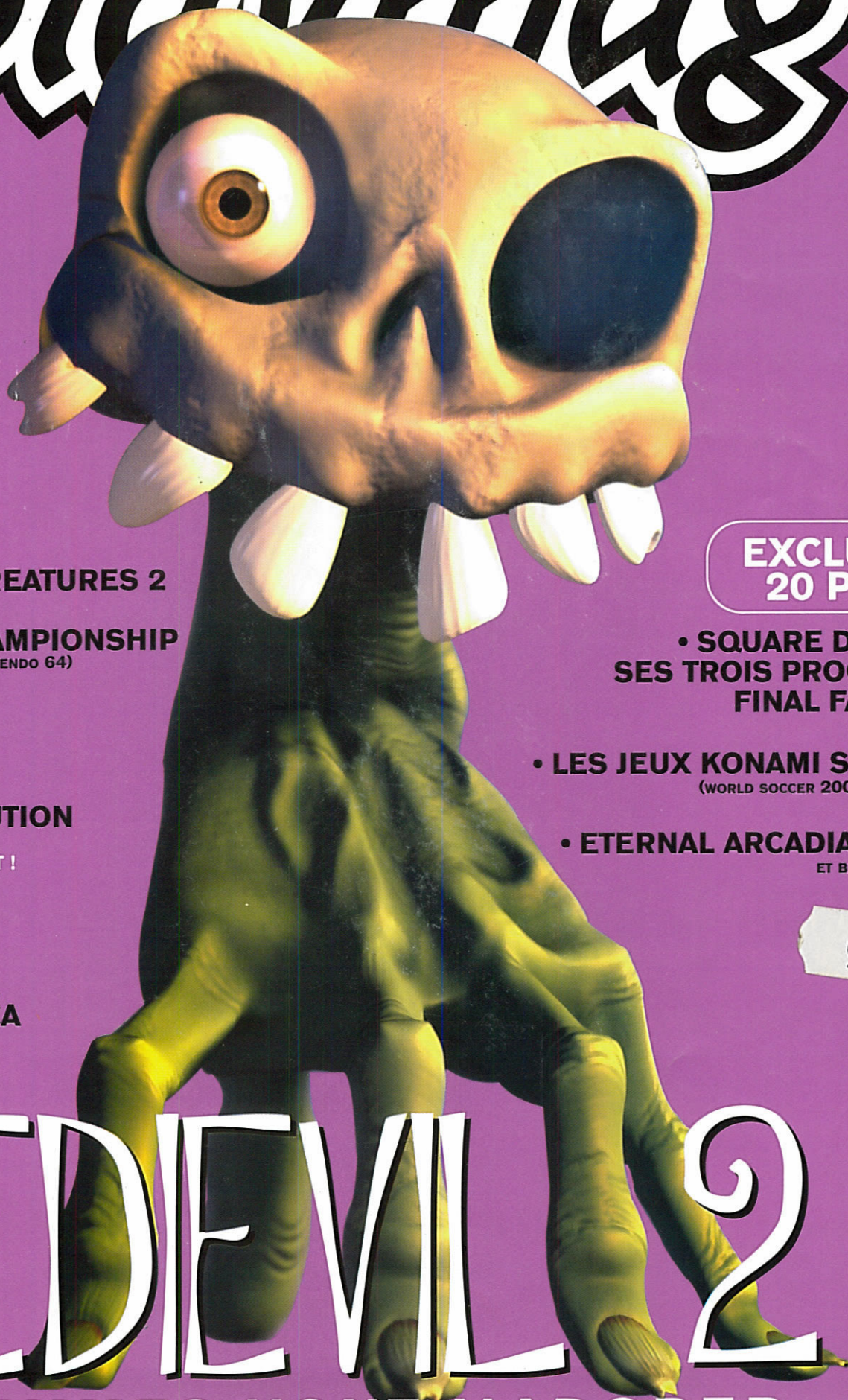


Playmag



TOP SECRET

JACKIE CHAN
(PLAYSTATION)

NIGHTMARE CREATURES 2
(PLAYSTATION)

F1 RACING CHAMPIONSHIP
(PLAYSTATION/DREAMCAST/NINTENDO 64)

TESTS

ISS PRO EVOLUTION
(PLAYSTATION)

LE JEU QUI REND FOOT !

NBA 2K
(DREAMCAST)

LA MAIN AU PANIER

**BIO HAZARD :
CODE VERONICA**
(DREAMCAST)

**EXCLUSIF !
20 PAGES**

• **SQUARE DÉVOILE
SES TROIS PROCHAINS
FINAL FANTASY**

• **LES JEUX KONAMI SUR PS2**
(WORLD SOCCER 2000, GRADIUS...)

• **ETERNAL ARCADIA** (DREAMCAST)
ET BIEN D'AUTRES...

930

45

MEDIEVIL 2

LES FEMMES VONT L'ADORER

L 9680 - 45 - 32,00 F





CRAZY TAXI SUR DREAMCAST. ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT.



Crazy Taxi : pour dévaler les pentes des villes de la côte
Ouest à bord de votre taxi, il faut avoir les reins solides.
Surtout pied au plancher et avec toute cette circulation.
Conseil : équipez-vous des bons accessoires pour ne pas
vous casser le dos. www.dreamcast-europe.com **SEGA™**



Dreamcast.
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

TOP *Playmag*

FÉVRIER 2000

avec **Auchan**

PlayStation

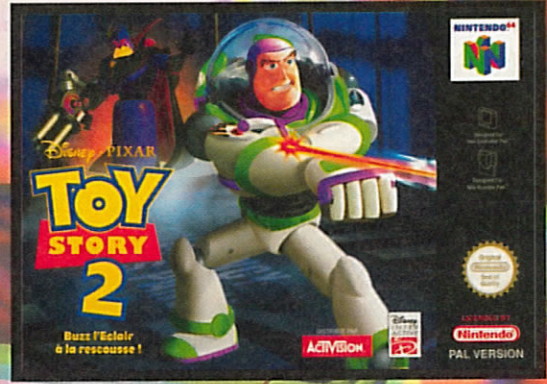
1 **GRAN TURISMO 2**



- 2 **TEKKEN 3 PLATINUM**
- 3 **GRAND TURISMO PLATINUM**
- 4 **MEDAL OF HONOR**
- 5 **TOY STORY 2**
- 6 **GRAND TURISMO 2 + CM NOIRE**
- 7 **HERCULE PLATINUM**
- 8 **ACE COMBAT 3**
- 9 **MICKEY'S WILD ADVENTURE PLATINUM**
- 10 **FIFA 2000**

NINTENDO 64

1 **TOY STORY 2**



- 2 **SUPER SMASH BROTHERS**
- 3 **DONKEY KONG 64**
- 4 **MARIO KART**
- 5 **RESIDENT EVIL 2**
- 6 **MARIO PARTY**
- 7 **RAYMAN 2**
- 8 **THE LEGEND OF ZELDA**
- 9 **READY 2 RUMBLE BOXING**
- 10 **SUPERCROSS 2000**

RETROUVEZ CETTE SÉLECTION DES MEILLEURS JEUX
sur NINTENDO 64 et PLAYSTATION
 dans les 125 magasins **Auchan** en France



Publié par **Cyber Press Publishing S.A.**
Capital social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général-Leclerc. 92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 33
Fax : 01 41 06 18 58
www.loisir.net

Président-directeur général : **Marc Andersen**
(mandersen@loisir.net)

Directeur financier : **Xavier de Portal**
(xportal@loisir.net)

Directeur du développement : **Philippe Deleplace**
(pdeleplace@loisir.net)

Directeur Internet : **Daniel Lauro**
(dlauro@loisir.net)

Directrice commerciale & marketing : **Isabelle Weill**
(iweill@loisir.net)

Assistante marketing : **Shirley Decupere**
(sdecupere@loisir.net)

Chef des ventes : **Emmanuel Chodkiewicz** - Tél : 01 41 06 44 40
(clamothe@loisir.net)

Service abonnement : **Christophe Basset** - Tél : 01 41 06 44 44
(abonnement@loisir.net)

Commandes anciens numéros :
Bénédicte Villalba - Tél : 01 41 06 44 44

Imprimerie : Groupe Imprimerie Nationale (67300 Schiltigheim)

Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse

Abonnements en Suisse : Edigroup S.A., case postale 393, 1293
Chêne Bourg. Tél : 022/348 44 28

En Belgique : Soumillion Promotion - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue
Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles. Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassortissements pour les autres pays,
nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Directeur de la publication : **Marc ANDERSEN**
(mandersen@loisir.net)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire n° 0203 K 76691

N° ISSN : 1269-3987

Illustration de couverture :

MEDIEVIL 2 ©1999 Sony Computer Entertainment

© 2000 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés
pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit
ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce
soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans
l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing.

Rédacteur en Chef : **Ho Utsumiya** (hutsumiya@loisir.net)

Rédacteur en Chef Adjoint : **Marco Verocai** (mverocai@loisir.net)

Chef de rubrique : **Alain Milly** (amilly@loisir.net)

Directeur artistique : **Dominique Sarrai-Desseigne**
(dsarra-desseigne@loisir.net)

Fabrication : **Catherine Boyer** (cboyer@loisir.net)

Secrétaire Générale de rédaction : **Catherine Montagnon**
(cmontagnon@loisir.net)

Secrétaires de rédaction :

Richard El Mestiri (lmestiri@loisir.net), **Eric Dally**

Responsable télématique : **Alain Milly** (amilly@loisir.net)

Rédacteurs :

Pascal Geille (pgeille@loisir.net),

Stephane Rakotondrainibe (srakotondrainibe@loisir.net),

Olivier Prêzeau,

Illustrations rubrique Tous Azimuts : **Yacine Canamas**

Correspondant permanent au Japon : **Arnaud St Martin**

3615* PLAYMAG
ASTUCES CONSOLES 08 36 68 05 04*
www.loisir.net

Cyber Press Publishing édite également :
LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, DREAMCAST
& NINTENDO 64 -
PC SOLUCES - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE -
AUTO LIVE - KIDS MANIA

Publicité : **GS RÉGIE**
- Sylvain Attal Tél : 01 55 21 02 50 -
- Nathalie Demougout Tél : 01 55 21 20 63 -
79 rue Baudin 92300 Levallois-Perret
Fax 01 55 21 02 55

Ce numéro est accompagné d'un livre de 132 pages, jeté sur la
première de couverture et, qui ne peut être vendu séparément.



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

Ce 45^e numéro de Playmag est à noter dans les annales puisqu'un grand gourou de la presse des jeux vidéo vient de s'en aller pour de nouvelles et palpitantes aventures. Jean-Marc Demoly, plus connu sous le nom de J'm Destroy ou encore plus récemment Cyber Ganem nous quitte en effet. Ce numéro est donc orphelin même si en notre for intérieur, la seule pensée qui nous vient à l'esprit est : bon débarras et place aux jeunes... Blague à part, ce Playmag a une autre raison d'être : outre le fait qu'il reprend le fameux Booklet de solutions, il sera le dernier numéro à 124 pages. En effet, à partir du mois prochain la pagination arguente et passe à 148 pages, en plus, bien évidemment du Booklet. Ensuite, nous profiterons aussi de ces changements pour inclure dans le magazine quelques nouvelles rubriques, dont une qui concrétisera un concept totalement inédit dans la presse console ou PC. En attendant le Playmag amélioré, profitez de l'instant présent en feuilletant ce numéro bourré d'infos exclusives, apprenez tout sur les hits de ces prochains mois, participez pourquoi pas au grand concours Gran Turismo 2 et savourez les tests, déjà plus complets qu'auparavant et, nous l'espérons, encore plus complets dans les mois à venir. Saluons enfin l'arrivée de Stéphane Rakoto... enfin bref, un petit jeune qui n'en veut (y'a intérêt !). Bonne lecture.

LA RÉDACTION DE PLAYMAG



SOMMAIRE

ICI

Bon, OK les meufs, vous vous tapez non seulement de notre sommaire mais aussi de notre équipe. Pourtant, on a mis le paquet le mois dernier. Puisque c'est comme ça, pour obliger les lecteurs (trices) à me lire, on passe à la vitesse supérieure : la menace !

COURRIER DES LECTEURS

6

OK vous ne voulez pas lire le sommaire. Eh bien on s'est arrangé avec Pascal qui vous passera le mois prochain, en guise de courrier des lecteurs, les textes des plus belles chansons d'Herbert Léonard. Pour le côté visuel, nous illustrerons ces pages avec la pochette de Aquarella, l'album solo de Christian "master of clarinette" Morin.

ATRIUM

8

Histoire de vous faire vraiment peur, le mois prochain nous ferons notre couverture avec, pour les garçons, Larusso, et pour les filles, Patrick Fiori. Pour ceux qui ne se reconnaissent dans aucune de ces catégories, on a aussi une image de Mabrouka.

AZIMUTS

10

Au cas où cela ne suffirait pas, Olivier m'a promis de glisser dans son prochain Tous Azimuts, la fin du "Sixième sens" en détails. Ceux qui n'ont pas encore vu le film ont intérêt à aller le voir vite ou alors à lire ces lignes et nous le signaler de toute urgence.

REPORTAGE : SQUARE MILLENIUM

18

Depuis son Japon chéri, le très smart Aruno fait planer sur vous la menace d'un dossier spécial Hard Rock nippon. J'vous jure que vous avez intérêt à capituler et vite parce que personne ne peut survivre à ça...

PLAYVIEWS JAPON

23

Toujours en direct du pays du Soleil Levant, le "Molto Smarto Aruno" nous propose un autre chantage : si vous ne lisez pas le sommaire dans les plus brefs délais, il ne nous envoie plus de photos de jeunes japonaises déguisées façon manga et nous ne publierons alors que des images de yuppies nippons et de Dave Perry.

PLAYVIEWS

38

Si ce n'est toujours pas suffisant, d'une part, vous êtes vraiment blindés, et d'autre part, toute l'équipe de Playmag s'auto-séquestre dans les locaux et vous devrez vous contenter des autres magazines !!!

INTERVIEW DE STÉPHANE PETERHANSEL

60

Bon, ce mois-ci, vous avez du bol, nous avons interviewé un pilote de renom, mais si vous n'abandonnez pas, le mois prochain ce sera 2 pages avec Jean Lefèvre ou Omar Shariff... Ça calme, hein !!

ILS ONT DIT

62

Alors là, on a trouvé l'arme ultime, celle qui est au top dans l'inconscient collectif français : ou vous lisez (et appréciez) le sommaire, ou le mois prochain, on remplace "Ils ont dit" par les meilleurs sketches des Chevaliers du Fiel et de Laurent Gerra.

EN DÉVELOPPEMENT

64

Héhéhé, y'a un autre truc qu'est en développement chez nous, c'est la possibilité de vous concocter un CD audio pour accompagner le prochain Playmag si vous ne vous résignez pas à lire le sommaire. Un CD audio avec du Rose Laurens, du Dave, du Gold, du Raft, du Desireless et du Kagagooogoo...

MATOS

66

Bon, j'imagine qu'on fait moins les malins maintenant, hein !! Au cas où y'en aurait encore qui s'acharnent, sachez que la rubrique "Matos" du prochain numéro pourrait bien être réalisée par M. Patrice Karmouze himself. Ahahah, j'en vois déjà qui transpirent !

TOP SECRET

68

"Top Secret", ce n'est pas seulement une de nos rubriques, c'est aussi ce qui qualifie notre prochaine action auprès des dirigeants des chaînes françaises. Un habile chantage nous permettrait d'obliger les 6 à ne diffuser que Derrick toute la semaine et le dimanche soir, un film cafardeux années 80 avec Michel Piccoli.

PLAYTEST

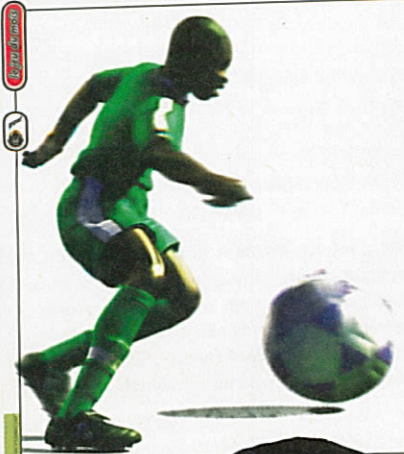
85

Alors, on fait toujours les guignols !! OK, puisque le sommaire ne vous intéresse pas, à ce moment-là, on vous prépare un... une... euh, disons que... J'ai plus d'idées aussi cruelles que les précédentes !!!!!!!!!

VITE VU

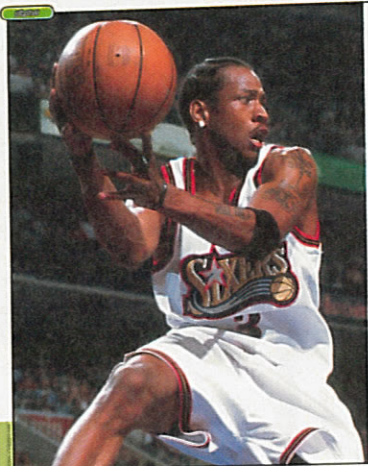
116

Pitié, puisque vous lisez les tests, les petits textes en haut des Playviews, au début des "Vite Vus", que vous lisez même l'édition, lisez le sommaire, bouhouhouhouhou !!!!! Et écrivez-nous pour nous dire qu'il est bien...



ISS PRO EVOLUTION

Il s'agit d'un jeu de simulation de football qui se distingue par son réalisme et son gameplay innovant. Le jeu propose une expérience immersive grâce à son moteur graphique et ses animations fluides. Les joueurs pourront profiter d'un jeu de haute qualité avec des graphismes détaillés et une ambiance réaliste. Le jeu est disponible sur plusieurs plateformes et offre une expérience de jeu unique.



NBA 2K

Le jeu NBA 2K est une simulation de basket-ball qui propose une expérience de jeu réaliste et immersive. Le jeu est développé par 2K Sports et propose une expérience de jeu unique avec des graphismes détaillés et un gameplay innovant. Les joueurs pourront profiter d'un jeu de haute qualité avec des graphismes détaillés et une ambiance réaliste. Le jeu est disponible sur plusieurs plateformes et offre une expérience de jeu unique.



MEDIEVIL 2 LE TOMBEUR DE CES DAMES

Il s'agit d'un jeu d'action-aventure qui se déroule dans un monde médiéval fantastique. Le jeu propose une expérience de jeu immersive grâce à son moteur graphique et ses animations fluides. Les joueurs pourront profiter d'un jeu de haute qualité avec des graphismes détaillés et une ambiance réaliste. Le jeu est disponible sur plusieurs plateformes et offre une expérience de jeu unique.



NIGHTMARE CREATURES 2 LE CORE DE L'ANGOISSE

Le jeu Nightmare Creatures 2 est une simulation de combat qui propose une expérience de jeu réaliste et immersive. Le jeu est développé par 2K Sports et propose une expérience de jeu unique avec des graphismes détaillés et un gameplay innovant. Les joueurs pourront profiter d'un jeu de haute qualité avec des graphismes détaillés et une ambiance réaliste. Le jeu est disponible sur plusieurs plateformes et offre une expérience de jeu unique.



Courriers des lecteurs

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

Où Ce mois-ci la rédaction est orpheline (JM)
Où Destroy, notre rédacteur en chef vénéré, nous a abandonné !
Où Tels de vulgaires bâtarde à poil dur, il nous a laissés sur le bord de la route, la laisse à l'autour d'un arbre, puis s'en est allé radieux vers des contrées où l'herbe pousse plus verte...
Où Mais "The show must go on" comme disent les acteurs, alors faisons fi de notre désarroi et remettons notre nez de clown, la vie continue...
Où (Playmag) aussi (Clad Cyber Ganem) et bonne (Cyroute) Du coup on se remet en cause, via une lettre (un e-mail devrait être plutôt dire).
Où (Playmag) va changer, l'est indubitable, et c'est à vous de nous indiquer la direction à prendre.
Où Vous savez ce qui vous reste à faire ?
Où appel@leclerc.net ? appel@leclerc.net...

Bonjour,

Pas de téléviseur plasma pour ceux qui lisent le sommaire. Une somme de 2 qui est loin de faire 2000. Mais que vous arrive-t-il ! Vous vous fichez du monde ou quoi ? Bon sinon, plus sérieusement, je vous écris parce que vous m'inquiétez quelque peu. Les Newsgroups américains et autres sites Web, ainsi que les magazines français le disent tous : GT2 bogue, ralentit, pixelise. Pour autant, certainement par respect vis-à-vis du premier du nom personne ne descend le jeu. Mais de là à lui mettre un 19/20, il y a un pas. De deux choses l'une. Soit vous n'avez pas joué au jeu et vous êtes contents de reprendre ce que l'attaché de presse de Polyphony Digital vous a envoyé, soit il y a un complot contre la boîte lancé par tout le monde et vous êtes les seuls à être restés impartiaux. Franchement, je ne sais pas ce qu'il en est et j'aimerais bien en savoir un peu plus. Au plus tard, je me ferai un avis une fois le jeu sous les yeux.

Pas de complot, pas de pot-de-vin, Gran Turismo 2 mérite sa note malgré quelques imperfections. Soyons clairs : quelle est la meilleure simulation automobile sur PlayStation : GT2 ! Un point c'est tout, le reste n'est que littérature ! Alors oui, il y a quelques bugs graphiques, oui, c'est pixelisé, mais ne jetons pas le bébé avec l'eau du bain ! GT2 est monstrueux, il est complet (il ne lui manque plus que les Formule 1), il possède une durée de vie énorme et il est passionnant... et ce ne sont pas ses quelques imperfections qui viendront gâcher notre plaisir de joueur. Soyons réalistes : il sera très difficile de faire mieux sur PlayStation.

Enfin, passons. Je passerai aussi rapidement sur les quelques erreurs de-ci de-là : note annoncée pour un jeu ne correspondant pas au test du jeu, erreur de console, de page [cf. Shadowman sur Dreamcast par exemple]. Petits défauts pas trop graves, on va dire que c'est pour voir si on prend bien le temps de tout lire. Mais quand même. Ce qui m'inquiète le plus en fait, c'est l'influence que vous avez sur le marché des jeux l'air de rien. Le succès d'un jeu se fait plus maintenant sur l'avis général que sur l'avis personnel. Certes, ce n'est pas votre faute, plutôt celle des joueurs, qui essaient plus de se convaincre les uns les autres que tel ou tel jeu est bon ou non, et que telle ou telle machine est bonne ou non, plutôt que de jouer. À croire que le plaisir dépendrait de l'avis des autres ! Ce qui me dérange, c'est que vous y contribuez pas mal en accentuant les différences entre les jeux de manière flagrante.

Le système des notes est ce qu'il est, et l'avis d'un lecteur ne reflète pas forcément celui de la personne qui le lit. À partir de ce constat il est normal que vous ne soyez pas forcément d'accord avec nous. En revanche nous nous efforçons autant que faire se peut de rester objectifs et de nous mettre dans la peau du joueur lambda. Mais nous n'avons pas l'influence que vous nous attribuez : la meilleure preuve en est le Top Auchan, en haut duquel figuraient, en tête des ventes, deux "daubes" que nous avions descendues (en l'occurrence Star Wars : Épisode 1 d'Ubisoft et Astérix d'Infogrames)...

En soit, on entend tellement parler d'un jeu (ou d'une machine), que même s'il s'agirait simplement d'un bon jeu, tout le monde l'achèterait, n'ayant plus en tête que ce nom-là. Les éditeurs doivent être contents de dispatcher tous les mois de nouvelles infos sur leurs titres phares, parce que vous les reprenez et faites leur pub consciemment ou non. Mais quelles infos ! Je n'ai rien contre les bruits de couloirs de-ci de-là. Mais quand ces bruits de couloirs constituent l'essentiel de l'information ! Vous feriez mieux à mon avis de faire des dossiers complets et construits, permettant d'apprécier un ensemble d'informations. Ce n'est pas cela le journalisme ? Quatre malheureuses pages pour résumer l'histoire des jeux vidéo ! Quel travail de longue haleine et enrichissant. Ça a dû vous demander des heures et des heures.

Je ne vois pas à quoi vous faites allusion : "les bruits de couloirs" !! Les seules rumeurs que nous colportons sont dans nos téléx de la rubrique "News", et dans "Tous azimuts" (qui est faite pour cela d'ailleurs), et nous signalons à chaque fois qu'il s'agit bien de rumeurs ! En revanche, les bruits de couloirs n'ont jamais trouvé place dans nos Playviews et encore moins dans nos tests !! Le fait de reprendre les Infos des éditeurs peut effectivement leur faire de la "pub". Malgré cela vous seriez étonné de connaître le nombre d'éditeurs qui "consentent" à communiquer convenablement sur leurs produits ! En ce qui concerne le dossier sur l'histoire des jeux vidéo nous avons fait dans le concis afin de ne pas trop amputer le magazine, nous n'avons que 124 pages, je vous le rappelle...

Le plus triste, c'est que même si vous critiquez le fait que les éditeurs profitent du succès commercial et de la renommée de leurs titres pour ne pas trop se fouler, vous n'osez pas vous-mêmes noter le jeu en conséquence. Tomb Raider 3 en fut un bon exemple, et un Final Fantasy VIII, bien que très bien réalisé aurait mérité pas mal de bémols à mon avis... Là encore il ne faut pas verser dans le perfectionnisme à tout crin : FF VIII est certainement perfectible, mais il ne faut pas perdre de vue que ce n'est qu'un "jeu vidéo" et que sa fonction première est de nous divertir, ce à quoi Square parvient le plus souvent. FF VIII est, à l'instar de GT2, une référence dans son domaine : les RPG. On ne peut pas lui contester ce statut, alors laissez une chance à FF IX de le surpasser...

Et voilà comment certains jeux deviennent des hits et d'autres non. Le marketing des éditeurs marche à fond, il suffit qu'ils vous envoient de belles images pour que vous les publiez, même s'il n'y a rien de nouveau : on voit et on revoit le jeu. Les autres éditeurs n'ont qu'à faire pareil vous allez me dire ! Je vous répondrai que le travail d'un journaliste, c'est de faire des choix, de traiter ou non une info si elle en vaut ou non la peine, pas simplement de mettre en page ce qu'on lui met entre les mains. Je ne m'étonne pas que les éditeurs vous envoient des plannings de sortie aléatoires sans arrêt, vous les publiez sans sourciller. Que faire d'autre ? Ne publier que la liste des jeux sortis le mois et éviter les tests de la version japonaise, puis de la version américaine puis de la version Pal, le tout mélangé non-secoué, histoire que le lecteur n'ait pas à se refaire lui-même un redécoupage du magazine pour y voir plus clair... Que vous testiez un jeu import, très bien, mais qu'il ne soit pas mis entre les tests de deux jeux Pal. Ensuite, à vous tirer la bourre entre magazines, vous allez finir par tester des idées de jeu. À force de tester des versions non-finalisées, avec des rectificatifs plus tard du genre, "ah ben oui y'avait plein de bugs, mais c'était une pré-version, désolés", ou alors "ben je pensais que les bugs seraient supprimés dans la version finalisée", vos tests ne valent plus rien, non pas qu'ils ne soient pas objectifs, mais parce que ce que vous testez n'est pas forcément le jeu lui-même. Mieux vaut attendre une version définitive que de faire le test d'un jeu virtuel non ? Le lecteur veut tout connaître du jeu avant sa sortie ? Expliquez-lui que vous n'êtes pas un magazine de prévisions astrologiques... Tant pis si vos tests ont été faits un mois plus tôt chez la concurrence, un jeu, ça ne s'ingurgite pas, ce n'est pas de la vulgaire bouffe, ce n'est pas périssable, en un mois il ne pourrait pas ! Hummm, que c'est beau ! Trop beau même ! Ce que vous décrivez là relève de l'utopie ! Nous serions les premiers à en profiter car croyez-moi : tester un jeu bugué n'est pas une sinécure ! Les éditeurs en sont conscients et ils ont compris qu'il n'était pas dans leur intérêt de faire tester des versions trop tôt... mais il y a d'autres petits malins qui nous envoient leur jeu en test un mois après sa commercialisation. Évidemment dans ce cas il s'agit de "daubes" qu'il faut absolument "fourguer" aux joueurs avant que la presse ne les détruise... Et puis il y a ceux, encore plus vicieux, qui vous envoient une version "bridée". Psygnosis par exemple nous avait envoyé une version test de

Formula One 99 avec huit circuits seulement... Nous avons bien entendu refusé d'effectuer le test ! En bref, ce que vous recommandez c'est de laisser le temps aux jeux de sortir pour les tester, ce qui, compte tenu du décalage dû à la parution, nous donne le test le mois d'après... 30 jours pendant lesquels vous avez le temps de vous tromper ! Et vous savez tout comme moi que ce ne sont pas les jeux qui sont "périssables" mais les informations les concernant...

Qui veut du jeu, qui ? Mangez, mangez, ingurgitez, hum c'est bon ! Et une brouette de tests, une ! et une brouette de rumeurs une ! J'exagère, mais si peu hélas ! Mon Playmag idéal ? Un "Tous Azimuts" inchangé. Un même nombre de tests par jeu. Des rubriques distinctes. De vrais dossiers (pas dix ! un seul mais un vrai) des récapitulatifs d'un style de bons jeux, des récapitulatifs des bons jeux existant sur les diverses plates-formes. L'histoire d'une console, d'une marque. Un vrai dossier sur les 30 ans de jeux vidéo. Un dossier sur les jeux les plus vendus (avec des chiffres lisibles !). Le coût des jeux, le nombre de jeux édités en un an, de vraies interprétations des chiffres en étant précis (combien en Europe, aux EU, au Japon etc.). Bref, à vous de trouver, je ne vais pas non plus faire votre boulot. Peut-être que commercialement ce que je propose est nul, mais bon, intellectuellement, ça m'a l'air un rien plus gratifiant, et qui sait commercialement sur du long terme, peut-être que...

A pluches...

Yann. gavant oui je sais... et en plus avec un style ! mais bon...

Un magazine est quelque chose de vivant, qui évolue au fil des ans. Nous avons déjà entamé quelques changements dans nos tests avec l'introduction de comparatifs, de "plus et de moins" qui récapitulent les points faibles et les atouts du jeu en question... c'est un début timide mais c'est un début ! C'est aussi à vous de nous faire part de vos remarques, de vos réflexions pour que nous avançons dans le bon sens. Grâce à des lettres comme celle de Yann nous y verront plus clair, alors n'hésitez pas !

Hello,

Je voudrais savoir quand est-ce que la PlayStation 2 en version européenne sortira en Suisse et également son prix.

Merci d'avance

C&N

Nous n'avons pas de date officielle précise pour l'Europe. Sony communique aux éditeurs une fenêtre située vers novembre-décembre de cette année. Ce qui est sûr, c'est que la PS2 sortira ici avant 2001.

Hello,

Deux petites questions : dans le dernier numéro, un petit complément de Gran Turismo 2 est proposé. OK, un petit truc que mon inculture me fait incomprendre : LGT (pour ligue Gran Turismo) : OK, 7 (pour ligue européenne) : OK, mais l'autre chiffre après, c'est pour :

Le numéro de la course ? Ma place dans le classement de la ligue européenne ? (au total)

Que sais-je, encore ? Éclaircissez-moi avec un exemple, la KURE R33 par exemple _ merci

Pour la Kure R33, vous pouvez la récupérer dans la troisième course de la ligue européenne (d'où le LGT 7_3). En réalité, un autre tableau devait accompagner celui des voitures, à savoir le tableau des champions... qui devait reprendre les abréviations utilisées précédemment. Voilà pour l'info. Par contre dans ce numéro 45 de Playmag, vous pouvez retrouver la liste complète avec toutes les voitures (cachées comprises) dans le Booklet GT2 et le tout, en beaucoup plus clair...

Avez-vous un site Web ?

@micalement

ksong

Nous avons mieux qu'un site Web, nous avons un portail ! À

l'adresse suivante : <http://www.loisir.net>

Salut Pascal !

Marco y m'a dit ke tu connais des adresses où on peut télécharger des jeux de VM. Peux-tu m'en donner S.t.p. Merci

Ah bon ! il a dit ça Marco ?! Bon ben maintenant il va falloir que je lui donne raison... Vous trouverez ce que vous cherchez à l'adresse qui suit :

<http://www.dcunited.com/vmu/titles.shtml>. Attention cependant certaines de ces sauvegardes nécessitent une Memory Card 4 fois plus grande que la VM standard...



Ce mois-ci nous vous avons consacré un Atrium un peu spécial puisqu'il a été repris du forum jeux vidéos consoles de notre portail, loisir.net, que nous saluons au passage. On y pose notamment les questions tant attendues : que pensez-vous de Playmag ? Que voudriez-vous y voir de plus ? etc... De plus, nous avons également placé une rubrique Atrium online. D'où le rappel ici, pour tout ceux qui n'auraient pas Internet, ou même qui désirent un condensé récapitulatif. Voilà, c'est tout.

Sujet : Quoi de plus dans Playmag ?

Bon, je vais essayer de vous aider. Qu'est-ce qui serait bien pour Playmag : un avis de presque tous les testeurs pour chaque test (bref, vu que déjà tout le mag est écrit petit).

Je dirais à la famille Playmag de mettre une bonne fois pour toute les mariés (et Marco avec une poupée gonflable s'il n'est toujours pas marié) parce que **JE VEUX PAS QUE PLAYMAG SOIT UNE AGENCE MATRIMONIALE !** Sérieusement, vous n'allez pas faire comme un mag concurrent (je ne me rappelle même plus du nom tellement ça m'a traumatisé) : raconter sa vie toutes les 2 lignes)

Ce que je veux ? **Une femme ayant une grande dextérité manuelle** et qui *sache bien baler*. Je m'égare là. En fait, il faudrait que les testeurs soient totalement OBJECTIFS et qu'ils soient plusieurs à donner leur avis sur un test. Qu'ils arrêtent de nous faire baver sur des Previews de jeux qui se révèlent au final des daubes.

Bon, ben, là, il va falloir chercher des poux... **En fait, je le cache, mais j'adore votre mag !** Qu'est-ce que je pourrais dire : vous êtes revenus avec des tips à la fin et plus de bouquins de solutions ça c'est bien, non pas ça... Ah, oui ! Transformer votre Atrium en mini-forum sur un sujet donné ou pas, un peu comme ici. Mais bon, c'est surtout pour ceux qui ont pas Internet, et ceux qui ont pas de PC car ceux qui en ont pensent que les jeux sur PC sont meilleurs, et ne donnent pas un avis juste.

Sujet : Atrium Online

Puisque l'Atrium est ici, j'voudrais r'bondir sur l'avis de "l'emmerdeur du numéro 40" ; j'suis tout à fait d'accord avec ce qu'il dit, avec une console lisant les DVD (?), les CD audio, bref, multisupport comme ils disent... la Play sera encore d'avantage une machine "grand public" avec des jeux en conséquence ; **INSIPIDES, SANS AUCUNE ORIGINALITÉ ;** du jeu vidéo "dilué" quoi ; du pur marketing...

RE : Atrium Online

Je ne suis pas d'accord ! Désolé, l'Atrium n'est pas fait pour se répondre, mais je dois le dire. Il est vrai que Sony a un impact plus que fort en marketing, mais la console nous a permis de voir des jeux grandioses : Resident Evil, Gran Turismo, les séries "spéciales" de Final Fantasy, le 7 et le 8, Tekken (bouche cousue Fei !) j'en passe et des meilleurs. Et franchement, je ne suis pas le seul qui ait été marqué par des jeux PSX. Et je suis sûr que la PSX est une belle trace dans l'histoire des jeux vidéo, pas en hardware, mais bel et bien en software.

Sujet : Dreamcast et Internet

Je pense qu'Internet sur la Dreamcast, c'est loin d'être bien car dans la publicité de Sega ils disent "jusqu'à 6 milliards de joueurs" alors que dans certains pays comme le Luxembourg cela ne marche même pas et que le réseau est toujours saturé.

RE : Dreamcast et Internet

Hé ! il faut pas comme ça "d'emblé" les descendre ce n'est qu'un début ! Enfin j'espère... et à propos d'Internet sur les consoles **je dis enfin !**

RE : Dreamcast et Internet

Enfin moi, ce que je remarque, c'est que taper du texte avec la manette Dreamcast, c'est pas vraiment ce qu'il y a de plus ergonomique. Sans compter les galères pour se connecter et la lenteur de la connexion...

Sujet : des compliments

Bravo à toute l'équipe de Playmag !!! Le test Gran Turismo 2 était plus que parfait !!! Voilà qui va faire taire tous ceux qui ne croient pas que GT2 est de la simulation. Sinon ce sont de purs ABRUTIS

(je le crie TRÈS HAUT et TRÈS FORT).



Sujet : on est moche

SALUT LES GARS.

D'abord je voudrais commencer par vous dire que de tous les mags de jeux disponibles dans la presse,

LE VÔTRE EST LE PLUS NAZE. VOS TESTS SONT INUTILES, LA MISE EN PAGE EST

catAs troP hiQUE,

et on dirait que votre maquette est faite avec Photoshop ! !En plus, je suis parti voir vos têtes sur le site, et y'a pas à dire, la nature vous a pas gâtés. Entre Marco qui ne dépasse pas les 1m20 et Pascal qui a sûrement dû mettre une autre photo sur son CV ; je me demande encore comment ces créatures qu'on appelle des femmes ont pu vous épouser ! M'enfin bon, y'a pas que la beauté et

le talent dans la vie, hein !

MES BIENS CHERS FRÈRES... ET SŒURS,

Une petite bafouille pour vous donner mon avis sur quelques détails et vous dire que la génération "Baby Boom" s'évertue aussi sur les consoles. Je ne sais pas si des statistiques ont été faites à ce sujet, mais en parlant autour de moi, je m'aperçois que nous sommes de plus en plus nombreux. Il est parfois difficile de leur faire admettre que ce sont des passionnés (à mon sens, il n'y a pas de honte à cela et ça ne nécessite pas un passage au confessionnal) mais un fait est là, nous sommes devenus des clients potentiels. **Les papys et les mamys, dans les magasins de jeux vidéo,** ont souvent un petit-fils (le) ou un neveu (une nièce) qui a bon dos ! J'ai en mémoire une conversation entendue dans un magasin et qui m'a bien fait rigoler.

LE VENDEUR : "C'est pour un enfant de quel âge ?"

LE CLIENT : "12 ans, mais il a un raisonnement développé pour son âge."

(sourire du vendeur).

Il est évident que les jeux achetés par cette tranche d'âge sont plus sélectionnés et la plupart du temps, appartiennent au même genre. Certains jeux font l'unanimité ! Tomb Raider par exemple, plaît beaucoup (**est-ce la vue arrière de Lara ?**). Le dernier volet de cette saga a été acheté par quatre personnes d'un même atelier (sur 20) dont moi-même pour leur usage personnel et l'ont déjà fini ! Ça ne traîne pas chez les... aînés !

Croyez-moi, cela a bien alimenté les conversations ! Avis commun ! Bon jeu, mais souffre du même défaut que ses prédécesseurs, trop sombre. Et aussi, la question qui revient sur toutes les lèvres : pourquoi faire mourir l'héroïne ? La mort supposée et inattendue de Lara (jeune) a sans doute un autre impact pour nous que pour un adolescent.

UN TITRE ATTENDU PAR TOUS : Gran Turismo 2 !

UN TITRE ATTENDU PAR MOI : Pool Academy

(enfin du billard !). Pourvu qu'il soit bon !

Je lis votre revue et la prête à plusieurs personnes. Elle nous permet de savoir ce qui est ou va sortir. Dommage que nous ne nous reconnaissons pas dans son langage. Tant pis pour nous, la minorité.

Par contre, **LA BIBLE DES SECRETS EST POUR NOUS UNE**

VÉRITABLE... BIBLE. Elle nous permet d'avoir une idée précise sur un jeu qui nous tente. C'est peut-être cela aussi être grisonnant : moins se précipiter pour ne pas être déçu ; la vie s'en charge suffisamment, et cette fois, ce n'est pas virtuel. Malgré cela, bravo pour votre travail Amicalement à tous et... à toutes.

Christian D., Croisy / Andelle

PS : Vous pouvez me publier, cela me permettra, j'espère, d'avoir d'autres avis, dont le vôtre.



T O U S A

La sortie de la PS2 approche, l'effervescence point à l'horizon, Sony est en ébullition, ses concurrents attendent également leur futur bébé en cours, qui sera assurément "mieux", et les rumeurs vont bon train, tout comme Tous Azimuts, leur plus beau porte-parole.



LA DREAMCAST ATTEINT LES 1,5 MILLION
Alors que l'on attendait une rupture de stock pour Noël aux États-Unis, Sega a réussi à trouver 50 000 consoles supplémentaires entre le 24 et le 31 décembre. Le total de consoles vendues depuis la sortie se monte à 1,55 million. Sega a calculé qu'une Dreamcast a été vendue toutes les 10 secondes pendant le mois de décembre sur le sol américain. En comparaison, Sony n'avait vendu que 600 000 PlayStation entre septembre et décembre 95. En Europe, c'est aussi l'euphorie avec 650 000 consoles vendues entre le 14 octobre et le 11 janvier 2000.

LE PLUS PETIT CLAVIER DU MONDE
On sait maintenant que Microsoft va sortir une nouvelle console appelée X-Box, censée venir piétiner quelques plates-bandes. Si on n'a toujours pas vu d'images de l'engin ou de jeux tournant dessus, notre rubrique peut se féliciter d'avoir découvert en exclusivité un périphérique qui sera vendu avec. Soucieux de rendre la X-Box polyvalente et pas seulement destinée au jeu vidéo, Microsoft a conçu un petit clavier très astucieux qui se connectera directement à la console et qui permettra de surfer sur Internet et surtout, d'éviter les bugs qu'on connaît sous Windows quand on utilise trop de touches sur les claviers conventionnels...



METAL GEAR SOLID 2
Konami vient d'annoncer que Metal Gear Solid 2 sur PlayStation 2 ne serait pas dévoilé à l'E3 comme les rumeurs l'annonçaient mais en septembre 2000 à l'ECTS de Londres. On y trouvera deux personnages principaux et l'action se déroulera à New York. Un super bon coup pour l'ECTS qui avait souffert de la désaffection des éditeurs l'an dernier.

SONY, VIVE LE QUÉBEC LIBRE !
Le gouvernement québécois vient de lancer une poursuite judiciaire contre Nintendo et Sony pour ne pas avoir traduit leurs produits en français et ce, malgré les demandes maintes fois réitérées. C'est Louise Beaudouin, ministre de la langue (!) qui a précisé que sur les 7,4 millions d'habitants du Québec, 6,4 parlaient le français. On sait que les cartouches N64 et les CD PlayStation sont produits en masse pour l'Amérique du Nord, Québec et Canada compris et qu'il paraissait embêtant de fabriquer des Bundles spécifiques en français qui auraient été fatalement différents de ceux qui sont faits pour la France. Du coup, Nintendo et Sony la jouaient discrète en fourguant les produits américains. Maintenant, c'est terminé !

PlayStation.com

Japan

COMING SOON!

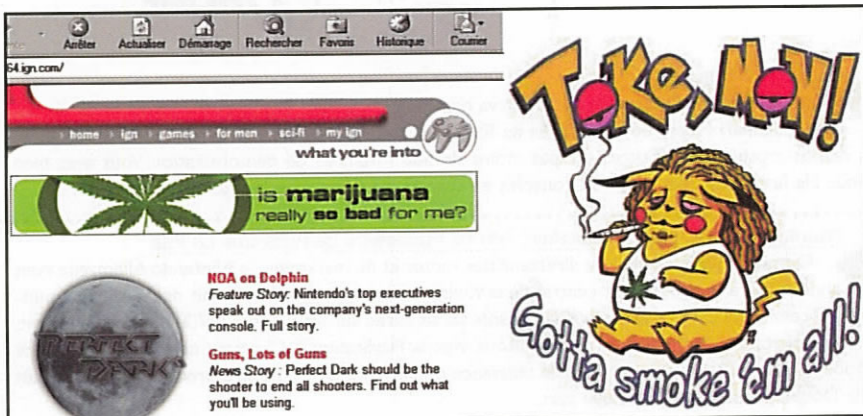
<http://www.jp.playstation.com>

PLAYSTATION.COM EST NÉ !
Sony Computer Entertainment vient de mettre en ligne un nouveau site qui fonctionne depuis le 15 février et qui permet, entre autres, de commander sa PlayStation 2 en ligne. Évidemment, cette option n'est possible que si l'on habite au Japon, n'est-ce pas Aruno ? Le site de Sony sera surtout opérationnel à la fin de cette année et en 2001 avec la possibilité de s'y connecter via la PlayStation 2 pour jouer en ligne, télécharger des articles, des goodies, des jeux, des films et de la musique. En attendant, vous pouvez aller y faire un tour à l'adresse suivante : <http://www.jp.playstation.com/>.

Z I M U T S

FUME, C'EST DU POHÉ-BELGE !

Il nous a paru intéressant de coupler deux images récupérées sur Internet : l'une provient d'un site de jeux vidéo très connu qui ne paraît pas embarrassé de faire apparaître un bandeau publicitaire vantant les mérites de la... marijuana, si, si ! Quand on clique sur celui-ci, on arrive sur un site qui ne vend pas de l'herbe en ligne mais qui explique tout sur la fumette. L'autre cliché vient d'un site perso sur les Pokémon dont le concepteur a sans aucun doute fait un tour sur le site précédant avant de dessiner ce Pikachu rasta !



LA DRAGUE PAR INTERNET SUR DREAMCAST, C'EST TERMINÉ !

L'hebdomadaire Nikkei Industrial Friday a révélé que Sega et son service Internet Isao Corp avaient récemment décidé de développer un système de cryptage et de censure des données pour le Browser Internet de la Dreamcast. Le but est d'éviter aux petits Japonais d'aller sur les sites pornos ou de dialoguer en IRC pour draguer la gonzesse ! Le logiciel serait basé sur un dictionnaire de 500 mots interdits et couperait en temps réel les conversations contenant ces mots. Ça promet de beaux efforts d'imagination chez les écoliers japonais pour dire à leur belle cyber-copine française ou américaine toute la passion qu'ils ressentent !

NOUS CHEZ SEGA, ON EST POUR LA LIBERTÉ, MAIS Y'A DES MOTS VRAIMENT TROP MOCHES !

ZIGOUIGOU, FOUFUNETTE, TARTE AUX POILS, SONY OU NINTENDO, ON CENSURE !

C'EST TROP PORNO !

BEURK !

2 MILLIONS DE PLAYSTATION 2 EN 2 JOURS !

Ça fait beaucoup de "2" tout ça et surtout, ça fait beaucoup de PlayStation 2... Kiyoshi Yamakawa vient d'annoncer que Sony comptait faire un énorme bénéfice lors de la sortie de la PS2 au Japon le 4 mars prochain. On apprend ainsi que Sony compte vendre deux millions de consoles les deux premiers jours. Attention, il ne s'agit pas de mettre deux millions de PS2 sur le marché mais bien de les vendre ! Le seul problème, c'est que le même Sony n'a annoncé qu'un million de consoles pour le jour du lancement. Soit ils sont mauvais en maths et en calcul, soit les ouvriers chinois vont bosser comme des malades pendant le mois de février...

NINJA GAIDEN EXISTE SUR PS2

Certaines rumeurs faisant état de l'existence d'une suite au mythique Ninja Gaiden sur PlayStation 2, nous avons fait notre enquête et on vous le donne en mille : non seulement c'est vrai mais de plus, ce jeu sera un des titres de lancement de la console aux États-Unis. On y retrouvera le ninja Ryu Hayabusa dans un jeu d'action à mi-chemin entre Zelda 64 et Tomb Raider. Tecmo (qui nous prépare aussi Dead or Alive 2) a annoncé que le jeu sortirait cet été au Japon et donc en septembre aux États-Unis. Chouette alors !

LE BLUES DE LA DOLPHIN

Le 13 janvier dernier, Peter Main, le président de Nintendo of America annonçait que dans les quinze jours, la date de sortie de la Dolphin serait annoncée. Trois semaines après, devinez, on attend toujours ! On pensait que la date serait finalement lâchée lors de la présentation officielle de Perfect Dark à Seattle à la mi-février mais non, on ne sait toujours pas quand la Dolphin sortira. Du coup, on peut d'ores et déjà tabler sur un retard et une sortie courant 2001. Ce qui n'est pas l'avis de Nintendo qui a promis que les kits de développement arriveraient chez les éditeurs concernés courant mars 2000, la sortie de la console étant toujours prévue pour décembre 2000. Dernier détail croustillant, George Harrison, le directeur du marketing de Nintendo of America a annoncé que le prix de la Dolphin ne dépasserait pas 199,95 \$ (soit 1 200 F), ce qui place la console loin en dessous du prix de la PlayStation 2 (qui sera vendue 2 000 F au Japon à sa sortie).



LE CALENDRIER 2000 DE REIKO NAGASE

On le sait maintenant, c'est à une nouvelle idole virtuelle qu'incombera la lourde tâche de présenter Ridge Racer V sur PlayStation 2 lors de la démo d'introduction. Aruno a essayé de sortir avec elle mais il s'est heurté à la dure réalité de la douce réalité virtuelle : après avoir embrassé l'écran de télévision sur lequel tournait une démo, un flux d'électrons a pénétré dans sa bouche et a transformé sa langue en centrale électrique EDF ! Pour se consoler, Aruno peut admirer des images de sa copine cyber sur Internet. Namco Japon vient en effet de mettre un calendrier en ligne sur son site Web. On peut télécharger des pages de ce calendrier et des cli- chés de la belle Reiko Nagase à l'adresse suivante : Namco.co.jp

LA GAME BOY ADVANCE POUR 2000

Peter Main a annoncé de bonnes nouvelles pour la Game Boy Advance dont les rumeurs faisaient état, comme pour la Dolphin, d'une sortie repoussée à 2001. Là, Peter Main a été plus affirmatif en annonçant la sortie de la console cet été au Japon et le 1er novembre aux États-Unis. En passant, les excellents résultats de la Game Boy Color ont été rappelés : le processeur étant toujours le même depuis 1990, les résultats en hardware ont augmenté de 142% de 98 à 99 et de 153% pour les cartouches. On attend les titres suivants avant que la Game Boy Advance et ses 32 bits ne vienne enterrer la Game Boy Color : Bionic Commando (24 janvier), Crystallis (27 mars), Warlocked (10 avril), Wario Land 3 (29 mai), Alice in Wonderland (12 juin), Perfect Dark (12 juin), Donkey Kong (26 juin), Pokémon Attack (été), Little Mermaid 2 (été), Legend of Zelda Tri-Force (été).

DONKEY KONG 64 SUR DOLPHIN ?

Les meilleurs joueurs sur Nintendo 64 ayant réussi à terminer Donkey Kong 64 à 101% ont sans doute déjà vu ce que nous dévoilent les images de la démo de fin secrète : quelques éléments de ce que sera le prochain épisode de Donkey Kong sur Dolphin. Trois minutes de réve pour s'imaginer ce dont sera capable la prochaine console de Nintendo.



LE FESTIVAL PLAYSTATION 2

Sony Computer Entertainment (SCE) va organiser un festival PlayStation 2 les 19 et 20 février au Makuhari Messe de Chiba près de Tokyo. Les heureux Japonais pourront admirer et tester les démos jouables de 20 titres sur pas moins de 500 machines de démonstration. Vous avez bien entendu : le festival va proposer 500 consoles en libre-accès. C'est trop injuste d'habiter si loin !

COURS DE MATHS N°2 : LA DOLPHIN... 33% DE PUISSANCE DE PLUS QUE LA PS2

On savait que Axel Herr, le directeur des ventes et du marketing de Nintendo Allemagne avait annoncé que le processeur central de la Dolphin (fabriqué par IBM) serait deux fois plus puissant que celui de la Dreamcast et que la console serait basée sur un support DVD. Alors évidemment, il fallait savoir ce qu'il en était des comparaisons avec la PlayStation 2. L'homme ne s'est pas démonté en ajoutant que la Dolphin aurait 33% de puissance de plus que la PS2 : quelle précision quand on sait que la Dolphin n'existe encore nulle part...

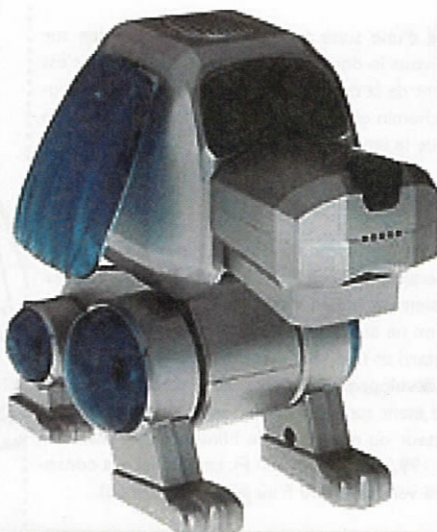
DES DREAMCAST DE TOUTES LES COULEURS

Sega vient de mettre sur le marché six nouveaux modèles colorés de Dreamcast au Japon et ce, pour le même prix que la Dreamcast de base. Quelle joie de montrer à vos meilleurs amis une Dreamcast bleue, bleu clair, vert clair, jaune, rouge ou noire, toutes transparentes, wow ! Et en plus, on peut commander tout ça sur Internet sur le site d'import NCS, à l'adresse suivante : <http://www.ncsx.com/>.



BOO-CHI. LE NOUVEL AIBO

Depuis que Sony a inventé le jouet des dix prochaines années, Aibo, le chien robot intelligent, Sega se devait de réagir. Rappel des faits : le chien Aibo de Sony est une petite merveille de technologie qui ressemble à un chien mais que l'on aurait trempé dans un bain de métal en fusion avant de lui implanter des tonnes de microprocesseurs et de transistors. Résultat : ce petit jouet à 20 000 francs (oui, c'est un peu cher) fait tout ce que fait un chien, le principal désagrément en moins. Ben oui, plus besoin de le sortir car il traite ses propres déchets ! Pour contrer Sony, Sega a sorti Boo-Chi, un clone d'Aibo mais qui ne coûte que 250 F ! Sony est vert de rage et clame que ce chien en plastique gris n'a rien à voir avec le bijou de technologie qu'est Aibo. Sega rigole bien et annonce que c'est la société Tiger qui distribuera les clebs en plastoc aux États-Unis.



LA FOLIE DES RECORDS



DES RETARDS POUR LA PS2

On annonçait la sortie de la PlayStation 2 comme la première sortie de console de l'histoire avec autant de titres. Malheureusement, quelques éditeurs viennent d'annoncer que certains titres ne seraient pas prêts pour le 4 mars 2000 au Japon. C'est ainsi que Namco a repoussé Tekken Tag Tournament, rien que ça, suivi par Capcom qui a aussi repoussé Street Fighter EX 3.

Voici les titres toujours prévus à ce jour pour le 4 mars 2000 : Ridge Racer V, EX Billiard, Golf Paradise, Sky Surfer, American Arcade, A6, Kessen, Eternal Ring, Street Mahjong Trance 2, Jikkyou World Soccer 2000, Drum Mania, Stepping Stage, Mahjong Rally III, Kakinoki Japanese Chess 4, Fantavision, Bass Fishing. Et maintenant, les titres repoussés : EverGrace, Tekken Tag Tournament, Gradius III & IV Resurrection, Jikkyou Powerful Pro Baseball 7, Mahjong Yaroze 2, Cross Fire, The Bouncer, Street Fighter EX 3, Shin Sangoku Musu, Driving Emotion Type—S.

COURS DE MATHS N°1

LA DOLPHIN, 2 FOIS PLUS PUISSANTE QUE LA DREAMCAST

Selon Nintendo-Allemagne (c'est comme si vous disiez : "Selon ma concierge" !), la Dolphin sera deux fois plus puissante que la Dreamcast. C'est lors du salon de Nuremberg que Nintendo a choisi de s'exprimer à ce propos, sachant que tout le monde attendait une date de sortie et que cette date n'était pas encore fixée. Du coup, pour calmer les esprits, Nintendo a lâché le prix de la console (inférieur à 1 200 F) et cette information mathématique sur la puissance de la Dolphin. Et pour la PlayStation 2, suspense...

PS2 : UN PREMIER JEU DVD PLUS CHER

On sait maintenant que les premiers titres à sortir sur PlayStation 2 seront sur CD-Rom et non sur DVD-Rom comme la console est pourtant susceptible d'en recevoir. Un seul éditeur proposera un titre DVD à la sortie de la console, c'est-à-dire le 4 mars 2000 au Japon, et ce sera Koei avec sa simulation, Kessen. Ce jeu compte les aventures de centaines de milliers de soldats pendant les guerres asiatiques du Moyen Âge. Selon les rumeurs, le développement de cette épopée épique interactive aurait coûté la bagatelle de 5 millions de dollars et pousserait Koei à vendre le jeu plus cher que la moyenne, c'est-à-dire 6 800 yens (340 F). Wait and See...

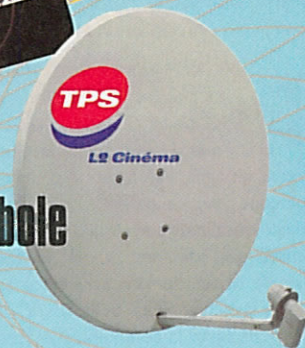


Avec **TPS** et *Ciné Live*

L2 Cinéma

Gagnez

6 mois d'abonnement à TPS cinéma



+ une parabole

+ l'installation par un professionnel (valeur 3300 F)

En jouant sur le
3615 CINE LIVE

Aussi :

les dernières nouveautés VHS et DVD
sont à gagner

3615 : 2,23 F/mn

Concours organisé du 1^{er} au 31 Mars 2000
Photos non contractuelles



MAUVAISES NOUVELLES POUR LES FANS DE DRAGON QUEST

Enix vient d'annoncer que Dragon Quest VII était une fois de plus repoussé de mars à fin mai 2000, toujours pour des raisons de finalisation. Le problème avec ce jeu mythique annoncé depuis cinq ans maintenant, c'est qu'il va sortir sur la PlayStation 2 sera sortie depuis deux mois. C'est bien dommage pour une série qui a connu un énorme succès au Japon grâce à la participation de Akira Toriyama (le papa de Dragon Ball) et au côté précurseur qui a permis ensuite à des RPG comme Final Fantasy d'exploser. Après avoir vendu 22 millions de jeux Dragon Quest, Enix risque de se prendre une vilaine baffa...

CAPCOM ANNONCE DES TITRES EN LIGNE

La société de téléphone internationale KDD et Capcom viennent de confirmer leurs accords pour développer des jeux vidéo en ligne. La plupart des titres en développement pour ce système, qui permet de jouer à deux ou à plusieurs joueurs via les lignes téléphoniques, sont des jeux de baston. Le service, appelé Match Service, sera lancé au Japon le 1^{er} mars prochain. Les utilisateurs de ce service devront payer la communication téléphonique et un forfait (60 yens, soit 3 F les 5 minutes). Évidemment, tout ça se fera à travers la Dreamcast et les GD-Rom vendus par Capcom. Les titres qui seront compatibles avec ce système sont : Marvel Vs. Capcom 2, Powerstone 2, SNK Vs. Capcom, Private Justice League 2 et Street Fighter III : 3rd Strike.



NINTENDO SE REBIFFE
C'est pour contrecarrer les folles rumeurs courant sur la Nintendo 64 (du genre, la console est morte, plus personne ne veut développer dessus) que Peter Main, le boss de Nintendo of America, a annoncé aux investisseurs américains la ligne de conduite de la compagnie pour l'année 2000. L'année sera basée sur Pokémon, avec Pokémon : Trading Card Game pour avril et Pokémon Gold et Silver pour l'été sur Game Boy Color. Côté Nintendo 64 et Dolphin, on est loin de la catastrophe annoncée, selon Nintendo bien sûr. Les jeux pour Nintendo 64 annoncés sont les suivants :

- Mario Party 2 (24 janvier)
- Ridge Racer (14 février)
- Perfect Dark (10 avril)
- Starcraft 64 (10 avril)
- Excitebike 64 (1^{er} mai)
- Banjo-Tooie (été 2000)
- Zelda Gaiden : The Mask of Mujula (courant 2000)
- Conker's Bad Fur Day (été 2000)
- Pikachu VRS (Pikachu Genki Dechu au Japon, courant 2000)

Évidemment, tout le monde attendait des nouvelles d'une date de sortie pour la Dolphin. On annonçait en effet que la prochaine console de Nintendo était repoussée à 2001. Peter Main n'a pas voulu briser le suspense et a seulement annoncé qu'on connaîtrait la date précise courant février. Enfin, Main a attaqué Microsoft en annonçant que la X-Box n'était prévue que pour septembre 2001. Ils ont le moral chez Nintendo !



LA PREMIÈRE PUB PS2 DE NAMCO
Namco, qui sortira Ridge Racer V le 4 mars prochain (le même jour que celui de la sortie de la PlayStation 2), vient de lancer ses premières publicités PS2 dans les magazines de la presse spécialisée japonaise. Bien que l'annonce soit quelque peu mystérieuse, on devine les images de Ridge Racer V et Tekken Tag Tournament derrière les numéros. Si quelqu'un devine le message, qu'il nous envoie la solution, merci !

PLUS DE FILLES SUR PLAYSTATION 2
Dans le genre "les fans de jeux vidéo sont tous des mecs", la société japonaise Atlus vient d'annoncer Primal Image sur PlayStation 2. Ce jeu fait partie d'un nouveau genre comme seuls les Japonais peuvent en inventer, le Visual Maker. Le but du jeu est de créer sa poupée digitale, sa créature de rêve virtuelle, et de la faire évoluer dans la vie de tous les jours. Quand on voit les premiers clichés du jeu, on se dit que parfois, c'est vraiment bien d'être un mec !



148 PAGES MAGAZINE

+ 1 CD-ROM PC & MAC

PROJETS SECRETS
Peugeot 307
Citroën Xantia II
Renault Laguna

Salon de Genève
DÉJÀ LE XXI^e SIÈCLE...
LA FOLIE DES CONCEPT-CARS

Peugeot 406 V6 210 ch
LA NOUVELLE RÉFÉRENCE FRANÇAISE

NOUVEAUTÉS

- Mercedes Classe S 320 CDI
- Renault Scenic 4X4
- Toyota Corolla
- Volvo break V70
- Saab Aéro

Porsche 911 Turbo
LES PREMIERS ESSAIS

Formule 1
LES REPONSES AUX
QUESTIONS LES PLUS
IMPERTINENTES

SCOOOP

nouveau RENAULT ESPACE

UNIQUE ! : GUIDE D'ACHAT/ESSAIS/REPORTAGES...
12 vidéos plein écran (détail page 9) : 40 MINUTES DE VIDEO PLEIN ECRAN
SANS CD ROM PC & MAC OFFERT AVEC LE MAGAZINE

WWW.LATOP.FR
L 6877 - 0 - 25.00 F - RD

25^F

SEULEMENT

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND
DE JOURNAUX DÈS LE 29 FÉVRIER

MARIO BOIT DU PETIT LAIT

Faute de pouvoir garder son statut de star des jeux Nintendo aux États-Unis, faute de jeux et de consoles vendus, Mario fait de la publicité et c'est une marque de lait américaine qui a récemment utilisé le petit plombier moustachu pour venter les mérites de son produit. Du coup, on voit des spots à la télé américaine dans lesquels des enfants n'arrivent pas à faire sauter Mario assez haut dans Super Mario World sur N64. Mario sort de la télé en traversant l'écran et fonce vers le frigo pour engloutir le fameux lait. Ensuite, de retour dans le jeu, il réussit enfin à passer l'obstacle. Quelle imagination les créatifs !



CRÉER SES PROPRES JEUX POCKET STATION

Sony va bientôt sortir Pocket Jiman, un CD permettant de créer ses propres jeux sur Pocket Station. Késako Pocket Station ? C'est la Memory Card intelligente inventée par Sony. Rappelons que cet objet ressemblant à une mini Game Boy permet à la fois de sauvegarder des jeux en l'insérant à la place de la carte mémoire normale mais aussi de jouer à des minijeux livrés en général sur les CD PlayStation. Désormais, on pourra créer son propre RPG avec du texte et quelques graphismes car Pocket Jiman permet de visualiser les cartes de donjons en 3D et tout plein d'autres utilitaires sympas. On pourra même s'échanger les jeux ainsi créés via le port infrarouge du Pocket Station.

PLUS DE MÉMOIRE POUR LA DREAMCAST

La société Level Six.com vient de mettre en vente de nouvelles cartes mémoires pour la Dreamcast, toutes plus intéressantes les unes que les autres. Outre leurs capacités de stockage bien supérieures à la version officielle de Sega, elles peuvent aussi se connecter à un PC afin de télécharger des sauvegardes. Le meilleur exemple est le 16xDC qui propose pas moins de 16 pages de 200 blocs, ce qui est 16 fois plus vaste que la VM de Sega.
<http://www.levelsix.com/>

POKÉMON EN DVD

Warner Home Video vient de donner des détails sur le premier DVD de Pokémon, qui est prévu pour le 21 mars aux États-Unis. La galette sera bourrée de surprises pour tous les maniaques des Pocket Monsters. Outre le film de cinéma de 78 minutes, on trouvera des interviews, une partie inédite appelée "The Story of Mewtwo's Origin", de larges extraits du prochain film prévu cet été, un documentaire sur l'histoire du jeu vidéo appelé "Poké-Fun Facts : The

History of Anime", un guide en ligne de tous les jeux sortis avec des astuces, le clip "Don't Say You Love Me", bref, de quoi combler la frénésie de tous les fans.

QUOI?! T'AS VU LE
FILM SANS VOIR LE DOCU,
LE CLIP, LE GUIDE, LES INTERVIEWS,
LE MAKING-OFF, LA PARODIE
ET LA CONTRE-PARODIE.....?
C'EST NUL!!

HÉ OH! ET TA
MÈRE EN DVD ELLE
FAIT DU VÉLO?



YACINE

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél: 04 79 61 04 50 -
LE N° 1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE



TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

**LIVRAISON POSSIBLE SUR TOUTE L' EUROPE
TEL DE L' ETRANGER :
00 33 4 79 61 04 50**

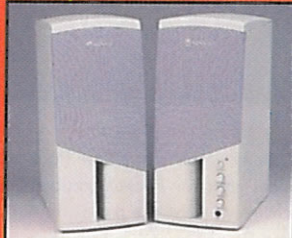
**METTEZ DES WATTS
SUR VOS
CONSOLES !!!**



**PS 315 S
2 X 3 WATTS
+ SURROUND
229.00 F PSX
249.00 F DC
Port compris**

**PS 515 S
2 X 5 WATTS
+ SURROUND
289.00 F PSX
309.00 F DC
Port compris**

**PS 71 S
2 X 10 WATTS
+ SURROUND
359.00 F PSX
379.00 F DC
Port compris**



6 WATTS RMS

10 WATTS RMS

20 WATTS RMS

LES SYSTEMES ACCOUSTIQUES  SONT A LA BASE DESTINES AU MONDE INFORMATIQUE PC & MAC .

LA CONNECTIQUE A ETE REVUE PAR NOS SOINS, DE CE FAIT LES ENCEINTES ACTUELLEMENT DISPONIBLES DANS LE COMMERCE NE SONT PAS DIRECTEMENT COMPATIBLES AUX CONSOLES DE JEUX.

NOUS AVONS CHOSI DE VOUS PROPOSER UNE GAMME COMPLETE AYANT UN RAPPORT QUALITE PRIX EXCEPTIONNEL.

SACHANT QUE NOS PRIX COMPRENNENT : LE TRANSPORT RECOMMANDE + ASSURANCE + LIVRAISON AVEC LA CONNECTIQUE RENDANT COMPATIBLE NOTRE GAMME  A VOTRE CONSOLE DE JEU PREFEREE.

**479.00 F PSX
Port compris**

**499.00 F DC
Port compris**

**LE GROS
SON**

**399.00 F PSX
Port compris**

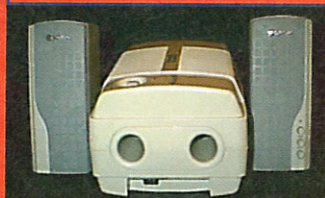
**419.00 F DC
Port compris**

**SA 4315
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 15 WATTS**



21 WATTS RMS

**SA 1031
SATELLITES 2 X 5 WATTS
SUBWOOFER 20 WATTS**



30 WATTS RMS

**449.00 F PSX
Port compris**

**469.00 F DC
Port compris**

**SW 7352
SATELLITES 2 X 3 WATTS
SUBWOOFER 10 WATTS**



16 WATTS RMS

LA PLUPART DES TV DE 36 CM SONT EQUIPES DE HAUT-PARLEURS MONO DE 1 A 3 WATTS RMS CE QUI VOUS DONNERA UNE IDEE DE LA PUISSANCE DE NOS SYSTEMES ACCOUSTIQUES.

PUISSANCE = QUALITE

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

CD SERVICE

10, avenue St. Simond - 73100 AIX-LES-BAINS - Tél: 04 79 61 04 50 -
LE N° 1 DES ENCEINTES POUR CONSOLES EN FRANCE



**METTEZ DES WATTS
SUR VOS
CONSOLES !!!**

**SW 201
NOUVELLE TECHNOLOGIE
SATELLITE EXTRA-PLAT 2 X 1 WATT
SUBWOOFER 5 WATTS RMS**



**299.00 F PSX
319.00 F DC**
Port compris

7 WATTS RMS

**CD SERVICE
INNOVE
UNE FOIS
ENCORE**

**SORTIE
NATIONALE
LE
15
MARS
2000**

TOUS MODELES GARANTIE 1 AN

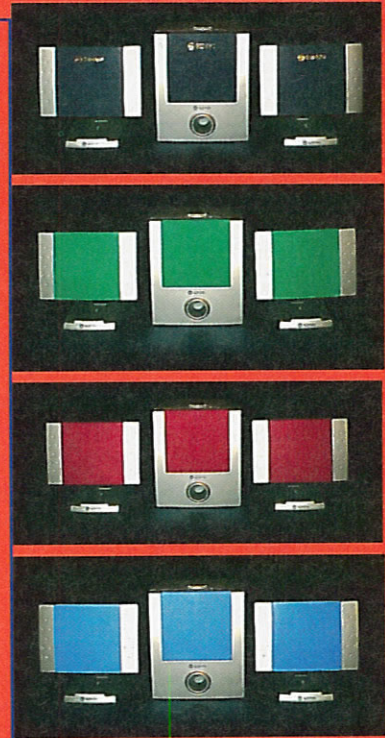
SW 210 C

**1
SUBWOOFER
2
SATELLITES
LIVRES
AVEC
4
LOTS
DE
FACADES
COULEUR
INTERCHANGEA-
BLE
PAR
CLIPS**

**329.00 F
PSX**

**349.00 F
DC**

Port compris



10 WATTS RMS

**PC
JOYDAPTER**

Connectez vos manettes
et volant PSX à votre PC
sur port USB



229F
Port compris

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
ET VOLANT PSX à votre DREAMCAST

**CARTE MEMOIRE
POUR DREAMCAST
NEXUS 4 MB
AVEC CABLE POUR
RELIER A UN PC
4 FOIS PLUS PUISSANT
QUE LE VMS
249.00 F**
Port compris



	QUANTITE
PS 315 S PSX.....	229.00 F
PS 315 S DC.....	249.00 F
PS 515 S PSX.....	289.00 F
PS 515 S DC.....	309.00 F
PS 71 S PSX.....	359.00 F
PS 71 S DC.....	379.00 F
SA 4315 PSX.....	479.00 F
SA 4315 DC.....	499.00 F
SA 1031 PSX.....	449.00 F
SA 1031 DC.....	469.00 F
SW 7352 PSX.....	399.00 F
SW 7352 DC.....	419.00 F
SW 201 PSX.....	299.00 F
SW 201 DC.....	319.00 F
SW 210 C PSX.....	329.00 F
SW 210 C DC.....	349.00 F
PC JOYDAPTER.....	229.00 F
DC JOYDAPTER.....	229.00 F
NEXUS 4 MB DC.....	249.00 F

Chèque Mandat Contre Remboursement (+20 F)
 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



CE MOIS-CI, PLACE AUX GRANDS TITRES, AVEC LES PREMIERS JEUX DE KONAMI SUR PS2, UNE INTERVIEW EXCLUSIVE AU CŒUR DES STUDIOS DE DÉVELOPPEMENT DE SEGA AVEC LES CRÉATEURS D'ETERNAL ARCADIA SUR DC, ET SURTOUT, NOTRE REPORTAGE SUR LE SQUARE MILLENNIUM, ÉVÉNEMENT AU COURS DUQUEL LES TROIS PROCHAINS FINAL FANTASY ONT ÉTÉ ANNONCÉS ! BIEN SÛR, TOUTES LES AUTRES NEWS NIPPONNES SONT DANS NOS PAGES. POUR FINIR, UN PETIT SCOOP : UN STAND SERA RÉSERVÉ À UN FILM SUR DVD LORS DU PLAYSTATION FESTIVAL 2000 (JAPON) DU 18 AU 20 FÉVRIER (IL AURA DONC DÉJÀ EU LIEU AU MOMENT OÙ VOUS LIREZ CES LIGNES) : IL S'AGIT DE MATRIX. EN EFFET, WARNER HOME VIDEO PRÉSENTERA CE FILM À L'UNIVERS ET À LA MISE EN SCÈNE PROCHE DE NOS CHERS JEUX VIDÉO NON PAS SUR DE VULGAIRES LECTEURS DVD MAIS SUR DES PS2 ! MATRIX EN DVD VIDÉO SERA COMMERCIALISÉ LE 24 MARS PROCHAIN AU JAPON (À ENVIRON 250 F) ET DEVRAIT ASSURÉMENT FINIR DANS TOUTS LES FOYERS ÉQUIPÉS DE DVD ET SURTOUT... DE PS2 ! EN TERMES DE VENTES, C'EST MAINTENANT CERTAIN, LE CINÉMA DEVIENT LE PLUS GRAND RIVAL DES CRÉATEURS DE JEUX VIDÉO SUR PS2...

ARUNO

SQUARE MILLENNIUM

LES NOUVELLES FANTASIES DE SQUARE

LE 29 JANVIER DERNIER, À YOKOHAMA (JAPON), VILLE QUI ACCUEILLERA LA FINALE DE LA COUPE DU MONDE EN 2002, SQUARE A ENFIN LEVÉ LE VOILE SUR TOUTS SES NOUVEAUX GRANDS PROJETS. OUTRE DEUX SIMULATIONS SPORTIVES ÉPOUSTOUFLANTES DE RÉALISME, CE N'EST PAS UN, NI DEUX, MAIS TROIS NOUVEAUX FINAL FANTASY QUI NOUS ÉTÉ DÉVOILÉS ! DU RESTE, COMME VOUS LE VERREZ DANS CE REPORTAGE, SQUARE COMPTE DÉVELOPPER UN ÉNORME BUSINESS BASÉ SUR LA PS2 ET LE RÉSEAU. VOILÀ QUI PROMET !

Vous rêvez d'un neuvième volet de Final Fantasy ? Eh bien vous l'aurez très bientôt, puisque FFX sortira sur PlayStation l'été prochain au Japon ! Vous voulez un FF sur PS2 ? Pas de problème, il arrivera dès le printemps 2001 au Japon ! Mais ce n'est pas tout, car Square va vous offrir ce dont vous n'osiez même pas rêver : un Final Fantasy en réseau sur PS2 (et vraisemblablement sur PC), dès l'été 2001 ! Nous comptons vous présenter de splendides écrans de ces trois titres ce mois-ci, mais Square en a décidé autrement. En effet, lors de cette présentation, il était strictement interdit de prendre la moindre photo d'écran. Pire, l'éditeur nippon n'avait prévu aucun set de photos, précisant à tout le monde que les premiers Screen Shots ne seraient disponibles que dans quelques semaines. En gros, à part les 10 000 personnes (9 999 plus Aruno !) présentes lors de cet événement, personne ne devait voir les pixels des nouveaux FF... Si à l'instar des journalistes nippons nous avons parfaitement respecté les consignes, ce n'est pas le cas de certains de nos confrères américains et chinois, qui n'ont pas hésité à activer leurs caméras à chaque apparition des FF ! En guise de punition, ils seront attachés à des poteaux de bois en haut du mont Fuji, puis fouettés jusqu'au sang chaque matin jusqu'au printemps prochain. Toujours est-il que certains de ces "hors-la-loi" ont fièrement placé quelques-unes de ces images volées au nez et à la barbe de Square sur leurs sites Web. Aussi, par pur souci d'information et parce que, n'en déplaise à Square, on ne peut vous cacher ce que l'on trouve aisément sur les pages du Net, nous vous présentons les écrans en question. Comme vous le verrez, ils sont d'une piètre qualité et ne reflètent absolument pas la beauté des jeux concernés. La faute à Square, dirons-nous... Aussi, comptez sur nous pour vous offrir de splendides images de ces jeux, dès que cet éditeur daignera préparer un set de photos pour la presse (ce qui devrait arriver sous peu).

SQUARE EN PREMIÈRE LIGNE

Outre l'annonce des trois prochains Final Fantasy, l'autre événement de ce Square Millennium fut la présentation de Play Online, un service en réseau que l'éditeur compte faire démarrer au printemps 2001 au Japon (dès le lancement de FFX), puis aux États-Unis et en Europe. Fantastique nouvelle pompe à fric, Play Online se présente comme un énorme projet de jeu / commerce / services électroniques à utiliser depuis sa PlayStation 2 (ou son PC). Au programme, sept rubriques que nous décortiquons pour vous, ici et maintenant. Commençons par les moins impressionnantes, Messenger, Chat et Internet. Les deux premières permettent respectivement d'échanger des e-mails et de participer à des chats, c'est-à-dire des discussions en réseau et en temps réel. Internet permet quant à elle d'accéder à tout un ensemble de services de commerce en réseau (vous achetez vos DVD, ordinateurs, CD et autres chaises de jardin en résine de synthèse en restant assis tranquille chez vous), ou e-commerce et e-distribution comme on dit dans le milieu. Continuons avec la rubrique Music qui, comme son nom l'indique, s'adresse à vos oreilles. Outre le top des ventes (pour connaître la position de Frédéric François dans les charts en temps réel !), ce service permet d'écouter toutes les nouveautés en avant-première, tout en matant une interface au design high-tech très réussi. Notons qu'au Japon, Music est réalisé en partenariat avec la société Avex Group (qui distribue toute la musique des jeunes, d'Amuro Namie à Prodigy). Pour ceux qui n'auraient pas vraiment compris le fonctionnement de la machine, disons simplement que l'utilisateur écoute les nouveautés qui pulsent avec Music, accroche pour un tube et force aussitôt le réserver avec le service de cyber-commerce de l'Internet, sans même avoir à faire l'effort de sortir de sa chambre. Certes, ça existait déjà, mais là c'est proposé par Square, donc avec un design et une ambiance "Gamers", et il suffit d'une





PS2 (équipée d'une PC Card) pour tout faire. On poursuit avec Game, qui permet de jouer Online, de vérifier des solutions de jeux, et de Downloader différents éléments. Concrètement, on sait déjà que FFX proposera une option d'aide en temps réel, c'est-à-dire l'équivalent d'un bouquin de solutions à consulter une fois connecté. FFXI sera quant à lui jouable exclusivement en réseau, et on pourra y jouer aussi bien chez soi que sur le PC du bureau, ou dans une salle d'arcade (car les données seront sur le serveur). La

n'est pas compatible avec ce système, on sait déjà qu'un prochain jeu (vraisemblablement sa suite) le sera entièrement. Et là, on se met déjà à rêver d'un jeu de foot : vous Downloadez les données d'OM-PSG le samedi, le dimanche vous allumez votre PS2 et le match redémarre, avec la forme physique de chaque joueur exactement respectée, les mêmes titulaires, les mêmes blessés. Qui plus est, vous savez déjà à quel moment votre adversaire va changer de joueur ! Il ne vous reste plus qu'une possibilité : tenter de faire

attendu The Bouncer sur PS2 (même cinématique de présentation qu'en septembre) et une version jouable (?) de Driving Emotion Type-S, une magnifique simulation automobile sur PS2 que vous avez pu découvrir le mois dernier dans Playmag. Autant dire que nous



rubrique Manga permettra pour sa part de lire des bédés sur son écran. La démonstration faite par Square montrait des planches de Slam Dunk et de Salaryman Kintarô, deux mangas majeurs au Japon ces derniers temps. Certes, cela peut paraître étrange de lire une bédé sur son écran, mais selon Sakaguchi San de Square, ce n'est qu'une question d'habitude, et cela permettra par exemple de patienter jusqu'à ce que chacun des coéquipiers de jeu Online se connecte (le câble étant prévu sur PS2, aucun souci côté facture des connections). Septième et dernier service, Sports semble assez prodigieux, puisque, outre le fait d'afficher tous les résultats de toutes les disciplines sportives, il devrait permettre de Downloader des données et de les transférer dans les jeux, pour revoir chaque rencontre dans leur parfait déroulement mais avec les images de votre jeu. Si Pro Baseball : At the End of the Century

mieux que l'équipe que vous soutenez, Pad en main et sueur sur le visage... Signalons également qu'un des attachés de presse de Square nous a assuré deux choses au sujet de Play Online : la première est que cette activité débutera au Japon, mais sera également lancée rapidement aux États-Unis et en Europe. La deuxième est que Square a tout réalisé par elle-même et pas, comme on pourrait le penser, en collaboration avec son partenaire américain Electronic Arts. Du reste, afin d'offrir le meilleur système de communications au Japon, Square s'est associée avec NTT Communications Corporation (du groupe Nippon Telegraph and Telephone Corporation). Avant de vous laissez découvrir les nouveautés du Square Millennium, précisons que l'éditeur présentait également Vagrant Story sur PlayStation (un superbe titre que vous avez déjà découvert en Playview dans nos pages), le très

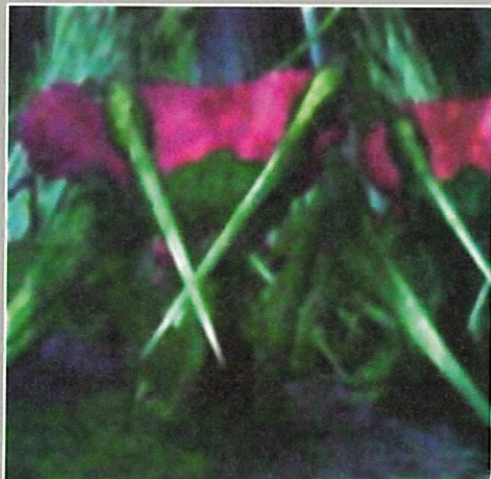
avons été tout aussi surpris par la splendeur de ses graphs et animations 3D, que par son "injouabilité", vraisemblablement due à une recherche trop poussée en matière de conduite réaliste (notamment dans le braquage des roues, trop similaire à la réalité donc trop difficile à gérer au Pad), et à un manque de finalisation du produit, pourtant prévu pour le 16 mars prochain. Bref, il faudra attendre le test pour savoir si ce soft est digne de son éditeur.

MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : ÉTÉ

FINAL FANTASY IX

Le neuvième volet du plus célèbre des RPG sortira donc l'été prochain sur PlayStation (il serait déjà en cours de finalisation). Au programme, un retour aux sources, avec un design de style enfantin (voire super déformé) pour les personnages. Étrangement, le héros semble être le maître diabolique que l'on trouvait dans certains volets (notamment le septième). L'ambiance est du style Occident au Moyen Âge, donc complètement opposée à la cyber-fantaisie des VII^e et VIII^e opus. Une nouvelle fois, les personnages en 3D polygonale viendront se déplacer sur de grandioses décors en 3D CG Rendering (donc immobiles). Croyez-nous, les graphismes sont les plus magnifiques de la série. Quant aux séquences en images de synthèse, c'est de la folie pure et simple. Un titre ahurissant qui devrait s'imposer comme le meilleur des FF sur PlayStation !



MACHINE : PLAYSTATION 2

DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 2001

FINAL FANTASY X

Dès le printemps 2001, FF X fera son apparition sur PS2 et bénéficiera donc des 128 bits de la superconsole de Sony CE. Cette fois, le héros évoluera librement dans des décors grandioses calculés en 3D temps réel. À l'instar de FFXIX, ce volet ne reprendra pas le côté cyber des septième et huitième opus sur PS. En revanche, l'accent sera mis sur le réalisme des personnages et environnements tridimensionnels, très impressionnants de finesse et de détails. Le joueur pourra à tout moment consulter une aide/solution en ligne via Internet, mais FFX ne sera pas du tout jouable en réseau (notons tout de même qu'une option d'échange / vente d'items et de magies entre les joueurs via Play Online semble prévue). Un nouveau titre gigantesque en perspective, dont le développement serait déjà très avancé.





MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPONIBILITÉ : ÉTÉ 2001

FINAL FANTASY XI

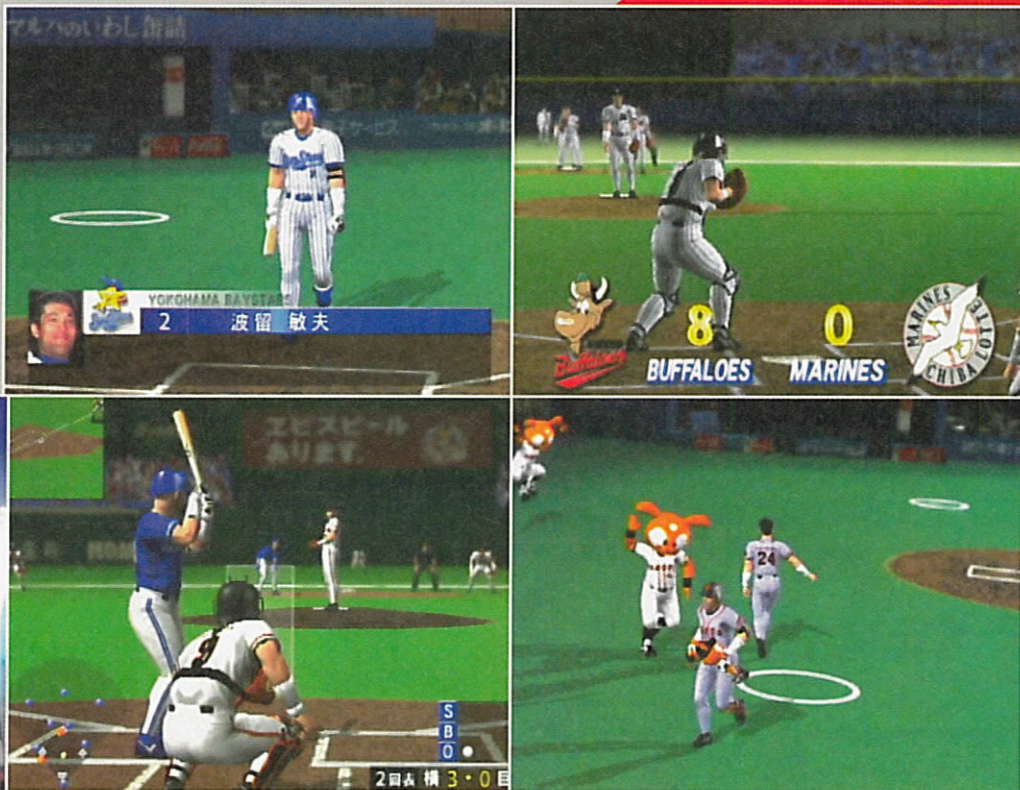
Totalement conçu pour le jeu en réseau, FFXI jouit du sous-titre de "Online Another World". Notez que les photos d'écran que vous découvrez ne sont que des images représentant ce que pourrait être ce titre, mais ne sont aucunement de véritables images du jeu. FFXI est prévu pour l'été 2001, avec une sortie simultanée au Japon et aux États-Unis sur PS2 (c'est un scoop !), ainsi que sur PC. Un système de communication sera prévu pour le monde entier (langue officielle : l'anglais) et les joueurs japonais bénéficieront d'une version en japonais pour jouer entre eux et, lors de parties avec des joueurs hors de leur pays, d'une aide avec des commandes automatiques (via icônes) pour envoyer des messages simples en anglais sans avoir à les taper eux-mêmes (car nos amis nippons ne sont pas tous fortiches en anglais !). Sakaguchi San de Square espère voir quelque sept millions de joueurs du monde entier se connecter et partir à l'aventure en formant des équipes communiquant en temps réel. Un titre qui devrait profondément marquer l'histoire des jeux vidéo.

MACHINE : PLAYSTATION 2

DISPONIBILITÉ : FIN MARS

PRO BASE-BALL : AT THE END OF THE CENTURY

Certes, ce titre n'est qu'une simulation de base-ball (sport ô combien populaire en France), mais quand c'est beau comme ça, on applaudit. Plus réaliste, plus impressionnant, plus émouvant que n'importe quelle simulation sportive jamais sortie en arcade, sur PC ou sur consoles, Pro Base-ball (titre original japonais : Gekikôkan Pro Yakyû) ferait presque passer tous les jeux de sport sur Dreamcast pour des amusettes largement dépassées, tant il se rapproche de la réalité : vous bénéficiez d'une qualité visuelle et sonore quasiment identique à celle d'une véritable retransmission télé (avec en plus les vrais joueurs, vraies équipes, les onze stades et tous les sponsors de la League nipponne), sauf que c'est un jeu, et qu'il est donc jouissivement interactif. Un soft sur CD-Rom qui devrait admirablement démontrer l'écrasante supériorité technologique de la PS2.



MACHINE : PLAYSTATION 2

DISPONIBILITÉ : 2000

ALL STAR PRO WRESTLING

Principalement dédiée aux marchés nippon et américain, cette simulation de catch sur PlayStation 2 s'annonce d'un réalisme époustoufflant. On remarquera à quel point les textures des combattants sont réussies : on sent qu'on est sur 128 bits. Square semble avoir fait de gros efforts quant à la finesse des visages et surtout à leurs expressions : on les croirait presque réels ! Même si le stade de développement ne dépasse pas les 60%, on sent déjà que la bête va aller loin, peut-être même jusqu'à s'imposer comme la référence absolue des jeux de catch. La version finale proposera une liste impressionnante de grands noms de ce sport / spectacle, et devrait s'avérer indispensable pour tous les amateurs du genre.





MACHINE : PLAYSTATION 2
 ÉDITEUR : JALECO
 DISPONIBILITÉ : 4 MARS

STEPPING SELECTION

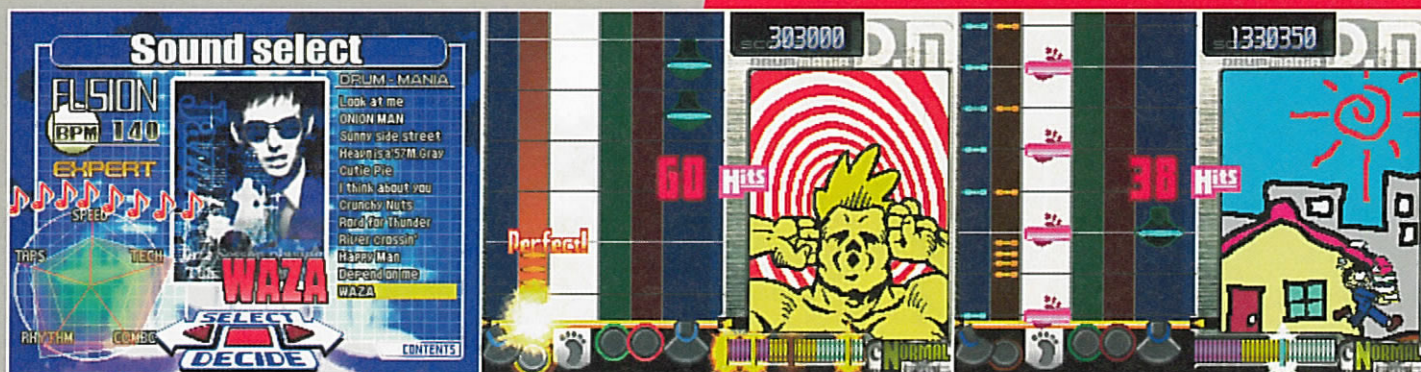
Stepping Selection, célèbre jeu de danse de Jaleco en arcade, sortira sur PlayStation 2, le 4 mars prochain au Japon, c'est-à-dire en même temps que la console. Un tapis électronique à six capteurs (pour six positions de pas) sera commercialisé simultanément, afin que vous puissiez profiter pleinement du soft. Les modes de jeu sont au nombre de quatre ("Standard", "Challenge", "Licence" et "Movie Mode") et la liste des morceaux s'élève à 26, allant des années 70 à nos jours (de nombreux hits américains et anglais sont de la fête, parmi lesquels Footloose, Girls Just Want to Have Fun ou encore Scatman de feu Scatman John, ainsi que des tubes FM de Britney Spears ou Backstreet Boys). Le fond d'écran offre de splendides vidéos des morceaux concernés et l'ambiance devient rapidement très chaude. Un titre vivement conseillé à tous ceux qui aiment se secouer au rythme de la musique, ou à ceux qui sont au régime et qui veulent éliminer sans sortir de leur salon !



PLAYSTATION 2

KONAMI VOUS DÉVOILE TOUT !

CE MOIS-CI, EN DIRECT DU JAPON, KONAMI NOUS FAIT L'IMMENSE PLAISIR DE NOUS DÉVOILER LES TOUTE NOUVELLES IMAGES DE SES PREMIERS JEUX SUR PLAYSTATION 2, JIKKYŌ WORLD SOCCER 2000, DRUM MANIA ET GRADIUS III & IV. MIEUX, NOUS POUVONS ENFIN DÉCOUVRIR REISELIED, SON PREMIER RPG SUR CONSOLE 128 BITS ! QUATRE TITRES BRÛLANTISSIMES À DÉCOUVRIR IMMÉDIATEMENT !



MACHINE : PLAYSTATION 2
ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ : 4 MARS AU JAPON

DRUM MANIA

Un petit bœuf sympa entre amis, guitare et batterie virtuelles branchées sur la PS2, ça vous dirait ? Grâce à Drum Mania version PS2, vous pourrez ainsi connecter la guitare de Guitar Freaks (dispo sur PS) et la toute nouvelle batterie virtuelle adaptée de la borne d'arcade Drum Mania, simultanément sur la 128 bits de Sony. Pour le reste, ce sera comme dans tous les Rythm'n Action (en bref, une question d'oreille musicale, de réflexes et de Timing) mais en plus joli et, pour la toute première fois donc, jouable à deux joueurs et deux instruments simultanément. Avec au total seize morceaux bien balancés, ce titre s'annonce comme le sommet du genre, véritable incontournable pour tous ceux qui craquent tout leur pécule sur la borne d'arcade du même nom (un méga-hit au Japon !).





MACHINE : PLAYSTATION 2

ÉDITEUR : KONAMI

DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS

JIKKYÔ WORLD SOCCER 2000

Jouer à la meilleure simulation de football de la planète sur la plus puissante des consoles de l'univers, ça vous dirait ? Eh bien soyez heureux, car cela vous sera bientôt possible, puisque Jikkyô World Soccer 2000 (alias ISS 2000) sortira dès le printemps prochain sur la PS2 japonaise (et vraisemblablement simultanément avec la console en Europe) ! Bien sûr, le soft gardera pour base les versions PlayStation et surtout Nintendo 64 (dans le système de jeu), tout en reboostant à la puissance 128 bits tout ce qui peut l'être : animation en 60 images / seconde, textures richissimes, lissage parfait des joueurs, réalisme largement revu à la hausse, commentaires beaucoup plus variés et plus proches de l'action, 3D classieuse au rendu façon "foot à la télé". Côté options, outre l'incontournable mode "Deux joueurs", ce soft proposera de nombreuses possibilités (que Konami dévoilera sous peu), un mode aventure / simulation (le "Success Mode") ainsi que, côté pure pelouse, une belle brochette d'équipes nationales et, quitte à vous dire tout, les authentiques équipes A et Olympiques japonaises. On peut s'attendre à une approche générale qui tiendra autant de la simulation hyper-réaliste, pour la qualité des images et la richesse des possibilités de jeu, que de l'action typée arcade, pour la formidable accessibilité des commandes. Même si les photos du jeu que vous découvrez ici révèlent un niveau de développement encore peu avancé (notamment dans les graphs des décors), on peut s'attendre à ce que la fantastique équipe de Konami CE Osaka nous offre un nouveau titre surpissant !

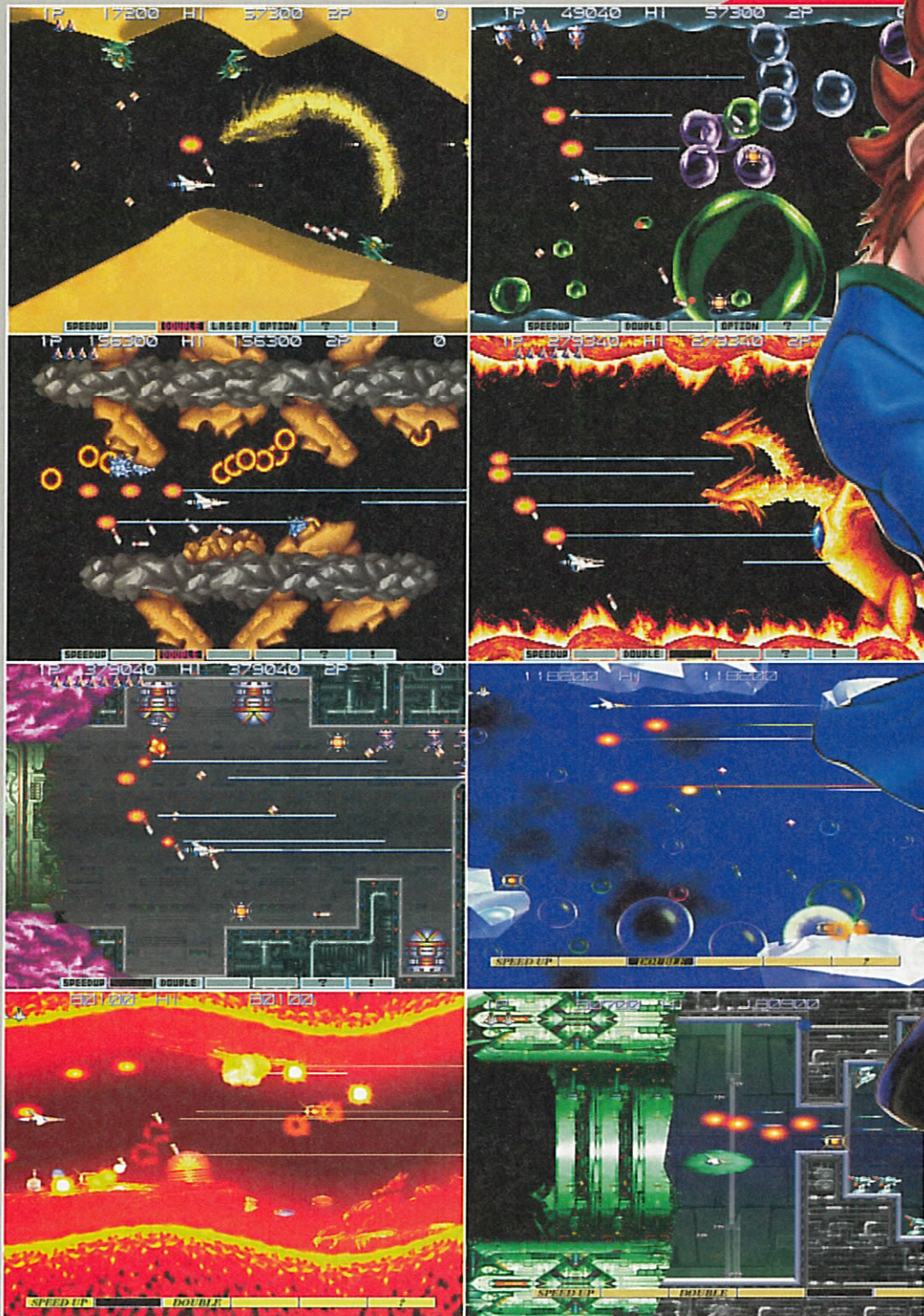
MACHINE : PLAYSTATION 2

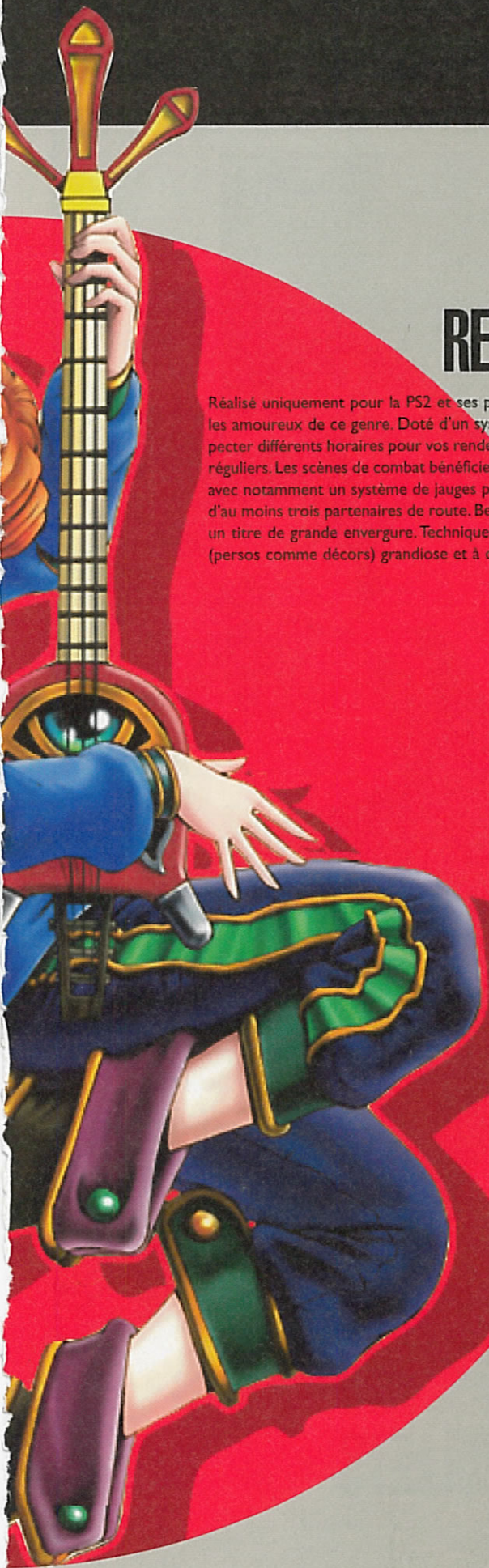
ÉDITEUR : KONAMI

DISPONIBILITÉ : N.C.

GRADIUS III & IV

Gradius III & IV est un Pack comprenant deux monuments du Shoot'em-up horizontal pour le prix d'un, avec en bonus des cinématiques hallucinantes. Aussi, Gradius III reprend le volet que l'on connaissait sur Super Nintendo et en arcade, dans ses moindres détails, avec une qualité graphique identique... de quoi respirer une bonne bouffée de pure nostalgie vidéoludique avant d'attaquer le gros morceau : Gradius IV. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, c'est une version spécialement reprogrammée pour la PS2 que Konami va nous offrir. Ainsi, si le Scrolling reste en 2D et horizontal, tous les Sprites, éléments de décor et autres effets spéciaux ont subi une refonte high-tech pour le moins séduisante : les graphs, qui allient classe et beauté, vous hypnotisent en quelques secondes, pendant que les explosions vous livrent l'un des plus grands spectacles "feu et lumière" de l'histoire des Shoot'em-up. Ajoutez à cela des cinématiques méchamment réussies, et vous en déduirez que LE premier Shoot horizontal à posséder obligatoirement sur PS2 est là. Reste à espérer que l'animation suivra correctement car, c'est bien connu, cette série a toujours eu tendance à ramer à chaque inondation de Sprites à l'écran. Toujours est-il que les vrais fans de Shoot devraient y trouver une double dose de bonheur absolu.





MACHINE : PLAYSTATION 2
 ÉDITEUR : KONAMI
 DISPONIBILITÉ : ÉTÉ

REISELIED - EPHEMERAL FANTASIA

Réalisé uniquement pour la PS2 et ses prodigieux processeurs, Reiselied est un tout nouveau jeu de rôles original destiné à tous les amoureux de ce genre. Doté d'un système de jeu en temps réel (le temps s'écoule dans le jeu, de sorte que vous devez y respecter différents horaires pour vos rendez-vous et autres...), il présente un univers qui vit et évolue en permanence, selon des cycles réguliers. Les scènes de combat bénéficient d'un rythme relativement rapide et présentent des commandes classiques pour un RPG, avec notamment un système de jauges permettant de déclencher des contres fulgurants. Le héros, Mouse, voyageera en compagnie d'au moins trois partenaires de route. Beaucoup de poésie, de fantaisie, de magie et de musique (le héros est aussi musicien !) pour un titre de grande envergure. Techniquement, comme ces quelques photos le prouvent, on peut s'attendre à une 3D temps réel (persos comme décors) grandiose et à des effets spéciaux estomaquants, le tout bénéficiant d'un design très recherché.



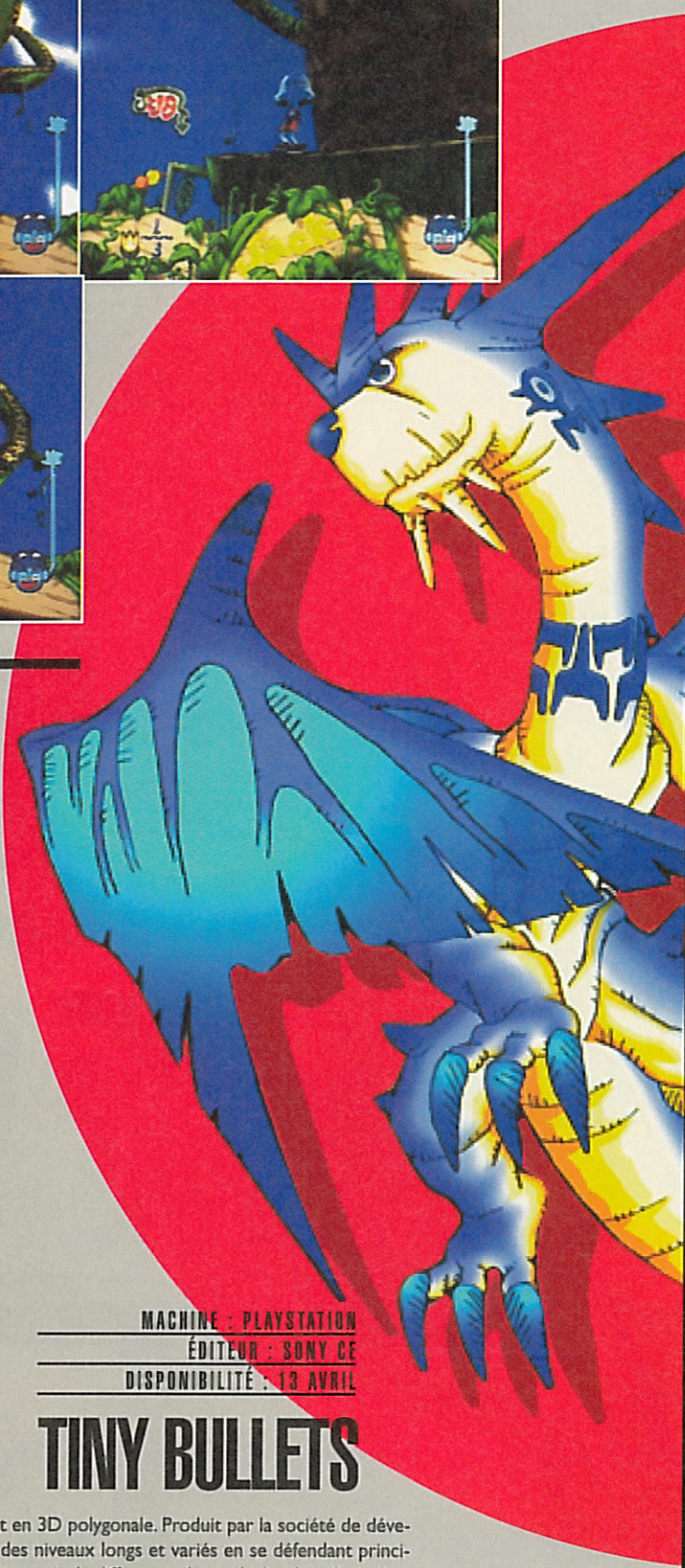
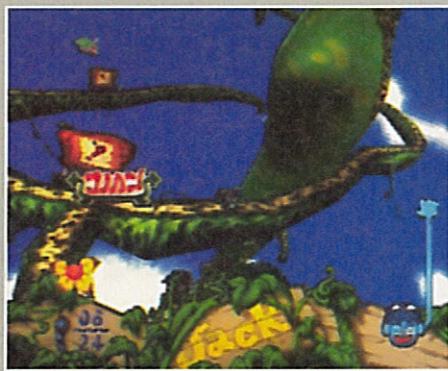
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : ENIX

DISPONIBILITÉ : 23 MARS

TEN MADE JACK

Pour reprendre les termes d'Enix, Ten Made Jack est un "jeu de grimpette". Le joueur y dirige Jack, un héros qui doit grimper comme un sonné afin d'atteindre la cime d'arbres géants (en fait, des haricots géants !) qui côtoient les cieux. Pur jeu d'action / plates-formes, ce soft propose, à l'instar de Pandemonium, une action 2D à savourer dans des décors réalisés en 3D polygonale offrant une troublante impression de profondeur et de relief. Bien sûr, des empêcheurs de "monter en rond" viendront perturber la progression de Jack, qui devra fuir ou s'en débarrasser en leur lançant sa propre tête (!). On trouvera ainsi une douzaine d'arbres / niveaux étranges et très colorés, bourrés de pièges marrants, et fiers d'un design original. Une bonne partie de grimpette en perspective, pour un jeu sympathique et surprenant à tous les niveaux.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : SONY CE

DISPONIBILITÉ : 13 AVRIL

TINY BULLETS

Avec Tiny Bullets, Sony CE nous annonce un tout nouveau jeu d'action / aventure entièrement en 3D polygonale. Produit par la société de développement Contrail, il met en scène un gamin de treize ans très dégourdi, qui doit traverser des niveaux longs et variés en se défendant principalement en lançant des billes de Pachinko (une sorte de flipper japonais) ! Du reste, il peut se servir de différents objets, déclencher des mécanismes, actionner des éléments du décor, etc. Chacun des boss qu'il doit affronter se révèle d'une taille monstrueuse et d'un design assez inhabituel. Si on a déjà vu plus fort en matière de graphs, animation 3D et cinématiques en images de synthèse sur PS, Tiny Bullets n'en reste pas moins un soft assez alléchant qui aura ses arguments. Nous jugerons sur pièces dans nos Playtests.

**A PARIS LE BOURGET,
DU 21 AU 24
AVRIL 2000**

www.paristuningshow.com



PARIS TUNING SHOW



LE PLUS GRAND SALON DU TUNING !

PROMOTUNING - organisation :

3 rue de Rome 93561 Rosny cedex

Tél : 01 48 12 19 90/Fax : 01 48 54 29 92

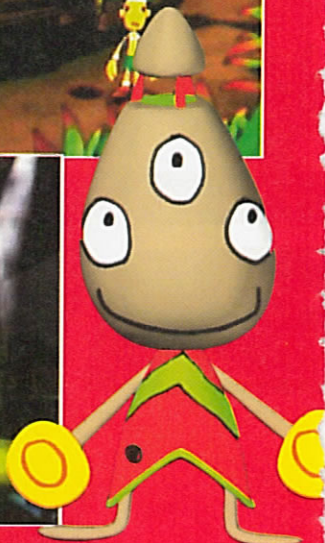
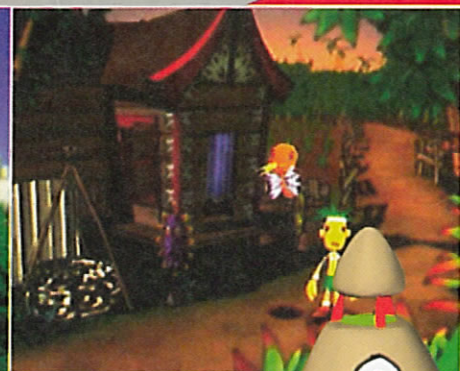
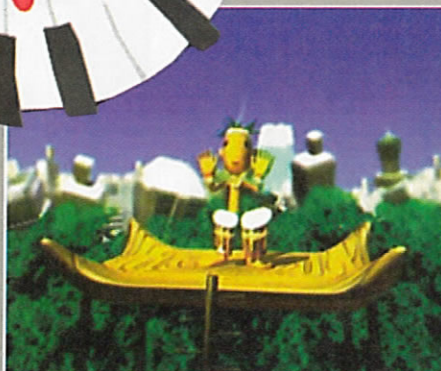




MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ENIX
DISPONIBILITÉ : 24 MARS

UTAUTAU SEIREI-SONGS

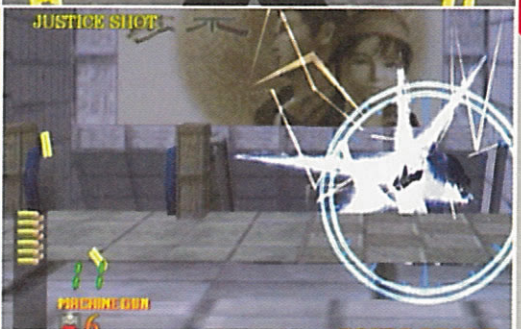
Avec Utautau Seirei-Songs, Enix fait dans le "Son / Action / Aventure", un genre directement issu de Bust a Groove (un des succès de la marque), mais en beaucoup plus évolué. Si le problème du timing est toujours présent, le joueur n'aura pas pour autant de jauge indicatrice pour presser le bon bouton au bon moment. Il devra donc écouter les musiques des personnages à l'écran et se fier à son oreille pour les reproduire aussi bien que possible, avec les instruments dont il disposera. Un mode "Story" permettra de savourer le jeu sous l'angle d'une aventure originale. Côté développeurs, aucun souci puisque le travail a été confié à Opus, une boîte à laquelle on doit déjà les très étranges mais très réussis Depth et Groove Jigoku Five sur PS. On l'attend comme le plus subtil des jeux musicaux du moment.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ENIX
DISPONIBILITÉ : 23 MARS

OMIAI COMMANDO

Avec Omiai Commando, Enix nous annonce le plus farfelu des softs du moment. Jugez plutôt : dans un futur proche, les êtres humains sont fatigués de l'amour. Heureusement, le Omiai Commando (en japonais, le "Omiai" est un rendez-vous en vue d'un mariage arrangé), dont vous faites partie, est là pour aider les gens à accomplir leur amour, en leur donnant un décisif coup de pouce. C'est vous qui fixez les rencontres, le lieu, et qui veillez à ce que les deux participants ne se séparent pas comme ils sont venus, en tentant de rattraper toute situation délicate et autres paroles mal prononcées... Côté design et graphismes, ce sont des jeunes femmes qui se chargent de l'opération, afin d'essayer de séduire un public féminin peu habitué aux jeux vidéo. Une simulation (compatible Pocket Station) de "sauvetage d'amour" réalisée sous l'angle de la dérision... Un petit délire signé Enix.



MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : 2 MARS

VIRTUA COP 2

Excellente nouvelle pour les amateurs de Gun Shootings sur Dreamcast : Virtua Cop 2 s'apprête à faire son retour ! Rappelons que l'action de ce hit fait de vous un superfluc dont la mission est de défendre la ville de Virtua City. Contrairement à la version Saturn, qui souffrait de quelques limites, cette mouture destinée à la 128 bits de Sega reproduira exactement le jeu d'arcade du même nom dans ses moindres pixels de polygones. Du reste, les stages comporteront des points de bifurcation (avec donc plusieurs cheminements possibles) et le joueur pourra jouir de différentes armes sélectionnables. Côté difficulté, tous les joueurs y trouveront leur compte puisque les trois stages correspondront à autant de niveaux de difficulté. Mieux, le soft contiendra un mode inédit dévoilant les personnages en design SD (super déformé) : bonnes rigolades garanties ! Toujours plus fort, cette véritable borne d'arcade à domicile qu'est Virtua Cop 2 sera proposée au prix très attractif de 2 800 yens au Japon (environ 170 F). Un bien beau cadeau de la part de Sega.



La console DREAMCAST™
a désormais sa griffe !

VOIANT Mc2™

- *Système de réglage AccuDrive™
- *Moteur de vibrations
- *Lever de vitesse sport



DREAM PAD™

- * Joystick et boutons analogiques
- * Design ergonomique
- * Grips caoutchoutés
- * Possibilité d'ajouter une unité de mémoire, et un Force pack™



FORCE PACK™

- * Kit de vibrations à insérer dans la manette
- * Disponible en plusieurs coloris



DREAM BLASTER™

- * Optique de haute qualité pour une plus grande précision
- * Switch directionnel pour simplifier la navigation dans le menu
- * 2 boutons d'action
- * Pack de vibrations
- * 3 modes arcade



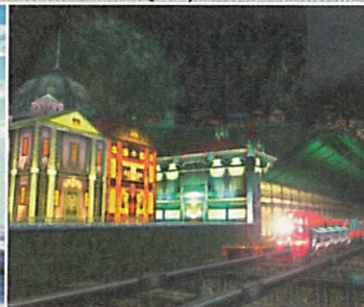
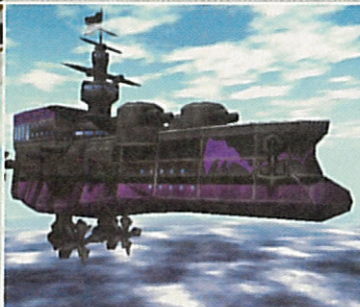
* DREAMCAST est une marque déposée par SEGA

* Mc2, FORCE PACK, DREAM PAD et DREAM BLASTER sont des marques déposées par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34



LES SCÈNES DE COMBAT PERMETTENT DE JOUER AVEC LES PERSONNAGES DANS DES COMBATS CLASSIQUES, ET AVEC LE NAVIRE DANS DES AFFRONTEMENTS ENTRE VAISSEAUX.



MACHINE : DREAMCAST
ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : N.C.

ETERNAL ARCADIA

APRÈS NOTRE TOP SECRET EXCLUSIF D'OCTOBRE DERNIER, NOUS VOUS OFFRONS CE MOIS-CI UNE INTERVIEW TOUT AUSSI EXCLUSIVE DES CRÉATEURS D'ETERNAL ARCADIA, UN EXTRAORDINAIRE JEU DE RÔLES DE SEGA SUR DREAMCAST, QUE L'ON ATTEND COMME L'UN DES MEILLEURS TITRES DE L'AN 2000 (NOTEZ QUE SA SORTIE EUROPÉENNE N'A PAS ENCORE ÉTÉ ANNONCÉE OFFICIELLEMENT). DURANT PRÈS D'UNE HEURE, RIEKO KODAMA ET SHUNTARO TANAKA NOUS ONT CONFIE MOULT INFORMATIONS INÉDITES, AU GRAND DAM DE LEUR ATTACHÉ DE PRESSE QUI ESPÉRAIT GARDER CERTAINS ÉLÉMENTS SECRETS POUR QUELQUES MOIS ENCORE ! UNE INTERVIEW UNIQUE POUR UN JEU QUI NE L'EST PAS MOINS.

• **Playmag** : Pour commencer, pourriez-vous nous parler de vos précédentes créations ?

• **Kodama** : J'ai travaillé sur toute la série des Phantasy Star. Ensuite, j'ai réalisé Magic Knight Ray Earth, un jeu d'action / RPG sur Saturn (NDLR : un des jeux les plus fabuleux sur la 32 bits de Sega), et ensuite, toujours sur Saturn, j'ai réalisé Deep Fear.

• **Tanaka** : En ce qui me concerne, j'ai travaillé sur les deux RPG Sakura Taisen (NDLR : ou Sakura Wars, sur Saturn) et également sur le jeu de réflexion Hanagumi Taisen Columns.

• **Playmag** : Combien de personnes composent l'équipe de développement d'Eternal Arcadia ?

• **Kodama** : Je ne peux pas vous dire exactement combien nous sommes ni combien de temps nous avons travaillé jusqu'à maintenant. Cependant, comme vous le savez, c'est un très grand projet qui, par conséquent, exige à la fois une grande équipe et énormément de temps.

• **Playmag** : Rieko Kodama, vous êtes Producteur d'Eternal Arcadia et vous êtes une femme. Ce jeu présente-t-il quelques éléments particulièrement féminins ?

• **Kodama** : Lorsque je crée un jeu vidéo, j'inclus toujours des femmes dans mon équipe. Je dois dire que leur présence est très positive et permet d'obtenir une meilleure finition et un grand souci du détail dans mes créations. De plus, je leur demande toujours d'écrire elles-mêmes les dialogues tenus par des personnages féminins, contrairement à d'autres jeux, où des hommes se chargent de cette opération, avec pour conséquence un résultat très peu convaincant et peu en rapport avec les mots d'une femme. Enfin, je dois aussi préciser qu'une autre femme travaille sur l'écriture du scénario d'Eternal Arcadia, aux côtés de Shuntaro Tanaka.

• **Playmag** : Pourquoi, avant d'annoncer le titre officiel d'Eternal Arcadia, aviez-vous provisoirement baptisé ce jeu "Project Ares" ?

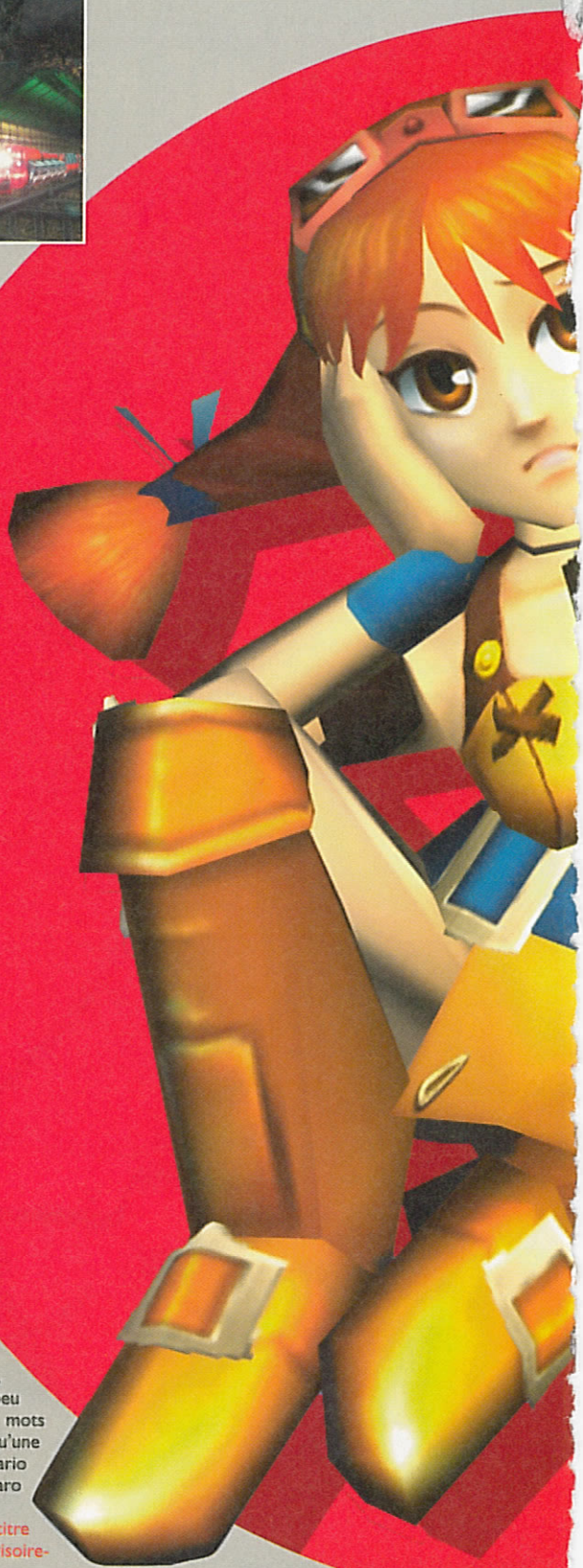
• **Kodama** : Ares était uniquement un nom de code. Ares est un Dieu de la guerre et notre équipe de développement porte le nom d'Ares Team.

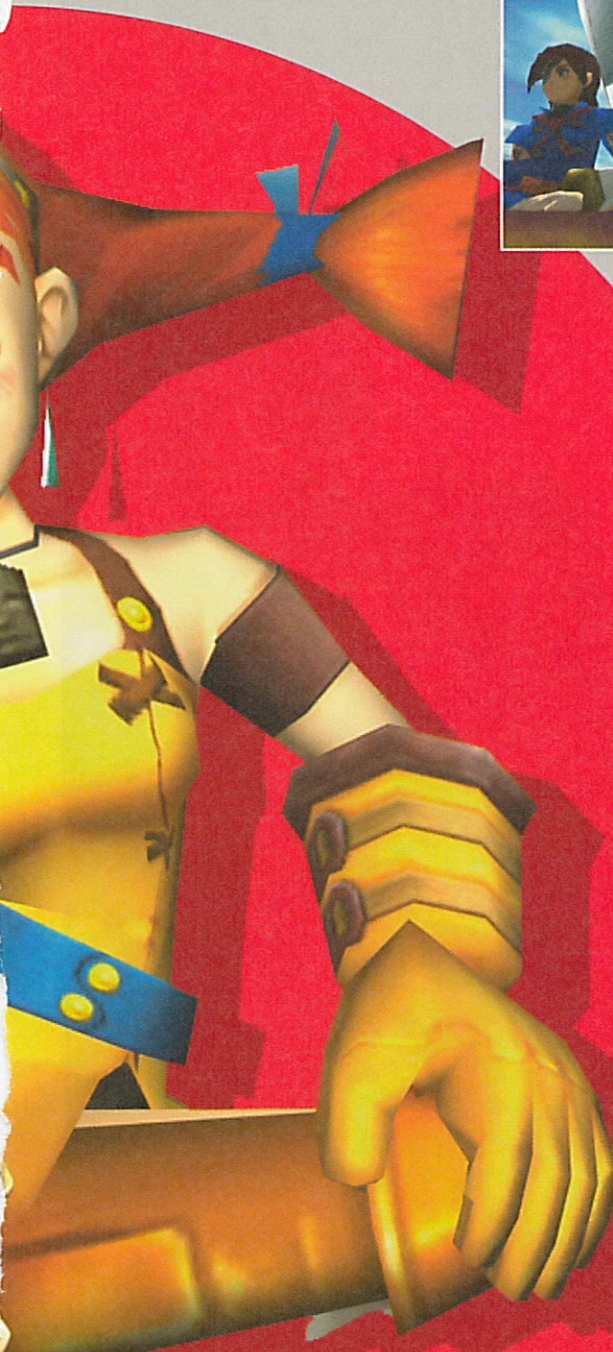
• **Playmag** : Quelle est la cible d'Eternal Arcadia ?

• **Kodama** : Eternal Arcadia est destiné à tous les joueurs, à partir du collège ou



À GAUCHE SUR LA PHOTO, RIEKO KODAMA, PRODUCTEUR D'ETERNAL ARCADIA. À DROITE, SHUNTARO TANAKA, PLANNER.

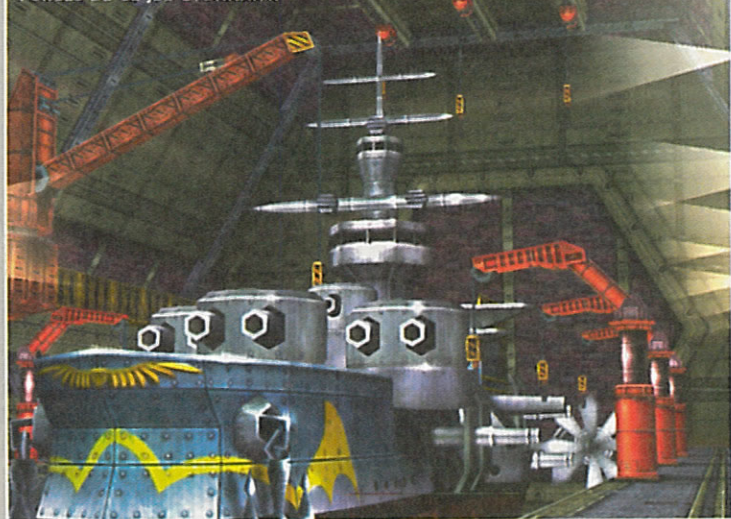




MÊME DANS LES JEUX VIDÉO, LES BARS SONT TOUJOURS PLEINS D'IVROGNES.



LA QUALITÉ DU DESIGN ET DES GRAPHS 3D EST L'UNE DES GRANDES FORCES DE CE JEU ÉTONNANT.



du lycée. Je pense qu'il sera très amusant pour les joueurs adultes également. Il contient en effet beaucoup de détails et de petites histoires qui leur rappelleront sûrement de bons souvenirs d'avance, et notamment des éléments tirés du livre L'île au Trésor. Ce côté "nostalgie" devrait leur donner pas mal de plaisir.

• **Kodama** : Bien sûr, vu que nous sommes japonais, ce jeu exprime notre vision de cette époque de grandes découvertes, du moment où Christophe Colomb a découvert l'Amérique, ou des aventures de Marco Polo, en tant que japonais, avec les sentiments qui sont les nôtres. Nous avons essayé de retranscrire quelque chose de très proche de cela, de donner au joueur la sensation de vivre à une époque où il reste encore des terres inconnues à découvrir par les mers.

• **Playmag** : Qu'est-ce qui, dans ce jeu, n'aurait pas pu être réalisé si votre support n'avait pas été la Dreamcast ?

• **Tanaka** : On peut dire que quasiment rien n'aurait été possible si le hardware n'avait pas été la Dreamcast : les niveaux, les modélisations, la création des personnages, le nombre de polygones affichés, le nombre des textures, etc., la Dreamcast n'a absolument rien de comparable avec la Saturn. De plus, notre jeu a pour lieu principal le ciel, et la Dreamcast est une fantastique machine pour exprimer à l'écran la complexité et la beauté du ciel, ainsi que la sensation de flotter dans les airs de façon très réaliste. Le hardware est si puissant que cela en devient presque facile ! Du reste, le jeu offre un très large champ de vision, inconcevable sur 32 bits. Enfin, grâce à la Dreamcast, nous bénéficions d'un énorme volume, de quelque chose que nous n'aurions jamais pu faire rentrer sur un jeu Saturn, même en utilisant dix céderoms ! (rires)

• **Playmag** : Au niveau du système, peut-on dire que c'est un RPG "classique" ?

• **Kodama** : Oui, avec des commandes classiques et simples, que tout le monde pourra savourer, car ce jeu vise à donner du plaisir au joueur grâce à une jouabilité intuitive.

• **Tanaka** : Oui, nous pouvons dire qu'il est classique, mais il offre tout de même quelque chose d'unique : il s'agit du navire, avec lequel vous vous déplacez et que vous pouvez contrôler. Les commandes du navire sont très accessibles elles aussi, et le joueur maîtrisera tout rapidement. Cependant, en cours de jeu, au moment où il croira avoir tout vu, il sera encore agréablement surpris de découvrir des possibilités inédites.

• **Playmag** : Pourriez-vous nous parler des scènes de combat ?

• **Kodama** : Dans l'histoire du monde, il y a eu de grandes périodes de navigation, avec de grandes découvertes, comme lorsque Christophe Colomb a découvert l'Amérique, et cette période en particulier est le grand motif de notre jeu. Il y a aussi des éléments qui viennent directement des vieux films de pirates en noir et blanc. Mais l'élément le plus important est la navigation, le fait d'être à bord d'un navire, de vivre des tas d'aventures dans le ciel, qui dans notre jeu devient un véritable océan. En fait, Eternal Arcadia offre un contenu très international, avec tout un ensemble de

choses et d'histoires connues partout à travers le monde. Il y a aussi une terre appelée Zipang (NDLR : le Japon au Moyen Âge), mais nous l'avons recréée en tentant d'imaginer comment les Occidentaux avaient pu la percevoir à l'époque.

• **Playmag** : Est-ce un titre que l'on peut apprécier sans être fan de jeux de rôles ?

• **Kodama** : Oui, tout à fait. Dans ce jeu, les scènes de combat ne sont pas pénibles. Tout est fait pour que le joueur puisse apprécier l'histoire qu'on lui dévoile, et pour lui donner l'agréable sensation qu'il vit une grande aventure.

• **Playmag** : Mis à part L'île au Trésor, de quoi Eternal Arcadia s'inspire-t-il ?

• **Tanaka** : Dans l'histoire du monde, il y a eu de grandes périodes de navigation, avec de grandes découvertes, comme lorsque Christophe Colomb a découvert l'Amérique, et cette période en particulier est le grand motif de notre jeu. Il y a aussi des éléments qui viennent directement des vieux films de pirates en noir et blanc. Mais l'élément le plus important est la navigation, le fait d'être à bord d'un navire, de vivre des tas d'aventures dans le ciel, qui dans notre jeu devient un véritable océan. En fait, Eternal Arcadia offre un contenu très international, avec tout un ensemble de



ADMIREZ LA CLASSE DE LA MISE EN SCÈNE !



GRÂCE À LA PUISSANCE DE LA DREAMCAST, LA MYSTÉRIEUSE FINA JOUIT D'UN VISAGE TRÈS FIN ET EXPRESSIF, RÉVÉLANT ADMIRABLEMENT TOUTES SES ÉMOTIONS.

VOICI VYSE, LE HÉROS DE CETTE FORMIDABLE AVENTURE.



• **Kodama** : On peut dire que les scènes de combat d'Eternal Arcadia sont un peu différentes de celles d'autres RPG, parce qu'elles présentent volontairement des affrontements confus, totalement désordonnés, et donc plus réalistes que dans d'autres jeux où tous les combattants sont bien "rangés" et s'affrontent proprement au milieu de l'écran. Du reste, nous avons des batailles au cours desquelles le joueur contrôle son navire et affronte des vaisseaux ennemis ou des monstres, avec des commandes similaires à celles des combats de personnages. Donc, un seul système de combat, mais deux types de mises en scène, selon que l'on joue avec les persos ou avec tout le navire.

• **Playmag** : Eternal Arcadia sera-t-il encore plus fort que ShenMue ?

• **Kodama** : Les concepts de ces deux jeux sont très différents. ShenMue joue la carte du réalisme dans tous les domaines, afin d'offrir au joueur un monde on ne peut plus réaliste. Notre jeu, ce serait plutôt "un monde dans les

ment en deux ou trois jours !

• **Kodama** : Le joueur peut essayer de voir la fin le plus vite possible, ou choisir d'avancer plus lentement, en prenant le temps de savourer les découvertes, en explorant la totalité des niveaux, en visitant différents endroits on en parlant à la recherche de certaines choses.

• **Playmag** : Quand pensez-vous achever le développement ?

• **Kodama** : Nous nous situons actuellement à un stade de développement de 60% et nous commençons à voir le bout du tunnel.

• **Tanaka** : Je pense que nous pourrions le commercialiser au Japon avant la fin de l'année.

• **Playmag** : Un message pour terminer ?

• **Kodama** : Je suis très curieuse de savoir comment les joueurs européens vont réagir face à ce jeu ; certains éléments qu'ils connaissent, mais que nous avons retranscrits à notre façon en tant que Japonais, risquent de paraître étonnants à leurs yeux. La sortie d'Eternal Arcadia en Europe n'a pas encore été annoncée, mais s'il sort, je m'intéresserai beaucoup à l'avis des joueurs européens qui, je l'espère, prendront beaucoup de plaisir à y jouer.

rêves", quelque chose de possible uniquement parce qu'il s'agit d'un rêve. Aussi, notre concept est de savourer une sorte de rêverie.

• **Tanaka** : ShenMue est un jeu merveilleux, mais le nôtre l'est tout autant (rires) ! Je pense qu'avec des genres et des concepts très différents, les deux softs sont vraiment étonnants.

• **Playmag** : Prévoyez-vous de le commercialiser en plusieurs volets, comme ShenMue, dont la première partie porte le titre de Chapter One Yokosuka ?

• **Tanaka** : (rires) Non, nous le sortons en un seul et unique jeu !

• **Playmag** : À combien d'heures estimez-vous le temps de jeu moyen nécessaire pour le terminer ?

• **Tanaka** : Nous ne pouvons pas répondre exactement car le développement se poursuit toujours à l'heure actuelle, mais je peux dire qu'il faudra y jouer beaucoup de temps avant de le terminer. Ce n'est pas un jeu que l'on finira aisément.



ZOMBIE REVENGE™



ZOMBIE REVENGE SUR DREAMCAST.

LE JEU QUI VA VOUS
DEGOUTER DE LA VIANDE.



Zombie Revenge : attendez-vous à être vraiment dégoûté tant par son haut niveau de réalisme que par le nombre ahurissant de zombies que vous allez devoir bastonner. Gore jusqu'à plus faim, jusqu'à plus soif, jusqu'à l'écoeurement total. www.dreamcast-europe.com **SEGA**



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

VAS Y MASA !

Ubi SOFT ET LE GROUPE MATHÉMATIQUES APPLIQUÉES (MASA) ONT ANNONCÉ UN PARTENARIAT POUR L'ÉDITION ET LA DISTRIBUTION DU JEU VIDÉO "PEACEMAKERS". FONDÉ SUR LA TECHNOLOGIE RÉVOLUTIONNAIRE DE VIE ARTIFICIELLE DE MASA, DIRECT IA SDK (MODULE DE GESTION DES COMPORTEMENTS, DES ÉMOTIONS ET DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, NOTAMMENT AGRÉÉ PAR SONY POUR LA PLAYSTATION 2), "PEACEMAKERS" EST UNE VÉRITABLE SIMULATION DE CONFLITS MODERNES. ENTIÈREMENT RÉALISÉ EN 3D TEMPS RÉEL, CE JEU DE STRATÉGIE PLACE POUR LA PREMIÈRE FOIS LE JOUEUR DANS LE RÔLE D'UNE FORCE D'INTERPOSITION INTERNATIONALE. EN PARTICULIER, "PEACEMAKERS" EST LE PREMIER JEU VIDÉO À INTÉGRER LE RÔLE CENTRAL DES MÉDIAS DANS LES CONFLITS ACTUELS ET FUTURS. EN EFFET, LE JOUEUR DEVRA NON SEULEMENT POURSUIVRE DES OBJECTIFS MILITAIRES MAIS AUSSI POLITIQUES ; IL DEVRA SURVEILLER SA CÔTE DE POPULARITÉ AUPRÈS DES MÉDIAS. LA SORTIE MONDIALE DE "PEACEMAKERS" EST PRÉVUE POUR FIN 2000 SUR DVD-ROM ET DREAMCAST.

POUR CE N°45, NOUS AVONS OPTÉ POUR QUELQUES PETITES MODIFICATIONS SENSÉES VOUS APPORTER UN PEU PLUS DE CONFORT DE LECTURE. PAR EXEMPLE, NOUS AVONS SÉPARÉ LES PLAYVIEWS JAPON DES PLAYVIEWS OFFICIELLES. CE SONT CES DERNIÈRES QUE VOUS ALLEZ MAINTENANT RETROUVER DANS LES PAGES SUIVANTES AVEC QUELQUES TITRES BIEN ALLÉCHANTS COMME TOMB RAIDER IV, ECCO, TAXI 2 ET V-RALLY 2 SUR DREAMCAST OU ENCORE VANDAL HEART 2, DUKE NUKEM : PLANET OF BABES ET AUTRES DIE HARD TRILOGY 2 SUR PLAYSTATION. BONNE LECTURE.

MACHINE : DREAMCAST
 ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
 DISPONIBILITÉ : AVRIL

MDK 2

Voilà un jeu qui se fait désirer. Après le Top Secret et une Playview, voici les toutes dernières photos du jeu, histoire de vous faire patienter ou de vous allécher, au choix. Rappelons que MDK 2 est la suite du MDK originalement développé par Shiny sur PlayStation et que ce deuxième épisode est repris cette fois par Bioware, un développeur talentueux qui a su renouveler le titre et en faire une pure merveille sur Dreamcast. Ainsi, dans ce nouvel épisode, le joueur pourra incarner 3 héros totalement différents autant visuellement que par leur comportement. Si l'un est plutôt dédié au Snipe et à l'infiltration, vous pourrez en effet manipuler un professeur bidouilleur qui pourra créer ses armes lui-même ou encore un chien à six pattes qui n'aura de cesse, lui, de tirer sur tout ce qui bouge avec la possibilité d'utiliser quatre armes simultanément (une par patte). Enfin, du point de vue de la réalisation, MDK 2 est d'ores et déjà très prometteur, utilisant de belle façon les capacités de la 128 bits de Sega. Le test complet le mois prochain... du moins si aucun retard ne vient entraver le planning..



LE PLAISIR DES SENS.

LA SOCIÉTÉ IMMERSION A PASSÉ UN ACCORD AVEC SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DANS LE BUT DE METTRE À DISPOSITION DES DÉVELOPPEURS SUR PLAYSTATION 2 SA TECHNOLOGIE APPELÉE "TOUCHSENSE". DE QUI S'AGIT-IL EXACTEMENT ? GRÂCE À TOUCHSENSE, LES JEUX POURRONT FAIRE INTERVENIR DES INTERACTIONS "SENSIBLES" PAR LE DIAIS DE MANETTES, DE JOYSTICKS OU DE VOLANTS ADÉQUATS. LES MICROTEUX QUI CONNAISSENT LA MANETTE FORCE FEED-BACK DE MICROSOFT AURONT COMPRIS L'INTÉRÊT DE LA CHOSE : À L'INSTAR DE LA DUAL SHOCK QUI VIBRE, LES JEUX POURRONT VOUS TRANSMETTRE DES INFORMATIONS SENSORIELLES COMME PAR EXEMPLE LA DURETÉ DE LA NEIGE DANS UNE SIMULATION DE SNOWBOARD.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS SPORTS
DISPONIBILITÉ : 30 MARS

F1 2000

F1 2000 marque l'entrée de l'éditeur américain dans le secteur de la simulation de Formule 1, c'est dire que l'événement est digne de rentrer dans les annales de la PlayStation quand on connaît les moyens dont dispose le premier éditeur mondial ! Avec la concurrence des jeux d'Ubi Soft (F1 Racing Championship) et dans une moindre mesure d'Eidos (F1 World Grand Prix), la lutte va être serrée. Mais là où F1 2000 se démarque de ses petits camarades bénéficiant tous de la licence FIA, c'est qu'il s'agit du seul jeu dans qui nous présente la saison 2000 et non pas celle de 1999... F1 2000 est la première simulation dans laquelle on pourra courir sur le nouveau circuit américain d'Indianapolis à bord de la nouvelle Jaguar et aux côtés d'un Jean Alesi courant pour l'écurie Prost... À l'instar d'Ubi Soft, Electronic Arts a eu la bonne idée de ne pas nous saouler de commentaires aussi superflus que répétitifs. En revanche on retrouvera Jean-Louis Moncet, que les aficionados de F1 sur TFI connaissent bien, qui présentera les circuits et les grilles de départ. En course, votre directeur d'écurie sera votre seul interlocuteur via les ordres radio. Licence oblige, les pilotes, voitures et circuits sont les vrais du championnat. Les puristes pourront bien entendu vivre le championnat de l'intérieur et régler leurs bolides tandis que les accros de l'arcade se rabatront sur les modes "Time Trial", "Arcade" ou "Course rapide". Enfin un mode "Deux joueurs" sur le même écran est de la partie. Que du conventionnel malgré tout et ce sera donc bien la réalisation de l'ensemble qui fera la différence vis-à-vis de la concurrence. Un test comparatif s'impose...

QUE LE RÉSEAU SOIT AVEC TOI.

DERNIER ÉDITEUR EN DATE, ET NON DES MOINDRES, À ANNONCER SON INTENTION DE SORTIR DES JEUX SUR DREAMCAST : LUCAS ARTS ! LE SUCCÈS DE LA CONSOLE OUTRE-ATLANTIQUE N'EST CERTAINEMENT PAS ÉTRANGER À CETTE DÉCISION TARDIVE... Les SEGAMANIAQUES AURONT DONC DROIT DANS UN PREMIER TEMPS À LA CONVERSION DU JEU DE COURSES "STAR WARS : EPISODE I RACER". PRÉVU POUR CET ÉTÉ AUX USA, LE JEU COMPORTERA DES GRAPHISMES EN HAUTE-RÉSOLUTION ET UN MODE PERMETTANT AUX JOUEURS DE LAISSER LEURS MEILLEURS SCORES SUR LE SITE DREAMCAST... PAS DE JEU EN RÉSEAU EN REVANCHE D'APRÈS NOS INFORMATIONS : DOMMAGE !

PLAYSTATION

ÉDITEUR : KONAMI

DISPONIBILITÉ : AVRIL

BEATMANIA

Après les simus de rap, de danse, voilà maintenant un simulateur de DJ. Beatmania est un soft (pas vraiment un jeu) qui vous propose de choisir un genre musical plus ou moins pointu (genre transe, garage, house, hard-core, etc.) et de caser tous les samples et sons que l'on vous demande au moment précis où on vous le demande. Pour ce faire, le jeu devra obligatoirement être "pratiqué" avec une manette particulière où se trouvent une sorte de platine pour exécuter de faux-scratches et des touches pour placer les notes. À noter que cette manette devrait être disponible pour un peu plus de 200 F. Mais nous vous la présenterons en temps voulu dans notre rubrique matos. Dans le même genre, Konami sortira également Drumania (un simulateur de batterie) et Guitar Freak (simulateur de guitare). Wait and see.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : KONAMI

DISPONIBILITÉ : MAI

VANDAL HEART II

Un mot pour dire que la version française de Vandal Heart II devrait voir le jour le mois prochain dans notre doux pays, pour le plus grand bonheur des fans du premier épisode. Ainsi, ce jeu de simulation-RPG développé par Konami apporte avec lui quelques idées intéressantes, comme, par exemple, la gestion en temps réel et simultanée des mouvements de l'armée adverse, armée contrôlée par la console. Ainsi, le joueur n'aura plus à attendre son tour durant les phases de combat et devra au passage faire preuve d'un esprit plus stratégique qu'avant pour anticiper les actions possibles de tel ou tel adversaire. Suite au prochain numéro avec le test.

Move, attack & field range check
 Button to switch

Ht: 18
 Flat

vertical 17
 horizontal 18
 turns 2
 withdrawals 0

player:
 Olive L2 exp 21
 hp 50/50
 mp 5/5
 ep 15/20

B-bamboo
 A-chrome

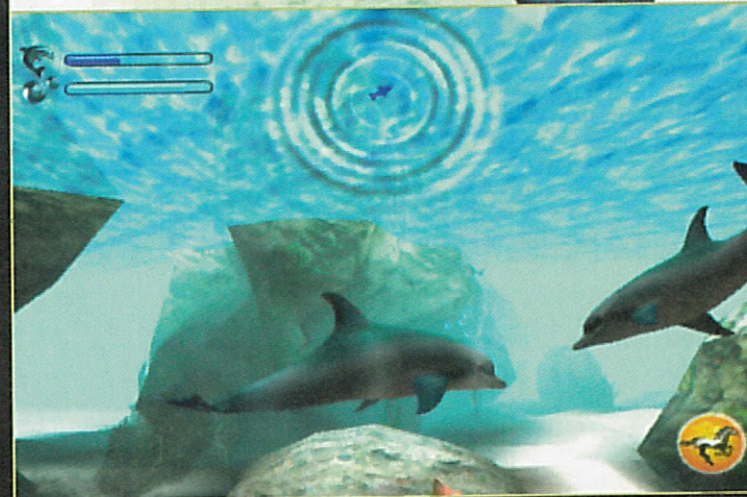
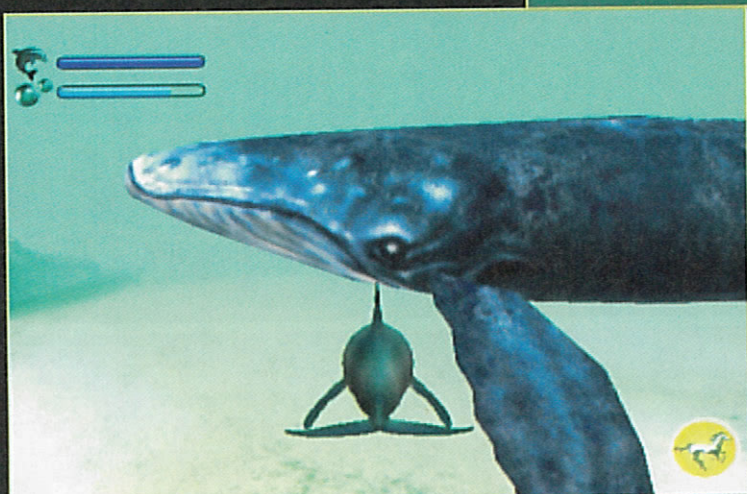
MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : MAI

ECCO THE DOLPHIN

Le dauphin écolo est de retour. Après deux volets en 2D sur Megadrive, on passe à la 3D, et quelle 3D ! La version Dreamcast dévoile des graphismes superbes et une animation époustouflante. Vous pourrez vous refaire le Grand Bleu version synthèse avec une ambiance zen, calme et reposante, en grande partie due aux bruitages aquatiques (sonars, chants des baleines, remous, etc.) Bien sûr, aux commandes de votre dauphin, il ne suffira pas simplement de faire de grands sauts acrobatiques et de jolies figures de style à la Flipper mais vous devrez également explorer les fonds sous-marins, aider les animaux en détresse (baleineaux, etc.), éviter les requins belliqueux et les méduses péremptaires... Une aventure qui vous "plonge" dans un univers fantastique et sublime, mais une aventure pas toujours très logique. Espérons simplement que le contenu du jeu sera à la hauteur de l'enveloppe.



39 F

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Les meilleures solutions et astuces pour NINTENDO 64

solutions secrets tips pour 45 jeux

LA BIBLE DES secrets

DES JEUX VIDEO SUR

Nintendo 64™

vol 8 ume

guides et solutions pour :

Donkey Kong 64 † Partie

Command & Conquer non • Raguka Kids • S.C.A.R.S.

Resident Evil 2

Quake 2 • Super Smash Bros • Ready 2 Rumble

Toy Story 2 • Rayman 2

† Partie

des dizaines de trucs, astuces et codes secrets

L 9235 8 33,00 F-10



33 78 • FRANCE 33 93 EUR • BELGIQUE 33 78 • SUISSE 33 78 • R.O.M. 33 78 • CANADA 33 75 \$ CAN

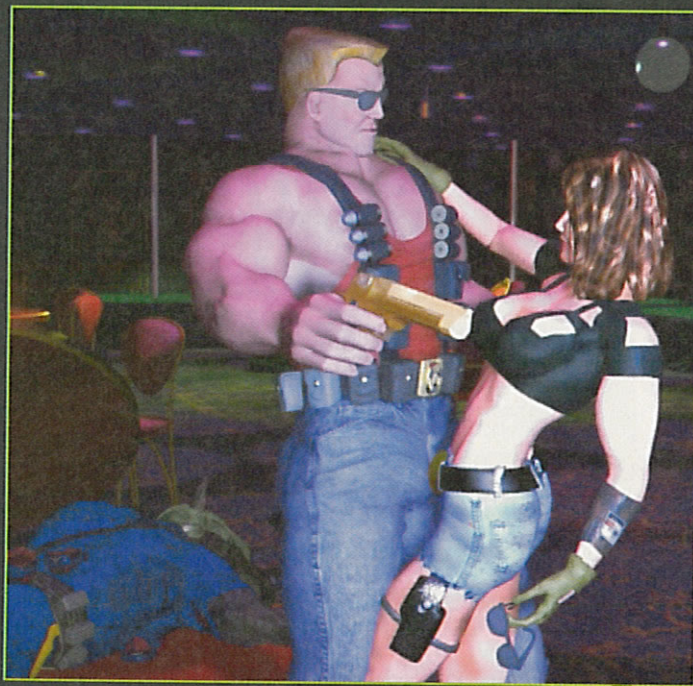
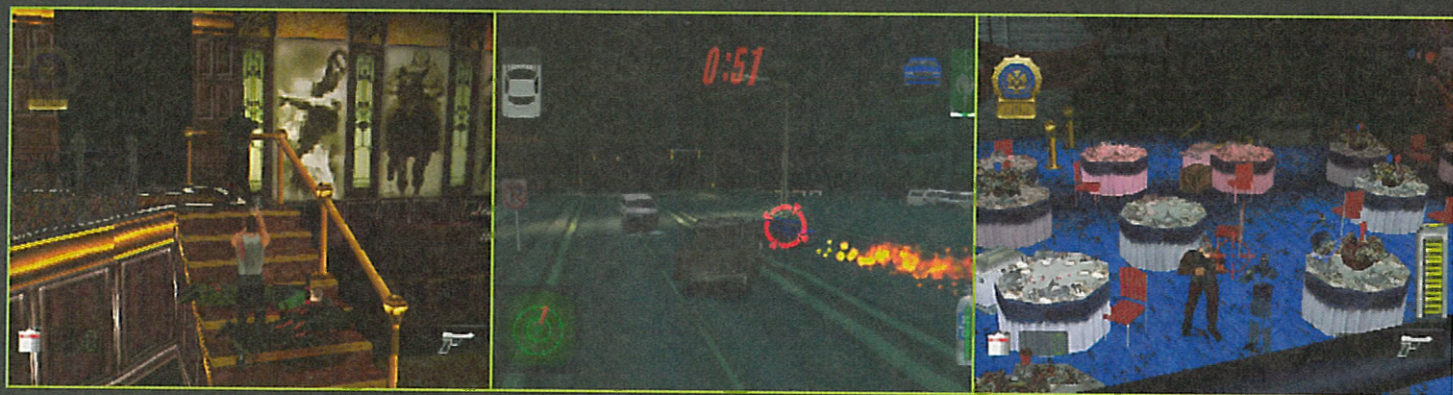
CANETTE ? NON, KNET !

INFOGRADES A CHOISI KALISTO POUR DEVELOPPER UN NOUVEAU JEU SUR PLAYSTATION BASE SUR LUCKY LUKE ET DONT LA SORTIE MONDIALE EST PREVUE EN 2001. LE JEU DEVRA BENEFICIER DES MEMES OUTILS DE DEVELOPPEMENT QUE CEUX DE NIGHTMARE CREATURES 2. TRÈS EN FORME EN CE MOMENT, KALISTO A AUSSI ANNONCÉ SA STRATÉGIE DE JEUX ON-LINE. BAPTISÉE "SPORTNERS", LEUR SERVICE EN LIGNE PERMETTRA AUX JOUEURS DE S'AFFRONTÉER DANS DES JEUX DE COURSES BASÉS SUR UN MOTEUR 3D FAIT MAISON. ENFIN KALISTO FAIT AUSSI PARTIE DES "MIDDLEWARE" (DEVELOPPEURS D'OUTILS INFORMATIQUES DESTINÉS À LA CONCEPTION DES JEUX) AGRÉÉS PAR SONY AVEC "KNET", UNE TECHNOLOGIE PERMETTANT D'INTÉGRER DES CAPACITÉS ON-LINE AUX JEUX SUR PLAYSTATION 2...

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : 7 AVRIL

DIE HARD TRILOGY 2 : VIVA LAS VEGAS

Le premier épisode avait fait sensation en son temps avec ses trois jeux en un : un Shoot à la Duke Nuk'em, un Shoot à la Virtua Cop et enfin, la cerise sur le gâteau, la poursuite en voiture dans les rues de New York ! La licence Die Hard n'est pas fantastique en soi mais l'originalité et la qualité de la réalisation du jeu avaient fait le reste... C'est donc avec un vif intérêt que nous suivons depuis quelque temps l'évolution de Die Hard Trilogy 2 et nous avons enfin pu mettre la main sur une version très avancée ! On s'y attendait et on avait bien raison car on retrouve exactement les mêmes mécanismes que ceux du premier volet, à savoir une partie consistant en un jeu de tir en vue de derrière, en vue subjective (compatible avec le Light Gun) et finalement la conduite... Cette fois encore, vous incarnez John McClane (alias Bruce Willis) et une fois de plus vous devez faire face à des vagues de terroristes en plein Las Vegas. Les développeurs de N-Space, responsables du jeu, assurent que l'intelligence artificielle des ennemis a subi des améliorations : ils peuvent désormais vous voir, vous entendre et réagir en fonction de votre comportement. Mais la plus grosse déception provient certainement des graphismes qui malgré le temps ne sont pas vraiment plus beaux. À croire que le premier Die Hard Trilogy était en avance sur son temps ! La poursuite en voiture est carrément moins impressionnante et ne comporte plus la vue avec les essuie-glaces qui faisait tout le charme du premier volet... Le jeu s'inspire de quelques titres tels que GoldenEye (lorsqu'il faut détruire les caméras de surveillance)... Les munitions, les vies supplémentaires, les vestes pare-balles et les armes se procurent toujours sous forme de bonus. Trois modes sont prévus : le mode "Ciné" enchaîne les différents styles de jeu selon un scénario établi et comporte de nombreuses (et longues !) cinématiques en images de synthèse dans lesquelles on retrouve un McClane ressemblant à peu près à Bruce Willis. Le mode "Arcade" propose quant à lui d'accéder au type de jeu de votre choix. Enfin le mode "Entraînement" permet... de s'entraîner ! Il s'agit donc d'une première prise en main en demi-teinte, et le jeu ne bénéficiant plus de l'effet de surprise, il va falloir que l'intérêt soit encore plus béton. Réponse dans un mois.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : FIN MARS

DUKE NUKEM : PLANET OF THE BABES

Le Duke est de retour sur PlayStation, et plutôt bien accompagné ! Ce gros bras a en effet une brochette de quiches, un essaim de bimbo plus affriolantes les unes que les autres, qui lui tournent autour, et attention, notre ami est un machiste de première ! Une fois de plus il va falloir sauver le monde d'une invasion Alienne. Les extraterrestres ont en effet pour projet d'éliminer les mâles de la surface de la Terre, afin de se reproduire avec les femmes restantes. A priori il s'agit d'un plan qui se défend mais les femmes ne l'entendent pas de cette oreille ! Quelques-unes d'entre elles, réunies dans une organisation terroriste, utilisent une machine à remonter le temps afin d'aller chercher l'aide du Duke. C'est donc dans un futur lointain, constitué de 23 niveaux (dont 16 en mode "Solo") et peuplé uniquement de femmes que vous allez bander vos muscles pour défendre l'humanité... L'action se déroule aussi bien dans l'espace que sous l'eau. De nombreux gadgets high-tech seront à votre disposition, comme les lunettes à rayons X, un Jetpack ou encore un téléporteur. Les armes sont toujours aussi impressionnantes : Blaster, lance-flammes, lance-grenades, etc., et de nouveaux ennemis font leur apparition aux côtés des anciens Cochons Flics et Cyberbrain, tels les gorilles mutants. Enfin le mode "Deux joueurs" a ceci d'original qu'il offre trois modes d'écran splité : horizontal, vertical et en diagonale !

DISNEY ABAT SES KARTS.

LE PREMIER DES TITRES D'EIDOS sous licence Disney s'appelle **WALT DISNEY WORLD : MAGICAL RACING QUEST**. Prévu sur PlayStation en mars et sur Dreamcast en juin, il s'agit d'un jeu de courses inspiré de Mario Kart, donc multijoueur (2 sur PS et 4 sur Dreamcast). On y retrouvera des personnages familiers dont Jiminy Cricket et Tic & Tac. Le jeu comporte 8 authentiques pistes Disney basées sur les attractions mythiques de Disney World telles que : Les Pirates des Caraïbes, Le Manoir Hanté et Space Mountain. Des combats dans les arènes Disney sont également au programme...

MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : UBI SOFT

DISPONIBILITÉ : AVRIL

TAXI 2

Ubi Soft prépare actuellement l'adaptation du film "Taxi 2", qui sortira le 5 avril 2000. Acteurs, musique, décors, scénario et véhicules seront intégrés au jeu dont la sortie sera concomitante à celle du film. Vous pourrez prendre le volant de la Peugeot 406 "un peu" modifiée pour défier de nouveaux ennemis (des Japonais en Mitsubishi !) à travers les rues de Paris et de Marseille, changées pour l'occasion en circuits de course. Vous incarnerez Daniel, le chauffeur tête brûlée et vous devrez, en mode "Scénario" (fidèle à l'histoire du film), remplir 16 missions en temps limité. Vous aurez par exemple à conduire à l'hôpital une femme sur le point d'accoucher, et pour cela, vous emprunterez le circuit de rallye du Var. Pour réussir vos missions, vous devrez éviter les chocs, vérifier la température de votre moteur, surveiller le compte à rebours et enfin ne pas rouler à contre sens... enfin ça, c'est en théorie ! Enfin un mode plus arcade vous proposera d'affronter Schlessler. Amateurs de "Tuning" vous serez servis puisque votre "Pigeot" pourra être améliorée suivant 5 critères. Ubi nous promet que l'humour marseillais et les moments qui décoiffent alterneront sans répit ! Reste à savoir lequel des deux sera le plus difficile à supporter !



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : 3DO

DISPONIBILITÉ : AVRIL

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Dans l'esprit, Crusaders of Might & Magic nous rappelle étrangement un certain Deathtrap Dungeon (même dans les graphs d'ailleurs). Ambiance Heroic Fantasy avec un héros doté de gros muscles, d'armes de plus en plus grosses au fil de l'aventure, d'armures de plus en plus pesantes, de magies de plus en plus variées, et des ennemis de plus en plus retors. Côté visuel, on a une sorte de Tomb Raider-like. Le personnage est vu à la troisième personne et la différence avec un jeu à la "Lara" vient de la possibilité de faire évoluer le personnage un peu à la façon d'un RPG. Un jeu, donc, qui pourrait s'avérer sympathique, dommage que la réalisation nous ramène quelques années en arrière.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : THQ

DISPONIBILITÉ : FIN MARS

LES RAZMOKETS FONT LEUR CINÉMA

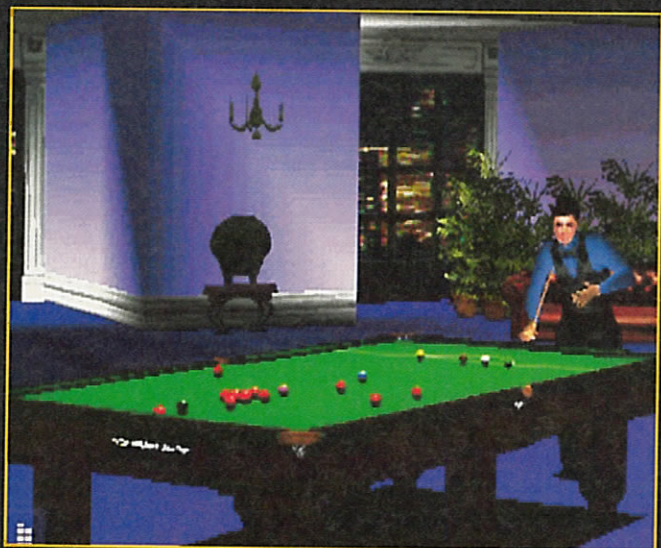
Attention Hollywood, les Razmokets débarquent ! Suite au monstrueux carton qu'a connu le film des Razmokets aux USA, voici la seconde adaptation de la célèbre série télévisée sur PlayStation. Les fans des bébés retrouveront sans doute avec plaisir Tommy (alias Casse-Bonbon), Charles-Édouard (La Binocle), Alphonse, Sophie, Angelica (Couette Couette) et Jules. Les chenapans prennent le contrôle d'un studio de cinéma par le pouvoir de leur imagination. Dans ce jeu auquel on peut jouer jusqu'à quatre, nos amis vont s'affronter dans de nombreuses activités bonus : course de kart, course à pied, minigolf, collecte d'objets, etc. En tout plus de 15 niveaux agrémentés de musiques originales et d'effets sonores directement issus de la série sont présents... Le jeu s'adresse aux 7-12 ans mais rien ne vous empêche de défier vos petits cousins ou vos petits neveux le temps d'une partie... enfin ce que j'en dis...



MACHINE : PLAYSTATION
 ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
 DISPONIBILITÉ : AVRIL

VICTORY BOXING 3

Ce troisième chapitre se veut beaucoup plus axé sur la simulation que ses prédécesseurs. Pour ce faire les développeurs de Victor (c'est le nom de la société !), se sont attachés à offrir plus de contrôles sur les boxeurs, tant sur les déplacements que sur les coups et tactiques dont ils disposent. Un mode "Gym", dans lequel on crée et on entraîne son perso afin de le faire progresser, fait aussi son apparition. Et dire que K.O. Kings propose cette option depuis longtemps, il était temps... La défense a été améliorée, ce qui a pour conséquence de rendre les combats moins bourrins. Il va falloir trouver des ouvertures plutôt que d'appuyer frénétiquement sur les boutons "jab" ou "uppercut" ! D'ailleurs, pour éviter que cela n'arrive, un cœur affiché à l'écran symbolise votre état de fatigue : s'il est de couleur verte, tout va bien, vous pouvez frapper à loisir. En revanche lorsqu'il est rouge, c'est le moment de rester sur la défensive et de se reposer un peu, sinon le round sera perdu ! Avec au total 18 combattants (contre une centaine pour K.O. Kings !) et une trentaine de coups, Victory Boxing 3 ne part pas favori dans la course au titre du meilleur jeu de boxe sur PlayStation. Enfin nous verrons bien !



MACHINE : PLAYSTATION
 ÉDITEUR : CODEMASTERS
 DISPONIBILITÉ : FIN MARS

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Développé par l'équipe anglaise de Blade, ce jeu de snooker tout en 3D met en scène vingt des meilleurs joueurs mondiaux de cette discipline, grâce à la licence de la WSA (World Snooker Association). Un choix parmi quatre modes de jeu vous permettra de jouer en "Tournoi" (jusqu'à seize joueurs chacun leur tour), de se faire un "Championnat" dans sa totalité ou encore de passer à l'"Entraînement" afin de perfectionner sa maîtrise des coups et des figures. On trouve également huit vrais lieux de rencontre modélisés pour la circonstance, ce qui rend cette simulation encore plus réaliste. Le but de l'équipe était de proposer quelque chose de proche de la retransmission TV : attendons d'en voir une version afin de mieux nous rendre compte du résultat. En tous cas, une chose est sûre, les petites bourses trouveront sympathique l'idée de fixer le prix de ce soft à 299 francs.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : EIDOS

DISPONIBILITÉ : AVRIL

FEAR EFFECT

Fear Effect est sans aucun doute le plus gros titre d'Eidos prévu dans les prochains mois, tout simplement ! Dans un univers cyber punk inspiré de Blade Runner, vous serez invité à jouer avec trois mercenaires à la recherche de Win-Ming Lam, la fille d'un caïd d'une Triade chinoise... Très peu "politiquement correct", le scénario de Fear Effect, très influencé par la culture asiatique, va vous réserver des tonnes de surprises. La personnalité des héros est par exemple très ambiguë et Hana, la seule héroïne que vous contrôlerez, est une ancienne prostituée... Avouez que cela change de la biographie sans accrocs de miss Croft... Le système de jeu est assez original puisque tous les décors sont en images précalculées dans lesquelles évoluent des protagonistes en 3D temps réel. La symbiose est parfaite et le cocktail d'action, d'exploration et d'énigmes s'annonce excellent. Graphiquement très proche de l'univers manga, le jeu bénéficie d'un rythme très rapide. d'ailleurs l'adrénaline de nos trois héros sera soumise à rude épreuve car une barre mesurant votre peur vient se substituer à la traditionnelle barre d'énergie. Plus vous serez effrayé et plus vos compétences au tir et au combat seront amoindries, la seule manière de se calmer et de recouvrir ses facultés à 100% consistant à résoudre les problèmes auxquels vous serez confrontés... Un système très original qui réserve un Gameplay novateur... Reste à espérer que le syndrome "Dragon's Lair" (à savoir une action trop répétitive) ne vienne pas ruiner l'intérêt de ce superbe jeu tenant sur 4 CD bourrés d'animations en images de synthèse, de décors (on en compte 600 !) et de dialogues tout en français ! Il ne reste plus qu'à attendre le verdict final du test. Vivement demain !



SOYONS ZEN.

LE PREMIER "SIMULATEUR DE PERSONNE EN VUE SUBJECTIVE" EST EN COURS DE DÉVELOPPEMENT SUR PLAYSTATION 2 EN ÉCOSSE PAR UNE ÉQUIPE DE PROGRAMMEURS AYANT DÉJÀ TRAVAILLÉ CHEZ DIVERS DÉVELOPPEURS RÉPUTÉS. SECOND SKIN, C'EST LE NOM PROVISOIRE DU JEU, S'APPARENTE À DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE SANS EN ÊTRE VRAIMENT. SELON UNE SOURCE INTERNE, LE PLUS GROS DU TRAVAIL CONCERNE LE SYSTÈME DE CONTRÔLE DU PERSONNAGE, QUI RECEVRA SES ORDRES VIA LA RECONNAISSANCE VOCALE ! OUI, VOUS COMMANDEREZ VOTRE PERSONNAGE EN PARLANT DANS UN MICRO, UN PEU COMME CELA SE FAIT DÉJÀ SUR N64 AVEC POKÉMON, MAIS EN PLUS ÉVOLUÉ ÉVIDEMMENT... CAR LE PLUS IMPORTANT N'EST PAS CE QUE VOUS DITES, MAIS LA FAÇON DONT VOUS LE DITES ! LE JEU SERA EN EFFET CAPABLE DE RECONNAÎTRE À VOTRE TON SI VOUS ÊTES CALME OU AGITÉ !! BÉNÉFICIANT DE LA LICENCE D'UN COMIC BOOK PEU CONNU DU MONDE DES JEUX VIDÉO (ON N'A PAS VOULU NOUS DIRE LEQUEL !), SECOND SKIN EST PRÉVU POUR FIN 2001... ON A LE TEMPS !

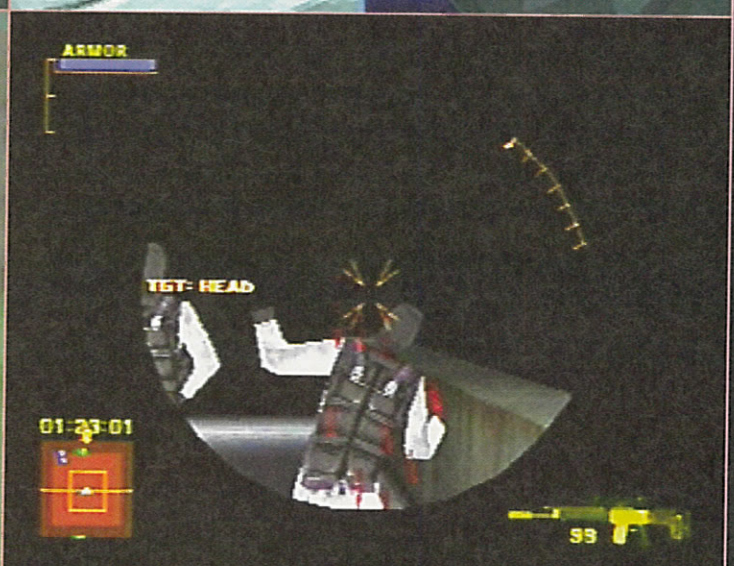
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : SONY

DISPONIBILITÉ : AVRIL

SYPHON FILTER 2

Nous avons déjà parlé dans le précédent numéro de Syphon Filter 2, la suite tant attendue de cet excellent Metal Gear Solid-like. Cette fois, pour avoir eu le temps de jouer plus convenablement avec la bêta en notre possession, voici les premières impressions de jeu, impressions qui sont très bonnes du reste. D'abord, il faut savoir que le niveau de difficulté a été augmenté, le jeu étant surprenant dès le premier niveau même si, en réalité, il suffit de jouer avec un peu plus de finesse pour surmonter la plupart des passages difficiles. Syphon Filter 2 semble beaucoup plus technique que le premier épisode donc. Ensuite, nous remarquons que les niveaux sont également beaucoup plus vastes et qu'ils bénéficient de graphismes plus propres. Du point de vue des armes, un petit temps d'adaptation sera nécessaire pour utiliser correctement les armes de Snipe. Je vous rassure, on s'y fait. D'ailleurs, les armes sont très variées dans ce jeu, alors que le scénario est plus approfondi, le jeu occupant, je le rappelle, deux CD. Bref, Syphon Filter 2 sera sans conteste une bombe, bombe que nous testerons le mois prochain dans Playmag.



CONCOURS



À GAGNER

Du 1^{er} au 20^e Prix :

Le jeu **"Gran Turismo 2"** sur PlayStation

Du 21^e au 40^e prix :

Un T-Shirt **"Gran Turismo 2"**

- LES QUESTIONS -

1/ Combien y a-t-il de voitures au total dans "Gran Turismo 2" ?

- a. Entre 10 et 100
- b. Entre 101 et 300
- c. Plus de 400

2/ Quel est l'éditeur de "Gran Turismo 2" ?

- a. Sega
- b. Sony
- c. Infogrames

3/ Quel championnat n'existe pas dans "Gran Turismo 2" ?

- a. Endurance
- b. Ligue Gran Turismo
- c. Les 24 Heures de Playmag

QUESTION SUBSIDIAIRE :

Imaginez un slogan pour la sortie en France de la PlayStation 2, la prochaine console de Sony.



- LE RÈGLEMENT -

1) Sony Computer Entertainment France et Playmag organisent un concours qui débutera le 24 février 2000 et sera clos le 30 mars 2000 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de Sony Computer Entertainment France et de Playmag.

3) Les réponses seront adressées sur carte postale ou sur papier libre. Le règlement du concours est disponible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

Gran Turismo 2 : The Real Driving Simulator © 1999 Sony Computer Entertainment Inc. All manufactures, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe and developed by Polyphony Digital Inc.

"LOGO PLAYSTATION" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Les réponses sont à adresser sur carte postale ou sur papier libre, avant le 25 mars 2000, à
PLAYMAG / Concours "Gran Turismo 2"
6, bd du Général-Leclerc - 92115 CLICHY Cedex



CANTONNAIS CHINOIS, ON NE PARLE PAS JAPONAIS !

LES VOIX DU PROCHAIN ÉPISODE DE SHENMUE NE SERONT PAS EN JAPONAIS MAIS EN CANTONNAIS (JE PARLE DE LA VERSION IMPORT BIEN ENTENDU !). COMME VOUS LE SAVIEZ, CE DEUXIÈME VOLET SE DÉROULERA À HONGKONG, ET POUR COLLER LE PLUS À LA RÉALITÉ, YU SUZUKI, LE CRÉATEUR DU JEU, A DÉCIDÉ D'INCORPORER DES DIALOGUES "COULEUR LOCALE". ON NE SAIT PAS ENCORE SI RYU, LE HÉROS DE LA SÉRIE, VA SE METTRE AU CANTONNAIS MAIS CE QUI EST SÛR C'EST QUE LES JOUEURS NIPPONS AURONT DES SOUS-TITRES DANS LEUR LANGUE... OUF ! SHENMUE 2 EST PRÉVU POUR JUIN AU JAPON.

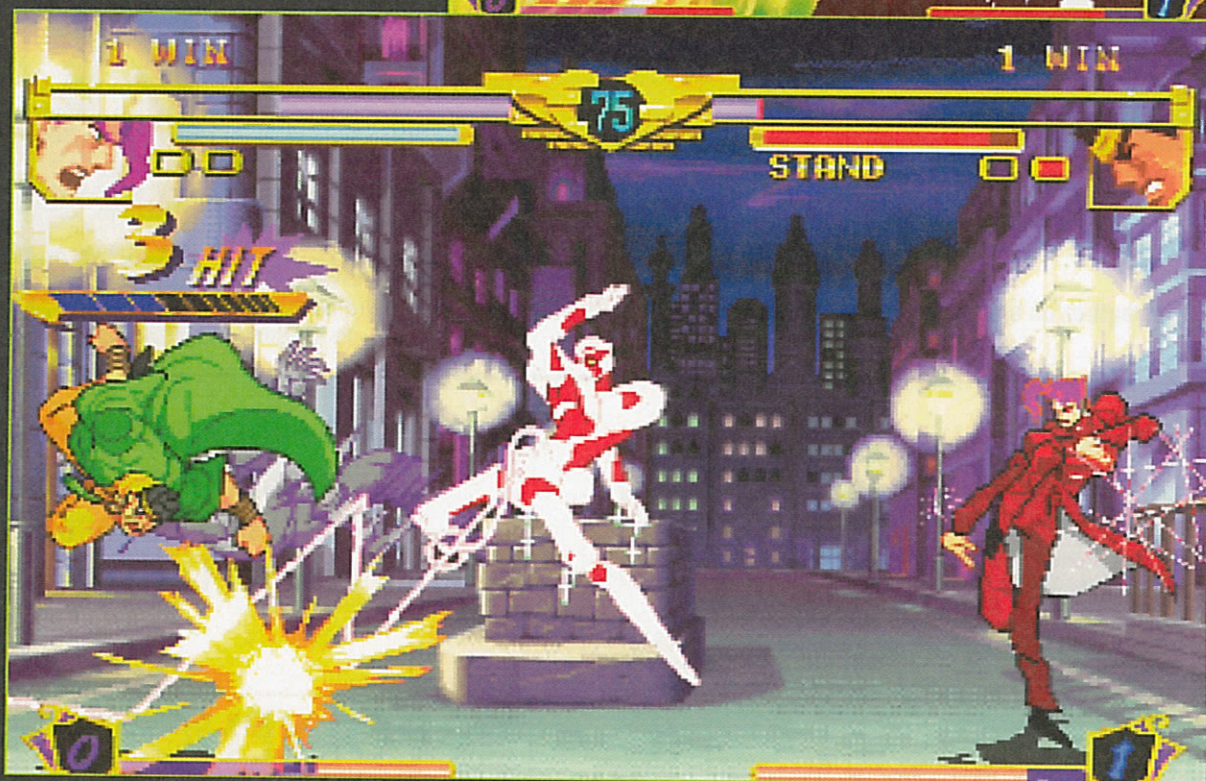
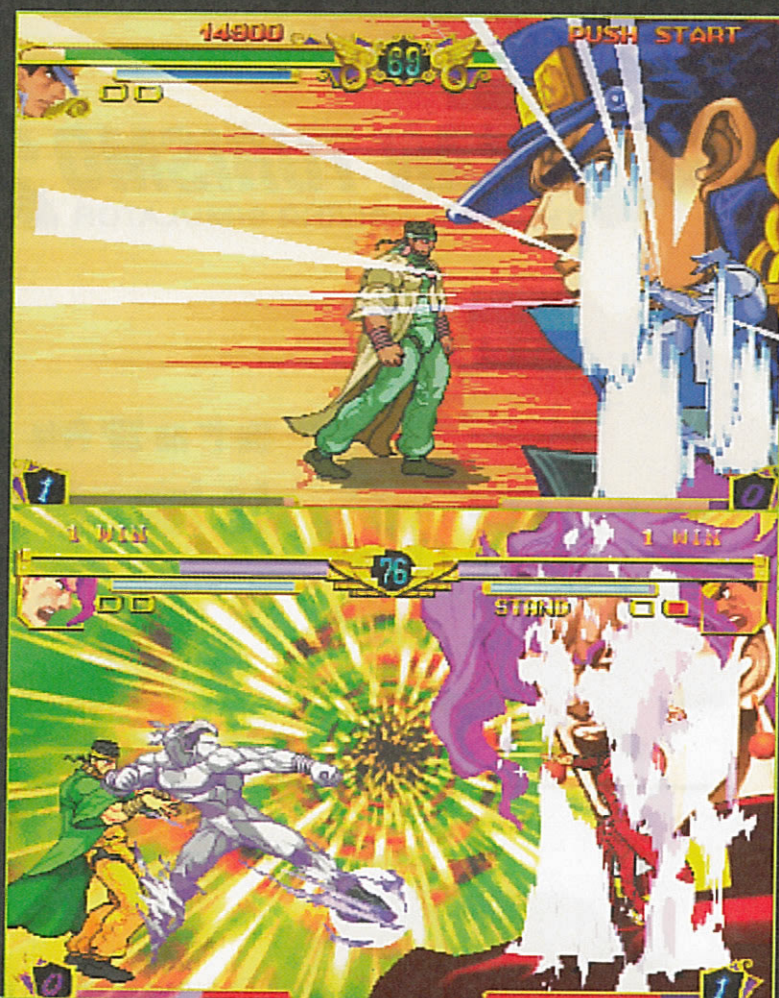
MACHINE : PLAYSTATION ET DREAMCAST

ÉDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE

DISPONIBILITÉ : AVRIL

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

L'univers des mangas est, on le sait, d'une certaine manière en rapport étroit avec les jeux vidéo. Lorsque ce n'est pas une série, ou directement un film d'animation qui est adapté, c'est parfois le contraire qui se produit, avec plus ou moins de succès. L'univers de Jojo's Bizarre Adventure, manga et série d'OAV psychédélique de Araki Hirohiko, se voit donc décliné en jeu de combat en 2D, à la sauce "Capcomienne". Pour les férus des aventures "papier" de Joseph, Dio et autres Joutarou, tout l'aspect gore et torturé du manga semble avoir été occulté, au profit de l'esprit plus "politically correct" des aventures vidéo. La mise en avant des Stands (sortes d'entités surpuissantes de chaque combattant) est donc favorisée, force attaques éclairs et supercombos à la clé. Graphiquement, la version Dreamcast apparaît évidemment supérieure à celle de la Play, et dispose aussi d'une animation plus coulée que son homologue. Reste que tout cela déborde de couleurs chatoyantes, d'effets bien sentis, le tout dans la même veine qu'un Darkstalker, autre hit de Capcom. Classique et efficace, il devrait normalement fédérer les adeptes de cette série-culte, en plus des fans des Beat'em-up made in Capcom.



VISA DU AMERICAN EXPRESS ?

SQUARE, NAMCO, KONAMI ET HUIT AUTRES SOCIÉTÉS (SEVEN-ELEVEN, CULTURE CONVENIENCE CLUB, DIGICODE, ETC.) SE SONT REGROUPÉES AFIN D'ACQUÉRIR 20% DE PLAYSTATION.COM, LA BOUTIQUE ON-LINE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT. LE SITE VEND DEPUIS LE 18 FÉVRIER À LA FOIS DES PLAYSTATION 2 ET DES JEUX POUR LE 4 MARS. LE SITE COMPORTERA ÉGALEMENT EN 2001 DES IMAGES, DES FILMS ET LES MUSIQUES DES JEUX SUR PS2. C'EST LE DÉBUT DU E-COMMERCE, ET VOUS N'AVEZ PAS FINI D'EN ENTENDRE PARLER !



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : VIRGIN

DISPONIBILITÉ : AVRIL

PSYCHIC FORCE 2

Psychic Force premier du nom ne nous avait déjà pas emballés (c'est le moins que l'on puisse dire), et le second voler semble prendre la même voie. Le principe de jouer dans de gros cubes tridimensionnels afin d'optimiser la 3D justement est toujours au rendez-vous. Les combats se font à distance ou de près (zooms avant/arrière) et à mains nues ou à grands coups de mandales psychiques. 7 modes de jeu, 10 combattants, des persos cachés et des combos sont au menu de ce soft proprement hideux. Les graphis d'un autre âge n'éblouiront personne, reste à voir si le Gameplay et le fun pourront permettre à Psychic Force 2 de tirer son épingle du jeu dans un créneau hautement concurrentiel.



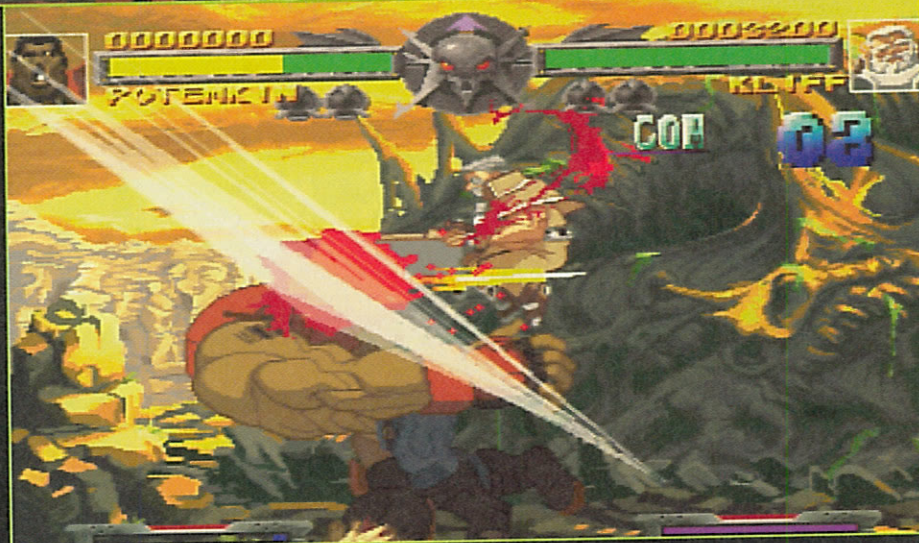
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : VIRGIN

DISPONIBILITÉ : AVRIL

GUILTY GEAR

Guilty Gear est un jeu de combat en 2D dont l'histoire se déroule au XXII^e siècle, alors que l'Homme, ayant acquis des pouvoirs surnaturels, développe une arme biologique utilisant des animaux et autres organismes vivants : les Gears. Ce sont 13 d'entre eux qui vont s'affronter dans un tournoi de castagne en bitmap. Un jeu de combat somme toute classique – avec coups spéciaux, jauges de puissance, combos – qui, du point de vue technique, nous laisse gravement sur notre faim. Reste à voir si le fun pourra pallier la "pixelite aigüe" qui touche ce soft développé par Studio 3. Bientôt le test et avec lui, toute la vérité.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : CRAVE

DISPONIBILITÉ : JUIN

SNO-X

Sno-X est un jeu d'hiver annoncé pour l'été. En outre, ce jeu de motoneige propose de vrais circuits (Nagano, Munich, etc.) et des conditions météo variables (pluie, soleil, neige). On pourra également se livrer à des arsouilles dans la poudreuse de jour comme de nuit. À noter qu'en fonction de votre avancée dans le jeu, vous aurez droit à des cylindrées qui iront de 500 à 700 ch. Le jeu gère les dommages sur les engins et que ce soit seul ou à deux (en splité), vous devrez être attentif à votre matos au risque de finir votre course sur un engin aux réactions bizarres. De nuit, il faudra même faire gaffe à son phare sous peine de terminer dans le "Schwarz" total ! Enfin, le jeu propose plusieurs caméras pour piloter à sa convenance, des vibrations ainsi qu'un éditeur de circuits très pratique, selon les développeurs, et qui permettra de construire des tracés jouables seul ou à deux. Bref, un jeu qui pourrait créer la surprise avec ses graphis très plaisants et peut-être de nouvelles sensations.



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : INFOGRAMES

DISPONIBILITÉ : MI- AVRIL

GEKIDO URBAN FIGHTERS

Ce Beat'em all, dirigé par deux Siciliens pur souche, est pensé pour les désoudeurs à la chaîne en manque. 17 niveaux, de style cyber-punk, hauts en couleurs dans le New Tokyo, sont le terrain de jeu des 9 persos jouables (4 au départ) qui enchaînent combos dévastateurs (acquis grâce à l'expérience) et attaques spéciales pourvues d'effets spéciaux retentissants. Ajoutez à cela des modes de jeu bonus ("Arena Fighting", "Street Battle"), les ingrédients classiques du genre (armes, pièges et boss gigantesques), une mise en scène et un environnement à la croisée du manga et des comics, et vous aurez une idée de ce qui pourrait bien être l'ultime défolioir de masse. Ah, j'oubliais : les ziques sont signées Fat Boy Slim, que du bon on vous dit !



UN AVIS ÉCLAIRÉ...

EPIC TRAVAILLE ACTUELLEMENT SUR LA CONVERSION DE UNREAL TOURNAMENT SUR PLAYSTATION 2. POUR CEUX QUI NE CONNAISSENT PAS, IL S'AGIT D'UN JEU QUI CONNÂIT UN FRANC SUCCÈS APRÈS DES AMATEURS DE DOOM-LIKE EN RÉSEAU. ET SELON UN DES DÉVELOPPEURS, LA PLUS GRANDE DIFFÉRENCE ENTRE LES OUTILS DE DÉVELOPPEMENT DES VERSIONS PC ET PS2 VIENT DU FAIT QUE SUR PC IL FAUT TENIR COMPTE DES DIFFÉRENCES DE PERFORMANCE SÉPARANT UNE CONFIGURATION MUSCLÉE D'UN PC PLUS LENT. SUR PS2 EN REVANCHE, LA PUISSANCE DE CALCUL PHÉNOMÉNALE EST EXPLOITABLE À FOND, MAIS SA RÉOLUTION D'AFFICHAGE EST ASSEZ FAIBLE (ELLE EST INFÉRIEURE À CELLE DE LA DREAMCAST). TOUT N'EST PAS BLANC, TOUT N'EST PAS NOIR EN QUELQUE SORTE...

MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : CODEMASTERS

DISPONIBILITÉ : ÉTÉ

TOCA WORLD TOURING CAR

Après Toca Touring Car 1 et 2, Toca World Touring Car est le troisième volet attendu pour le début de l'été sur PlayStation (uniquement). Au niveau des nouveautés, vous pourrez courir sur des circuits qui vous feront partir de l'Angleterre pour aller sur les circuits du monde entier en passant par le Japon, l'Europe, les États-Unis ou encore l'Australie. 23 circuits calqués sur les vrais, 40 voitures modélisées selon les authentiques modèles et qui pourront se déformer de façon très réaliste. En effet, alors que la plupart des jeux offrent des déformations préprogrammées ou de simples changements de textures, Toca WTC nous annonce des voitures dont chaque polygone pourra se dégrader indépendamment selon l'angle et l'intensité des chocs. Autant dire que le réalisme visuel devrait être à son comble. Les menus comporteront un nouveau mode "Carrière", un Tournoi inédit, un mode "Course unique", un "Contre-la-montre" ainsi que la possibilité de jouer en multijoueur. Vivement l'été.



MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : ACCLAIM

DISPONIBILITÉ : AVRIL

FURFIGHTERS

Ce qui m'inquiète, hormis les jeux de mots éventuels sur le titre, c'est que ce jeu ressemble comme deux gouttes d'eau à un produit Miyamoto, mais que paradoxalement il n'a rien d'un Mario ou d'un Donkey Kong. Non, ce jeu décrit comme un titre d'aventure / action en 3D, est tout bêtement un Doom-like d'un nouveau concept, puisqu'il s'adresse par son univers cartoon et ses héros animaliers (écureuil, pingouin, kangourou...) à un jeune public. En gros que des espèces protégées qui se "fraguent" (à 1 ou 2 joueurs) dans la joie et la bonne humeur, bizarre.... Attendons sans grand suspense la version test pour juger sur pattes.

UN MARIAGE DE RAISON.

SCEA (SONY USA) A OUVERT SON PORTE-MONNAIE POUR S'OFFRIR 989 STUDIOS, UNE BOÎTE DE DÉVELOPPEMENT SITUÉE À FOSTER CITY EN CALIFORNIE, ET À QUI L'ON DOIT ENTRE AUTRES TWISTED METAL, SYPHON FILTER OU COOLBOARDERS 4. JE RAPPELLE QUE 989 STUDIOS APPARTENAIT DÉJÀ À SONY EN 1988 (ET S'APPELLAIT ALORS SONY INTERACTIVE STUDIOS AMERICA,) ET APRÈS DEUX ANS DE SÉPARATION, LES REVOILÀ ENSEMBLE ! SONY CONTINUERA D'EXPLOITER LE NOM DE 989 STUDIOS POUR SA GAMME DE JEUX DE SPORTS (NFL GAME DAY, NHL FACE OFF, NBA SHOOT OUT ET MLB) AINSI QUE D'AUTRES TITRES COMME JET MOTO. L'OBJECTIF AVOUÉ EST BIEN ENTENDU DE DÉVELOPPER SUR PLAYSTATION 2 DES TITRES "CULTURELLEMENT" TRÈS AMÉRICAINS. COMME SI ACCLAIM ET MIDWAY N'EN ÉTAIENT PAS CAPABLES !

MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : ACCLAIM

DISPONIBILITÉ : MAI

VANISHING POINT

Deux ans d'efforts, et l'implication de spécialistes du comportement dynamique routier, pour offrir un produit le plus réaliste possible en matière de simulation automobile, voilà le pari fou de Vanishing Point. Pour cela, sont annoncés : une I.A. exemplaire gérant les erreurs potentielles adverses, la promesse d'un trafic constant (20 caisses en permanence au minimum, et jusqu'à 80...), plus un moteur excluant tout Clipping ou brouillard. D'autre part, 32 quatre-roues variées (Mini, BMW, Lotus, Van...), le multijoueur autorisant 8 participants, la partie "Épreuves de cascades" et l'optimisation des véhicules sont le gage du fort potentiel de ce jeu, si d'ici la sortie toutes ces promesses sont bien sûr tenues...



MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : CRAVE

DISPONIBILITÉ : MAI

TONY HAWK SKATEBOARDING

Tony Hawk, la star du skate, aura donc fait long feu sur console. En effet, après une apparition très remarquée sur PlayStation, le jeu qui le met en scène est sorti peu après sur Nintendo 64. C'était donc, en toute logique, au tour de la 128 bits de chez Sega de l'accueillir au sein de sa logithèque. Un jeu qui reste très fidèle à lui-même avec par-dessus tout, des améliorations graphiques considérables. Jamais ce jeu n'aura eu d'aussi bons graphes que sur cette machine et il semblerait que l'animation soit également à la hauteur. On attend donc de pied ferme cette version en espérant que le fun et le Gameplay auront été préservés. Il n'y a pas de raison...



SEGA
SPORTS

NBA 2K



NBA 2K SUR DREAMCAST. PLUS JAMAIS VOUS NE JOUEREZ AU BASKET COMME AVANT.



NBA 2K : Les vraies équipes, les vrais joueurs, des actions hallucinantes, tout ça sur votre télé... Ce n'est pas parce que ça ressemble à une retransmission que vos petits doigts agiles ne doivent pas s'agiter sur les manettes. Êtes-vous à la hauteur pour jouer en NBA?

www.dreamcast-europe.com

VISUAL CONCEPTS

SEGA



Dreamcast

Jusqu'à 6 milliards de joueurs

NBA 2K © 1999 Sega Enterprises, Ltd. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 1999 NBA Properties, Inc. All rights reserved. "Sega" et "Dreamcast" sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

S'ADAPTER OU DISPARAÎTRE...

LA VOLONTÉ DE SONY DE DÉVELOPPER LE COMMERCE ÉLECTRONIQUE INQUIÈTE PLUS D'UN REVENDEUR ! SELON LE PRÉSIDENT DE SONY, NOBUYUKI IDEI, "PLAYSTATION.COM" (LE NOM DE SON SITE) SIGNIFIE LA FIN DE LA DISTRIBUTION TELLE QU'ON LA CONNAÎT ACTUELLEMENT, PUISQU'IL PRÉVOIT DE VENDRE 30 À 40% DE SES PRODUITS PAR CE DIAIS, SOIT UN MANQUE À GAGNER POUR LES DISTRIBUTEURS ! Et Idei a la dent dure car, selon lui, "TOUT COMME LES DINOSAURES QUI ONT DISPARU FAUTE DE POUVOIR S'ADAPTER AUX CHANGEMENTS CLIMATIQUES SUITE À L'IMPACT D'UNE MÉTÉORITE AVEC LA TERRE, LES PLUS GRANDES SOCIÉTÉS PEUVENT CONNAÎTRE UN SORT IDENTIQUE SI ELLES NE S'ADAPTENT PAS À LA RÉVOLUTION D'INTERNET".

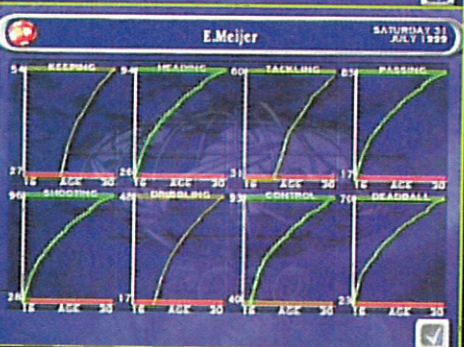
MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : ANCO

DISPONIBILITÉ : MARS

GUY ROUX 2000

Guy Roux 2000, alias Player Manager 2000 en Grande-Bretagne, bénéficie d'une remise à jour de ses statistiques. Le concept du jeu, lui, ne bouge pas d'un iota : il s'agit toujours de monter sa propre équipe de football et d'en gérer tous les aspects tant financiers que sportifs. On retrouve tous les joueurs et toutes les équipes des championnats de Division 1, Division 2 et National de la saison 99/2000 tant pour le championnat français, que pour l'Italie, l'Angleterre et les Pays-Bas. Une banque de données qui compte plus de 7 000 joueurs caractérisés par 18 indices statistiques (passe, tir...), tous évoluant à leur véritable poste. 20 autres indices indiquent l'état du joueur : fatigue, nervosité, hésitation... tandis que la gestion des transferts est assurée. Les plus grandes compétitions sont aussi présentes : Coupe UEFA, Ligue des Champions et Euro 2000. De nouveaux graphismes et outils statistiques agrémentent les séances d'entraînement. Pendant le match, vous pouvez modifier votre tactique et procéder à des remplacements quand bon vous semble. Enfin les matchs se déroulent en 3D depuis le banc de touche avec différents modes vidéo ou bien suivant la feuille de match... Enfin, dernière nouveauté : un mode "Deux joueurs" fait son apparition grâce à la possibilité d'échanger les cartes mémoires.



MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : EIDOS

DISPONIBILITÉ : MARS

LARA CHEZ SONIC !

Les fans de Lara Croft et de Sega osaient à peine y croire, mais ça y est, c'est officiel, le dernier épisode en date de Tomb Raider (La Révélation Finale), va voir le jour sur Dreamcast pour mars 2000, c'est-à-dire très bientôt !

Avec un affichage en haute-résolution, cette transposition sur le 128 bits de Sega sera graphiquement supérieure à la version PS2, bien que le scénario soit en tout point identique. Certains détails exploitent aussi les caractéristiques propres de la Dreamcast, comme la projection d'ombre en temps réel, un système de charge amélioré et une meilleure distance de tir par rapport aux précédentes versions du jeu. L'ambiance sonore sera quant à elle optimisée. Enfin, Miss Croft a subi une remodelisation en 3D... Selon Kazutoshi Miyake, le patron de Sega Europe : "Lara Croft n'aura jamais été aussi belle !"



MACHINE : PLAYSTATION

ÉDITEUR : INFOGRAMES

DISPONIBILITÉ : MAI

N.GEN RACING

Vous avez maintes fois fait le tour des 3 WipEout, et vous souhaitez un concept rafraîchissant suffisamment speed pour vous procurer des sensations à la limite du supportable ? Alors, N.Gen Racing s'impose de lui-même, pour accomplir exploits aériens à plus de Mach 2 ! L'équipe des WipEout a justement planché dur, afin de donner une nouvelle dimension aux jeux de courses. Ce sont donc pas moins de 40 jets supersoniques, équipés d'armes à la fois offensives et défensives, et qui, de plus, peuvent être améliorés dans leurs moindres rouages, et ce, du moteur au fuselage. Et cela se révélera indispensable, si l'on en juge par les 14 tracés corsés (jouables de jour comme de nuit) reprenant des lieux connus sur les cinq continents. Notez que les deux modes, "Arcade Mode" et "N.Gen Mode" (championnat, permis, vol libre...), permettent à tous de se prendre un instant pour un "Top Gun Fighter" hors pair, seul ou à deux sur écran splité. Compte tenu de l'originalité du projet, au service duquel le talent et la maîtrise des programmeurs sont adjoints, N.Gen Racing est d'ores et déjà un titre à surveiller de très près ! Avis aux amateurs...



LITTLE CODEMASTERS

APRÈS DES ANNÉES DE BONS ET LOYAUX SERVICES SUR CONSOLES DE SALON, CODEMASTERS SE LANCE DANS L'AVENTURE DES PORTABLES. LA SOCIÉTÉ ANGLAISE ANNONCE EN EFFET LE DÉVELOPPEMENT ET L'ÉDITION DE TITRES SUR GAME BOY COULEUR. UNE LIGNE DE PRODUITS ORIGINAUX ET DOTÉS DE FORTES LICENCES. UN DES PREMIERS JEUX À SORTIR SUR CE SUPPORT SERA POOL, UN JEU DE SNOOKER PRÉVU ÉGALEMENT SUR PLAYSTATION ET PC.

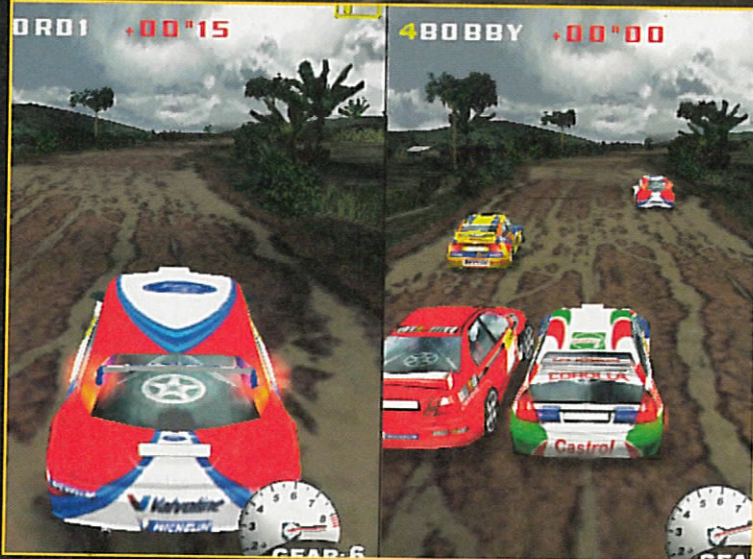
MACHINE : DREAMCAST

ÉDITEUR : INFOGRAMES

DISPONIBILITÉ : MAI

V-RALLY 2 MILLENNIUM EDITION

Pour la version Dreamcast de V-Rally 2, Eden Studios a mis un point d'honneur à ne pas faire un simple portage de ce qui existait sur 32 bits. Les capacités de la machine ont même été franchement sollicitées. Jugez plutôt : les voitures sont passées de 16 couleurs à 65 000, de 640 triangles à 2 200, les textures ont été multipliées par 4, les réactions physiques des voitures ont été refaites afin d'optimiser les possibilités de calcul en virgule flottante et d'obtenir quelque chose de plus dynamique, les 4 roues sont gérées indépendamment, etc. Autant dire que les voitures ont été entièrement "reconstruites". En ce qui concerne les décors, on n'y trouve pas plus de polygones, mais plus de détails graphiques. L'objectif principal des développeurs étant d'avoir des voitures belles et détaillées (qui se déforment sur 16 points d'impact et qui se salissent progressivement) tout en maintenant un Frame Rate de 60 images / seconde. On prévoit également, en vrac : une vue cockpit, un éditeur de circuits (le même que sur PlayStation), des modes 2 et 4 joueurs, une nouvelle voiture (ce qui porterait le nombre de bolides à 27 ou 28), la possibilité de choisir entre 50 ou 60 Hz. En revanche, il n'est pas prévu de jeu Online et les possibilités du Net se résumeront à l'échange de temps, de circuits ou de ghosts. Pas non plus de minijeu sur VMS. Simplement peut-être LE jeu de rallye que l'on attendait sur Dreamcast. En tout cas, V-Rally 2 en prend le chemin.



EN MAI, JOUE À CE QUI TE PLAÎT.

PERFECT DARK, LA SUITE TANT ATTENDUE DE GOLDENEYE SUR NINTENDO 64, EST PRÉVUE POUR LE 19 MAI PROCHAIN ! TOUT COMME DONKEY KONG 64, LE MEMORY EXPANSION PACK EST INDISPENSABLE POUR POUVOIR JOUER AU MODE "AVENTURE" (80% DU JEU), C'EST-À-DIRE EN SOLO. LE MODE "MULTIJOUEUR" QUANT À LUI NE NÉCESSITERA PAS L'EXTENSION MÉMOIRE... L'OPTION "YA TÊTE DANS LE JEU" NE SERA FINALEMENT PAS DISPONIBLE EN RAISON D'UN BUG PERSISTANT... DONC PAS DE COMPATIBILITÉ AVEC LE TRANSFER PACK AVANT LA SORTIE DU JEU GAME BOY EN DÉCEMBRE PROCHAIN. DOMMAGE MAIS ON SE CONSOLERA AVEC LE RESTE...

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : INFOGRADES
DISPONIBILITÉ : FIN JUIN

LES FOUS DU VOLANT

Qui selon vous peut-il bien se cacher derrière cette licence ??

Infogrames, bien sûr ! Bon, que tous ceux qui ne se souviennent pas de Satanas et Diabolo aillent voir ailleurs. Moi, "Les Fous du volant", c'était toute mon enfance, c'était "Les Visiteurs du mercredi" avec Brock et Shnock, Sibor et Bora, Claude Pierrard, Soizic Corne et la parade des dessins animés avec... "Les Fous du volant", entre autres !

La Lyonnaise des jeux nous propose donc de retrouver le rire débile de Diabolo, la bien roulée Pénélope, les frères des cavernes et leur moteur "turbososes" et les autres dans un jeu de courses qui n'est pas sans rappeler l'incontournable référence qu'est toujours Mario Kart.

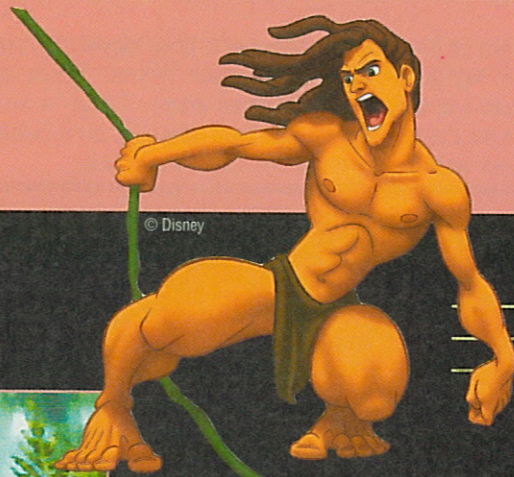
Si, graphiquement, Les Fous du volant semblent un peu à la ramasse, on attend tout de même d'en avoir une version jouable afin de vérifier si le jeu est aussi funky que ne l'était le dessin animé, à son époque.



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : INFOGRADES
DISPONIBILITÉ : AVRIL

RADIKAL BIKERS

Imaginez un peu : vous êtes livreur de pizzas (et oui) et votre mission sera de tracer dans les rues sur votre deux-roues pour livrer à temps votre bouffe bon marché. Ça ne vous dit rien, ça ? Bon, il est vrai que le principe semble un peu "rechauffé", mais ceux qui sont "bonne pâte" trouveront dans ces 28 circuits répartis sur plusieurs pays (Italie, France, Angleterre, etc.), et dans lesquels on aura de nombreux bonus à découvrir, de quoi assouvir leur instinct de Gamer. Un jeu donc un peu prévisible mais que l'on attend tout de même en version testable car il pourrait bien se révéler fun et retors comme une 4 fromages dégoulinante que l'on mangerait sans couverts.



© Disney

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER

TARZAN



Attention, à ne pas confondre avec le Tarzan sur PlayStation ! Cette version Nintendo vous propose d'incarner divers personnages du dessin animé éponyme, tels que le jeune Tarzan et le Tarzan adulte, Jane, Terk et Tantor. Affrontez Sabor le léopard et Clayton le chasseur dans d'intenses batailles où la force, la ruse et l'agilité parleront pour vous ! Il s'agit d'un jeu d'action / aventure dans lequel vous devrez passer de l'enfance à l'âge de la maturité (un thème cher à Disney si l'on se rappelle *Le Roi Lion*) et développer vos habiletés afin de survivre dans la jungle. Pour se déplacer on peut utiliser les lianes (tiens cela me rappelle le Pitfall de ma jeunesse !), monter sur le dos d'un éléphant ou même "surfer" sur les branches des arbres ! L'action se déroulant principalement dans la jungle, en tout 13 niveaux vous attendent avec leurs décors 3D, remplis d'animaux sauvages comme les rhinocéros, alligators et autres serpents, qui n'attendent que d'être "domestiqués"... Vous disposerez pour ce faire de plus d'une douzaine de mouvements comme courir, sauter, nager, grimper, combattre avec une lance, etc. Les musiques, superbes, sont celles du film...



MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : AVRIL
ÉDITEUR : BANDAI

CRISIS BEAT

Voilà un Beat'em-all mêlant action et aventure dans la lignée de Fighting Force. On a d'ailleurs le choix au début entre quatre persos, deux hommes et deux femmes (enfin l'une d'elle est plutôt une adolescente !). Un mode "Deux joueurs" est aussi présent... bref c'est du Fighting Force tout craché mais à la sauce japonaise puisque le jeu est développé par Bandai. Graphiquement assez médiocre, le jeu se démarque par ses combats car si l'on peut effectivement utiliser les éléments du décor pour frapper ses adversaires, on dispose aussi de coups spéciaux qui font plus penser à Dragon Ball Z qu'à autre chose ! Côté scénario, si vous avez vu Speed 2 vous avez tout compris : l'histoire débute sur un bateau de croisière sur lequel vous passez quelques jours de villégiature bien mérités... mais le repos sera de courte durée car de méchants terroristes prennent le contrôle du navire... Vous devinez ce qu'il vous reste à faire ?? Les niveaux sont intercalés par des séquences en images de synthèse assez belles mais sans plus... Bref Crisis Beat ne va pas révolutionner le genre !



- LE PALMARÈS DE STÉPHANE PETERHANSEL -

- CHAMPION DE FRANCE DE SKATEBOARD 1979
- 11 FOIS CHAMPION DE FRANCE D'ENDURO
- VAINQUEUR DU RALLYE DE TUNISIE 1990
- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-DAKAR 1991
- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-LE CAP 1992

- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-PÉKIN 1992
- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-DAKAR 1993
- VAINQUEUR DU RALLYE DE TUNISIE 1994
- VAINQUEUR DU RALLYE GRENADE-DAKAR 1995
- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-DAKAR 1997

- CHAMPION DU MONDE D'ENDURO 1997
- VAINQUEUR DU RALLYE PARIS-DAKAR 1998
- VAINQUEUR DES 24 HEURES SUR GLACE DE CHAMONIX 1998
- VAINQUEUR DE LA MONTÉE DE L'OLYMPÉ AUTO 1998
- VAINQUEUR DE LA MONTÉE DE L'OLYMPÉ MOTO 1999

STÉPHANE PETERHANSEL JOUÉ À GRAN TURISMO 2

TOUT FAN DE RALLYE QUI SE RESPECTE CONNAÎT STÉPHANE PETERHANSEL AUTANT POUR SON PALMARÈS MOTO EXCEPTIONNEL (QUATRE FOIS VAINQUEUR DU PARIS-DAKAR, UN RECORD) QUE POUR SA RÉCENTE PERFORMANCE AU DAKAR-LE CAIRE 2000 DANS LEQUEL, À BORD DE LA MÉGA "DESERT", IL A TERMINÉ DEUXIÈME DANS LA CATÉGORIE "AUTO", UN DÉBUT PROMETTEUR POUR UN JEUNE TEAM DYNAMIQUE. OUTRE CE PALMARÈS IMPRESSIONNANT, STÉPHANE PETERHANSEL EST ÉGALEMENT UN PÈRE DE FAMILLE DONT LE FILS JOUE AUX JEUX VIDÉO. EN ATTENDANT SES PROCHAINS EXPLOITS SUR ROUTE, NOUS LUI AVONS PROPOSÉ UN TOUT AUTRE CHALLENGE À RELEVER, CELUI D'ESSAYER GRAN TURISMO 2 SUR PLAYSTATION. VOICI DONC SES IMPRESSIONS EN DIRECT. À NOTER QUE, POUR DES RAISONS DE CONVIVIALITÉ, NOUS LUI AVONS FAIT ESSAYÉ LE MODE "ARCADE" DU JEU.



(D'abord, prise en main avec la manette Dual Shock sur le circuit de Tahiti)

Stéphane Peterhansel (commençant à jouer) : Je vous préviens, les jeux vidéo, c'est pas trop mon fort. En fait, j'ai abandonné à force de me faire battre par mon fils... (rires)

Playmag : Eh bien, pour autant, vous vous débrouillez carrément bien, je trouve. Alors... vos premières impressions ?

Stéphane Peterhansel : J'ai déjà eu l'occasion de voir quelques jeux de courses sur console et je trouve qu'ils ont fait beaucoup de progrès depuis. La conduite semble assez réaliste et les bruits du moteur sont assez chouettes... Mais je ne suis décidément pas doué pour les jeux je dois dire (rires).

Playmag : Qu'en dites-vous, nous pourrions essayer avec un volant ?

Stéphane Peterhansel (les yeux brillants) : Oui, pourquoi pas.

(Comme les "bad trips" arrivent vraiment au moment où l'on s'y attend le moins, l'installation et le réglage du volant ont pris de longues et laborieuses minutes... Heureusement,

Stéphane Peterhansel est resté calme et patient... ouf...).

Stéphane Peterhansel (essayant le volant qui finalement n'était pas vraiment réglé au mieux...) : Ah ! Il est pas mal ce volant. Je me souviens d'un volant que j'avais utilisé il y a longtemps qui m'avait laissé sceptique quant au réalisme. Celui-là est beaucoup plus précis... Oui, c'est pas mal du tout. Ils ont fait des progrès à ce que je vois... En plus, avec ce volant, on savoure beaucoup mieux l'ambiance. C'est incroyable !...

(Si Stéphane Peterhansel est censé être mauvais aux jeux vidéo, on a pu remarquer que ses dons de pilote faisaient la différence, à voir les trajectoires prises dans les virages et les rares têtes-à-queue qu'il a dû concéder malgré les circuits de rallye de Gran Turismo 2, réputés pour leur difficulté. Du grand art).

Playmag : N'avez-vous jamais été intéressé par la participation à la création d'un jeu de courses ?

Stéphane Peterhansel : J'avoue que je n'y ai jamais pensé et de plus, pour l'instant, personne ne m'a contacté pour ce genre de chose, vous savez. Il faut dire que je n'y connais abso-



lument rien. Par contre, et je crois savoir qu'il n'en existe aucun, j'aurais bien aimé que quelqu'un tente de créer une simulation du Paris-Dakar avec toutes les catégories, qu'elles soient Auto ou surtout Moto (rires).

Playmag : C'est vrai que, sur les consoles actuelles, aucun jeu de ce rallye n'a été développé. Le dernier en date est sorti à l'époque sur Super Nintendo, je crois... Et que pensez-vous, en tant que pilote, des jeux de courses actuels comme Gran Turismo 2 ?

Stéphane Peterhansel : Eh bien je suis agréablement surpris. Les jeux deviennent de plus en plus réalistes et c'est prometteur pour la suite. Vraiment, je suis impressionné. Le volant est bien aussi, même s'il reste encore beaucoup de progrès à faire...

Playmag : On pourrait peut-être arriver à simuler votre Méga dans le mode Gran Turismo ? Je crois savoir qu'elle a un moteur Mitsu, n'est-ce pas ?

Stéphane Peterhansel : Oui, c'est vrai, cependant, la Méga, à part le moteur, n'a rien à voir avec Mitsubishi. En réalité, toutes les Méga que nous avons fait participer à différents rallyes ne possèdent pas le même moteur ni le même châssis. Pour le Paris-Dakar, nous avons choisi un moteur Mitsu mais c'est tout. À tel point d'ailleurs que Mitsu n'a pas voulu, au départ, s'impliquer plus que cela dans la Méga. À l'arrivée, il s'avéra que notre voiture fut devant toutes les Mitsu officielles mais bon (rires).

Playmag : Pour changer de sujet, votre fils a-t-il envie de créer des jeux vidéo quand il sera grand ?

Stéphane Peterhansel : Non, à l'heure actuelle, il veut devenir Designer de voitures. Il adore ça. Mais sait-on jamais !!

Playmag : Que comptez-vous faire dans les prochains mois ?

Stéphane Peterhansel : Eh bien nous sommes sur différents projets mais je ne peux pas en dire plus pour l'instant.

(Stéphane Peterhansel voit alors, en feuilletant Playmag, une photo de l'Escudo Pike's Peak).
Stéphane Peterhansel : Oh, mais c'est la Pike's Peak. Elle est monstrueuse. Vous savez, on a voulu, une année, participer à la Pike's Peak, mais finalement, nous n'avons pas pu, ma moto n'étant pas conforme à la norme. Ceci dit, j'ai quand même participé à la Montée de l'Olympe. Mais bon, c'est pas les mêmes sensations.

Playmag : Une dernière question. Pourquoi avez-vous décidé de passer aux quatre-roues dans le Dakar ?

Stéphane Peterhansel : En fait, je me sentais un peu trop seul. Vous savez, en moto, la solitude est pesante, bien sûr dans les moments de galère mais aussi quand par exemple le paysage est magnifique. On aimerait partager ses émotions avec quelqu'un. La voiture, c'est bien pour cela. On est deux, on se motive ou on s'extasie. C'est génial ! C'est vrai que les sensations de liberté sont moins présentes, vu qu'on est enfermé dans un cockpit. Mais bon, ça a du bon.

Playmag : Et le prochain Paris-Dakar ?

Stéphane Peterhansel : Nous vaincrons !

Playmag : C'est tout ce que nous vous souhaitons ! Eh bien, merci pour tout et bon courage !

Stéphane Peterhansel : Merci, salut.



Vous cherchez une astuce, une solution ???
playmag Les meilleurs jeux à gagner:
3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04

disponible en Suisse **0900 57 60 58** +
des centaines d'astuces et de solutions pour PlayStation et Nintendo 64 en français
*3 13 FR/min. (01/281 894)

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner
3615 CINELIVE

MICROIDS Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

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

Shadowman, débarque sur **DREAMCAST**.
AKkaim Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Bloqué dans **Blue Stinger, Tarzan, A Bug's Life ?**
ACTIVISION Toutes nos solutions sur PlayStation, Dreamcast, Nintendo 64 et Game Boy :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

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

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
DUKE NUKEM Duke Nukem Zero Hour sur le **3615 DUKE**

EIDOS Les **TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS** et **FINAL FANTASY VIII**, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS • 3615 TOMBRAIDER • 3615 FF7 • 08 36 68 19 22

G Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE 08 36 68 14 11

KONAMI Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

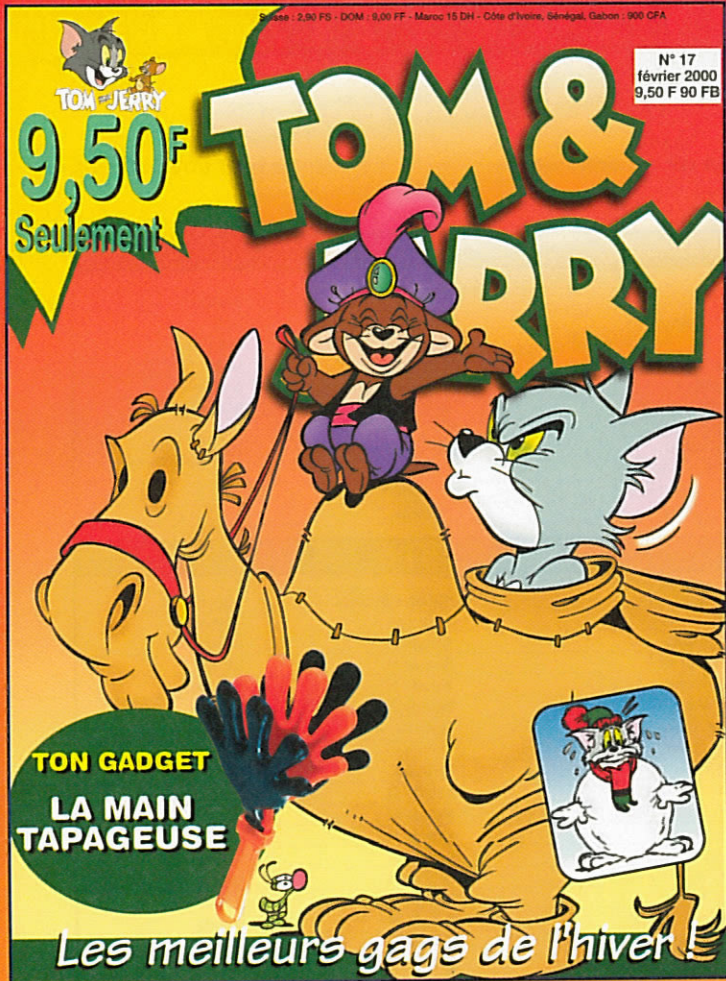
NEOGEOPOCKET Pour tout savoir sur la plus puissante des consoles portables. **Sonic à gagner !**
3615 NEO GEO - 08 36 68 08 60

TAKE 2 Toutes les astuces et solutions complètes de nos jeux Nintendo 64, PlayStation et Game Boy sur **3615 TAKE 2 / 08 36 68 57 75**
Gagnez aussi nos dernières nouveautés

Moins de tests que les mois passés mais quels tests. Surtout un en particulier... Vous l'aurez compris, la perle dont je parle ici n'est autre que Gran Turismo 2 qui vient faire l'unanimité et gâter les possesseurs de PlayStation. Une unanimité qu'on ne retrouve pas du tout chez le très attendu Virtua Striker 2 sur Dreamcast. Pour les détails, jetez un œil au tableau ci-dessous. Yo encore !

	GEN 4 CONSOLES	CONSOLES + JOYPAD	PLAYSTATION MAGAZINE	CONSOLES MAX	TOTAL PLAY	PLAY POWER	PLAYMAG	
ARMY MEN 3D (PLAYSTATION)		89% KAEL	6 SUR 10 KARINE	6 SUR 10 KARINE	64% LOU	7 SUR 10 RENAUD	09 SUR 20 PIERRE	12 MARCO
BEAST WAR METAL (PLAYSTATION)								1 OLIVIER
CHOCOBO STALLION (PLAYSTATION)			3 SUR 10 GREG					10 OLIVIER
DANCING STAGE (PLAYSTATION)								5 OLIVIER
DEADLY SKIES (DREAMCAST)		90% PANDA	5 SUR 10 WILLOW		69% DOUG			13 MARCO
EAGLE ONE (PLAYSTATION)	3 SUR 6 JULIEN		7 SUR 10 WILLOW	7 SUR 10 JEAN	70% ZAKAPATUL	7,5 SUR 10 RENAUD	13 SUR 20 JANNICK	10 HO
EHRGEIZ (PLAYSTATION)	3 SUR 6 RÉMY	85% ARIOEH	4 SUR 10 ELWOOD	6 SUR 10 DAVE	60% LOU	6 SUR 10 RENAUD	11 SUR 20 ATMERIC	14 HO
GRAN TURISMO 2 (PLAYSTATION)	6 SUR 6 KARIM	95% ZANO	10 SUR 10 ELWOOD	10 SUR 10 FRANÇOIS	89% SHINEN	9,5 SUR 10 BRICE	18 SUR 20 JULIEN	19 HO
PGA EUROPEAN TOUR GOLF (PLAYSTATION)	5 SUR 6 RÉMY							7 PASCAL
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY (PLAYSTATION)		82% -	3 SUR 10 KENDY		67% -			10 PASCAL
RALLY CHAMPIONSHIP (PLAYSTATION)		84% ZANO		9 SUR 10 JEAN			15 SUR 20 JULIEN	14 PASCAL
RUN ABOUT 2 (PLAYSTATION)								13 OLIVIER
SHAOLIN (PLAYSTATION)		20% -	4 SUR 10 KENDY		68% -	3 SUR 10 DAVID	07 SUR 20 VINCENT	9 PASCAL
SHEN MUE (DREAMCAST)		91% GIA	9 SUR 10 GREG					18 ARUNO
TINY TANK (PLAYSTATION)		80% NIICO	4 SUR 10 RAHAN	4 SUR 10 KENDY	65% SHINEN	7,5 SUR 10 MICA	11 SUR 20 LUCIE	11 HO
TOY STORY 2 (PLAYSTATION)	5 SUR 6 THOMAS	82% NIICO	7 SUR 10 KENDY	7 SUR 10 XAVIER	78% REYDA	6 SUR 10 RENAUD	13 SUR 20 JANNICK	16 PASCAL
VIRTUA STRIKER 2 (DREAMCAST)	5 SUR 6 PATRICK		4 SUR 10 WILLOW		55% DORIAN			12 MARCO
VIRTUAL ON ONTARIO TANGRAM (PLAYSTATION)								14 OLIVIER
MOYENNE PAR MAGAZINE	4,5 SUR 6	80%	5,5 SUR 10	7 SUR 10	69%	6,5 SUR 10	12 SUR 20	11,5 SUR 20

Retrouvez vite vos 2 amis !



En cadeau :
la main tapageuse



9,50 F seulement

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros : 90 francs
au lieu de 108 F. soit **1 numéro GRATUIT**

• LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

• COLLECTIONNER

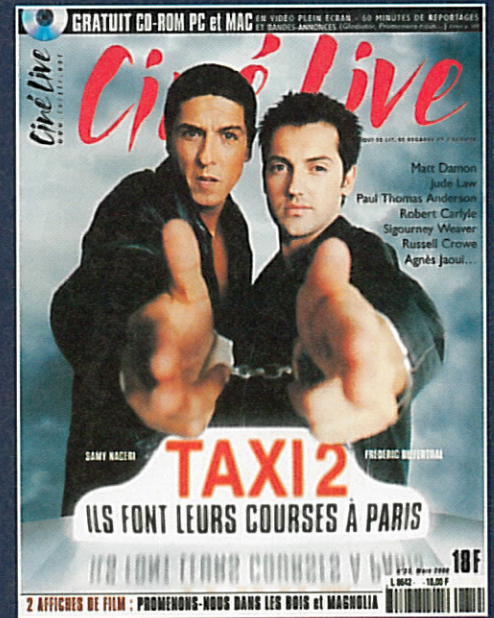
- Chaque mois 2 affiches de films en poster géant R⁹V⁰

• VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- Découvrir et collectionner chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A. des prochains films
- Regarder les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- Consulter les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs



DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR
www.cinelive.com et 3615 ciné live

Merci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Ciné Live - 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex.
Tél : 01 41 06 44 33 Fax : 01 41 06 18 58

OUI, je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.** Offre valable jusqu'au 31 mars 2000

chèque bancaire ou postal mandat carte bleue n°

M. Mme Mlle Age.....

Signature obligatoire :

J'ai un PC J'ai un Mac

Nom

Prénom

Adresse

CP

Ville

Adresse E.mail

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au 33.1.41.06.44.44

en développement

En développement recense tous les jeux annoncés par les éditeurs. Bien sûr, les dates indiquées ne sont présentes qu'à titre indicatif, et lorsqu'on connaît les éditeurs de jeux vidéo, on comprend pourquoi...

A V R I L		
Colin McRae 2	PlayStation	Codemasters
Crusaders of Might & Magic	PlayStation	Infogrames
Furballs	Dreamcast	Acclaim
Galerians	PlayStation	Crave
Gekido	PlayStation	Infogrames
Jade Cocoon 2	PlayStation 2	Crave
Mort The Chicken	PlayStation	Crave
Prince Naseem Boxing	PlayStation	Codemasters
Spiderman	PlayStation/ Nintendo 64	Activision
Spiderman	Nintendo 64	Activision
Sno-X	PlayStation	Crave
Tarzan	Nintendo 64	Activision
Taz Express	Nintendo 64	Infogrames
Too Humans	PlayStation	Crave
Ultimate Fighting Champion	PlayStation/Dreamcast	Crave
Vanishing Point	PlayStation/Dreamcast	Acclaim
X-Men	PlayStation	Activision
Ridge Racer 64	Nintendo 64	Nintendo
Pokémon Stadium	Nintendo 64	Nintendo
Perfect Dark	Nintendo 64	Rare
Mario Party 2	Nintendo 64	Nintendo
ISS Millennium	Nintendo 64	Konami
F-1 World grand Prix 3	Nintendo 64	Konami
International Track & Field 2	Nintendo 64	Konami
Taz Express	Nintendo 64	Infogrames
F1 Racing Championship	Nintendo 64	Ubi Soft
All Star Base Ball 2001	Nintendo 64	Acclaim
Jeremy Mc Grath Supercross 2000	Nintendo 64	Acclaim
Colony Wars Red Sun	PlayStation	Psygnosis
Medevil 2	PlayStation	Sony
Ghoul Panic	PlayStation	Namco
Star Isiom	PlayStation	Namco
Star Ocean 2	PlayStation	Enix
Syphon Filter 2	PlayStation	989 Studios
Saga Frontier 2	PlayStation	Squaresoft
HDX 2	Dreamcast	Virgin Interactive

M A I		
N-Gen Racing	PlayStation	Infogrames
Super Magnetic Neo	Dreamcast	Crave
Toca WTC (World Touring Car)	PlayStation	Codemasters
Tony Hawk Skateboarding	Dreamcast	Crave
Toy Story 2	Dreamcast	Activision
V-Rally 2	Dreamcast	Infogrames
Legend of Legaia	PlayStation	Sony
team Buddies	PlayStation	Psygnosis
Everybody's Golf 2	PlayStation	Sony
Muppet Race Mania	PlayStation	Sony
De Sang Froid	PlayStation	Sony

J U I N E T +		
Les fous du volant	PlayStation/Dreamcast	Infogrames
Silver	Dreamcast	Infogrames
Duck Dodgers	Nintendo 64	Infogrames
Excite Bike 64	Nintendo 64	Left Field
Duck Dodgers	Nintendo 64	Infogrames
ECW Anarchy Rules	Nintendo 64	Acclaim
Rescue Shot	PlayStation	Namco
Dragon Valour	PlayStation	Namco
Hogs of War	PlayStation	Infogrames
Starcraft	Nintendo 64	Blizzard
Blues Brothers 2000	Nintendo 64	Titus
Kirby 64	Nintendo 64	Nintendo
Pokémon Snap	Nintendo 64	Nintendo
Banjo Tooie	Nintendo 64	Rare
Mario RPG	Nintendo 64	Nintendo
Zelda Mask of Mujula	Nintendo 64	Nintendo
Pokémon Attack	Nintendo 64	Nintendo
Eternal Darkness	Nintendo 64	Rare
Conker 's Bad Fur Day	Nintendo 64	Rare
Dino	Nintendo 64	Rare
Mickey 's Speedway USA	Nintendo 64	Rare

ils sont dispo

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



GRAN TURISMO 2
Testé dans Playmag n°44 - Intérêt 18/20
Éditeur : SCEE - PlayStation

Si vous ne deviez acheter qu'un seul jeu ces derniers mois ce serait celui-là : GT2 pour les intimes est la simulation

automobile ultime sur PlayStation, le meilleur jeu dans le domaine ! Encore plus fort que le premier, il offre outre des voitures japonaises, américaines et européennes, des courses de grand tourisme, des compétitions en rallye ainsi que de l'endurance ! Un jeu indispensable.



TOY STORY 2
Testé dans Playmag n°44 - Intérêt 16/20
Éditeur : Activision - PlayStation / N64

Après l'émerveillement occasionné par le film, poursuivez dans la même voie avec ce titre ! Toy

Story 2 est en effet l'un des meilleurs jeux de plates-formes de la PlayStation et il est destiné aussi bien aux petits qu'aux grands. Une superbe aventure en couleur et en 3D qui ne dure à mon grand regret qu'un instant trop éphémère...



ARMY MEN 3D
Testé dans Playmag n°44 - Intérêt 12/20
Éditeur : 3DO - PlayStation

Malgré une réalisation déplorable, Army Men 3D dispose d'une idée de base aussi simple qu'efficace et qui

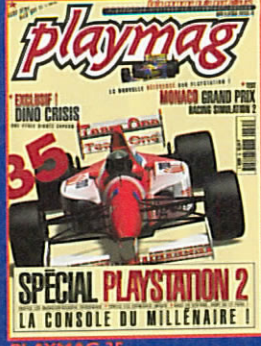
fait que malgré toutes les embûches placées sur notre chemin (maniabilité, Loadings, difficulté monstrueuse), on a envie d'aller plus loin ; quitte à passer une journée sur une mission. Un jeu qui aurait été excellent si la réalisation et les réglages n'avaient pas été aussi bâclés.



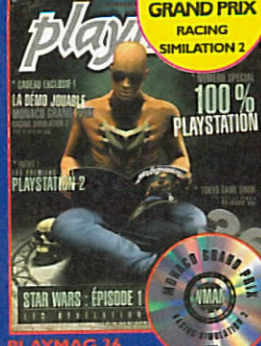
PLAYMAG 33
TESTS : All Star Tennis '99, Capcom Col., Chamaleon Twist 2, Doraemon 2, Ehrpeiz, Geter Love, Golden Nugget 64, Magical Tetris Challenge, Mario No Phantasy, Mario Party, Monkey Hero, NHL Breakaway '99, Nishi Zuri, Pop'n Pop, Ridge Racer Type 4, Roll Cage, Running Wild, Snowspeeder, Sonic Adventure,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



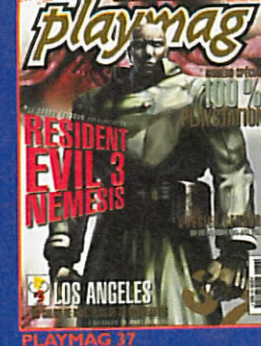
PLAYMAG 34
TESTS : Absolute Football, Bakusha Kiseki 64, Brial Lara Cricket, Castelvania, Civilization II, FIFA '99, Final Fantasy VIII, Goemon, Granstream Saga, Knife Edge, Krossfire KKND, Metal Gear Solid, Micro Machines Turbo, NHL Face Off '99, Populous, Rally Cross 2, Sega Rally Cross 2, Sega Rally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



PLAYMAG 35
TESTS : Beetle Adventure Racing, Bloodlines, Bloody Roar 2, Bokajo, Darkstalkers 3, Evolution, Gex contre Dr Rez, Guardian's Crusade, IS Internal Section, Live Wire, Marvel vs Street Fighter, Monaco GP, Mucha, Pro 18, Ridge Racer Type 4, SD Hyrri No Ken, Silent Hill, Snowboarder Kids II, Sports Car GT, Street Fighter Col. 2, Street Skater, Tai' Fu, Virtual Pool 64, Wing Over 2, XGP, Yoyo's Puzzle Game.



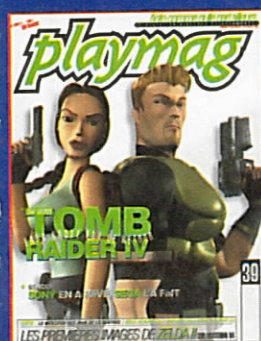
PLAYMAG 36
TESTS : Astérix, Big Air, Bomberman, Bomberman Fantasy Race, Diver's Dreams, Evil zone, Guy Roux Football Manager '99, Need for Speed (conduite en état de liberté), Puma Street Soccer, Street Fighter Alpha 3, R-Type Delta, Les Razzmoks, Running Wild, UEFA Champions League, Unjammer Lammy, Warzone 2100.



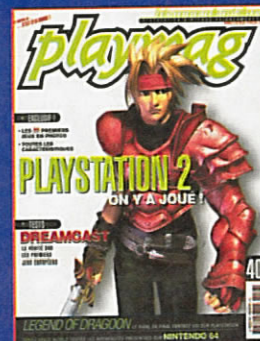
PLAYMAG 37
TESTS : Anna Kournikova's, Bust a Move 2, Chocobo Racing, Cyberg Org, Dance ! Dance ! Revolution, Driver, Fisherman's Bait, GTA London 1969, Hard Edge, Kartia, Legend of Legaia, Monster Rancher, NBA Pro '99, Omega Boost, Pepsi Man, Real Fishing.



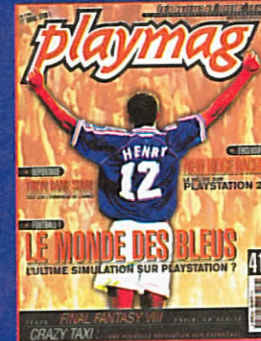
PLAYMAG 38
TESTS : 360, 3D Bouncing Ball, 3D Fighter Maker, Ace Combat 3, Ace Escape, Asuka 120%, Attack of the Saucerman, Aquanaut Best Choice, Bass Rise, Bugs Bunny, Capcom Generations, Cotton Original, Croc 2, Dekiru Game Center, Dosuki Densetsu Sumo, Galop Racer 3, King of Fighter 98, Konami 80's Arcade, Kotobuki Grand Prix, Legend of Kartia, Microman, Point Blank 2, Poll Race, Rasetto No Ken, Rising Zan, Rockin Riders, Rox 6, Shanghai, Silent Hill, Siphon Filter, Virus it is Aware, V-Rally 2.



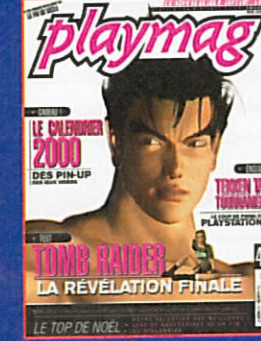
PLAYMAG 39
TESTS : Aquanaut Holiday 2, G Police 2, Gungage, Legend of Galaxy Hero, Legend of Mana, Lunar, Macross AI Obsoleteimeluka, Mirano Golf 2, Point Blank, Racing Lagoon, Revolt, Rival School 2, Shadow Madness, Soul Calibur, Soul Reaver, Speed Freaks, Spriggan, Star Ocean, Vandal Heart 2, Wipeout, WWF Attitude, X-Files.



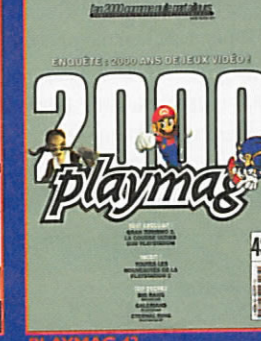
PLAYMAG 40
TESTS : Aerowings, Blue Stinger, Carnagekidd, Control Honda, Championship Motocross, Destrega, Expendable Millennium, Fighting Force, House of the Dead 2, Incoming, Jale Cocoon, Killer Loop, Kingsley Adventures, Kurushi Special, Legend of Foresta, Lego Racers, Madden NFL 2000, Mgs Mission Special Edition, Monaco GP Racing, NHL 2000, Pop'n Pop, Power Stone, RC Stunt Copier, Ready to Rumble, Reef Fishing, Revolt, Shadowman, Shed Storm, Sonic Adventure, Space Invaders, Suzuki Altair Extreme Racing, Tekelout Manager, Toy Crossmaker, UEFA Striker, Virtua Fighter 3TB.



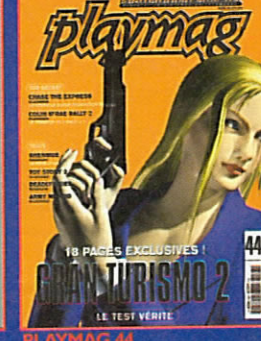
PLAYMAG 41
TESTS : Adrenalid, Astérix & Obélix, Asteroids, Championship Motocross, Chocomania II, Choco Q New Demolition Racers, Dino Crisis, Dreamatory, FFA 2000, Final Fantasy VIII, Ges 3D, Hot wheels Turbo Racing, Hydro Thunder, Jet Force Gemini, Jenny White's 2, Kanball, Karsaitachi, Roundout Kings 2000, Le Monde des Bleus, Lego Rock Racers, Mario Golf, Marvel's Vs. Capcom, Merit 2, Mission Impossible, Mortal Kombat Gold Edition, No Fear Demolish, Pacman World 20th Anniversary, Pump, Pop'n Tank, Quake II, Rayman 2, Resident Evil 3, Rocker, Robot on Wheels, Roman Blade, Soul Rally 2, South Park, Speed Devils, Spyro 2, Star Wars Episode 1, Terzan, The Heat Train, Tokyo Highway Challenge, Torus Tondale, Tony Hawk Champ, Worms Armageddon, Xena, Warrior Princess.



PLAYMAG 42
TESTS : Buggy Heat, Crash Team Racing, Cyber Tiger, Derrain ne invente jamais, Dunder Kong 64, Dynamic Cop, Expendable, Formula One '99, Formula One WGP, KO Kings 2000, Lego Racers, Metal of Honor, Mighty Hits, Music 2000, NBA Basketball 2000, NBA Live 2000, NBA Showtime, NFL Quarterback Club 2000, NHL Championship 2000, Pivi Pen, Ready 2 Bumble, Revenge Racers, Roadsters, Schtroumpfs, Snow Surfers, Soul Calibur, Street Fighter Alpha 3, Tomy Raider LRF, Trick'n Snowboarder, Turuk, Uni Jammy Lammy, Warpath, Worms Armageddon, Worms Pinball, Wu Tang Steady Style, Xena.



PLAYMAG 43
TESTS : 24 heures du Mans, Ace Combat 3, Armoires, Assault Suit Valken, Bug's Life, Cha Cha Rocket, Discworld noir, Earthworm Jim 3D, Evolution, F1 World Grand Prix, Fighting Force, Giga Wings, Gran Turismo 2 (import japonais), Jumping Flash 3, L'Amazzone, Macross, Madden X, Marvel Vs. Capcom, Rakuga Ride, Re-Volt, Resident Evil 2 (M64), Rockman 2, Shadowman, Side By Side, South Park Livr Shook, South Park Rally, Space Debris, Tenchu, The Race, Tignes MTV Snowboarding, Tiny Toon Adventures, UEFA Striker, UFO, Vigilante II, Worldwide Soccer 2000, Zombie Revenge.



PLAYMAG 44
TESTS : Army Men 3D, Beast War Metal, Chocobo Stallion, Dancing Stage, Deadly Shies, Eagle One Harrier Attack, Elgizic, Gran Turismo 2, PGA European Tour Golf, Pro Pinball - Fantastic Journey, Rally Championship, Run about 2, Shadow, Shen Mai, Tiny Tank, Toy Story 2, Virtua Striker 2, Virtual On - Ontario Tangram.

LES MURS DE VOTRE CHAMBRE VONT VOUS DIRE MERCI !

hors-série playmag

spécial LARA CROFT

passer 365 nuits avec Lara Croft

La vedette de **TOMB RAIDER** mise à nu

exclusif ! **LE CALENDRIER 1998** EN 12 POSTERS GÉANTS DE LARA CROFT

HORS-SÉRIE LARA CROFT

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

BON DE COMMANDE

PRIX À L'UNITÉ (10 F. DE PORT INCLUS)

OUI, JE COMMANDE LE

LE N°S. LARA CROFT 35 FF

N°1 N°2 N°4 N°5 N°6 N°8 N°10 N°11 N°12 N°14 **42 FF L'UNITÉ** - **LE N° 3** ET LE CD DÉMO JOUABLE

LE N° 7 ET LA K7 VIDÉO **LE N° 9** ET LA K7 VIDÉO **53 FF L'UNITÉ** - **LE N° 13** ET LE CD AUDIO «TOMB RAIDER» **49 FF L'UNITÉ**

LE N° 15 ET LE CD AUDIO «LEGACY OF KAIN» **49 FF L'UNITÉ** - **LE N° 16** ET LE CD DÉMO «L'ODYSSÉE D'ABE» **59 FF**

LE N° 17 ET LE CD DÉMO «EXPLOSIVE RACING» **59 FF** - **LE N° 18** ET LE CD DÉMO «FIGHTING FORCE» **59 FF**

LE N° 19 ET LE CD DÉMO «PANDEMONIUM 2» **59 FF** - **LE N° 20** ET LE CD DÉMO «TOMB RAIDER II» **59 FF**

LE N° 21 ET LE CD DÉMO «MDK» **59 FF** - **LE N° 22** ET LE CD DÉMO «DUKE NUKEM» **59 FF** - **LE N° 23** ET LE CD DÉMO «RASCAL» **59 FF** - **N° 24** **44 FF**

LE N° 25 ET LE CD (3 DÉMOS «PRO FOOT, GTA, CRISIS») **59 FF** - **LE N° 26** ET LE CD DÉMO «WORLD LEAGUE SOCCER» **59 FF** - **LE N° 27** ET LE CD DÉMO «TERKEN 3» **59 FF**

LE N° 29 ET LE CD DÉMO «MOTO RACER 2» **59 FF** - **LE N° 36** ET LE CD DÉMO «MONACO GRAND PRIX» **59 FF** - **N° 28** **39 FF** -

N° 30 **N° 31** **N° 32** **N° 33** **N° 34** **N° 35** **N° 37** **N° 38** **N° 39** **N° 40** **N° 41** **N° 42** **N° 43** **N° 44** **42 FF L'UNITÉ**

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

CARTE BLEUE N° _____ **EXPIRE FIN** _____

BULLETIN À RENVoyer AVEC VOTRE RÉGLEMENT SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :

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

ÉCRIRE EN CAPITALES, SVP.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

CP _____ Ville _____

Pays _____

Année de naissance _____ Adresse E.mail _____

Signature obligatoire : _____

* Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur Diffusion SA. Pour la Suisse contactez, Edigrup SA. (Voir ours page 4). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au 01.41.04.44.33

Les noms, prénoms et adresses des nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06.01.78 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées

MATOS MATOS

CE MOIS-CI, UN CRUEL MANQUE DE PLACE SE FAISANT SENTIR, NOUS AVONS DÛ RACCOURCIR NOTRE RUBRIQUE MATOS. RIEN DE GRAVE, IL SUBSISTE TOUJOURS UNE PAGE POUR VOUS PARLER DES QUELQUES SORTIES RÉCENTES POUR PLAYSTATION, GAME BOY ET DREAMCAST, DONT CERTAINES ONT ÉTÉ PRÉSENTÉES AU DERNIER SALON DU JOUET. ET PUIS DE TOUTES FAÇONS, ON SE RATTRAPERA DANS LE PROCHAIN NUMÉRO AVEC MÊME DU MATÉRIEL POUR N64. ENFIN NORMALEMENT...

VOLANT FERRARI THRUSTMASTER

Thrustmaster est un constructeur de périphériques réputé sur PC. Sa première création sur console : un volant Dreamcast homologué Ferrari, réplique exacte du volant Ferrari de Guillemot pour PlayStation. Même ergonomie, mêmes matériaux (un peu légers, certes), autant dire que le rapport qualité / prix est raisonnable. On y trouve les leviers de vitesse derrière le volant ainsi qu'un emplacement sur le socle afin de placer une VMS ou un kit de vibration qui risque de ne pas faire vibrer grand-chose placé là.

Dreamcast (500 F environ)



SACOCHE RAYMAN 2

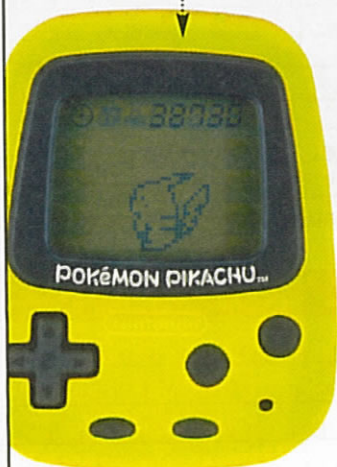
Voici une sacoche rembourrée prévue pour accueillir votre console. Que vous ayez une PlayStation, une Dreamcast ou une Nintendo 64, elle tiendra dans cet accessoire pratique mais pas forcément indispensable. La matière est solide et, outre la poignée, vous pourrez porter cette sacoche grâce à la sangle livrée avec. On pourra bientôt acquérir cette sacoche dans un pack disponible d'ici peu de temps mais on vous en reparlera dans notre prochain numéro.

PlayStation-Dreamcast-N64 (120 F environ)

POKÉMON PIKACHU

La déferlante Pokémon ne nous a pas touchés, néanmoins nous vous parlerons de celui-ci. Il s'agit d'une miniconsole qui fait horloge, réveil et qui abrite une de ces créatures (Pichaku), ainsi qu'un minijeu (un jackpot). Il sert aussi de podomètre : accrochez-le à votre ceinture et il comptera vos pas. Plus vous marcherez, plus vous amasserez de blé pour faire des cadeaux à Kipatchou pour qu'il ait la patate. Tchikapou est vénal, et en plus, il veut qu'on s'occupe de lui tout le temps malgré ses occupations quotidiennes (vélo, jeu, bain...). En fait, Tchikipoum, c'est un peu comme une fille...

(130 F environ)



L'ESSENTIEL GAME BOY RAYMAN 2

Toujours dans la série "j'ai une licence Rayman 2", voici un pack Game Boy compatible Game Boy Color et Game Boy Pocket. On y trouve une batterie pour votre portable, une loupe éclairante, un câble Link pour connecter deux machines entre elles ainsi qu'un adaptateur secteur. Le tout estampillé Rayman 2. Du matos de bonne qualité qui trouve sa force dans un prix tout à fait abordable.

Game Boy (140 F environ)



offre exceptionnelle

6 mois d'abonnement à

playmag

pour 192 F *

(+ 20F de frais de port en recommandé)

+ cadeau
la manette Dual Force
(Mad Catz)



Vos avantages :

- Vous ne ratez aucun numéro.
- Vous recevez Playmag directement chez vous sans avoir à vous déplacer et risquer de ne plus trouver en kiosque.
- Vous profitez de deux mois de lecture gratuite.
- Vous recevrez un cadeau exceptionnel lors de votre réabonnement éventuel.
- Vous pourrez acquérir les CD de démos de Playmag au tarif de 10 francs l'unité*.

L'AUTRE POSSIBILITÉ

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

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

Offre valable jusqu'au 31/03/2000. À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à :

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

OUI ! OUI, je m'abonne à PLAYMAG :

Pour 6 numéros et 212F seulement (192F + 20F de frais de port en recommandé) **avec en cadeau la manette Dual Force (Mad Catz)**

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

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

CHÈQUE MANDAT-POSTAL CARTE BLEUE _____ EXPIRE FIN _____

NOM _____ PRÉNOM _____ ANNÉE DE NAISSANCE _____

(Merci d'écrire en majuscules)

ADRESSE : _____ signature obligatoire

CODE POSTAL _____ VILLE _____ PAYS _____

MON ORDINATEUR : PC - MAC TÉLÉPHONE _____ ADRESSE E.MAIL : _____

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

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

PM45

NIGHTMARE CREATURES 2 LE GORE DE L'ANGOISSE

APRÈS LE SUCCÈS DU PREMIER OPUS (1,5 MILLION DE JEUX VENDUS TOUTES PLATES-FORMES CONFONDUES), **NIGHTMARE CREATURES 2** INAUGURE LE TOUT NOUVEAU PARTENARIAT SIGNÉ ENTRE **UNIVERSAL INTERACTIVE** (L'ÉDITEUR) ET **KONAMI** (LE DISTRIBUTEUR). UNE BELLE ENTRÉE EN MATIÈRE DONT **KALISTO**, LA SOCIÉTÉ BORDELAISE BIEN CONNUE (LE CINQUIÈME ÉLÉMENT C'EST EUX !), VA CERTAINEMENT TIRER PARTI...



ÉDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS • DÉVELOPPEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS • MACHINE : PLAYSTATION / DREAMCAST • SORTIE : PRINTEMPS •

Et ce sera certainement justifié lorsque l'on voit le soin dont a bénéficié cette suite ! Loin de se contenter de fournir quelques niveaux supplémentaires et de "fausses" innovations, Kalisto s'est fendu d'un tout nouveau moteur, qui offre désormais un univers tout en 3D, ce qui signifie que vous pouvez interagir avec de nombreux éléments du décor. Le jeu bénéficie aussi d'une technique de chargement des données en continu (Streaming Data en anglais dans le texte), ce qui a permis d'obtenir des niveaux 10 fois plus grands, et surtout d'éviter des interruptions répétées de l'action... Si beaucoup de portes étaient factices dans le premier épisode, vous pouvez maintenant les ouvrir toutes ! Visuellement parlant, c'est le jour et la nuit avec le premier volet et cela n'a pas trompé un des responsables d'Universal Interactive qui, en visite dans les locaux de Kalisto, a déclaré au bout de quelques minutes de démo : "Je veux ce jeu"... Avec l'arrivée d'un éditeur aussi puissant financièrement, nul doute que l'avenir de la série soit assuré : d'ailleurs on parle déjà d'un troisième épisode sur PlayStation 2...

Wallace sans Gromit.

Si vous vous rappelez du premier chapitre, vous vous souvenez sans doute que l'action prenait place dans le Londres victorien de 1834. C'est en effet à cette époque que le démoniaque docteur Adam Crowley avait décidé de refaire surface (cf. Playmag n°19 pour vous rafraîchir la mémoire !). Vous aviez alors le choix d'incarner un des deux persos proposés : Ignatius, un homme d'église, et Nadia, une jeune Américaine. On pensait que la série allait légitimement reprendre les mêmes héros... Eh bien pas du tout ! L'histoire se déroule un siècle plus tard ! Nos deux pauvres combattants sont à la retraite depuis des lustres, mais pas Crowley qui, lui, ne craint pas les affronts du temps ! D'ailleurs il pète la forme et ses expériences sur les humains vont toujours bon train ! C'est là que vous intervenez, sous les traits de Wallace, un des nombreux cobayes du scientifique fou ! Au temps où Wallace était un dandy, les femmes lui tombaient dans les bras, mais son visage atrocement défiguré n'est plus désormais qu'une plaie, et un pansement en cache les stigmates. Votre rancœur vous poussera à fuir le laboratoire londonien de Crowley afin de l'empêcher de concrétiser son plan, celui de fusionner avec une force ancestrale surnaturelle afin de dominer le Monde. À l'origine du projet, une présence féminine était bien prévue en la personne de Rachele, le joueur ayant le choix entre elle et Wallace.

Mais la pauvre a dû s'éclipser, non pas pour de basses raisons sexistes mais parce que ses créateurs ne voulaient pas que l'on fasse l'analogie avec une certaine Lara Croft. Pour eux, Rachele ne cadrerait pas dans le contexte. En revanche on la retrouvera dans le jeu par le biais de quelques cinématiques... Quant à Wallace, sa personnalité est pour le moins ambiguë ! Certes il s'agit du héros, mais d'un héros un peu particulier, tiraillé par sa soif de vengeance et dont l'attitude n'a rien de "politiquement correcte". Cet aspect du personnage et ses contradictions lui donnent plus de profondeur, et malgré son apparence (vous le croiseriez dans la rue, vous changeriez de trottoir !), on sent une certaine humanité pointer sous l'armure du "vengeur masqué".

L'aventure vous mènera de Londres jusqu'à Paris avec la visite des musées, des catacombes, du Père-Lachaise et de la Tour Eiffel à la clef ! Mais ne vous attendez pas à un voyage d'agrément, les rues sont peuplées de créatures aussi peu accueillantes que le Parisien ordinaire...







Les créatures sont très détaillées et comportent de 650 à 1 100 polygones.

Wallace peut nager sous l'eau tant que de l'air remplit ses poumons !



Chaque monstre dispose d'une vingtaine d'animations et d'un comportement propre.

Allumez le feu, allumez le feu ! Ah que...

Wallace est un héros bien étrange, difficile de se sentir proche de lui !



Wallace doit avoir les poches profondes s'il désire ramasser les 1 500 objets que compte le jeu !



Un des nombreux zombies...



À la demande générale des fans, le monstre docker revient !



Tombe la neige, tu ne viendras pas ce soir...



On peut désormais grimper à l'échelle.



Cette créature s'appelle un "Agile".

LES POWER UP

Au gré de l'exploration des niveaux, vous récolterez divers objets (foies d'énergie, munitions, etc.), dont 8 "Power up" capables de détruire un monstre de diverses manières :

EARTH QUAKE : comme son nom l'indique, il s'agit d'un tremblement de terre qui a pour effet de faire trembler la caméra et d'engendrer une onde de choc circulaire.

GORY SOUND : déclenche un son d'intensité telle que l'écran subit des distorsions (enfin, l'affichage !).

JAR OF FLIES : il s'agit d'un sort qui libère une nuée de mouches qui se ruent vers la tête de l'ennemi ciblé pour le faire exploser.

NAPALM : enflamme le monstre, classique !

HELL FIRE : La créature prend feu de toutes ses articulations (plus originale !).

TOXIC : L'ennemi ciblé est entouré de gaz toxique.

SPINE CROWN : des épines mortelles viennent se planter dans tous les monstres à l'écran. Saignant !

GORY SPIRIT : un spectre entre dans la bouche de la créature pour la faire exploser...

ET LA VERSION DREAMCAST ?

Selon Cyrille Fontaine, Game Manager de Nightmare Creatures 2, "La version Dreamcast est sensiblement la même que la version PlayStation, du moins en termes de contenu. La résolution et la qualité globale de l'affichage sont grandement améliorées. Notre souci cependant est d'arriver à garder le look de NC2 même sur une console où tout est lisse comme le marbre. Pour cela il faut se contraindre à ne pas utiliser toutes les couleurs disponibles, à ne pas trop jouer avec le Zbuffer, trouver certaines astuces." Et lorsque l'on évoque le jeu en réseau : "Le online, c'est vraiment bien, mais il faut que le jeu lui soit dédié. NC2 est un jeu massivement multijoueur" et forcer un mode "Réseau" n'apporterait rien au jeu. Par contre on réfléchit à l'opportunité d'ajouter un petit plus au jeu sous la forme d'un accès au site NC2..."



Moins de baston, plus d'exploration.

Les développeurs ont voulu des combats plus axés sur la "simulation" et il va falloir adopter une stratégie d'attaque particulière pour chaque ennemi. Il ne suffira donc plus de s'avancer bêtement vers le monstre et de bourriner comme un dingue pour en venir à bout ! En ce sens, ce second volet est moins axé Beat'em all que son prédécesseur, et il met donc plus l'accent sur l'aspect exploration du jeu. Le comportement des monstres change aussi en fonction de leur état de santé. Par exemple, un zombie blessé va tituber, et il sera donc plus vulnérable si vous vous déplacez sans cesse. D'où l'avantage certain que procure l'esquive par le biais des boutons de tranche. Mais il n'y a pas que l'intelligence des monstres qui a évolué, leur conception 3D a également fait l'objet d'une refonte et les "sphères de collision" sont désormais plus précises qu'auparavant, ce qui permet de les démembrer à loisir. Les personnages ne sont plus en plusieurs morceaux mais ils sont en "points liés", c'est-à-dire d'un seul tenant, et les membres sont donc différenciés. La baston gagne donc en intérêt, d'autant que Wallace est automatiquement "verrouillé" sur l'ennemi le plus proche, le phénomène se produisant lorsque la barre d'énergie de la créature en question s'affiche à l'écran. Concrètement, cela signifie que vous n'aurez pas à faire des pieds et des mains pour tenter de suivre des yeux un adversaire trop mobile puisque vous serez toujours en face de lui ! Et comme la liberté de mouvement est toujours appréciable, vous pouvez également débrayer cette assistance pour tenter de vous débrouiller tout seul comme un grand... Toujours dans le sens des progrès réalisés, on peut citer un tout nouveau système de caméras, qui permet enfin de suivre le déroulement des combats sans être gêné par le décor. Il s'agit en fait d'une "arène invisible" autour de laquelle la caméra va évoluer afin d'optimiser l'angle de vue, ce qui prouve que les gens de Kalisto ont su tirer parti des leçons du passé.

La hache, il aime.

Quant à Wallace, il jouit d'une soixantaine d'animations, dont une vingtaine entièrement dédiées au combat. Armé de sa hache, il dispose de trois coups de base, ainsi que de deux combos associant deux touches et de trois combos à trois touches ! Et à l'instar de Mortal Kombat, un "Finish'him" est également au programme, ce qui signifie que Wallace peut exécuter son adversaire par un coup final d'une rare violence. Ah, sachez aussi que pour corser l'affaire les monstres ont eux aussi leurs propres combos... La hache suppose des combats au corps à corps, mais n'y aurait-il pas la possibilité de se battre d'un peu plus loin ? Si fait ! Grâce à la présence de huit "Power up" (cf. encadré) dont la puissance vous terrasse un ennemi d'un seul coup, et un pistolet que vous trouverez plus tard dans l'aventure, Wallace peut en effet se battre à l'abri des coups, mais attention, vous pensez bien que les munitions sont limitées ! Armé de son deux-coups, Wallace a la possibilité d'employer trois types de cartouches : des balles traçantes, des balles explosives et enfin des balles efficaces sous l'eau... Car je ne vous l'ai pas encore dit mais certains passages ne sont franchissables qu'en mouillant la chemise ; enfin... les bandelettes ! Une barre d'oxygène vous signifie d'ailleurs que l'apnée n'est pas éternelle... Mais la natation n'est pas la seule nouvelle aptitude de Wallace, puisque la notion de "verticalité" fait enfin son apparition : un terme assez classe pour dire tout simplement que notre perso grimpe désormais aux échelles... En marge de ces deux extraordinaires pouvoirs, vous pouvez encore compter sur le saut, la course et... c'est à peu près tout ! Notre drôle de bonhomme sait également conduire une voiture et piloter un avion, mais cela vous le verrez uniquement dans l'une des nombreuses séquences intermédiaires en temps réel, des scènes dont le principe est calqué sur celui de Metal Gear Solid et de Soul Reaver..., deux références pas si anodines que cela puisque la réalisation du jeu de Kalisto est à la hauteur des deux hits précités ! Ce qui m'amène à vous parler des graphismes...

La technique au service de la créativité.

La résolution du jeu est passée à la vitesse supérieure et les graphismes en 512 x 240 sont d'une finesse étonnante. Les textures ont encore progressé et sont plus réalistes que jamais, notamment celles des monstres. Les 120 séquences en temps réel (oui 120 !) bénéficient quant à elles d'effets plutôt impressionnants, et à ce propos il y a d'ailleurs une anecdote amusante : l'une de ces séquences se déroule sous la pluie et les effets de ruissellement de l'eau sont si bien faits qu'au vu des images, Sony of America a cru qu'il s'agissait d'un jeu sur PlayStation 2. L'avantage du temps réel est de procurer une cohérence graphique à l'ensemble, mais le jeu comporte aussi quelques séquences en images de synthèse, neuf minutes pour être précis ! Lorsque l'on voit la diversité des 22 créatures et des 6 boss errant dans le jeu, on se dit que les designers s'en sont donné à cœur joie ! Difficile de faire plus délirant ! Nightmare Creatures 2 est nettement plus gore que le premier opus ! Les membres volent dans de grandes giclées d'hémoglobine, et Wallace n'hésite pas à s'acharner sur les créatures agonisantes... On pense déjà au casse-tête que représente le marché allemand et l'accueil que réservera "Familles en transe" à ce jeu ! Mais faisons fi des pisse-froid, Nightmare Creatures 2 augure d'une bien belle suite et prouve la montée en puissance de Kalisto, une boîte de jeunes "qui n'en veulent", et qui, aux côtés de gens comme ceux de Quantic Dream, remontent le niveau de la "French Touch" !

PASCAL GEILLE



S'IL EST UNE CHOSE DONT NOUS AVONS PU ÊTRE SÛRS EN VOYANT LES DÉVELOPPEURS DE MEDIEVIL 2, C'EST L'INCROYABLE PASSION QUI ANIME L'ÉQUIPE, PASSION DE VOULOIR BIEN FAIRE, DE FAIRE DE MEDIEVIL 2 UNE BOMBE DE JOUABILITÉ ET DE FUN. SI CETTE INTENTION EST FORT LOUABLE, LA VERSION DU JEU QU'IL NOUS A ÉTÉ DONNÉ DE VOIR À CAMBRIDGE ÉTAIT POUR SA PART TOUT BONNEMENT ÉPOUSTOUFLANTE ! COMME QUOI, BONNE VOLONTÉ ET COMPÉTENCES, QUAND ELLES VONT DE PAIR, FONT DES ÉTINCELLES. VISITE GUIDÉE VERS UN HIT EN PUISSANCE !



ÉDITEUR : SCE • DÉVELOPPEUR : SCE CAMBRIDGE • MACHINE : PLAYSTATION • SORTIE : AVRIL •

MEDIEVIL 2

LE TOMBEUR DE CES DAMES

C'est à quelques minutes du centre de Cambridge que nous avons pu rencontrer l'équipe de Sony Cambridge (SCE Cambridge pour être exact). Véritable labyrinthe pour les non-initiés, l'immeuble abritant les différentes équipes de développement de ce studio nous rappelait en quelque sorte à l'ordre : ouh ! là, là ! faut pas tenter de semer tes hôtes garçon, sinon à toi le mouvement perpétuel de l'errance (?). Bref, malheureusement, c'était pas le jour, semble-t-il, pour essayer de déguster quelques infos sur la PlayStation 2 (tant qu'à faire)... En fait et nous en reparlerons brièvement à la fin, Simon Gardner, le directeur du studio de Cambridge, a bien voulu nous montrer quelques tests de programmation en cours de réalisation sur le kit de développement PS2... Chaud devant.

MediEvil 2, un concept amélioré

Qui n'a pas, dans le premier MediEvil été attendri par le héros du jeu, Dan, ce chevalier squelettique à la bouille sympathique. Certes, à la fin du premier opus, celui-ci s'installait confortablement dans sa "tombe" pour prendre un sommeil bien mérité. Mais son aventure était loin d'être achevée et une centaine d'années après, Dan doit reprendre du service pour protéger la veuve et l'orphelin encore une fois. Si le schéma du "to be continued" est classique, l'approche faite par les créateurs fut tout autre : ainsi, pour le concept du jeu, l'équipe a-t-elle minutieusement analysé les critiques de la presse spécialisée, celles des joueurs et également les leurs, pour en tirer les premières conclusions. Pour le deuxième épisode, le système de combat ainsi que la maniabilité seront améliorés, de nombreuses scènes cinématiques en temps réel seront implémentées, chaque niveau sera plus vaste, "diversité" sera le maître mot tout le long du jeu et le joueur pourra incarner plusieurs personnages. D'ailleurs, en ce qui concerne ce dernier point, l'âme pensante de Dan (sa tête) pourra maintenant changer de corps à différents moments du jeu, changements qui permettront bien évidemment de visiter par exemple des recoins insondés, ou encore d'affronter un boss. De ce fait, vous verrez entre autres deux nouveaux persos faire leur apparition dans MediEvil 2 : un corps athlétique par excellence, sorte de boxeur-né, et une main, qui, affublée de la tête de Dan se prénommera Dan-Hand. Avec cette petite main, les joueurs ou joueuses que vous êtes pourront visiter le niveau où ils se trouvent avec une échelle des grandeurs totalement modifiée. L'effet est garanti. Bien d'autres surprises vous attendent vis-à-vis des persos, surprises que nous garderons pour le

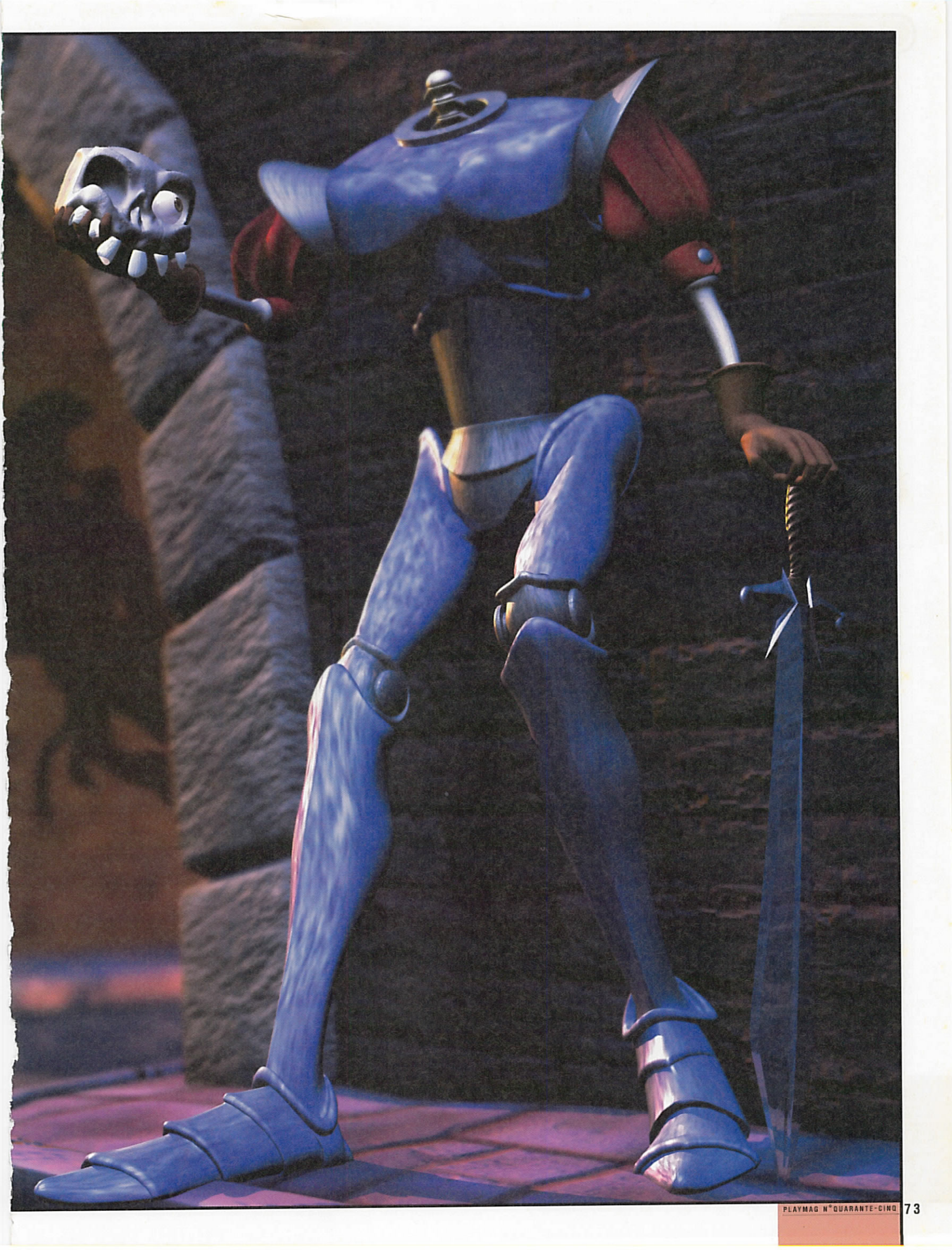
test si vous le voulez bien. Car il reste encore bien des choses à dire.

La création des niveaux

Partie intégrante du concept de jeu, la création des niveaux a débuté en réalité dès le commencement du projet, le Game Designer et directeur de la création James Shepherd mettant en place grossièrement l'architecture de tel ou tel niveau en plaçant au passage différentes actions (pièges, ennemis...) à des points stratégiques.

Parallèlement à cela, Gareth Hughes se chargeait de créer un peu plus précisément chaque niveau ainsi réalisé en activant les différentes actions proposées. Ce système de travail permettait, selon James, de régler la difficulté de jeu plus rapidement, en travaillant directement sur les niveaux les plus difficiles par exemple. Bref, attendez-vous à ce que l'évolution de la difficulté dans ce deuxième épisode soit graduellement parfaite. Ensuite, et pour que les choses soient claires, il faut savoir que tous les membres de







Deux types de cinématiques vous attendent dans MediEvil 2. Celles qui sont en images de synthèse et celles qui sont en temps réel comme sur la photo.



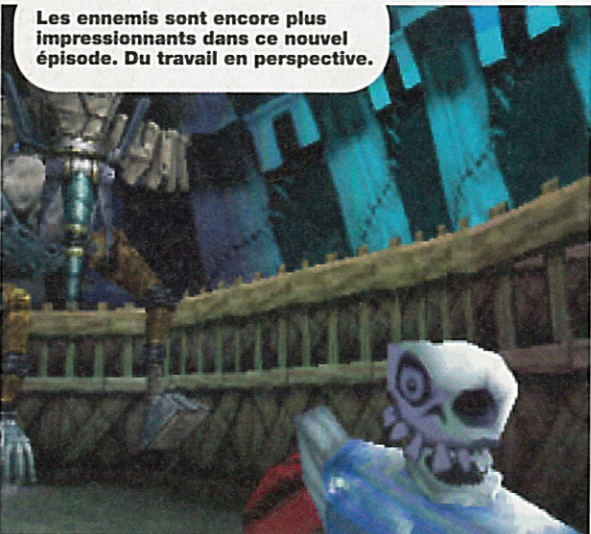
Outre le nouveau système de combat dans lequel vous pourrez maintenant présélectionner deux armes au choix dans l'inventaire (pour utilisation immédiate via deux boutons de la manette), la grande nouveauté de cet épisode est l'apparition de cette Gatlin. Chaud devant, ça décoiffe !



L'autre grande nouveauté de MediEvil 2 : Dan peut maintenant grimper. Folie des grandeurs, quand tu nous prends..



Un nouveau perso fait son apparition : Dan-Hand. Avec lui, se faufiler partout ne sera plus du luxe.



Les ennemis sont encore plus impressionnants dans ce nouvel épisode. Du travail en perspective.

Un super pouvoir pour Dan. Il pourra en effet déclencher une attaque concentrée avec son épée par exemple. Pour corriger un bogue existant dans la précédente version, les programmeurs nous donnent cette fois la possibilité d'annuler l'attaque en cours de préparation ce qui permet maintenant de contrer une attaque ennemie plus rapidement.



Les décors que vous voyez sont le fruit d'un travail "à la chaîne", allant du Game Designer au Designer 3D final en passant par le créateur graphique (dessins). Une fois cela réalisé, les programmeurs l'intégreront au jeu en lui-même et y intégreront à leur tour les différents personnages et actions...





L'équipe de MediEvil 2 au complet via un montage réalisé par leurs soins. Décidément, ils sont bien ces gars-là !



l'équipe de développement disposent de ce qu'ils appellent la "bible", une sorte de vaste document dans lequel MediEvil 2 est décrit de fond en comble. Armés de cette bible et des éléments de préproduction mis en place par les Game Designers, les graphistes vont alors créer les différents types d'environnement, ainsi que les ennemis, les personnages non-joueurs et autres héros prévus dans le jeu. Ainsi, MediEvil 2 comprendra 17 nouveaux environnements et pas moins de 60 nouveaux persos, totalisant plus de 900 animations différentes et 37 cinématiques en temps réel. Pour les dessins et la conception graphique, nous retrouvons bien évidemment Jason Wilson : une fois ses dessins au point (tant en ce qui concerne les personnages que pour les décors du jeu), Pete Giles (pour les décors) et Justin Summers (pour les persos) se chargent de les retranscrire en 3D avec tous les détails importants qui vont avec (effets de lumière sur les décors...). Pour le résultat, voir les photos. Enfin, les cinématiques en temps réel et les cinématiques en images de synthèse ont été dirigées par Jason Riley et Nina Kristensen. Là encore, par rapport au précédent épisode, les cinématiques ont fait l'objet d'un travail plus intense et passent notamment de 15 images par seconde à 25, une amélioration notable qui se caractérise surtout par une fluidité des mouvements exceptionnelle. Là encore et comme pour le Game Design, l'équipe en charge de cette section a d'abord réalisé un storyboard sur ordinateur en utilisant une application spécifique avant de créer la cinématique elle-même. Le résultat est magnifique.

Tout cela ne serait rien sans la programmation

Bien entendu, toute la partie conception et création graphique ne serait rien sans un support de programmation en béton armé ; j'entends par là qu'un jeu, aussi beau et intéressant soit-il, peut devenir néantescue à cause d'un moteur 3D à chier et d'un Gameplay désastreux. Si le premier épisode de MediEvil souffrait de quelques problèmes de caméra et d'une jouabilité pas toujours au point, il semble que ces défauts aient été pris en compte par les développeurs pour cette nouvelle version. D'abord, et pour commencer par le commencement, sachez que les programmeurs, dirigés par Julian Rex, lui-même secondé par James Busby, ont, comme les autres membres de l'équipe, eu droit à leur période de préproduction durant laquelle ils ont mis au point le nouveau moteur 3D et défini les Tools à utiliser pour MediEvil 2. De ce fait, le Debugger est impressionnant, Debugger avec lequel l'utilisateur peut visionner en direct la position et les mouvements de chaque perso présent à l'écran, en effectuant le cas échéant les changements qui s'imposent, et superposer les Wireframes au décor, histoire de contrôler tout éventuel bogue d'affichage. À l'heure actuelle, les développeurs du jeu sont dans la phase de postproduction et effectuent les derniers réglages (niveau de difficulté, angle des caméras, amélioration du Gameplay...), ce qui ne laisse augurer que du bon quant à la version finale. Bref, tout est planifié au mieux, chose rare chez un développeur, il faut l'admettre. Pour revenir sur le moteur du jeu, nous avons pu nous rendre compte que, malgré la taille immense de chaque niveau du jeu, les temps de chargement sont inexistantes et le point d'horizon reste exceptionnellement éloigné. En clair, la profondeur du champ de vision est très bonne et ce, sans nuire au Gameplay ou à la fluidité de l'animation.

L'ambiance sonore est orchestrale

Pour finir en beauté avec MediEvil 2, parlons des musiques et des bruitages. Dans le premier MediEvil, l'ambiance sonore était composée de 500 bruitages divers et de 1 700 samples sonores chargés d'émuler un orchestre. Comparé à cela, le deuxième épisode comprend pas moins de 1 100 bruitages différents et un orchestre (pour les musiques) simulé par 2 800 samples sonores. Ensuite, si le système d'enregistrement de MediEvil était du 16 bits capable de gérer 16 voies différentes, le système de MediEvil 2, lui, permet de travailler en 24 bits sur 64 voies différentes. Bref, tous ces chiffres pour dire que les sons dans MediEvil 2 sont démentiels. Les musiques orchestrales du jeu sont fabuleuses, sans parler des bruitages, variés à souhait. Imaginez en effet un niveau à l'extérieur sous la pluie dont vous entendez le clapotement et le même clapotement baissant d'intensité dès que vous entrez dans une bâtisse. Saisissant. Voilà la visite de Cambridge est finie et comme vous pouvez vous en rendre compte, MediEvil 2 promet de grands moments de vie et devrait, grâce à une équipe de génie, arriver à accrocher plus d'un joueur et devenir, nous l'espérons en tous les cas pour eux, une référence en matière d'action-aventure.

★ HO UTSUMIYA

P.S. : Nous avons pu voir quelques tests réalisés sur le kit de développement PS2, et en particulier la transformation d'un loup se baladant dans la neige, via un morphing du plus bel effet, en une sorte de loup-garou tenant sur ses deux pattes arrière (en temps réel)... Nous avons pu suivre également un personnage évoluant dans une sorte de salle des fêtes disposant de quatre points de lumière (le perso génère donc quatre ombres) et d'éléments du décor entièrement en 3D (et non pas simulés par des textures) sur lesquels nous pouvions zoomer avec précision sans que l'image à l'écran ne perde en définition (imaginez que vous passez d'une vue générale de la salle à un gros plan sur une bouteille placée à l'arrière du bar de ladite salle sans perdre en qualité... et vous m'en direz des nouvelles). Commentaire des programmeurs du studio : "La PS2 semble plus puissante qu'un PIII muni d'une G-Force mais reste très difficile à maîtriser du point de vue de la programmation. Nous faisons actuellement des tests pour voir de quoi elle est capable. Nous verrons bien..." Ouais, nous aussi, on veut bien voir...

JACKIE CHAN : STUNTMASTER ÇA TOURNE À HONG KONG

ON PEUT DIRE QUE **JACKIE CHAN : STUNTMASTER** TRAÎNE SES GUÊTRES DEPUIS BELLE LURETTE DANS LES DIVERS SALONS QUI SE SONT SUCCÉDÉ DEPUIS MAINTENANT 3 ANS ! IL EST VRAI QUE **RADICAL ENTERTAINMENT**, UNE SOCIÉTÉ CANADIENNE RENOMMÉE (CF. ENCADRÉ), A CONNU BIEN DES DÉBOIRES AVEC CE TITRE. **IAIN ROSS**, LE **GAME PRODUCER** NOUS ACCOMPAGNE POUR NOUS EXPLIQUER LE FOND DE L'HISTOIRE....



ÉDITEUR : SCE • DÉVELOPPEUR : RADICAL ENTERTAINMENT • MACHINE : PLAYSTATION • SORTIE : ÉTÉ •

Les premiers pas du projet ont été laborieux et l'idée de base ne date pas d'hier. C'est le Game Designer en chef, Ian Verchere, qui a soumis pour la première fois l'idée d'un jeu sur PlayStation mêlant plates-formes et baston, avec pour héros le roi du kung-fu des temps modernes. Bruce Lee n'étant plus de ce bas monde, on peut considérer Jackie Chan comme l'une des figures emblématiques du kung-fu, aux côtés de Jet Lee. L'idée paraissait séduisante mais il restait à contacter Jackie, qui, comme on s'en doute, est quelqu'un d'assez occupé ! Finalement c'est par le biais de son entourage que l'équipe de Radical est parvenue à le joindre, le reste s'étant ensuite mis en place naturellement. Apparemment, ces Canadiens sont très persuasifs et leur premier talent a consisté à convaincre le célèbre acteur de Hongkong de participer activement au projet. Il n'était en effet pas question de se contenter de son image ! Une fois les tractations mises en route, le travail a pu vraiment débuter, en décembre 97. Des contacts étaient également en cours avec Midway, un éditeur américain avec lequel ils ont l'habitude de travailler.

Une image en or:

Jackie Chan Stuntmaster est un jeu de plates-formes un peu particulier puisqu'il offre des combats simplifiés. L'un des objectifs des développeurs était aussi de rendre l'environnement non pas le plus crédible, car il ne s'agit pas d'un jeu réaliste, mais du moins le plus "fidèle" à l'univers des films de Jackie, car il ne s'agit pas d'un simple "cascadeur" : il est bien plus que cela, c'est un mélange de Charlie Chaplin et de Buster Keaton. Selon Iain Ross : "C'est quelqu'un qui utilise son environnement pour se sortir des pires situations, c'est quelque chose de très important pour nous et qui nous a beaucoup influencés lors de la conception du jeu. Il est clair que, pour nous, pouvoir bénéficier de l'image de Jackie Chan, qui est un personnage qui véhicule une image très positive, très saine, constitue un avantage certain. On se sentait donc rempli d'une grande mission : il fallait être à la hauteur de la licence ! Nous ne voulions pas d'un jeu médiocre dont le seul argument aurait été la présence de Jackie, ce n'aurait pas été lui rendre justice que de se comporter comme cela, et puis surtout ce n'est pas le genre de la maison !"

Les mouvements ont bénéficié de la technique de capture de mouvement, une technique à laquelle Jackie a donné du sien et ne s'est pas épargné : en fait, c'est toute sa grande générosité qui s'est exprimée ! Jackie a passé deux jours, en mars 98, avec

l'équipe de développement dans les studios de Futurelight à Santa Monica, afin d'enregistrer les séances de "Motion Capture" (qui consistent à enregistrer à l'aide de caméras et de capteurs les mouvements d'une personne afin de les retranscrire dans un jeu ou dans une séquence animée). Sa présence a été mise à profit pour lui soumettre une démo et lui soutirer quelques commentaires. Puis, plus tard, Iain lui envoyait régulièrement des cassettes vidéo pour lui rendre compte de l'état d'avancement du projet. Jackie a donc été impliqué dans toutes les étapes de la production, c'est assez rare pour le souligner. Il n'y a que Bruce Willis pour s'être personnellement autant impliqué dans un jeu vidéo : il s'agissait d'Apocalypse de Never Soft Entertainment (cf. Playmag n°31). Iain aime à se rappeler : "Le retour a été vraiment bon. Il fallait voir Jackie jouant avec la démo ! On aurait dit un gosse et ses gardes du corps (oui, il est protégé malgré ses talents de combattant !) se marraient en voyant son personnage dans le jeu. Tous émettaient des commentaires en canton-





nais, ça fusait de partout ! Heureusement, notre programmeur en chef, Jack Yee, parle cette langue et il a pu nous rassurer sur leurs points de vue...". Sa participation ne s'arrête pas là car le jeu comporte également des dialogues et c'est sa voix que l'on entend !

L'histoire en deux mots.

Il y a au total 15 niveaux répartis sur trois zones pleines de pièges. Le jeu se déroule principalement dans les rues de Hongkong. Une star du cinéma d'arts martiaux, rival de Jackie Chan, vole les bobines de son dernier film.

Jackie part donc à la poursuite de son voleur et de ses fameux rouleaux de pellicule éparpillés dans toute la ville. La progression est émaillée de combats dans lesquels vous devez vaincre des gangs à la solde de l'acteur tout en effectuant les cascades les plus spectaculaires. Ici on a voulu rendre les bastons plus intéressantes en intégrant différents styles d'arts martiaux.. Les animateurs et l'équipe responsable de l'Intelligence Artificielle, qui sont tous de grands fans de Jackie, ont collaboré en vue de rendre le comportement de Jackie et celui de ses ennemis le plus réaliste possible. Une importante panoplie de coups a été mise sur pied, grâce notamment aux fruits du travail de Jackie pendant les séances de Motion Capture. C'est ainsi que l'on retrouve sa technique de "l'homme ivre" (c'est aussi celle de Chun dans Virtua Fighter 2 et 3), qui est un art martial très difficile à pratiquer.

1m 65 mais il bat qui il veut !

Le plus impressionnant est de constater que dans chaque mouvement de ce petit personnage de pixels on reconnaît une attitude du "maître". Il n'y a pas de doute, c'est bien lui qui est à l'écran ! Donner des coups de poings et des coups de pieds, c'est bien mais ce n'est pas assez ! Heureusement Jackie est à même de ramasser des objets, comme dans le premier Beat'em-all venu soit dit en passant, afin de se défendre. Un balai, un couvercle de poubelle ou tout autre objet de la vie urbaine courante peuvent se révéler très utiles dans le feu de l'action... Un système de combats est également de la partie, le principe de fonctionnement en est simple : exécutés rapidement, les enchaînements de coups vous ramènent des points. Les différents lieux dans lesquels se déroule le jeu ne font pas vraiment dans l'originalité : prenez des docks avec ses entrepôts crasseux et ses caisses abandonnées, des arrière-cours sombres qui sont autant de coupe-gorge, un temple flanqué de deux lions en pierre, et vous aurez l'archétype du film de kung-fu produit à la chaîne ! L'action est interrompue par nombre de séquences en images de synthèse qui donnent du corps au développement du scénario, qui ont un graphisme particulier, très dessin animé, et le mérite d'être cohérentes avec

le reste du jeu. S'il est encore trop tôt pour savoir si Jackie Chan : Stuntmaster sera un excellent jeu, on peut d'ores et déjà assurer qu'il s'agira d'un titre à part dans la production actuelle. Un Beat'em-all simple, plutôt bien réalisé, et qui tente de renouer avec les grands classiques du genre. Un titre bien sympathique quoi !

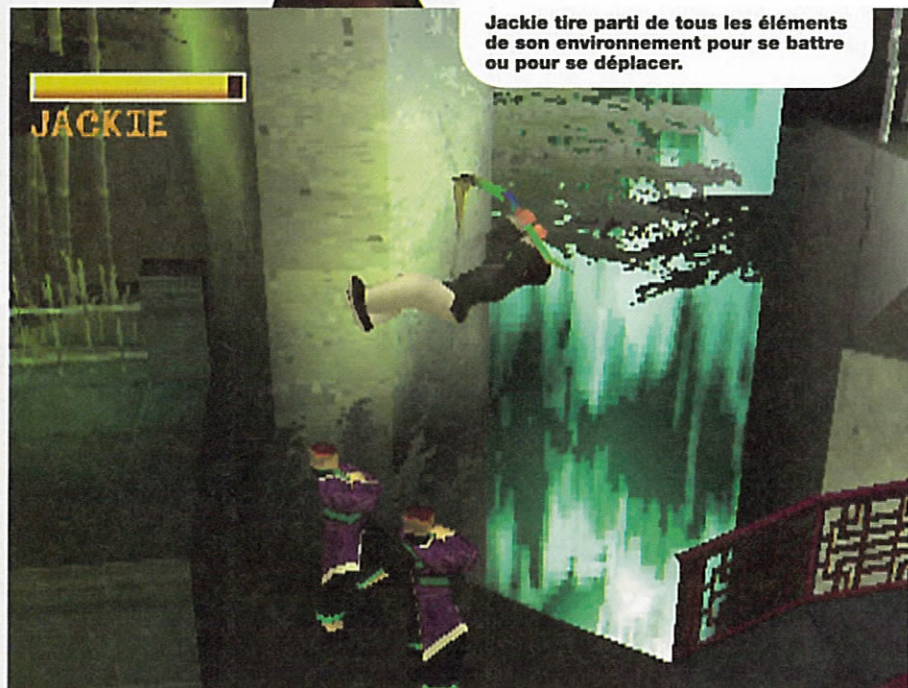
 PASCAL GEILLE



C'EST RADICAL !

Radical Entertainment est un développeur basé à Vancouver dans le district de Yaletown. Fondée en 1991, cette société est à l'origine de plus de 25 jeux de sports et d'action, sur consoles et PC, dont les plus récents sont NBA Basket-ball 2000 et NHL Championship 2000 pour le compte de Fox Sports Interactive, et Tignes MTV Snowboarding pour THQ. Enfin une partie des membres de l'équipe a rejoint Electronic Arts Sports pour collaborer au développement de Sled Storm, l'excellent jeu de courses mettant en scène des motoneiges.

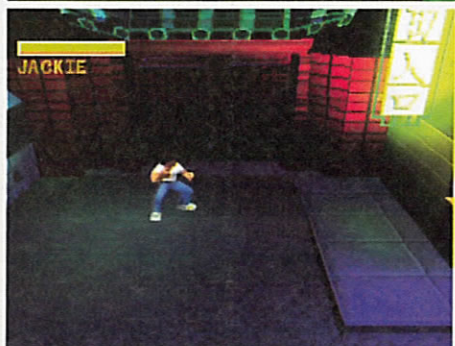
Jackie tire parti de tous les éléments de son environnement pour se battre ou pour se déplacer.



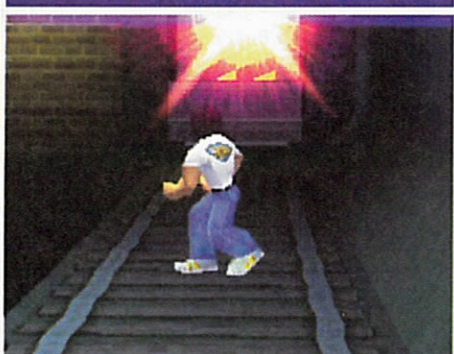
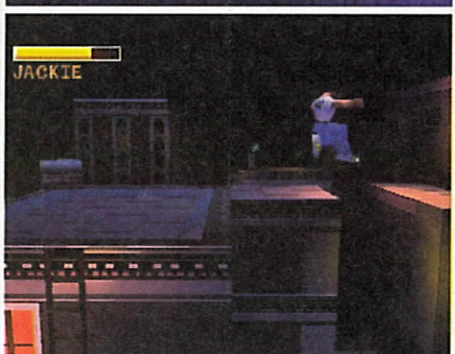
... Affrontez un clone de Travolta, roi du Disco... Stayiiiiiiiiiing !



Le seconde prise sera-t-elle la bonne ?



Les décors ressemblent à ceux de Tai Fu, le jeu d'Activision.



Les séances de Motion Capture ont duré deux jours et ont permis d'enregistrer la façon si typique de Jackie de bouger.



De nombreuses cinématiques interviennent au fil du scénario.

Nouveau !

NOUVEAU

le mag fun des 8-13 ans

N°4
19F

Kids' mania



Mensuel - MARS 2000 www.loisir.net

Pokémon Stadium

EXCLUSIF!

*Pikachu débarque
sur la Nintendo 64*



TES BD

*Crises de rire
sur 34 pages*

TÉLÉ

*Les secrets
de Buffy*



PLAYSTATION - GAME BOY - NINTENDO 64

48 PAGES DE JEUX VIDEO

19 F - 2,9 EUROS • BELGIQUE 130 FB • LUXEMBOURG 130 FL • DOM 23 F • Tom 450/850 CPF • SUISSE 5,70 FS • CANAD



CADEAUX
2 POSTERS
Pokémon
Stadium



19,00F - 20

19F

seulement
chez ton marchand
de journaux

F1 RACING CHAMPIONSHIP UNE SIMULATION EN POLE POSITION

UBI SOFT ET VIDEO SYSTEM SONT HEUREUX DE VOUS ANNONCER LEUR MARIAGE. DE LEUR UNION VA NAÎTRE UN ENFANT SUPERBE RÉPONDANT AU DOUX NOM DE F1 RACING CHAMPIONSHIP. LES FIERS ET HEUREUX PARENTS SONT RAVIS DE VOUS PRÉSENTER LEUR PROGÉNITURE POUR LA TOUTE PREMIÈRE FOIS. ET AVEC POUR MARRAINE LA FOA (FORMULA ONE ADMINISTRATION), NUL DOUTE QUE LE CHER BAMBIN A DE SOLIDES ATOUTS POUR RÉUSSIR DANS LA VIE...

**ÉDITEUR : VIDEO SYSTEM • DÉVELOPPEUR : VIDEO SYSTEM •
MACHINE : PLAYSTATION / NINTENDO 64 / DREAMCAST •
SORTIE : PRINTEMPS •**

Et je ne vous ai pas encore parlé de son grand-père, Monaco Grand Prix Racing 2, qui malgré son jeune âge va prendre un sérieux coup de vieux avec F1 Racing Championship (appelons-le F1 RC maintenant que vous avez fait connaissance !). Car il s'agit bien d'une suite "non-officielle" de Monaco GP (testé dans notre numéro 40), le développement de F1 RC ayant d'ailleurs débuté quelques semaines seulement après la sortie dans le commerce de Monaco : c'est dire le peu de répit qui a été accordé aux développeurs... Bref chez Ubi ça bosse dur, et ça se voit lorsque l'on aperçoit pour la première fois sa descendance : c'est beau ! Bien plus beau qu'auparavant, surtout en ce qui concerne la version PlayStation, qui était sans conteste la moins belle. Rappelez-vous, le design des voitures était un peu bizarre et les graphismes, bien qu'en haute-résolution, brillaient par leur laideur... Vous pouvez tirer un trait sur le passé, tout comme l'a fait Ubi, F1 Racing est l'une des plus belles simulations de Formule 1 qu'il m'ait été donné de voir ces derniers temps. Si vous aviez apprécié Formula One de Psygnosis, attendez-vous à quelque chose du même calibre, l'effet de nouveauté en moins bien entendu...

Quelle est la recette ?

Lorsque l'on demande à Jean-François Dugas, le designer en chef de la version PlayStation, quel est le secret derrière cette évolution substantielle des graphismes, la réponse est déconcertante : "On a diminué la résolution". Monaco GP était en effet en "moyenne-haute-résolution", l'affichage était plus fin mais cela avait la fâcheuse tendance de limiter le nombre de couleurs à l'écran (la version Dreamcast par exemple comportait 256 couleurs, elle en a désormais 65 000 !), la richesse des textures était moindre et l'animation n'était pas toujours très fluide... Et puis il y a d'autres explications, moins techniques celles-là, comme le fait que Monaco GP était le premier jeu du studio Ubi basé à Shanghai : la plupart des développeurs n'avaient jamais vu de Formule 1 de leur vie et la communication avait parfois un peu de mal à passer entre la Chine, Paris et Montréal. Car Ubi Soft est devenu une véritable multinationale et dispose de bureaux un peu partout dans le monde : Italie, Maroc (où a été développée la version Nintendo 64 de F1 RC), Roumanie, Chine, USA, Canada et bien sûr la France ! Bref le soleil ne se couche jamais sur l'Empire Ubi... Le temps et l'expérience aidant, les différents studios travaillent désormais de concert en meilleure intelligence. On peut légitimement dire que Monaco Grand Prix a un peu

servi à essuyer les plâtres et que F1 Racing préfigure un jeu et une structure arrivés à maturité. En marge des graphismes, la plus grosse lacune de Monaco GP était l'absence de licence FIA : Ubi n'avait pas le droit d'utiliser les écuries, les pilotes et les sponsors officiels. Là encore, le progrès est énorme puisque Ubi s'est associé avec le japonais Video System afin d'obtenir ces droits. Le résultat est sans appel : le jeu comporte désormais les 11 écuries et les 22 pilotes de la saison 1999, et cela fait toute la différence ! Mais la licence est aussi synonyme de contraintes, comme l'obligation de respecter les chartes graphiques en ce qui concerne les voitures, les règles du championnat (on retrouve par exemple la règle des "107 %", mais on peut la désactiver à volonté), tandis que de l'autre côté Nintendo et Sony font pression pour que les sponsors ayant un rapport à l'alcool et au tabac ne figurent pas dans le jeu... Et puis pour l'anecdote, sachez que la FOA a exigé que Michael Schumacher soit présent dans le jeu durant toute la saison, une façon d'éviter de par-





BUZZIN & HORNETS

BUZZIN & HORNETS

BUZZIN

MasterCard

8

BRIDGESTONE

BUZZIN

BR

H

Jordan

BRIDGESTONE

BUZZIN & HORNETS



Les ombres sont mieux gérées que sur Monaco GP 2 et contribuent à la sensation de vitesse (Dreamcast).

Dans le mode arcade vous devrez débloquent certains circuits pour y avoir accès (Dreamcast).



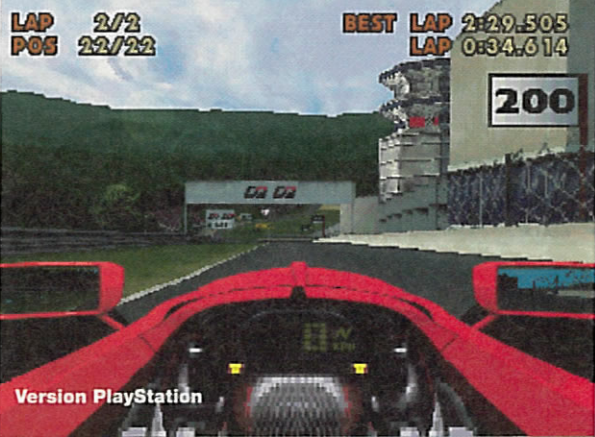
Le soleil vous aveugle parfois : c'est voulu car cela correspond aux vraies conditions de course ! (N64)



MA DIFFÉRENCE À MOI.

Les trois versions sont en tout point comparables sur le fond ; sur la forme en revanche, il existe quelques différences facilement compréhensibles ! La version Nintendo 64 est splendide et bénéficie de petits plus par rapport à la version PlayStation, comme un angle de vue interne supplémentaire (il y a 7 caméras en tout sur N64 contre 6 sur PlayStation) et la possibilité de suivre "en temps réel" les différents concurrents lors des séances de qualification. De plus dans la vue cockpit de la version N64, les mains du pilote tournent le volant alors qu'elles sont absentes sur PlayStation... Enfin la version Dreamcast est retardée d'au moins un mois pour cause de bugs ! Sega s'est en effet mis dans la tête de changer certaines routines qui se sont révélées au dernier moment totalement incompatibles avec le programme déjà écrit... Sega c'est plus bugé que toi ?!

Version Dreamcast

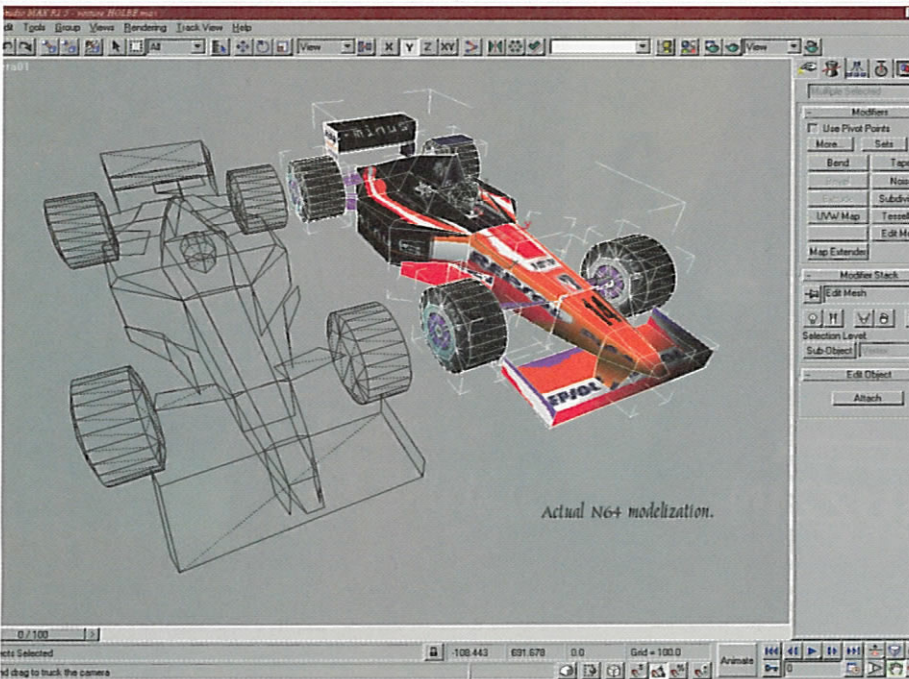


Version PlayStation

Version N64



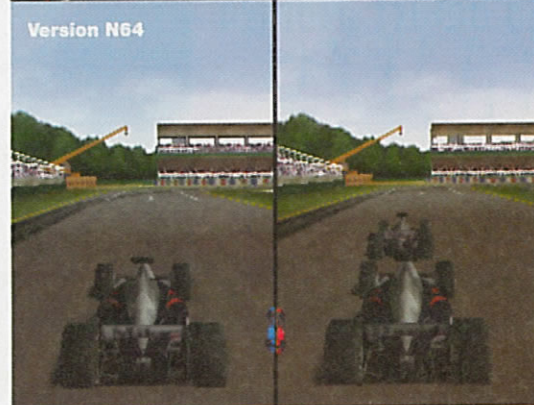
Il existe quatre types de voiture en fonction de la distance à laquelle on la voit : de près, avec tous les détails (250 polygones), un modèle simplifié (130 polygones), un deuxième encore plus sommaire (50 polygones) et enfin un "cube" très lointain de seulement quatre polygones !





Les Replays ne bénéficient que d'une seule caméra et il n'y a pas d'options magnétoscope comme la pause sur image (Dreamcast).

On retrouve toutes les statistiques de la saison 1999, les écuries et les pilotes avec leurs points forts et leurs faiblesses... (N64).



Le mode multijoueur se limite à deux personnes mais on peut choisir de s'affronter horizontalement ou verticalement... (PlayStation et N64)



ler de son accident... Et puis la fédération a aussi interdit l'intégration du mode "Carrière" de Monaco, car cela supposerait qu'il existe de "petites" écuries (vous débutez par exemple chez Minardi ou Arrows pour finir chez Mc Laren ou Ferrari), et cela, la Fédération ne veut pas en entendre parler... Hypocrite ? Oui ! Mais riche... Il y a aussi Ferrari, l'écurie la plus pointilleuse en termes d'image, qui est la seule à avoir demandé aux développeurs de ne pas faire figurer leur logo sur leurs voitures. Pourquoi ? Cela reste un mystère... Mais à part ces petits détails, F1 Racing est une simulation qui respecte à 100% le vrai championnat.

Il y en aura pour tout le monde !

Simulation certes, mais, pour ne pas effrayer les débutants, F1 RC est aussi un jeu d'arcade. En fait l'objectif d'Ubi est de proposer un jeu qui satisfasse le plus grand panel de joueurs possible : du fou d'arcade qui ne veut pas s'embarasser de réglages, de boîte manuelle, de trajectoires au cordeau ou de millièmes de seconde, jusqu'au puriste le plus pointu, celui qui se lève à 5 heures du mat' pour regarder en direct les Grand Prix et qui se demande quelle quantité d'essence mettre au départ avec une stratégie de course à deux arrêts sachant que le grip de la piste sera modifié au cas où la statistique des 60% de chances d'avoir de la pluie serait exacte... Oui le projet est ambitieux mais F1 RC dispose de tant de paramètres, de modes et d'options que le challenge semble d'ores et déjà gagné ! Dans le mode arcade, appelé "Pick-up and Play", les trajectoires les plus courtes sont souvent les meilleures : les Check Points et un système de points sont d'ailleurs là pour confirmer cette impression. "Place au fun et au sport", c'est un peu ce que l'on se dit, d'autant que l'interface a été complètement repensée. Le jeu bénéficie désormais de menus simples et clairs et le joueur se retrouve immédiatement dans le bain vu qu'il ne faut plus patienter que 7 secondes pour se retrouver sur la piste alors qu'il en fallait 27 avec Monaco... D'un autre côté, le mode simulation comblera les Hard-Core Gamers et les inconditionnels de la discipline. Comme je l'ai dit, diverses options vous permettront de jouer sur le degré de "réalisme", comme la boîte auto ou manuelle, le freinage assisté, la possibilité de choisir l'étendue et la gravité des dégâts lors des accidents, les conditions climatiques, etc. Enfin il existe aussi quatre niveaux de difficulté. Les réglages de la voiture sont quant à eux toujours au nombre de huit, on peut donc modifier les ailerons avant et arrière, l'étagement de la boîte de vitesses, la dureté des pneus (avant et arrière), la dureté des suspensions, la répartition du freinage, la direction, la hauteur de caisse et enfin la quantité d'essence embarquée. Chaque modification est tout de suite interprétable et facilement quantifiable grâce à quatre barres correspondant aux paramètres suivant : la vitesse de pointe, la tenue de route, l'accélération et le freinage. Les "Pit's Stops", ou "arrêts au puits" en bon français, se font désormais par le biais de séquences en images de synthèse pour les versions PlayStation et Dreamcast, et en "3D classique" sur Nintendo 64. Il existe d'ailleurs deux séquences : une de six secondes correspondant à un arrêt "canon" et une de dix secondes pour les ravitaillements les moins rapides. Mais en fait cela dépend de vous car les arrêts donnent lieu à un minijeu dans lequel vous devez appuyer le plus rapidement possible sur les boutons (à la Track & Field) : soit vous relevez le défi et tentez de grignoter de précieuses secondes, soit vous laissez faire vos mécanos...

ça s'annonce bien !

L'autre grande nouveauté de F1 RC est son mode "École de Conduite", qui est plutôt un stage de pilotage dans lequel les novices apprennent non pas à conduire une F1 mais à reconnaître les 16 circuits du championnat. L'apprentissage des courbes et des distances de freinage se fait d'une façon très astucieuse puisque cela consiste à suivre une voiture "fantôme" en tentant de calquer sa trajectoire et sa vitesse sur les siennes. Un système de barre vous indique par exemple si vous freinez trop tôt ou trop tard et des flèches au sol vous indiquent la trajectoire idéale... et à l'instar de Gran Turismo et de ses différents permis, F1 RC propose diverses petites épreuves dont la difficulté est croissante et, selon vos prestations, vous serez gratifié d'une note passable, méritoire ou d'un accessit... La version PlayStation à laquelle j'ai pu jouer n'était développée qu'à 80%, et certains éléments restent encore à travailler. Ainsi, les sons, bien qu'ils aient fait l'objet d'une refonte, ne sont pas encore tout à fait satisfaisants. Les commentaires brillent par leur absence mais ce n'est pas nous, à Playmag, qui viendront nous en plaindre, car il s'agit plutôt d'une nuisance qu'autre chose ! La maniabilité des voitures en mode analogique était encore très perfectible, le pilotage des Formule 1 manque encore de finesse sur PlayStation alors que la version N64 donnait entière satisfaction. L'intelligence artificielle n'était pas non plus finalisée car les Minardi se révélaient aussi rapides en qualification que les Mc Laren... Il reste donc du pain sur la planche aux gens d'Ubi pour nous pondre la simulation idéale, mais vu la vitesse à laquelle les choses avancent, faisons-leur confiance pour que tout soit pour le mieux dans la version finale : c'est tout le mal qu'on leur souhaite !

PASCAL GEILLE

Des affiches, ça Woody ?

16 posters géants* et un numéro exceptionnel où on Woody tout sur Disney

Ciné Live Hors-série
SPECIAL DISNEY

35 F

www.loisir.net

TOY STORY 2
ÇA WOODY ?
TOUT SUR LE FILM

1001 pattes
10 février 99

LE ROI LION
L'histoire de la vie...

Aladdin

TOUTES LES AFFICHES DES GRANDS CLASSIQUES DISNEY RÉUNIES
16 POSTERS GÉANTS

BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS, LE LIVRE DE LA JUNGLE, PINOCCHIO, LE ROI LION, ALADDIN, TARZAN, TOY STORY, POCAHONTAS, 1001 PATTES, LA BELLE ET LE CLOCHARD, LES ARISTOCHATS, FANTASIA 2000, TOY STORY 2, LES 101 DALMATIENS, LES AVENTURES DE BERNARD ET BIANCA...

L 4742 - 35,00 F - RD

Hors série Ciné Live - 35 F (5,35 €) | Belgique 245 FB | Suisse 11 F\$ - Tous les droits de couverture sont copyright THE WALT DISNEY COMPANY ET DENNY F. HOAR

En vente chez votre marchand de journaux
35 F seulement

* Un conseil : sifflez en agrafant !



Si les tests sont assez nombreux ce mois-ci, il est un jeu qui a demandé beaucoup plus de "travail" et de temps à peaufiner, nous voulons bien entendu parler d'ISS Pro Evolution, auquel Marco a joué... et joue encore avec acharnement. Mais jusqu'où ira-t-il !!!!!? X

BARÈME

de 0 à 4 nul tout simplement aucun intérêt !

de 5 à 9 rien de captivant !

de 10 à 12 des qualités mais très vite lassant

de 13 à 15 un bon titre avec de légers défauts

de 16 à 18 un très bon titre

de 19 à 20 un ou deux jeux dans l'année



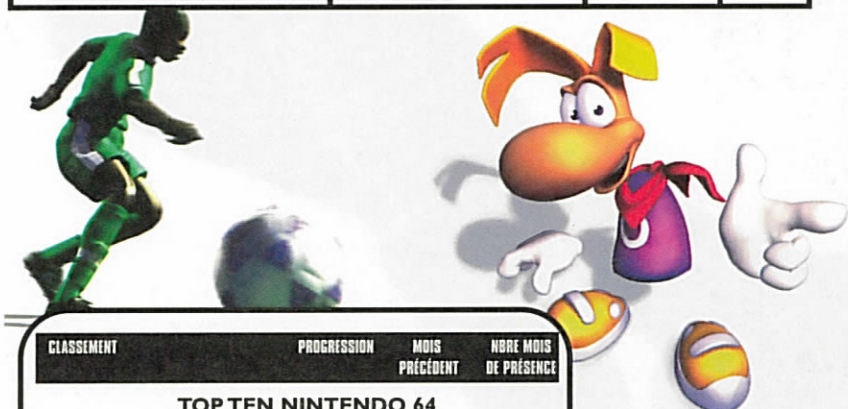
HIT - P A R A D E

Pour la troisième fois dans ce hit-parade, voici le classement des premiers jeux Dreamcast. Cependant, comme nous vous l'avions déjà précisé le mois dernier, le parc installé de machines n'étant pas encore suffisamment important, il nous est malheureusement impossible de donner le classement des dix premiers titres Dreamcast. C'est pour cette raison que vous ne trouverez ici que les cinq plus grosses ventes du mois sur la console de Sega. X

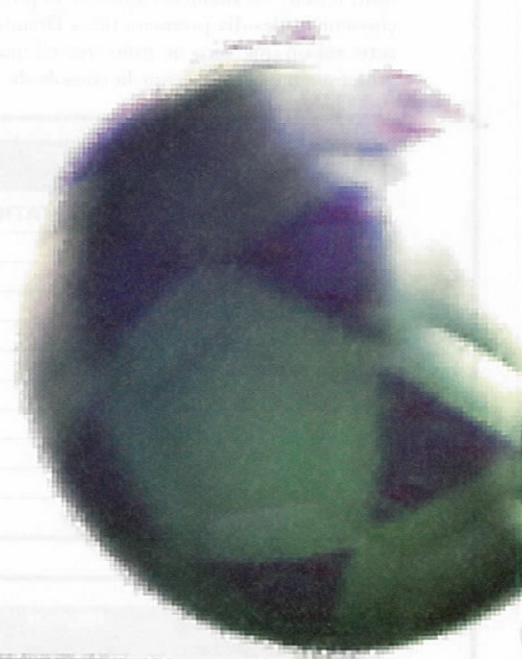
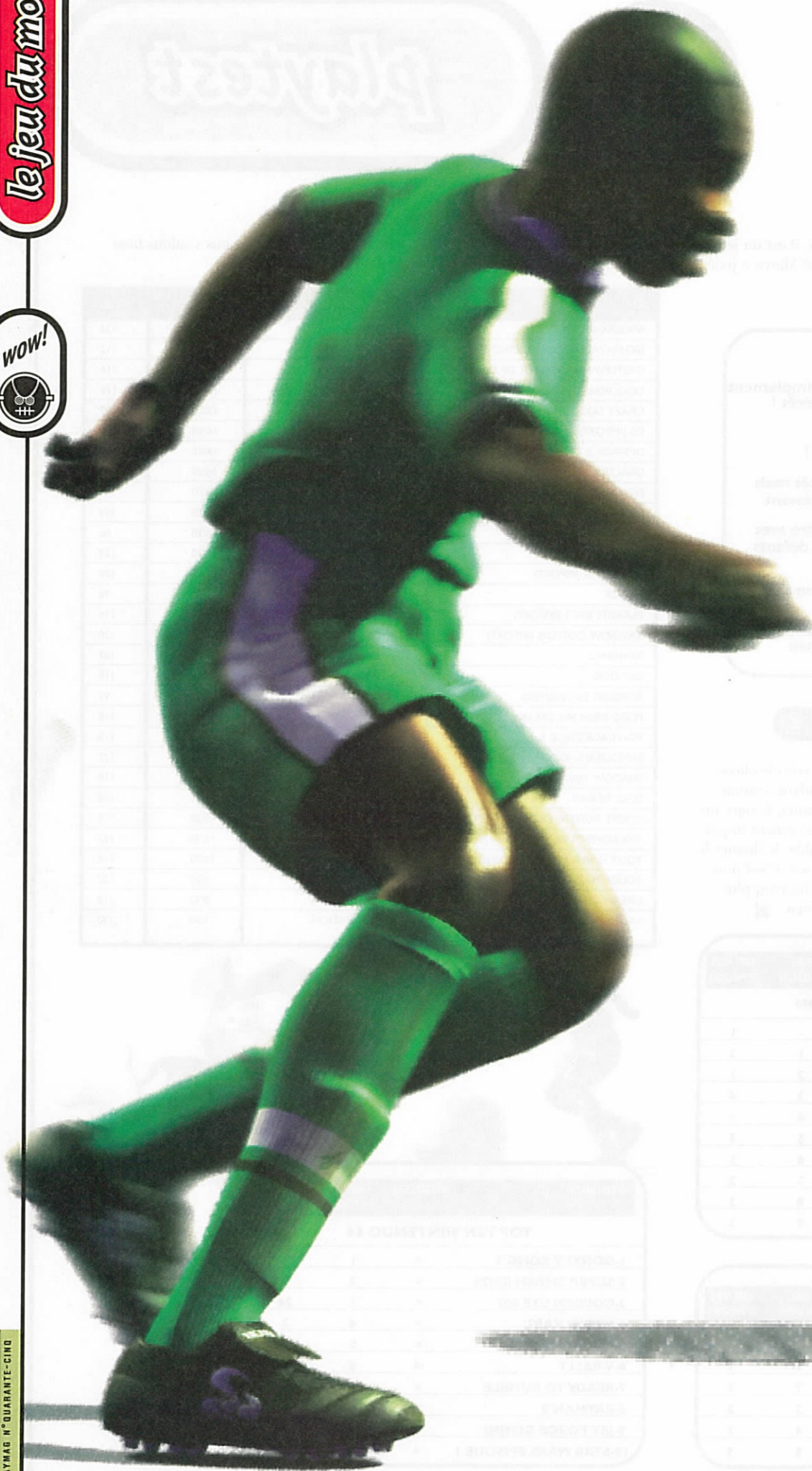
CLASSEMENT	PROGRESSION	MOIS PRÉCÉDENT	NBRE MOIS DE PRÉSENCE
TOP TEN PLAYSTATION			
3-GRAN TURISMO 2	▲	-	1
2-FIFA 2000	▼	1	3
3-TOMB RAIDER IV	▼	2	3
4-TEKKEN 3 PLATINUM	▼	3	4
5-GRAN TURISMO PLATINUM	▼	4	4
6-DEMAIN NE MEURT JAMAIS	▼	5	3
7-CRASH TEAM RACING	▼	6	3
8-COLIN MC RAE PLATINUM	▼	7	2
9-FINAL FANTASY VIII	▼	8	3
10-TARZAN	▼	9	3

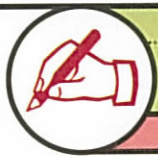
CLASSEMENT	PROGRESSION	MOIS PRÉCÉDENT	NBRE MOIS DE PRÉSENCE
TOP TEN DREAMCAST			
1-SOULCALIBUR	=	1	3
2-SONIC ADVENTURE	=	2	3
3-FIGHTING FORCE 2	=	3	2
4-SEGA RALLY 2	=	4	3
5-UEFA STRIKER	=	5	3

JEU	MACHINE	NOTE	PAGE
BERSERK (IMPORT)	DREAMCAST	14/20	122
BIO HAZARD CODEVERONICA (IMPORT)	DREAMCAST	16/20	112
CASTLEVANIA - LEGACY OF DARKNESS	NINTENDO 64	10/20	116
COOLBOARDERS 4	PLAYSTATION	13/20	116
CRAZY TAXI	DREAMCAST	13/20	108
D2 (IMPORT)	DREAMCAST	14/20	119
DESTROY & CONQUER	PRESQUE TOUTES	-14/20	114
DRACULA RESURRECTION	PLAYSTATION	14/20	110
ECW Hardcore REVOLUTION	PLAYSTATION	9/20	116
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	PLAYSTATION	16/20	104
ISS PRO EVOLUTION	PLAYSTATION	18/20	86
KIKAI OH	DREAMCAST	12/20	122
KOUDELKA (IMPORT)	PLAYSTATION	15/20	120
NBA 2K	DREAMCAST	17/20	98
PARASITE EVE 2 (IMPORT)	PLAYSTATION	15/20	119
RAINBOW COTTON (IMPORT)	DREAMCAST	11/20	120
RAYMAN 2	DREAMCAST	18/20	102
RED DOG	DREAMCAST	9/20	116
RESIDENT EVIL NEMESIS	PLAYSTATION	17/20	92
ROAD RASH JAIL BREAK	PLAYSTATION	7/20	118
ROLLCAGE STAGE 2	PLAYSTATION	11/20	118
SAMOURAI SHODOWN 2 (IMPORT)	PLAYSTATION	10/20	122
SHADOW MADNESS	PLAYSTATION	6/20	118
SOUL REAVER	DREAMCAST	14/20	118
STREET FIGHTER EX 2 PLUS (IMPORT)	PLAYSTATION	15/20	119
THE ADVENTURE OF ROBIN... (IMPORT)	PLAYSTATION	12/20	122
TONY HAWK SKATEBOARDING	NINTENDO 64	14/20	118
TOUGE MAX G (IMPORT)	PLAYSTATION	8/20	122
URBAN CHAOS	PLAYSTATION	8/20	119
VAMPIRE HUNTER D (IMPORT)	PLAYSTATION	13/20	120



CLASSEMENT	PROGRESSION	MOIS PRÉCÉDENT	NBRE MOIS DE PRÉSENCE
TOP TEN NINTENDO 64			
1-DONKEY KONG 3	=	1	2
2-SUPER SMASH BROS	=	2	3
3-GOLDEN EYE 007	=	3	24
4-MARIO KART	=	4	3
5-MARIO'S PARTY	=	5	8
6-V-RALLY	=	6	6
7-READY TO RUMBLE	=	7	2
8-RAYMAN 2	=	8	2
9-JET FORCE GEMINI	=	9	3
10-STAR WARS EPISODE I	=	10	3





ÉDITEUR : KONAMI ★ DÉVELOPPEUR : KONAMI ★ GENRE : FOOTBALL ★ JOUEURS : 1 À 4 ★
CONTINUES : NON ★ SAUVÉGARDÉS : OUI ★ DIFFICULTÉ : 3 NIVEAUX ★ AUTRES FORMATS : NON ★
DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 350 F ENVIRON

P L A Y S T A T I O N

ISS PRO EVOLUTION

DANS LE GRAND ET SEMPI-TERNEL COMBAT QUI OPPOSE LES ÉQUIPES DE FIFA À CELLES DE ISS, NOUS AVONS TOUJOURS PLUTÔT PENCHÉ VERS LES TITRES DE KONAMI. MÊME SI LE MARCHÉ S'EST AUJOURD'HUI COMPLEXIFIÉ AVEC L'ARRIVÉE DE NOUVEAUX TROUBLE-FÊTE (UEFA STRIKER ET AUTRES MONDE DES BLEUS), NOTRE PRÉFÉRENCE NE CHANGE PAS, SURTOUT AVEC LA SORTIE DU DÉJÀ FAMEUX ISS PRO EVOLUTION. DE TOUTE ÉVIDENCE, IL S'AGIT D'UNE RÉUSSITE, MAIS EST-CE LÀ LE JEU DE FOOT DE RÊVE ? RÉPONSE TOUT DE SUITE.



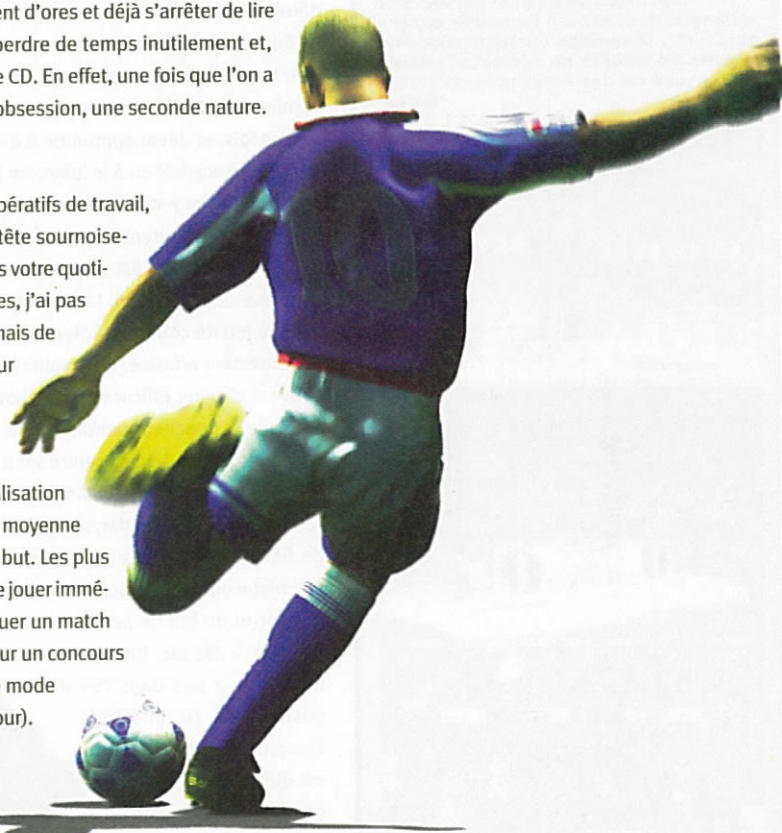
lors que jusqu'ici, nous avions surtout tripé sur les merveilleuses et enchanteresses versions Nintendo 64 de ce titre, ISS Pro Evolution est arrivé à la rédaction il y a quelques mois pour une News qui allait mettre en péril le bouclage de numéro de septembre. Pour ma part, c'était la première fois que je jouais à un ISS sur PlayStation depuis le tout premier opus, qui n'était encore qu'en 2D. Le résultat a été simple et net : ce fut une révélation. À tel point que, depuis, nous attendions de pied ferme cette petite bombe. Et n'y voyez pas d'exagération, ISS Pro Evolution est réellement une bombe. Ne prenons pas de détours, la PlayStation trouve là son meilleur jeu de foot, celui qu'il faut avoir dans sa logithèque si on se veut être un vrai amateur de simulations. Pour ceux qui nous font confiance, il peuvent d'ores et déjà s'arrêter de lire ce test et courir s'acheter ISS Pro Evolution, juste histoire de ne pas perdre de temps inutilement et, croyez-nous, ce temps va devenir précieux dès que vous aurez acquis ce CD. En effet, une fois que l'on a ISS sous la main avec une télécommande et une console, le foot devient une obsession, une seconde nature.

MARCO VS LAURENT C. (CINÉ LIVE) : 3-1

Nous en avons fait l'expérience ici : quels que soient vos impératifs de travail, d'études, de famille, le jeu de Konami vous trotte dans la tête sournoisement et, à la façon d'une véritable drogue, il s'insinue dans votre quotidien. Les "Bon, allez, juste une petite partie de 5 minutes, j'ai pas trop l'temps, là", ou alors "Bon, on s'en fait une seule mais de 30 minutes" deviendront des prétextes récurrents pour jouer durant des heures. Avec mauvaise conscience, certes, mais des heures quand même... À ce petit miracle, plusieurs raisons, qu'il est temps maintenant d'évoquer. Commençons par l'aspect technique et la réalisation du soft : ISS commence avec une cinématique de qualité très moyenne que l'on prendra vite l'habitude de zapper pour aller droit au but. Les plus pressés se jeteront d'emblée sur le "Match Mode", qui permet de jouer immédiatement un match amical avec des équipes internationales, de jouer un match All Star (l'Europe contre le Reste du Monde), ou encore de se la donner sur un concours de tirs au but. Ceux qui recherchent un plaisir sur la durée iront vers le mode "League" (championnat d'équipes internationales avec matchs aller/retour).

MARCO VS ÉRIC P. (KID'S MANIA) : 7-1

Le menu de départ offre également la possibilité de jouer diverses coupes : une coupe internationale (coupe du Monde avec 32 équipes), une coupe Konami





CHAMPIONS DU MONDE !!!
Gagner une Coupe du Monde procure toujours une jouissance totale. Voilà en images quelques moments immortalisés de la brillante victoire des Italiens, moments saisis après la remise de la coupe. On regrettera juste qu'il n'y ait pas de séquence plus jolie ou plus spectaculaire (en synthèse, par exemple) pour rendre l'émotion encore plus forte. Dommage également que ce genre de victoire ne "débloque" pas un mode caché ou des équipes supplémentaires.



(de 3 à 16 équipes internationales, avec possibilité de matchs aller/retour), une coupe d'Europe (16 des 30 équipes européennes), une coupe d'Afrique (6 équipes), une coupe américaine (10 pays) et une coupe d'Asie (6 pays). Enfin, le mode "Master League" propose de jouer avec 16 clubs européens de renom (Milan, OM, Madrid, Manchester, etc.) et de faire un championnat avec la possibilité – en fonction de vos résultats – d'acheter des joueurs aux clubs adverses. Enfin, ISS offre un mode "Entraînement" qui vous permettra d'apprendre à maîtriser les diverses tactiques, les pénos, les coups francs, les corners, etc. On pourra également choisir le nombre de joueurs adverses sur le terrain (de 0 à 11). Tant qu'on est dans les chiffres et les options, sachez aussi que l'on pourra jouer de jour comme de nuit, par temps sec ou sous la pluie, que la durée des parties est réglable, que le jeu offre 3 niveaux de difficulté et que l'on pourra choisir d'avoir ou pas des prolongations, la règle du but en or et les séances de tirs au but.

MARCO VS PATRICE K. (SERVICE TECHNIQUE) : 4-2

Voilà donc pour le contenu en termes de réglages, de paramètres et de possibilités. Mais là où ISS Pro Evolution cartonne et provoque carrément une accoutumance, c'est une fois que l'on a la manette en main. Le plaisir de l'œil est immédiat grâce à des animations superbes et réalistes. Les joueurs bougent, courent, sautent, exécutent des têtes, des retournés, des shoots, des tacles, des feintes de corps ou de tir, ils dribblent... : la panoplie de mouvements est tout simplement étonnante. C'est aussi varié que bien réalisé, car tous ces mouvements seront d'une grande simplicité à réaliser et jouissifs à regarder. En attaque, on pourra faire des passes courtes, des passes hautes, des tirs et des passes en profondeur grâce aux boutons de base. L1 et R1 servant à sélectionner un joueur et à accélérer sa course. L2 (+ un des quatre boutons de base) sert à sélectionner les tactiques que devra adopter votre équipe, R2 (+ Carré ou Rond) servira à avancer ou à descendre votre équipe sur le terrain. Tout ça pour expliquer que sans se prendre la tête avec 50 combinaisons de touches, on pourra ici élaborer des tactiques en temps réel, en changer aussi vite que l'on en a envie et construire ainsi ses attaques et replacer sa défense.

MARCO VS STÉPHANE (PLAYMAG) : 2-0

Pour compléter ce petit tour des possibilités, notez également que le bouton triangle – en défense et près du but – vous permettra de faire sortir votre gardien, qui ira chercher le ballon dans les pieds du tireur. Ce dernier sera d'ailleurs bien surpris les premières fois, et devra apprendre à dribbler le goal (voir encadré) ou à le lober. Un jeu qui est donc très orienté simulation, même si la prise en main et l'accessibilité permettent de s'éclater dès les premières minutes de jeu. ISS est donc réaliste dans sa forme mais aussi dans le fond. La preuve : il n'existe pas dans le jeu de coup stéréotypé, d'action systématiquement efficace. Les exploits individuels peuvent s'avérer efficaces, les débordements sur l'aile débouchent parfois sur un but, les passes en profondeur au centre sur un attaquant rapide qui s'est démarqué peuvent être meurtriers mais dans tous les cas de figure, on ne retrouve jamais de technique ou d'action qui permettrait de rentrer un but ne serait-ce que dans 80 % des cas. Idem pour les tirs, il n'y a pas dans ISS de position de tir infallible. Chaque action ou presque est différente de la précédente, ce qui confère au jeu un réalisme et une durée de vie exceptionnelle.





Il est possible de marquer sur coup franc. Même la machine s'offre ce petit plaisir de temps en temps. Par exemple, celui-ci rentrera : pleine lucarne.

SAUVEGARD



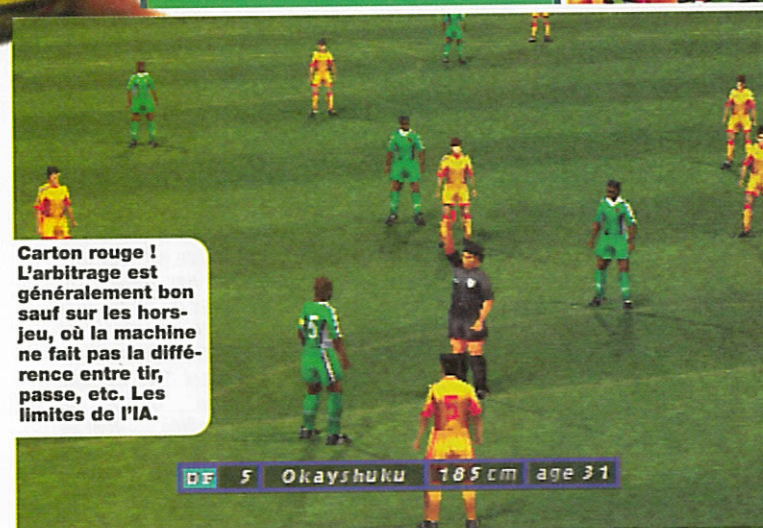
Reprise
Dommage que la formule "centre-tête-but" soit rarissime.

SAUVEGARD

Et pourquoi ne pas créer des joueurs rigolos ? Parce que...



Notez le soin apporté aux graphismes. Chouettard, hein ?!



Carton rouge ! L'arbitrage est généralement bon sauf sur les hors-jeu, où la machine ne fait pas la différence entre tir, passe, etc. Les limites de l'IA.

DF 5 Okayshuku 185 cm age 31



SAVE

Dans le mode "League Master", on jouera avec des clubs européens (ici, la Juve). On pourra également gérer des transferts pendant la saison.



En dernier recours, vous pourrez diriger le goal et le faire sortir dans les pieds du tireur.



SAUVEGARD

LA FEINTE DE TIR

L'arme ultime lorsque l'on arrive seul face au gardien, celle qui permet de rentrer le but à tous les coups et de façon sûre, c'est la feinte de tir. Pour réussir ce coup de maître bien humiliant face à un adversaire humain, il vous suffit d'arriver devant le gardien en "trottant", et une fois assez près de lui, d'appuyer sur Croix et Carré en même temps et de donner une direction. Votre joueur fera semblant de tirer puis prendra la direction demandée. Alors que le goal adverse sera encore au sol après un plongeon inutile, vous n'aurez plus qu'à tirer en douceur pour marquer. Facile, non ?!



MARCO VS J'M (EX-PLAYMAG) : 4-0

Mais que les amateurs de foot instinctif et fun ne paniquent pas, car ISS Pro Evolution offre le meilleur rapport fun/technique des jeux de foot du marché actuel. Sans passer des heures dans les menus, on peut configurer les parties de façon assez complète, on peut placer les joueurs comme on veut sur le terrain, élaborer des stratégies, gérer les remplacements, créer ses équipes, ses joueurs (look + caractéristiques techniques + nom), enregistrer les Replays des buts que l'on pourra revoir sous tous les angles possibles, sauvegarder son équipe, ses résultats mais tout cela se fait de façon agréable et facilement, grâce à des menus impeccables de clarté. Mais on peut également prendre la manette et aller directement sur le terrain affronter un adversaire et se choper de bonnes crises de fou rire dans des matchs d'une intensité exceptionnelle. Au final, ISS Pro Evolution propose un challenge à la hauteur des espérances des Gamers, tout en offrant aux amateurs un jeu fun et accessible. Bref, Konami nous offre là LE jeu de foot de la PlayStation, le plus équilibré en termes de réalisation graphique et de Gameplay. Même si, en solo, il est s'avère excellent, ISS Pro Evolution est surtout à savourer à deux ou même à quatre. **MARCO VEROCAÏ**

L'AVIS DE HD Rien à dire. ISS Pro Evolution est le jeu de foot le plus fun sur PlayStation, la prise en main est très rapide et le Gameplay hallucinant. Comparé à lui, Le Monde des Bleus demande plus d'entraînement, un temps d'adaptation beaucoup plus important, même si, finalement, le jeu de Sony est aussi varié et complexe que celui de Konami. Enfin, je note que les Replays du Monde des Bleus sont vraiment plus sympas (y a pas photo) mais cela n'empêche pas ISS d'être complet et surtout "attachant". Une fois commencé, on ne peut plus s'en détacher...

L'AVIS DE STÉPHANE Entendre fanfaronner Marco à longueur de victoires est depuis peu l'unique fond sonore dans le bureau. Vengeance ! Les points forts de cette version sont l'accessibilité directe et le dosage équilibré entre stratégie pointue et le côté arcade inhérent à la série. Précis, convivial et d'une richesse inégalée, il a supplanté définitivement Formation Soccer (PC Engine) dans mon cœur de footeux du dimanche, et il s'installe comme référence ultime (en attendant la version PS 2). Un regret pourtant : faut-il être le fils caché de Diego-coco-Maradona pour marquer sur un centre ?

L'AVIS DE PASCAL "Moi qui n'aime pas le ballon rond en général et les simulations de foot en particulier, ouh lala, keske que je me suis amusé avec ISS Pro sur PlayStation ! L'essayer c'est l'adopter !". Cela dit, je n'ai pas vraiment eut le temps de m'y attarder ! Il faut dire que le jeu est littéralement squatté par Marco, qui n'a de cesse de défier tout le monde en proférant des "t'es pas cap !" ou encore "tu veux que j'te mette la pâtée"... tout ça pour se faire ridiculiser par le premier venu, y'en a qui n'ont vraiment peur de rien je vous le dis !



Vous pourrez revoir un Replay de chaque but exactement comme vous le désirez. Des Replays qui pourront être sauvegardés sur carte mémoire.

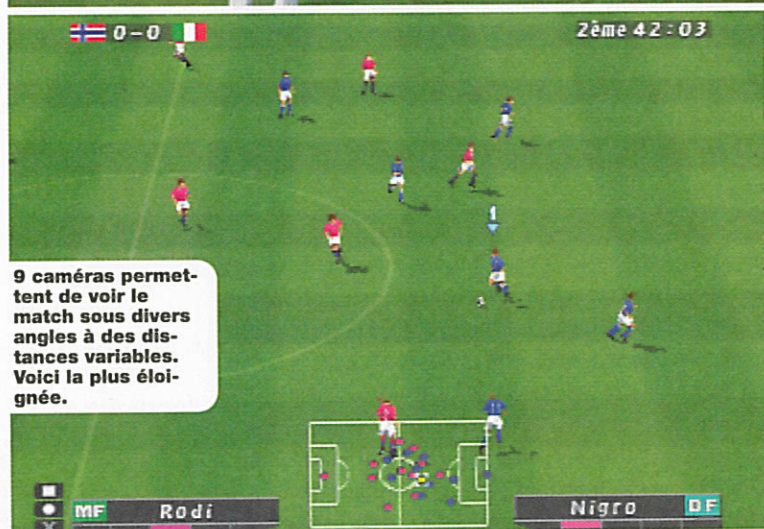


□ SAVE



Frapper les tirs au but sera particulièrement jubilatoire. Une épreuve à haute teneur émotionnelle.

FW 7 Nuvile 171 cm age 26



2ème 42 - 03

9 caméras permettent de voir le match sous divers angles à des distances variables. Voici la plus éloignée.

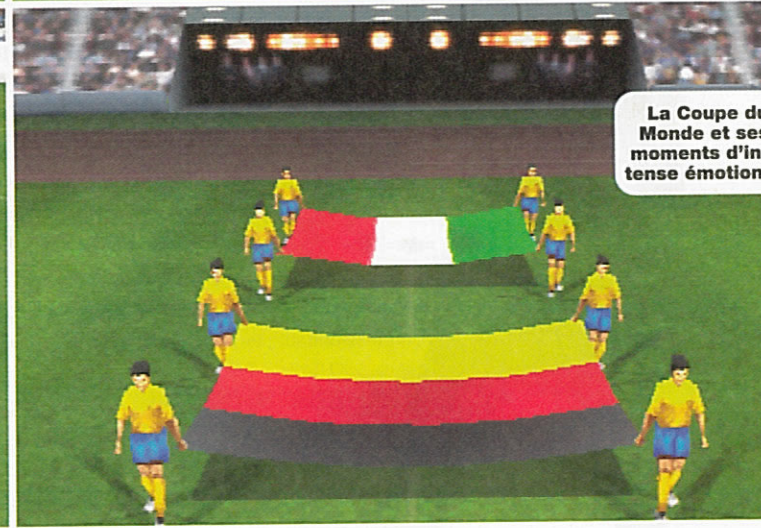


Un goal qui sort de ses cages est un goal qui sort vainqueur.

□ SAUVEGARD



Les petits dribbles ne sont pas faciles à réaliser mais peuvent permettre de réaliser l'exploit individuel qui vous mènera au but.



La Coupe du Monde et ses moments d'intense émotion.

18

sur vingt

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

MANIABILITÉ : 16

SON : 16

DURÉE DE VIE : 16

INTÉRÊT : 18

LES BALLONS D'OR

1 - LE MONDE DES BLEUS : un monde très technique pour peu que l'on daigne y passer du temps, beaucoup de temps. Ses Replays sont réellement impressionnants, notamment du point de vue de la gestion des collisions.

2 - FIFA 2000 : ce volet rompt avec la tradition "simulesque" de la série et offre un jeu très typé arcade et très facile d'accès. Idéal pour ceux qui préfèrent le plaisir immédiat au réalisme.

3 - UEFA STRIKER : même si je l'ai trouvé trop mou, il faut avouer qu'avec le temps, ce titre offre la perspective de matchs intéressants, sur PlayStation mais aussi sur Dreamcast.

LES +

TOUT

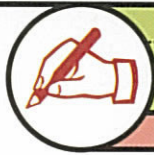
LE RESTE

LE RESTE ENCORE, S'IL EN RESTE

LES -

PAS DE MATCHS DE 90 MINUTES.

PAS DE BONNES CINÉMATIQUES



RESIDENT EVIL

NEMESIS

LE TROISIÈME (ET DERNIER ???!) OPUS DE LA SÉRIE GORE FÉTICHE DE CAPCOM EST-IL LE MEILLEUR DU LOT ? C'EST BIEN ÉVIDEMMENT LA QUESTION QUE TOUT LE MONDE SE POSE ! APRÈS S'ÊTRE FAIT PEUR AVEC LE PREMIER VOILET ET S'ÊTRE FAIT LA MAIN SUR LES MEUTES DE ZOMBIES DANS LA VILLE DE RACCOON CITY DANS LE DEUXIÈME ÉPISODE, VOYONS COMMENT SE PRÉSENTE CET ACTE QUE L'ON DIT FINAL ? AUTANT DE QUESTIONS MÉTAPHYSIQUES AUXQUELLES JE VAIS TENTER DE RÉPONDRE ET CE, SANS L'AIDE DE STUPÉFIANTS, D'ANTIDÉPRESSEURS OU DE BÉTABLOQUANTS...



Depuis Star Wars et son pitoyable épisode 1, la mode est aux "Prequels", c'est-à-dire aux suites qui se situent en amont des volets précédents (c'est clair ?). Capcom aurait pu céder à la tentation, mais non, ce troisième opus se déroule dans la continuité... Intitulé "Biohazard : The Last Escape" au Japon, Resident Evil 3 : Nemesis est enfin traduit dans notre belle langue, celle de Bernard Montiel probablement, vu le niveau des dialogues... mais enfin bon on ne va pas non plus trop se plaindre, on évite le pire, je veux parler des dialogues du premier épisode. Des textes indignes même du plus sombre film de Max Pécas... Le niveau s'est tout de même un peu amélioré bien que l'on frôle encore parfois la niaiserie qui caractérisait le premier volet. Ce qui m'a toujours fasciné dans cette série, c'est l'étonnement et la quasi-naïveté avec lesquels les protagonistes appréhendent la situation : ils ne comprennent jamais rien à ce qui leur arrive, à croire que les membres des forces Stars sont bouchés à l'émeri ou sont recrutés dans les grandes surfaces au rayon crétins congénitaux ! Pourtant, depuis le temps, ils devraient savoir que les gens qui déambulent en loques, la tête un peu penchée tout en lâchant des cris gutturaux ne sont pas des vendeurs d'aspirateurs ou d'encyclopédies couleur reliées en cuir, mais des créatures zombifiées qui ne pensent qu'à vous bouffer les entrailles ! Ceci dit, Nemesis perpétue la grande tradition Resident Evil, à savoir son système de sauvegardes à base de tampon encreur que l'on utilise avec les machines à écrire et l'inventaire limité à un certain nombre d'objets, huit pour commencer, dix plus tard lorsque Jill aura trouvé une ceinture avec des poches supplémentaires, façon touriste avec banane remplie de Traveller's Cheques... Remarquez, ce n'est pas idiot vu que les rues sont mal fréquentées à notre époque. Raccoon City est une ville dévastée dont les rues sont jonchées d'épaves de voiture et de bâtiments éventrés : c'est tout simplement impressionnant ; en comparaison les rues de Groszny font un peu quartier neuf...

NEME.. REGARDE PAS COMME ÇA !

Je vous assure qu'il faut toujours autant de sang-froid pour rester en vie dans les parages ! Les zombies sont toujours aussi nombreux, voire plus même. À croire que tous les habitants ont été victimes de l'organisation secrète Umbrella et de son terrible Virus T, fruit de sa recherche dans les armes biologiques... Et si vous n'êtes pas paranoïaque, ne craignez rien, vous allez le devenir ! Car Resident Evil 3 comporte un monstre, un mutant qui vous ne lâchera pas les basques une seconde, un Nemesis aussi collant qu'une groupie de Patrick Bruel ; et le pire c'est qu'on ne peut même pas s'en débarrasser... Vous qui pensiez que votre petite sœur était une peste, une casse-bonbon de première classe, attendez-vous à son équivalent... puissance 10 ! Le Nemesis a ceci de particulier par rapport aux autres zombies qu'il est plus grand, plus fort, plus rapide, plus féroce ; il est équipé d'un énorme bazooka et sait en outre ouvrir les portes ! Il ne lui manque plus que la parole en quelque sorte (il en aurait des choses à dire !) Mais il faut se contenter de ses borborygmes du style "Grrrrumpf" ou "Rwwaaarrrh"...







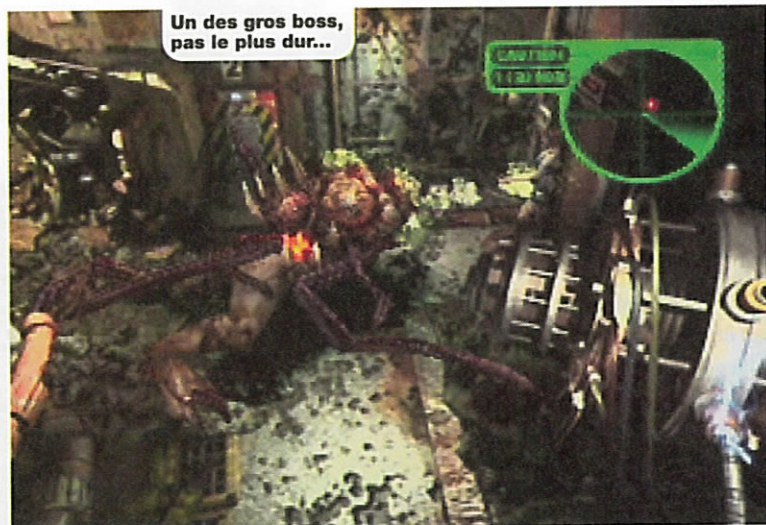
UNE QUICHE QUI A LA FRITTE

Pour survivre dans cette jungle, une seule issue possible : appeler les secours de Stars et fuir la ville en hélico... Si le deuxième volet en avait déconcerté plus d'un avec ses deux disques et ses deux histoires dont les protagonistes se croisaient au cours du jeu, ici il n'en est rien : le jeu prend place sur une seule galette et l'on ne retrouve que Jill Valentine, Chris Redfield ayant décidé de disparaître pour la plus grande joie des aventuriers qui préfèrent de loin contrôler une quiche aux formes avantageuses plutôt qu'un bourrin mal rasé et à l'humour aussi distingué qu'un cornet de frites. Bon, en tout cas moi cela ne me dérange pas de jouer avec Jill. D'ailleurs not' bon' dame a gagné en rondeurs, on dirait... le syndrome Lara Croft serait-il allé faire un tour dans les studios Capcom ? Toujours est-il que les personnages sont beaucoup plus détaillés que dans les épisodes précédents et il est indéniable que les graphismes en général ont été nettement améliorés. Jill ne sera pas seule face aux terribles meutes zombies ; bien qu'elle ait quitté les forces du Stars, d'autres membres de l'organisation viendront ponctuellement la rejoindre afin de lui donner un coup de main. Tout comme elle, Carlos Oliveira (de Figuera ?), se trouve débordé par la situation, il ne contrôle pas plus les événements qu'il ne les comprend semble-t-il. Cependant, tous deux sont conscients d'une nécessité : mettre les bouts le plus rapidement possible ! Carlos viendra vous sauver la mise plus d'une fois au cours de l'histoire, vous serez même amené à jouer avec lui afin de trouver un vaccin pour sauver Jill... Mais je ne vais tout de même pas vous raconter toute l'histoire, les surprises et les rebondissements ne sont pas si nombreux, inutile de vous les gâcher...

UNE SÉRIE QUI SE BONIFIE

Les décors ont grandement évolué dans le détail, c'est incroyablement beau, bien plus que dans tous les volets précédents. Capcom maîtrise vraiment la PlayStation et atteint un niveau encore inconnu il y a peu. Le Gameplay a un peu évolué, en ce sens que l'action prend définitivement le pas sur la réflexion ! Bien entendu, il y a toujours quelques petites énigmes à résoudre ici ou là mais enfin, rien d'insurmontable, même pour une femme... (Je plaisante bien sûr, les femmes sont supérieurement intelligentes, la preuve elles n'aiment pas le foot...). D'ailleurs, à ce propos, je pense que cet épisode a plus de chances de décevoir les joueuses que leurs homologues masculins. La peur est bien toujours omniprésente mais il faut bien avouer qu'elle est moins forte qu'auparavant, l'effet de surprise n'opérant plus... C'est la rançon du succès probablement ! Bref il s'agit d'un parti pris de Capcom, on aime ou on regrette, c'est selon ! La maniabilité des persos n'a, en revanche, pas bougé d'un iota, du coup les habitués retrouvent quasi instantanément leurs marques. Par contre, les gens de Capcom ont eu la bonne idée d'intégrer quelques nouveaux mouvements hyper utiles, surtout lors des combats. Le premier de ces mouvements consiste dans la possibilité d'effectuer des demi-tours (180 degrés, quoi !) d'une seule manipe (la combinaison de X et de la croix directionnelle ou du Pad analogique, c'est comme vous voulez). Cette fonction, qui a vu le jour pour la première fois dans Dino Crisis, s'avère vraiment pratique, surtout lorsqu'il s'agit de fuir, si vous voyez ce que je veux dire... La seconde grande nouveauté en ce qui concerne les mouvements, c'est l'esquive ! Il est enfin possible d'éviter les coups et les attaques, ce qui se révèle très utile lorsque l'on est débordé par le nombre en général et par les chiens en particulier. D'autres petites trouvailles ingénieuses ont également été incorporées, comme celle de permettre au joueur d'accéder directement à la carte des niveaux par le biais de la touche L2, ce qui évite les fastidieux passages par le menu principal ; on y gagne en confort, indubitablement. Toujours du côté des innovations, ce Nemesis en apporte une intéressante en ce sens qu'il vous sera demandé à plusieurs reprises durant le jeu (quatre ou cinq fois) de prendre une décision rapide en choisissant entre deux options. Exemple : à un moment donné, Jill se retrouve face au Nemesis sur un pont de bois, tout à coup l'écran se fige et deux solutions vous sont offertes : tenter de le pousser dans le vide ou vous échapper en sautant du pont. Bien entendu, chaque alternative possède un dénouement qui lui est propre, à vous de trouver la plus appropriée, ce qui signifie qu'en cas de mauvais choix, la suite des événements devient plus difficile, pas toujours sans issue, mais il est plus dur de s'en sortir... En ce qui concerne les armes, l'arbalète du second chapitre a disparu mais on retrouve l'inévitable poignard, des pistolets de divers calibres, le fusil à pompe (toujours aussi efficace de près pour exploser les têtes des zombies !), mais aussi un M16, lance-missiles, un lance-grenades... et quelques menues surprises une fois le jeu terminé (une Gatlin, ça vous dirait ?). Pour les munitions, attendez-vous à du nouveau ! Si l'on doit toujours être aussi vigilant et ne pas gâcher les précieuses cartouches, en revanche on peut désormais les fabriquer soi-même ! Ne vous inquiétez pas, l'appareil nécessaire est disponible dans votre inventaire dès le début, il ne vous reste plus ensuite qu'à ramasser ici et là des flacons de poudre de deux catégories. Les flacons A permettent de fabriquer des balles de revolver, tandis que la poudre B donnera



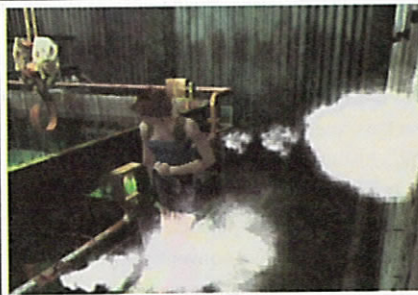


Un des gros boss,
pas le plus dur...



Une petite danse ?

Attention
aux griffes
de cette
créature,
elles sont
capables
de vous
décapiter !



Tous les
zombies ne
se ressem-
blent pas, il
y en a des
petits, des
grands, des
maigres,
des gros...



Certaines séquences du jeu
sont chronométrées.



Tirez dans le
baril rouge pour
le faire
exploser !



La démarche est hésitante, Jill est blessée.



PETIT RAPPEL DE LA SÉRIE

Le tout premier chapitre de la série la plus gore sur PlayStation a vu le jour fin 1996. Le jeu fit alors l'effet d'une bombe grâce à sa super ambiance claustrophobe et à la profusion de sang à l'écran, c'était une première. Le joueur y incarnait déjà Jill Valentine accompagnée, entre autres, de Barry et surtout de Chris Redfield (que l'on retrouvera probablement dans l'épisode 4 !) et la majeure partie de l'action se déroulait dans une énorme maison isolée et située à quelques kilomètres de Raccoon City. Le jeu réservait quelques surprises à la fin comme de nouveaux habits (il fallait pour cela sauver tout le monde), et un lance-roquettes pour tous ceux qui avaient réussi à terminer le jeu en moins de trois heures...

Vu l'impatience des nombreux fans qui piaffaient dans l'attente d'une suite qui se faisait attendre, Capcom eut l'idée de sortir en septembre 97 une version "Director's Cut", comportant la version japonaise non censurée ainsi qu'un mode "Arrangé" dans lequel on trouvait de nouveaux angles de caméra et encore plus de gore. Mais cette version "1.5" était surtout intéressante pour sa démo de Resident Evil 2, bon nombre de fans s'étant rués dessus uniquement pour avoir le droit d'y jouer quelques instants...

Puis, enfin, le second volet arriva début 98 et la série passa à la vitesse supérieure : fini l'ambiance feutrée du premier volet, bonjour l'angoisse de Raccoon City ! Une ville en proie aux meutes de zombies, jamais nous n'en avions vus autant d'un coup ! Et puis le jeu tenait sur deux CD, avec la possibilité d'incarner Claire Redfield (la sœur de Chris) et Léon, un flic un peu paumé au milieu de ces mutants zombifiés... De nouvelles armes faisaient leur apparition et surtout les nombreuses séquences cinématiques étaient en nette amélioration ! Une tonne de surprises étaient de la partie, au rang desquelles on peut citer la possibilité de jouer avec "Tofu" (un gros morceau de fromage au soja armé seulement d'un couteau !) et Hunk, un membre de l'organisation Umbrella. Maintenant que le troisième volet est en vente libre, à vous de le découvrir de fond en comble...



des cartouches de fusil. Et attendez, si vous mélangez un flacon A avec un flacon B, vous obtiendrez une nouvelle poudre C avec laquelle vous aurez des grenades ; et si vous associez une poudre C avec une autre (A, B ou C), vous obtiendrez trois sortes de grenades (incendiaire, acide et azote).

QUAND Y'EN A PLUS, Y'EN A ENCORE !

Une fois le jeu terminé pour la première fois, vous aurez accès à un mode caché appelé "Les Mercenaires" et dans lequel on retrouve trois persos du jeu : Carlos, Nicholai et Mikhail. Tous trois sont plus ou moins armés, sachant que plus vous avez d'armes et moins vous avez de quoi restaurer votre énergie. Le but du jeu est de rejoindre un bureau situé dans le sud de la ville afin de trouver le vaccin contre le virus qui vous ronge... Bien sûr, vous partez du nord et bien entendu le temps est compté ! Seulement, chaque zombie éliminé rapporte de précieuses secondes supplémentaires et certains barils explosifs arrangent bien vos affaires pour faire de véritables carnages. Un bon moyen d'économiser les munitions car elles sont limitées. Plus vous irez loin et plus vous récolterez d'argent. Pourquoi, me direz-vous, eh bien pour acheter des armes ultrapuissantes et des munitions illimitées. Des petits achats que vous pouvez réutiliser dans le jeu si cela vous dit... histoire d'améliorer votre score forcément médiocre de la première fois et surtout de régler son compte au Nemesis dès le début ! D'ailleurs, à chaque fois que vous en tuez un (il revient souvent dans le jeu, je vous l'ai déjà dit !), vous obtiendrez les pièces détachées d'armes spéciales... Je ne vous en dis pas plus, j'en ai déjà trop révélé ! Bon, c'est pas qu'on s'emmerde mais je vais devoir fermer boutique, alors pour résumer, sachez que ce troisième opus est indispensable à tous ceux qui ont aimé les épisodes précédents. Que vous soyez un expert ou un débutant, vous ne pouvez pas vous tromper, Resident Evil 3 est vraiment à la hauteur de la réputation de la série et ne vous décevra pas ! **★ PASCAL GELLE**

L'AVIS DE NO *À chaque nouvel épisode, Capcom nous a dit que ce serait le dernier et à chaque fois, cette promesse n'a pas été tenue, même si cela n'est pas pour déplaire aux fans des Resident. Cependant, la saga continue son bonhomme de chemin et la bouffée d'air innovatrice n'est plus au rendez-vous, le jeu stagne ! Les prétendus nouveaux concepts de ce troisième volet sont pour la plupart repompés sur Dino Crisis, c'est dire l'originalité. Bref, pour ma part, Resident Evil 3 est décevant. Heureusement, son successeur, prévu sur Dreamcast et répondant au doux nom de Code Veronica semblerait, lui, tenir toutes ses promesses. Nous verrons bien.*

L'AVIS DE STÉPHANE *Enrichi d'une jouabilité nouvelle et d'une magnifique réalisation (passons outre les personnages...), ce troisième volet est sans conteste une réussite, parvenant à renouveler le concept, sans trop le dénaturer. Seul bémol regrettable : l'effet de peur au ventre permanente, cachet de la série, est nettement moins présent. Finalement, Resident Evil : Nemesis tient toujours le haut du pavé du genre, mais a tendance à trop lorgner vers les jeux d'action-aventure, alors qu'il a initié les "Survival Horror Games".*

L'AVIS DE MARCO *Où là là, ça pinaille, là ! Il est clair qu'avec Capcom, on connaît la chanson : un filon et c'est parti pour une saga qui n'en finit plus. Mais bon, Resident Evil 3 reste démoniaque. L'ambiance cinématographique est top, le frisson est toujours au rendez-vous et franchement, tant qu'il y aura des zombies qu'on éclate en mille comme dans un bon film de Roméo, je serai heureux. Bon allez, gageons que cet épisode sera le dernier sous cette forme que l'on connaît maintenant trop bien.*





Une aventure,
un monstre,
deux solutions.

Sauter par la fenêtre.
Se cacher dans l'ombre.



Voilà un angle de
vue des plus
intéressants...



La station-service
renferme-t-elle un
secret ?

17
sur vingt

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 16

MANIABILITÉ : 15

SON : 17

DURÉE DE VIE : 15

INTÉRÊT : 17

RECOMMANDATION

DANS TOUTES LES BONNES BOUCHERIES :

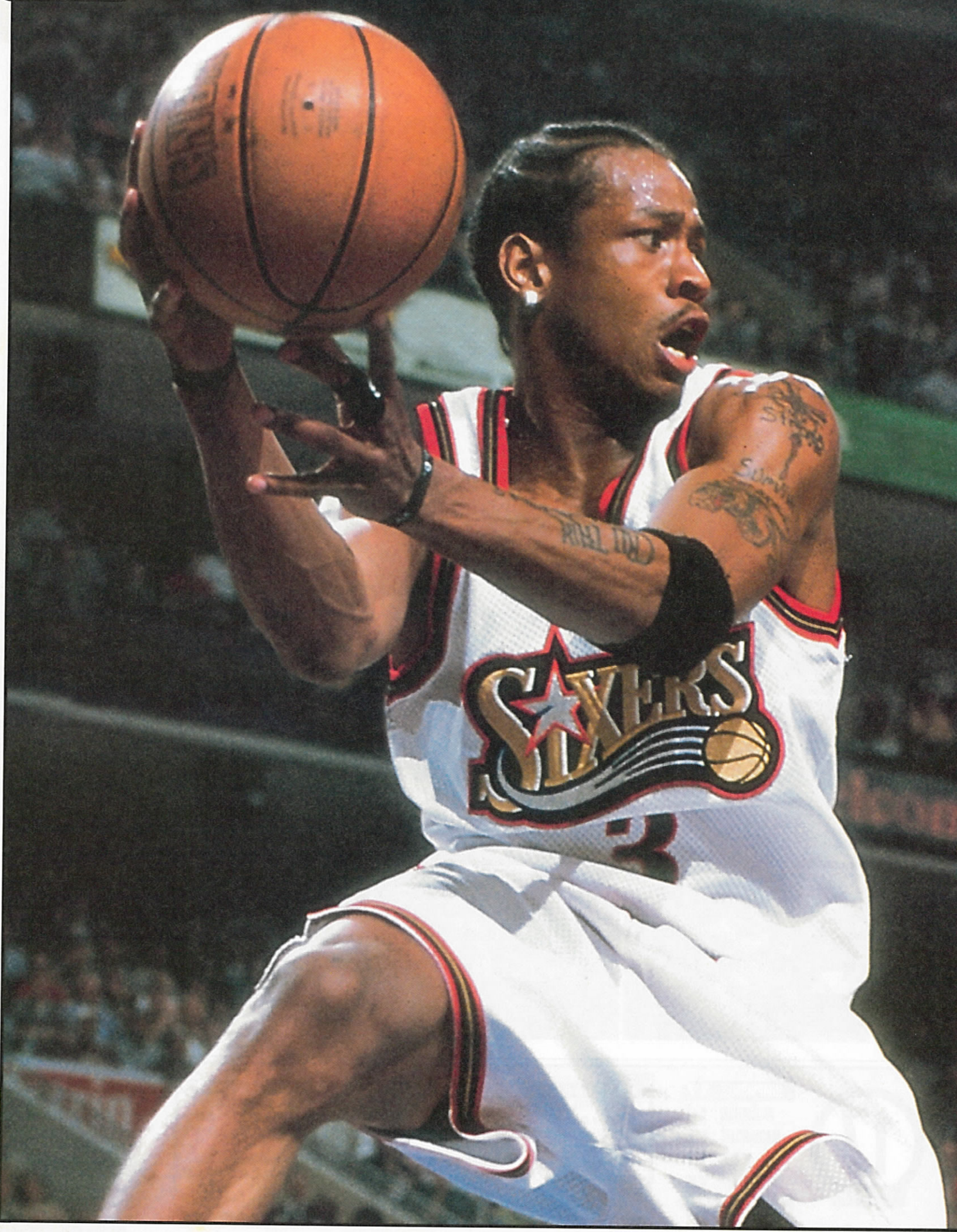
1 - SILENT HILL reste pour la moi la référence du jeu effrayant et malsain par excellence. Une fois la laideur des graphismes surmontée, quoique cela contribue sans doute à l'ambiance du jeu, Silent Hill se révèle effrayant, plus encore que n'importe quel épisode de Resident Evil car le malaise est plus suggéré, peut-être...
2 - RESIDENT EVIL 3 NEMESIS constitue un savant mélange d'énigmes, d'exploration et d'action, avec l'accent mis sur les combats tout de même. C'est aussi le plus beau de tous les jeux du genre.
3 - DINO CRISIS pour l'originalité de ses créatures et l'intelligence de ses énigmes.

LES +

LES GRAPHISMES
L'AMBIANCE
LES INNOVATIONS

LES -

SENSATION DE "DÉJÀ-VU"
C'EST COURT TOUT DE MÊME !






ÉDITEUR : SEGA ★ DÉVELOPPEUR : VISUAL CONCEPTS ★ GENRE : SPORTS ★ JOUEURS : 1 À 4 ★
CONTINUES : OUI ★ SAUVEGARDES : OUI (100 BLOCS) ★ DIFFICULTÉ : PROGRESSIVE ★
AUTRES FORMATS : NON ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON

D R E A M C A S T

NBA 2K

AU CONTRAIRE DE CE QUI SE PASSE POUR LE BALLON ROND, LE PENDANT VIDÉO-LUDIQUE DE CE SPORT À SENSATIONS QU'EST LE BASKET SEMBLE DÉPRÉCIÉ... POUTANT, S'IL EST BIEN UNE DISCIPLINE COLLECTIVE, CHASSE AU CAFARD À BOULE ROUGE MISE À PART, QUI GAGNE À ÊTRE CONNUE C'EST BIEN CELLE-LÀ. OUTRE-ATLANTIQUE, NBA 2K FAIT FIGURE D'INSTITUTION POUR TOUS LES ACCROS EN LA MATIÈRE. QUESTIONS : LES TENDANCES OUTRANCIÈRES RICAINES ONT-ELLES UNE QUELCONQUE RAISON D'ÊTRE ? NBA 2K EST-IL LE MESSIE DES JEUX DE BASKET ? PASCAL EST-IL UN AQUAPHILE INCURABLE ? VAIS-JE RÉUSSIR À FINIR CETTE PHRASE SANS ALLER ME CHERCHER UN AUTRE KAWA ? TOUT CELA VOUS LE SAUREZ... LE MOIS PROCHAIN SI J'EN AI ENVIE... "OUI HO, JE SUIS EN TRAIN DE FINALISER LE TEST LÀ, JE PEUFINER QUELQUES IMPERFECTIONS, TU ME CONNAIS...". BON, FAUT CROIRE QUE J'AI PLUS LE CHOIX, ET PUIS POUR TOUT VOUS DIRE, UN BOULOT SUR UN JEU COMME ÇA, C'EST PAS UN TAF, C'EST TROP DE BONHEUR ! ALORS AUTANT NE PAS PERDRE DE TEMPS, PARCE QU'APRÈS ÇA JE RETOURNE METTRE DES DUNKS SUR LA TÊTE À KUKOC. J'VOUS JURE QUEL MÉTIER...

 licence NBA oblige, on aspire à voir évoluer les joueurs prestigieux de la ligue américaine (n'oublions pas les Canadiens, tabernacle !), et en cela la came est conforme. Au détail près que les heureux sélectionnés (480 en tout sur les 32 équipes de base) ont été triés sur le volet. Non pas qu'il y en ait d'indésirables, mais, tout simplement, les équipes disponibles dans le jeu sont telles qu'elles étaient à la date du 11 octobre 1999, statistiques d'époque et effectifs étant donc scrupuleusement respectés. Cela risque probablement d'en refroidir certains, mais manquent à l'appel : Michael "His Airness" Jordan et Dennis "Rebound" Rodman... N'espérez pas non plus redonner leur gloire passée à des légendes comme Magic Johnson, Abdul-Jabar, Larry Bird, j'ai eu beau chercher dans tous les vestiaires, ils sont introuvables. Pas d'inquiétude cependant, car la vieille garde, à travers les increvables Barkley, Ewing, Robinson, et Malone, répond présent en masse. Pour le reste des troupes, la relève, Kobe Bryant en porte-drapeau, est parfaitement représentée. Si, malgré tout, l'envie de reconstituer certaines paires magiques vous dérange, l'éditeur de joueurs et d'équipes, complet, est là pour ça.

LE DESSUS DU PANIER...OU COMMENT FAIRE PLUS FORT ENCORE

Ce détail "historique" mineur étant réglé, voyons alors l'emballage du cadeau affriolant que nous proposons les gens de Sega Sports. Je découvre alors peu à peu les menus : quatre types d'opposition sont proposés : "Quick Start", "Exhibition", "Saison régulière", et les "Plays off". L'éventail habituel donc, agrémenté d'un mode "Entraînement" bien sommaire. D'aucuns diront que cela est suffisant, mais l'ambition de NBA 2K est autre : il se veut fédérateur, inépuisable, d'une prise en main instantanée, techniquement supérieur à ses homologues, en un mot : irréprochable. Tout a été pensé pour satisfaire le plus pointu des Core Gamers, sans mettre de côté le nouveau venu dans le domaine. Ainsi, les règles officielles de la NBA peuvent être appliquées ou non durant n'importe quel match. Jouable jusqu'à quatre, d'une maniabilité instinctive et évolutive, proposant en sus équipes et terrains cachés, transferts de joueurs, gestion totale – si vous le désirez – de l'équipe (recueil de tactiques, 5 majeur, niveau d'I.A. défensive de vos protégés...), ainsi qu'une Intelligence artificielle pour le moins zélée, achèvent de lui garantir une durée de vie





quasi infinie et un intérêt toujours renouvelé. Quelle que soit votre démarche, ce titre stimulera à l'extrême votre esprit de compétition, attisant le désir d'aller toujours plus loin et de lancer défi sur défi (tous gagnés pour ma part...) à vos proches.

AND NOW, IT'S SHOWTIME BABY !!!

Allons maintenant du côté de ce qui fait de la Dreamcast une console nouvelle génération, sa puissance, pour la voir servir un jeu d'une telle envergure. Sitôt la présentation des joueurs amorcée, on a tôt fait de prendre pleine conscience du travail de titan abattu par les programmeurs. Chaque infime détail corporel inhérent à l'individu est là. Le visage fait l'objet d'une modélisation fidèle trait pour trait, dont les yeux et les bouches sont animés au moment voulu, reproduisant expressions faciales et moues caractéristiques propres à chacun. Impossible aussi de ne pas reconnaître d'emblée les champions à leur démarche, leur gestuelle et leur vitesse de mobilité relativement à leur corpulence, dont les moindres aspects sont conservés. Les proportions sont justes, les accessoires (serre-tête, lunettes, bracelets...) et tatouages d'origine apposés sur les textures des corps qui, elles, reproduisent avec une véracité surprenante les tissus musculueux. Comme il est de mise, les mouvements sont le fruit d'une Motion Capture saisissante de réalisme, et ce pour les 10 protagonistes qui foulent le parquet ciré. Tout aussi étonnante, la panoplie d'actions possibles, du simple tir en pivot au Alley-Oop, en passant par les passes aveugles, qui coulent de fluidité, à l'instar du reste de l'animation générale (60 images/sec.). L'"âme" du jeu est aussi transposée au niveau sonore, à l'image du public encourageant énergiquement son équipe, quand il ne conspu pas l'adversaire lors des lancers francs. On retrouve aussi les airs d'orgue de rigueur qui rythment la rencontre. Les deux commentateurs sportifs relatant les événements forcent le respect, tant ils sont passionnés et parviennent à relater une action en cours, en étant toujours fort à propos. Tout cela rend l'illusion de vraies rencontres presque parfaite, et tend à la perfection.

NBA. 2K = NOUVELLE BOMBE ATOMIQUE À VENIR POUR 2000 ?

De petites imperfections çà et là interdisent malgré tout à NBA 2K le titre de jeu du mois (Marco y est moins bon qu'à I.S.S., c'est aussi un des facteurs, et Ho a enchaîné 4 défaites d'affilée...). La première vient des collisions : ballon qui rebondit dans l'espace à 20 centimètres du cadre du panier, joueurs qui se traversent lors de Dunks violents (un adversaire s'est retrouvé le bras dans mon cou, et plus tard, un autre gardait "soigneusement" le ballon dans son short...). Secundo, les Replays instantanés qui suivent une action d'éclat sont systématiquement mal placés : situés à l'arrière du cadre, ce qui donne une image constituée à moitié par la structure métallique du support du panier. C'est d'autant plus frustrant lorsque l'on a réussi à concrétiser une action menée brillamment. Les scores qui suivent, ceux de mes matchs face à Ho, en sont l'illustration on ne peut plus parfaite : 97-65/94-70/102-82/80-76, la pudeur m'interdit tout commentaire... Notez aussi en vrac les différentes tactiques de jeu peu accessibles au néophyte, et l'absence d'épreuves originales (concours de Dunks, de tirs à 3 points...). Pour conclure, et en dépit de ces minimes manquements, que vous ayez déjà malmené moult jeux de basket, ou que le "bras roulé" n'évoque pour vous qu'une spécialité culinaire exotique dont je ne veux pas connaître la recette, il vous est interdit de passer à côté de la sortie de NBA 2K, sous peine de rendre morose votre Dreamcast, qui réclame déjà de tous ses circuits ce nouveau monument des jeux de sport, à la fois versé dans l'arcade et dans la simulation. ★ **STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

L'AVIS DE MARCO : *Yes, ça c'est du p... de basket. NBA 2k est un must pour les fans de simu qui sait rester funky. Le jeu est riche, profond, le Gameplay fouillé tout en restant accessible. Quant à la réalisation, c'est une merveille. Dans mon souvenir, NBA Showtime était également superbe, et peut-être même plus détaillé mais il est clair qu'en termes de contenu, ce dernier s'incline très largement devant le soft de Sega.*

L'AVIS DE HO : *Bon, pour ma part, et même si NBA 2K est sans conteste le meilleur jeu de basket sur Dreamcast, je regrette l'absence des nombreuses options auxquelles les éditeurs du genre nous avaient habitués tels les concours de tirs à 3 points, un système de "management" un peu plus complet, des joueurs cachés un peu plus intéressants (rien à foutre des programmeurs...) ou encore plus directement, plus de tactiques défensives durant les matchs (quatre c'est peu). Enfin, malgré tout, NBA 2K est génial... même si j'en ai marre que Stéphane gagne tout le temps (la chance y est pour beaucoup je vous rassure...).*

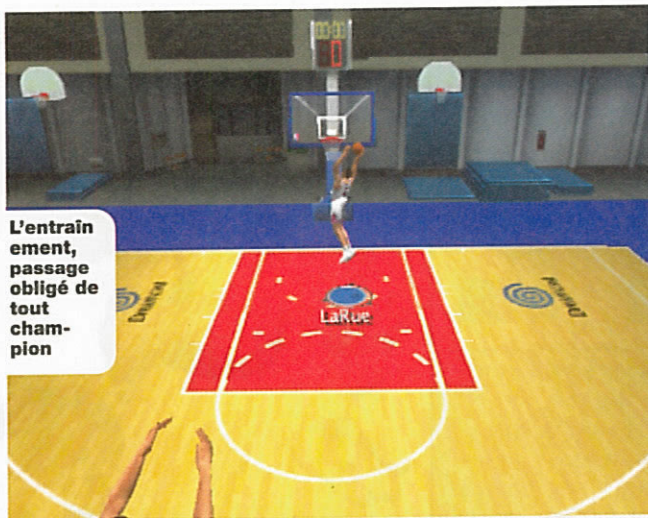
LE PANIERS À CHEAT CODES

Entrez tous ces codes en majuscules dans l'écran Codes pour les activer automatiquement.
 Équipes bonus : **DEVDUDES**
 Grosses têtes : **FATHEAD**
 Joueurs monstrueux : **MONSTER**
 Joueurs minuscules : **LITTLE GUY**
 Joueurs énormes : **DOUGHBOY**
 Joueurs fins (2D) : **SQUISHY**
 Grands pieds : **BIGFOOT**

Message caché : **HIMOM**
 Ballon de plage : **BEACHBOYS**

QUELQUES MOUVEMENTS BIEN PRATIQUES :

Accélération : **R** maintenu
 Dribble : **B** plusieurs fois
 Feinte de tir : **X** rapidement plusieurs fois
 Feinte de corps : **R** maintenu + **B**
 Alley Oop : Croix directionnelle + **R**



L'entrainement, passage obligé de tout champion

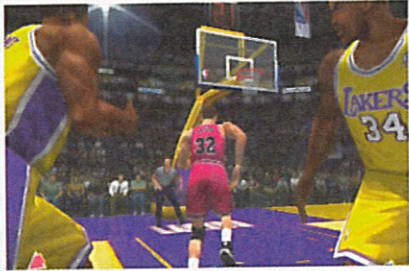
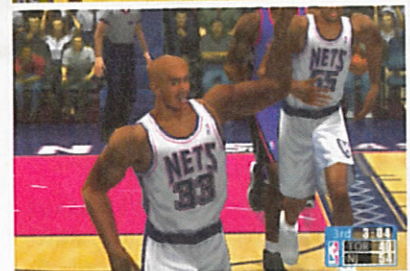
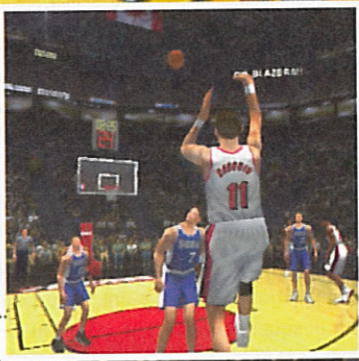


début de la rencontre s'annonce musclé



Avec L et R, dirigez les flèches vertes pour les lancers francs

Réussir un 3 points dépend des stats du joueur



Pas d'autre choix que de s'appuyer sur un coéquipier

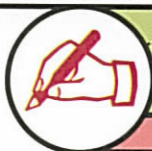


17
sur vingt

- GRAPHISMES : 17
- ANIMATION : 18
- MANIABILITÉ : 17
- SON : 15
- DURÉE DE VIE : 18
- INTÉRÊT : 17

COMPARATIF
BOOM SHAKA LAKA LAKA IIII V'LA LA DREAM-TEAM ULTIME :
 1- NBA 2K : le nouveau maître étalon du genre a tout pour lui : réalisation impressionnante, Gameplay immédiat, et une longévité sans limites. Excellent en tout sens.
 2- NBA SHOWTIME : NBA ON NBC : Tiré d'une borne d'arcade, ce titre de Midway était jusqu'à l'unique représentant du basket sur Dreamcast. Beau, simple d'accès et au fun immédiat. Trop marqué arcade cependant, il cède la place en bon perdant.
 3 - NBA LIVE 99 (PS) : au regard des capacités de la PlayStation, et malgré quelques imperfections techniques, la série de Electronic Arts est un modèle du genre. La référence 32 bits, avec smashes en pagaille et modes de jeu délirants.

- LES +**
LE PLUS BEAU JEU DE SPORT ON EST VITE ACCRO UN RÉALISME SANS ÉGAL
- LES -**
DES POM-POM GIRLS ABSENTES JE VEUX LES ANCIENS BULLS



RAYMAN 2

DÉJÀ AURÉOLÉ D'UN SUCCÈS ASSURÉMENT MÉRITÉ SUR NINTENDO 64, ET SUR LES TENDRES MACHINES DES MICROTEUX DU BUREAU D'À CÔTÉ, RAYMAN 2 VIENT DONC D'ÊTRE PORTÉ SUR LA CONSOLE DE SEGA. AVANT MÊME DE COMMENCER À M'Y METTRE, JE PARTAIS AVEC PLUSIEURS A PRIORI, CERTAIN QUE UBI SOFT S'ÉTAIT JUSTE CONTENTÉ DE FAIRE UN "COPIER-COLLER" DE LA VERSION PC DE SON HIT... FORT D'UN BON NOMBRE D'HEURES PASSÉES SUR LA VERSION N64 ET SUR PC, JE ME SUIS DONC LANCÉ DANS UNE "AUTOPSIE" LUDIQUE DE CE QUI EST POUR MOI LE FER DE LANCE DU RENOUVEAU DES JEUX DE PLATES-FORMES.



Juste pour rappel, voici grossièrement la trame du jeu dans les grandes lignes. La planète de Rayman et de ses amis est sous le joug d'un infâme pirate du nom de Barbe-Tranchante, qui projette de tous les capturer pour les revendre à un cirque spatial. De plus, dans leur furie, les pirates ont brisé le Noyau primordial, cœur du Monde, dorénavant brisé en mille morceaux épars. Rayman devient ainsi l'unique espoir de liberté, l'archétype détonnant du héros atypique...

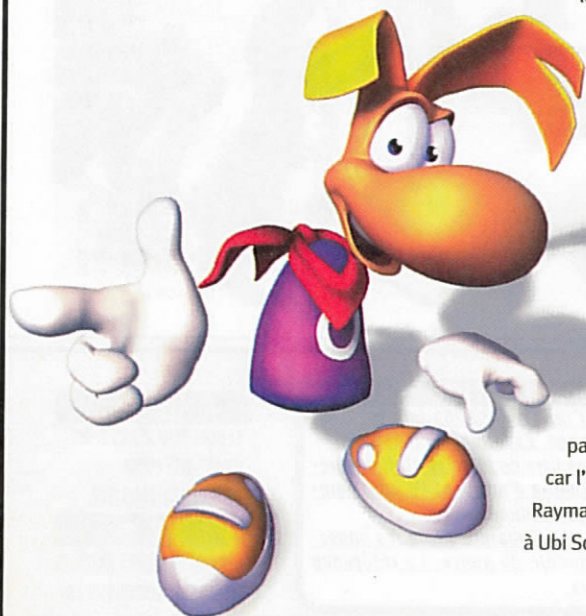
Voilà pour la partie scénaristique classique, et intéressons-nous maintenant à l'utilisation des capacités de la machine par les équipes graphistes du projet. Les premiers écrans de jeu sont annonciateurs de la teneur qualitative générale du soft. Couleurs vives et pastel se marient donc au mieux, déclinées suivant les niveaux en dégradés impeccables, doux et progressifs, du fait des tons harmonieux choisis. L'univers cartoon de Rayman est ainsi sublimé, et vous vous retrouvez devant des planches de bandes dessinées magnifiques, à la différence près que dans cet univers, créé par Michel Ancel, vous pouvez évoluer comme bon vous semble. La continuité dans la maîtrise de l'image est encore plus appuyée, via les imperceptibles (mais bien amenés) rajouts dans les décors et les animations supplémentaires. Pour illustration : là où, avant, il n'y avait que de l'herbe anodine, on trouve maintenant d'imposantes plantes tropicales, autour desquelles virevoltent gaiement des papillons multicolores. Dans le même registre, le travail sur les reflets, les effets de transparence, la gestion de la lumière et la souplesse d'animation sont autant d'éléments magistralement mis en valeur, qui permettent à cette variante Dreamcast d'enfoncer purement et simplement ses homologues, sans discussion possible.

TOUT PLEIN DE PLUS-PLUS, MAIS TOUJOURS LE SPECTRE DU PASSÉ...

Bien que les originaux, N64 et PC, puissent jusqu'ici se targuer d'arborer le titre envié de référence absolue des jeux de plates-formes, il a été décidé d'enrichir encore plus le concept, au demeurant déjà suffisamment accrocheur pour combler tout joueur. Dans cette optique, les premiers concernés sont les ennemis, qui, outre le fait d'être plus importants en nombre et en variétés (le pirate aux pinces, doté d'un tir laser, est redoutable), deviennent autrement plus mobiles et plus réfléchis qu'auparavant. Autre bonne nouvelle, la structure même de l'aventure est modifiée, comme en témoignent les niveaux inédits introduits, comme le village Globox, qui réserve bien des surprises..., mais ne gâchons pas le plaisir de la découverte. Rayman 2 ne dément donc absolument pas sa nature variée, qui est un de ses points forts, bien au contraire : il prouve là qu'un produit déjà exemplaire est toujours susceptible d'être optimisé lorsque les conditions matérielles et les idées sont de la partie. D'un point de vue général, on peut considérer que la part belle a été faite au plaisir des yeux et à la profondeur de jeu, et on salue donc les efforts fournis, mais il n'en demeure pas moins que certains spectres ayant entaché les précédentes réalisations ont la non-vie tenace. Eût égard au peaufinage quasi-maniaque portant sur divers aspects intrinsèques, comment est-il admissible alors que les problèmes de caméras indigestes subsistent encore et toujours ? Les boutons L et R sont du coup régulièrement mis à contribution, afin de replacer l'angle de vue derrière le personnage, et encore, lorsque les conditions le permettent.

À trop vouloir en faire ce facteur essentiel, ne trouve donc pas sa pleine mesure, et c'est donc une partie non-négligeable de la jouabilité qui en est épisodiquement victime. Restons sereins toutefois, car l'essentiel est bluffant de créativité et de technique, ce qui permet de décerner automatiquement à ce Rayman 2 sur Dreamcast la palme légitime du meilleur jeu de plates-formes de l'histoire. Bravo, et chapeau bas à Ubi Soft, qui me conforte dans mon idée que le souci de qualité est encore d'actualité ! ★

STÉPHANE RAKOTONDRAIMBE





Ce pirate emploie des méthodes explosives...



Les Lums violets sont bien pratiques

Visite guidée des fonds marins avec Carmen la baleine



Déploiement d'effets visuels pour ce boss de feu



À dada sur mon missile...



Ici, Ly, la fée, vous défie à la course

18 sur vingt

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 17
SON : 16
DURÉE DE VIE : 18
INTÉRÊT : 17

LES SPÉCIALISTES DU SAUTE-MOUTON TOUFFU ET VELU
1- RAYMAN 2 (Dreamcast) ne souffre quasiment d'aucun défaut, si ce n'est de ses caméras imprécises. Progressif dans son déroulement, fouillé, mais par-dessus tout fun au possible, c'est le king des kings !
2- SONIC ADVENTURE se démarque par sa vitesse. Il penche pourtant plus du côté de la simu de hérisson speedé aux amphètes que vers les préceptes du genre.
3- MARIO 64 subit du coup une vieillisse accélérée, mais visuellement, il n'a pourtant pas à rougir. Valeur sûre du genre, sa prise en main instinctive, doublée d'un background éprouvé, le destine au plus grand nombre.

LES +
UN DESSIN ANIMÉ INTERACTIF
BIEN PLUS QU'UNE BÊTE CONVERSION
LE NOMBRE DE NIVEAUX
LES -
TOUJOURS LES CAMÉRAS CAPRICIEUSES
LES PC-MEN SONT AFFREUSEMENT JALOUX...
ENTRE NBA 2K ET CELUI-LÀ, JE DORS QUAND ?



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2

C'EST AU TOUT DÉBUT DE L'ÉTÉ 96 QUE SORTAIT LE PREMIER INTERNATIONAL TRACK & FIELD SUR PLAYSTATION. UN ÉTÉ QUI S'ANNONÇAIT ALORS CHAUD, TRÈS CHAUD... ISSU D'UNE BORNE MYTHIQUE, IL OFFRAIT UN PRINCIPE NOUVEAU SUR 32 BITS : LES JEUX OLYMPIQUES À PORTÉE DE PADDLE. UNE VÉRITABLE RÉUSSITE QUI AVAIT SOULEVÉ UN ENTHOUSIASME QUI FRISAIT LE VENT DE FOLIE À LA RÉDACTION. L'ARRIVÉE TARDIVE (MAIS C'EST PAS PLUS MAL) DE CE SECOND VOLET NOUS A DONC - EN TOUTE LOGIQUE - PAS MAL ÉMOUSTILLÉS.



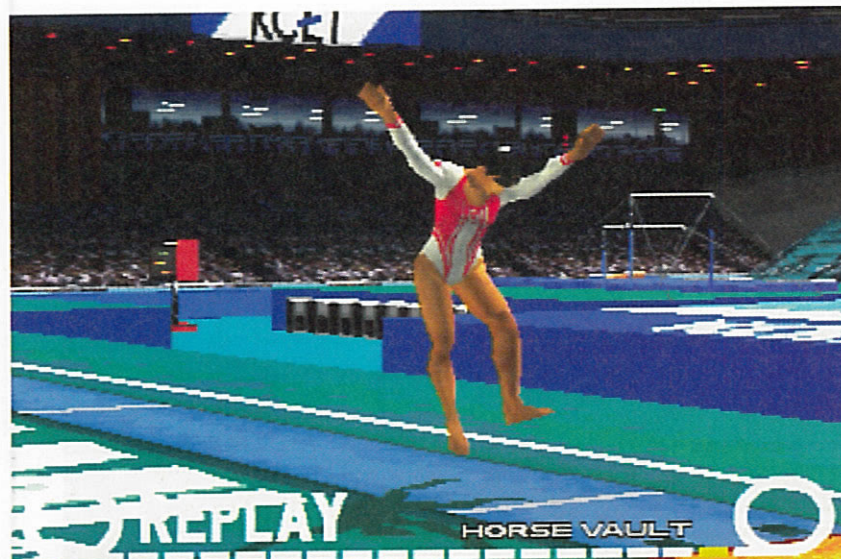
Quatre ans déjà ! Quatre années séparent la sortie du premier Track & Field sur PlayStation de celle de cette seconde mouture. C'était long mais on ne s'en porte pas plus mal, car les sorties à répétition de suites ont une franche tendance à nous gaver... IT&F 2 arrive donc sur la machine de Sony avec force améliorations. Rien de révolutionnaire dans ce principe qui a déjà fait ses preuves, mais de petites nouveautés. Tout d'abord, ce qui saute aux yeux, ce sont les graphismes et l'animation. Le jeu est devenu bien plus détaillé et bien plus beau. La modélisation des personnages est toujours d'excellente qualité et l'animation de ces derniers est à ranger dans le haut de gamme. Fluidité, réalisme des mouvements... regarder les athlètes évoluer est un vrai petit bonheur oculaire. Dommage simplement que, dans certaines disciplines vues de loin comme le canoë ou le 100 mètres, les graphs soient un peu sommaires, sinon c'est bonnard. Côté épreuves, Konami ne s'est pas contenté de reprendre les mêmes et de les améliorer. En fait, il s'agit presque d'un complément au précédent volet.

UN BON COMPLÉMENT D'ÉPREUVES

On ne retrouve en commun que 6 épreuves, les 6 autres étant totalement nouvelles. Précisons que, si le premier épisode se distinguait en partie par son côté bourrin et efficace, le second en garde le principe tout en demandant un peu plus de finesse dans certaines épreuves. Parfois, c'est heureux, mais, dans l'ensemble, le jeu reste toujours aussi prenant et fun. International Track & Field 2 reste fidèle à ses tendances arcadiennes. Le pied total et ultime arrivera bien évidemment en multijoueur, puisque le jeu accepte jusqu'à quatre joueurs simultanément. Avec cette formule, soyez certain de déclencher l'hystérie dans vos soirées, en particulier dans les épreuves de nage, de cyclisme ou de 100 m, qui sont hautement conviviales et funs. Gare à la surchauffe ! En revanche, le jeu est plus terne en mode solo : le mode arcade vous opposera à la machine tout au long des 12 épreuves, et en "Challenge", vous pourrez choisir une épreuve et tenter de battre tous les records. Dans cette configuration, la durée est limitée mais le plaisir est ailleurs avec IT&F 2. Demandez à 3 potes de venir avec une manette et vous m'en direz des nouvelles. ★ MARCO VEROCAÏ

L'AVIS DE PASCAL *Le concept est bon à la base, alors forcément, cette nouvelle version ne peut pas être foncièrement mauvaise, mais pour ma part, je trouve qu'on s'amusait déjà autant il y a dix ans sur 8 bits. Seule l'évolution des graphismes change quelque chose à un jeu de ce type. Pas de révolution donc, juste une remise au goût du jour. J'ai dit.*





Le principe du cheval d'arçon consiste en une sorte de Parappa ultrarapide : un combo à faire avec plus ou moins de boutons, en un temps imparti.

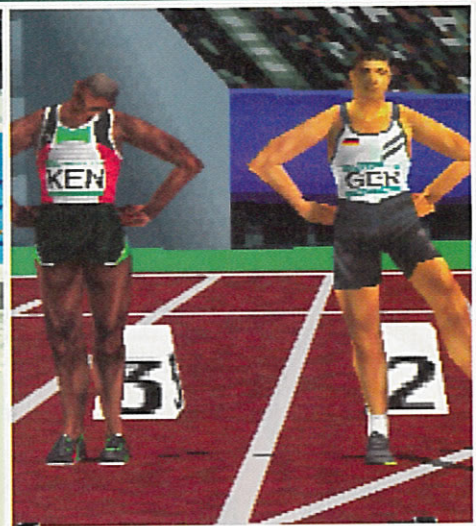
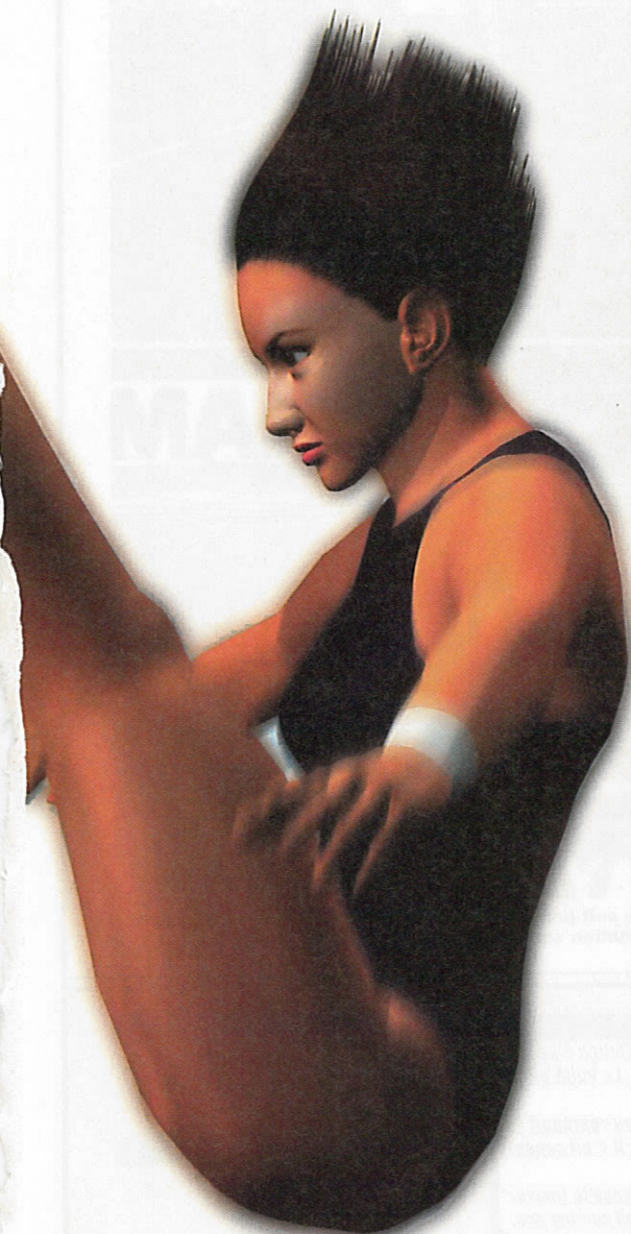


Comme l'ensemble du jeu, le sprint est extrêmement fun en multijoueur.



Mon record du monde du 100 m au moment où je tapais ces lignes.

Le canoë : une des épreuves les moins funky et les moins accessibles.





Pour les obsédés, matez un peu les formes bien rondes des jeunes filles. Si vous les aimez moins baraquées, allez du côté du cheval d'arçon.

L'épreuve du kilomètre sur piste vous demandera autant de vitesse que d'endurance. Après, une petite douche ne sera pas de trop...



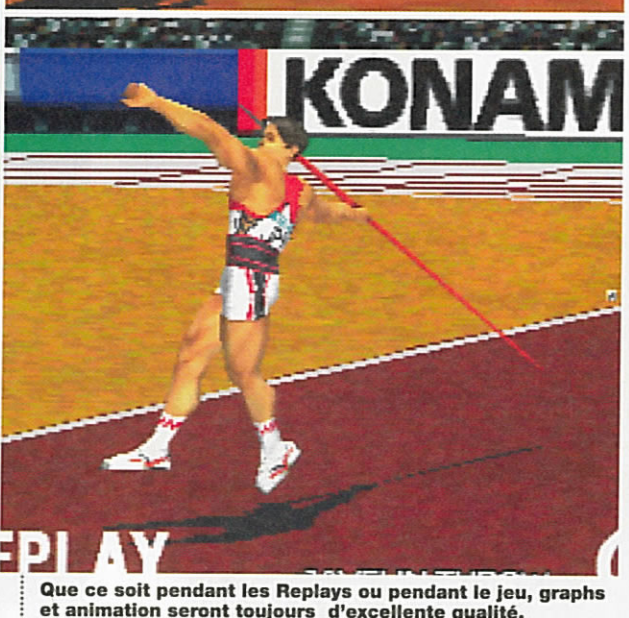
Pour bien lancer le marteau, il faut trouver ses marques de façon précise.



L'épreuve d'épaulé-jeté est un peu technique et demande un poil d'entraînement.

IT&F 1 VS IT&F 2
Voici la liste complète des épreuves de chacun des épisodes d'IT&F sur PlayStation. Vous noterez que les épreuves en commun ne sont pas si nombreuses.

IT&F 1	IT&F 2
100 mètres hommes	100 mètres hommes
Saut en longueur	Saut en longueur
Javelot	Javelot
Lancer du marteau	Lancer du marteau
Saut à la perche	Saut à la perche
50 mètres nage libre	50 mètres nage libre
Lancer du disque	Haltères
100 mètres haies	Plongeon
Lancer du poids	Cheval d'arçon
Saut en hauteur	1 kilomètre (vélo)
Triple saut	Sprint (vélo)
	Canoe



Que ce soit pendant les Replays ou pendant le jeu, graphs et animation seront toujours d'excellente qualité.

16
sur vingt

- GRAPHISMES : 16
- ANIMATION : 18
- MANIABILITÉ : 16
- SON : 13
- DURÉE DE VIE : 14
- INTÉRÊT : 16

LE TRIATHLON GAGNANT
INTERNATIONAL TRACK & FIELD : le premier IT&F sur PlayStation était déjà un Must à son époque, il y a de près de quatre ans. Le voilà enfin détrôné, il était temps.
OLYMPIC GAMES : concurrent de IT&F à sa sortie, ce jeu reprenait le même principe mais se voulait plus réaliste. Plus riche, il était cependant moins beau et plus austère.
ATHLÈTE KINGS : une petite perle de 1997, sur Saturn. Si vous le trouvez d'occase, n'hésitez pas. Dans le genre arcade ultratun, il était number one.

- LES +**
- ÉPREUVES BOURRINES ET ÉPREUVES PLUS FINALES
 - GRAPHISMES ET SURTOUT ANIMATION EXCELLENTS
 - GAMEPLAY D'ENFER
- LES -**
- TROP COURT EN MODE 1 JOUEUR
 - L'ÉPREUVE DE CANOË EST CHIANTE

FÊTEZ L'AN 2000 AVEC NOUS

GAGNEZ 1 AN DE JEUX VIDÉO

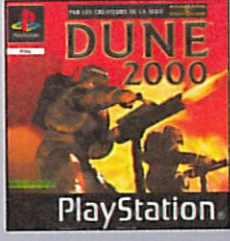
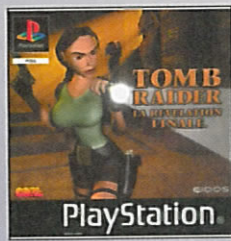
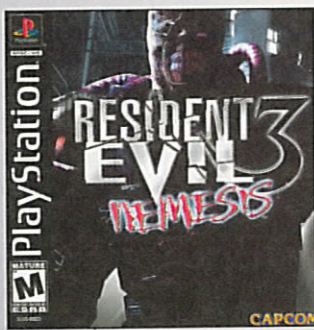
SUR VOTRE CONSOLE PRÉFÉRÉE*

GAGNEZ AU CHOIX

12 JEUX SUR DREAMCAST • 12 JEUX SUR PLAYSTATION • 12 JEUX SUR NINTENDO 64 •
• 12 JEUX SUR GAME BOY COLOR •

En jouant sur le

3615 PLAYMAG



TOUS LES MOIS, RECEVEZ LE HIT DU MOMENT OU CHOISISSEZ VOUS-MÊME VOTRE JEU OU ENCORE, COMMANDEZ LES 12 JEUX D'UN COUP !

RETROUVEZ AUSSI LES MEILLEURES SOLUCES

DINO CRISIS - FINAL FANTASY VIII - TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE - QUAKE II
TARZAN - CHINE - L'AMERZONE ET LES DERNIÈRES ASTUCES

3615 PLAYMAG - 08 36 68 05 04



CRAZY TAXI

CRAZY TAXI PROMETTAIT DES HEURES DE PUR BONHEUR DÉBRIDÉ AU VOLANT D'UN TAXI FOU, LANCÉ DANS LE TRAFIC CHAOTIQUE DE SAN FRANCISCO. AVEC UN TEL TITRE D'ARCADE PURE, JE PENSAIS INNOCEMMENT QUE SEGA AVAIT PEUT-ÊTRE LÀ DE QUOI FAIRE ENVIE AUX JOUEURS PLAYSTATION, QUI NE JURENT QUE PAR DRIVER. ALORS FINALEMENT QU'EN EST-IL ? FAIRE PÊTER LE COMPTEUR DE THUNES SUR CRAZY TAXI VAUT-IL LE COUP DE LÂCHER QUELQUES CENTAINES DE BROUZOUFS ? RÉPONSE ICI, TOUT DE SUITE, GOMME BRÛLÉE ET CLIENTS PANIQUÉS À L'APPUI !



ès le choix du chauffeur parmi les quatre proposés, du rasta-ganja-lover au Marco, pardon maquereau, moquette et bagouzes dorées au vent, le ton est donné : les couleurs sont vives, le design volontairement caricatural, histoire que tout le monde s'y retrouve. Que ce soit donc la lascive et plantureuse Gena, ou le très Beach Boy Axel, chacun possède une caisse particulière, chromes éclatants et plaques d'immatriculation en sus. La classe, le mauvais goût ou la flambe réunis en somme. Au premier coup d'accélérateur, malgré le fait que vous soyez au volant d'une "vieille" américaine genre Cad. décapotable jaune poussin, on sent les bourrins du moteur s'éveiller violemment d'un coup, réclamant de l'asphalte à dévorer. Ça bourre à tout va, les quatre pneumatiques collés à la route, si bien qu'on en arrive à se demander si les autres automobilistes, tous gabarits confondus, ont trouvé la pédale d'accélérateur. Plus surprenant encore, la fluidité et la vitesse fantastiques ne sont en aucun cas le fait d'une ruse de programmation visant à réduire à leur plus simple expression les décors et les éléments 3D temps réel présents. Bien au contraire ! La finesse et la variété des graphismes est à ce point réussie qu'on en oublie presque le passager gigotant d'impatience sur la banquette arrière, un comble ! Même constat au regard de l'impression de "vie artificielle" voulue : les artères sont animées par des badauds plongeant pour éviter vos écarts de conduite malheureux, et l'abondance de la circulation restitue également l'ambiance exacte d'une mégapole ricaine. À ce jeu, les programmeurs sont allés encore plus loin, car en plus d'intégrer l'aspect "montagnes russes" des rues de la ville, les enseignes KFC, Levi's ou Pizza Hut se disputent l'espace publicitaire. Transposition fidèle de la réalité rime ainsi avec impératifs commerciaux... Néanmoins, l'ensemble est riche, tant et si bien qu'au risque de paraître excessif, seul ShenMue arrive à surpasser en finesse la splendeur de ce San Francisco virtuel, c'est tout dire...

TOUT Y EST...OU PRESQUE MALHEUREUSEMENT

Le propre de Crazy Taxi est son accessibilité immédiate : on cherche le client suivant les occasions qui se présentent (les tarifs et les distances sont fonction des cercles de couleur : du rouge au vert), et dans un temps limité vous devez le déposer au plus vite là où il le désire. Rien de plus simple, car aucun obstacle n'est de matière à vous arrêter. Pas de signalisation, exit les feux rouges, et bonheur suprême, la flicaille est absente. En gros, la route est à vous et ce ne sont pas les conducteurs du dimanche que vous verrez çà et là qui vont vous ralentir : un coup de pare-chocs bien placé et on repart. C'est d'ailleurs là un des paradoxes du soft : vous pouvez retourner, ou même traîner sur des mètres, poubelles, voitures et bancs publics, alors qu'à aucun moment, et ce même sous l'eau, il n'est possible de tomber en rade. Autre point qui devient vite rébarbatif, il n'existe qu'une seule ville à arpenter, et malgré son étendue appréciable, on en revient vite à exécuter toujours les mêmes parcours, tandis que les trois uniques ziques de Offspring donnent rapidement la nausée, même pour les amoureux de la "grande musique" de supermarché. Comble du comble, bien qu'il y ait deux modes de jeu ("arcade" et "original") les thèmes proposés sont en tous points identiques, et ne se démarquent absolument pas. Dans un souci, peut-être trop poussé, de vouloir coller à tout prix à la version borne d'arcade, ce jeu mérite largement le prix de la pauvreté ludique en raison de l'absence incompréhensible de missions enchaînées les unes après les autres, ou d'un semblant de scénario, même bateau dans le pire des cas. Ne cherchez pas non plus l'option multijoueur dans le menu principal, elle n'y figure pas : en échange vous avez de ridicules mini-épreuves à accomplir (éclater des ballons, une épreuve de saut... !) qui sont au renouveau de l'intérêt ce que le sens du rythme est aux académiciens : inutile et affligeant de ridicule. En définitive, seule la réalisation quasi-parfaite sauve Crazy Taxi de l'échec total et sans appel. Et encore, mon investissement dans un titre qui tourne en boucle à ce point m'incite à me demander si les gens de Sega n'ont pas réinventé le mouvement perpétuel malgré eux ? Attendons plutôt Sega GT, qui, lui, devrait normalement relever le niveau du genre ; facile me direz-vous... ★ STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE



L'intérieur de la caisse est bien représenté



13
sur vingt

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITÉ : 14
SON : 13
DURÉE DE VIE : 08
INTÉRÊT : 05

LES OCCASIONS DE TONTON STÉPH.
1- VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE : par sa convivialité et son rythme d'enter, il est l'unique représentant de poids du "sport" automobile sur Dreamcast, même s'il s'apparente plus à un Shoot.
2- DRIVER : bien que sur PlayStation, il reste la référence pour tous les fans de conduite musclée, et il présente en prime un scénario bien ficelé et une ambiance léchée. Incontournable !

LES +
LE LOOK FUNKY
LA VITESSE
LES DÉCORS FABULEUX
LES -
ELLE EST OÙ LA PROFONDEUR DE JEU ?
UN SEUL "TERRAIN" DE JEU
AUCUN INTÉRÊT UNE FOIS LA PREMIÈRE HEURE PASSÉE



DRACULA RESURRECTION

LE GRAND PUBLIC NE MANQUE PAS DE JEUX D'AVENTURE SUR PLAYSTATION GRÂCE AUX PRODUITS CRYO (VERSAILLES, CHINE), MAIS QU'EN EST-IL DES JEUX UN PEU MOINS LUDO-ÉDUCATIFS ET UN PEU PLUS FUNS, VOIRE EFFRAYANTS ?



Dracula Resurrection est un jeu d'aventure, dans la même veine que les dernières productions Cryo telles que Versailles, Chine ou encore Atlantis, bien qu'il n'ait aucune prétention pédagogique. Malgré tout, les développeurs (dont certains ont collaboré à l'élaboration de Heart Of Darkness) ont fait preuve d'un effort iconographique appréciable en tirant parti de documents ayant trait à la Transylvanie et aux légendes de vampires qui y pullulent. L'esprit de l'œuvre de Bram Stoker est également retranscrit avec brio mais ne vous attendez pas au film de Coppola en jeu vidéo car l'intrigue de Dracula Resurrection débute là où le film et le roman s'achèvent : le comte Dracula meurt et Mina, la femme de Jonathan Harker, est libérée de la servitude du vampire. Sept ans après ces faits (nous sommes en 1904), Mina quitte précipitamment Londres pour se rendre dans les Carpates, dans le château même de Dracula. Anxieux, Jonathan décide de partir sur ses traces afin de la retrouver. Et si Dracula n'était pas mort...

IL A UNE DENT CONTRE MOI

Vous l'avez compris, Jonathan Harker c'est vous ! Et c'est donc avec lui que vous découvrirez une bien étrange contrée avec ses habitants, aussi bizarres qu'inquiétants, et leurs croyances ancestrales. La visualisation de l'environnement en 3D précalculée (les images sont fixes) s'effectue sur 360 degrés grâce à un système comparable à l'"Omni 3D" de chez Cryo (d'où la similitude avec leurs derniers titres !). Vous pouvez ainsi observer les décors de tous les côtés, en haut et en bas, à votre guise, à l'aide de la croix directionnelle. Pour mieux comprendre le principe, imaginez que vous soyez situé au centre d'une sphère, le décor étant pratiquement la surface de la sphère elle-même, ce qui signifie que lorsque l'on regarde vers le haut ou vers le bas, l'environnement se déforme un peu... Pour interagir avec le décor il faut que le curseur que vous déplacez se transforme en une icône caractéristique : une flèche indique que l'on peut avancer, une main signifie que l'on peut prendre un objet, des engrenages indiquent que vous devez associer l'objet observé avec un autre contenu dans votre inventaire (par exemple la poignée d'une porte avec une trappe, afin de pouvoir l'ouvrir), une loupe signifie quant à elle que vous pouvez examiner de plus près un détail du décor ou engager la conversation avec une personne. Les rencontres sont d'ailleurs souvent riches d'enseignement, même si les locaux ne sont pas tous très accueillants...

MAIS IL EST OÙ, MAIS IL EST OÙ... DRACULA ?

Le jeu ne comporte pas énormément de personnages, ce qui est regrettable pour un jeu d'aventure ! Mais si il n'y en a que 12, leur modélisation en 3D est en revanche exemplaire ! Bien sûr il s'agit de 3D précalculée, comme tout le reste du jeu, mais la réalisation est impressionnante et l'affichage en haute-résolution permet des gros plans sur les visages où les moindres détails ne nous sont pas épargnés : la

propriétaire de l'auberge par exemple affiche une trogne boursouflée, un nez vergeté, des poches sous les yeux... une vraie gargouille ! Leur animation est également très convaincante grâce à l'utilisation de la technique de

capture de mouvement. Pour les dialogues, les développeurs ont eu recours à des acteurs, cela se sent car on est loin de l'amateurisme de certains jeux. C'est primordial, car tout l'intérêt de Dracula

Resurrection réside dans son ambiance. L'environnement sonore y contribue grandement :

le grincement des portes, le bruit du vent dans les branches des arbres, des cris étouffés que l'on croit percevoir au loin... L'imagination fait le reste ! L'imagination

n'est pourtant pas ce qui est le plus sollicité avec les énigmes, tant elles sont simples et plutôt "téléphonées". Ce jeu d'aventure s'adresse au grand public,

c'est clair ! Le problème est que l'interface, bien que relativement intuitive, est assez lourde à manipuler, trop lente de par les nombreux accès-disque.

Le rythme s'en ressent : chaque fois que l'on avance, cela engendre un temps de chargement pénible, encore plus que dans Resident Evil par

exemple... Et puis bien que le jeu fasse référence à Dracula, ce dernier est plutôt absent du jeu ! Ses apparitions sont en effet bien trop rares, d'où

une certaine déception... Toujours au rang des griefs, le jeu souffre d'une durée de vie bien trop courte, à peine quelques heures, et malgré ses

deux CD, les aventuriers confirmés en verront le bout en une journée... Dracula Resurrection s'avère donc être une relativement bonne affaire

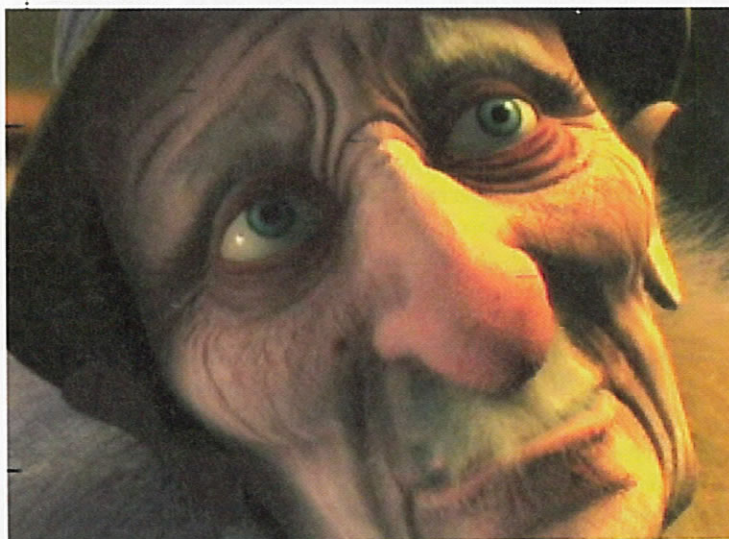
pour les débutants, qui se contenteront de regarder un magnifique film interactif. Les autres iront voir ailleurs... ★ PASCAL GELLE





Tout le jeu se déroule dans une succession d'écrans fixes et de cinématiques précalculées.

Interrogez les individus en sélectionnant un sujet de conversation.



Jonathan Harker, le héros de Bram Stoker, est votre personnage.

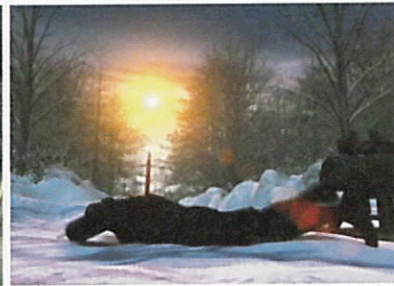


Le jeu comporte une vingtaine de sites situés entre le col de Borgo, les souterrains et le château de Dracula.

Un petit bug : le personnage que l'on aperçoit est censé être assommé !



L'inventaire est simple mais finalement peu pratique.



Les cinématiques sont superbes et la qualité de l'image est excellente.

14
sur vingt

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 16

MANIABILITÉ : 10

SON : 14

DURÉE DE VIE : 08

INTÉRÊT : 14

COMPARAISON
DRACULA CONTRE CRYO

Les jeux d'aventure dans la même veine que Dracula ne sont pas légion : on peut citer VERSAILLES, CHINE et ÉGYPTE de Cryo. Tous trois dotés de vertus pédagogiques, Dracula n'a pas pour but de vous inculquer quoi que ce soit sinon de vous initier au mythe des vampires. Le comparatif tourne donc à l'avantage des produits Cryo si vous cherchez un jeu dont vous retirerez autre chose qu'un agréable moment. En revanche DRACULA s'impose à tous les aventuriers en herbe qui désirent un scénario plus touillé et une réalisation de meilleure facture...

LES +

LES SÉQUENCES CINÉMATIQUES
L'AMBIANCE SONORE

LES -

ELLE EST OÙ LA PROFONDEUR DE JEU ?
LES TEMPS DE CHARGEMENT
LA LENTEUR DE L'INTERFACE
LA DURÉE DE VIE TROP COURTE



BIO HAZARD CODE VERONICA

C'EST AU DÉBUT DE CETTE ANNÉE QUE CAPCOM ANNONÇAIT NON PAS UN MAIS DEUX ÉPISODES DE RESIDENT EVIL SUR DREAMCAST : BIO HAZARD 2 VALUE PLUS ET BIO HAZARD : CODE VERONICA. AUJOURD'HUI, LES DEUX JEUX SONT SORTIS AU JAPON ET ON ATTEND CODE VERONICA DANS DEUX MOIS EN FRANCE, BIO HAZARD 2 AYANT ÉTÉ REPOUSSÉ.

Capcom a touché le pactole avec Resident Evil et ses douze millions de jeux vendus dans le monde sur PlayStation. Après dix ans de Street Fighter à toutes les sauces, il fallait un autre titre pour l'éditeur nippon. Resident Evil est tombé à point. Après trois épisodes sur PlayStation, un qui arrive sur Game Boy Color et un autre sur Nintendo 64, Sega se devait de posséder sa version. Code Veronica s'annonçait comme le jeu Dreamcast de l'année 2000 et il ne nous a pas déçu. Shinji Mikami, son producteur et créateur, a annoncé que ce serait l'épisode le plus terrifiant de la saga et il ne nous a pas déçu sur ce point. De nouvelles créatures font leur apparition, comme les Bandersnatch aux bras élastiques, les Hunters venimeux ou les vers géants ! Mikami avait annoncé des monstres toujours plus intelligents et vifs, des effets de surprise et du suspense à la hauteur des possibilités techniques de la 128 bits de Sega et là aussi, on peut dire qu'on est servi sur un plateau. À signaler aussi des personnages aux sentiments bien plus développés que dans les versions précédentes et qui apparaissent grâce à des séquences cinématiques qui sont les plus belles qu'on ait vues sur console.

SES FRÈRES ET SES SŒURS, YOHIO !

Cet épisode original se déroule trois mois après les événements de Resident Evil 2 et Chris, le frère de Claire Redfield, a disparu. Claire doit partir à sa recherche en Europe. Malheureusement, Claire n'arrivera jamais à destination et on ne vous en dit pas plus parce que ça fait drôlement peur... Pour comparer ce titre à Resident Evil 3, sorti récemment sur PlayStation, il faut se rappeler que Shinji Mikami, le créateur et producteur de la série, a toujours expliqué que la vraie chronologie se déroulerait sur PlayStation et que des épisodes parallèles seraient conçus sur les autres consoles. Code Veronica est donc un épisode en plus, ce qui n'a rien de péjoratif, bien au contraire. D'autant que c'est surtout techniquement que

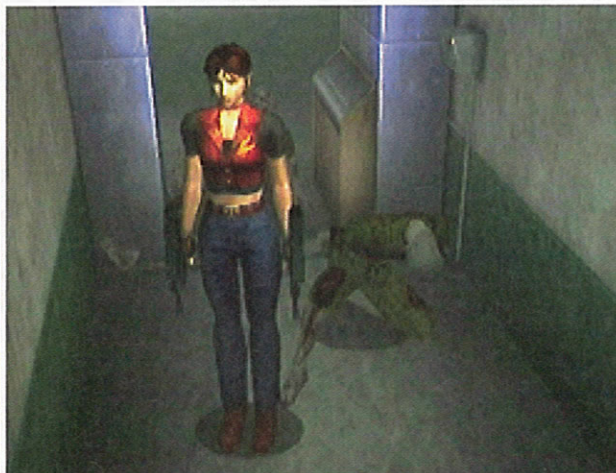
tout le monde attendait Capcom au tournant. Et au vu des démos cinématiques et des séquences de jeu dont tous les décors sont en 3D temps réel, on peut dire que l'examen de passage est réussi. Contrairement aux précédents épisodes sur PlayStation notamment, sur Dreamcast, les décors sont en 3D polygonale et la caméra est dynamique. Certes, on perd en suspense, la caméra fixe et les changements de plan des versions PlayStation étant connus pour terrifier les joueurs, mais on gagne en réalisme. Côté jouabilité, c'est évidemment toujours le même système. Cependant, les mouvements de caméra étant traités de manière différente, on progresse avec plus de facilité. Malheureusement, on manie Claire avec difficulté et c'est la mauvaise surprise de cette version. J'étais peut-être trop habitué à jouer sur PlayStation mais même en comparant avec d'autres jeux Dreamcast, on n'arrête pas de pester contre les auteurs quand on n'arrive pas à aller où on veut en cas d'attaque imprévue. Même Blue Stinger est plus maniable, ce qui n'est pas peu dire ! Heureusement que tout le reste est bien réglé car ce détail aurait pu tout gâcher. Côté nouveauté, j'ai noté la possibilité de tirer avec un flingue dans chaque main, à la façon d'un John Woo, mais en tirant dans des directions différentes. En définitive, ce quatrième épisode est de toute beauté, prenant et intéressant mais on a l'impression que le Team de développement a laissé un petit peu de défauts pour nous proposer un nouvel épisode encore plus réussi l'année prochaine, méfiance donc ! ★ OLIVIER PRÉZEAU

L'AVIS DE MARCO : *On sent l'évolution technique évidente. C'est plus fluide, les mouvements de caméra sont géniaux mais ça manque un peu de textures. Attention, il faut souligner que les décors sont en 3D temps réel, ce qui n'est pas une mince affaire. L'intérêt de ce quatrième épisode n'est pas forcément évident car le principe de jeu n'a pas évolué le moins du monde. Par contre, comme le suspense et la jouabilité sont une fois de plus au rendez-vous, on s'éclate toujours autant. Pourquoi alors changer une équipe qui gagne ?*

BIO HAZARD 2 VALUE PLUS SUR DREAMCAST

Un peu avant Code Veronica, Bio Hazard 2 Value Plus est sorti sur Dreamcast au Japon et on y trouve toutes sortes de surprises inattendues. Le jeu tient sur deux GD-Rom avec les chapitres de Claire et de Léon, comme sur PlayStation. La différence est technique puisque le jeu se déroule en haute-résolution et on sent bien la différence. Les 128 bits de la Dreamcast permettent des effets et une fluidité inédite. On trouve aussi des minijeux, comme "The Fourth Survivor" ou "To-Fu Survivor", accessibles dès le début, alors qu'ils ne l'étaient qu'en terminant le jeu sur PlayStation. Un mode inédit appelé "Extreme Battle" permet de s'éclater à coup de fusil à pompe. Enfin, cerise sur le gâteau, un troisième GD-Rom propose une démo jouable de Resident Evil : Code Veronica qui dure plus d'une heure.





**AVANT...
APRÈS !**
Les effets de lumière ont été tout spécialement travaillés sur Dreamcast. Ainsi quand Claire allume son briquet, on voit la différence sur son visage. Attention quand même aux essais que vous faites car les zombies derrière n'attendent pas !

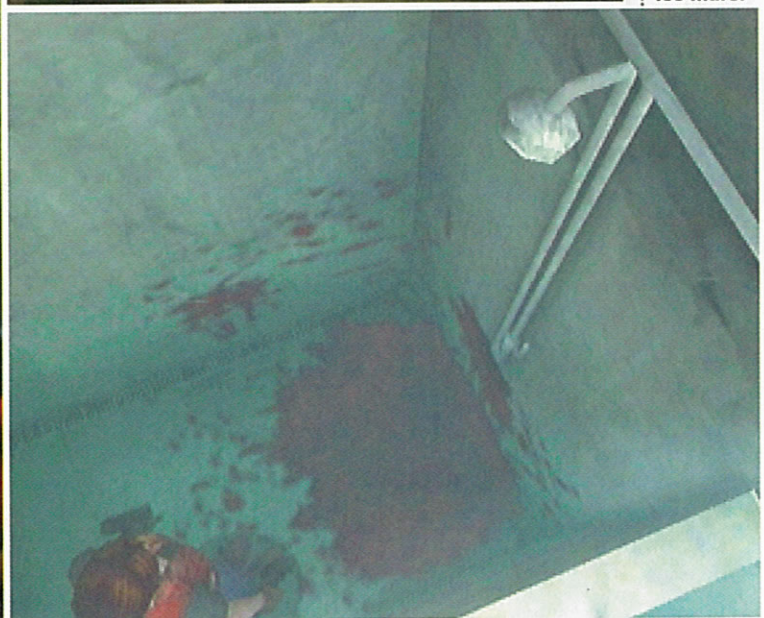


Grâce à la puissance graphique de la Dreamcast, on découvre des décors réalistes mais aussi plutôt crados. Ces douches vous font découvrir des cafards qui rampent partout sur les murs.

Vous imaginez dans quelle nouvelle galère est plongée Claire dans cet épisode. Quand on pénètre la première fois dans cette salle de décapitation avec des taches de sang partout sur les murs, on se sent plutôt mal à l'aise !



À LA SAUCE JOHN WOO
Que ce soit pendant les démos cinématiques ou pendant le jeu, on sent l'influence évidente des films de John Woo.



16
sur vingt!

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

MANIABILITÉ : 16

SON : 15

DURÉE DE VIE : 15

INTÉRÊT : 17

COMPARAISON
EN GORE ET TOUJOURS

1 - ZOMBIE REVENGE (DC) Très beau, malgré son genre différent qui s'inspire visuellement de la série de Capcom.
2 - BLUE STINGER (DC) Premier Resident-like sur Dreamcast. Blue Stinger avait pour défaut les combats, trop nombreux et son manque de charisme horrible.
3 - RESIDENT EVIL 3 (PS) Code Veronica est plus beau et plus réussi que Resident Evil 3 sur PlayStation. On sent la différence entre les deux machines, ce qui semble normal, la PlayStation étant sortie il y a 5 ans.



LES +

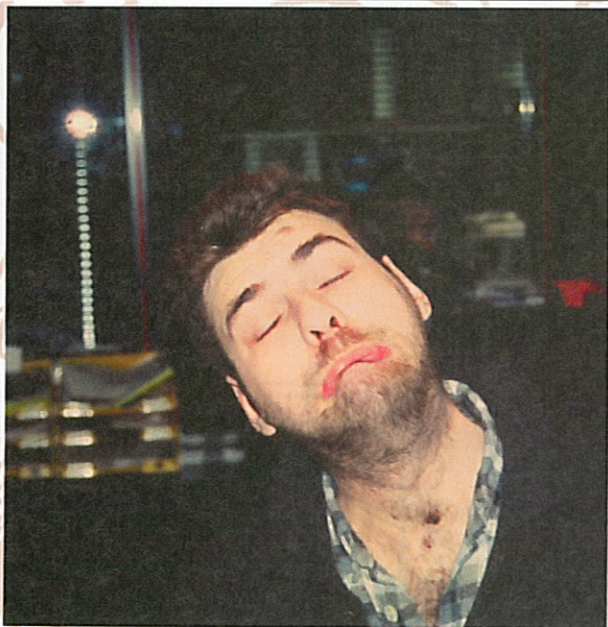
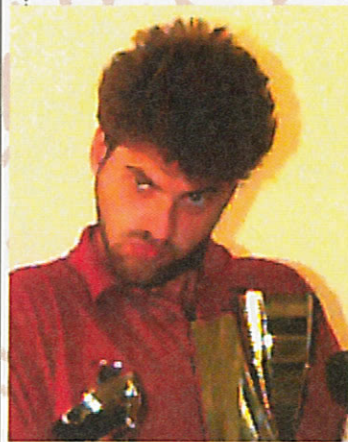
UNE TECHNIQUE PLUS AVANCÉE
DES DÉCORS EN 3D TEMPS RÉEL
UNE BONNE DURÉE DE VIE

LES -

DES PERSOS UN PEU RAIDES
MANIABILITÉ MOYENNE
PAS ASSEZ DE TEXTURES PARFOIS



Voici le héros de Destroy & Conquer portant avec fierté ses trophées gagnés au Millia, à Imagina et aux concours des Grands Échansons de France.





DÉVELOPPEUR / ÉDITEUR : DEMOLY SOFTWARE ★ GENRE : ACTION STRATÉGIQUE-SPORTIVE ★ JOUEURS : 1 À 1,5
 ★ CONTINUES : PAS VRAIMENT ★ SAUVEGARDES : PEUT-ÊTRE ★ DIFFICULTÉ : INSURMONTABLE ★ AUTRES FOR-
 MATS : PLUS PETIT ET IL S'APPELLE ALEX ★ DISPONIBILITÉ : TOUTE L'ANNÉE ★ PRIX : 2000,95 F ENVIRON

A PEU PRÈS TOUTES SAUF GAME BOY - Y'A PAS LA PLACE

DESTROY & CONQUER

IL ÉTAIT UN PEU NOTRE "REPÈRE-SPIRITUEL" À TOUS, NOTRE "MAÎTRE-ÉTALON" DANS LE DOMAINE DU JEU VIDÉO, LA MÉMOIRE DE NOTRE MILIEU. LE DESTROY & CONQUER VIEN DE SORTIR À L'ATTAQUE DE NOUVELLES MACHINES. UN JEU ATTENDU PAR TOUS, REGRETTÉ PAR CERTAINS. EN VOICI, POUR LA PREMIÈRE FOIS AU MONDE ET EN EXCLUSIVITÉ LA PLUS TOTALE ET UNIVERSELLE, LE TEST QU'ON AURAIT AIMÉ PLUS COMPLET MAIS LA PLACE NOUS MANQUE. ET Y'A PAS QUE LA PLACE...

Le Destroy & Conquer est un jeu que l'on connaît depuis longtemps. Bien sûr, les graphs – à l'origine relativement supportables – ont barré vers le laid et le repoussant, mais le contenu du jeu a évolué au fil du temps passé dessus. La première impression, à peine la console allumée, a été pour tous un certain malaise, voire même de l'antipathie mais ce titre de Demoly Software s'est vite bonifié avec le temps. L'ambiance sonore est inégale : parfois calme, parfois tonitruante, elle bénéficie d'une nouvelle technologie permettant d'implémenter également des odeurs (si possible incommodes) qui plongent alors le joueur néophyte dans une angoisse sans précédent. Un titre dérangeant mais également attachant.

VERS DE NOUVELLES AVENTURES ?

Attachant, car il a proposé, par le passé, une aventure exaltante et riche en rebondissements pour la plupart des joueurs qui se sont adonnés à ce jeu (c'est-à-dire la plupart des joueurs tout court !). Un jeu qui a rythmé le monde du "jeu-vit des hauts" et qui va, avec les nouvelles aventures du Destroy & Conquer disponibles sur d'autres supports, vivre également quelques bas. Bref, c'est la fin d'une grande saga puisque l'm Destroy, alias Jean-Marc Demoly a quitté Playmag pour tenter une nouvelle aventure. Toujours dans le jeu mais plus dans la presse (?). C'est que ça fait un vide quand même... **★ MARCO VEROCAI**

L'AVIS DE PASCAL Destroy & Conquer s'impose comme étant la référence en matière de stratégie guerrière en temps réel. Paradoxalement riche en (stock) options, le jeu ne contient que deux modes : le "jean / pull-over" (similaire au mode arcade) et le "costard / cravate" (en simu). Malgré cela il s'agit d'un titre complet et passionnant pour qui surmonte la pauvreté des graphismes et l'ambiance sonore parfois déficiente. Aucun bug particulier n'est à déplorer si ce n'est un Clipping assez marqué durant les phases de ravitaillement. Évitez notamment le combo "camembert / bordeaux" qui se révèle désastreux pour l'animation de l'ensemble. Après avoir connu une version sportive (Clio Williams), la série s'est assagie au fil des ans et s'installe désormais dans une paternité rimant avec maturité. Un add-on du nom d'Alexandre vient en effet compléter la saga, qui, croyez-moi, est loin d'être terminée... En définitive, cet épisode de Destroy & Conquer ne déçoit en rien ses supporters qui y trouveront un nouveau souffle, l'occasion d'un nouveau départ !

L'AVIS DE NO Ayant pour ma part participé au développement du titre (vers le 2^e ou le 3^e épisode), mon regard est forcément moins objectif. C'est donc avec prudence que je parlerai de l'exportation nipponne de Destroy & Conquer qui se caractérisait généralement par des digitalisations vocales peu convaincantes comme des Ryôshusho Kudasai ou encore des Dômo Arigato Gozaimasu qui, certes, se sont améliorées avec le temps (vive le CD). Mais bon, les versions passant et la barbe prenant de la touffe, le Destroy s'est aplani et les bogues de programmation se sont amoindris. Un état de fait encourageant pour le prochain épisode même si les nostalgiques n'y trouveront pas leur compte... à regrets.

L'AVIS DE STEPHANE Ce qui me gêne le plus c'est la catégorie indéfinissable de ce titre. Son côté massif et musculeux (discret, mais en cherchant bien...) lui donne l'aspect chiadé et rustre d'un bon jeu de "bourre-pif-paf dans l'œil". Mais la décomposition des mouvements, et plus particulièrement le pas, tantôt vif et assuré, puis – suivant la qualité des vendanges – en complet décalage avec des Scrollings soudainement rapides, le place plus dans la catégorie jeu de danse tendance stratégique... Mais le charisme du perso est indéniable, expliquant la pérennité de la série des Destroy & Conquer, qui depuis plus de 10 ans squatte nos consoles favorites. En tout cas moi, fan de la première heure, j'attends déjà l'épisode prochain !

L'AVIS DE DOM Ce n'est pas mon habitude de donner mon avis sur un jeu, mes camarades ci-dessus dont c'est le métier, le font bien mieux que moi. Mais si il y a un seul titre, parmi tous ceux qui passent entre les mains de la rédaction et ils sont nombreux, qui ma passionné, (et ce depuis sa sortie) c'est bien Destroy & Conquer. Un grand jeu (1m92 environ) qui s'est arrondi depuis la première version (110 kg à ce jour ?) mais qui est resté selon les versions, le must du genre. Les graphismes, assez fins et rasés de près de la première version, ont laissé place à des polygones approximatifs remplis de poils hirsutes, mais l'intérêt lui, ne c'est pas dégradé les années passant. Véritable pendant de Lara Croft (de son vrai nom : Priscille), le perso a donné le jour à une version Game Boy, qui surpasse, et de loin, les autres versions de ce jeu dont j'attends avec impatience les prochaines aventures, hélas, chez un autre éditeur...



GRAPHISMES : 03

ANIMATION : 20

MANIABILITÉ : 02

SON : 00

DURÉE DE VIE : 19

INTÉRÊT : 3,14116

PEUT-ON RÉELLEMENT LE COMPARER

1 - DESTROY & CONQUER - ÉPISODE 2 : ce second volet sous-titré "Alex" est la même version au format portable. Il tient dans une petite cartouche mais est aussi braillard que le premier. À noter que les développeurs ont fait de sacrés efforts pour améliorer les graphismes "jurassiques" du premier volet.
 2 - Pas d'autres concurrents, pas de comparatif.

LES +

DES JEANS PARFAITEMENT COUPÉS
 LE LOOK "COSTARD-CRAVATE" TOUTS LES 6 MOIS
 LE TERRORISME SUR LES ATTACHÉES DE PRESSE

LES -

L'ODEUR
 LES COUPS DE GUEULE
 UN RAPPORT "BONNE TENUE / LITRON" UN PEU FAIBLARD

CE MOIS-CI, DES VITE VUS À LA PELLE AVEC — SELON NOTRE NOUVELLE FORMULE — DES MINUTISTS IMPORT ET OFFICIELS SÉPARÉS, POUR PLUS DE CLARTÉ. QUOI QU'IL EN SOIT, NOS VITE VUS SONT TOUJOURS TRAITÉS DU MIEUX POSSIBLE ET EXACTEMENT COMME DE VRAIS GROS TESTS. LA SEULE DIFFÉRENCE VIENT DE LA PLACE RÉSERVÉE SUR LE PAPIER À CHACUN D'EUX. UNE EXCEPTION PORTANT CE MOIS-CI, UN TEST TOUT PARTICULIER QUE NOUS NOUS DEVIONS DE TRAITER SUR UNE PAGE ENTÈRE. UN VITE VU EXCEPTIONNEL POUR UN PRODUIT QUI NE L'EST PAS MOINS. SAUREZ-VOUS LE RECONNAÎTRE ? ! ...



CASTLEVANIA

LEGACY OF DARKNESS

NOTE : 10/20



CASTLEVANIA : LEGACY OF DARKNESS

★ CONSOLE : NINTENDO 64 ★ Éditeur : KONAMI ★
 ★ DÉVELOPPEUR : KONAMI ★ GENRE : ACTION/AVENTURE ★
 ★ DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 400 F ENVIRON ★



Tout le monde se souvient des légendaires Castlevania (Nes, Snès, Nec, Msx, PC Engine) en 2D. La N64 accueille donc son premier volet en 3D. Autrefois jeu de plates-formes, le concept a basculé du côté du Tomb Raider-like. Mais cela reste de la plate-forme 3D avec un zeste d'aventure et une bonne louche d'action. Tout cela serait passionnant, d'autant plus que l'ambiance (surtout sonore) est excellente mais c'était compter sans les limites d'une machine un peu avare en effets. Résultat, l'atmosphère pesante est un peu dénaturée avec ces couleurs criardes, ces effets de flou et aucune transparence. En outre, la modélisation des personnages tend vers l'anguleux et le cubique. Quant aux animations, la raideur est de rigueur et la maniabilité est tout juste honnête. Enfin, même si le système de caméras semble avoir bénéficié d'efforts tout particuliers (changements manuels possibles), ce n'est toujours pas convaincant. À noter que l'Expansion Pack est franchement conseillé pour une animation meilleure ainsi que l'accès à la haute-résolution. Bref, tout cela est assez médiocre mais finalement, l'ambiance nous tient en haleine et parfois même, on sursaute devant un gros dra-

gon venu des profondeurs, alors quand on se retrouve devant le Diab' des Ténèb'... ★ MARCO VEROCAÏ

ECW : HARDCORE REVOLUTION

★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ Éditeur : ACCLAIM ★
 ★ DÉVELOPPEUR : ACCLAIM ★ GENRE : CATCH ★
 ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 09/20



Autant l'avouer tout de suite, j'ai toujours eu un faible pour les jeux de catch. C'est brutos et rapide, un Q.I. d'adjudant-chef suffit et pas moyen de jouer les chochottes en s'esquivant sans arrêt. Un "vrai-faux" sport de man quoi ! C'est donc prêt à éclater du velu-Budweiser, ou de la donzelle de chez Bonasse & Cie (3 sur la trentaine de catcheurs), que je me jette dans l'arène. Première impression : les efforts n'ont certainement pas porté sur les graphismes, les couleurs sont ternes, les persos sommaires et les 3 rings dépouillés. Tant pis, du moment que les cordes à linge, petits paquets, suplex arrière et prises de soumission soient au rendez-vous. Et là, le pari est gagné : les coups s'enchaînent vite (quoique chaotiquement), quel que soit le nombre d'opposants sur le ring, avec cris de douleur et vivats du public comme accompagnement. De plus, avec une

multitude de modes de jeu (15 en "Exhibition", le mode "Carrière", le "Tournoi"...) et un éditeur de persos complet, on pourrait croire au catch ultime. Pas du tout, car, pour ma part, contrôler des catcheurs totalement inconnus (on est loin de la WWF. Undertaker, Undertaker !), subir d'incessants Loadings, et dépendre d'une maniabilité hasardeuse gâche tout le fun potentiel. À oublier très vite en somme. ★ STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE

RED DOG

★ CONSOLE : DREAMCAST ★ Éditeur : SEGA ★
 ★ DÉVELOPPEUR : ARGONAUT ★ GENRE : SHOOT BOURRIN ★
 ★ DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 400 F ENVIRON ★

NOTE : 09/20



Dans la famille "J'veux rentrer dans le tas sans réfléchir", je demande Red Dog. Développé par Argonaut, ce soft vaut surtout pour des graphs très honnêtes et des effets d'explosion et de fumée superbes. Pour le reste, le jeu baigne dans un académisme total. Vous êtes à bord d'une sorte de Moon Patrol "3Deisé" (deux vues possibles), dans un univers constitué tantôt de tunnels glauques blindés d'araignées biomécaniques, tantôt de bases extraterrestres truffées d'ennemis. Le but est d'avancer à bord de votre tout-terrain et d'anéantir tout ce qui bouge jusqu'à la confrontation avec le boss du niveau. Un titre bien prévisible et classique qu'on espérait tout de même plus intéressant. On se borne ici à avancer et à tirer à tout-va, en gérant vaguement une arme de base illimitée et d'autres, plus explosives mais en nombre restreint. Rien de nouveau, Red Dog n'est qu'un Shoot de plus en 3D. À moins d'aimer follement le genre, il n'y a pas là de quoi pousser même dans les orties. ★ MARCO VEROCAÏ

COOLBOARDERS 4

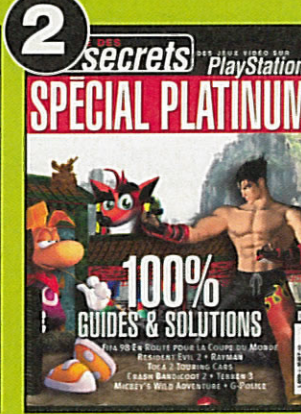
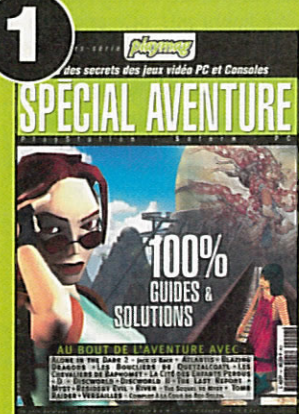
★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ Éditeur : SONY ★ DÉVELOPPEUR : 889 STUDIOS ★ GENRE : SNOWBOARD ★
 ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 13/20

En pleine période de sports d'hiver, et comme chaque année, le quatrième épisode de la série phare arrive sur les étales. Alors, qu'en est-il de cette suite, après les erreurs laissées par son prédécesseur ? La magie du second opus revient-elle en force ? À vrai dire le bilan est plutôt mitigé, laissant une étrange impression de produit fin de série, passablement correct, mais qui n'apporte rien de bien nouveau sous la poudreuse. Le moteur graphique est sensiblement le même, alternant décors médiocres et boarders réussis (vous avez droit aux vrais pros !), ce qui contribue d'un certain côté à favoriser l'impression de vitesse. Un léger souci me contrarie néanmoins, la précision est bien meilleure à la croix directionnelle qu'au stick analogique. Aberrant, à l'heure où ce mode de contrôle est parfaitement maîtrisé. En résumé, Coolboarders 4 est propre sur lui, mais fait plus appel à une connaissance parfaite des parcours qu'à une quelconque improvisation de style, et devient donc ainsi trop mécanique, trop répétitif. Bref, dans le genre, rabattez-vous plutôt sur le second épisode de la série, le fun et la technique y procurent un plaisir sans bornes. ★ Stéphane Rakotondrainibe



LES BIBLES THÉMATIQUES



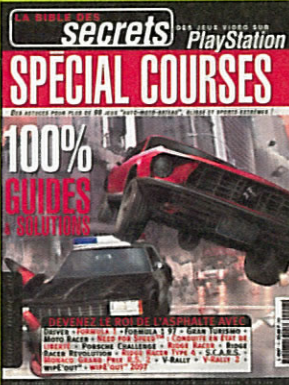
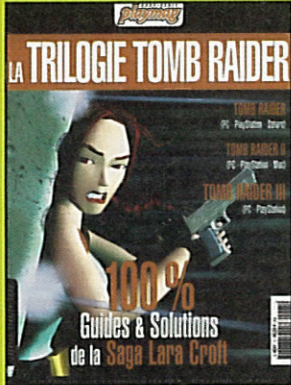
ALONE IN THE DARK 2, ATLANTIS, BLAZING DRAGONS, LES BOULIERS DE QUETZALCOATL, LES CHEVALIERS DE BAPHOMET, LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS, D, DISCWORLD, DISCWORLD II, THE LAST REPORT, MYST, RESIDENT EVIL, RIVEN-THE SEQUEL TO MYST, TOMB RAIDER, VERSAILLES-COMLOT À LA COUR DU ROI-SOLEIL.

CHRONICLES OF THE SWORD (PC & PLAYSTATION), EGYPTÉ - 1156 AV JC (MAC, PC & PLAYSTATION), FINAL FANTASY VII (PC & PLAYSTATION), HEART OF DARKNESS (PC & PLAYSTATION), MEN IN BLACK (PC & PLAYSTATION), ODDWORLD - L'ODYSSEE D'ABE (PC & PLAYSTATION), RESIDENT EVIL 2 (PC & PLAYSTATION), TOMB RAIDER II (MAC, PC & PLAYSTATION)

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

CRASH BANDICOOT 2, FIFA 98 EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE, MICKEY'S WILD ADVENTURE, G-POLICE, RAYMAN, RESIDENT EVIL 2, TEKKEN 3, TOCA 2 TOURING CARS.

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



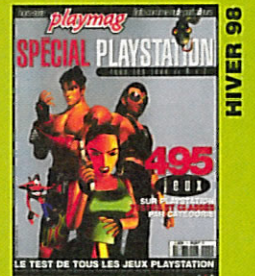
HIVER 98



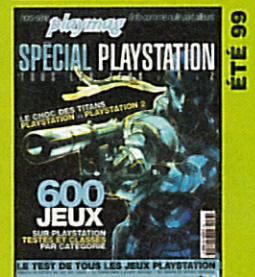
ÉTÉ 99



HIVER 99



HIVER 98



ÉTÉ 99



HIVER 99

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

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

DRIVER, FORMULA 1/97, GRAN TURISMO, MOTO RACER, NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ, PORSCHÉ CHALLENGE, RIDGE RACER, RIDGE RACER REVOLUTION, RIDGE RACER TYPE 4, SCARS, MONACO GRAND PRIX RS 2, V-RALLY, V-RALLY 2, WIP'E'OUT 2097.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à

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

JE COMMANDE LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°1 - LA BIBLE SPÉCIAL AVENTURE N°2 ÉTÉ 1999 au prix de 55 FF par exemplaire* -

LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM N°1 au prix de 55 FF par exemplaire* - LA BIBLE SPÉCIAL PLATINUM N°2 au prix de 55 FF par exemplaire* -

LA BIBLE SPÉCIAL DOOM-LIKE au prix de 55 FF par exemplaire* - LA BIBLE SPÉCIAL BASTON au prix de 55 FF par exemplaire* -

LA TRILOGIE TOMB RAIDER AU PRIX DE 55 FF PAR EXEMPLAIRE* TIPS COLLECTOR (HIVER 1999) au prix de 61 FF par exemplaire* -

TIPS COLLECTOR (ÉTÉ 99) au prix de 61 FF par exemplaire* - TIPS COLLECTOR (HIVER 99) au prix de 61 FF par exemplaire*

LA BIBLE SPÉCIAL COURSES au prix de 55 FF par exemplaire* - GUIDE D'ACHAT SPÉCIAL PLAYSTATION (HIVER 98) au prix de 55 FF par ex* -

GUIDE D'ACHAT SPÉCIAL PLAYSTATION (ÉTÉ 99) au prix de 55 FF par exemplaire* - GUIDE D'ACHAT SPÉCIAL PLAYSTATION (HIVER 99) au prix de 55 FF par exemplaire*

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

(merci d'écrire en majuscules)

EXPIRE FIN _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____

Année de naissance _____ Signature obligatoire : _____

Adresse E-mail : _____

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

*08 36 68 84 48 / 3615 : 2,23 F/mn



W

E

T

A

V

LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

★ CONSOLE : DREAMCAST ★ ÉDITEUR : EIDOS ★ DÉVELOPPEUR : CRYSTAL DYNAMICS ★

★ GENRE : ACTION-AVENTURE ★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★

★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 14/20



Un problème de conscience s'est posé à moi une fois la version Dreamcast de Soul Reaver entre les mains. Pour avoir tâté de la version PlayStation un certain temps, et n'y ayant pas trouvé d'intérêt valorisant, je me demandais ce qui allait advenir de cette adaptation. Si Pascal, lui, s'était amouraché de ce jeu multigenre (action, plates-formes et une partie aventure) à l'époque, je lui reprochais, moi, un divisan manque de rythme, doublé d'une facette action et réflexion mal dosée. Certes, sur Dreamcast, la montée en puissance des graphismes, encore plus propres et lisés, ainsi que la fluidité de l'animation rehaussée sont des plus appréciables, qu'il convient de saluer. Parallèlement, sur le fond, l'histoire se répète malheureusement. Les combats brefs et "Gros-Bill" interviennent toujours sans liaison réelle, les énigmes simplistes dans leur concept demeurent une torture à résoudre, et on a tôt fait de s'ennuyer ferme à parcourir d'interminables couloirs vides. Alors maintenant de deux choses l'une : soit l'univers vampirique et glauque de Raziël est pour vous l'essentiel, auquel cas ce relookage réussi vous comblera totalement, soit pour vous la profondeur de jeu l'emporte sur la variété, et vous vous tournerez alors vers Shadowman, autrement plus accrocheur et superbement réalisé sur Dreamcast. ★ STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE

TONY HAWK SKATEBOARDING

★ CONSOLE : NINTENDO 64 ★ ÉDITEUR : ACTIVISION ★ DÉVELOPPEUR : EDGE OF REALITY ★

★ GENRE : SIMULATION DE SKATE ★ DISPONIBILITÉ : MARS ★

★ PRIX : 450 F ENVIRON ★

NOTE : 14/20



Ce jeu bénéficie du concours du champion du monde de skateboard Tony Hawk, ainsi que de huit autres pointures, telles que Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg... J'en passe et des meilleurs ! Il s'agit du jeu de planche à roulettes le plus réaliste que l'on ait vu sur N64, c'est sûr ! Bien que moins belle que la version PlayStation (testée dans Playmag 41), on y retrouve toutes les sensations que peuvent vivre les skaters professionnels avec la possibilité de réaliser des centaines de figures sur les terrains de son choix (une dizaine en tout) : cour d'école, rues ouvertes à la circulation, supermarché américain, etc. Un mode "Carrière" permettra de graver les échelons de la compétition et un mode "Deux joueurs" vous laissera la possibilité de vous affronter sur le même écran par le biais de courses-poursuites sur les rampes et dans les skateparks. À la fois bien réalisé et surtout bénéficiant du fait qu'il n'existe pas de concurrent sérieux, Tony Hawk Skateboarding s'impose comme le meilleur jeu du genre sur N64 ! ★ PASCAL GEILLE

ROAD RASH : JAILBREAK

★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ GENRE : COURSES DE MOTO ★

ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS ★

★ DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 07/20



Electronic Arts s'entête à vouloir nous vendre du Road Rash malgré d'évidents signes d'épuisement de la série et ce n'est pas ce dernier épisode (on espère que ce sera le dernier !) qui va venir changer grand-chose à cet état de fait ! Les innovations, parce qu'il en faut bien pour justifier la sortie du jeu, viennent de la possibilité de jouer à deux en même temps grâce à l'intervention du side-car, l'un des joueurs contrôlant Spaz, le pilote, et l'autre le singe ou le passager si vous préférez... Le reste n'est que poésie : combats à coups de chaîne ou de batte de base-ball (neuf armes en tout) sur différentes catégories de motos... La recette a fait son temps, d'autant que les graphismes en sont restés au paléolithique de la console, c'est simple : on dirait du 16 bits ! Sans parler de l'animation qui connaît quelques à-coups dignes d'un parkinsonien cocaïnomane. Encore une fois, la déclinaison marketing de la série n'aura pas servi le jeu en lui-même et le souffle épique des premiers volets a disparu, tout comme l'humour qui n'a jamais été autant à ras de terre... Reste la possibilité d'incarner un motard de la police... Non, franchement Road Rash s'apparente plus à du Coca qu'à un grand cru de Bordeaux, le temps ne lui profite pas, et c'est un soda sans bulles qui nous est proposé... Merci, sans façons ! ★ PASCAL GEILLE

ROLLCAGE STAGE II

★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ ÉDITEUR : SONY ★

★ DÉVELOPPEUR : PSYGNOSIS ★ GENRE : COURSES ★

★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 11/20

La douzaine d'armes au programme, toutes destinées à réduire les autres concurrents à l'état d'épaves inertes, dans une ambiance post-apocalyptique allant du paysage lunaire désertique au complexe de verre, servent un seul but : gagner coûte que coûte. Les courses deviennent alors le lieu de violentes joutes, usant à outrance des effets spé-

ciaux générés par la Play. L'affichage n'en souffrant d'ailleurs pas une seconde, tout roule à donf et pète pour le mieux dans le meilleur des mondes sans loi... Aligner de tels affrontements les uns à la suite des autres seraient vite rébarbatifs s'il n'y avait pas un semblant de motivation au bout. C'est pourquoi sont inclus des véhicules cachés, plusieurs modes de jeu (classiques, mais nombreux) et surtout des tracés destinés aux envols "artistiques" spectaculaires. Pourtant, deux facteurs rendent Rollcage vite lassant : les ennemis se traînent et parviennent difficilement à vous rejoindre, pas de challenge donc, et lors d'un choc violent sur le bas-côté (quand il y en a), se remettre en route demande parfois des efforts surhumains. Très déflouant et surtout speed comme il se doit, Rollcage ne tient pas pourtant pas très longtemps sur la durée... ★ STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE



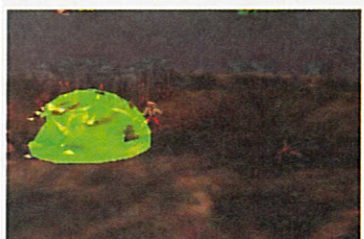
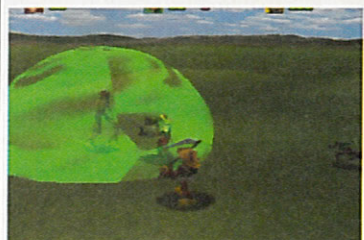
SHADOW MADNESS

★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ ÉDITEUR : SONY ★

★ DÉVELOPPEUR : GRAVEYARD ★ GENRE : RPG ★

★ DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 06/20



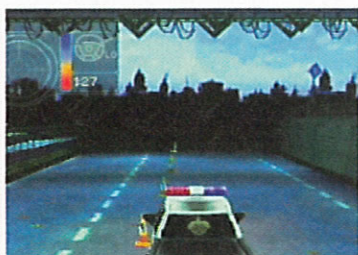
Inutile de tourner autour du pot, ce jeu de Graveyard n'est qu'une vaste blague, tout juste destinée à démontrer aux programmeurs en herbe toutes les erreurs à ne jamais commettre. Pourtant tout partait d'un bon sentiment : reprendre les éléments forts de la série des Final Fantasy, et recréer autour un univers inédit. Ainsi tout y est généreusement calqué : interface, Gameplay et mise en scène des combats, tout cela sans vergogne. En clair, ça pompe à tout va, et on a affaire à une vulgaire resucée de bas étage ! Cela dit, dans tous les domaines il arrive que les bonnes copies se révelent décentes, et créent même de temps à autre la surprise. Il faut malheureuse-

ment croire que cette éventualité n'a jamais franchi les portes des studios de Craveyard, tant et si bien que c'est un condensé de bouillie de pixels que l'on dirige, avec une succession de combats ridicules dans la forme et en matière d'ennemis, et un scénario alambiqué qui n'a de dramatique que le niveau des dialogues pour Bisounours attardés. S'il n'y avait qu'une chose à retenir de Shadow Madness, ce serait son aptitude à faire régresser les RPG de 5 ans, ce qui est, pour ma part, une bien triste nouvelle...Allez hop, dans la boîte à chagrin. ★ **STÉPHANE RAKOTONDRAINIBE**

URBAN CHAOS

★ CONSOLE : PLAYSTATION ★ ÉDITEUR : EIDOS ★
★ DÉVELOPPEUR : MUCKY FOOT ★ GENRE : ACTION/AVENTURE ★
★ DISPONIBILITÉ : MARS ★ PRIX : 350 F ENVIRON ★

NOTE : 08/20



Ce jeu d'action / aventure met en scène une héroïne black, c'est assez rare pour le mentionner ! Il s'agit de Darci, agent de police très zélé, bonne tireuse, bagarreuse, douée pour les enquêtes "serreées" et les poursuites en voiture... Vous avez le choix entre une trentaine de missions, chacune proposant des sous-objectifs à remplir. L'action se déroule dans une grande ville en 3D, une carte et un radar vous aidant à vous orienter. Les enquêtes sont de plus en plus ardues et votre armement gagne en puissance de feu au fur et à mesure. Vos premières tâches se limitent à des arrestations sans grande envergure, mais très rapidement, le crime organisé va se manifester... Les combats vont du corps à corps jusqu'aux fusillades en pleine rue ou aux "rodéos" en voiture... Une quarantaine de personnages sont présents pour vous donner le change, car vous pouvez converser avec les gens que vous rencontrez pour leur soutirer des informations. Urban Chaos jouit donc d'un concept intéressant et aurait pu donner lieu à un bon jeu s'il n'avait souffert d'une réalisation en dessous de la moyenne : les graphismes sont assez laids et manquent de finesse, mais tout cela passerait à la rigueur s'il n'y avait pas un gros problème de maniabilité : Darci réagit très mal en analogique et on s'énervait très vite devant son refus d'obéir aux moments les plus cruciaux. Une tare rédhibitoire pour un jeu d'action ! ★ **PASCAL GEILLE**

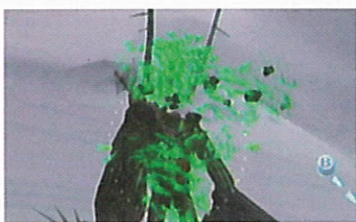
POUR FÊTER LA SORTIE PROCHAINE DE LA PLAYSTATION 2 AU JAPON, NOUS VOUS OFFRONS UNE NOUVELLE RUBRIQUE QUI N'EST PAS RÉVOLUTIONNAIRE PUISQU'ELLE REGROUPE TOUS LES TESTS IMPORT HABITUELLEMENT PERDUS DANS LA RUBRIQUE VITE VU. TOUS LES MOIS, VOUS RETROUVEREZ LES DERNIERS TITRES SORTIS AU JAPON SUR N64, DREAMCAST, PLAYSTATION, PLAYSTATION 2, GAME BOY COLOR, NEO GEO POCKET COLOR ET PAS SUR LA NEC PC ENGINE DUO PARCE QU'ON RAPPELLE À CERTAINS FANATIQUES (DONT UN DONT LE NOM COMMENCE PAR "ARU" ET FINIT PAR "NO") QU'ELLE N'EST PLUS VENDUE EN OFFICIEL DEPUIS BIEN LONGTEMPS...
OLIVIER PRÉZEAU

D2



★ MACHINE : DREAMCAST ★ ÉDITEUR : WARP ★
★ GENRE : SIMULATEUR DE NEIGE ★

NOTE : 14/20



D2 est l'œuvre de Kenji Eno, un bouillonnant développeur japonais qui a créé sa propre société appelée Warp et qui n'hésite pas à faire parler de lui en organisant des événements sortant de l'ordinaire pour promouvoir ses jeux. Kenji Eno a ainsi tout fait pour que l'on parle du phénomène D2. C'est ainsi que bon nombre de sites Web ont repris l'information comme quoi le jeu sera censuré aux États-Unis pour cause d'incitation à la violence sexuelle, une scène du jeu montrant un monstre végétal tentant d'insérer un tentacule phallique dans la bouche d'un personnage féminin. Mis à part le tapage médiatique, D2 se présente comme un jeu d'aventure très ambitieux autant dans le fond que dans la forme. Il reste, malgré ses défauts, une bonne évolution du premier opus appelé tout simplement D et sorti il y a trois ans. Cette nouvelle aventure se déroule au Canada, à Noël. Laura, l'héroïne de D, échoue au beau milieu de la Toundra enneigée, après un accident d'avion. La neige, c'est pratique pour les graphistes car ça évite de faire des décors trop compliqués. Surtout que dans D2, ils sont en 3D temps réel et plutôt réussis, même si le résultat est très inférieur à Shenmue. Côté principe de jeu, Laura doit discuter, chercher les objets et tirer sur des monstres gluants. On retrouve quelques longueurs déjà observées dans le premier épisode mais le tout reste convenable sur Dreamcast.

PARASITE EVE 2



★ ÉDITEUR : SQUARE ★ MACHINE : PLAYSTATION ★
★ GENRE : ACTION-RPG ★

NOTE : 15/20



Parasite Eve est le titre d'un roman d'anticipation très connu au Japon et dont l'univers a été utilisé dans le premier épisode sur PlayStation. Ce roman présente une théorie selon laquelle les mitochondries seraient douées d'intelligence et auraient décidé de prendre le pouvoir en contrôlant les êtres humains dont les corps leur servent de chambres d'hôtel. Le premier épisode mettait en scène une belle blonde appelée Aya Brea qui savait aussi bien manier le flingue que les enquêtes compliquées. Dans le deuxième épisode, on retrouve la belle Aya le 4 septembre 2000. C'est dans l'Acropolis Tower, un gigantesque building de Los Angeles que des mitochondries ont refait surface. Il y a plein de morts partout, bref, ça urge pour Aya. Rappelons que la série Parasite Eve pro-

pose une alternative entre les RPG purs et durs et l'aventure / action à la Resident Evil. Aya se promène dans les décors du jeu en discutant avec les personnages, en ramassant des objets et en participant à des combats. Parfois, des scènes cinématiques viennent entrecouper l'action. C'est un nouveau Team de développement qui s'est occupé du Gameplay et qui a tenu à améliorer les défauts qui avaient soulevé de nombreuses critiques à la sortie du premier opus. C'est que Parasite Eve premier du nom était aussi beau qu'il était court. On le terminait trop rapidement. Le nouveau Team de développement, basé à Osaka au Japon, a soigné les phases de transition entre les différentes scènes et le système de combat. Du coup, ce jeu de toute beauté est long à terminer et rien que ça, c'est cool !

STREET FIGHTER EX 2 PLUS



★ ÉDITEUR : CAPCOM ★ MACHINE : PLAYSTATION ★
★ GENRE : BASTON ★

NOTE : 15/20

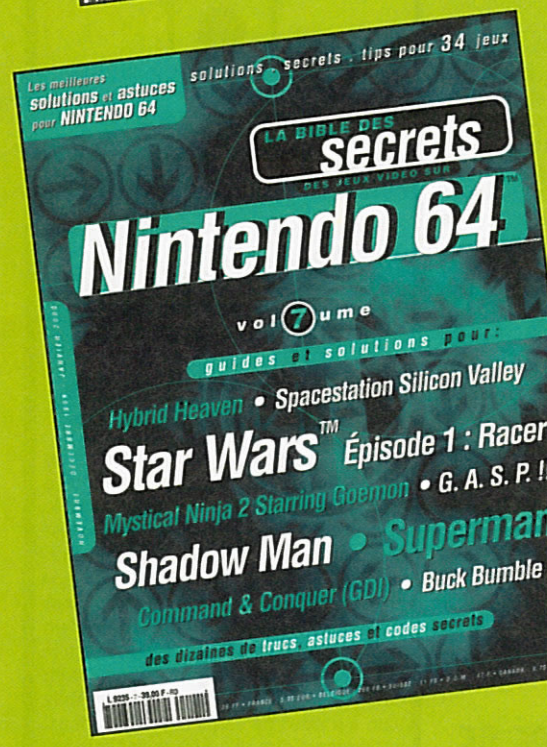
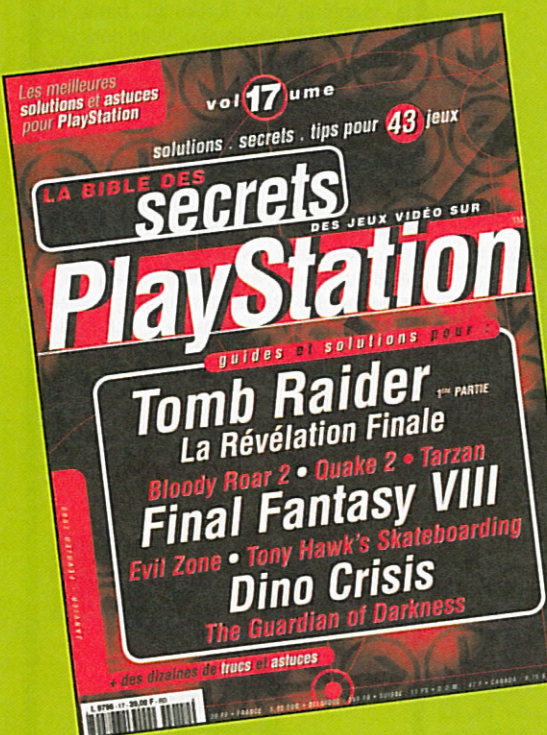
Comme tous les deux mois, nous voilà encore avec un nouveau Street Fighter, j'exagère à peine ! Attention, cette fois c'est en 3D polygonale et c'est plutôt un

Les meilleures solutions et astuces pour PlayStation LA BIBLE DES SECRETS

vol. 18

- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- SPYRO 2
- DEMAIN NE MEURT JAMAIS
- TOMB RAIDER RÉVÉLATION FINALE PART 2

39 F - À partir du 13 mars -
En vente chez votre marchand de journaux



PLAYSTATION			
A Bug's Life	Bible 14	Earthworm Jim 2	Bible 03
Ace Combat 2	Bible 08	Égypte-1156 av J.C.	Bible 12
Adidas Power Soccer	Bible 01	Espn Extreme Games	Bible 01
Akuji, The Heartless	Bible 15	Evil Zone	Bible 17
Alone In The Dark 2, Jack Is Back	Bible 01	Excalibur 2555 A.D.	Bible 04
Ape Escape	Bible 15	Exhumed	Bible 05
Apocalypse	Bible 12	Extreme Pinball	Bible 01
Astérix	Bible 14	Fade To Black	Bible 01
Atlantis	Bible 14	Fifa	Bible 09
Auto Destruct	Bible 10	En Route Pour La Coupe Du Monde 98	Bible 09
Blood Omen : Legacy Of Kain	Bible 04	Final Fantasy VII (Supplément)	Bible 07
Bloody Roar	Bible 08	Final Fantasy VIII	Bible 17
Bloody Roar 2	Bible 17	Formula 1	Bible 03
Boucliers De Quetzalcoatl	Bible 09	Forsaken	Bible 10
Breath of Fire III	Bible 13	Future Cop L.A.P.D.	Bible 11
Bugs Bunny : voyage à travers le temps	Bible 16	G-Police	Bible 07
Bushido Blade	Bible 08	Ghost in the Shell	Bible 12
Bust a Groove	Bible 11	Granstream Saga (The)	Bible 14
Cardinal Syn	Bible 12	Gran Turismo	Bible 09
Casper	Bible 03	Guardian of Darkness (The)	Bible 17
Chronicles Of The Sword	Bible 03	Heart of Darkness	Bible 10
Cinquième Élément (1 ^{re} partie) (Le)	Bible 11	Jet Rider 2	Bible 10
Cinquième Élément (2 ^{me} partie) (Le)	Bible 12	Johnny Bazookatone	Bible 01
Cité Des Enfants Perdus (La)	Bible 05	Jumping Flash!	Bible 01
Civilization II	Bible 14	Kensei Sacred Fist	Bible 14
Clock Tower	Bible 10	King Of Fighters '95 (The)	Bible 05
Colin McRae Rally	Bible 10	Klonoa	Bible 10
Command & Conquer (Gdi)	Bible 03	Last Report (The)	Bible 09
Command & Conquer (Nod)	Bible 04	Legacy of Kain : Soul Reaver	Bible 16
Command & Conquer (Opération Spéciales & Survies)	Bible 05	Le Monde Perdu - Jurassic Park 2	Bible 08
Alerte Rouge (Alliés)	Bible 07	Liberio Grande	Bible 12
Command & Conquer - Alerte Rouge (Soviets)	Bible 08	Little Big Adventure	Bible 05
Crash Bandicoot 2	Bible 08	Lost Vikings 2 - Norse By Norsewest	Bible 04
Crash Bandicoot 3	Bible 12	Lucky Luke	Bible 09
Croc Legend Of The Gobbos	Bible 09	Magic Carpet	Bible 01
Cyberia	Bible 03	Marvel Super Heroes	Bible 07
Darkstalkers	Bible 15	Marvel Super Heroes Vs Street Fighter	Bible 15
Deathtrap Dungeon	Bible 10	Mdk	Bible 08
Defcon 5	Bible 01	MediEvil	Bible 11
Devil Dice	Bible 13	Men In Black	Bible 10
Die Hard Trilogy - 58 Minutes Pour Vivre	Bible 04	Metal Gear Solid	Bible 13
Die Hard Trilogy - Piège De Crystal	Bible 03	Mission : Impossible	Bible 16
Die Hard Trilogy - Une Journée En Enfer	Bible 04	Mortal Kombat Mythologies	Bible 09
Dino Crisis	Bible 17	Mortal Kombat Trilogy	Bible 03
Diver's Dream	Bible 15	Mortal Kombat 4	Bible 12
Dragon Ball Final Bout	Bible 07	Moto Racer	Bible 07
Dragon Ball Z Ultimate Bataille 22	Bible 01	Myst	Bible 04
Dragonheart	Bible 04	Nba Live '96	Bible 01
Driver	Bible 15	Need For Speed (The)	Bible 01
		Nightmare Creatures	Bible 07
		Ninja	Bible 11
		Oddworld - L'exode d'Abe (1 ^{re} partie)	Bible 12
		Oddworld - L'exode d'Abe (2 ^{me} partie et fin)	Bible 13
		Overblood	Bible 05
		Overboard	Bible 09
		Pandemonium!	Bible 03
		Pandemonium 2	Bible 08
		Pga Tour Golf '96	Bible 01
		Philosoma	Bible 10
		Pocket Fighter	Bible 13
		Porsche Challenge	Bible 04
		Quake 2	Bible 17
		Rascal	Bible 09
		Re-Loaded	Bible 03
		Resident Evil	Bible 01
		Resident Evil 2	Bible 09
		Ridge Racer Type 4	Bible 14
		Rival Schools	Bible 13
		Riven	Bible 08
		Shadow Man	Bible 16
		Shellshock	Bible 01
		Silent Hill	Bible 15
		Sim City 2000	Bible 04
		Small Soldiers	Bible 14
		Soul Blade	Bible 04
		Soviet Strike	Bible 03
		Spot Goes To Hollywood	Bible 08
		Spyro the Dragon (1 ^{re} Partie)	Bible 11
		Spyro the Dragon (2 ^{me} Partie)	Bible 12
		Star Wars Épisode 1 : la menace fantôme	Bible 06
		Street Fighter Alpha 3	Bible 16
		Street Fighter Alpha, Warriors' Dreams	Bible 01
		Suikoden	Bible 04
		Swagman	Bible 05
		Syphon Filter	Bible 15
		Tarzan	Bible 17
		T'AI Fu	Bible 14
		Tail Concerto	Bible 13
		Tekken 3	Bible 10
		Tenchu	Bible 11
		The X-Files	Bible 16
		Tobal N°1	Bible 03
		Toca 2 Touring Cars	Bible 13
		Tomb Raider II (2 ^e Partie)	Bible 07
		Tomb Raider III (1 ^{re} Partie)	Bible 11
		Tomb Raider - La révélation finale (1e part.)	Bible 17
		Tombi !	Bible 11
		Tony Hawk's Skateboarding	Bible 17
		Total Eclipse Turbo	Bible 04
		Tunnel B1	Bible 03
		V-Rally	Bible 05
		Versailles	Bible 09
		Viewpoint	Bible 01
		Warcraft II - Dark Saga (Tides Of Darkness)	Bible 05
		Wild Arms	Bible 14
		X-Men Children Of The Atom	Bible 08

NINTENDO 64			
1080° TenEighty Snowboarding	Bible 04	GoldenEye 007	Bible 02
Aerofighters Assault	Bible 03	Hexen 64	Bible 03
Banjo-Kazooie	Bible 04	Holy Magic Century	Bible 05
Beetle Adventure Racing	Bible 06	Hybrid Heaven	Bible 07
Blast Corps	Bible 02	International Superstar Soccer 98	Bible 04
Bomber Man 64	Bible 02	Killer Instinct Gold	Bible 01
Buck Bumble	Bible 07	Legend of Zelda (The)	Bible 05
Castlevania	Bible 06	Lylat Wars	Bible 01
Chopper Attack	Bible 04	Mace The Dark Age	Bible 02
Clay Fighter 63 /13	Bible 02	Mario Kart 64	Bible 01
Command & Conquer (GDI)	Bible 07	Mario Party	Bible 06
Diddy Kong Racing	Bible 02	Mischief Makers	Bible 03
Doom 64	Bible 04	Mission : Impossible™	Bible 04
Doom 64 (niveaux secrets)	Bible 01	Mortal Kombat 4	Bible 04
Duke Nukem 64	Bible 02	Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero	Bible 02
Extreme G	Bible 03	Mortal Kombat Trilogy	Bible 02
Fifa Soccer En Route Pour La Coupe Du Monde	Bible 03	Multi Racing Championship	Bible 06
Glover	Bible 06	Mystical Ninka 2 Starring Goemon	Bible 07
Forsaken	Bible 04	Nagano Winter Olympics 98	Bible 03
G.A.S.P. !!	Bible 07	Off Road Challenge	Bible 05
Goemon Mystical Ninja	Bible 03	Pilot Wings 64	Bible 01
		Quake	Bible 03
		San Francisco Rush	Bible 03
		Shadow Man	Bible 07
		South Park	Bible 06
		Spacestation Silicon Valley	Bible 07
		Star Wars Rogue Squadron	Bible 06
		Star Wars Shadow of the Empire	Bible 01
		Star Wars Episode 1 : Racer	Bible 07
		Starshot : Panique au Space Circus	Bible 05
		Superman	Bible 07
		Super Mario 64	Bible 01
		Top Gear Rally	Bible 04
		Turok	Bible 01
		Turok 2, Seeds Of Evil (Part 1)	Bible 05
		Turok 2, Seeds Of Evil (Part 2 et fin)	Bible 06
		V-Rally 99 Edition	Bible 05
		Wargods	Bible 01
		Wave Racer 64	Bible 01
		Wcw nWo Revenge	Bible 06
		Wcw Vs nWo World Tour	Bible 03
		Wipe'out™ 64	Bible 05
		WWF Warzone	Bible 05
		Yoshi's Island	Bible 03

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION Bulletin à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

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

► RÉASSORT BIBLE PLAYSTATION(*), JE COMMANDE LE N° 1 - LE N° 3 - LE N° 4 - LE N° 5 - LE N° 8 - LE N° 9 - LE N° 10 - LE N° 11 - LE N° 12 - LE N° 13 - LE N° 14 - LE N° 15 - LE N° 16 - LE N° 17 au prix de 55 FF par ex. - LE N° 7 + le porte-clés Lara Croft au prix de 58 FF par exemplaire

► RÉASSORT BIBLE NINTENDO 64(*), JE COMMANDE LE N° 1 - LE N° 2 - LE N° 3 - LE N° 4 - LE N° 5 - LE N° 6 - LE N° 7 au prix de 55 FF par exemplaire

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

(merci d'écrire en majuscules) EXPIRE FIN _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____ Pays _____

Année de naissance _____

Adresse E-mail : _____

Signature obligatoire : _____

(* Tarifs valables pour la France Métropolitaine et les pays de la CEE uniquement, 16 FF de frais de port inclus. Pour les pays hors CEE et les DOM-TOM, nous consulter au : 01 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contacter Tondeur S.A. Pour la Suisse, contacter Edigroup S.A. Voir aussi ours page 4.

*08 36 68 84 48 / 3615 : 2,23 F/mn

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

SAMOURAI SHODOWN 2 WARRIORS RAGE



★ ÉDITEUR : SNK ★ MACHINE : PLAYSTATION ★
★ GENRE : BASTON ★

NOTE : 10/20



Encore un Samurai Shodown serez-vous tenté de dire... Oui mais attention, il s'agit du deuxième épisode de la série 3D. Ce ne sont pas les mêmes développeurs que les jeux en vue de profil qui ont fait votre bonheur en arcade, sur Neo Geo ou, dans une moindre mesure (à cause des temps de chargement) sur PlayStation. Ce nouvel épisode de la saga 3D propose donc des personnages en 3D polygonale ultradépouillée et sans beaucoup de textures. En fait, on sent que SNK a eu plus de mal à passer en 3D que Capcom avec son Street Fighter EX. Les habitués des Samurai Shodown auront donc toujours autant de mal à s'acclimater au nouveau système de jeu pourtant déjà présent dans le premier épisode. Les personnages évoluent avec, comme on dit vulgairement, un balai quelque part et leur raideur se ressent lors des combats. Tout ça est bien dommage, car pour le reste, les coups spéciaux sont toujours aussi nombreux et variés et l'ambiance Japon médiéval est toujours de mise. Pas de quoi investir, mieux vaut attendre ce que fera SNK sur PlayStation 2.

TOUGE MAX G



★ ÉDITEUR : ATLUS ★ MACHINE : PLAYSTATION ★
★ GENRE : COURSES ★

NOTE : 08/20



Atlus continue sur sa lancée et nous propose encore un épisode de sa grande saga des courses automobiles urbaines. Si vous voulez être consacré roi des blaireaux japonais, la clope au bec, la casquette de golf sur la tête, le polo blanc et les mitaines en cuir marron, si vous aimez les voitures blanches customisées à mort avec moumoute sur le volant et tout le tralala, ce jeu est fait pour vous ! Cette énième version de Touge Max a gardé le principe des versions précédentes (notamment le Drift Meter) mais elle se voit quand même offrir un nombre plus important de voitures disponibles. On en compte cette fois une cinquantaine, ce qui fait pâle figure face au nombre énorme de Gran Turismo 2. Autre progrès : les graphismes font moins penser à de la bouillie déposée sur du papier peint fraîchement collé, c'est un peu plus réaliste que d'habitude. Rien de bien bouleversant pour vous faire déboursier ce qui vous reste de piécettes !

observer une petite fourmi tellement le personnage est loin, mais l'ensemble tient la route.

KIKAI OH



★ ÉDITEUR : CAPCOM ★ MACHINE : DREAMCAST ★
★ GENRE : BASTON ★

NOTE : 12/20

Passé relativement inaperçu en arcade, ce jeu de baston en 3D nous plonge dans le monde de Shouji Kawamori et du Studio Nue. Appelé Tech Romance en anglais, ce simulateur de Goldorak met en scène d'énormes Battletech répondant aux doux noms de Super Hero Type Robot, Living Moblie, Military Type Robot, Transforming Robot, Link Type Robot, Comical Robot, etc. Le but est évidemment de se foutre sur la tronche à coups de poings métalliques et d'armes futuristes, le tout dans une ambiance de folie. Après Street Fighter EX2 Plus, voici encore un nouveau jeu de baston en 3D de chez Capcom, chose pourtant rare habituellement. Le jeu propose deux modes principaux. Le mode "Story" vous permet de faire connaissance avec les personnages de l'histoire et de vous taper toute la smala en espérant ne jamais perdre pour vous frotter au boss final. Le mode "Hero Challenge" vous demande de combattre 12 adversaires afin d'atteindre le grade de Hero. Vous ne serez plus le héros de votre étage ou, mieux, de votre quartier, mais carrément le héros de l'univers ! Ce jeu très impressionnant techniquement (une fois de plus avec la Dreamcast) ne propose que très peu d'innovations comme les items à ramasser, et encore... Du coup, on s'amuse pendant un temps seulement.



THE ADVENTURE OF ROBIN LLOYD



★ ÉDITEUR : GUST ★ MACHINE : PLAYSTATION ★
★ GENRE : AVENTURE ★

NOTE : 12/20

Au Japon, certains jeux sortent dans l'indifférence la plus totale et chez des éditeurs complètement inconnus. C'est le cas de ce titre qui n'arrivera sans doute jamais chez nous, sauf si un distributeur avisé lit ce test... Pas vraiment ambitieux graphiquement, The Adventure of Robin Lloyd nous compte les aventures d'un

enquêteur bondissant et hyperactif appelé Robin Lloyd. Le jeu se présente à la manière d'un Rockman Dash et d'ailleurs, la technique utilisée pour les polygones est aussi mauvaise que dans les titres de Capcom. Le résultat est plutôt moyen donc avec des clignotements un peu partout mais cela n'empêche pas le jeu d'être prenant, même quand on ne comprend pas le japonais. Le héros doit ainsi progresser dans des lieux modélisés en 3D, discuter, chercher des indices et combattre. Les puzzles sont plutôt axés sur les réflexes et l'action, ce qui fait aussi penser à de la plate-forme 3D. Bref, si ce petit jeu d'aventure / action ne casse pas des briques graphiquement, il s'en sort quand même avec les honneurs.



BERSERK



★ ÉDITEUR : ASCII ★ MACHINE : DREAMCAST ★
★ GENRE : VIANDE NACHÉE ★

NOTE : 14/20



Berserk rappelle Final Fantasy VII pour un détail qui me fait toujours bien rire à chaque fois que j'y joue : comme Cloud, le héros de Berserk manie une épée qui est deux fois plus grande que lui. Et le pire, c'est qu'avec une épée aussi énorme, il arrive à se faire dégommer par un tout petit serpent de rien du tout ou même par un oiseau. Moi, si j'avais une épée comme la sienne, je couperais tous mes ennemis en deux du premier coup, ma parole ! Mais bon, à propos de corps coupés en deux, autant vous dire que Berserk ne fait pas dans la dentelle. C'est du gore de chez gore avec les tripes à l'air, des gerbes de sang rouge et des cadavres partout ! Basé sur le manga du même nom, Berserk vous permet de vivre les aventures du Siegfried de Soul Calibur au pays de Golden Axe. Votre héros peut donner des coups d'épée de deux manières différentes et... c'est à peu près tout ! Tout ça est un peu basique mais finalement, un Quake-like à l'épée et en vue à la troisième personne, ça n'est pas si fréquent sur console, alors on en profite en coupant tous les ennemis passant à portée d'épée. Et comme les auteurs sont des malins, ils ont inventé un scénario béton à base de virus ayant transformé tous les humains à la ronde en vilains mutants pas beaux et très méchants. Comme ça, on ne peut pas dire qu'on tue des humains. C'est Eidos qui sortira la version française dans quelques mois.



**RED DOG "MODE 4 JOUEURS" SUR DREAMCAST.
RIEN DE TEL
QU'UNE BONNE GUERRE.**



Red Dog : conduisez un tank ultra-perfectionné et tirez-vous dessus sans aucune retenue. Vous verrez que de s'entretenir une bonne fois de temps en temps en famille ou entre amis, ça ne fait de mal à personne. Ça fait même du bien. www.dreamcast-europe.com



Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs