des sauvegardes ! Ça ne fait pas de vous un mauvais joueur et, à long terme, ça vous aura évité bien des migraines.



ORGANIGRAMME 1 CRÉEZ LE TALISMAN DU SOLEIL

- 1 Le temple de Karnak**
Prenez la première jarre
- 2 Le hall du grand hypostyle**
Traversez-le rapidement
- 3 Le lac sacré**
Prenez la deuxième jarre
- 4 Le temple de Karnak**
Trouvez la déesse du soleil et la clé d'Hypostyle
- 5 Le hall du grand Hypostyle**
Récupérez le disque du soleil, combinez-le avec la déesse
- 6 Le lac sacré**
Placez le talisman du soleil entre les piliers.



CODES ET TIPS

Command & Conquer 2 PlayStation

Carte complète

Pour faire apparaître la carte dans l'espace prévu à cet effet, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches, et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Triangle, Triangle, Croix, Rond, Triangle et Carré.

Invulnérabilité

Pour être invulnérable, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Carré, Croix, Rond, Croix, Triangle et Triangle.

Victoire instantanée

Pour triompher sans combattre et sans gloire, allumez les icônes suivantes sur la barre des tâches et annulez avec le bouton d'annulation (Rond par défaut) : Rond, Rond, Triangle, Croix, Croix et Carré.

* CHALLENGE

Blast Corps

Nintendo 64

Challenge lunaire

Vous êtes un pro de Blast Corp sur la Nintendo 64. Nous vous proposons de relever le défi de la rédaction et d'essayer d'obtenir une médaille d'or sur le niveau challenge lunaire en anti-gravité. Notre record : 3'15"8. Envoyer votre photo d'écran à Gen4 Consoles, Chal

Crash Bandicoot Warped

PlayStation

Démo de Spyro

Pour obtenir une démonstration de Spyro le Dragon coloré, il suffit d'appuyer sur les boutons suivants sur l'écran du titre « Crash Bandicoot Warped » : Haut, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite et Carré. Une nouvelle option pour jouer à cette démo apparaîtra dans le menu de chargement.

Niveau Bonus Hot Coco

Au niveau 14, Road Crash, cherchez le singe avec une tête d'alien. Il se trouve sur le bord de la route, à gauche. Si vous entrez dans ce panneau avec votre moto, vous serez transporté au niveau 31 : Hot Coco.



Niveau Bonus Eggipus Rex

Au niveau 11, Dino Mite 1, prenez l'ascenseur au diamant jaune pour arriver au tableau bonus. Pendant la course du dinosaure, laissez le second ptérodactyle vous emporter en haut de l'écran. Au lieu de perdre une vie comme prévu, vous découvrirez directement un niveau caché : le niveau 32, Eggypus Rex.



Voici la pièce où les pierres que vous avez récupérées s'avéreront utiles. Les codes de chaque porte se trouvent au-dessus des trous.

possibles). Pour cela, nagez vers le Nord jusqu'à la première jonction, nagez vers l'Ouest jusqu'à la seconde, puis prenez vers le haut aux deux suivantes. Maintenant, pour le second interrupteur, vous devez prendre le chemin du Sud à la première jonction, celui de l'Ouest à la suivante, et vers le haut à la troisième. Déclenchez l'interrupteur, replongez dans l'eau, allez à l'Est, vers le haut, puis encore vers le haut pour rejoindre le point de départ. Après avoir repris votre souffle (ça rigole moins maintenant, hein ?), prenez cette fois le couloir à l'Est, nagez vers le Sud, encore vers le Sud, puis l'Ouest, puis vers le haut à la cinquième intersection. Après avoir enclenché l'interrupteur, allez à



Prenez un grand bol d'air avant de sauter dans le dédale aquatique.

l'Est, au Nord, vers le haut, l'Ouest, et encore une fois vers le haut pour revenir au début. Le quatrième interrupteur se trouve en allant au Nord à la première jonction, à l'est à la suivante, et c'est tout ! Tirez dessus, puis retournez à l'eau. Allez vers le bas à la première intersection, puis vers le haut à la seconde vous ramènera au grand air. Vous trouverez l'ultime interrupteur et la pierre de Atum (enfin !) si vous nagez vers le bas dans le couloir de l'Est, remontez à la jonction suivante, puis que vous continuez votre chemin jusqu'à la chambre. Tirez l'interrupteur, chopez la pierre et tirez-vous de là (nagez vers l'Ouest, puis vers le haut).

La trappe

Si vous avez tout fait correctement, nul besoin de vous soucier de cette section, passez directement à la suivante. Par contre,

si vous vous êtes trompé de code à l'autel et que vous n'aviez pas sauvegardé avant (lamentable !), vous devrez vous frayer un chemin à travers la salle de la trappe (couloir Est, porte Nord). Votre seul objectif sera d'atteindre la sortie vivante, et c'est plus facile à dire qu'à faire. Autrement dit, sauvegardez fréquemment parce que vous allez probablement mourir plus d'une fois. Synchronisez vos mouvements avec ceux des lames, ne vous précipitez pas, et après avoir passé une bonne douzaine de pièges, vous serez de retour dans le hall principal.

Sortir du Sphinx

Maintenant que les quatre pierres sont en votre possession, entrez le code DIE à l'autel et retournez dans la pièce d'origine. Placez les quatre pierres dans les niches correspondantes et prenez la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez avec précaution au prochain tournant (ça vous tombe dessus sans avertissement), descendez les chauve-souris, puis accrochez-vous au plafond et balancez-vous pour atteindre l'autre côté. Dans la pièce suivante, il vous faudra obtenir les quatre saintes écritures et atteindre la porte avant que les lames tournoyantes vous aient atteint (traduction : courez !). Il y aura des pièges à lames dans la salle suivante, alors continuez à sauter, puis accrochez-vous au plafond pour traverser le trou. Continuez votre route et vous voilà à l'extérieur ! C'est la fin du guide détaillé. Vous trouverez des astuces pour les derniers niveaux dans les colonnes.



Les tablettes sont traduites par les initiales I-E-D.

ORGANIGRAMME RÉUNIR L'ARMURE D'HORUS

- 1 Les ruines côtières**
La clé est dans l'aventure égyptienne
- 2 Les catacombes**
Poussez le mur d'en face
- 3 Les ruines côtières**
Allumez la corde pour passer le gros rocher.
- 4 Les catacombes**
Tirez le pilier en dessous du sol.
- 5 Les ruines côtières**
Retournez à l'entrée des catacombes
- 6 Les catacombes**
Récupérez les quatre tridents
- 7 Les ruines côtières**
Retournez à l'entrée des catacombes
- 8 Les catacombes**
Montez les escaliers du niveau du fond
- 9 Le temple de Poséidon**
Déposez les quatre tridents, trouvez le gantelet gauche
- 10 La bibliothèque perdue**
Trouvez le pilier de Pharos
- 11 Le hall de Démétrius**
Trouvez le nœud de Pharos
- 12 Pharos, temple d'Isis**
Retrouvez les trois scarabées noirs et la clé sinieuse
- 13 Le palais de Cléopâtre**
Obtenez le quatrième scarabée
- 14 Pharos, temple d'Isis**
Récupérez le scarabée mécanique, combinez-le avec la clé.

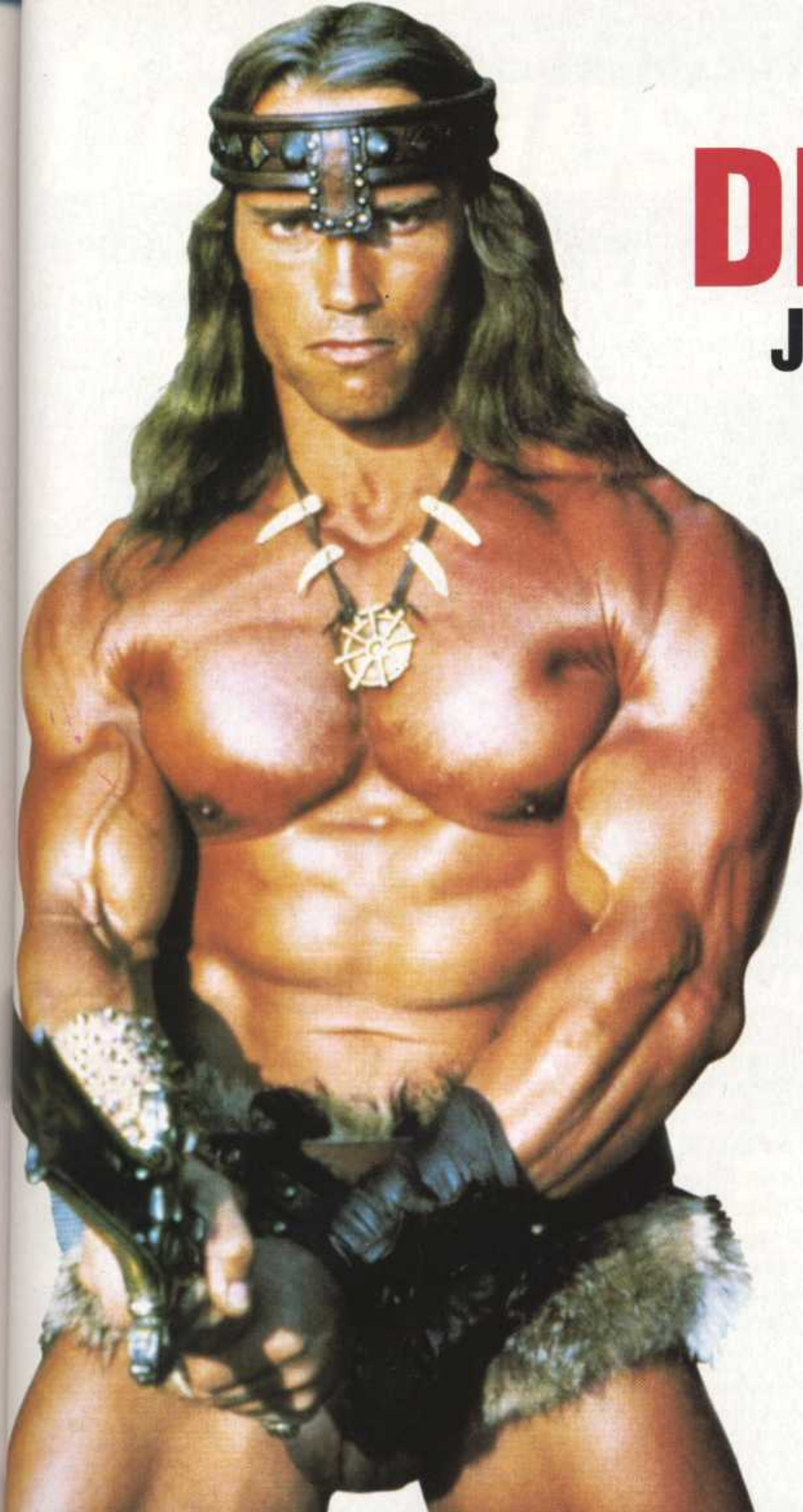


ORGANIGRAMME 2 SAUVEZ VOTRE AMI

- 1 La cité des morts**
Ouvrez les portes
- 2 Les chambres de Tulun**
Piégez le dieu du tonnerre
- 3 Le portail de la citadelle**
Trouvez le container d'oxyde nitrique.
- 4 Les chambres de Tulun**
Allez vers les tranchées
- 5 Les tranchées**
combinez le tuyau avec le container.
- 6 Les chambres de Tulun**
Rendez-vous au bazar
- 7 Le bazar**
Trouvez le détecteur de mine, les données de position et combinez-les
- 8 Les tranchées**
Retournez au bazar
- 9 Le bazar**
Allez au champ de mines
- 10 Les tranchées**
Désactivez-y le champ de mines
- 11 Le portail de la citadelle**
Roulez jusqu'à l'homme à terre
- 12 La citadelle**
Récupérez l'amulette d'Horus

LES CODES DES PORTES

Combinaisons pour déverrouiller les portes avec les trois tablettes I-E-D
Porte 1 - DIE, Porte 2 - DEI, Porte 3 - EID
Porte 4 - IED, Porte 5 - EDI



DÉTONANT

**JOUEZ AU BARBARE
DANS DIABLO II**

**et découvrez
le prochain hit
de Blizzard et
tout sur Warcraft III**

**+ EN CADEAU :
1 grand jeu complet :
STAR TREK PINBALL**

**EN VENTE DÈS LE 27 JANVIER
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
AU PRIX EXCEPTIONNEL DE 28 F**

**+ de jeux,
+ de vie.**



Sans commentaire

Dans l'espace, personne ne vous entendra crier.

DÉFINITION

Un stitch est un échantillon de voie que l'on place bout à bout, afin de former une phrase. Exemple avec trois stitch : « Ce but de... » « ...Ronaldo... » « ...Est magnifique ! » On se croirait dans un film policier !

Pour Fifa 2000, il n'y avait pas moins de 2000 joueurs à prendre en compte !



■ **FIFA 2000** « Oh oui Nelson, le joueur numéro dix tente un lob sur le gardien, quel sens du but ! »

Les commentaires font partie intégrante de la réussite d'un jeu de simulation. Pour que la mayonnaise prenne, ils doivent être omniprésents pour soutenir l'action, sans pour autant être rébarbatifs afin ne pas saouler le joueur. Imaginez un commentateur de foot brésilien officiant pendant un de vos matchs sur Fifa 2000 ! Amusante cinq minutes, cette petite plaisanterie deviendrait rapidement agaçante. À l'inverse, si personne ne commente vos victoires de SoulCalibur avec un magnifique « Hhhhhyyaaaaa, j'ai gagné ! », vous allez crier au scandale. Gen4 Consoles se propose d'être votre lumière qui vous éclairera sur ces hommes qui travaillent dans l'ombre.



■ **F1 WGP** « Le pilote s'apprête à doubler. C'est une prise de risque bien calculée mais cette action reste tout de même dangereuse. »

Qu'il s'agisse d'un match de foot ou d'un grand prix de formule un, la première étape d'un tel travail consiste à recueillir les petites phrases prononcées par le commentateur lors des retransmissions télévisées. Ensuite, il faut rédiger les textes qui seront enregistrés. La plupart du temps, ce sont plutôt des bouts de phrases (ou stitch). Faites ensuite relire votre prose par un commentateur, afin qu'il varie le vocabulaire employé. Il ne reste plus qu'à faire répéter inlassablement les noms des pilotes ou joueurs, sur plusieurs tons différents, pour les intégrer ensuite aux bribes de phrases préenregistrées du type : « Belle action de ... » ou encore « Formidable dépassement effectué par... ». Cet exercice peut paraître facile, voire amusant pour un jeu de F1 dans lequel il n'y a qu'une centaine de pilotes. En revanche, pour un jeu de foot comme Fifa 2000, il n'y avait pas moins de 2000 joueurs à prendre en compte ! Imaginez les heures de travail nécessaires à la réalisation d'un tel projet ! Enfin, assurez-vous que le commentateur est apprécié dans le milieu choisi. Évitez par exemple David Ginola, qui est au chômage depuis sa pitoyable prestation pour Fifa 98. Et ce, même s'il le vaut bien... ■

Vincent Gallopain.

AVIS D'UN PRO

JEAN-LOUIS MONCET

Commentateur de grands prix.

■ **JEAN-LOUIS MONCET** commentateur des grands prix de F1 sur TF1.



L'enregistrement semble fatigant. Est-ce la première fois que vous faites cela ?

C'est vrai que je dois enregistrer les commentaires pour plus de vingt pilotes différents, dans des tonalités variées, plus les présentations de circuit... Cela représente deux à trois jours complets d'enregistrement, mais ce n'est rien à côté de ce qu'a dû faire mon ami Thierry Gilardy pour Fifa. Je savais cependant à quoi m'attendre, car j'avais déjà travaillé sur Formula 1 '97 pour Psygnosis. D'ailleurs, j'ai appris que cette édition reste la référence, même après plusieurs suites. Cela m'a fait plaisir.

Avez-vous l'occasion de jouer sur PC ou sur console ?

Je ne possède ni l'un ni l'autre, mais j'ai beaucoup d'amis qui possèdent tout le matériel, siège baquet, volant... J'ai déjà joué avec eux sur Formula 1 '97, et aussi avec Alain Prost, la PlayStation étant l'un des sponsors de son écurie. Il est vraiment bon.

Que pensez-vous des jeux actuels ?

Les graphismes ont beaucoup progressé, mais c'est surtout le niveau de réalisme atteint qui m'impressionne. Le freinage, l'accélération, l'adhérence et les suspensions ont des réactions très proches de la réalité. Même les circuits sont d'une fidélité incroyable : toutes les petites astuces qui existent sur un véritable circuit sont aussi présentes dans les jeux. J'ai une anecdote à ce sujet. En 1996, lors du grand prix d'Europe à Nürburgring, Jacques Villeneuve est venu nous voir. Il avait besoin de visionner nos enregistrements sur le tour de Damon Hill (qui avait alors la pôle position) car leur magnéto était en panne. Il observe longuement l'enregistrement, et je lui demande s'il parvient vraiment à apprendre quelque chose de ces images. Il m'a répondu « Tu sais, j'ai appris les circuits sur des jeux de F1, alors j'ai l'habitude de ce genre de vue ». C'était le jour où il a gagné son premier grand prix.

CD Consoles

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION !



CDC49

Spécial Baston.
135 jeux passés au crible.
Guide solutions - Crash Bandicoot 3
inclus Crash 1 et 2 et Spyro
le dragon.



CDC50

Spécial Ridge Racer type 4
Guide solutions - un guide complet
pour le meilleur jeu d'espionnage
sur PlayStation "Metal Gear Solid"



CDC51

Spécial course
75 jeux passés au crible
Guide solutions :
350 jeux Playstation de A à Z



CDC52

Spécial : 15 hits PlayStation
à moins de 200 F
Guide Soluce : Final Fantasy VII



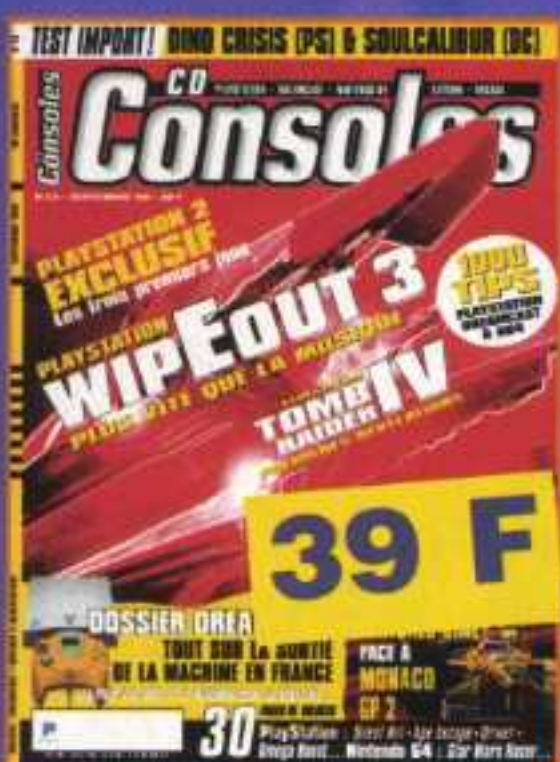
CDC53

Spécial : Star Wars
Le guide complet pour tout savoir
sur Racer et La Menace Fantôme
Guide Soluce - Ridge Racer 4



CDC54

Spécial : Jeu de rôle
20 futurs hits au crible
Guide Soluce - Resident Evil 2
+ 1 super BD en cadeau "SPAWN"
en supplément



CDC55

Dossier : Wipeout 3
Le jeu qui va plus vite
que la musique !
Spécial Playstation 2
Guide solutions - la compil des Tips
213 jeux PlayStation - 72 jeux
Nintendo 64 - 15 jeux Dreamcast



CDC56

Dossier : Spécial Tomb Raider IV
Le retour aux sources de Lara Croft
+ 1 guide soluce spécial jeux de courses
les premiers tests Dreamcast



CDC100001

Dossier : Découvrez la vie privée
de Lara Croft avant de jouer avec elle.
Et tous les nouveaux jeux du mois !



CDC100002

Dossier :
Le top modèle Victoria Silvstedt dévoile
notre guide d'achat de Noël
Gran Turismo 2 :
pourquoi vous allez craquer !



22 F

NOUVEAU !

CDC100003

Un grand dossier
sur les 50 meilleurs
jeux consoles
Le chanteur Ménélik,
un passionné
de jeux et
particulièrement
de Gran Turismo 2 :

Bon de commande GEN4 CONSOLES

RÉFÉRENCE	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
		X ...F*	= F
		X ...F*	= F
		X ...F*	= F
		X ...F*	= F
		X ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC			*Rajoutez 10 F de frais de port par revue = F

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Je règle par chèque à l'ordre de Computec Pressimage
 carte bancaire n° :
expire fin : .../...
Date et signature : .../.../2000

Prix identiques pour la France et l'étranger !

Bon de commande à retourner à : Computec Pressimage - Service commande anciens numéros
2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-49-69. Fax. : 05-61-43-44-66

Vous pensez, nous écrivons

Envoyez vos lettres les plus pertinentes à Gen4 Consoles, Forum, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

VITE DIT

Quand sort Resident Evil : Code Veronica ?
Début 2000.
Combien d'heures faut-il pour finir Final Fantasy VIII ?
Une quarantaine.
Quand est prévue la suite de Tenchu en France ?
Sortie à la rentrée 2000.
Y'a-t-il un code pour voir Lara Croft nue ?
Oui, mais il faut 7h30 pour le faire...
Le jeu Omikron : The Nomad Soul sortira-t-il sur PlayStation ?
Oui, dans les mois à venir.
Qu'en est-il du dessin animé tiré de Parasite Eve ?
Il vient de sortir aux États-Unis, mais n'est pas prévu en France.
Où en est le jeu Star Trek Red Squad ?
Il sortira en juillet 2000.
Est-ce que Gen4 Consoles est un bon magazine ?
La réponse est simple !

Questions de rêveur

Heureux possesseur d'une Dreamcast, je me pose quelques questions auxquelles vous pourrez, j'espère, apporter des réponses :

- 1 - Pour ne pas faire tomber ma Dreamcast, savez-vous s'il existe des rallonges pour manettes et à quel prix ?
- 2 - J'ai acheté House of The Dead 2 et je viens de voir que Zombie Revenge vient de sortir : quel est le meilleur ?
- 3 - J'ai lu dans votre magazine qu'on pouvait télécharger sur le site de Dreamcast Europe des jeux et bien d'autres choses sur nos VMS. Savez-vous sous quelle rubrique ?
- 4 - Pourquoi la Nintendo 64 ne possède-t-elle pas de pistolet ?

J'ai déjà écrit et j'espère être publié cette fois-ci. Bonne route à vous !

Frank

1 - Il existe bien des rallonges pour manettes

Dreamcast que vous pourrez acquérir pour la modique somme de 99 francs.

2 - Comparer ces deux jeux est difficile dans la mesure où ils n'ont en commun que les créatures infernales. Le premier est un jeu de tir au pistolet frénétique, le second est un jeu d'action en 3D.

Pour ma part, je

trouve House Of The Dead 2 bien plus amusant, mais il faut dire que je suis un malade...

3 - L'adresse pour chaque jeu est notée dans leur manuel.

4 - Voilà une question pertinente qui mérite qu'on s'y attarde un quart de seconde... En fait, je crois qu'il n'aurait aucune utilité étant donné qu'il n'existe aucun jeu de tir sur ce support. Peut-être plus tard...

■ **IVY** La dame de SoulCalibur ne se sépare jamais de son épée qui se transforme en fouet.

Plus fort que toi

La Dreamcast porte bien son nom : c'est une console de rêve. Mais j'ai quelques questions à son sujet :

- 1 - Le prix de cette console va-t-il baisser pour Noël ?
- 2 - À quand un jeu du type Half-Life, si possible aussi bon ?
- 3 - Est-ce que le modem intégré dans la console est d'une puissance moyenne ?
- 4 - Est-il vrai que le modem fait beaucoup de bruit ?
- 5 - Comment et quand pourra-t-on accéder à Internet ? Quel sera le prix ?

Xavier R.

1 - Comme vous avez pu le constater, la réponse est non ! Le père Noël n'est plus ce qu'il était.

2 - La Dreamcast va très prochainement accueillir Unreal Tournament, un des meilleurs jeux du genre actuellement sur le marché. Comme quoi il n'est pas si méchant, le père Noël !

3 - Tout dépend ce que vous appelez une puissance moyenne. Mais il sera largement assez puissant pour vous permettre de surfer sur le web.

4 - En fait, ce n'est pas le modem qui est bruyant, c'est la console en elle-même. N'oubliez jamais que c'est plus fort que toi !

5 - Vous pouvez d'ores et déjà aller voir du côté d'Internet pour une tarification classique, c'est à dire le coût des communications.

Aux armes Dreamcastiens

Si je vous écris, c'est pour réagir à propos de la Dreamcast. J'ai lu, durant ces dernières semaines, des critiques très dures à l'encontre de cette console. Presque tout le monde s'accorde à dire qu'elle sera un échec de plus pour Sega. D'accord, la Saturn ne fut pas à la hauteur des espérances, mais la dernière-née est une bombe. Qu'on reproche à sa ludothèque de n'être pas très étoffée, je comprends, mais cela n'en fait pas une mauvaise machine ! Les premiers pas de la PlayStation ne furent pas des plus

glorieux, et pourtant elle a su créer la surprise avec des jeux du type l'Odyssée d'Abe. Alors, un peu d'optimisme ne peut pas faire de mal. Enfin, avant la sortie de la PlayStation 2 et de la nouvelle Nintendo, la Dreamcast s'avère un très bon parti vidéo-ludique. L'idéal serait de voir son prix baisser afin de la rendre accessible à tous.

Rémy J.

Enfin un peu de bon sens dans ce monde aride et sans pitié des jeux vidéo. Il est clair que la Dreamcast possède d'énormes qualités et qu'elle n'a pas à rougir face à la concurrence. Ajoutons que le monopole qu'exerce la

LETTRE DU MOIS

Sous les fiches en cours d'un élève trop concentré commentant *Gen4 Consoles* n°2. J'en profite pour me pencher sur cette revue qui paraît critiquer, sinon promouvoir les productions des nouvelles technologies. J'y vois l'analyse de jeux, récits interactifs appartenant à divers genres. Je m'y reconnais. En somme, nous faisons le même boulot ! Je dois convenir de la masse d'informations collectées, de l'intérêt de nombreux articles, par exemple l'histoire de Sony, l'interview d'un musicien retournant vers l'Afrique, les articles établissant des liens dialectiques entre cinéma et jeux vidéo. Cependant je me dois, comme professeur de base mais pas bégueule, et qui s'adresse au même public que vous, de faire quelques remarques. Vous donnez à votre journal une coloration sexiste gênante. Ce père Noël « Playboy » complaisamment étalé pleine page ressemble trop peu à vos critiques. Ces allusions donnent une image humiliante des filles. Encore ! À l'heure de la 3D, la femme ne serait que fesses, mamelles, viande ! Vous savez que non ! Alors pourquoi ce mensonge démenti par le beau portrait d'Emmanuelle (page 43) ? Vous vous adressez à des jeunes ! Sont-ce les seuls modèles que vous avez à leur proposer : des photos de pin-up pour calendrier de camionneur. Croyez-vous, avec ces clichés, gagner un public de filles ? Quel monde préparez-vous pour demain, dans lequel la plus haute technologie est au service des instincts les plus archaïques ? Préparez-vous au XXIème siècle avec d'autres valeurs ! Donnez aux jeunes des modèles positifs : des filles qui créent, des filles qui pensent et ne sont pas que votre objet de désir. Montrez des hommes qui les respectent au lieu de les convoiter. L'opinion s'est indignée, un temps, des jeux fascnants, mais personne ne réagit pour dénoncer des dérives sexistes tout aussi fascnantes. Vous allez me traiter de vieille moralisatrice : j'assume ! Mais l'enjeu, la construction du monde de demain, est trop grave pour que je ne réagisse pas, en citoyenne, à une publication qui, parce qu'elle vise un grand public, doit se construire une déontologie. C'est en toute amitié que j'écris ces remarques. Vous êtes jeunes, et la jeunesse ne voit pas toujours à long terme ses responsabilités. Et vous en avez de grandes ! Sous *Gen4 Consoles*, dormait *Gen4*.

Aline D.

tous les tips de A à Z

64

SOLUCES



Commandez vite
les anciens numéros
de 64 SOLUCES !

Le premier magazine
de tips sur N64



Bon de commande 64 soluces

RÉFÉRENCE	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
	 x 38 F*	= F
	 x 38 F*	= F
	 x 38 F*	= F
N° : 64SOLHS1	 x 38,50 F*	= F

TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC *Rajoutez 10 F de frais de port par revue = F

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

Je règle par chèque à l'ordre de Computec Pressimage
 carte bancaire n° :
expire fin : .../.../...

Date et signature : .../.../2000
À retourner à : Computec Pressimage :
service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville BP1121 -
31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-49-69 Fax. : 05-61-43-44-46

Prix identiques
pour la France
et l'étranger !

W004

LE MAGAZINE DU HOME CINEMA ET DU DVD

HOME CINE DVD VIDEO

POUR TOUS LES
PASSIONNES DE
SON ET D'IMAGE
QUI SOUHAITENT RECRÉER
L'AMBIANCE DES GRANDS
SPECTACLES À LA MAISON...

COMPARATIF : 6 lecteurs DVD pour 2 990 F

DOSSIER
Le DVD
pour les
"nuls"



Le plaisir du Home Cinéma

Demi Moore
dans Striptease
disponible chez
Warner Vidéo



Projecteur Sony CS1 :
il est né le
divin enfant !



Rétro Toshiba 40PL93 :
plaisir absolu,
taille minimum



Ampli Denon 2800 :
encore un grand cru !

100 DVD test s (film, concert, humour, doc...)
Speed 1 & 2 Les enfants du marais En direct sur EDtv Ennemi d'Etat Payback



palmar s DVD
Best of des meilleurs films DVD
du moment

Le plaisir du home cinéma
Tous les mois en kiosque

TOP 10

Tout le monde pensait que Tomb Raider la Révélation Finale serait le dernier jeu de la saga. Pourtant, une suite est d'ores et déjà à l'étude. Voici donc les dix propositions de titres pour la prochaine aventure de la belle Lara :

- 10 Le retour de Lara Croft
- 9 L'aventure c'est l'aventure
- 8 Tundquwalf [ça ne veut rien dire mais c'est mystérieux, non ?]
- 7 Tomb Raider 2000
- 6 L'aventurière de l'Arche Perdue
- 5 Lara Croft en vacances
- 4 Silicone et vieilles dentelles
- 3 Jamais plus jamais
- 2 Tomb Raider l'Ultimate Révélation
- 1 Tomb Raider V



PlayStation n'était pas très bon pour les jeux vidéo en général. Et on ne peut que se féliciter de voir cette console s'imposer. Reste à savoir pour combien de temps...

La Guerre Sainte

Je vous écris car je suis confronté à un terrible dilemme. Je ne sais que choisir entre une console de jeux et un PC. D'un côté, les consoles permettent de jouer à de très bons jeux. Et les nouvelles générations proposent des accès Internet et pas mal de choses jusqu'alors disponibles uniquement sur ordinateur. Mais les jeux PC sont plus beaux et plus nombreux. Que faire ?

Bertrand D.

C'est en effet un cruel dilemme ! Mais il existe une réponse toute simple : ce sont deux univers et deux manières d'aborder le virtuel totalement différentes. Avec une console, vous n'aurez jamais de problèmes de carte 3D ou vidéo, il suffit de mettre le jeu. Si les jeux PC sont plus beaux, c'est uniquement parce qu'ils utilisent une technologie plus élaborée. Ainsi, pour avoir des jeux aussi fluides que beaux, il vous faudra investir pas mal d'argent. Enfin, les jeux PC sont en général destinés à un public plus adulte que ceux sur consoles. En fait, ce n'est qu'une question de goûts et aussi de porte-monnaie.

■ TAKI Vous trouvez son look un peu spécial ? Normal, cette héroïne de SoulCalibur est une Ninja.

L'un ou l'autre ?

Je souhaite votre avis concernant un achat de jeu vidéo. En effet, il y a de nombreux titres qui m'intéressent, mais je ne peux pas tous les prendre. Pourriez-vous me donner quelques indices afin de faciliter mon choix :

1 - Est-ce que le quatrième Tomb Raider vaut vraiment le coup ?

- 2 - Final Fantasy VIII est-il aussi réussi que le septième ?
 - 3 - Tarzan est-il un jeu d'aventures ?
 - 4 - Resident Evil 3 est-il plus long que le second ?
 - 5 - Enfin lequel choisir ?
- Merci d'avance et longue vie à Gen4 Consoles.

Damien L.

Bien, nous allons essayer d'éclairer votre lanterne :

1 - Tomb Raider la Révélation Finale est le meilleur opus de la saga. Une aventure très longue, de nombreux mouvements et une ambiance envoûtante. Pour en savoir plus, replongez-vous dans le test complet paru dans Gen4 Consoles daté janvier.

2 - Final Fantasy VIII est tout aussi palpitant mais il s'adresse aux fans du genre. La gestion des personnages est plus compliquée et les pouvoirs plus impressionnants. Reste que c'est une référence.

3 - Tarzan est un jeu de plates-formes en 2D et 3D. Très fidèle à l'esprit du film, il n'en reste pas moins très en dessous des autres jeux que tu convoites.

4 - Resident Evil 3 Nemesis est certes plus long mais ne propose qu'un seul scénario. Il reste, malgré tout, incontournable pour les fans de la saga.

5 - Finalement, je vous conseille de commencer par Tomb Raider 4, puis de vous lancer dans Final Fantasy VIII et de vous achever avec Resident Evil 3. Si vous en redemandez après tout ça, je vous tire ma casquette !

Paroles d'experte

Je souhaite réagir à la lettre d'Isabelle parue dans Gen4 Consoles 3. Je suis en tout point d'accord avec elle, et le temps est venu pour les filles de prendre le paddle en main. Je joue aux jeux vidéo depuis plus de dix ans et je suis une inconditionnelle des jeux

d'aventures. Contrairement aux idées reçues, les simulations sportives restent très abordables au public féminin. Je félicite donc les éditeurs qui se décident enfin à nous prendre en compte en faisant des jeux très appréciables. Reste à convaincre une bonne partie du public masculin, qui n'accepte pas la défaite, surtout si elle est d'origine féminine.

Mira G.

Quand les femmes prennent la plume, ce n'est pas toujours pour écrire des poèmes langoureux ! Désormais, il faudra compter avec elles lors de nos soirées consoles. Et ce n'est pas moi qui vais me plaindre, bien au contraire. J'en deviendrai presque féministe ...

L'heure tourne

Pour que les choses soient tout de suite claires, je tiens à préciser que je suis un gros consommateur de jeux vidéo [note de moi : on aura tout vu, en voilà un qui mange les jeux maintenant !]. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas regarder les choses en face. De nombreux amis me disent rester des nuits entières, les yeux rivés sur leurs écrans, à jouer au dernier jeu sorti. S'ils s'arrêtent, c'est qu'il y a une panne de courant ou qu'une énigme se révèle trop difficile à résoudre, alors que déjà, le soleil se lève. Assez ! Sommes-nous donc tous des bovins, condamner à subir nuits blanches sur nuits blanches ? À la base, les jeux vidéo sont un loisir mais nous en sommes à vivre une mutation. Les jeux finissent par devenir un but, une obsession. Finalement, ce simple instrument de détente se révèle être un geôlier qui nous empêche de faire quoi que ce soit d'autre. Même si je joue régulièrement, je suis pour que l'on organise des « journées sans consoles ».

Jean S.

Et bien, elle a dû vous faire souffrir ! Vous n'êtes pas arrivé à trouver les clés de la Jeep ? Vous y avez passé combien d'heures avant de craquer ? Au fond, ce n'est qu'une créature imaginaire aux formes généreuses. Pour ce qui est des « journées sans consoles », c'est une idée à travailler. Pour le reste, rien ne vous empêche de sortir de chez vous et d'aller vers les autres. Vous vous apercevrez qu'en rentrant, vous serez encore plus heureux de retrouver votre paddle. Foie de Jack !

Buzz au rapport

Dans l'univers du jeu vidéo, Buzz a su conserver sa naïveté d'enfant pour incarner le ranger de l'espace de Toy Story.

À première vue, l'image de Buzz peut être déformée par les personnages qu'il incarne au cinéma. Il ne faut pas s'y laisser prendre. Buzz dans la vie n'est pas le personnage naïf et brut de scan qu'il laisse apparaître dans Toy Story 1 et 2.

Le fait de jouer son rôle dans un jeu vidéo n'y change rien non plus. Buzz incarne la force tranquille qui sommeille en chacun de nous. Le genre de garçon avec qui on n'hésiterait pas à partir à l'assaut d'une forteresse tellement sa présence et sa carrure sont rassurantes. Nous avons essayé de percer la cuirasse du héros pour découvrir l'homme. Nous y avons découvert un véritable héros digne des jeux vidéo qui nous font rêver. *Passer du cinéma au jeu vidéo, c'est un exercice de style pour vous ?*

Le travail n'est pas le même. Au cinéma, tout est défini longtemps à l'avance avec le metteur en scène. Dans le jeu c'est différent, j'y ai trouvé plus de liberté d'action. L'interactivité avec le joueur m'intéressait. Vous savez, le spectateur est un personnage passif qui suit vos évolutions à l'écran. Il est difficile de le faire réagir. Le joueur est lui aussi impliqué dans vos actions. C'est un processus d'implication qui me passionne. *Dans le jeu, vous êtes le héros principal... Le succès ne vous monte-t-il pas un peu à la tête ?*

Vous faites allusion à ma grosse tête ? Ne vous inquiétez pas, je porte un casque qui m'empêche de trop gonfler. Non sans rire, à part le succès auprès des filles, je suis resté le même. Je ne vois pas en quoi ma vie devrait changer du jour au lendemain. Être un héros de jeu vous oblige à une certaine tenue. Vous devenez un exemple pour tous les admirateurs qui suivent vos aventures. Je ne veux pas les décevoir. *Vers l'infini et l'au-delà, cette phrase n'était pas dans le scénario d'origine. Comment vous est-elle venue à l'esprit ?*

La création d'un personnage est quelque chose de très particulier, vous savez. Cela tient de la magie. Il y a des moments qui sont irréels, où

■ **RANGER** Buzz est un gentil personnage venu de l'espace. Sa naïveté et sa générosité font de lui, un « être » attachant.

tout devient facile et hors du commun en même temps. Le scénario du film indiquait juste que je devais m'élancer dans les airs. Comme vous le savez, mon personnage a beaucoup d'aptitudes, sauf celle de voler. Pourtant, il me semblait évident que Buzz, en tant que ranger de l'espace, avait besoin d'une impulsion pour tenter de décoller. Cette impulsion, je l'ai trouvée dans cette phrase qui est restée la marque du film : *vers l'infini et l'au-delà...* [Il marque une pause, et éclate d'un charmant rire d'enfant] Voilà, c'est aussi simple que choux ! *Quel sont les personnages de jeux vidéo qui vous attirent et que vous aimeriez jouer ?*

J'aimerais maintenant jouer dans des univers plus sérieux. Le genre de jeu à la Resident Evil m'attire particulièrement. Je vois déjà le scénario : un groupe de rangers de l'espace explore une planète inconnue et tombe sur des aliens... Je vous laisse imaginer la suite. Le problème c'est que comme je suis sous contrat avec Disney. Je vais donc attendre encore un peu avant de me faire plaisir. Et puis, j'aime mon personnage comme il est aujourd'hui : un gentil ranger de l'espace un peu naïf mais qui a le cœur sur la main. ■

« Au cinéma, les spectateurs sont passifs. Dans le jeu vidéo, les joueurs sont actifs. C'est une différence énorme ! »

Buzz

Fais-toi un ami

Buzz est membre de l'unité des rangers de l'espace, chargée de la protection de l'Univers. Il débarque de la planète Morph, située dans le secteur 4 de la zone Gamma, d'où il protège la galaxie des méfaits de l'empereur Zorg. Son passe-temps favori consiste à protéger la veuve et l'orphelin. Il adore réaliser des figures acrobatiques et chuter avec style après avoir lancé sa fameuse phrase : « *Vers l'infini et l'au-delà !* »



■ **SOUVENIR** Buzz en compagnie de Gilles Sauer, lors de l'interview à Euro Disney.

Gilles Sauer

Boulangier

La sélection du mois



PLAYSTATION

349 FRS
ACTIVISION

TOY STORY 2

• Dans le rôle de Buzz, vous devrez sauver Woody le cow-boy volé par un collectionneur de jouets.

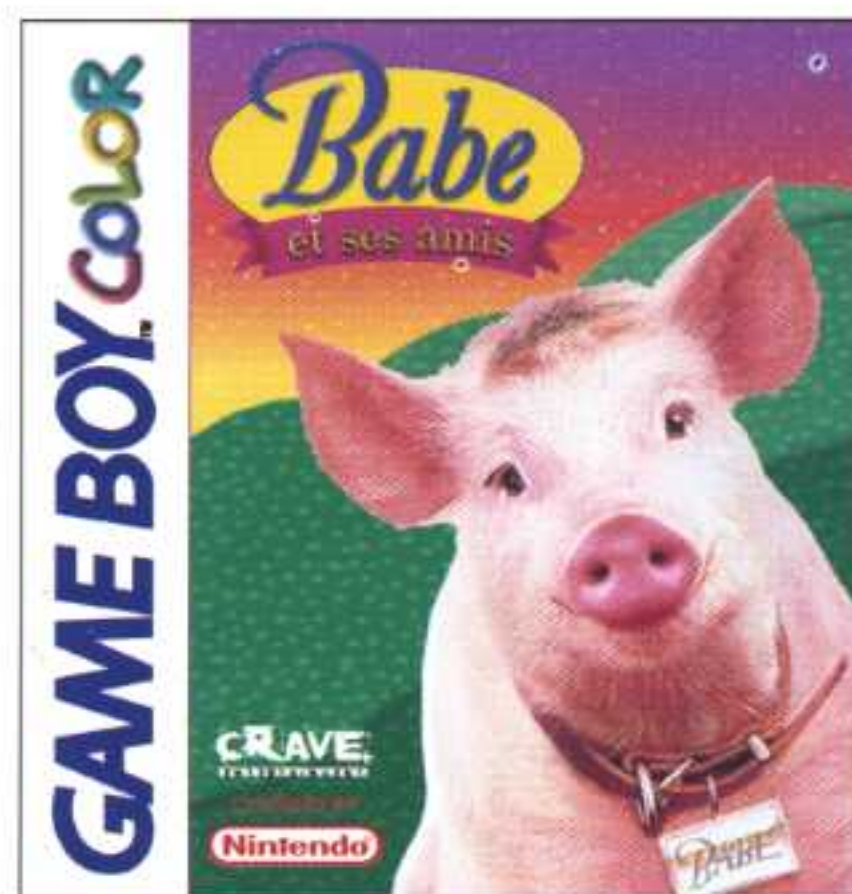


GAME BOY™ COLOR

199 FRS
CRAVE ENTERTAINMENT

BABE

• Le plus intelligent des cochons débarque sur Game Boy Color



LES INDISPENSABLES

349 FRS
TAKE 2

THRASHER

• Et si le meilleur skateboarder de l'année élu par Thrasher magazine, c'était vous ?



379 FRS
EIDOS

RESIDENT EVIL 3

• Retrouvez l'ambiance unique de la série culte Resident Evil dans ce 3ème épisode.



■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.



"Boulangier sur Internet"



<http://www.boulangier.fr>

* AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AVIGNON • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BOULOGNE • CAEN • CALAIS • DOUAI • DUNKERQUE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS (NORD) • LENS • LIBOURNE • LOGNES • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MERIGNAC • MONTIGNY LES CORMEILLES • MULHOUSE • NANTES ATLANTIS • NIMES • ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • RENNES • RONCQ • ST PRIEST • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • TROYES • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulangier

Aston Martin DB7, cabriolet.
316 Km/h.
Attrapez un rhume sur PlayStation.

Gran Turismo 2. plus de 600 modèles disponibles.



www.playstation.tm.fr

