

DÉMO
JOUABLE
PLAYSTATION
MOTO RACER 2

Playmag

WWW.PLAYMAG.PRESSE.FR

playmag numéro vingt-neuf

EXCLUSIF !
LA DÉMO JOUABLE
MOTO RACER 2
SUR PLAYSTATION

SCOOP!

LES NOUVELLES BOMBES

de **NAMCO** sur **PLAYSTATION**

RIDGE RACER TYPE 4

STAR IXIOM

TALES OF PHANTASIA

DREAMCAST

OUBLIEZ LARA, MARIO, CRASH...

SONIC DÉBARQUE

SUR LA 128 BITS DE SEGA

METAL GEAR SOLID

ENFIN LE TEST

L 9680 - 29 - 49,00 F

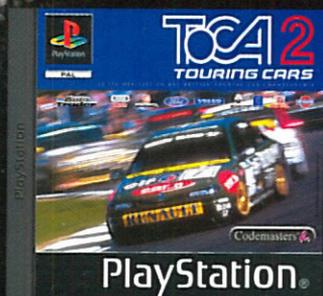


DEUX FOIS
PLUS REALISTE

DEUX FOIS PLUS DE
SENSATIONS

DEUX FOIS PLUS DE
CRAS

DEUX FOIS PLUS...



- 15 VOITURES SUR PLUS DE 15 CIRCUITS
- ARRÊTS AUX STANDS : STRATÉGIE, RÉGLAGES, CHANGEMENTS DE PNEUS
 - CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES ALÉATOIRES
- MODE CHAMPIONNAT JOUABLE À 2
 - MODE 4 JOUEURS EN LINK
- ENCORE PLUS DE COLLISIONS ET DE DOMMAGES APPARENTS SUR LES VOITURES
- COMPATIBLE DUAL SHOCK POUR DES SENSATIONS VIBRANTES





TOCA 2

TOURING CARS™



Codemasters 



DUAL SHOCK™

© 1998 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters". All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



Publié par **Cyber Press Publishing S.A.**
Capital social : 8 000 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex
Téléphone : 01 41 06 44 44
Fax : 01 41 06 44 48
www.cyberpress-publishing.com

Président-directeur général : **Marc Andersen**
Directeur financier : **Xavier de Portal**
Directrice commerciale : **Isabelle Weill**

Relations Presse : **Sylvie Amouyal**
Responsable des ventes, réassort et modifications :
Claude Jaquier - Tél 01 41 06 44 40

Service abonnement : **Christophe Basset** - Tél 01 41 06 44 46

Commandes anciens numéros :

Bénédicte Villalba - Tél 01 41 06 44 46

Publicité : Isabelle Weill - Tél 01 41 06 44 45

et **Jocelyne Martignoni** - Tél 01 41 06 44 30

Photogravure : **PPO (PANTIN)**

Imprimerie : **REG (LAGNY-SUR-MARNE)**

Distribution : **Messageries Lyonnaises de Presse**

Abonnements en Suisse : **Edigroup S.A.**, case postale 393, 1293

Chêne Bourg, Tél : 022/348 44 28

En Belgique : **Soumillon Promotion** - Jean-Philippe Tondeur, 9 avenue

Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles, Tél : 02 555 02 22

Tarifs d'abonnements et de réassort pour les autres pays,

nous consulter par courrier, fax ou téléphone.

Directeur de la publication : **Marc ANDERSEN**

(andercyber@aol.com)

Dépôt légal à parution

Commission paritaire n° 0203 K 76691

N° ISSN : 1269-3984

Illustration de couverture : **Moto Racer 2** © Delphine Software 1998

©1998 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés

pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ou de son contenu 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.

Directeur de la rédaction : **Jean Marc Demoly** (idemoly@aol.com)

Directeur Internet : **Daniel Lauro** (Danbiss@aol.com)

Chef de rubrique : **Michel Desangles** (mkd@club-internet.fr)

Directeur artistique : **Olivier Revenu**

Secrétariat général de Rédaction : **François Gabert**

& **Isabelle Dervaux** (dervaux@aol.com)

1^{ère} Secrétaire de rédaction : **Catherine Montagnon**

Secrétaire de rédaction : **Richard El Mestiri**

Correcteur-Rewriteur : **Groucho Panderosa.**

Maquette : **Sylvie Dupuy**

Responsable télématique : **Alain Milly** (AlainMilly@aol.com)

Ont collaboré à ce numéro :

Marc Verocai, Pascal Geille, Ho Hutsumiya, Francis Manfredini,

Olivier Prézeau, Mickael Coiffier

Illustrations « Tous azimuts » : **Yacine Canamas**

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

Aux USA : **Scott Steinberg**

3615 PLAYMAG (129 Fims)

ASTUCES CONSOLES 08 36 68 05 04 (223 Fims)

WWW.PLAYMAG.PRESSE.FR

Cyber Press Publishing édite également :

LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, SATURN & NINTENDO 64

- PC SOLUCES - PC COLLECTOR - CINÉ LIVE

Ce numéro comporte en cadeau un CD-Rom de démonstration, librement

jeté sur la première de couverture, qui ne peut être vendu séparément.



Ça y est ! La **guerre** entre Sony et Nintendo est définitivement déclarée.

Aussitôt après l'annonce faite par Sony de la baisse du prix de la PlayStation (qui passe de 990 F à **790 F**), Nintendo a répliqué et a fixé le nouveau prix de la Nintendo 64 à — attention, restez à l'écoute — 790 F justement, **comme par hasard...**

À **armes égales** ! C'est ce que l'on pourrait croire si l'on s'en tient au prix de vente.

Zelda contre Tomb Raider... Link contre Lara Croft... Certes, au niveau du personnage, il

n'y a pas photo, Lara est sexy, médiatisée à outrance et remportera dans aucun doute la

victoire sur Link, permettant ainsi à Sony (par l'intermédiaire d'Eidos) de gagner une nou-

velle bataille contre Nintendo. Alors que devient cette dernière ? Au Japon, la société

de Kyoto devrait passer une fin d'année très **désagréable**. La Dreamcast, tou-

jours annoncée pour le 20 novembre, devrait se payer la part du lion, et la sortie de Zelda

pourrait bien ressembler à un misérable octet perdu au cœur d'un gigantesque

Pentium 400...

Aux États-Unis, Nintendo devrait consolider sa position de dauphine de Sony — la Saturn

étant déjà complètement dans les pâquerettes... En Europe, Sony devrait

dynamiter sévère et faire un carton, grâce notamment à la sortie de titres comme Tomb Raider 3, Crash

Bandicoot 3 ou encore Tekken 3...

Mais alors, où allons-nous ? Difficile de le dire... Il est encore un peu tôt ! Il semble bien

que Sega ait, avec sa Dreamcast, une machine extraordinaire qui pourrait bien se révéler

être la concurrente directe de la PlayStation de l'an 2000 !

Cyber Ganem



29 SOMMAIRE

COURRIER DES LECTEURS 8

Toujours des tonnes de lettres, dépiautées par Pascal. Encore une fois, voici la sélection de vos meilleures missives, ainsi que celle des meilleures réponses.

ATRIUM 12

Une petite page qui reflète bien la tendance générale qui agite vos esprits. Satisfaction, mécontentement, on trouve de tout dans notre Atrium — c'est un peu comme à la Samaritaine... Mais ici, c'est vous qui remplissez les rayons.

REPORTAGE 14

Voyage au pays de Namco... Dix pages pour tout savoir des papas de Tekken, Soul Blade et consorts. Le trop smart Aruno a enquêté afin de savoir ce qui se trame (et ce que nous prépare la grande firme japonaise).

2TUMISA 2UOT 26

Souvent imitée, jamais égalée, notre rubrique Tous Azimuts fourmille de petites nouvelles plus ou moins fondées, chopées sur le Net, d'images marrantes, de faits cocasses... L'occasion de se rendre compte que le monde du jeu vidéo est toujours en pleine effervescence.

PLAYVIEWS 34

Il y a un paquet de Playviews, ce mois-ci. Les places étant limitées, nous n'avons retenu que le meilleur des jeux à venir et de ceux qui sont développés aux quatre coins du Globe. Abe 2, Colony Wars 2, Ninja : ils figurent tous dans ces pages.

EN DÉVELOPPEMENT 82

Deux pleines pages consacrées aux dates de sortie approximatives de tous les jeux actuellement en développement. Et les plannings des éditeurs enfin dévoilés, comme un dossier classé de Mully et Sculder avec, en prime, les dernières sorties !

TOP SECRET 86

Des Top Secret dont on n'est pas peu fiers : Sonic sur Dreamcast, V-Rally 64, RC Stunt Copter, etc. Interviews et rencontres avec les développeurs des hits de demain afin d'en savoir plus, toujours plus...

ABONNEMENT 95

Super ! Ce mois-ci, profitez de notre offre d'abonnement exclusive : 3 mois d'abonnement à PlayMag avec le jeu Moto Racer 2 pour 399 F. What a bargain !



PLAYTESTS 109

Un mois d'octobre riche en gros titres du côté de nos tests... Imaginez un peu : Metal Gear Solid, Mission : Impossible, Moto Racer 2, Medieval — des jeux qu'on attendait depuis longtemps et, pour la plupart, des jeux qui ne nous ont pas déçus.

RÉASSORT 137

Il vous manque un numéro dans votre collection, aucun problème. Retrouvez la liste complète des jeux testés dans nos anciens numéros de PlayMag sur le 3615 PLAYMAG.

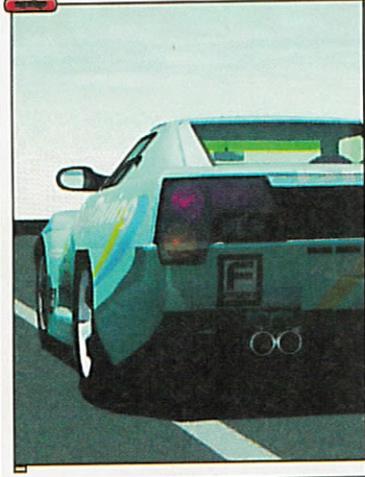
TIPS' CORNER 138

Des tips étalés sur six pages et agencés en fiches, que vous pourrez découper et ranger dans vos boîtiers de jeux. Tips Corner ou quand l'utile se joint à l'agréable...

PETITES ANNONCES 144

Échange, troc, vente, achat, nos pages «Petites Annonces» sont un peu notre marché aux puces. On peut y faire des trouvailles, des affaires, et pourquoi pas trouver l'âme-sœur...

114



NAMCO
 LES QUATRE SUBSTITUTS DU CHEF

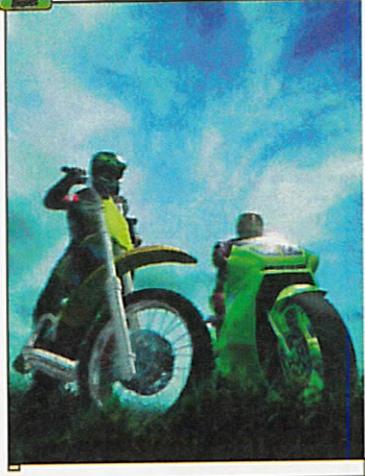
MASSIMO BISTORI

Depuis son arrivée en France, Namco a fait beaucoup de bruit. Le groupe japonais, qui a acquis la licence de la célèbre marque de voitures de sport Ferrari, a investi dans le développement de jeux vidéo et de logiciels. C'est ainsi qu'il a lancé en France le jeu de stratégie "The Lord of the Rings" et le jeu de simulation "The Sims".

Namco est une entreprise qui a su s'adapter à un marché très concurrentiel. Elle a su trouver des niches et a su innover. C'est ainsi qu'elle a développé des jeux vidéo très populaires et des logiciels très utiles.

Namco est une entreprise qui a su s'adapter à un marché très concurrentiel. Elle a su trouver des niches et a su innover. C'est ainsi qu'elle a développé des jeux vidéo très populaires et des logiciels très utiles.

120

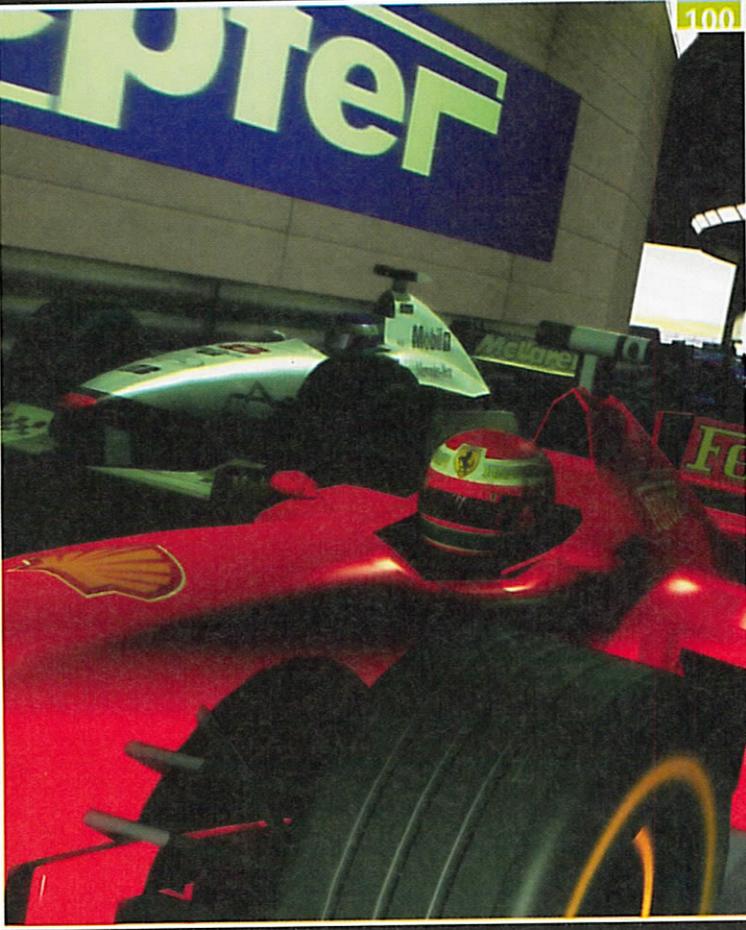


moto racer 2

Le jeu de simulation de course "Moto Racer 2" est le deuxième volet de la série. Il propose une expérience de jeu plus réaliste que son prédécesseur. Les joueurs peuvent choisir parmi une vingtaine de motos différentes et affronter des adversaires humains ou artificiels.

Le jeu est disponible sur PC et PlayStation 2. Il est développé par Namco et édité par Namco Bandai.

100



134



96



v-rally v

Le jeu de simulation de course "v-rally v" est le cinquième volet de la série. Il propose une expérience de jeu plus réaliste que son prédécesseur. Les joueurs peuvent choisir parmi une vingtaine de voitures différentes et affronter des adversaires humains ou artificiels.

Le jeu est disponible sur PC et PlayStation 2. Il est développé par Namco et édité par Namco Bandai.

...courage Abe, la lib



erté est en marche...



ODDWORLD L'EXODE D'ABE™

Abe et les siens vous entraînent dans la plus fabuleuse aventure qui soit : la quête de la liberté. Le chemin sera long et semé d'embûches, d'ennemis sans pitié, d'épreuves cruelles... mais par la volonté et la détermination, tout devient possible. Une interactivité sans limite et un réalisme extrême feront de cette histoire la vôtre. Alors en route pour l'exode d'Abe !



www.xanaweb.com

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*

Infos Astérisque Codebox

*2,23 Fr/mn

COURRIER des lecteurs

Je reste persuadé qu'il y en a parmi vous qui meurent d'envie de nous poser des tas de questions, de pousser un coup de queue en, pourquoi pas, de nous faire part d'un coup de cœur. Le problème est que vous avez un poil dans la main ou une crampe qui vous empêche de nous écrire... Et puis l'enveloppe, le timbre, les plumes, l'encre que l'on renverse, les yeux que l'on abîme à la lueur des chandelles... Bref, vous trouvez mille prétextes pour ne pas franchir le pas ! A ceux-là reste une possibilité : nous envoyer un e-mail. Attention, n'attendez pas que l'on vous réponde individuellement, nous ne le ferons que par l'intermédiaire du courrier... Évitez aussi, s'il vous plaît, de nous envoyer des photos de quarante mégas où l'on vous voit en bermuda sur la plage. Merci ! Voici l'adresse, faites-en bon usage : gellepaol.com.

Salut à toi, Playmag,

J'avoue que ce vous avez écrit sur la Dreamcast lors du numéro 27 m'a mis l'eau à la bouche, mais à quel prix sera-t-elle vendue à sa sortie ?

Sega devait annoncer le prix de sa prochaine console au mois de septembre mais ne le fera finalement qu'en octobre ! Cependant, les rumeurs en cours le situent aux alentours de 1 500 F (au Japon). D'autres bruits nous spécifient que ce prix serait celui de la machine sans le modem, qui était initialement prévu. Enfin, si la console est officiellement annoncée pour le 20 novembre au pays du Soleil-Levant, la date de la sortie européenne reste dans le flou le plus complet : entre fin septembre et Noël 99, pour un prix probablement inférieur à 2 000 F.

Bon, fini de parler de la Dreamcast, parlons PlayStation... J'ai cru percevoir une rumeur qui parlait d'une puce qu'on pourrait ajouter sur la Play, et qui augmenterait ses capacités. Existe-t-elle ? Non, il existe seulement la possibilité de faire souder une puce qui permet de lire les CD NTSC d'import, qu'ils soient japonais ou américains, ainsi que les CD copiés — mais cela est une autre histoire !

J'en ai marre, marre et remarre, d'attendre la sortie de ce prétendu fabuleux Metal Gear Solid... Quand sortira-t-il vraiment et quel sera son prix ?

On n'en connaît pas le prix, mais il est annoncé pour début 99. Tablez plutôt sur mars, c'est plus sûr !

Une toute petite dernière : est-ce que Square Soft va se décider à programmer le merveilleux Final Fantasy Tactics en français ?

Non — et c'est un non définitif !

Allez, pour finir, est-il vrai que Square va quitter la Play après FF VIII (ça serait hyper-dommage) ?

Allez, ciao et merci de me faire passer dans votre mag...

Anonyme...

Je ne vois pas pourquoi Square quitterait Sony après FFV III ?? D'autant que leur collaboration est étroite ! Il semble en effet que Square Soft ait conseillé Sony pour l'élaboration du hard de la PlayStation 2, dans l'optique de développer le Final Fantasy de leurs rêves... On parle d'un FF X (FF IX étant déjà planifié), qui serait l'adaptation en jeu de leur film en images de synthèse prévu pour... 2001 ! Ce qui n'écarte évidemment pas la possibilité que Square fasse un petit tour du côté de la Dreamcast !

Salut à tous !

On m'a dit que GoldenEye sortirait un jour sur PlayStation, mais votre rubrique En Développement ne comporte aucun GoldenEye en vue... Merci de me répondre ! Un cas désespéré de Toulon...

Le GoldenEye de Rare sur N64 n'est pas prévu sur PlayStation. Mais si c'est du Bond que vous voulez, patientez dans ce cas jusqu'en juillet 99, date à laquelle l'adaptation du film Demain ne meurt jamais, avec Pierce Brosnan et Michelle Yeoh, devrait voir le jour. Développé par MGM Interactive, l'intrigue du jeu démarrera à la fin du film, ce qui permettra de vivre de nouvelles missions originales. Il y sera possible de faire du ski, de nager, de plonger en sous-marin, de conduire une BMW Z3, de boire des Martini secoués (non agités) et de se faire plein de filles... Enfin, nous ne sommes pas sûrs des deux dernières options !

Resalut l'équipe !

Je vous écris (bis) pour vous poser quelques questions :

Le projet Freak Boy (N64) de Virgin a-t-il subi une IVG ?

Virgin part en lambeaux ! Après avoir perdu Westwood (le développeur de Command & Conquer et d'Alerte Rouge) racheté par Electronic Arts, le catalogue de VIE rétrécit comme une peau de chagrin ! Freak Boy N64 est donc passé à la trappe...

Peut-on se fier aux adaptateurs PAL / NTSC pour la N64 ?

Non, il n'en existe pas d'universel et de définitif, chaque nouvelle cartouche d'import (notamment celles qui sont éditées par Nintendo) posant plus ou moins de problèmes...

Quel est le soft le plus vendu de l'histoire des jeux vidéo ?

Yudhi F., Tours.

Nous ne disposons pas vraiment de statistiques fiables mais le titre le plus vendu de l'histoire est probablement la série des Mario, avec plus de cent millions d'exemplaires, toutes séries et toutes machines confondues !





RÈGLE 157n

'Une pénalité en temps sera imposée à tout pilote qui aura, de l'avis des commissaires sportifs, dépassé sans nécessité une autre voiture pendant le premier tour.'

Règlement sportif de la FIA.



Formula One 98. L'OFFICIEL.

FORMULA 1 98
LICENCE OFFICIELLE

Courrier des lecteurs

Salut, les gars !

Alors, prêts à repasser onze mois de travail intense et éreintant à jouer avant tous vos lecteurs à des nouveautés (et de plus en se faisant payer !). Vraiment, les gars, je vous plains !! Et dire que moi, je dois les acheter et je ne peux y jouer que pendant les vacances, sniff !!! Mais grâce à Playmag, je n'ai jamais été déçu de mes achats (heureusement, sinon...). Bon, à part ça, j'ai décidé de vous écrire car plusieurs questions me brûlent les lèvres (ou plutôt la plume). Nintendo, qui a toujours eu l'habitude de tenir ses promesses (cf. N64 en 1995 en France, DD64...), pense-t-il que nous, pauvres Français, croyons encore au papa Noël ? Zelda 64 sortira fin novembre au Japon et en décembre en France. Hum, hum ! Ce délai de conversion est-il possible (surtout pour Nintendo) ?

Nous ne disposons malheureusement que de la pub parue dans la presse spécialisée pour nous faire une idée, Nintendo France ayant apparemment décidé de jouer les abonnés absents... Selon cette pub, Zelda sortirait en France dès la fin de novembre. On peut aisément comprendre qu'il est de leur intérêt de sortir le jeu pour les fêtes de fin d'année. Après l'heure, c'est plus l'heure — comme disait l'autre !

Combat PS / N64 : qui gagne en France ?

La France compte deux millions de PlayStation et cinq cent mille N64 (sources officielles). En Europe, la situation apparaît encore plus à l'avantage de Sony : 12,7 millions de PlayStation contre 2,5 millions de N64...

Enfin, gros coup de gueule : les éditeurs, avides de bénéfices, nous ont déjà fait le coup l'année dernière (Tomb Raider 2, Crash 2, Pandemonium 2...). Et v'là-t-y pas qu'ils récidivent, les salopiards ! Ô surprise ! Tomb Raider 3, Crash 3, Abe 2, Colony Wars 2... Bref, donnez-moi des titres originaux sur PS qui sortent du lot de ces suites infernales et qui brillent par leur originalité (ce qui se révèle de plus en plus rare). Quels seront les incontournables sur PS, fin 98 ?

Continuez à bosser, les gars — le résultat en vaut la peine !!

Fabien S., Benac.

Les cartons de fin d'année sont certainement ceux que vous avez déjà cités, du moins sur PlayStation ! Si les éditeurs se contentent de faire des suites, c'est que d'une part les joueurs sont demandeurs et d'autre part, qu'il s'agit là d'un moyen de vendre du jeu sans trop se prendre la tête et surtout sans risquer gros. Au Japon, la situation est quasiment la même, puisque les Nippons attendent de pied ferme Final Fantasy VIII et Ridge Racer 4 pour cet hiver... Et après ? Après, Legacy of Kain : Soul Reaver et Metal Gear Solid devraient pointer le bout de leur nez vers janvier / février 99 en Europe et casser la baraque !

Bonjour Playmag,

J'ai quelques questions à vous poser... Pouvez-vous me répondre positivement ? Comment se fait-il que l'on puisse écouter toutes les pistes sonores de certains CD PlayStation dans une chaîne hi-fi et que sur d'autres CD aucune piste sonore ne soit lisible ?

En ce qui concerne les vraies pistes audio, cela dépend de l'éditeur, qui décide seul si les musiques de son jeu sont susceptibles d'être lues dans un lecteur laser classique. Quant aux musiques générées par la puce sonore de la console (comme les mélodies de FF VII, par exemple), les chaînes hi-fi sont incapables de les jouer...

Pourriez-vous éditer un petit guide sur les termes techniques concernant les jeux vidéo (mapping, Z-Buffering, clipping, etc.) termes qui paraissent parfois flous aux pauvres joueurs ignorants que nous sommes !

Vous avez peut-être remarqué que le recours à ce genre de termes avait diminué dans les articles, au profit d'explications plus concrètes et plus palpables. Un glossaire nous semble superflu, les termes les plus courants étant compréhensibles une fois remis dans leur contexte... Clipping : affichage du décor. Mapping : application des textures, etc. Rien de bien méchant !

Vous vivez constamment votre passion au quotidien... Vous arrive-t-il, en tant que testeurs, d'être plus ou moins blasés devant certains jeux, même exceptionnels ? De ce fait, est-il possible que vous sous-notiez parfois des jeux par rapport à un joueur moyen ?

Voilà une question qui a le mérite d'être originale ! Il est vrai qu'avec le temps et la masse de jeux édités chaque année, c'est presque une obligation que de se montrer plus exigeant. Les joueurs que nous sommes n'ont pas le portefeuille extensible à l'infini et notre budget jeux reste constant, quel que soit le nombre de titres à se balader dans la nature. Il faut donc effectuer un écrémage des plus sévères. Si nous sommes blasés, c'est par là... médiocrité ! En revanche, notre passion s'enflamme toujours aussi rapidement à la vue d'un hit, il n'y a pas de problème !

Quelle est votre moyenne d'âge et combien d'heures jouez-vous en moyenne, en dehors de votre travail ?

Petit calcul fait, la moyenne d'âge de la rédaction est d'environ vingt-huit ans. Impossible de faire une moyenne en ce qui concerne les heures de jeu, cela dépend des titres, du temps libre et... de la copine !

Vu la profusion de nouveautés qui vous inonde chaque mois, avez-vous tendance à mettre rapidement de côté de très bons jeux et avez-vous le temps de vous investir dans ces jeux fabuleux ?

Paradoxalement, les bons jeux (et les daubes) sont ceux qui réclament le moins de temps. D'autant que, généralement, nous en avons eu un avant-goût en rédigeant les Top Secret et les previews qui les concernent ! D'autres, en revanche, sont tangents et nous imposent un peu plus d'attention si nous voulons séparer le bon grain de l'ivraie... Mais l'expérience aidant, on peut distinguer un bon jeu d'un mauvais très rapidement.

Une dernière demande avant de vous quitter : j'aimerais beaucoup correspondre avec des lecteurs et des lectrices, passionnés comme moi de jeux vidéo. Je vous laisse mon adresse ; pourriez-vous faire passer le message ? Merci et bonne continuation...

Sylvain Rohe,
37, rue de Bourgogne,
68390 Baldersheim.

Essorez la poignée !

MOTO RACER 2

avec **YAMAHA**



Inventez les circuits et lessivez vos adversaires !

Modes arcade et simulation de course



Conditions hyperréalistes :



courses sous la pluie, la neige, de nuit...

Éditeur de circuits 3D :



les sauts les plus fous et les virages les plus serrés



Mode multijoueurs

Motos de vitesse et motos de cross



Captures d'écran PC et PlayStation



distributed by
ECA
ELECTRONIC ARTS



"PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Yamaha et le logo Yamaha sont des marques enregistrées de Yamaha Motor Co Ltd, Japan. L'usage non autorisé de ces marques est interdit.

Delphine Software International, Moto Racer et le logo Delphine Software International sont des marques déposées de Delphine Software International. © 1998 Delphine Software International.



ENFIN DES COURSES À LA HAUTEUR DE VOTRE TALENT.

Vous nous surprendrez toujours autant... Oui, vous ! Entre un lecteur mécontent qui entame sa lettre en jurant qu'on ne le reprendra plus à lire Playmag et la termine par des louanges (en nous encourageant à continuer), et un autre qui, parti pour nourrir sa PlayStation, se plonge dans la jouabilité Nintendo (tel l'illuminé découvrant une foi nouvelle), il y a de quoi être déboussolé ! Mais ça n'est pas grave, personne n'a dit que les joueurs étaient des êtres cohérents, analysant froidement leur passion... Enfin, comme tout cela se fait dans la bonne humeur...

Atrium

Salut Playmag,

Votre mag est complet mais il y a plein de MAIS ! Pour commencer, j'ai acheté votre mag pour voir à quoi il ressemblait et je ne l'achèterai plus pendant longtemps... En effet, la couverture est déjà archimoche, elle n'est pas agréable à toucher et, comble du comble, vous écrivez dans tous les sens !! Pour le dossier sur la Dreamcast, vous écrivez l'intro presque à la verticale !! On est obligé de se tordre en quatre ! Non, mais vous avez fumé la moquette ?? Ensuite, ça se voit que vous êtes des passionnés car vous écrivez petit (un défaut) pour stocker le maximum d'actus dans votre mag. C'est sûrement pour cela que vous êtes trop gentils au niveau des notes : Crime Killer n'aurait mérité que 13 car le jeu n'est pas assez varié !! Kick Off World aurait mérité 06 ! Les décors sont vides, l'intro est nulle, les commentaires sont ratés... Il ne faudrait pas oublier qu'il y a des jeux de foot vingt fois supérieurs ! Autrement, votre énorme qualité est d'être très complet... Toujours comme exemple, votre dossier sur la Dreamcast est le mieux et le plus complet de tous les mags... C'est une qualité rare que vous avez su acquérir et qu'il faut que vous gardiez. Presque aucun mag (à part vous) n'a su en faire autant. Voilà, si vous prenez en compte toutes les remarques que je vous ai faites, je suis certain que vous deviendrez le meilleur mag de toute la presse spécialisée consoles. Je vous souhaite une bonne continuation...

Un inconnu

Étant un fervent admirateur (comme tant d'autres) de la PlayStation, je suis un jour allé chercher le sublime Alundra pour les 32 bits de ma console chérie. Seulement, une fois arrivé chez mon revendeur, je suis tombé nez à nez avec l'écran titre d'un jeu N64, j'ai nommé : F-Zero X. La pitié m'envahit... Le gérant me proposa alors de faire une partie et comme toute occasion est bonne à prendre, je saisis le paddle à deux mains et commençai un «Practice Mode». Stupeur ! Le jeu se révélait meilleur que dans mes pensées. Une fois lancé, j'enchaînai avec un GP, puis un autre et encore un troisième... Abasourdi par cette expérience à plus de 500 km / h sur des musiques endiablées, je décidai de rentrer chez moi, oubliant l'Alundra que j'étais venu me procurer. C'est à mon sens la première fois qu'un titre assume aussi bien le potentiel de la machine. Je trouve donc votre notation plus qu'injuste envers un jeu auquel j'aurais au moins attribué 18 / 20.

Olaf S.



Mon très cher Psy,

Après avoir lu la biographie d'un anonyme (pas pour moi) dans l'Atrium du numéro 29, j'ai su que mon tour était venu de témoigner... Je pris donc ma plus belle plume (en l'occurrence un Bic orange, comme les rasoirs, sauf ceux des filles qui sont roses) et inscris de toutes mes forces sur ce magnifique papier filigrane de 60g/m², tout en criant haut et fort (pas trop tout de même, y a ma sœur qui dort...) : J'en ai MARRE ! Ras le boi d'être pris pour une vache à lait ou pour un caniche qui remue la tête quand on lui caresse la queue (ou l'inverse, j'sais plus). Ze m'explique, moi aussi j'ai eu pas mal de consoles et parmi les plus récentes, une PlayStation et une «Ultra-Nintendo-DD-Reality-64» pas aussi réelle qu'on a bien voulu me le faire croire : «Oublie ta 32 bits, qu'on nous disait.» Car voilà, (dit-il d'un ton sec et péremptoire) le problème dans cette société, c'est qu'on se fout de votre gueule (eh oui... de la vôtre car moi, j'suis un concentré de Brad Pitt, de Bruce Willis et d'une pincée de Sim). J'en ai marre de jouer à des jeux N64 à 450 balles, avec des décors flashy à la «Tournez Manèges», des musiques dignes des «Musclés» et des scénars tirés des sitcoms d'AB. Marre d'avoir un brouillard à 2 cm des yeux comme si on avait fumé des joints dans une deudeuche sans ouvrir les vitres. Quant à la Play (ça fait plus jeune) — «Vous en avez rêvé, Sony vous l'a vendue» — et avec plein d'accessoires obligatoires pour faire chébran... Par exemple, une carte mémoire, c'est pas donné ! Mais si tu prends la super Sony couleur orange transparent qui tue, avec des paillettes Spice Girls, tu payes le double ! Il y a aussi la manette qui vibre mais qu'il ne faut pas introduire dans les zones sensibles (véridique, lisez la notice). Puis les jeux, ils sont bien, car ils n'exploitent que 50 % de la machine, contrairement à l'exploitation optimale de ma Carte Bleue... Heureusement, voilà une nouvelle génération. Tenez, parlons-en. En ouvrant le Playmag 29, j'voyais mon dernier espoir dans «les sept plus beaux jeux du monde». Chouette alors, on aura droit à un jeu avec des pingouins pédés comme des phoques et shootés aux pastilles Vichy, qui se courent après en chantant «si tu avances quand je recule, comment veux tu que je t'...». Encore, je veux bien, mais le pompon, c'est ce jeu où tu diriges une bête issue d'un croisement entre Séverine F. et une huitre pas fraîche sortant chez de son gynéco (mais c'est pareil, non ???). Elle est bien belle, ma Dreamcast, avec ses jeux d'I Go pour nous offrir plus de durée de vie et de plaisir (pour l'instant, ça me fait autant d'effet que le documentaire sexuel du dimanche soir sur M6). Mais c'est une excuse pour augmenter le prix de vente des jeux, afin d'éviter le piratage. Tiens, nous y voilà, au piratage. «Pouah ! Vilains, méchants, pas beaux, caca, vade retro, pirate, car tu spolies les zolies fesses toutes roses (pour être poli) de nos éditeurs vénérés. Oh ! Oui... Retournez-nous des jeux des années cinquante en compile et des suites sans fin et sans originalité à part la longueur du titre (1, 2, 3 ou EX, Plus, Alpha, Turbo, Remix et autres Return, Vengeance, etc.) pour des sommes frisant les 61 euros (ça va, c'est pas très cher !) — bon alors, frisant les 400 F (mais c'est une honte, que fait la police ?)». Voilà, ça soulage, je vais conclure en faisant un peu de lèche au mag car il est vrai qu'il le mérite, LUI. Vous êtes donc des bons gars qui vont me publier... Vous êtes géniaux mais pas assez durs, cruels et stricts...

BenDolt

© 1998 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. TOUS DROITS RÉSERVÉS. DÉVELOPPÉ ET PUBLIÉ PAR SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.



Ciel... Mon mari!

MEDIEVIL
LE JEU QUI
REVEILLE
LES MORTS



SORTIE
OFFICIELLE
LE 9
OCTOBRE

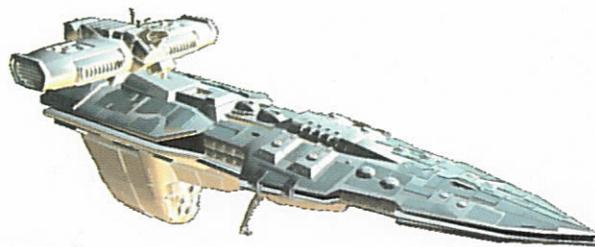
<http://www.playstation-europe.com>



L'ACTUALITÉ
DE LA PLAYSTATION 24H/24
ET LES CONSEILS DE
SPÉCIALISTES EN DIRECT
(2.23 FMIN).







NAMCO

LES QUATRE SURPRISES DU CHEF



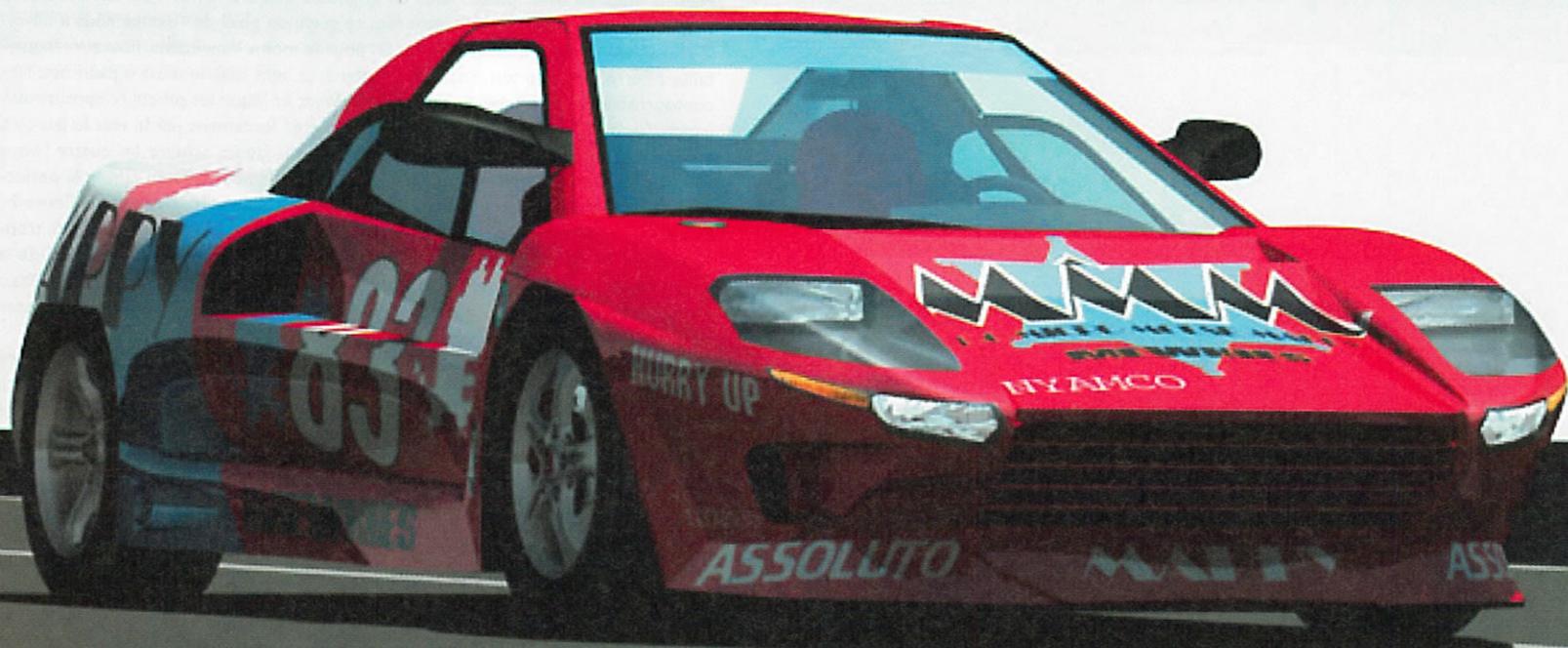
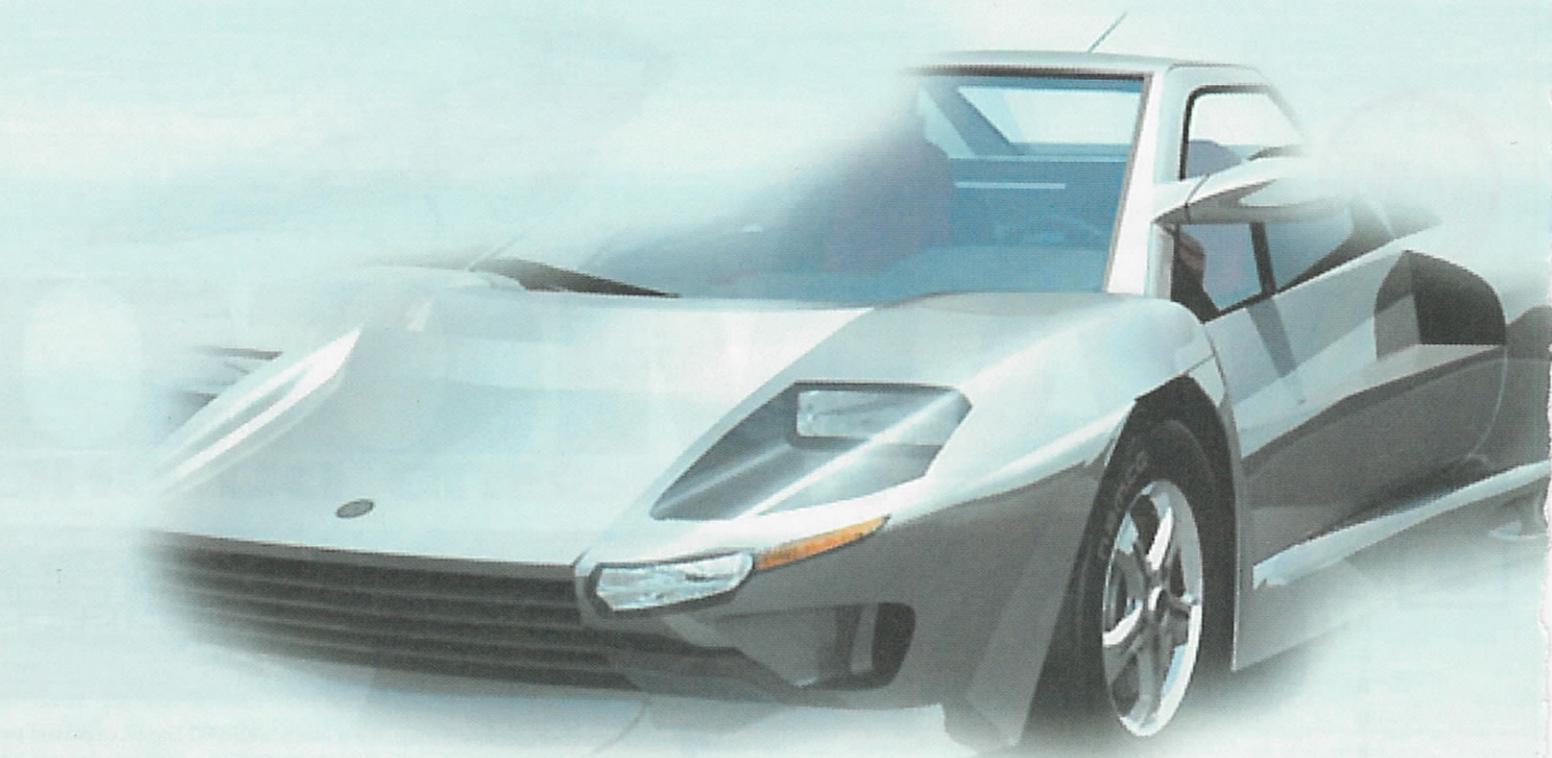
P
A
R
U
N
O

GRAND PARMIS LES GRANDS, NAMCO EST DE CES ÉDITEURS IMPITOYABLES QUI VOUS RUINENT JUSQU'À L'ULTIME DENIER... LES RAGE RACER, SOUL BLADE ET AUTRES TEKKEN 3 SONT AUTANT DE JEUX INCONTOURNABLES QUI ENCHANTENT NOS ÉCRANS, MAIS FONT HURLER DE DÉSESPOIR NOTRE TIRELIRE. ET POURTANT NOUS AIMONS TOUS ÇA ! D'AILLEURS, À PLAYMAG, NOUS SOMMES TELLEMENT MASOCHISTES QUE NOUS AVONS DÉCIDÉ D'ALLER FAIRE UN TOUR DANS LES STUDIOS DE NAMCO, AU JAPON. AUTANT VOUS DIRE QU'UNE FOIS ENCORE, IL VA FALLOIR PRÉPARER SÉRIEUSEMENT LES PIÉCETTES...

➔ Namco, vous connaissez tous... De la Nes à la Nec PC Engine, en passant par la Super Famicom, et maintenant la PlayStation, cet éditeur a créé tellement de hits sur nos consoles qu'il faudrait une Bible Namco complète pour les passer en revue. Du Namco, vous en avez mangé, vous en grignotez aujourd'hui et vous en dévorerez encore demain, croyez-nous ! Cette fois, ce génie du pixel de l'extase nous a dévoilé en exclusivité quatre titres PlayStation pour le moins inquiétants. Pourquoi inquiétants ? Parce que, une fois n'est pas coutume, ça sent déjà le must à plein nez, l'incontournable qui assomme de beauté par-devant et pique les précieux «brouzoufs» par-derrière ! Qui que vous soyez, vous trouverez forcément parmi eux le jeu qu'il vous faut absolument et peut-être même qu'il vous faudra acheter les quatre ! Vous verrez dans ce reportage que, comme d'habitude, Namco sait tout faire à la perfection. Il y en a d'ailleurs pour tous les goûts : du tennis d'abord, avec Smash Court 2, la suite d'un tennis pétillant qui promet de bons week-ends de rigolade. Vous trouverez aussi de l'aventure avec Tales of Phantasia, un des plus passionnants RPG de la Super Famicom (SNES), resservi et transformé à grandes cuillères de sauce 32 bits... Un plat délicieux et coloré qui, pour peu que vous aimiez le genre, vous fera passer de longues heures derrière votre console.

Venons-en enfin aux derniers, c'est-à-dire aux deux œuvres les plus effrayantes de cette nouvelle fournée exceptionnelle : R4 (Ridge Racer Type 4) et Star Ixiom. Le premier marque le retour d'une des plus célèbres séries sur PlayStation, car Ridge Racer est à la simulation automobile ce que Tekken (du même Namco) est aux jeux de combat. Cette fois, les programmeurs se sont donné un double objectif : nous procurer à la fois sensations de vitesse et jouissance et en profiter pour pulvériser l'actuel maître de la discipline, le luxueux Gran Turismo — pour ne pas le nommer. Voilà donc l'ultime challenge, le défi de l'extrême, mais le géant Namco n'est pas de ces «bouleux», nombreux sur PlayStation, qui vous promettent une orgie et vous offrent finalement d'immenses carrés texturés, servis à la soupe de pixels gerbatoires... Rincez-vous bien l'œil avec ce «turbo-caviar» tridimensionnel, qui finira dans nos consoles japonaises dès décembre prochain (et courant 1999 sur la PlayStation officielle). Enfin, le dernier des quatre softs apparaît comme une surprise totale, un jeu original destiné aux fans de «shootage 3D» et autres fous de ménage intergalactique. Son nom : Star Ixiom. Cousin éloigné d'un soft de 1985 baptisé Star Luster, ce jeu oscille habilement entre simulation et shooting infernal. Du grand art ! Un produit diaboliquement désirable qui atterrira sur les terres nippones avant la fin de l'année... Allez, je ne vous retiendrai pas plus longtemps. Découvrez immédiatement ces petits monstres en cours de développement et soyez sûrs que nous n'avons pas fini d'en parler !





PIED AU PLANCHER DANS LA QUATRIÈME DIMENSION R4-RIDGE RACER TYPE 4-

AVEC GRAN TURISMO, ON PENSAIT AVOIR DÉCOUVERT L'ULTIME MERVEILLE EN MATIÈRE DE SPORT AUTOMOBILE VERSION FAUTEUIL DE SALON, MANETTE ET GRANDE TÉLÉ... AVEC SES GRAPHISMES «3 D-MENTIELS» ET SON INTÉRÊT MONUMENTAL, ON VOYAIT EN LUI LE KILLER DE LA DÉCENNIE. ET POURTANT...



Avec ce sacré Gran Turismo de Sony CE, on croyait vraiment avoir tout vu. Non, c'est vrai, il y a à peine quelques mois, GT s'imposait comme LA référence de la partie de bourre avec caisses polygonisées et bitume texturé... Oui, mais voilà, on avait un peu oublié un gros client... Un TRÈS gros client : Ridge Racer, ça vous dit quelque chose ? Après deux ans d'absence environ, la fameuse série «arcado-bagnolesque» de Namco s'appête donc à faire son grand retour avec un quatrième volet on ne peut plus prometteur. Son objectif officiel : nous offrir le plein d'adrénaline avec la plus belle et la plus nerveuse des courses 3D. Son objectif officieux : casser GT ! Pour ceux d'entre vous qui auraient pris l'histoire en cours de route, faisons un bref rappel des faits... Au début, il y avait Ridge Racer premier du nom, une simulation automobile affriolante adaptée de l'arcade jusque dans les moindres pixels, et commercialisée pour la sortie de la PlayStation au Japon (décembre 94). Un an plus tard, ce fut RRR (trois lettres ô combien énigmatiques, signifiant Ridge Racer Revolution), un très bon titre, malheureusement moins pêchu que son prédécesseur. Et puis encore un an plus tard arriva Rage Racer, un jeu d'apothéose, une merveille carrée et nerveuse, un troisième volet bien différent des deux autres, un véritable mangeur d'asphalte surpuissant que seul Gran Turismo parvint à détrôner. Aujourd'hui, en pleine fièvre Gran Turismo, Namco nous annonce enfin celui qu'on n'attendait plus. Son nom : Ridge Racer Type 4, ou R4 pour les intimes.

Y A DU NAMCO DANS LE «R»...

Namco ne pouvait pas en rester là... L'humiliante domination du GT de Sony CE ne pouvait pas durer éternellement. Voici donc, sans plus attendre, la réponse du berger à la bergère : avec R4, le grand Ridge renaît de ses cendres, proposant les mille et une pailettes des nouveaux outils de programmation sur PlayStation. En clair, voici un Ridge Racer recarrossé en GT, avec la même finesse

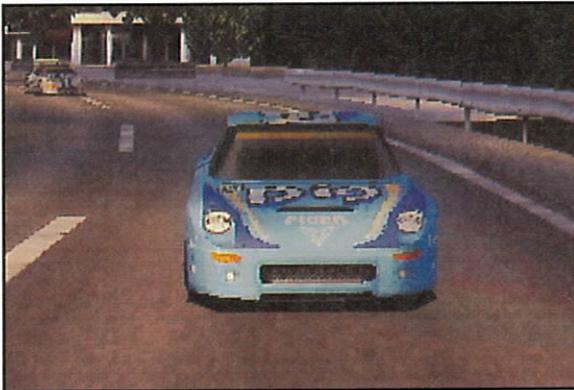
graphique, le même éclat, les mêmes effets «hallucino-dévastateurs» et la «magic touch» Namco, mais ce n'est pas tout... Comme vous vous en rendez compte plus loin, les vraies innovations «ridgiennes» sont bien là, au rendez-vous, de sorte qu'avec ce R4, c'est non seulement le meilleur Ridge Racer que nous découvrirons, mais aussi le plus blindé des softs du genre.

Y A DU «R» DANS NAMCO !

Namco nous annonce donc la nouvelle référence, le jeu ultime, la vraie révolution de Ridge Racer. Si, au départ, cette série était un pur jeu d'arcade adapté magistralement sur PlayStation, il est intéressant de noter qu'avec le monstrueux Rage Racer, nous avons eu droit à des sensations plus «consoleques»... Moins d'épate façon «arcaderies» luisantes, assommantes, ainsi que de design furieusement coloré (quoique...), et plus de sensations, de gameplay et de profondeur de jeu. Cette fois pourtant, on retourne aux sources "bénite", puisqu'en matière de maniabilité et de visuel, R4 se révèle le bien plus proche de Ridge Racer premier du nom — et donc de RRR — que du troisième épisode. En conséquence, nous allons nous retrouver avec une véritable borne d'arcade à domicile, une overdose de grafs ahurissants, un gameplay tambour battant et toutes les sensations originelles intégralement reboostées. Les courses seront rapides, très rapides... D'ailleurs, c'est là le principal concept de cette série — et surtout de ce volet : du fun jusqu'à l'extase et la vitesse ébouriffante du plus rapide des jeux de bagnoles... Tout un programme ! Pour profiter de cette déferlante de fun, vous disposerez d'un choix incroyable de plus de trois cents véhicules jouables ! Vous ne rêvez pas, j'ai bien dit plus de trois cents ! Évidemment, on retrouvera un certain nombre de voitures identiques, déclinées en plusieurs variantes et dont seuls l'habillage et les réglages varieront. Avec tout ça, si vous ne trouvez pas la caisse de vos rêves... 

Sur ces clichés, Ridge Racer Type 4 n'en est qu'à 30% de finalisation.

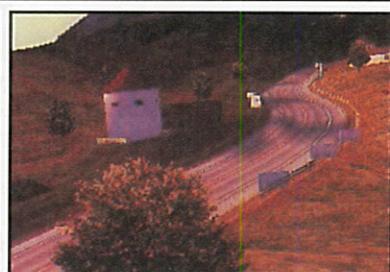
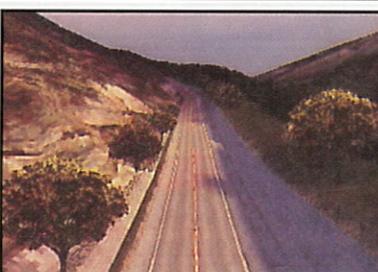
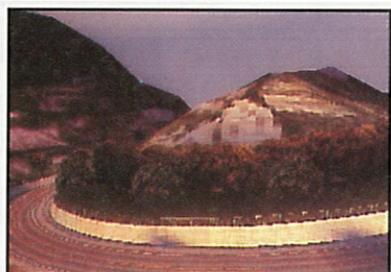
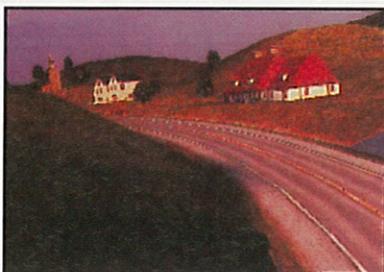
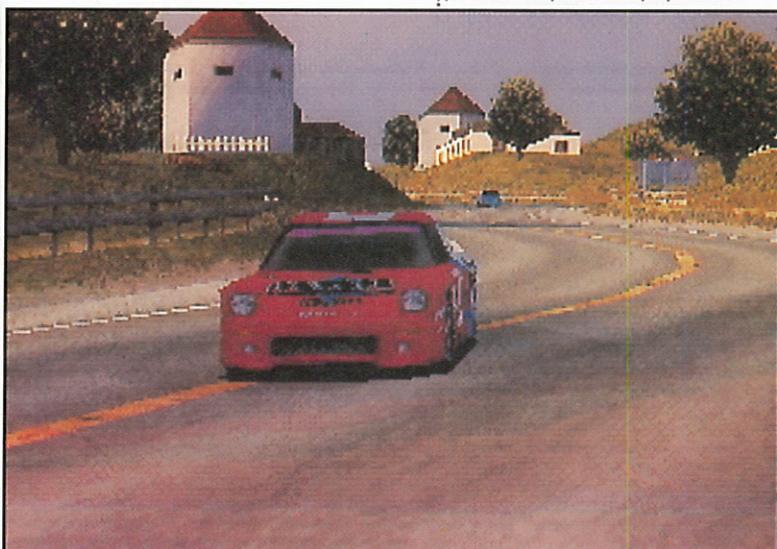
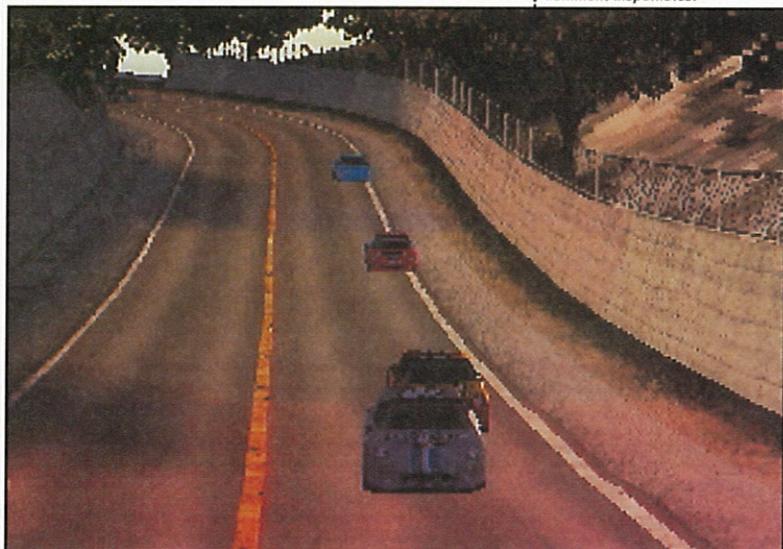
Les ralentis sont encore meilleurs que dans Gran Turismo.



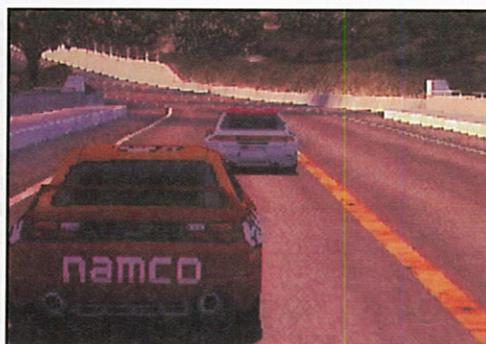
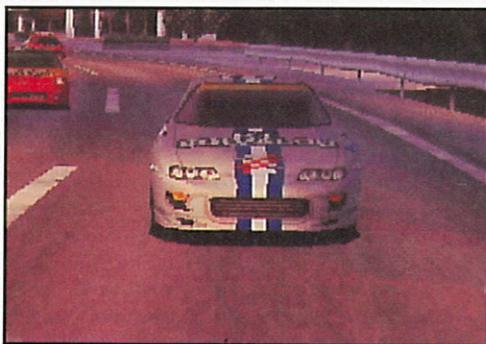
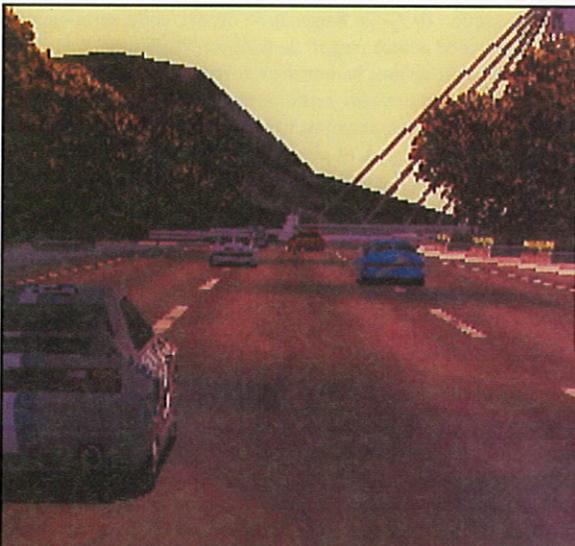
PLAYSTATION
DÉCEMBRE
AU JAPON

De nombreuses vues seront évidemment disponibles.

Actuellement, le nombre des options de jeux n'est pas encore complètement défini par Namco.



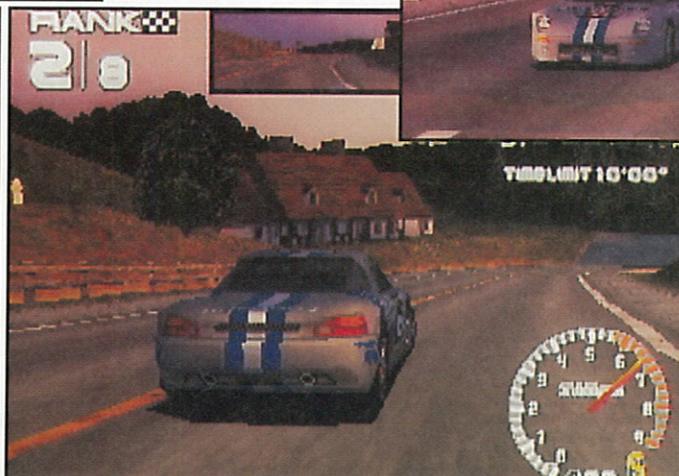
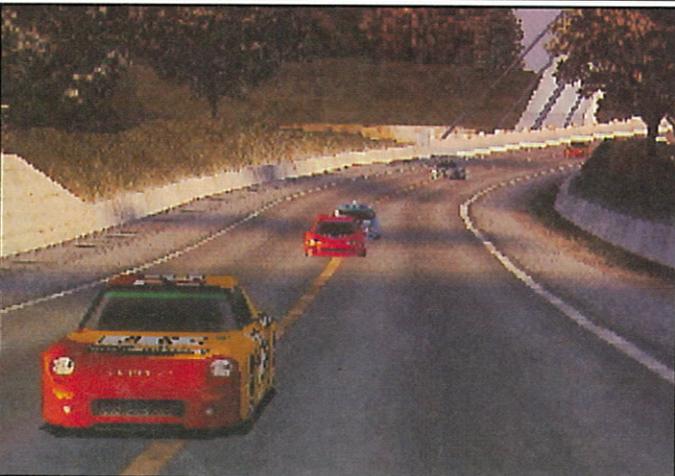
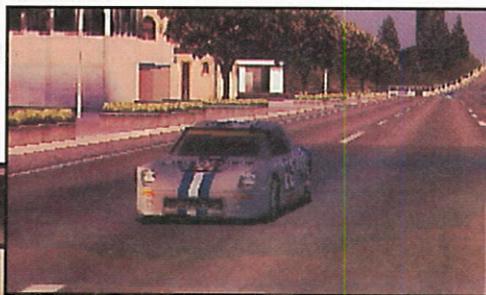
Voici quelques exemples de décors. Attention les yeux ! Nom de Zeus, que c'est beau !



Graphiquement, les voitures ont été merveilleusement travaillées par les équipes de Namco.

À ce niveau de réalisation, on ne fait plus la différence entre les ralents, les cinématiques et le temps réel. Du grand art !

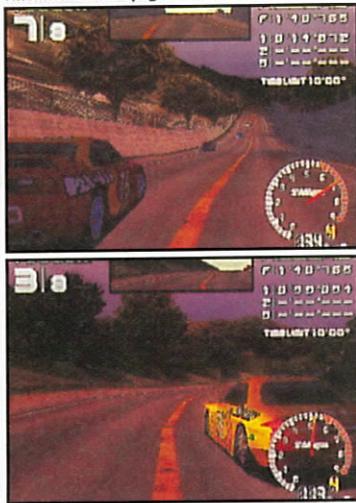
Pas de doute, ce jeu est bien signé Namco...



Tout comme dans Ridge Racer Revolution, un rétroviseur efficace vous permettra de savoir en permanence ce qui se déroule derrière vous.

Les effets de lumière sont également un des gros atouts du jeu.

Attention aux dérapages !



En haut à gauche, un compteur vous permettra de connaître à tout instant votre position dans la course.



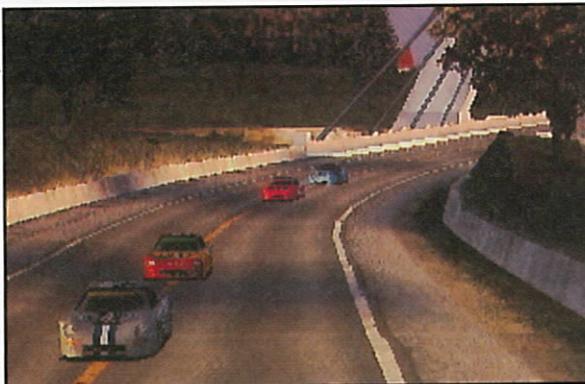
QUATRE FOIS PLUS TYPÉ ?

Vous l'aurez compris en admirant les screenshots qui s'étalent devant vous, R4 a de la gueule ! On commence par les décors, à propos desquels les programmeurs du jeu affirment qu'ils voulaient que «les joueurs traversent des paysages à l'ambiance graphique supérieure à la réalité». Plus vrai que vrai, c'est un peu prétentieux, mais le réalisme des décors n'en reste pas moins étourdissant. Contrairement à d'autres, les créateurs de R4 n'ont pas utilisé la technique qui consiste à exécuter des décors calqués sur des paysages réels. Ici, il s'agit de décors imaginaires créés sur ordinateur, sur lesquels vient s'appliquer ce qui devrait être le plus bel effet de Lighting jamais vu sur PlayStation. Ombres et lumières, soleil éblouissant et obscurité, etc. — des dizaines de variations de luminosité donneront à R4 un réalisme et une illusion de profondeur exceptionnels. Alors que l'on ne trouvait que quatre circuits dans Ridge Racer, on pourra cette fois traverser huit parcours qui jouiront tous de cette qualité graphique, avec des détails incroyables sur les bas-côtés comme au fond de l'écran, une pléthore de couleurs enchanteuses et une modélisation en 3D d'une précision sans pareille. On s'y croirait ! D'ailleurs on s'y croit, ou plutôt, comme nous le disent les gens de Namco, «on se croit au cinéma, plongé dans une scène de course automobile». Dé-men-tiel ! Et il va sans dire que les quelque trois cents monstrueux «bouffe-bitume» du jeu renforcent ces sensations merveilleuses. Regardez-moi la classe de cette modélisation, la finesse des courbes des carrosseries (le top en matière de lissage de polygones), la netteté des détails et surtout la splendeur des effets de lumière et autres reflets... Ces bagnoles vont vous rendre fous tant elles sont belles. Précisons tout de même que les photos que nous vous présentons ne viennent pas de séquences cinématiques en images de synthèse, mais qu'il s'agit bien du jeu qui tournera sur PlayStation. Et pour vous achever définitivement, je n'oublierai pas de vous confier qu'elles sont issues d'une version évaluée à seulement 30% de son développement !

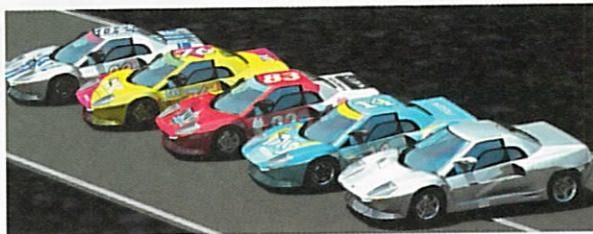
UN «R» DE FÊTE

Le principal mode de jeu de R4 sera le Grand Prix Mode, qui sera praticable uniquement en solo. Certes, on pouvait trouver le même mode dans Ridge Racer mais, dixit Namco, celui-ci représente

Admirez la finesse des arbres et du tracé en général.



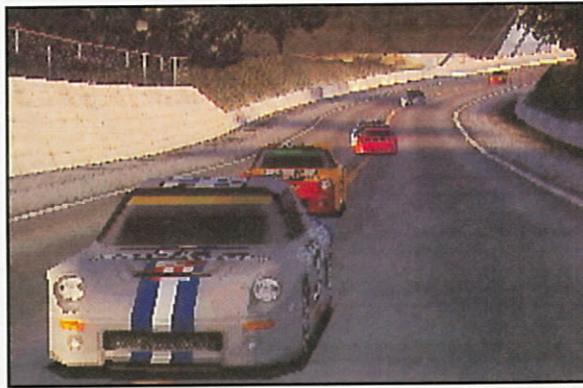
Plus de trois cents véhicules en tout genre vous seront proposés dans cette simulation.

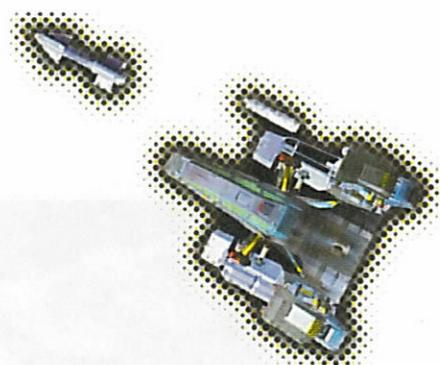


«un concept tout nouveau». Vous devrez y incarner un pilote courant en «freelance», c'est-à-dire pour sa pomme, seul et contre tous. Le but du jeu sera bien sûr de devenir le grand champion de la compétition et vous devrez vous battre sur moult circuits afin d'intéresser les écuries les plus performantes. Différents paramètres, comme le choix du type de voiture ou la préparation du bolide, détermineront votre progression et feront varier vos chances de victoire... Avec ce Grand Prix Mode, Namco insiste bien sur le fait que vous aurez le plaisir de goûter à la vie mouvementée d'un pilote. Ceux qui ont les idées mal placées et rêvent déjà d'une option permettant d'inviter la splendide nénéte au parapluie à prendre un verre dans les stands, peuvent arrêter de fantasmer. Namco ne fait pas dans la cochonneté et la Play n'est pas une Saturn ! Au final, voilà un mode qui s'annonce ardu mais on ne peut plus passionnant — j'en connais qui vont sécher des cours ! De nombreux autres modes de jeu sont bien sûr prévus, mais Namco reste encore désespérément muette à ce sujet. Quoi qu'il en soit, la présence du légendaire Time Attack, qui vous invite à battre inlassablement vos records, ne fait aucun doute. Idem pour le Practice Mode, une phase de jeu essentielle pour se familiariser avec les nouvelles voitures et étudier minutieusement les (nombreuses) difficultés de chaque circuit. Pour le reste, il nous faudra attendre encore un peu, mais sachant que Namco raffole des surprises, nous pouvons nous attendre au meilleur...

RENCONTRES DU QUATRIÈME TYPE

Namco serait-elle superstitieuse ? C'est en tout cas ce que l'on pourrait penser quand on s'intéresse à la date de sortie japonaise de chaque volet de Ridge Racer. Que ce soit pour le premier opus en 1994 ou pour les deux suivants, Namco a toujours commercialisé ses jeux un 3 décembre. R4 n'échappe pas à la règle, et la firme annonce provisoirement l'arrivée de R4 dans les boutiques pour le jeudi 3 décembre prochain. Au Japon, on a déjà baptisé cette journée la «Ridge Racer Day» ! Prions pour qu'en France ce «Day béni» ne tarde pas trop, afin de profiter au plus vite de ce jeu divin qui poussera la Play jusque dans ses derniers retranchements. Heureux possesseurs de manettes NeGcon, chauffez-vous sur les anciens Ridge, car le canonique R4 est compatible ! Pas de doute possible, l'hiver sera chaud.



PLAYSTATION
FIN 1998

SAUVEZ LA RACE HUMAINE DU CARNAGE !

STAR IXIOM

AVEC STAR IXIOM, NAMCO NOUS INVITE À VIVRE UN VÉRITABLE OPÉRA SPATIAL. PLUS QU'UN SIMPLE SHOOTING 3D, CE TITRE GIGANTESQUE FAIT DE VOUS LE HÉROS D'UNE GUERRE LONGUE ET ÂPRE, MENÉE CONTRE DES CRÉATURES VILES ET RUSÉES VENUES DU FIN FOND DE L'UNIVERS...



Nous sommes au XXVe siècle... Les voyages spatiaux et autres balades intergalactiques n'ont plus aucun secret pour l'Homme, qui est à l'apogée de son règne — et bel et bien le maître de l'univers... Cependant, le bonheur va être de courte durée. En effet, des créatures de l'espace décident d'attaquer les territoires humains. Pas le temps de prendre le petit déjeuner, la vaillante United Galaxy Space Force («UGSF») improvise une réunion et prépare une riposte. Une unité mobile baptisée «Team Gaia» est formée. Sa mission : balayer la pourriture intersidérale dans ce qui sera la toute première guerre spatiale menée par des humains... Évidemment, on vous propose le poste on ne peut plus risqué de team leader, toujours en première ligne et prêt à recevoir toute la purée de fulguro-missiles adverses en pleine tronche ! Heureusement, vos supérieurs vous font cadeau d'un magnifique «Gaia», un vaisseau de combat surpuissant et hypermaniable... Grâce à lui, et si votre inspiration légendaire ne vous joue pas des tours, vous pouvez encore sauver la race humaine du carnage. La défense des bases et des colonies spatiales s'annonce riche en émotions intenses !

«SCIENCE-FRICTION»

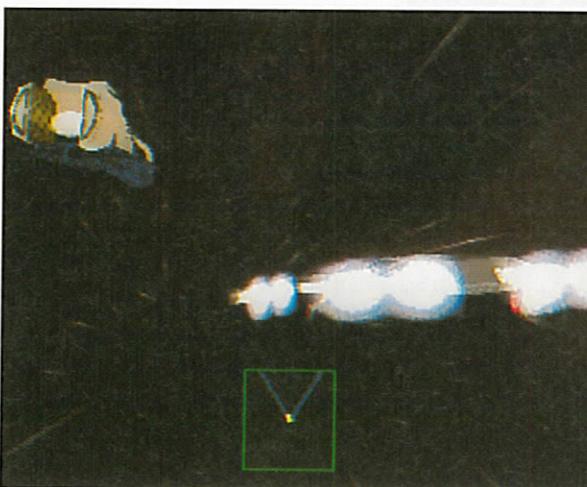
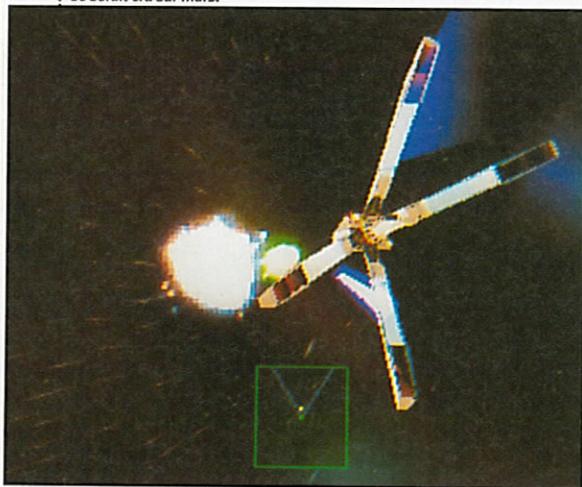
Le jeu se déroule en deux phases : Map Mode et Combat Mode. Ledit Map Mode fait référence à la partie stratégie de Star Ixiom. Les colonies spatiales et autres formations ennemies apparaissent sur des écrans de contrôle, de même que votre vaisseau, que vous déplacez librement à l'écran. Vous devez tenir compte de l'importance des groupements ennemis et de leur vitesse avant de décider de votre prochaine attaque. Ensuite, vous entrez dans le Combat Mode, où une bataille spatiale en 3D vous attend. À chaque combat gagné, la formation ennemie détruite disparaît de la carte et vous repartez pour de nouvelles aventures...

STATE OF THE ART

Quand stratégie élémentaire et «bourrinage luxueux» se rencontrent, on obtient un hit... En 1985, Namco avait déjà tenté, dans Star Luster, de mêler le plaisir du shooting à la profondeur d'un jeu de stratégie. Aujourd'hui, Star Ixiom reprend donc le même principe, mais en y apportant toutes les qualités propres aux jeux vidéo actuels, et le savoir-faire «made in Namco» en matière de 3D et de jouabilité. Les graphismes des phases de combat jouissent ainsi d'une 3D polygonale de très haute qualité, avec déplacement des ennemis en temps réel, de sorte que la vitesse et la beauté du jeu vous captivent immédiatement. L'impression de profondeur infinie de l'espace semble à ce propos très bien rendue. Namco oblige, des séquences cinématiques en images de synthèse de très haute volée sont aussi prévues. Le soft reste facile d'accès, aussi bien pour les pros que pour les novices, grâce à trois modes de jeu. En Training tout d'abord, vous apprendrez comment contrôler le vaisseau et travaillerez sur quelques stratégies élémentaires. En Command, ensuite, vous complèterez toute une suite de petites missions de faible envergure. Enfin, le Conquest vous imposera d'affronter tous les envahisseurs de l'espace, attaquant simultanément, au cours d'une mission de grande importance. Cependant, avant d'y accéder, vous devrez avoir complété le mode Command avec les plus hauts niveaux de stratégie et de tir.

Actuellement finalisé à 30% environ, Star Ixiom se présente comme une belle surprise. Sortant en principe un peu avant la fin de l'année au Japon, il contiendra des niveaux avancés encore plus impressionnants que ceux que nous vous présentons en exclusivité ce mois-ci. De quoi mourir d'impatience !

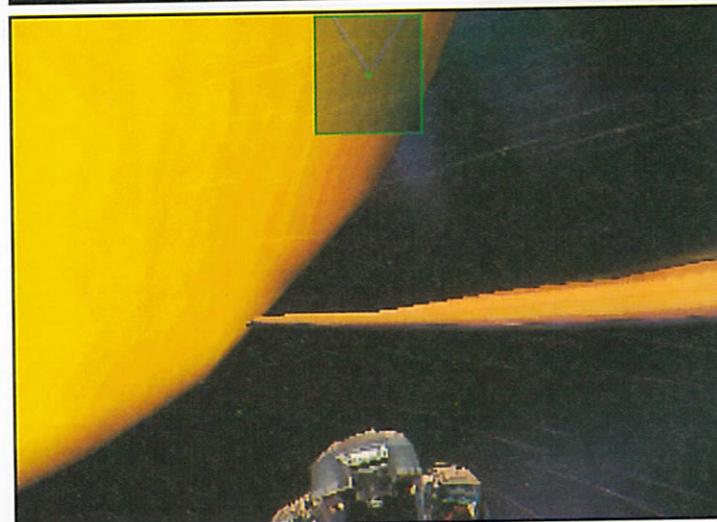
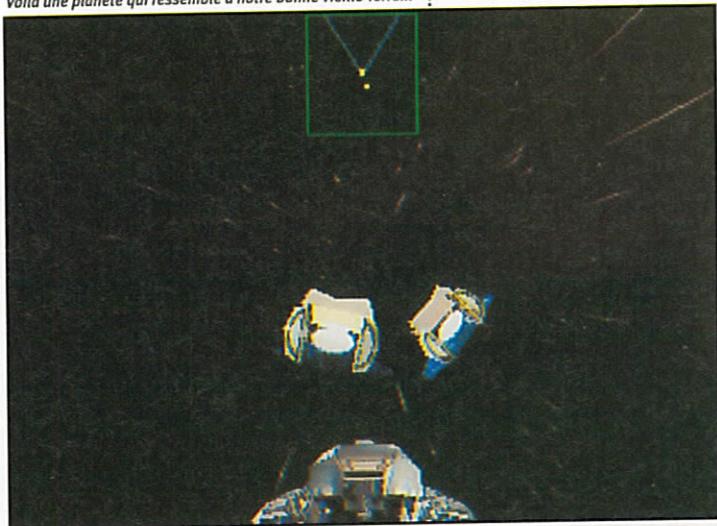
Sans cette calotte polaire, on se serait cru sur Mars.



Admirez la finesse des tracés...

Des bases spatiales vous permettront de récupérer de l'énergie et de vous reposer.

Voilà une planète qui ressemble à notre bonne vieille Terre... :



Tout au long de votre périple spatial, vous découvrirez de nombreuses planètes.

Attention, les soleils se révèlent souvent mortels lorsqu'on s'en approche de trop près.



www.playmag.presse.fr

Tous les jeux vidéo...

(...mais pas que les jeux vidéo !)



Avec infodéclics,
découvrez

le Forum Jeux Vidéo,
les Infos et les Previews

playmag

sur internet

Recherche On-Line de TIPS et SOLUCES

NOUVELLE FORMULE
 • Des forums thématiques
 • Une navigation simplifiée
 • plus d'infos



www.infodeclics.com

Le premier web 100 % loisirs, infos & shopping

PLAYSTATION
FIN 1998

TALES OF PHANTASIA



L'UN DES DERNIERS GRANDS RPG DE LA SUPER FAMICOM REVIENT, COMPLÈTEMENT RELOOKÉ, SUR LES 32 BITS DE LA PLAYSTATION.



Sortie en décembre 95 au Japon, la version 16 bits se signalait par une réalisation solide et un système de jeu du plus pur style RPG nippon. Au lieu de nous livrer une simple adaptation, Namco a décidé d'en faire un jeu «quasiment nouveau». En fait, seuls le scénario principal et l'ambiance restent identiques à l'original. Tout le reste n'est que remaquillage et améliorations : des scènes cinématiques à ne plus savoir qu'en faire (mais quand c'est conçu par Namco, ça se laisse regarder !), des héros redessinés, de nouveaux persos, des scènes et autres événements originaux, des phases de combat inédites — j'en passe et des meilleurs... D'autres éléments feront leur apparition, mais Namco ne les dévoilera que plus tard. Rappelons que la suite de Tales of Phantasia, connue sous le nom de Tales of Destiny, est déjà sortie l'année dernière sur PlayStation, et que cette fois il s'agit bien du premier volet, refait du sol au plafond ! Un jeu de rôles aux petits oignons, avec des batailles passionnantes gérées en temps réel... ■

Pour l'instant, le jeu n'en est qu'à 40% de son développement.



Un effort particulier a été apporté au côté esthétique.



De nombreux décors seront proposés.



Les combats se déroulent en temps réel.



Malheureusement, les textes sont encore en japonais.

PLAYSTATION
FIN 1998



Certes, nous ne sommes pas ici en face d'une simulation high-tech !



NAMCO EST UNE GRANDE SPÉCIALISTE DU TENNIS FRAPPADINGUE SUR CONSOLES. POURQUOI FRAPPADINGUE ? TOUT SIMPLEMENT PARCE QUE DEPUIS UNE DÉCENNIE, ELLE NE CRÉE QUE DES TENNIS RIGOLOS, AGRÉABLES, AUX GRAPHISMES ENFANTINS ET AUX DÉTAILS FARFELUS.

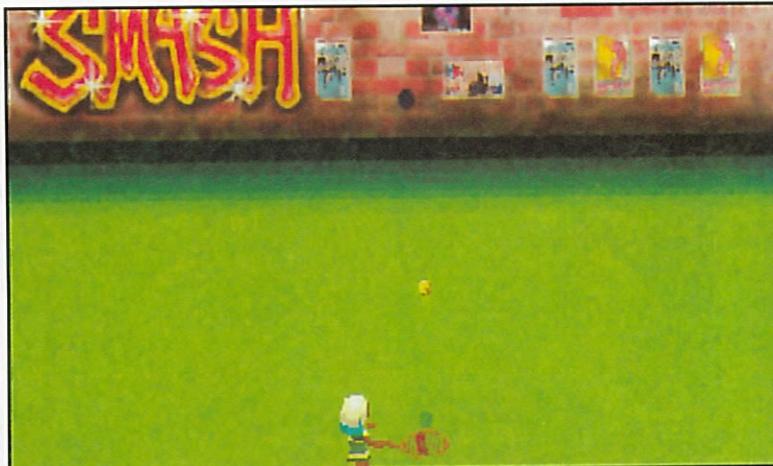
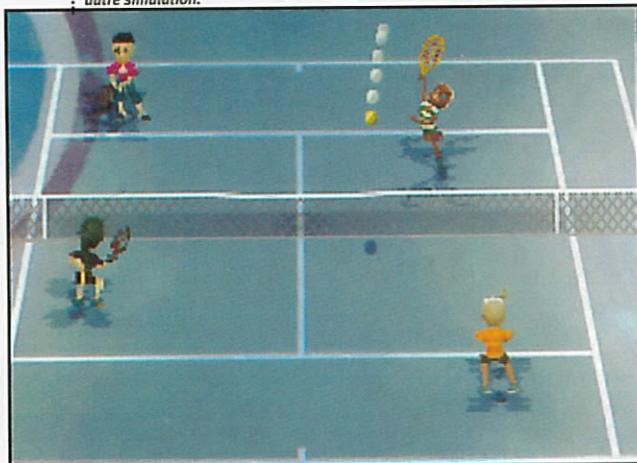
SMASH COURT 2

TENNIS MODE RPG

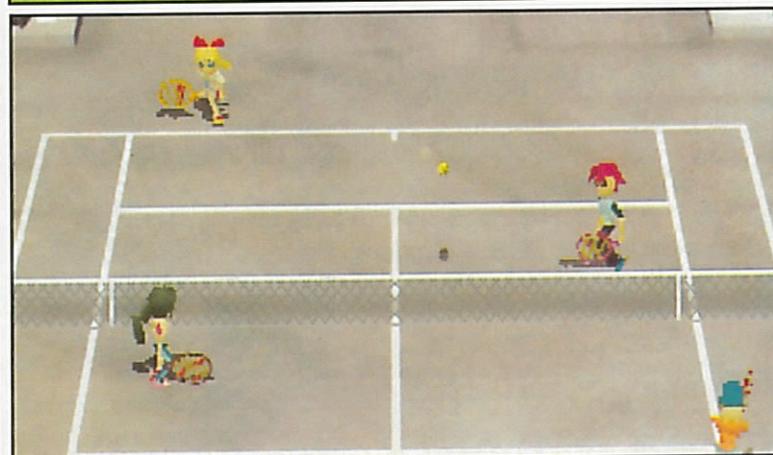


Bref, depuis Family Tennis (premier volet de cette immense série), la société se la joue gentiment délire et convivialité, là où d'autres se cassent les dents avec des simulations insipides. Ainsi, à l'instar du premier Smash Court sur PlayStation, ce nouveau volet s'annonce sans prétention, mais on ne peut plus sympathique. Son thème principal étant «la rue», on trouvera de nombreux courts placés dans divers endroits urbains, comme des playgrounds et autres lieux de streetball, et même un carrefour new yorkais... Les modes Entraînement et Exhibition figurent bien sûr au programme, de même qu'un «Smash Roulette Mode» très intéressant, puisqu'il se joue à la façon d'un RPG. Des améliorations sont également prévues en matière de jouabilité (courts plus grands et plus lisibles...). De toute évidence, les amateurs de tennis sympa «à la nippone» en auront pour leur argent !

Les joueurs seront bien plus folkloriques que dans n'importe quelle autre simulation.



Avant d'affronter les meilleurs, entraînez-vous seul contre un mur.



Smash Court 2 peut se jouer seul, à deux, à trois ou à quatre en même temps...

GRANDE PREMIERE

LES MICROMANIA

MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Centre Cial Cité-Europe
62231 Coquelles **OUVERTURE PROCHAINE**

MICROMANIA MAYOL
Centre Cial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04 **NEW**

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 **NEW**

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09 **NEW**

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 **NEW**

MICROMANIA NANTES
C.C. Beaulieu - 44000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96 **NEW**

MICROMANIA VITROLLE
C. C. Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle
Tél. 04 42 77 49 50 **NEW**

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35 **NEW**

MICROMANIA ECULLY
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42 **NEW**

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

Ouverts tous les dimanches
MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Élysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot & RER Opéra
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse
ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rondelle des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau 1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA EURAILLE
Centre Commercial Euraille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminis - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle-Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Centre Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Cial St Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA STRASBOURG
C. C. Place des Halles - Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Mercredi 07 oct.
Samedi 10 oct.

Tout en 3D temps réel avec de nombreuses nouveautés, dont un éditeur de circuits ! Trente nouveaux circuits disponibles, comme le désert du Sahara ou la forêt amazonienne. Gare aux dérapages et aux sorties de route !



Mercredi 14 oct.
Samedi 17 oct.

1080° SNOWBOARDING est une vraie prouesse technique. À 1 ou 2 joueurs, les sensations de vitesse spectaculaires et un fun omni-présent !

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

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



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

3615 MICROMANIA : Tout le catalogue des jeux (1,29 F. la minute)

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 octobre 98. Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

*** Les dates de démonstration des jeux peuvent être modifiées. Les dates précises sont**

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces journées exceptionnelles.

LES RENDEZ-VOUS MICROMANIA

FUN
RADIO

EN PARTENARIAT
AVEC FUN RADIO

Des démonstrations* chaque mercredi et chaque samedi des meilleurs jeux à venir dans tous les Micromania

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

Mercredi 30 sept.
Samedi 03 oct.



F-1 WORLD GRAND PRIX

Courez sur les 17 circuits des «Grands Prix» officiels ! Vous aurez également le choix entre les 27 pilotes et les 27 voitures du championnat. Ne manquez pas ce jeu incontournable aux graphismes exceptionnels sur Nintendo 64 !



SPYRO THE DRAGON

Spyro est le nom du bébé dragon que vous incarnez dans ce magnifique jeu de plateforme en 3D libre. Réalisation impeccable et rapidité jamais prise en défaut. Explorez un univers de 7 mondes (dont un caché) très variés et colorés.



MEDIEVIL

Tout le jeu est en 3D temps réel : le personnage que vous dirigez, les ennemis comme les autres éléments du décor. Votre chevalier errant évoluera librement dans les 30 mondes du jeu. Epaulé par des graphismes magnifiques et des effets de lumière stupéfiants, ce Medieval vous en fera voir de toutes les couleurs.

NOUVEAU SERVICE

* Voir conditions à la caisse

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

affichées chaque semaine dans votre Micromania !



T O U S A

Une nouvelle console, de nouveaux ragots — ou il est beau, le monde des jeux vidéo ! Tous Azimuts essaie (autant que faire se peut) de traduire le bouillonnement permanent de cet univers attachant. Alors, restez scotché à votre siège et bon courage...

NEO GEO POCKET

Elle est presque là, la Neo Geo Pocket, et voici quelques détails à propos de cette portable de SNK. Avec son écran monochrome LCD de 160 par 152, cette console 16 bits proposera huit niveaux de gris à l'écran.



Dotée de 16 Ko de Ram interne, elle pourra sauvegarder automatiquement les données des jeux en cartouche et on trouvera des fonctions implémentées comme le calendrier, une montre mondiale et autre trucs de businessmen en manque de gadgets. L'autonomie (avec deux petites piles) sera de deux heures. On pourra aussi relier deux consoles et utiliser un casque audio / stéréo. La Neo Geo Pocket sera disponible à la mi-octobre au Japon, les titres suivants (tous ne seront pas prêts pour octobre) étant prévus pour cette machine... Pocket Fighter Series : King of Fighters, Little Melons Diary of Growing Up, Neo Geo Cup '98, Baseball Stars, Tennis (titre non définitif), Tsunage te pon (titre japonais pour «Making Connections», dénomination non définitive), Shogi Professional, Anywhere Mah-Jong. Sans oublier ses dimensions : 7,4 x 12,2 x 2,4 cm.

DES GOULES OU DES ZOMBIES ?

Dans une interview donnée au magazine japonais Famitsu, Yoshiki Okamoto, de Capcom, a «presque» confirmé le développement de Ghouls and Ghosts sur Nintendo 64. Ça, c'est de la news, les mecs ! Oubliez le «presque» et vous aurez le scoop que vous attendiez depuis dix mille ans ! C'est que Capcom n'a encore rien produit sur Nintendo 64, pire encore, le seul titre vraiment prêt est un Tetris version Mickey et Donald. Alors vous pensez, on ferait tout pour une version 3D et 64 bits de Megaman, Ghouls and Ghost, Street Fighter. Ou, pourquoi pas, une version 4D de Resident Evil... Revenons à nos moutons : dans Famitsu, quand on a demandé à Okamoto de parler des titres à venir sur N64, ce dernier en lâcha un, mais un responsable de Capcom demanda à Famitsu de ne pas mentionner ce titre (ce que le magazine japonais a fait en le masquant par des astérisques).



En revanche, le journaliste a précisé qu'Okamoto avait fredonné le thème principal de Makaimura (Ghosts and Goblins) et avait parlé d'un soft basé sur une histoire de vampires. À vous de voir...

128 BITS = 8 X MEGADRIVE 3

Encore une nouvelle console !

Décidément, cette rentrée 99 promet d'être prolifique pour tous les amateurs de jeux vidéo. Imaginez : le Game Boy couleur, la Neo Geo Pocket, la Dreamcast et... la Megadrive 3 ! Oui, oui, vous avez bien lu : Sega s'apprête à sortir une troisième mouture de sa 16 bits, d'abord aux États-Unis (sous le nom de Genesis 3) et ensuite, si ça marche (?), ailleurs dans le monde... Comme vous pouvez le remarquer sur la photo, la console apparaît beaucoup plus compacte et petite que la Megadrive 2, mais garde le design arrondi de cette dernière. Pas forcément idiote, cette idée risque pourtant de ne pas connaître un gros succès commercial si le prix de l'engin ne connaît pas une baisse rapide. On trouve en effet cette console pour 40 dollars (240 F), ce qui n'est pas cher si vous possédez beaucoup de cartouches et que vous voulez faire un cadeau à un petit neveu. Le problème est que l'on trouve la Megadrive 2 au même prix depuis un an aux États-Unis. Pire encore, la Megadrive 3 se révèle tellement petite qu'elle n'est pas compatible avec le Sega Channel, la cartouche de Virtua Racing et le Sega CD 32X... On se demande bien pourquoi, en fait...



ÇA CRISTALLISE ENTRE SONY ET EIDOS...

Crystal Dynamics et Eidos, c'est une longue histoire... Tout a commencé pendant l'été, quand des rumeurs ont couru sur la distribution par Eidos (et non plus par Sony) d'un titre de Crystal Dynamics appelé The Unholy War. Après confirmation par Eidos, on s'est vite demandé ce qu'il en serait des prochains gros hits de Crystal Dynamics, comme Legacy of Kain : Soul Reaver ou Akuji the Heartless. Aujourd'hui, on a la réponse : Eidos a acheté Crystal Dynamics, facile — cash ! Pour ceux qui ne connaissent pas Crystal Dynamics, il s'agit d'une société qui a débuté sur 3DO en 1995, avec des titres comme Crash and Burn, Off-World Interceptor, Total Eclipse Turbo — des daubes qui ont failli pousser la société à la faillite. Heureusement, grâce à une politique de marketing musclée et quelques titres de meilleure qualité comme Gex, la société a remonté la pente et s'est consacrée au marché PlayStation, puis aujourd'hui, Nintendo 64.

OU CHEVAL SUR N64

Konami vient d'annoncer qu'il allait sortir GI Stable sur Nintendo 64, une sorte de petite révolution au pays du Soleil-Levant puisqu'il s'agira de la première simulation de tiercé sur N64 ! Attendez, ne partez pas, le jeu sera compatible avec Pocket Stable, la simulation de tiercé sur... Game Boy ! S'il reste encore des pèlerins qui lisent ces lignes, sachez que Pocket Stable a remporté un tel succès au Japon que Konami a décidé de permettre aux joueurs de brancher leur cartouche Game Boy sur les manettes N64, afin de transférer leurs chevaux fétiches dans le jeu Nintendo 64 — c'est pas Venise, ça ?



Z I M U T S

LA FIN DES ÉTOILES

On le sait maintenant, Lucas Arts est en train de développer un nouvel épisode de Star Wars sur PlayStation, des rumeurs stipulant qu'il s'agirait du dernier titre sur cette console... Les responsables de Lucas Arts ont vigoureusement réagi à ces rumeurs insinuatrices, en se demandant bien qui avait bien pu inventer une chose pareille. Il n'empêche que ce nouvel épisode, Star Wars : Episode One, sortira en mai 99. D'autre part, Lucas Arts a toujours réussi sur le marché PC et N64 (Shadows of the Empire et Rogue Squadron pour bientôt), mais jamais sur PlayStation (Masters of Teräs Käsi, Dark Forces, Rebel Assault II, Ballblazer Champions). Alors voilà, Episode One sera peut être le dernier sur PlayStation. May the Force be with them...

DREAMCAST 64. LA GAFFE

Le 22 août dernier, Sega a dévoilé le jeu Sonic Adventure en grande pompe, lors d'une conférence de presse gigantesque préparée depuis des mois et annoncée depuis des années ! Sur le site officiel de Sega Japon, les fans ont été consciencieusement aguichés dès le mois de juin par des news quotidiennes qui faisaient tout, sauf montrer des clichés du jeu ! C'est ainsi qu'on a vu apparaître des clichés de Yuji Naka et de la Sonic Team en train de travailler ou en vacances, un logo Sonic, une illustration du nouveau design de Sonic Adventure et puis, quelques jours avant le 22 août, une image alléchante d'un bureau de la Sonic Team, avec plein de Dreamcast branchées sur des téléviseurs allumés — montrant la page d'intro de Sonic Adventure. Le problème, c'est qu'en bas et à droite de l'image, on peut voir un truc en plastique jaune qui dépasse et quand on y regarde de plus près, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une manette Nintendo 64 ! Eh oui, entre deux séances de programmation Dreamcast, les développeurs de la Sonic Team jouent sur Nintendo 64 — ça va faire plaisir aux fans de Sega, ça !

ROMERO IS DEAD

Voici une photo de John Romero, le créateur de Doom et de Quake, en piteux état, une balle s'étant malencontreusement logée dans son crâne. John n'est pas très en forme... On peut même dire qu'il est... mort ! Mais pas de panique, il ne s'agit que d'un trucage. Pendant quelques jours, une terrible rumeur a circulé sur le Net à propos de la mort de John Romero, le fondateur de la société Ion Storm. Tout est parti d'un site qui a publié une photo du cadavre de Romero à la morgue. En fait, la photo provenait d'un magazine américain, Texas Monthly Magazine, qui avait publié un article sur lui et l'avait fait poser dans une mise en scène morbide. Tel est pris qui croyait prendre, Romero a dû envoyer un mail à bon nombre de sites Web consacrés aux jeux vidéo et qui l'avaient un peu trop vite enterré !



ELECTRONIC ARTS CONQUIERT LE MONDE

Electronic Arts a acheté Westwood Studios, dont les produits étaient édités par Virgin jusqu'à aujourd'hui. On chuchote que le deal s'est monté à 122 millions de dollars. EA va donc prendre les commandes de Westwood Studios à Las Vegas, de Virgin Studios à Irvine, et s'arroger ainsi les droits des titres d'éditeurs tiers, développeurs pour le compte de Virgin, comme Recoil, Sword & Sorcery et Thrill Kill. Virtuellement, Virgin n'existera plus que par son catalogue de vieux titres, sa distribution de titres en Europe (comme ceux de Capcom) et les bureaux du marketing et des ventes aux États-Unis. Aux dernières nouvelles, ces deux bureaux seraient sur le point de fermer... Voilà une bonne nouvelle pour les possesseurs de Nintendo 64, qui peuvent être désormais rassurés sur la qualité et la rapidité de la conversion de Command and Conquer sur Nintendo 64, EA étant en pleine expansion sur le marché Nintendo. C'est aussi la fin de Virgin Interactive et la preuve que l'industrie des jeux vidéo continue à évoluer comme les autres secteurs, avec la formation d'énormes groupes qui fusionnent entre eux pour former des cartels encore plus énormes !

ARUNO. IL EST BÔ TON CHAPÔ !

Voici un garçon, un honorable correspondant, il est à Tokyo, il est très fort, il est... Aruno ! Tadah ! Eh oui, notre Aruno national ne fait pas que fouiner dans les derniers jeux en préparation, il prépare aussi sa reconversion pour le moment où il prendra sa retraite et quittera... Playmag (quand il sera tout ridé, accompagné de son petit teckel à poil ras et en train de boire sa camomille). C'est décidé, Aruno sera policier spécial au service de l'empereur du Japon... Pardon, une dernière dépêche nous apprend qu'il aurait changé d'avis au dernier instant et s'orienterait plutôt vers la livraison de pizzas sur les circuits de Formule 1. Ah non ! on apprend en définitive qu'Aruno a l'intention de devenir testeur de casques ridicules pour pilote de course à gilet rouge. En tout cas, il en jette, notre Aruno, et c'est un peu de cette indéfinissable classe française qu'il a choisi de dévoiler au peuple japonais !

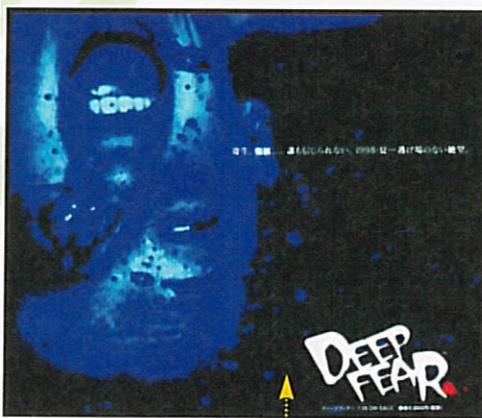


JALECO REVIENT

Jaleco est une firme japonaise de jeux vidéo qui ne faisait plus grand-chose depuis longtemps... Elle vient d'annoncer son retour sur la scène de l'arcade et des consoles avec trois titres prévus pour début 99. Il s'agit de High Voltage ; Electric Maze Challenge, une variante d'un jeu déjà sorti sur Nintendo 64, qui simulait une émission télévisée de jeux appelée Challenger et dans laquelle une épreuve consistait à faire passer un bâton dans un labyrinthe métallique étroit, sans toucher les bords... Les deux autres jeux attendus sont K-I Revenge, la suite de la simulation de kick-boxing K-I Arena fighters et Nectaris : Military Madness, la suite d'un jeu de stratégie sorti sur la console Turbografic-16 de Nec. On attend aussi Dragon Seeds, un jeu de combat.

LA PIN-UP DU MOIS, MACE DANIELS

La pin-up du mois n'est plus Lara Croft mais vient de chez le même éditeur — Eidos. Il s'agit de Mace Daniels, une des héroïnes de la version Nintendo 64 de Fighting Force. Bon, on n'a pas encore trouvé de Mace à poil sur Internet mais le temps travaille pour nous et la patience est une vertu — même chez les obsédés sexuels...



LA PUB DU MOIS, DEEP FEAR

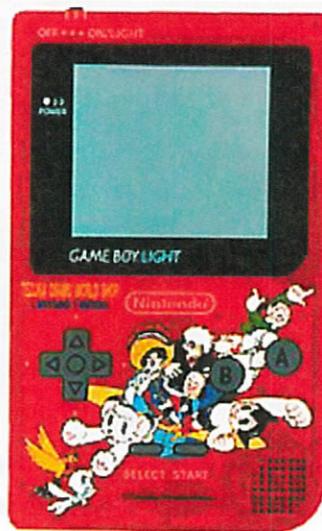
Bon d'accord, c'est une pub en bleu sur fond bleu et on n'y voit pas une seule goutte de sang mais quand même, ce cadavre en train de gésir la tête en bas, vous ne trouvez pas qu'il manque quelque chose à son visage ? Mais oui, en y regardant de plus près, ce n'est pas un œil qui a été arraché mais toute la partie de la face qui entourait l'orbite. Beuark, c'est dégueulasse, cette pub ! Ce n'est pas comme ça qu'on va sauver la Saturn...

Ben oui, c'est vrai, il n'y a plus qu'une personne qui joue sur cette console — le pape. Et il ne va pas aimer cette dégradation de la personne humaine !

SEGA EUROPE

Ami lecteur, tu as des idées ? Tu es jeune ? Tu es in ? Toi aussi, deviens un développeur Dreamcast... C'est un peu dans cet esprit Sprite ou GeneratioNext que Sega Europe compte trouver des développeurs sur la nouvelle console 128 bits. On sait depuis longtemps — surtout pour les jeux Sega — que la plupart des gros titres viennent du Japon. Mais depuis quelques années, les États-Unis produisent une masse de bons titres et plus récemment avec la PlayStation, l'Europe ne se trouve pas en reste, notamment l'Angleterre... Voilà pourquoi les responsables de Sega ont lancé une campagne de recrutement de jeunes programmeurs, menée par Mark Maslowicz, le responsable des licences d'éditeurs tiers chez Sega. Outre le fait que Sega s'intéresse aux produits européens comme ceux d'Appaloosa, d'Argonaut, de Bizarre Creations, de No Cliche et de Red Lemon (tous ayant déjà signé pour au moins un jeu Dreamcast), on sait que ladite Dreamcast sera compatible PC dans les grandes lignes et que cela ouvre des horizons pour les jeunes créateurs que vous êtes... peut-être. Bref, si vous êtes intéressés, vous pouvez aller faire un tour sur le site Web de Sega Europe à l'adresse suivante :

<http://www.sega-europe.com/Dreamcast/developer.html>, ou envoyer vos C.V. et lettres de motivation (en anglais) à Acquisitions Department, Sega Europe, 266-270 Gunnersbury Avenue, London W4 5QB, Angleterre.



LE DERNIER GAME BOY

C'est sans doute le dernier nouveau modèle de Game Boy monochrome à sortir au Japon et vous n'en verrez pas beaucoup car c'est une série limitée. La nouveauté ? Comme d'habitude, rien, mis à part une nouvelle couleur et de petits dessins mignons dessus ! Plus sérieusement, les petits graffiti n'en sont pas, puisqu'il s'agit de la reproduction de personnages d'Osamu Tesuka, le créateur du Roi Leo, de Blackjack ou encore d'Astro le petit robot — le papa des mangas, en quelque sorte...

64

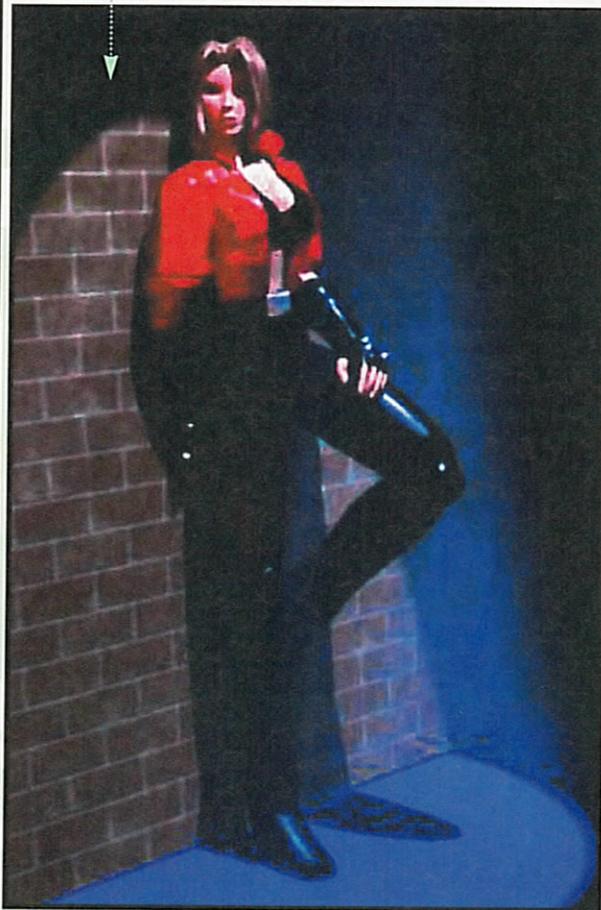
Vous ne savez pas la meilleure ? Kenji Ino, le patron de Warp, a annoncé que, suite aux déboires de la nouvelle 3DO — la M2 —, son jeu D2 spécialement développé sur M2 et aujourd'hui prévu sur Dreamcast avait pendant un moment été planifié sur Nintendo 64. Déjà que le jeu n'a pas l'air exceptionnel sur Dreamcast, vous l'imaginez sans textures sur N64 ? Au fait, et la PlayStation — elle pue ou quoi ? En fait, Warp est en froid avec Sony depuis plusieurs années maintenant et aucun jeu Warp ne sort sur PlayStation au Japon...

UN DIVORCE CONSOMMÉ

Ian Hetherington, l'un des fondateurs de la société Psygnosis (et son patron pendant longtemps), a récemment démissionné. On pensait d'abord Hetherington parti à la pêche mais finalement, l'homme prépare son retour et a annoncé qu'il serait bientôt à la tête d'une nouvelle compagnie dont la principale occupation, outre de sortir des jeux vidéo, consistera à rechercher de jeunes talents. Il n'a fait que peu de commentaires sur les raisons de son départ de chez Psygnosis mais on sent qu'il est aigri car d'après lui, aucune raison valable n'a été avancée par la société lors du split entre les deux parties... Si Hetherington pense que Psygnosis et les autres éditeurs ne vont pas dans le bon sens en favorisant à 99 % le marketing (et non la qualité du produit), il n'en reste pas moins que sa défection restera un mystère pendant longtemps.

HDF D'EP

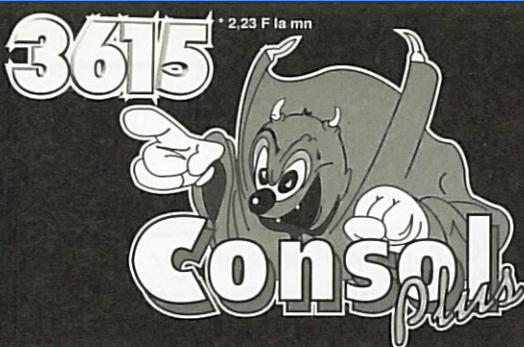
Incroyable ce que l'on peut trouver dans un jeu vidéo ! En fait, il faut savoir fouiller dans les options au fur et à mesure que le jeu progresse. Prenons un exemple : King of Fighters '97 sur PlayStation... Le jeu est sorti il y a quelques mois et plus personne n'y jouait. C'est alors que les enquêteurs de Tous Azimuts ont découvert des images bonus dévoilant plusieurs dessins de personnages. Un de ces croquis a attiré l'attention de nos fins limiers, celui où machin-truc se recoiffe torse nu devant la glace de sa salle de bains. Une image que les magazines gay nous envient déjà ! En fait, ça me rappelle l'époque où l'on écoutait YMCA ou In the Navy des Village People, quand on était petits. On trouvait ça rudement chouette de voir des potes déguisés en Indiens ou en motards danser sur un tube disco bien fichu... et on ne comprenait que quelques années plus tard qu'il s'agissait du groupe le plus gay de toute l'histoire de la musique... Avec KOF '97, c'est la même chose. Il va falloir penser à mettre les plus jeunes au parfum, ça épargnera bien des déceptions !



NINTENDO DANS LES ÉTOILES

Depuis plusieurs années, Nintendo permet aux joueurs japonais de télécharger des jeux Super Nintendo via le satellite. Le 1er janvier dernier, Nintendo avait annoncé un nouveau service qui pourrait fonctionner pour la Nintendo 64 et utiliserait le satellite japonais BS4-go Hakki. Le service devait fonctionner en passant par les structures existantes de Saint Giga, la chaîne satellite de musique et de jeux vidéo financée par Nintendo. Malheureusement, depuis quelques mois, rien ne va plus entre Nintendo et ses opérateurs associés. Pour des raisons tenant à de mauvais choix d'investissements de Nintendo, on a appris le 21 août que le projet était annulé. Pire encore, le service de téléchargement sur Saint Giga sera lui aussi arrêté fin 99. Nintendo et le satellite, c'est fini pour l'instant...

Ce serveur est indépendant du service minitel du magazine CONSOL PLUS (+36 15 TC PLUS)



Frais de port gratuit*

* Pour tout achat supérieur à 100 Francs

Le plus gros catalogue de jeux sur Minitel 7 jours sur 7 - 24h/24

Rachat cash de jeux d'occasion

Paiement en 48 h*

* à compter de la date de réception

Le meilleur serveur VPC sur le 36 15 depuis + de 5 ans

Et y a pas photo !

CAPCOM GENERATION A LA POUBELLE

Les compilations de Capcom prévues sous le label «Generation» et qui devaient sortir sur PlayStation ont connu quelques déboires. On attendait le premier volume avec la série des 1942, le deuxième avec les Ghouls and Ghosts, le troisième avec les Street Fighter 2, ainsi que deux autres volumes, bourrés de vieux titres dont tout le monde se fout... Ben oui, ce qui nous intéresse tous, c'est de pouvoir jouer à Ghouls and Ghosts et Ghosts and Goblins sur PlayStation. Eh bien, on va devoir se faire une raison car Capcom vient d'annoncer que les deux premiers volumes étaient repoussés à une date ultérieure (et plutôt éloignée). On ne sait rien de cette histoire, sinon que Ghouls and Ghosts risque de sortir en version 3D sur N64 et que le seul épisode de la série Capcom Generation sera Street Fighter 2 Collection, un titre super vachement attendu parce que Street Fighter, c'est quand même très original chez Capcom...

UNE DREAMCAST AUSTRALIENNE

La Dreamcast sortira le 20 novembre 1998 au Japon — tout le monde le sait. En revanche, elle n'est attendue aux États-Unis et en Europe qu'en septembre 1999. Selon une radio nationale australienne, Triple J Radio, Sega aurait décidé de sortir la Dreamcast en novembre en Australie, afin de tester le marché anglo-saxon avant le lancement officiel américain. Chez Sega, on infirme la rumeur mais il semble que les kangourous pourront jouer à la Saturn bien avant tout le monde. Ça va faire cher le ticket d'avion pour aller s'en chercher une... Finalement, on ira au Japon, c'est pas plus mal !

NINTENDO VIEILLIT

D'après de récentes statistiques menées par le NPD aux États-Unis, le public de joueurs Nintendo a changé de profil. Alors qu'en 1993, la majorité des joueurs sur consoles Nintendo étaient des jeunes en dessous de seize ans, on compte aujourd'hui plus de 50 % de joueurs au-dessus de dix-huit ans. Bon, si ça se trouve, il s'agit des mêmes qui ont vieilli mais en fait, quand on y regarde de plus près, il semble que non : en 1993, 42 % des possesseurs de consoles Nintendo étaient âgés de moins de 12 ans, alors qu'aujourd'hui seulement 25 % le sont. Pour les 12-17 ans, le pourcentage est resté stable puisqu'il est passé de 26 % en 93 à 25 % aujourd'hui. Le plus intéressant des chiffres reste celui des plus de dix-huit ans, qui n'étaient que 32 % en 93 pour parvenir à 50 % aujourd'hui.

DEUX VERSIONS DE VIRTUA FIGHTER 3

Alors qu'on attend Virtua Fighter 3 comme l'un des six titres de lancement de la Dreamcast en novembre prochain, on vient d'apprendre qu'une seconde version du jeu serait aussi en développement chez Sega. Il s'agirait de Virtua Fighter 3, sur Saturn. La console ne se vend plus dans le monde mais les jeux continuent à sortir, surtout au Japon. En effet, de gros titres comme Vampire Savior, Radiant Silvergun, Deep Fear et Shining Force III : Scenario 2 ont fait un tabac. Selon le créateur de la série, Yu Suzuki, c'est Virtua Fighter 3 qui sera adapté sur Saturn, alors que la Dreamcast aura droit à une reprogrammation de la version Team Battle.

PLAYSTATION

BEST OF

O.D.T.	329 F
LE 5 ^{ME} ELEMENT	329 F
SPYRO	329 F
ATLANTIS	329 F
MEDIEVIL	349 F
BREATH OF FIRE 3	349 F
MOTORACER 2	349 F
ISS PRO 98	349 F
TIME : TO KILL KILL	349 F
NINJA	349 F
FORMULA ONE 98	349 F
TEKKEN 3	349 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

V. RALLY	429 F
F 1 WORLD GRAND PRIX	429 F
SCARS	429 F
MISSION IMPOSSIBLE	429 F
EXTREME G2	429 F
MORTAL KOMBAT 4	429 F
HOLY MAGIC CENTURY	449 F

Toujours dispo à un prix canon

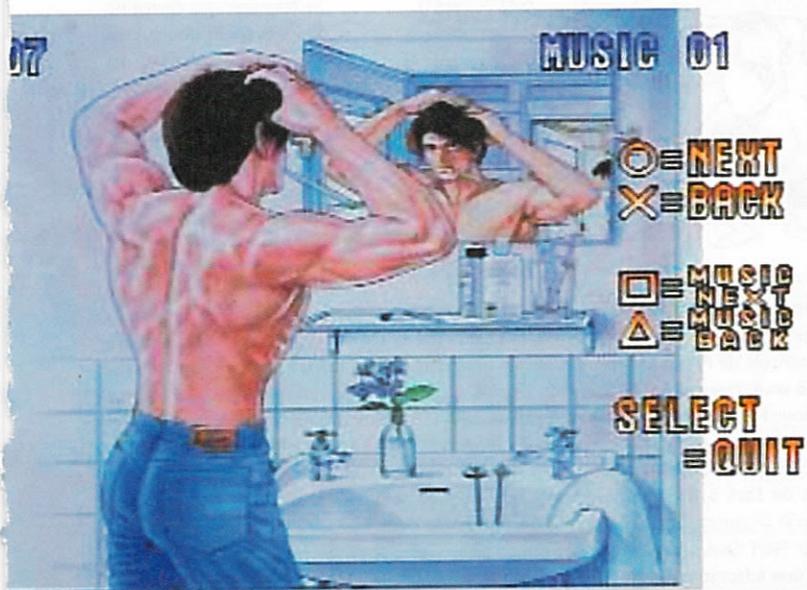
A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

COORDONNÉES	REGLEMENT
Nom :	<input type="checkbox"/> CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
Prénom :	<input type="checkbox"/> CARTE BANCAIRE _____
adresse :	Expire fin _____
Ville :	<input type="checkbox"/> CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)
Code Postal _____	PLmag 09/98

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03



Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

ET VOILA LA GRANDE NOUVELLE: MA NIÈCE S'EST FAITE OPÉRER DES DENTS DE SAGESSE AVEC SUCCÈS!...



ZELDA 64. UN AVENIR EN OR

Alors que tout le monde attend Zelda : Ocarina of Time sur Nintendo 64, on en sait un peu plus sur la date exacte de sa sortie. Shigeru Miyamoto a annulé sa visite à l'ECTS de Londres pour mieux se concentrer, au Japon, sur les derniers préparatifs. La cartouche de couleur or (comme la première cartouche sortie il y a dix ans sur NES) sera la première cartouche de 256 Mb (32 Mo) à naître sur Nintendo 64, les jeux habituels ne dépassant pas les 128 Mb (16 Mo). Prévue le 23 novembre au Japon et aux États-Unis, elle sortira en fait le 14 novembre au Japon, ce qui fait neuf jours d'avance — un scoop pour les fans ! En France, on ne pourra jouer à une version 100 % française qu'en décembre.

ELLE EST BOOOOONNE !

Les figurines en plastique ou en résine, les collections de héros de jeux vidéo sont de plus en plus nombreuses sur le marché américain. On peut désormais trouver des jouets tirés de tous les jeux vidéo les plus connus. C'est ainsi que les Cloud de FF7 ou autres Jill de Resident Evil pullulent sur les présentoirs. Dans Tous Azimuts, on vous en parle quand elles sortent de l'ordinaire ; or ce mois-ci, on en a trouvé une pas piquée des hannetons puisqu'il s'agit de Sofia, de Toshinden — une figurine comme on aimerait en voir plus souvent !



L'IGUANE EN VOIE DE DISPARITION

Rien ne va plus chez Iguana. En octobre dernier, le fondateur de Sculptured (aussi appelé Iguana West) — George Metos — avait quitté le groupe pour... désaccord. Aujourd'hui, Acclaim vient d'annoncer que Jeff Spangenberg, le fondateur d'Iguana Austin (NBA Jam, Turok), avait lui aussi quitté la maison. Ce départ fait suite à l'annonce faite par Acclaim d'une restructuration de la compagnie et d'une centralisation de tous les studios de développement (Iguana, Iguana West, Probe, Iguana UK) sous la même dénomination d'Acclaim Studios. C'est le vice-président d'Iguana, Darrin Stubbington, qui a été nommé à la tête d'Acclaim Studios...

F-ZERO X ET LA N64 AUX FRAISES AU JAPON

Le hit-parade des jeux les plus vendus au Japon à la fin août est éloquent en ce qui concerne la Nintendo 64, qui continue à se prendre une baffe monumentale au Japon, en attendant Zelda 64, évidemment. C'est ainsi qu'on trouve neuf titres PlayStation dans les dix premières places et qu'il y a même un titre Saturn, alors que les jeux N64 sont absents. Pour en trouver un, il faut remonter à la vingtième place, avec F-Zero X — dont les ventes ont chuté de 500 % depuis son lancement mi-juillet ! Pour vous dire, on trouve même des titres Game Boy mieux placés que F-Zero X...

1. Powerful Pro '98 (Konami, PS)
2. Brave Fencer Musashiden (Square, PS)
3. Hold On to the Seasons (Sony, PS)
4. Monster Capsule Breed and Battle (Konami, PS)
5. Luna 2 Eternal Soul (Mikawa, Saturn)
6. Kagero (Tecmo, PS)
7. Xi (Sony, PS)
8. Dekotora Densetsu TruckBattle (Human, PS)
9. Overblood 2 (Riverhill Soft, PS)
10. Evangelion Mah-Jong (Gainax, PS)
- ...
20. F-Zero X (Nintendo) N64

LE TAMAGOTCHI DE CAPCOM

Pour profiter du succès du Tamagotchi de Bandai ou de Pocket Monsters de Nintendo, Capcom lance sa bestiole virtuelle, appelée Metal Walker. Outre les habituelles possibilités d'élever votre petit animal (ici, un robot de guerre) avec les trois boutons pour le manger, le pipi et le caca (là, le bébé chie des grenades !), le Metal Walker proposera de réelles innovations, dont la principale est un système qui permettra à la petite machine de marcher virtuellement lorsque vous la transporterez en déambulant. Ça va changer dans les rues de Tokyo car dernièrement, un nouveau genre de Tamagotchi faisait fureur : un truc qui se mettait à sonner quand il reconnaissait les ondes féminines d'une jeune fille transportant le même genre d'objet dans son sac... Maintenant, avec le Metal Walker, tous les enfants japonais vont se mettre à marcher sans but pendant des heures avant de s'entre-tuer à coups de canons virtuels !

2台接続で対戦可能！



COMMAND & CONQUER, LE FILM

Westwood Studio, qui vient d'être acheté par Electronic Arts à Virgin, est à la recherche d'un partenariat avec un studio d'Hollywood pour l'élaboration d'un film de S.-F. (genre aventure / action) dont le scénario serait basé sur le jeu Command & Conquer... Il fallait s'y attendre, surtout quand on se rappelle les campagnes de pub de Red Alert au cinéma l'année dernière — ça les démangeait déjà chez Command & Conquer ! Westwood croirait dur comme fer à un scénario post-apocalyptique du genre

«deux forces ennemies se disputent les restes de la Terre après une guerre nucléaire globale». La drôlerie de la chose, c'est qu'on a appris l'info par le magazine de cinéma américain Variety...

LARA CROFT VICTIME DE HARCÈLEMENT!



LARA 2004

Vous vous êtes parfois demandé pourquoi Lara Croft n'était pas apparue sur Nintendo 64 ? En fait, si Core Design n'a jamais fait partie de la Dream Team des programmeurs sur la console de Nintendo, ce n'est pas un hasard... Lorsque Tomb Raider a connu le succès que vous savez, Eidos, l'éditeur de Core Design, a signé un contrat d'exclusivité avec Sony pour les jeux Tomb Raider jusqu'à l'an 2000. Les deux premiers épisodes, ainsi que le troisième (qui va débouler sous peu), ne figurent ou ne sortiront que sur PlayStation et PC. Or quand on demande au patron de Core, Jeremy Smith, ce qu'il compte faire à propos de Lara à la fin du contrat, il répond qu'il serait idiot d'ignorer des consoles comme la Dreamcast et la Nintendo 64... Il semble donc que Lara fera enfin son apparition sur N64 dans un an et demi, le temps pour Core de développer dans le plus grand secret une adaptation ou un titre original... Y vont faire la gueule, chez Sony !

SONY PREND EN MAIN LA CAMPAGNE DREAMCAST

Sony vient d'annoncer un super scoop pour le 20 novembre prochain au Japon. On vient en effet d'apprendre qu'une conférence de presse au sommet aurait lieu ce jour-là, pour la présentation de quelque chose de super secret et de super énoooooorme ! Tout le monde pense évidemment à la PlayStation 2 et il semble bien, aux dernières nouvelles, que Sony soit en mesure de dévoiler un cliché de la console, du packaging ou au pire, d'un prototype... On sait en effet que Sony ne compte pas sortir la console avant l'année 2000, pour être en mesure de proposer une réelle innovation vidéoludique et non une simple évolution de sa console actuelle. Il est vrai aussi que la PlayStation première du nom se vend tellement bien que le marketing de chez Sony n'est pas chaud pour sortir une deuxième console prématurément. Mais alors, pourquoi Sony a-t-il choisi de dévoiler ses projets si tôt ? La raison en est simple : le 20 novembre, c'est la date de sortie officielle de la Dreamcast de Sega au Japon. Quelle bande de rats chez Sony, quand même !

ÇA NE FAIT AIRE PERSONNE. CE THEME PARH !

On vous en avait un peu parlé le mois dernier mais là, on a les photos du «Theme Park» Resident Evil, ouvert récemment à Osaka. Le 18 juillet dernier s'est donc ouvert le Biohazard Nightmare Attraction à l'Expo Land d'Osaka (pour les touristes qui ne le savent pas, Biohazard est le nom japonais de Resident Evil). La société Toei s'est chargée du design, sur les plans des concepteurs du jeu, qui se sont personnellement impliqués dans l'organisation des salles. On retrouve ainsi quasiment les mêmes lieux que ceux du manoir du premier épisode et ça a l'air plutôt pas mal fait. Des acteurs professionnels jouent les zombies, le but étant d'ouvrir vingt-deux portes sans périr d'un arrêt cardiaque. L'attraction coûte 40 F et Aruno n'a pas encore voulu la tester... On ne sait pas bien si c'est pour des raisons pécuniaires ou parce qu'il a peur !

**LOOK AT ZE RING I-**

Pour ceux qui aiment frimer, mais qui n'ont pas assez de fonds pour s'acheter une Porsche, la société Nuby propose des version or et argent des Jolt Pak et des Jolt Pak Plus. Les Jolt Pak Gold Edition et Silver Edition ont les mêmes fonctions que le Rumble Pak de Nintendo : ils vibrent pour tous les jeux prévus à cet effet. On les trouve aux États-Unis au prix de huit dollars cinquante (50 F). Mais les plus pratiques dans cette nouvelle gamme pour frimeurs, ce sont les Jolt Pak Plus Gold et Silver. Outre leur couleur festive et leur faculté de vibrer frénétiquement, ils proposent 256 ko de mémoire pour sauvegarder vos parties sans que vous ayez à enlever le Jolt Pak pour insérer un Memory Pak. Il faudra payer un peu plus, puisqu'on trouve ces produits à 14 dollars (85 F). En France, vous trouverez ces Pak en import (vous pouvez multiplier les prix par trois !).

**COMMODORE 64'S NOT DEAD**

Le Commodore 64, ça vous dit quelque chose ? Pas vraiment — normal car c'est un truc d'il y a très longtemps et de plus, un micro et pas une console. Néanmoins, il ne faut pas négliger l'histoire des jeux vidéo, celle qui nous a permis d'être tous là aujourd'hui — putain, je suis ému ! Bref, le Commodore 64 fut, avec l'Amstrad, le micro le plus adulé en Europe au début des années 80. C'était avant la vague Atari ST et Commodore Amiga, c'était l'époque des 8 bits... Tout ça pour vous dire qu'une compagnie belge appelée Web Computer International (<http://www.webcomputers.net/>) vient d'annoncer, sur son site Web, la dernière incarnation du Commodore 64, le Web-it. Ce tout-en-un se présente comme un clavier unique à brancher sur la télé et a été dévoilé au CeBIT, en Allemagne. Le machin est compatible Internet, basé sur DOS et Windows 3.1 (!). Il suffit de le brancher sur sa télé pour que ça marche instantanément. Et sinon, quel rapport avec le Commodore 64 ? Ah oui, on pourra jouer à tous les jeux Commodore 64 de jadis.

ACTIVISION SIGNE CHEZ DISNEY

Activision a annoncé la signature d'un partenariat avec Disney pour les droits d'adaptation de trois des prochains titres Disney et de deux anciens dessins animés. Le premier, adapté sur console et PC, sera Toy's Story 2, développé en ce moment par Pixar. Les autres seront sans doute Mighty Joe Young and Mulan et surtout le premier film d'animation entièrement réalisé en images de synthèse, appelé A Bug's Life. Pour l'anecdote, THQ est aussi dans le coup, mais seulement pour les adaptations Game Boy.



La
Suisse
c'est pas seulement ça :



c'est aussi des **jeux video**

mais c'est seulement chez :

Av. Gare 6
1022 Chavannes
Suisse
021/636.08.50

Rte de Geneve 17
1003 Lausanne
Suisse
021/312.63.15

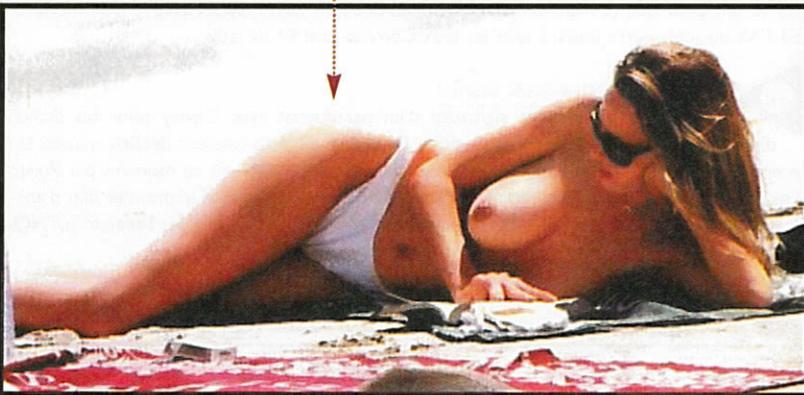
COIN-OP

LA SUPER NINTENDO MOINS CHÈRE (ON S'EN FOUT !)

Tout comme la Megadrive 3, un nouveau modèle de Super Nintendo va sortir aux États-Unis. Il sera basé sur celui de la Super Famicom Junior, sorti depuis un an au Japon, et qui coûtait 7 479 yens (374 F). On trouvera la nouvelle SNES (avec une manette) pour 50 dollars (300 F) aux États-Unis courant septembre et sans doute en France pour Noël. Quand on demande à Peter Main pourquoi le package ne contient aucun jeu, ce dernier rétorque que les jeux Super Nintendo sont déjà quasiment tous vendus à des prix budgets, de 20 à 30 dollars (120 à 180 F). Cet homme est dangereux ! Il ne faudrait pas lui dire qu'au Japon, la NES (Famicom) est toujours vendue à 5 979 yens (300 F).

«UMA «LALA» TÊTE...»

On vient d'apprendre qu'Uma Thurman ne se désintéressait pas complètement des jeux vidéo... Lors de l'élaboration du jeu Batman and Robin, les développeurs ont reçu le soutien de Warner Bros et de DC Comics. Une seule personne n'a pas été satisfaite du travail fourni : Uma Thurman... Les graphismes de son personnage n'étaient, d'après elle, pas vraiment réussis. L'actrice a demandé à Warner Bros d'obliger les développeurs à créer un perso plus ressemblant et surtout plus sexy. Warner leur a juste indiqué de concevoir une Poison Ivy plus féminine.



LA CHARRAUE AVANT LES BŒUFS

Nous n'avons pas encore vu le jeu Godzilla (sur Dreamcast) mais nous avons déjà entre les mains son VMS (Visual Memory System) ! Cette petite machine aux multiples fonctions (carte de mémoire, montre, système d'échange de données, jeu) apparaît en tout cas d'un design et d'une finition remarquables. Un avant-goût qui fait du bien...



FOREMAN TROP CHER ET TYSON TROP MOROZANT

Deux grands noms de la boxe ont été éliminés du prochain grand jeu de sport d'Electronic Arts basé sur la boxe. Cette simulation prévue sur PlayStation et sur PC permettra de jouer avec Muhammad Ali, Evander Holyfield, Oscar De La Hoya, Sugar Ray Leonard, mais dans la liste des trente-huit, on ne trouvera ni George Foreman ni Mike Tyson. En ce qui concerne ce bon vieux mangeur d'oreilles, Michael Pole, le vice-président d'EA, a indiqué qu'il avait réalisé un excellent travail dans les titres précédents mais que sa réputation ne permettait plus d'utiliser son personnage. Quant à Foreman, il semble qu'il ait demandé une somme trop considérable pour figurer dans le jeu. C'est que le vieux boxeur est maintenant une star des talk-shows aux États-Unis...

MARIO PREND L'EAU !

Engagé dans la 29^e édition de la Solitaire du Figaro, dont le départ a eu lieu à Cherbourg le 4 août dernier, le voilier Nintendo 64 a malheureusement connu quelques soucis à l'approche des côtes d'Irlande, où des récifs ont tout simplement eu raison de lui ! Un Mario à la mer !



Photo: Magnum et D'Arville



IL VA falloir s'accrocher...
LA PLATE-FORME 3D
Dépoussiérée par l'équipe de
WIPEOUT, forcément ça
rouge un peu.

Psychadek

SORTIE FIN NOVEMBRE 98



“B” et “PlayStation” sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc.
Psychadek, Xako, Mia, Psychosis et le logo Psychosis sont ™ ou © et © 1990-9 Psychosis Ltd.
TOUS DROITS RESERVES. VANS et le VANS logo sont des marques déposées par VANS.



Depuis l'annonce de l'arrivée de la Dreamcast, quelques éditeurs commencent à communiquer sur leurs projets et sur les premiers titres en développement pour cette machine. Il faut bien avouer que cela n'est pas pour nous déplaire, tant cette bécane semble époustouflante (allez donc jeter un coup d'œil du côté de notre Top Secret sur Sonic Adventures, pour comprendre). Cela mis de côté et ce partout dans le monde, c'est encore la PlayStation qui tient la dragée haute à toutes ses rivales et notamment la Nintendo 64, puisque la Saturn est désormais morte. Savourez donc ces quelques pages, qui sont en fait nombreuses, et éclatez-vous en attendant que tous ces titres arrivent sur votre console !

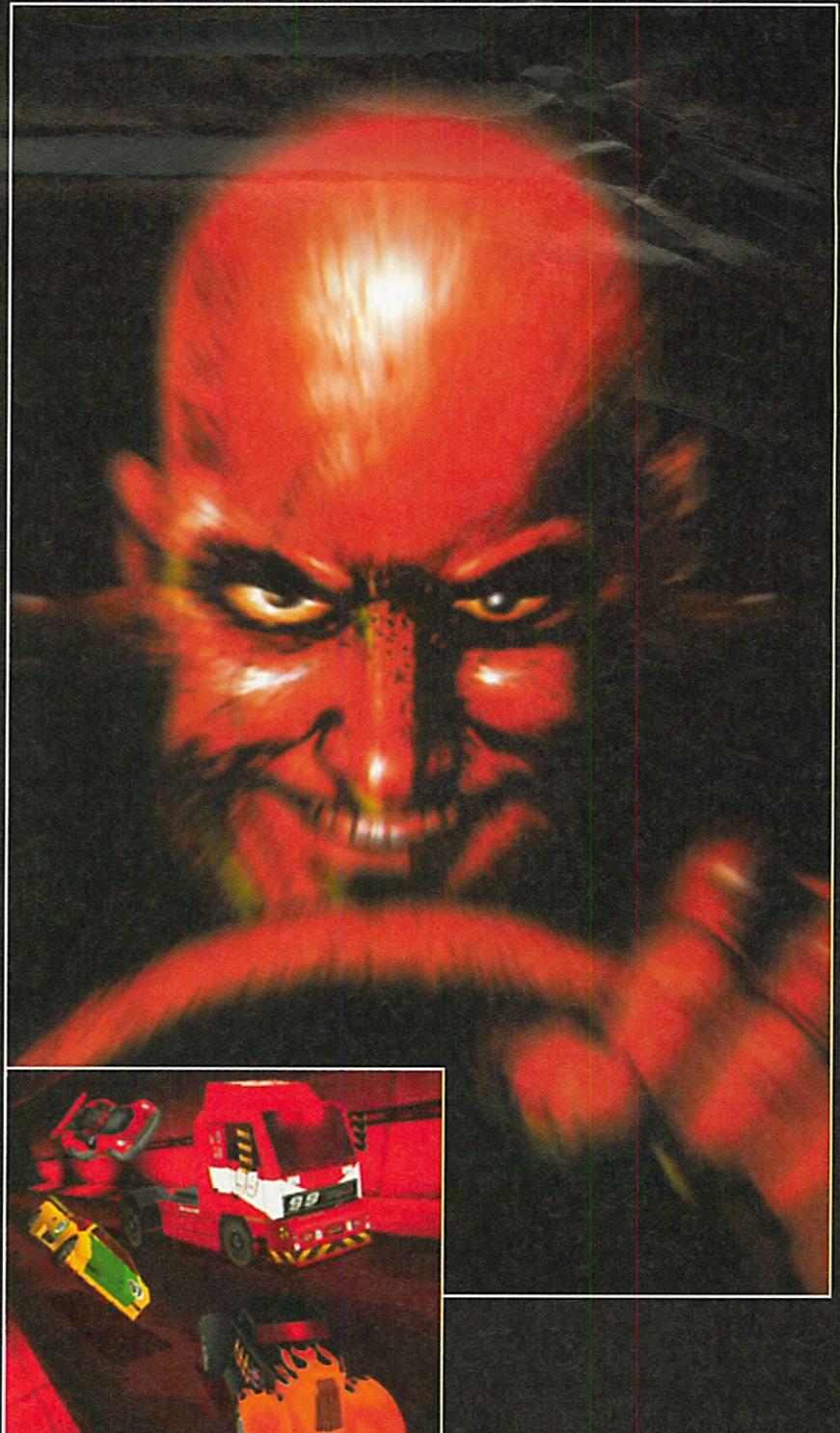
CARMAGEDDON 2 : CARPOLYPSE NOW

Vous vous demandez d'où sort ce jeu ? Il est vrai que «Carmageddon» premier du nom n'existe pas sur PS, ce qui ne veut pas dire qu'il n'a jamais existé. La preuve, il est sorti il y a largement plus d'un an sur PC et a même obtenu un énorme succès ! Il s'agit d'une course de bagnoles complètement dingue, folle et déjantée dans laquelle il est possible, et même recommandé, d'écraser des piétons et de provoquer un max d'accidents. Ça rapporte des points ! Avec un peu de chance, vous pourrez même voler d'autres voitures... Voilà un jeu idéal pour se défouler et qui, sous ses apparences un peu bourrines, cache en réalité une certaine stratégie et de la finesse dans la conduite.

ÉDITEUR : SCI

MACHINE : PLAYSTATION / NINTENDO 64

DISPONIBILITÉ : FIN 98 / DÉBUT 99



YUKE, YUKE, YUKE HOURRAH !

Taginuchi Yukinori, président de la société Yuke qui a participé, entre autres, au développement de Sokaigi de Square Soft sur PlayStation, vient d'annoncer à Tokyo son intention de lancer un nouveau jeu de baston qui devrait, selon ses dires, être phénoménal dans l'animation des personnages. Nous, on ne demande qu'à voir.



- 1 - Les voitures se déforment progressivement sous les chocs et ici, on voit clairement le pare-brise étoilé.
- 2 - Un petit tour du côté de la Muraille de Chine. Un lieu très prisé dans les jeux de course...
- 3 - Par temps d'orage, les éclairs seront aussi de la partie pour illuminer la course.
- 4 - La vue intérieure vous permet de jeter un coup d'œil derrière, grâce au rétroviseur.
- 5 - En appuyant sur Bas, vous verrez votre voiture de devant, comme dans Formula One (mais uniquement en vue externe).

C3 RACING

Attendu pour novembre, C3 Racing est le second jeu d'Eutechnyx sur PlayStation. Beaucoup plus axé simulation que leur précédent M6 Turbo Racing, il propose trente circuits (plus les mêmes en mode Reverse), vingt-quatre voitures réglables (freins, rapports de boîte, etc.) pour des courses qui se veulent réalistes. Le soft bénéficie d'une réalisation dans l'air du temps avec force reflets, effets de lumière, effets de brume novateurs et conditions météo variables. Un gros travail a été fourni sur les graphismes et les moteurs, afin d'obtenir un rendu très sympa qui tourne en 25 images / seconde en PAL. La possibilité de jouer à deux en splitté, la compatibilité Dual Shock, les mode Arcade, Championnat (six voitures sur la piste) et Time Attack, les vraies stats des voitures reproduites dans le jeu et des Replays inspirés de Gran Turismo que l'on peut sauvegarder sur Memory Card — autant de qualités qui le rendent compétitif... Reste à voir si le fun sera au rendez-vous...

ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

Microïds, l'un des plus vieux éditeurs français, vient d'annoncer son intention de développer des jeux sur les deux consoles de Nintendo, la Nintendo 64 et la Game Boy. Les premiers titres à voir le jour devraient être des simulations de sports «extrêmes», genre snowboard, etc.

BIG AIR

Ce n'est plus en octobre, comme annoncé à l'E3, mais en décembre que Big Air verra finalement le jour sur PlayStation. Dans cette simulation de snowboard pour un ou deux joueurs, neuf personnages (six hommes et trois femmes) et six modes de jeu sont proposés, le tout devant se dérouler dans six pays. Si vous aimez toujours les chiffres, sachez aussi que onze bandes musicales de tout style pourront être entendues. À savoir également que cinq grands et vrais champions ont servi d'exemple pour le jeu, qu'il sera possible de choisir son look en sélectionnant des marques connues de vêtements et que l'on trouvera un choix de dix-huit planches ! Maintenant, préparez-vous à des sauts vertigineux ainsi qu'à de belles figures le nez dans la poudreuse...

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE



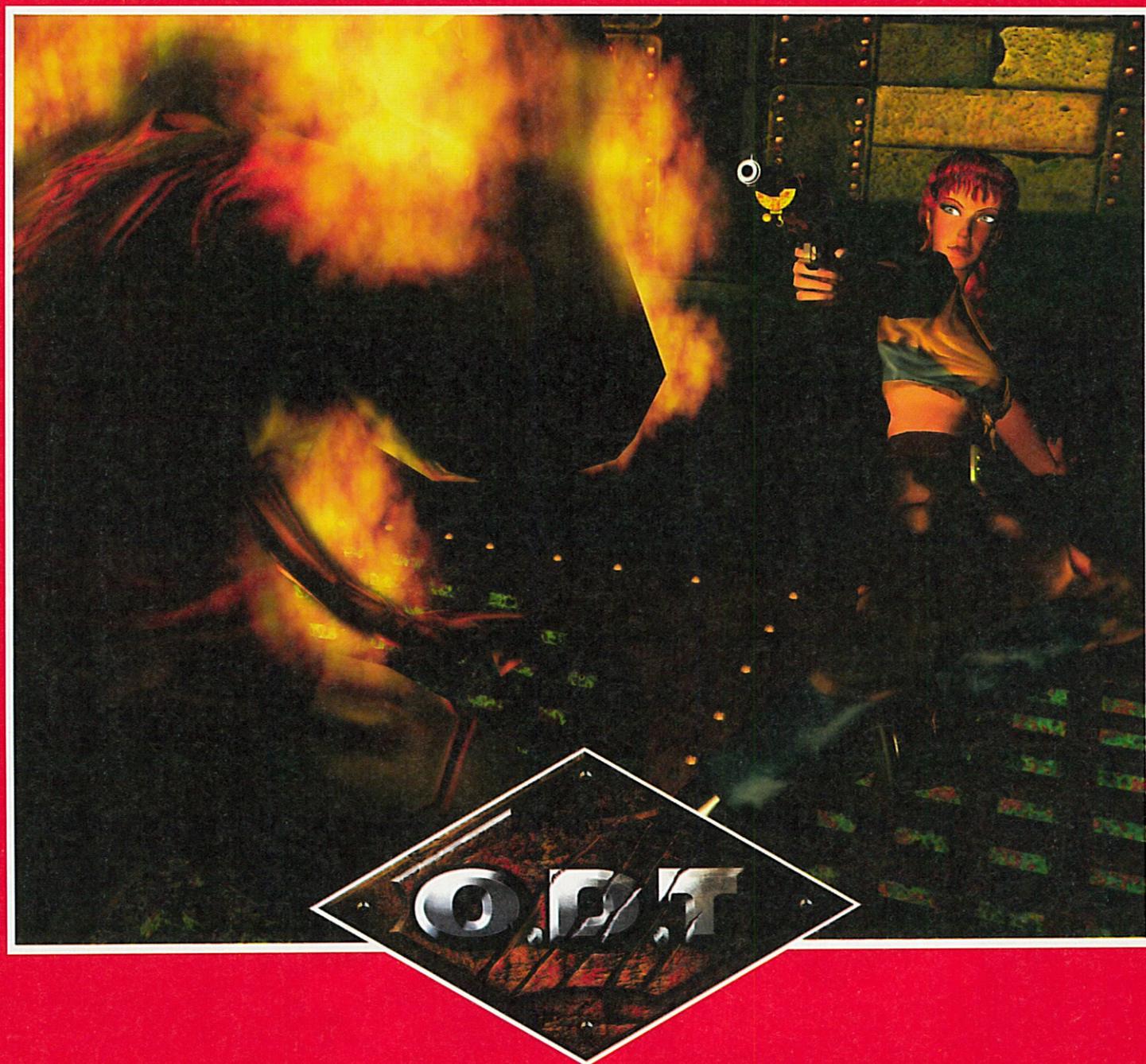
CENTIPEDE

L'un des plus anciens jeux d'arcade des années 80 revient en force dans une version entièrement en 3D ! Dans le jeu original, avec lequel vous pourrez également jouer ici, vous étiez un mille-pattes. L'objectif était de nettoyer tout l'écran sans vous mordre la queue, qui grandissait chaque fois que vous avaliez un ennemi. Cette fois, ce sont les mille-pattes qui attaquent votre village et que vous devez combattre. Pour cela, vous devrez conduire et piloter une machine à travers sept mondes et une trentaine de niveaux. Au final, ce sera la reine mille-pattes en personne que vous affronterez ! Bonne nouvelle, jusqu'à quatre joueurs pourront s'élancer dans ce périple et dégommer tout ce qui bouge !

ÉDITEUR : HASBRO
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE



DANGER SUBSTANCES RADIOACTIVES



**LA COURSE CONTRE LA MORT
VA BIENTÔT COMMENCER**

SORTIE LE 30 OCTOBRE



MAGICAL TETRIS CHALLENGE FEATURING MICKEY



Voici le premier jeu de Capcom sur la Nintendo 64. Depuis le temps qu'on attendait ça ! Pour ce coup d'essai, la créatrice de Resident Evil ne se mouille pas trop, puisqu'il s'agit d'un Tetris amélioré et recusiné à la sauce Disney. Cela dit, un tel soft ne pourra faire que du bien à la logithèque N64 qui, actuellement, souffre d'une déferlante de jeux à la qualité douteuse. Avec ce Magical Tetris Challenge, Capcom manifeste la volonté de nous offrir le plus beau des Tetris — et surtout le plus agréable. Mickey, Minnie, Donald et Goofy seront les quatre héros du Story Mode, dans lequel vous pourrez savourer les superbes images stockées sur cette cartouche de 128 mégas. Des systèmes nouveaux (dont un de contre-attaque), augmenteront le plaisir de jeu dans le mode Deux Joueurs. Également originales, des pièces géométriques inédites, qui viendront s'ajouter aux «classiques» du plus célèbre jeu du monde et donneront du piment à cette version unique, en ce sens qu'il faudra désormais faire disparaître simultanément cinq lignes pour réaliser un Tetris...

Tetris © 1987 Elorg; Magical Tetris Challenge © 1998 Elorg
© Disney

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : NINTENDO 64/ARCADE
DISPONIBILITÉ : COURANT 98



POP'N POP



Taito est le roi des jeux de réflexion. Cependant, depuis les Bust a Move 2 et compagnie, on craignait une certaine baisse de créativité de sa part. Il nous inflige un démenti flagrant avec ce Pop'n pop, adaptation sur PlayStation du tout récent jeu d'arcade du même nom. Cette fois, c'est d'la balle, et ce sont justement des ballons colorés que vous devrez faire disparaître ! Trois ballons identiques ou plus et vous shootez / éliminez... Les modes de jeu apparaissent propres, prenants et très complets. Le jeu à deux simultanément s'annonce d'ailleurs passionnant. Notons que les neuf persos sélectionnables sont des héros de hits de Taito comme Rainbow Island, Kiki-Kaikai (un des meilleurs shoot'em up de la Super Famicom), Don-Doko-Don ou encore New Zealand Story. Des persos attachants, une ambiance sympathique avec des musiques mignonnettes et des écrans bourrés de couleurs, plus un challenge captivant comme Taito sait si bien les faire... Vivement la sortie de la version officielle !

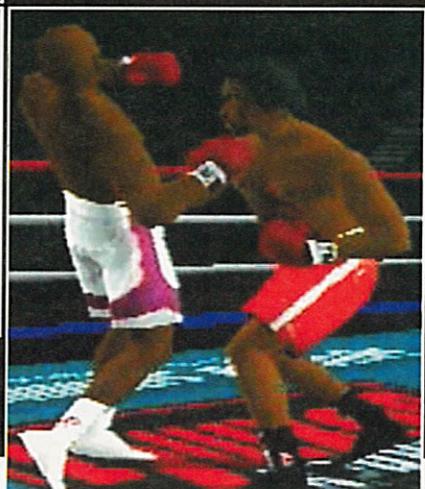
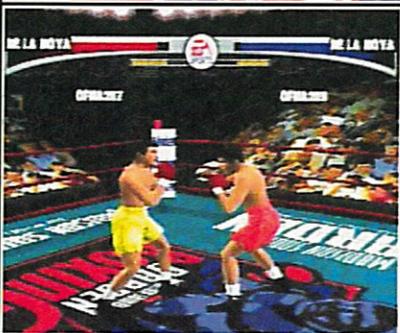


ÉDITEUR : TAITO
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

KNOCKOUT KINGS

Knockout Kings est le premier jeu de boxe sur PlayStation et il s'annonce comme la plus complète des simulations de boxe de tous les temps ! Vous y retrouverez des stars telles que Oscar de La Hoya, Sugar Ray Leonard, Muhammad Ali, Lennox Lewis ou encore Evander Holyfield... Trente-huit boxeurs au total ! Il vous sera même possible de créer votre poulain, de l'entraîner et de le faire progresser dans la hiérarchie. Bien évidemment, un ou deux joueurs pourront s'affronter et vibrer sous chaque coup en utilisant une manette vibrante ! Plusieurs modes de jeu sont proposés et vous aurez même le grand honneur de disputer des rencontres au Caesar Palace ! Voici une simulation de boxe qui s'annonce très réaliste avec un contrôle total du boxeur.

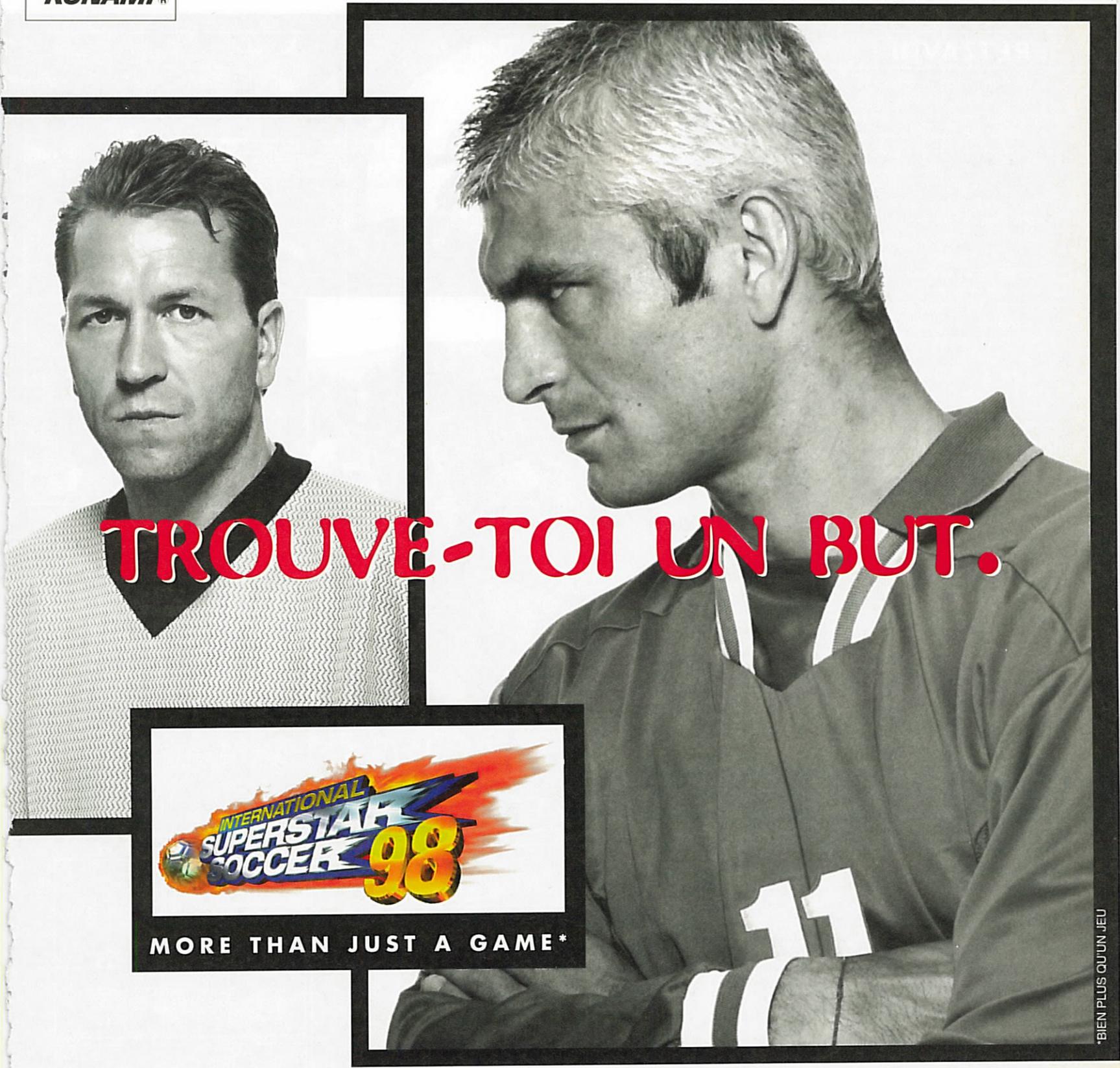
ÉDITEUR : EA SPORTS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



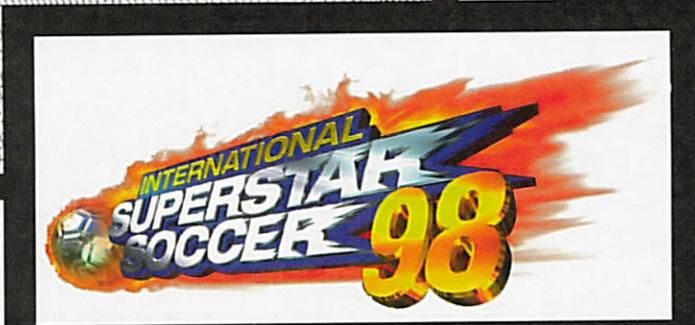


KONAMI
XXL
SPORTS SERIES™

ISS PRO 98



TROUVE-TOI UN BUT.



MORE THAN JUST A GAME*

*BIEN PLUS QU'UN JEU



EN EXCLUSIVITE!

Edition limitée de ISS PRO 98 contenant une démo de 2 niveaux de **METAL GEAR**



*ISS 98, "ISS PRO 98" et "XXL" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE KONAMI CO., LTD. © 1997 KONAMI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Hot Line 09 36 68 16 15 3615 KONAMI

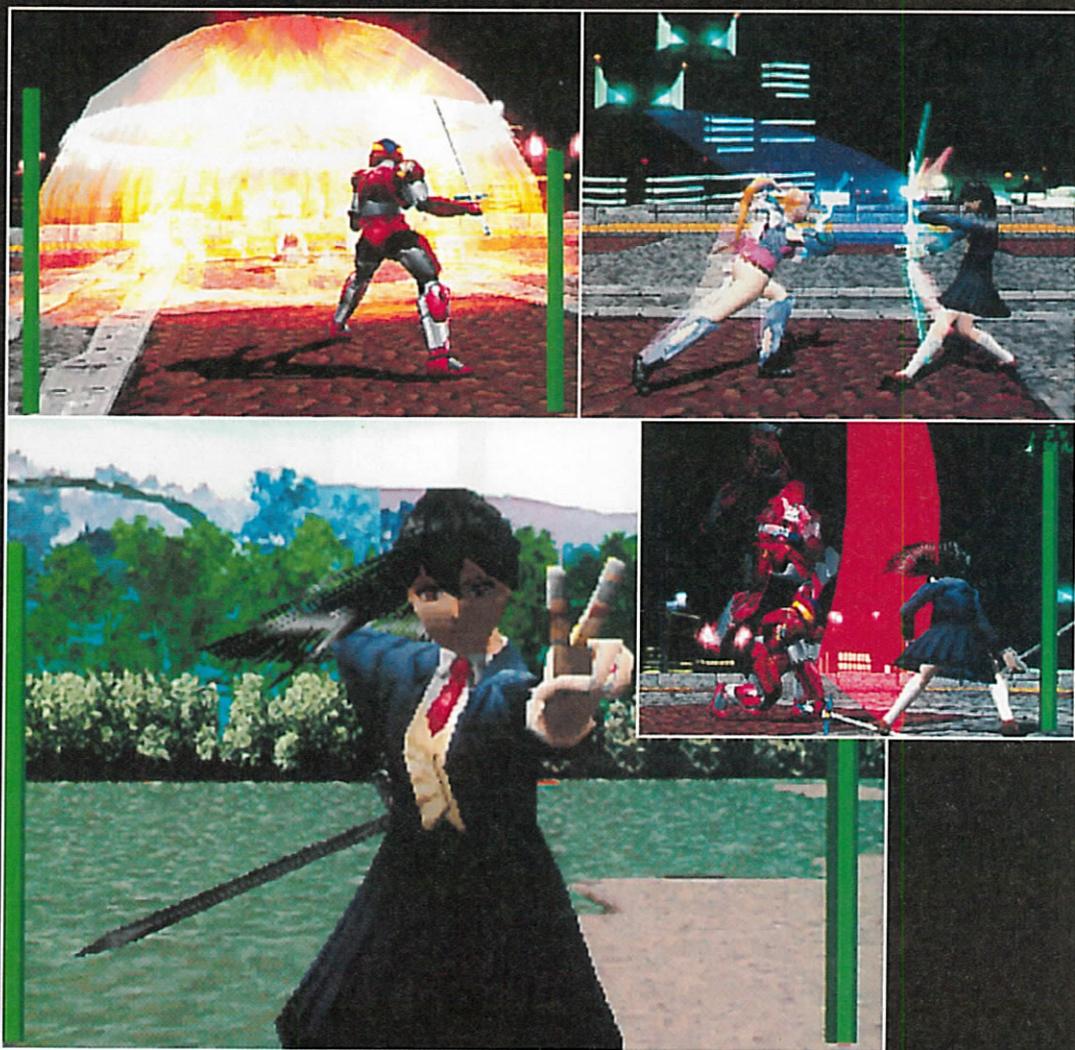
«PS» ET «PLAYSTATION», MARQUES DÉPOSÉES, SONT LA PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. NINTENDO®, NINTENDO 64 ET LE LOGO "N" SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE NINTENDO CO., LTD.

Enfin, Quake 2 est annoncé sur PlayStation aux Etats-Unis pour la fin de l'année. L'information a été communiquée par un porte-parole d'Activision qui visiblement s'est fait taper sur les doigts par la direction. Ah ! Que c'est beau, la communication !

ERETZAVJU

Le nom de Yuke's vous est sûrement inconnu... Pourtant, l'éditeur d'Eretzvaju n'en est pas à son premier jeu sur PlayStation... Sa dernière œuvre en date n'est autre que Sôkaigi, développé pour Square et testé dans Playmag 27 en import. Cette fois, il s'agit de pur combat en 3D mappée et plus précisément de «baston grand spectacle». Les auteurs du soft ont en effet voulu différencier leur produit en lui concevant un visuel situé clairement entre anime nippon et feuilleton délirant égayé de superguerriers multicolores ! Bref, aussi bien au niveau des couleurs, angles de caméra et autres méga-effets spéciaux, ça explose, ça tourne et ça bouge sauvagement dans tous les sens. Sans même toucher au paddle, on peut se délecter d'Eretzvaju rien qu'en admirant le spectacle offert par les combats ! Deux boutons et la croix de direction suffisent à exécuter la totalité des commandes, de sorte que ce soft aux nombreux niveaux de difficulté reste accessible à tous les types de joueurs. Jeune lycéenne, guerrier «biomanisant» ou encore bastonneuse en tenue sexy, les dix combattants de ce programme ont du charme et la beauté de leurs coups spéciaux ne devrait pas vous laisser indifférent.

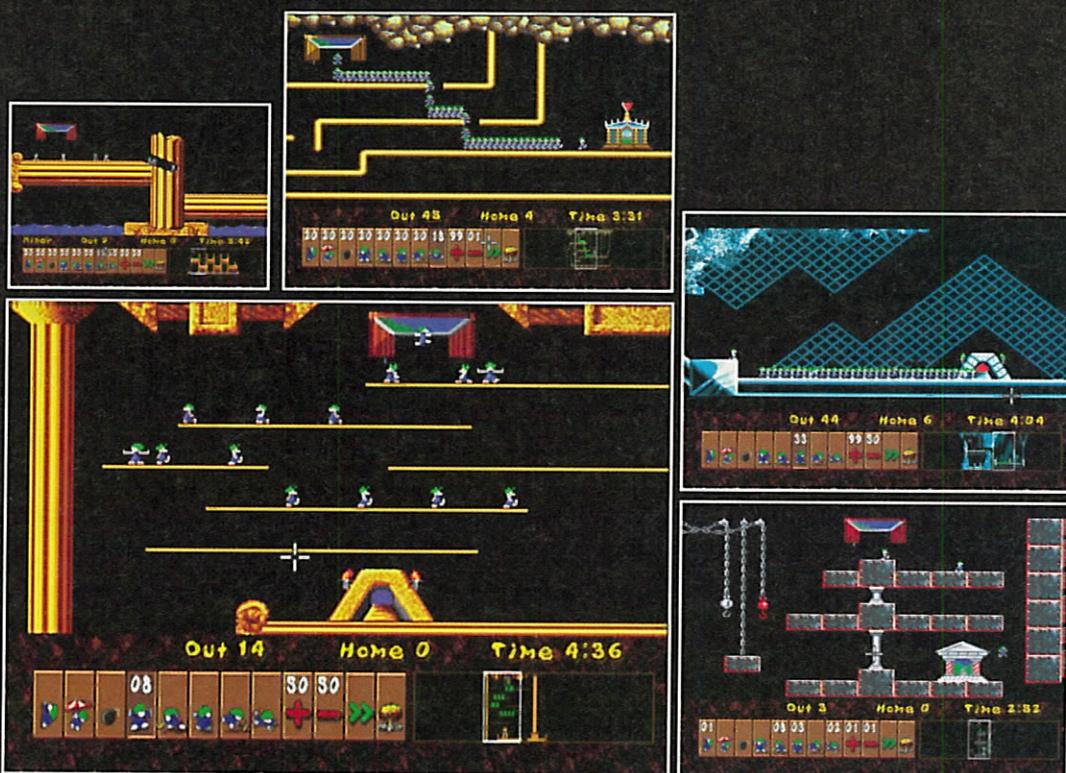
ÉDITEUR : YUKE'S
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : HIVER 98



LEMMINGS

Les Lemmings sont entrés dans la légende du jeu vidéo. Ils sont arrivés à l'époque des pionniers pour ne plus quitter les mémoires. Après un passage en 3D, les revoilà dans leur forme originelle. Psygnosis ressort donc les toutes premières versions, «Lemmings» et «Oh no, More Lemmings». Mêmes niveaux, mêmes tableaux, même principe, bref les vrais Lemmings tels qu'on les a tous découverts un jour ou l'autre. Alors, à quoi ça sert ? Ben, ça fera plaisir aux nostalgiques, d'autant que les deux softs sont dispos sur un seul CD (209 niveaux au total) vendu à seulement 169 F ce qui monte le prix du niveau à 81 centimes. Un bon argument pour ceux qui ont envie de s'offrir un mythe sans avoir trop de remords...

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : 6 NOVEMBRE

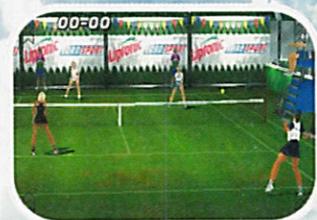


Faites le break !

avec 8 des meilleurs
tennismen mondiaux :

*Michael Chang, Jana Novotna,
Gustavo Kuerten, Richard Krajicek,
Mark Philippoussis, Amanda Coetzer,
Conchita Martinez, Jonas Björkman.*

- 8 courts internationaux, 4 revêtements.
- 3 modes de jeu : Smash Tennis, Arcade et Bombe, en simple, double ou tournoi.
- Toutes les règles officielles, tous les coups traditionnels et plus de 30 coups spéciaux.
- Jusqu'à 4 joueurs simultanément et 8 joueurs en tournoi.



**Yannick
NOAH**
AllStarTennis '99

Venez découvrir
Yannick Noah All Star Tennis '99
pendant l'Open de Paris à Bercy
du 2 au 8 novembre 1998.



<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 49 32
(2.29F/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1.29ml)



NINTENDO 64 et PlayStation sont des marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Ubi Soft Entertainment Inc. Tous droits réservés. Crédits photographiques : Michael Baz & Gianni Calzati

ADVAN RACING

Beauté et réalisme sont les maîtres mots de cette nouvelle simulation automobile signée Atlus. Les graphismes en 3D polygonale de ce titre sont en effet d'une qualité extrêmement satisfaisante, avec énormément de couleurs et de détails, aussi bien pour les voitures que pour les décors. Les effets de lumière, de brouillard et d'obscurité sont utilisés à merveille afin de renforcer le réalisme. L'éditeur a apporté un soin tout particulier à la réalisation de replays impressionnants, avec de magnifiques mouvements de caméra : on croirait voir les replays d'une course télévisée ! Le menu de sélection propose seize superbes voitures de grand tourisme. Afin d'en profiter pleinement, deux grands modes de jeu sont prévus : le Quick Race et l'Advan Racing. Dans le premier, on trouvera un petit championnat, des Spot Races (on choisit librement son circuit), un Time Attack et un VS Race, qui autorise le jeu à deux simultanément. Dans le deuxième mode, le joueur deviendra un véritable pilote se lançant dans une longue carrière. Au départ avec une voiture normale, puis avec différents engins configurés pour la course, il faudra se frayer un chemin jusqu'à la plus haute marche du podium.

ÉDITEUR : ATLUS

MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98



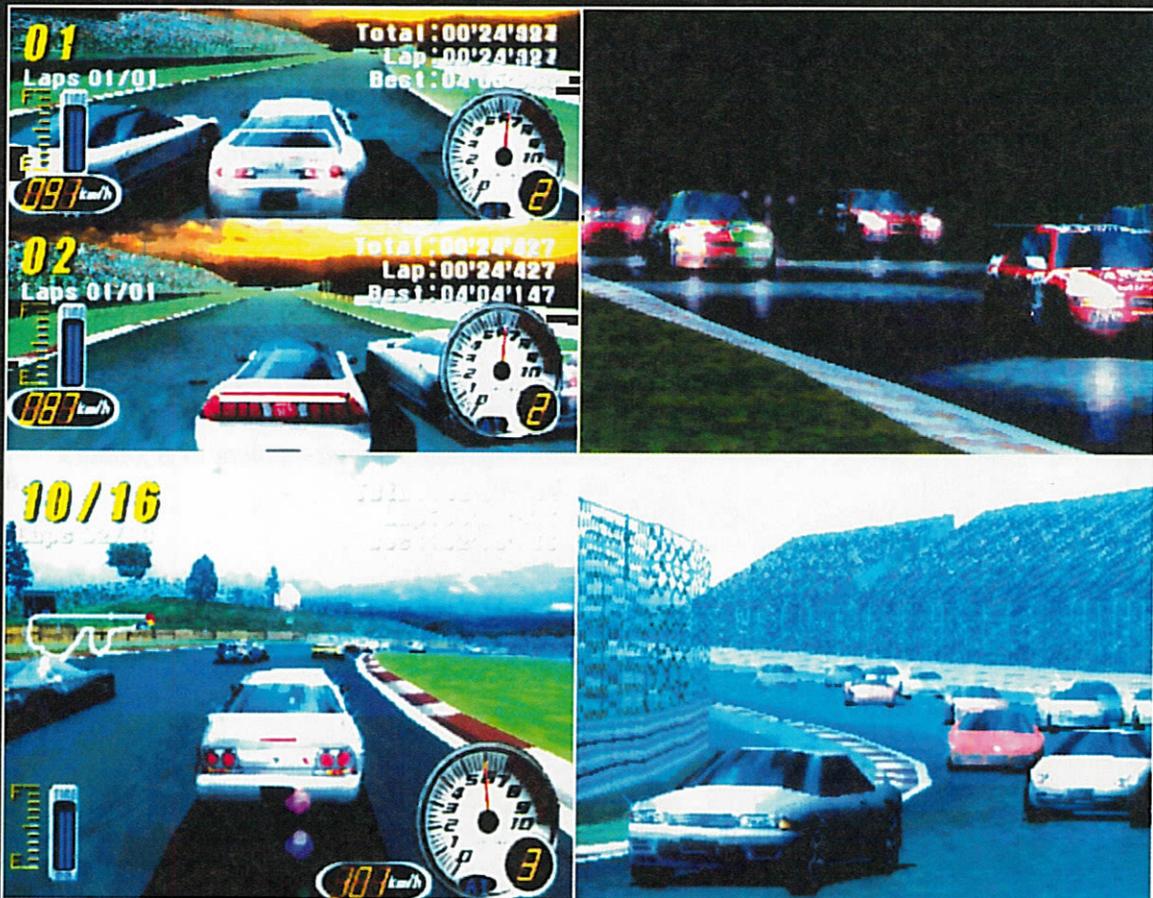
FIFA'99

La Coupe du Monde est passée mais EA n'oublie pas pour autant les passionnés de foot ! Basé sur le moteur du dernier Coupe du Monde '98, FIFA 99 apporte de nouvelles options et de nouvelles améliorations techniques à commencer par des graphismes encore plus fins. Les effets de lumière sont mieux réalisés et l'inertie dans la maniabilité a enfin été supprimée. 250 équipes vous attendent de pied ferme, 20 stades sont proposés ainsi que tous les modes de jeu habituels (saison, championnat...). Jusqu'à quatre joueurs pourront taper le ballon sur Nintendo 64 et jusqu'à huit sur PlayStation. Dans les deux cas, la manette vibrante fonctionnera. Cela dit, quand est-ce qu'Electronic Arts arrêtera de nous bassiner avec ses FIFA ?

ÉDITEUR : EA SPORTS

MACHINE : PLAYSTATION/NINTENDO 64

DISPONIBILITÉ : NOV./DÉCEMBRE



COLONY WARS

VENGEANCE

PSYGNOSIS PRÉSENTE L'ÉPOPÉE SPATIALE ULTIME SUR PLAYSTATION. LA LIGUE DES MONDES LIBRES VOUS A EMPRISONNÉS
COMME DE VULGAIRES CRIMINELS. L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ. PLUS DE 40 MISSIONS INTENSES AVEC DES BATAILLES SPATIALES ET DES COMBATS SPECTACULAIRES ENTRE
CHASSEURS INTERSIDÉRAUX. COMPREND DES MISSIONS PLANÉTAIRES, DES ENVIRONNEMENTS SPATIAUX INCROYABLES DANS 5 SYSTÈMES SOLAIRES, ET DES EFFETS SPÉCIAUX INÉGALÉS
- 21 ARMES FATALES POUR UNE PUISSANCE DE FEU EXTRÊME - 26 SÉQUENCES CINÉMATIQUES DIGNES DU GRAND ÉCRAN - BANDE ORIGINALE ORCHESTRALE SOMPTUEUSE.

"L'un des titres les plus prometteurs de cette fin d'année." Consoles+
"Tout simplement magnifique." Total Play "Une valeur sûre." Player One

SORTIE NOVEMBRE 98



Bugs Bunny : Lost In Time, que l'on a brièvement présenté dans le reportage sur l'E3, est désormais annoncé pour le printemps prochain sur Nintendo 64. Dans ce titre, outre Bugs le lapin, on retrouvera également Yosemite, qui n'aura qu'un seul et unique but, se taper un beau lapin au vin en guise de repas du soir... Un titre pour les plus jeunes.

- 1 - Sur PlayStation, on ne bénéficiera peut-être pas de cette définition, mais la séquence sera bel et bien présente.
- 2 - Ça chauffe du côté des États-Unis...
- 3 - L'interface est dépouillée mais permet, en un coup d'œil, de gérer ses défenses et ses attaques grâce au système d'icônes (elles se trouvent sur les côtés de l'écran).
- 4 - Il est bon de focaliser sur un pays afin de bien voir les ressources dont il dispose et les possibilités stratégiques qu'il offre.
- 5 - En zoomant sur le globe, on peut vérifier le déroulement d'un combat animé à l'écran.
- 6 - Quand vous lancez une nouvelle action, une cinématique viendra illustrer ce que vous venez de faire. Ça fait froid dans le dos !
- 7 - Indispensable : l'intro en synthèse qui ouvre le jeu.
- 8 - Une bonne guerre moderne ne peut se passer de satellites, pour espionner ou commettre d'autres fourberies.

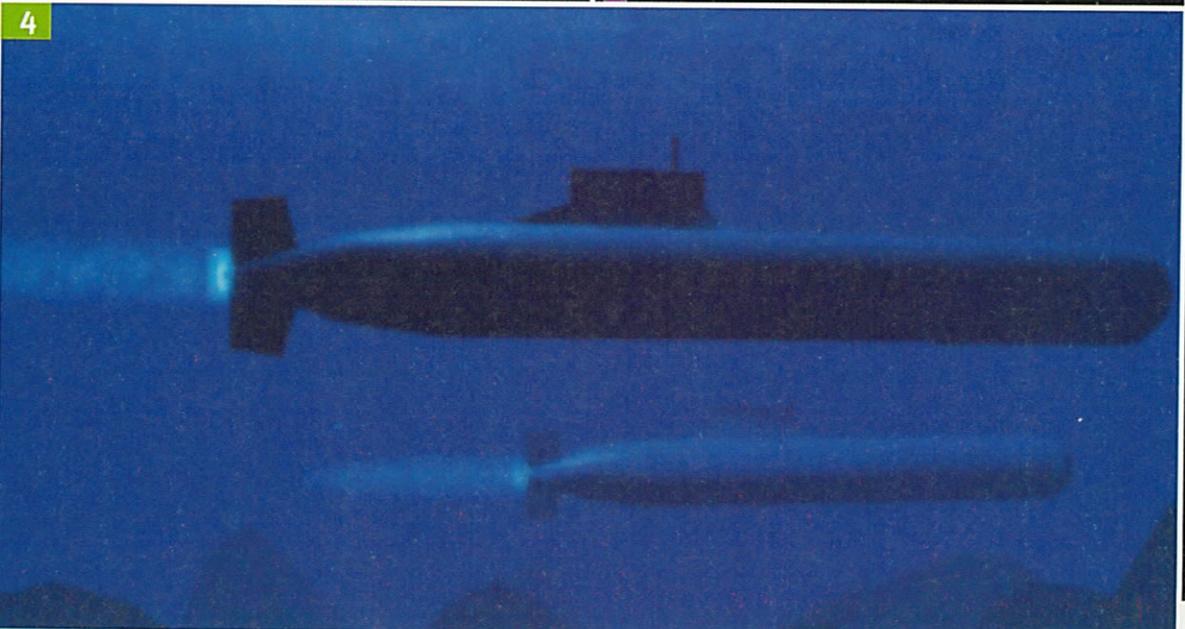
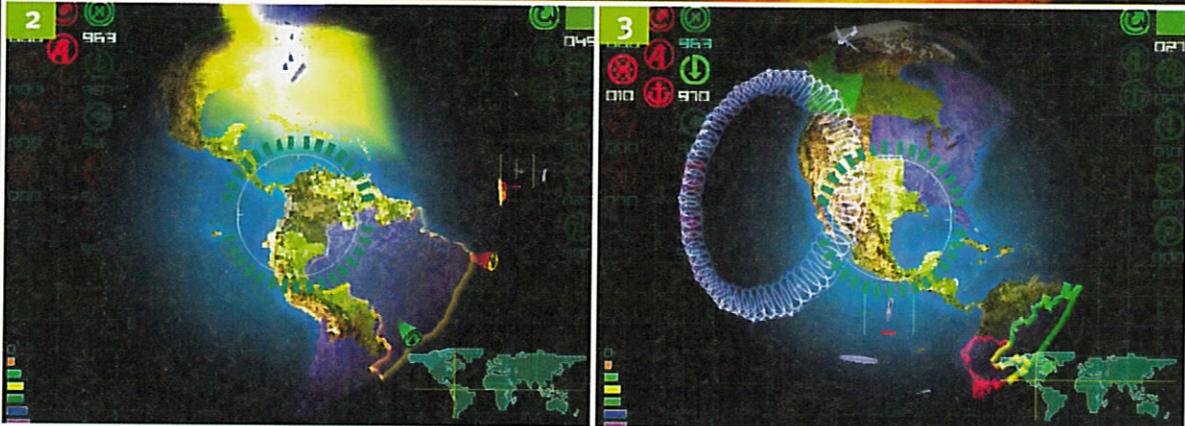
GLOBAL DOMINATION

C'est la guerre ! Et Global Domination vous propose de la vivre devant votre écran de télé (comme pendant la guerre du Golfe !). Votre but : conquérir le monde à l'aide d'un armement aussi varié qu'efficace. Cela va du sous-marin nucléaire au B52, en passant par le missile guidé high-tech. Bref, une guerre — mais une guerre moderne ! Il faudra donc gérer tout ça en temps réel en gardant un œil sur le globe pour observer le déroulement des actions, la position des satellites, la trajectoire des fusées, les alliances possibles, etc. Vous bénéficierez d'une interface minimaliste (tendance arcade bourrine), d'une gestion des paramètres, d'une observation des forces en présence et de cinématiques qui renforcent l'atmosphère WW3. Au final, on obtient une recette qui pourrait bien faire mouche car elle vous propose un jeu qui demande de la rapidité d'exécution et vous pousse par conséquent à des actions frénétiques, mais vous entraîne aussi dans de petites gambes stratégiques. À noter aussi la présence d'un mode Link... Si l'ensemble graphique (la vue du globe avec possibilité de zoomer jusqu'à un petit pays) n'apparaît pas des plus flatteuses, il faut avouer que le principe — original — se suffit à lui-même et tiendra en éveil les plus acharnés des joueurs. Confirmation de tout ça dès qu'on aura vraiment pratiqué Global Domination...

ÉDITEUR : PSYGNOSIS

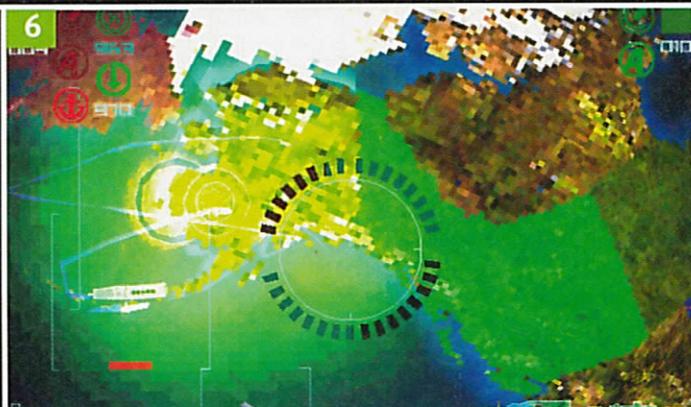
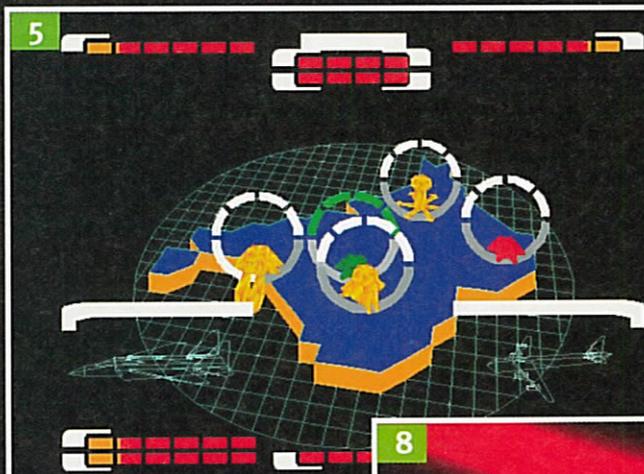
MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : OCT. / NOVEMBRE



F-14 POUR TITUS

Le développeur français Titus vient d'annoncer son intention de développer un simulateur de combat aérien sur Nintendo 64. Réalisé par des vétérans de la simulation aérienne, Digital Integration, Super Hornet F-14 associera des phases de combats aériens et des phases plus stratégiques, comme des attaques au sol. Le jeu est prévu pour la fin 99.



Gagnez
1 NINTENDO 64
+
1 VOLANT



sur le **3615 playmag**

Gagnez aussi

LE jeu de VOTRE choix sur PlayStation ou sur Nintendo 64

(indiquez-nous votre choix, nous courons l'acheter en magasin et nous vous l'offrons !)

Les services "+" de **playmag** : 3615 playmag / 08 36 68 05 04
Plus d'astuces, plus de soluces et plus de jeux à gagner !

concours organisé du 1 au 31 octobre 98

3615 : 1,29 F/min - 3668 : 2,23 F/min

Depuis le 5 septembre et juste après l'annonce de Sony de vendre la Playstation à 790 F, Nintendo France contre-attaque en annonçant, elle aussi, une baisse de prix de sa console Nintendo 64, qui passe désormais de 999 à 790 F ! Nintendo France compte avec cette nouvelle politique atteindre le million de consoles vendues d'ici la fin de l'année. Les chiffres annoncent pour l'instant un parc de 500 000 unités en France.

K-1 GRAND PRIX'98

La longue série de jeux de combat Fighting Illusion ne cesse de s'améliorer d'épisode en épisode. Avec celui-ci, parions que le fun et la qualité seront encore au rendez-vous, puisque K-1 Grand Prix' 98 s'annonce encore plus au point que ses prédécesseurs. D'un point de vue technique, le soft offre de beaux combattants modélisés en 3D, des textures bien maîtrisées, et une animation qui passe de trente images/seconde dans le précédent volet à soixante dans celui-ci. Xing prévoit une liste de seize combattants (plus des persos cachés), tous issus de la fameuse épreuve de K-1, dont les Japonais sont on ne peut plus friands. Signalons que cette fois il sera possible de créer son propre combattant dans un mode baptisé «K-1 Challenge». Vous devrez, tout au long de huit années d'entraînements et de combats, faire de votre guerrier le plus puissant des athlètes. L'objectif ultime sera, bien sûr, de décrocher le titre de K-1 Champion.

ÉDITEUR : XING

MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : 26 NOVEMBRE



KITA HE WHITE ILLUMINATION

Voici le premier jeu de Hudson Soft sur Dreamcast. Créé et développé par la géniale Red Company de Hiroi Oji, il propose une longue aventure au cours de laquelle vous serez accompagné de huit charmantes demoiselles nipponnes. Basé sur un système d'écrans fixes, il vous fait visiter de magnifiques décors photographiés en Hokkaido (une énorme île située au nord du Japon, où l'on trouve aussi la société mère de Hudson Soft). Les digits sont parfaites et les personnages, réalisés dans le plus pur style anime, viennent s'y mêler à la perfection. Jouissant par conséquent de nombreuses scènes d'animation, Kita He est surtout un jeu axé sur la communication, avec des centaines de phases de dialogues digitalisés. Très à l'eau de rose, rempli de jolies lycéennes mais jamais vulgaire, ce soft devrait se tailler un sacré succès au Japon, où les amateurs de romance virtuelle ne manquent pas... Il ne devrait en revanche pas voir le jour en Europe !

ÉDITEUR : HUDSON SOFT

MACHINE : DREAMCAST

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 99



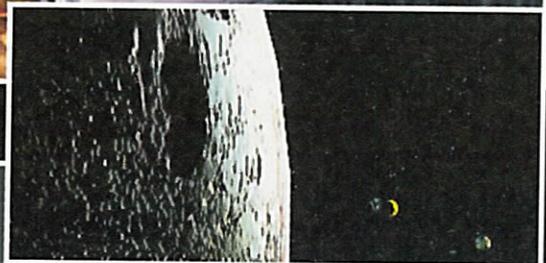
ELEMENTAL GIMMICK GEAR

E.G.G. est un engin redoutable. Certes, sa forme d'œuf le rend quelque peu amusant et attendrissant mais, c'est bien connu, il ne faut pas se fier aux apparences. En effet, cette terrible machine abrite la force des quatre éléments : la terre, l'eau, le feu et le vent. Bref, ledit E.G.G. cache bien son jeu. À son bord, vous allez mettre le feu aux hordes de monstruosités mécanisées qui se dresseront sur votre passage. Classé dans le genre action/Rpg (à l'instar d'un Zelda par exemple), ce soft vous proposera de résoudre différentes énigmes dans des ruines et vestiges géants. Le joueur se déplacera sur d'immenses décors tridimensionnels avec la même facilité que dans les jeux en deux dimensions. La grande particularité de E.G.G. vient bien sûr de sa réalisation polygonale époustouflante, mais surtout de son système d'actions et de combats entièrement géré en temps réel. Un véritable feu d'artifice 3D d'une qualité encore jamais vue dans un jeu de ce genre, avec des effets spéciaux et une fluidité d'image comme seule la Dreamcast peut en offrir ! Autre point intéressant, Hudson Soft nous annonce qu'un des éléments les plus jouissifs du soft résidera dans le fait de devoir disperser sans cesse les ennemis, tout en déjouant divers pièges apocalyptiques. Notons aussi que des scènes cinématiques en images de synthèse d'un niveau phénoménal sont également prévues. Placées aux moments-clés de l'histoire, elles viendront encore renforcer la qualité visuelle et sonore de ce jeu gigantesque, qui devrait s'imposer comme la nouvelle référence de l'action/RPG.

ÉDITEUR : HUDSON SOFT

MACHINE : DREAMCAST

DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 99



3615 playmag

PLUS DE

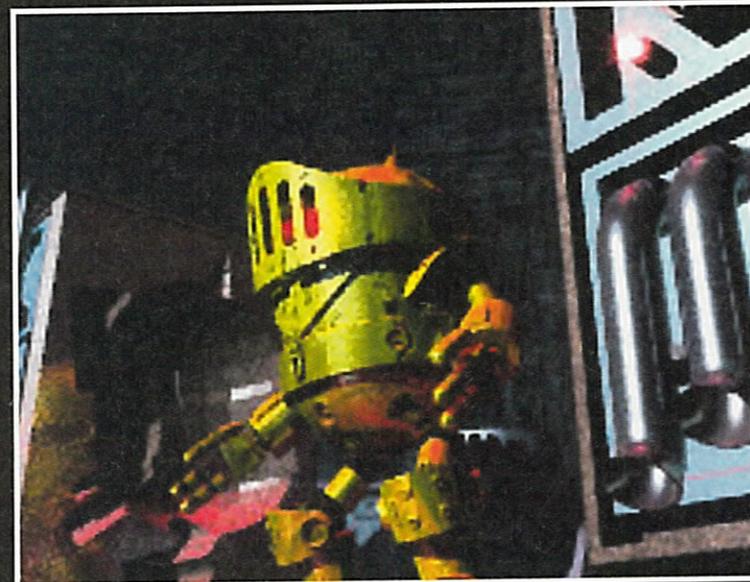
2000

ASTUCES ET 120 SOLUCES

DES CONCOURS POUR GAGNER
LES MEILLEURS JEUX

3615 1.29F/mn
playmag

Sur PlayStation,
Nintendo 64
et Saturn



IL
Débarque sur PlayStation.
Pour tout savoir sur
METAL GEAR SOLID
et tous les hits de KONAMI :
3615 KONAMI
OU
08 36 68 16 15
Gagnez aussi nos dernières nouveautés

3615 - 3668 : 2,23 F/mn

Concours organisé du 1^{er} au 31 octobre 1998

TAI FU

Tai Fu, c'est de la folie. Dans ce jeu d'action, vous incarnez en effet un tigre maître en kung-fu, partant venger les siens. Alors là, ça m'épate ! D'autant plus que les graphismes assurent déjà un max (pour une version bêta, c'est bien, très bien même) et que les différents mouvements du perso sont pétants de rire. Imaginez un tigre se prenant pour Bruce Lee (je parle ici de ressemblance de style). Ajoutez à cela des ennemis complètement folkloriques du genre guépard, singe et autres prédateurs dangereux regroupés en un vaste Livre de la Jungle bastonien et vous aurez un bon topo de ce que vous réserve ce jeu. Sachez ensuite qu'en plus des multiples coups de poing, de pied et autres enchaînements, votre perso pourra déclencher quelques coups spéciaux, histoire de rester dans l'ambiance beat'em all. Enfin, pour l'heure, sont prévus treize niveaux de jeu qui plairont sans aucun doute à tout amateur de beat un peu original.

ÉDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98



1 - Associer les actions vous permettra de réaliser des coups supplémentaires comme ici : un coup de pied en plein saut vertical déclenche un coup de pied tournant.

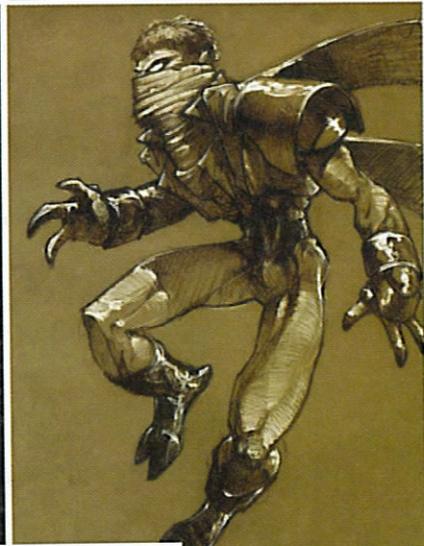
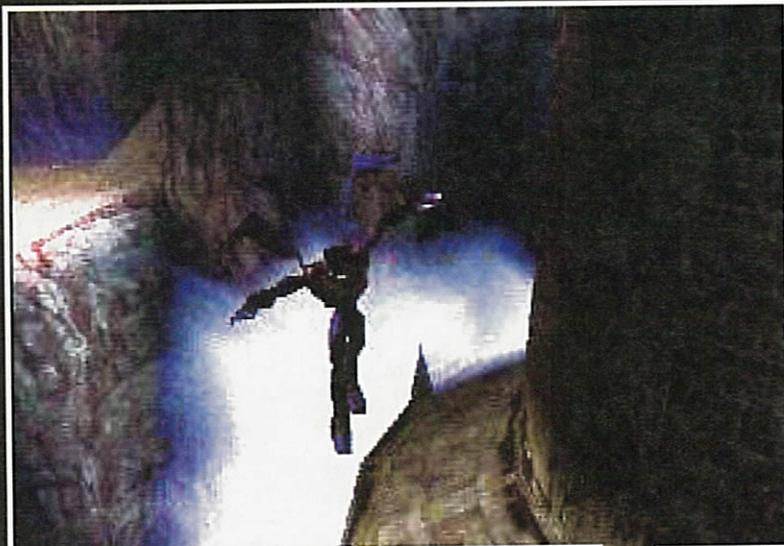
2 - Ce parchemin vous permettra d'effectuer un coup spécial. À utiliser en cas d'extrême urgence.

3 - Génés obligent, Tai Fu ne peut s'empêcher de galoper dans la plaine...

4 - Voler pendant un temps limité, Tai Fu sait le faire, et avec «brillance», en plus.

5 - Tai Fu, c'est aussi du sang, mais pas n'importe lequel. Que dira la société protectrice des animaux, je vous le demande...

6 - Et boum, un coup spécial, un !



LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

Crystal Dynamics nous avait agréablement surpris avec son Legacy of Kain, un jeu dans lequel on incarnait un vampire assoiffé du sang de pauvres victimes innocentes. Cette fois-ci, la surprise est de taille car cette suite, entièrement en 3D temps réel, s'annonce monstrueusement belle ! Je ne sais pas ce qu'ont mangé les développeurs, mais au vu de la version alpha dont nous disposons, on se dit que les contrôles antidopage ne devraient pas être réservés aux seuls sportifs ! La PlayStation elle-même semble transfigurée : les textures en haute résolution sont splendides, les jeux de lumière sont à tomber, l'animation est fluide et réaliste et le personnage, Raziel, nage sous l'eau, vole, court, s'accroupit, lance des sorts et se bat d'une manière tout à fait convaincante. Oubliez tout ce que vous connaissiez jusqu'alors, Soul Reaver est au-dessus du panier. Époustouflant semble être le terme qui convient en effet le mieux au premier contact de ce titre qui se profile comme une bombe ! Finis les bons sentiments, oubliées les héroïnes aux glandes mammaires hypertrophiées, dans Soul Reaver, le monde n'est que noirceur, désespoir, souffrance et turpitudes. La mort rôde dans Nosgoth, votre patrie gothique et macabre, dans laquelle votre job est de collecter des âmes pour votre boss, uniquement connu sous le nom de «L'Ainé»... Ex-lieutenant de Kain, Raziel est tombé en disgrâce. Condamné puis exécuté, il refait surface pour se venger... Voilà une quête qui sort de l'ordinaire : il va falloir faire preuve d'imagination pour faire encore plus original —un Tomb Raider avec la fiancée de Frankenstein ou une simulation de course d'enclumes. Les développeurs nous promettent une grande interactivité avec les objets, une intelligence artificielle complexe (les ennemis auront une «mémoire»), diverses énigmes et pièges à résoudre, onze boss et vingt types de créatures différentes, dont dix classes de vampires... Enfin, de nombreuses cinématiques viendront étoffer l'histoire (suivant en cela l'exemple du premier chapitre) et la lecture en continu des données épargnera des temps de chargement prolongés.

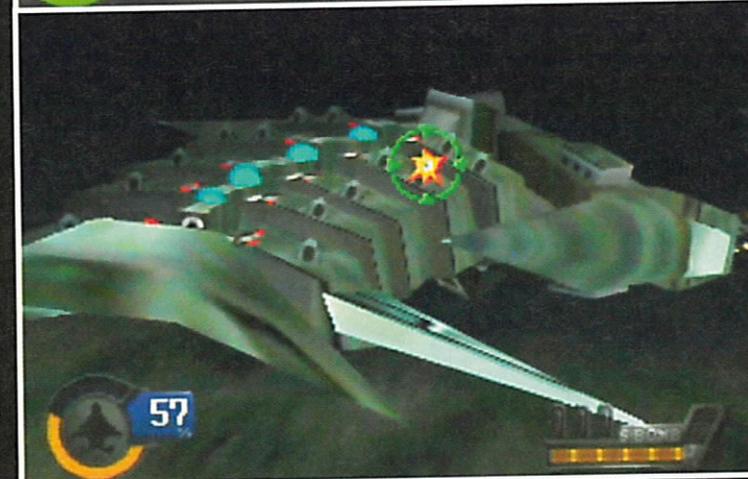
ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : AVRIL 99



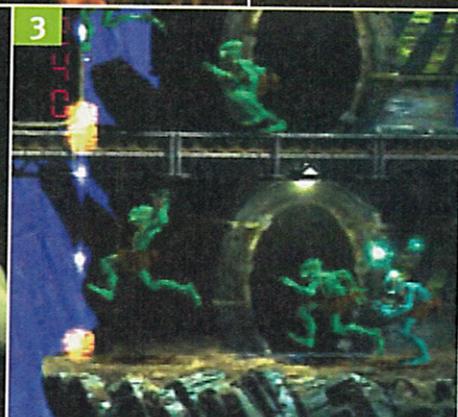
KNIFE EDGE

Knife Edge est un shoot spatial développé par Kemco, dont le but est de nettoyer la surface de Mars de toute forme de vie extraterrestre. Pour cela, vous disposez d'un vaisseau de combat et de trois commandants de bord aux plans de bataille différents. Artillerie impressionnante, vaisseaux ennemis en masse, boss gigantesques, bref, une guérilla spatiale qui fait plaisir à voir sur N64. Dommage simplement qu'il n'y ait qu'un mode : Un Joueur car l'ensemble s'annonce bien fun.

ÉDITEUR : KEMCO
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 98



- 1 - Des cinématiques, toujours aussi impressionnantes, font le lien magique entre le jeu et le scénario.
- 2 - Parmi les nouvelles créatures que vous pourrez posséder, ce demi-Slitig volant bien fendard.
- 3 - Ouvrez, ouvrez la cage aux Mudokkons.
- 4 - Une nouvelle race de téléporteurs pour pouvoir se rendre vers le fond de l'écran.
- 5 - Grâce à son nouveau gamespeak, Abe pourra, entre autres, ordonner aux Mudokkons de travailler.
- 6 - Ici, Abe se cache et se déplace dans cet espèce de fût blindé qui le met à l'abri des balles.



ODD WORLD L'EXODE D'ABE

Après avoir provisoirement sauvé ses congénères d'une fin atroce (finir comme ingrédient principal dans une nouvelle recette de burger), Abe va devoir relever ses manches une fois de plus pour sauver ses congénères. Cette fois encore, la menace qui pèse sur les Mudokkons vient des fourbes Glukkons, qui utilisent des Mudossemments pour donner du goût à la bière fabriquée dans l'usine SoulStorm. Nous reprenons donc l'histoire au terme de la cinématique de fin de l'Odyssée d'Abe. Juste après la fiesta qui célébrait leur victoire, Abe fait une chute (encore ?) puis un petit coma, au cours duquel il sera contacté par les esprits Mudokkons qui lui confieront sa nouvelle mission. À nouvelle mission, nouveaux décors ; normal. Quant au principe, pas grand-chose de neuf sinon quelques nouveaux monstres, quelques nouvelles aptitudes, un «gamespeak» un peu plus évolué et des énigmes toujours aussi complexes, voire même un peu plus. Bref, L'exode d'Abe ne déconcertera pas les joueurs qui ont apprécié le premier et se profile comme un jeu tout aussi envoûtant que son aîné. Un jeu qui a évolué et qui, sans être révolutionnaire, promet de géniales heures devant sa téléche.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



- 1 - Toujours 3 vues disponibles. Voici celle externe à un moment où vous tractez un générateur à emmener sans dégâts jusqu'à la base.
- 2 - Une courte intro qui à juste le mérite d'être présente.
- 3 - La gestion de la 3D permet bien des frissons au moment des combats spatiaux.
- 4 - Des gerbes d'étincelles qui annoncent la fin imminente de cet astronef.

COLONY WARS: VENGEANCE

Colony Wars revient. La suite des aventures spatio-épiques qui vous opposaient aux Krons s'annonce croustillante. Nouveaux niveaux, nouvelles missions mais aussi nouvel armement et nouvelles possibilités. La meilleure surprise est sans doute celle qui permet désormais d'atterrir sur les planètes et d'y atteindre de nouveaux objectifs. Pour le reste, on ne change pas une équipe qui gagne et le produit sera sensiblement identique à ce qu'il était autrefois pour en conserver les principales qualités : grafs grandioses et spectaculaires, musiques démentielles qui appuient l'action, ambiance géniale et une flopée de stages bien variés. Voilà qui devrait plaire aux fans du premier tout en apportant quelques « douceurs » qui donnent envie de crier « vengeance !!! ».

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION
MODIFICATION de votre
PLAYSTATION

VOUS MÊME PAR NOTRE TECHNICIEN
(en 10 min)

KIT facile à poser.

Livré avec photo et notice d'emploi

59 F

port compris

La modification annule la garantie de votre console

**SPÉCIFIEZ LA SÉRIE DE VOTRE
CONSOLE LORS DE VOTRE
COMMANDE (SCPH-XXXX)**

138 F

suivant modèle

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

PACK MODIF HI-FI

KIT + Cable RGB HI-FI
(avec câble pour console HI-FI et carte vidéo pour patch)

129 F

port compris

**DREAMCAST
BIENTÔT DISPONIBLE
CONTACTEZ NOUS !!!**

2 adresses pour vos modifications.

TAI YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Pour vos commandes :

**FANTASY
GAME**
52 Rue de l'Université
69007 LYON

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS un seul numéro
Tél. : 04 72 71 34 44

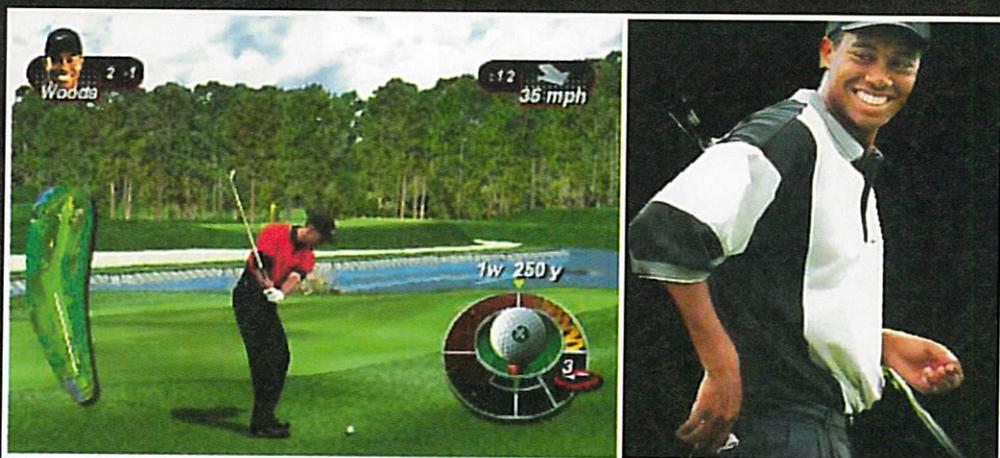
TIERCÉ PERDANT !

Alors que tout le monde attend Metal Gear Solid, qui est finalement repoussé au début de l'année, Konami Japon annonce la sortie prochaine au Japon d'une simulation de courses hippiques, dans laquelle il faudra non seulement participer aux courses elles-mêmes, mais aussi gérer toute la carrière de son canasson. Attention, amphétamines et produits dopants interdits.

TIGER WOODS GOLF 99

Electronic Arts n'en est pas à son premier jeu de golf sur console. Souvenez-vous de la série des PGA Tour Golf ! Cette fois, EA a utilisé le nom de Eldrick «Tiger» Woods, un jeune homme de vingt-trois ans seulement et très talentueux, dont le meilleur résultat fut sa victoire aux Masters de 1997. Une victoire qui lui rapporta deux millions de dollars ! Pour en revenir au jeu, celui-ci propose à un ou deux joueurs de s'attaquer aux trous de trois parcours et de choisir leur personnage parmi quinze vrais joueurs de golf. Petite information au passage, la manette vibrante fonctionnera avec ce jeu pour plus de réalisme dans la frappe !

ÉDITEUR : EA SPORTS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Évidemment, on râlera parce que c'est encore un Street', et évidemment on dira que Capcom pourrait changer de disque. Seulement voilà, ce Marvel Super Heroes VS. Street Fighter est ce que l'on appelle une bombe en matière de 2D, un régal de baston bidimensionnelle d'un niveau équivalent à celui de nos «arcaderies» actuelles. La clé de cette surpuissance technique n'est autre que la cartouche de 4 mégas de Ram connue des Saturniens en import. La version PlayStation, un poil simplifiée en coups et animations, risque malheureusement de souffrir de l'absence de cet outil révolutionnaire, si bien mis à contribution par Capcom sur la 32 bits de Sega. Au programme des festivités, nous trouverons dix-huit fighters à associer librement en équipes de deux. En cours de match, le jeu vous laissera profiter de vos deux combattants en opérant des changements à tout moment. Jongler entre le valeureux Ryu et l'insaisissable Spiderman constituera l'un des multiples plaisirs de ce soft pêchu et nerveux.



ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

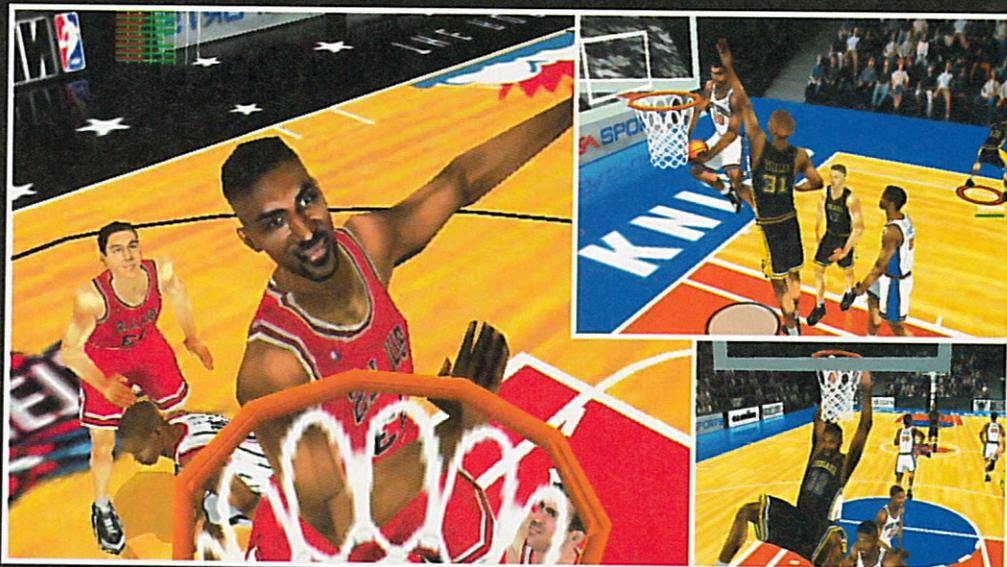


© 1998 Marvel Characters, INC. All rights reserved. © Capcom CO., LTD. 1998 © Capcom U.S.A., Inc. 1998 All rights reserved

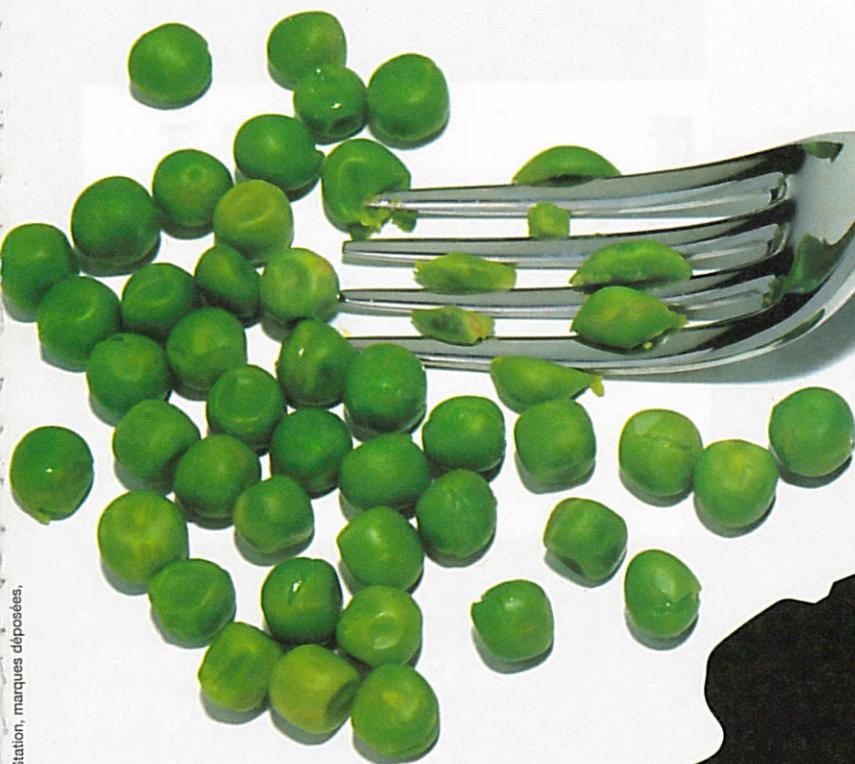
NBA '99

NBA '96, NBA '97, NBA '98 et maintenant NBA '99, chaque année la PlayStation accueille sa nouvelle simulation de basket. Pour la Nintendo 64, c'est en revanche une première... Comme d'habitude, l'intelligence artificielle des joueurs a été peaufinée (avant, ils possédaient un cerveau de moustique et maintenant, c'est celui d'une mouche...). Création de personnages, difficulté revue à la hausse, nouveaux commentaires, plus grand réalisme des joueurs, le titre a en réalité vraiment progressé. On vérifiera tout cela prochainement, sur le terrain !

ÉDITEUR : EA SPORTS
MACHINE : PLAYSTATION/NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



Entraînez-vous dès maintenant à écraser les méchants petits hommes verts !



L'Invasion
vient de l'Espace

prochainement ■■■ / ■■■

L'invasion a commencé. Ils sont là, au dessus de Washington à narguer notre terre et bafouer notre liberté. Seul votre sang-froid pourra nous extirper de cette honneur... à bord de votre vaisseau, vous devez livrer une bataille aérienne en 3D sans merci pour renvoyer cette vermine extra-terrestre aux confins de la Galaxie. Embrassez femme et enfants, laissez de côté votre pitié... toute la planète compte sur vous !



GT INTERACTIVE SOFTWARE
FRANCE

www.xanaweb.com

3015 ET INTERACTIVE
Ligne GT : 08 36 66 14 11
Infos Annonces *229 1900

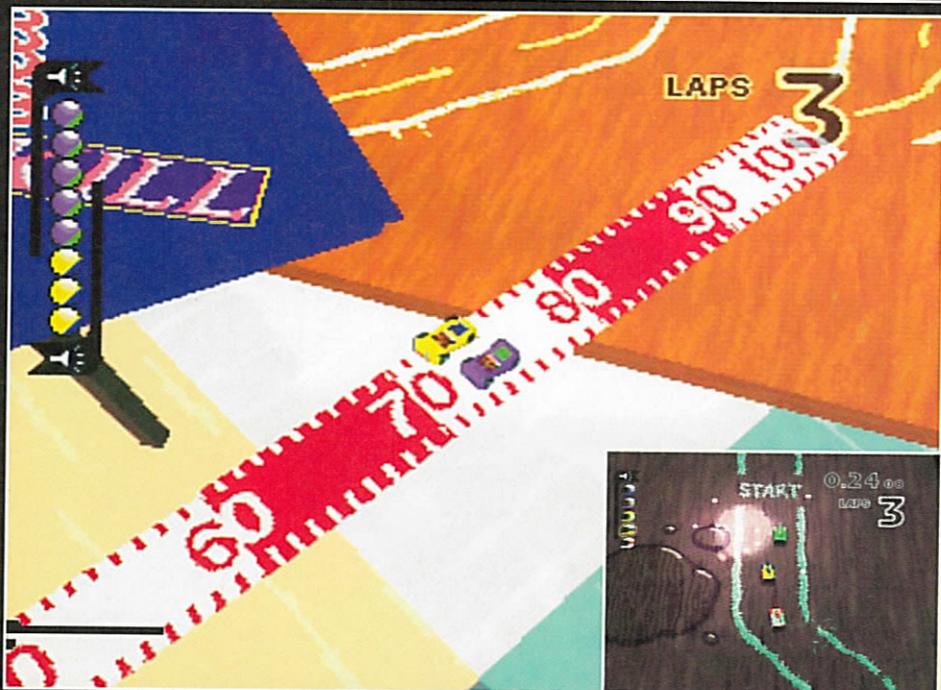


À L'ABORDAGE !

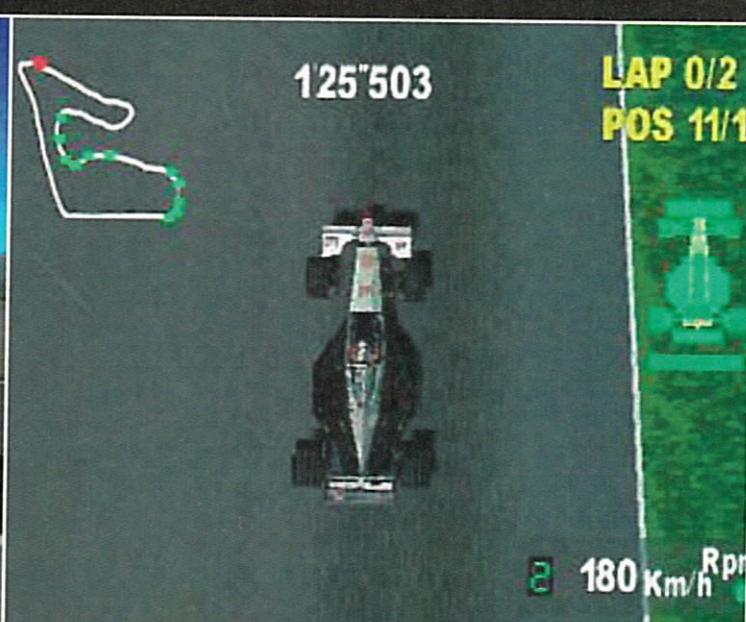
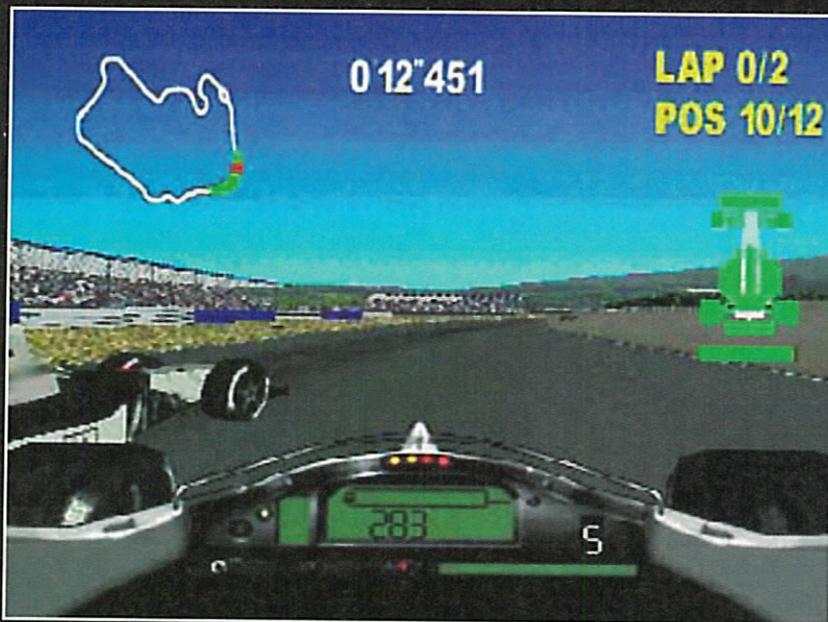
Capcom se décide enfin à éditer des jeux sur Nintendo 64. Le premier d'entre eux à voir le jour est un ersatz de Tetris avec Mickey en vedette... Bref, rien de bien motivant. Le second jeu en préparation n'est autre que Resident Evil, ce qui confirme la rumeur et devrait ravir un bon paquet de joueurs à travers le monde. Enfin, wait and see.

MICROMACHINES 64 TURBO

Micro Machines 64 Turbo n'est autre que l'adaptation de Micro Machines V3 sur PlayStation en un petit peu plus rapide toutefois et avec toute la magie des effets spéciaux 64 bits. Cinq niveaux de difficulté sont proposés et jusqu'à huit joueurs pourront s'élancer au volant de ces petits bolides que sont les Micro Machines (F1, buggy, camping-car, hors-bord, etc.). Les niveaux traversés restent toujours aussi diversifiés et regorgent d'embûches insoupçonnées. Préparez-vous donc à des courses, folles, folles, folles où tous les coups sont permis !



ÉDITEUR : CODE MASTERS
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION

Après le très remarqué F1 Racing Simulation sur PC, Ubi Soft se lance à l'assaut de la PlayStation et de Formula One'98... La concurrence va être rude ! Pour se faire une place au soleil, le titre d'Ubi propose plusieurs niveaux de réalisme, en fonction des aptitudes de chacun et un mode Multijoueur (jusqu'à quatre) en link. Des aides viendront épauler les débutants, notamment pour les réglages. Cependant, que les fanatiques des monoplaces se rassurent, le règlement intégral des Grand Prix sera lui aussi scrupuleusement respecté. Ubi n'ayant pas obtenu la licence de la FOCA, il lui a donc fallu marcher sur des œufs ! Les onze écuries, les vingt-deux voitures et leurs pilotes ainsi que les seize circuits du jeu sont « reconnaissables » mais ne bénéficient pas des vrais noms ou des véritables sponsors. Seul le GP de Monaco est officiel, ce qui n'empêche pas les autres circuits de suivre les vrais tracés... Développer une simulation sans licence, c'est tout un art !

ÉDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE



BODY HARVEST

Pour simplifier au max le scénario, nous sommes dans le futur. Alors qu'une race extraterrestre a débarqué sur Terre pour y foutre le Bronx, vous êtes réquisitionné pour la stopper. Simple et classique. Ainsi aurez-vous le rôle d'un perso que vous verrez, de dos, évoluer dans un environnement 3D temps réel. Le but étant d'éradiquer les envahisseurs de la planète en les shootant. Pour cela, vous devrez remplir de nombreuses missions dictées par une voix dans votre casque. Soyez attentif et docile et vous aurez accès à pas mal de choses connaissant le haut degré d'interactivité avec les décors. La plupart du temps, vous pourrez pénétrer dans les immeubles pour les explorer, piloter les engins qui traînent dans les rues (camions, voitures, motos...), etc. Non content de nous faire shooter, les développeurs nous obligent également à un peu de finesse, d'exploration et de tactique. L'utilisation des «caméras à la Mario» permettra aussi d'avoir un œil sur tout et ainsi de progresser dans cet univers hostile. Un titre prometteur qui mélange habilement plusieurs genres et qui offre à la Nintendo 64 une chance de garder la tête haute encore un peu.

ÉDITEUR : GREMLIN

MACHINE : NINTENDO 64

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



- 1 - C'est une faune bien hostile qui vous attend dans l'univers de Body Harvest.
- 2 - L'environnement 3D est énorme et la liberté de mouvement vous permet de vous rendre d'un endroit à l'autre à pied ou en pilotant un engin.
- 3 - Outre les décors en extérieur, vous aurez aussi l'occasion de visiter les bâtiments visibles à l'écran.
- 4 - De l'action, des sensations fortes mais aussi de la gamberge et de l'exploration. Un programme alléchant.

"Site Officiel — 3615 TOMB RAIDER"



3615 - 2,23 F/min

Gagnez 
la statuette
officielle de
LARA CROFT
(38 cm de hauteur)

EIDOS
INTERACTIVE

**TOMB
RAIDER III**
L'ADVENTURE DE LARA CROFT

3615 TOMB RAIDER

Pour tout savoir sur TOMB RAIDER III

Concours organisé du 1er au 31 octobre 1998

Le titre le plus attendu de la Nintendo 64, Zelda Ocarina Of Time, est officiellement annoncé aux États-Unis pour le 14 novembre. En France, Nintendo prévoit une sortie mondiale de ce titre et, bien sûr, dans la langue de chaque pays. Alors, croisons les doigts pour que la date du 14 novembre soit respectée. Nintendo espère en vendre cinq millions d'exemplaires dans le monde entier.

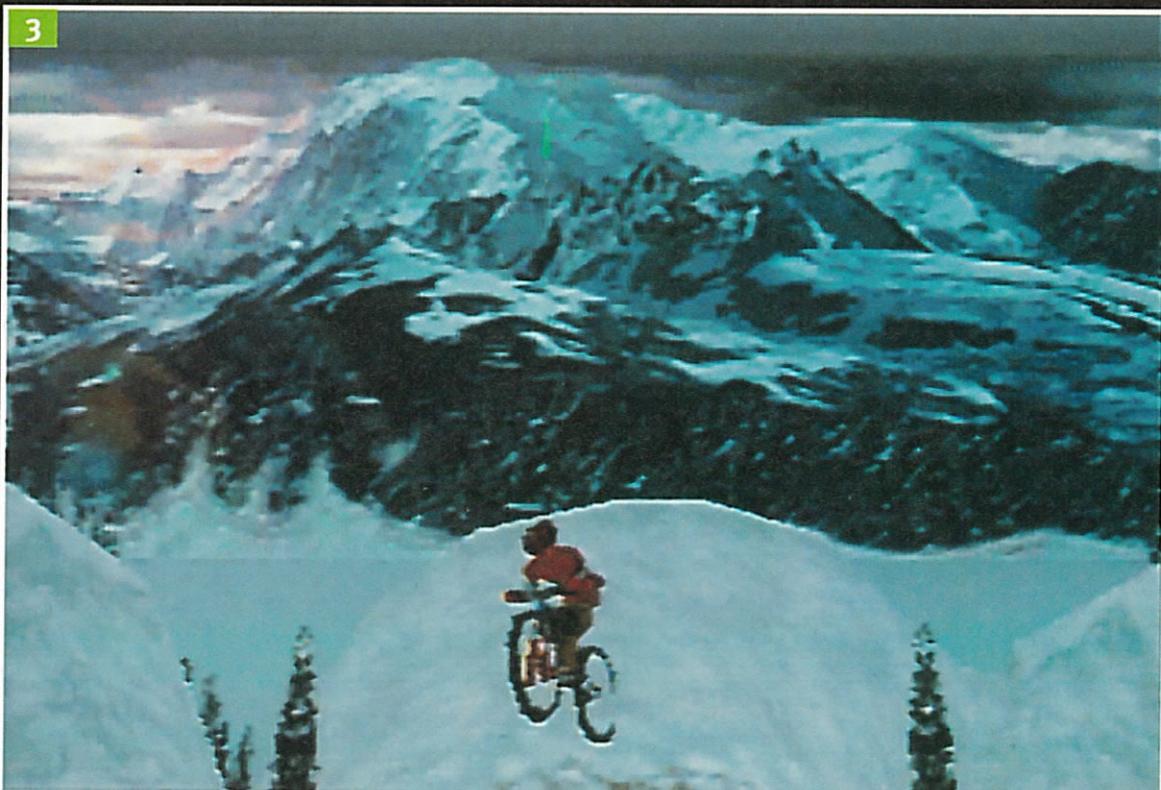
MTB DIRT CROSS

Sammy vient combler un des vides de la logithèque PlayStation, avec cette toute première simulation de VTT. Avec MTB (pour «mountain-bike») Dirt Cross, vous vous retrouverez en train de manier le guidon de beaux vélos bien racés. Devant vous, des pentes, virages relevés, bosses, tunnels et descentes «de la muerte»... La maniabilité apparaît simple et intuitive, un peu dans l'esprit des simulations de jeux Olympiques, avec juste ce qu'il faut de «bourrinage sur pad». Les différentes courses se bouclent à la manière d'une simu automobile, avec plusieurs tours, et offrent de belles variations de relief. La nature du sol se révèle on ne peut plus variée, puisqu'on roule aussi bien sur des sols meubles que dans des passages boueux — ou encore sur des circuits enneigés. Six personnages, correspondant chacun à un style de pilotage et à des réglages de VTT différents, vous attendent pour dévaler les pistes en roue libre ou en pédalant à donf. Le mode Deux Joueurs et la compatibilité avec les vibrations de la manette Dual Shock sont aussi deux des atouts primordiaux de cette simulation qui devrait arriver en France courant 99.

ÉDITEUR : SAMMY
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : FIN OCTOBRE



- 1 - Il sera possible de jouer à deux avec un écran splitté.
- 2 - Pas facile d'être un as du vélo lorsque les paysages sont aussi rocaillieux.
- 3 - Attention à la neige... Difficile de pédaler et en plus, ça glisse !
- 4 - Une chute et vous pouvez dire adieu au record de la piste...
- 5 - Pour passer sur certains chemins, mieux vaut avoir les jarrets solides.



Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème



**C'est le bon plan!
pour acheter tes jeux moins chers !**



Jusqu'à **5 JEUX 99 F** TTC CHACUN
au choix + Frais d'envoi

+ 1^{er} Cadeau
1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

+ 2^e Cadeau
Une superbe **Montre Chrono**

+ 3^e Cadeau
Un Cadeau **Surprise**
Si tu réponds dans les 8 jours



Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimedia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés...
- **Des CADEAUX**, en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel** 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
- **En échange de tous ces privilèges**, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même le moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 ^{er}	2 ^e
N°	N°
3 ^e	4 ^e
N°	N°
5 ^e	
N°	

Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux :
une K7 Vidéo
+ une superbe Montre Chrono
+ un Cadeau Surprise
si vous répondez dans les 8 jours

Je possède également un ordinateur : PC MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et sera(ont) intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présentée la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous en préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je règle par : Chèque* Mandat-Lettre* CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter.

Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date _____

Signature obligatoire _____

Code Postal _____ Ville _____

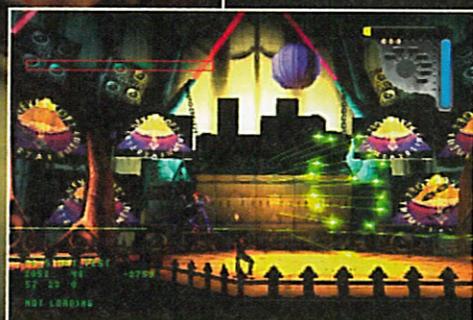
DISPONIBLES SUR CATALOGUE:
Tous les jeux pour
Playstation et Saturn

SEGA SATURN PlayStation

Par Téléphone, 0-836-670-505
Par Minitel, *3615

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles



APOCALYPSE

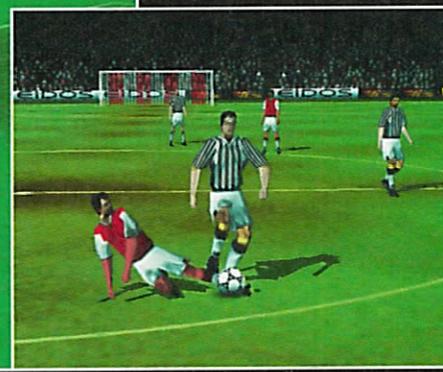
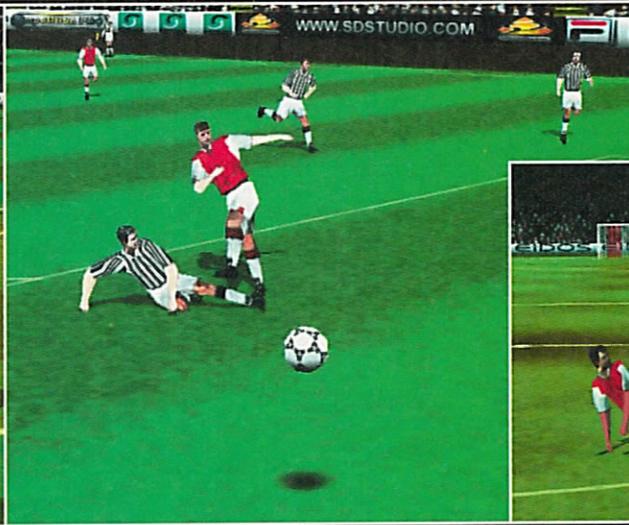
Voilà un titre qui se profile comme le plus bourrin de l'histoire, adeptes du Zen et autres Hare Krishna, passez votre chemin ! Fortement inspiré de One (à un tel point que ça en est troublant !), ce jeu de tir pur jus agrémenté de plates-formes met en scène Bruce Willis himself. Le joueur devait à l'origine être accompagné par un perso contrôlé par la machine mais cette idée a dû être abandonnée, d'où un retard conséquent. Mais cette fois semble la bonne et les amateurs d'action velue bercée par des mélodées de hard-rock seront à la fête ! Vous jouez donc sous les traits de Willis, alias Trey Kincaide, le seul apparemment capable de combattre les 4 cavaliers de l'Apocalypse : La Mort, La Peste, La Guerre et enfin La Bête... Oubliez le scénario, tout n'est qu'un prétexte à la destruction massive. Avec 12 armes différentes (lance-flammes, missiles guidés, laser, etc.) et 12 niveaux, vous aurez votre dose d'adrénaline d'autant plus que la réalisation technique est excellente. Un jeu pour les hommes, les vrais, ceux qui sentent sous les bras ...

ÉDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



MICHAEL OWEN : WLS'99

Cette suite charrie son lot d'améliorations — sinon l'éditeur n'aurait plus qu'à aller se rhabiller ! Alors que nous réserve le cru 99 ? Eh bien, dans le désordre, de plus beaux graphismes et des joueurs plus réalistes, une animation plus fluide, une jouabilité plus fine, des stades inédits animés par des mouvements de foule (la ola ?), l'incontournable mise à jour des équipes, un contrôle intuitif, de nouveaux mouvements et, cerise sur le gâteau (indigeste ?) : une résolution plus pointue (640 x 256).



ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : FIN 98

VICTORY BOXING 2

Victory Boxing 2 est la suite de la simulation de boxe la plus fun sur PlayStation. Prometteur, VB2 inclut une flopée de coups différents, une dizaine de boxeurs, mâles ou femelles, plusieurs vues caméra dont la fameuse vue de face, et deux modes de jeu, tournoi et exhibition. Dans le premier mode et ce, avant chaque match, votre entraîneur vous apprendra une technique particulière et vous donnera quelques conseils. Bien entendu, votre poulain pourra évoluer au fil des combats. Bref, tout cela pour dire que Victory Boxing 2 est très attendu et que les amateurs de boxe y trouveront sans aucun doute leur bonheur.

ÉDITEUR : VIRGIN
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



Une fois de plus, la sortie du 64 DD, le lecteur de disques nouvelle génération pour la console Nintendo 64, est retardé. L'annonce de son arrivée prochaine au Japon - le 20 novembre - et de ses performances incroyables semble avoir refroidi la société de Kyoto. Enfin, d'ici à ce que ce nouveau retard se transforme en une annulation pure et simple, il n'y a qu'un pas.

- 1 - Ouvrir un coffre peut être bénéfique, comme ici, mais aussi dangereux (genre coffre explosif).
- 2 - Un boss de fin de niveau n'attendra que vous pour un charcutage en règle. Utilisez toutes les techniques à votre disposition pour vous en sortir. Ici, un coup spécial.
- 3 - Éliminer tous les ennemis d'une zone vous permettra généralement de récupérer une clé avec laquelle vous pourrez passer à la zone suivante.
- 4 - Le lancer de couteaux est une des spécialités de notre ninja.
- 5 - Comme dans tout beat'em all, les enchaînements automatiques sont prévus. Ici, le troisième coup de pied volant sur un ennemi.



NINJA

Ninja est un beat'em all se situant dans le Japon au temps des samourais, où un ninja du nom de Kurosawa tente d'anéantir les armées de Batanaka, un démon qui, pour aider un seigneur de guerre ambitieux, en profita pour envahir le pays avec ses sbires maléfiques. Ce jeu développé par Core Design vous emmènera dans pas moins de dix-huit niveaux, truffés de pièges et d'ennemis démoniaques qu'il vous faudra éliminer à la force des poignets. Coups de poing, coups de pied, enchaînements, coups spéciaux, Ninja reprend les classiques du beat mais avec une consonnance 3D accentuée et des énigmes diverses à résoudre pour avancer. Bref, que d'la balle tout ça !

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

REGAIA DENSETSU

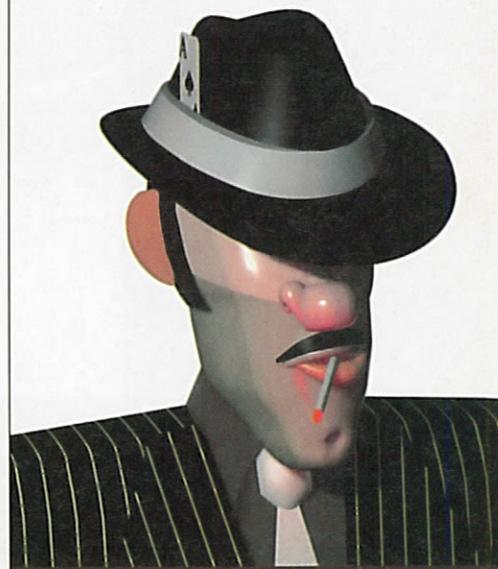
Sony Computer Entertainment nous annonce un nouveau jeu en provenance de ses studios nippons. Réalisé par une équipe de développement baptisée Contraïl, Regaia Densetsu (ou «la légende de Regaia») est un RPG très prometteur. L'accent est mis sur le côté dramatique à la fois du scénario et de la représentation. Avec ses trois héros attachants et son ambiance envoûtante, ce soft vise un public large. Ainsi, un système de commandes simple et classique a été retenu par les programmeurs, notamment pour les nombreux combats dynamiques de cette longue aventure. La représentation en 3D polygonale se montre de très bonne qualité, en particulier pour les décors qui offrent une très bonne variation dans les thèmes. Plus de quatre cents événements viendront redynamiser la progression à tout moment, de sorte que l'ennui ne devrait jamais gagner le joueur. Un titre alléchant dont la sortie en import ne devrait plus tarder. Pour la version officielle en revanche, il vous faudra attendre un peu plus longtemps.



ÉDITEUR : SCE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE



VOUS AVEZ MIS DE L'ARGENT DE CÔTÉ...



... Ça tombe bien, la mafia a de gros besoins !



LA SIMULATION ÉCONOMICO-POLITIQUE
PLUS VRAIE QUE NATURE



Concours, Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*



© 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Konami.

K1-FIGHTING ILLUSION'98

Une nouvelle version de ce jeu de baston est annoncée pour le mois de novembre au Japon. Parmi les nouveautés : six nouveaux personnages de base (à ajouter aux dix déjà présents), ainsi que quatorze personnages secrets. On découvrira également dans cette version 98 la possibilité de créer son propre combattant qui possèdera tous nos coups favoris. À l'heure actuelle, ce titre n'est prévu qu'au Japon.

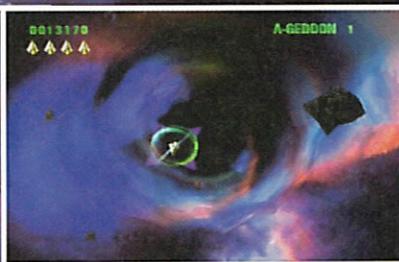
- 1 - La 3D est parfois dépourvue mais reste toujours belle et fine, et l'animation se fait sans accroc.
- 2 - Dès le début, vous aurez le choix entre ces deux persos aux aptitudes différentes et disposerez en plus de la possibilité de les faire évoluer.
- 3 - Le jeu comprend six zones différentes, comme la montagne ou la jungle... pour des ambiances variées.
- 4 - La lutte contre cette espèce de «Gras Quick» ne se fera pas sans peine...
- 5 - Les épreuves sont extrêmement variées. Ici, un niveau de course façon Mario Kart (mais sans les armes).
- 6 - Le stand de tir aux pingouins vous obligera, dans un premier temps, à en abattre soixante en moins de trois minutes.



PSYDABEK

À première vue, Psybadek fait partie de ces jeux destinés aux plus petits, voire aux fœtus : grafs enfantins, ambiances mignonnes, blagues rigolotes et scénars aussi gnanngan que simplistes. Même les noms français des niveaux sont du genre neuneu. Et pourtant, Psybadek intrigue... D'abord, parce qu'il a été conçu par l'équipe des WipEout... Ensuite, parce qu'il s'agit d'un florilège de genres aussi variés que la course, les plates-formes, les affrontements... Une sorte d'Intervilles du jeu vidéo, avec des tonnes de petits défis à relever et d'épreuves à surmonter, le tout doté d'un facteur commun : le skateboard. En effet, tous vos déplacements, quelle que soit l'épreuve, se feront sur une planche. Techniquement, c'est niais mais bigrement bien foutu. Rapide, fluide, fin et très maniable, Psybadek laisse perplexe et pourrait bien convaincre. Mais pour en être sûr, il faudra y jouer vraiment. Un bon test nous en dira un peu plus...

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



ASTEROIDS

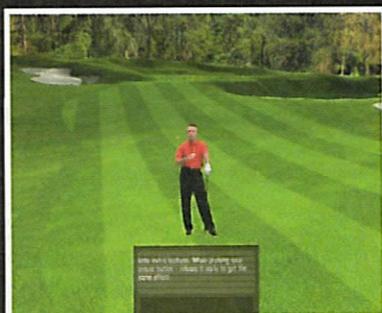
Asteroids reprend le concept classique du jeu de tir sur un écran (à la Vectrex). Dans ce jeu, vous piloterez un petit vaisseau ayant pour tâche de récupérer des mines flottant dans l'espace intersidéral, tout en évitant les comètes et autres obstacles. Du point de vue armement, votre vaisseau possédera un laser permettant de détruire certains obstacles ou encore des vaisseaux ennemis. De plus, en récupérant des mines, il vous sera possible de déclencher des tirs spéciaux (mines explosives, bombes...) ou encore de placer une barrière protectrice autour de votre vaisseau, lequel rebondira alors sur tous les éléments du décor. Sympathique, Asteroids arrive à point nommé pour les nostalgiques.

ÉDITEUR : **ACTIVISION**
MACHINE : **PLAYSTATION**
DISPONIBILITÉ : **NOVEMBRE**

GOLF PRO

Ubi Soft nous promet la simulation de golf la plus intuitive et la plus réaliste à ce jour sur PlayStation ! Le secret ? Le «Real Swing», une technique prétendument révolutionnaire qui permet de simuler à la perfection le swing du golfeur et de réaliser en temps réel la totalité des coups existants dans cette discipline. Les deux parcours présents, Saint-Mellion (en Angleterre) et Hilton Head (aux USA) ont chacun nécessité plus de dix-huit mois de travail ! On retrouvera également, parmi les trois joueurs proposés, Gary Player, l'un des trois meilleurs golfeurs du circuit mondial. Ce dernier prodiguera aux novices les rudiments de ce sport hyper technique et aux plus doués des conseils avisés. Le jeu comportera d'ailleurs des commentaires riches d'environ trois mille phrases. Enfin, il sera possible de jouer jusqu'à quatre, chacun son tour bien évidemment ! Voilà de quoi nous mettre l'eau à la bouche, reste à vérifier tout cela sur le green...

ÉDITEUR : **EMPIRE**
MACHINE : **PLAYSTATION**
DISPONIBILITÉ : **DÉCEMBRE**



STARCON

Starcon est le quatrième volet de la série des «Star Control», bien connue sur PC. Dans ce shoot'em up spatial, le joueur contrôle un gros vaisseau contenant plusieurs autres petites navettes (jusqu'à huit) qu'il pourra également piloter. Starcon est un jeu d'action dans lequel la stratégie a son importance et dont le scénario évolue en fonction des actions des joueurs. Plusieurs vues sont disponibles, le choix de l'armement vous incombera et, enfin, il vous sera possible de jouer à deux, en collaboration ou encore en duel. Un jeu à surveiller donc lors de sa sortie, prévue pour le début de l'année prochaine...

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 99

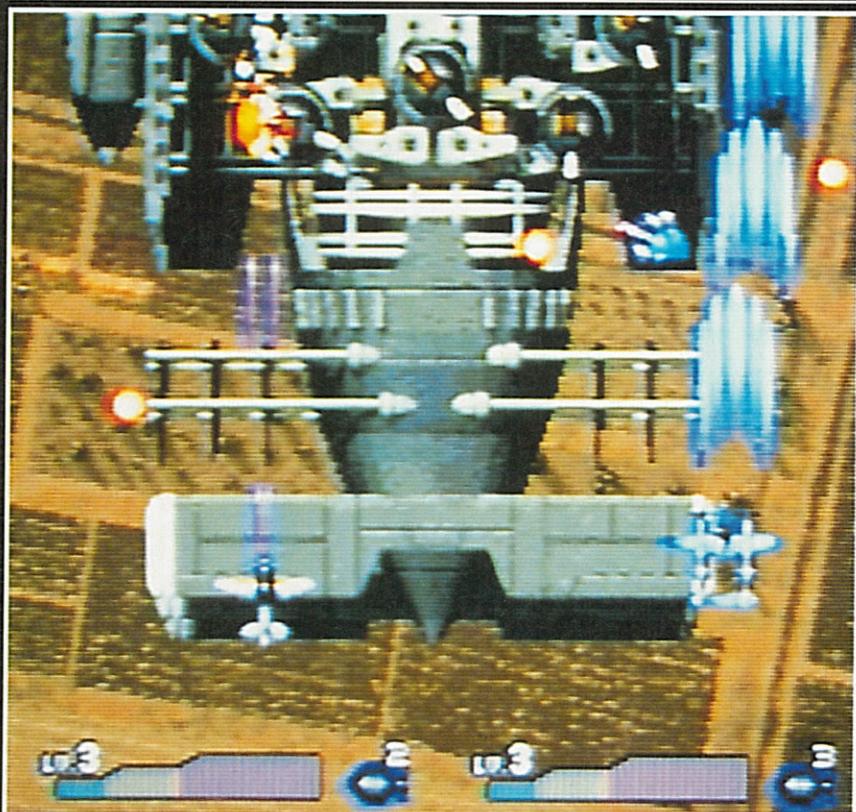


STRIKERS 1945 II



Fans de shoot'em up puissants et épuisants, c'est à vous que je m'adresse ! En effet, le magnifique Strikers 1945 II de Psikyo s'apprête à débarquer sur votre console 32 bits (en import au moins). Pour les malheureux qui n'en auraient jamais entendu parler, rappelons que ce jeu, qui date de 1995, reste l'un des plus magnifiques et des plus défoullants Shoot'em up verticaux disponibles en arcade. Alors, inutile de vous dire que cette adaptation parfaite sur console méritera le détour pour tous les fous de «mitraille aérienne en règle façon fin de seconde Guerre mondiale». Six magnifiques avions à sélectionner librement vous attendent dans les hangars. Pour l'armement, pas d'inquiétude : les Power Ups et autres Support Attacks façon «Têtes Brûlées» fusent de toutes parts. Si le jeu comporte huit niveaux aux décors très variés, les quatre premiers d'entre eux vous seront toujours proposés dans un ordre différent, la console se chargeant automatiquement de faire varier le déroulement. Peu importe, puisque de toute façon le niveau de difficulté de ces quatre niveaux est équivalent. Pour les quatre derniers en revanche, ça se gâte, mais méchamment !

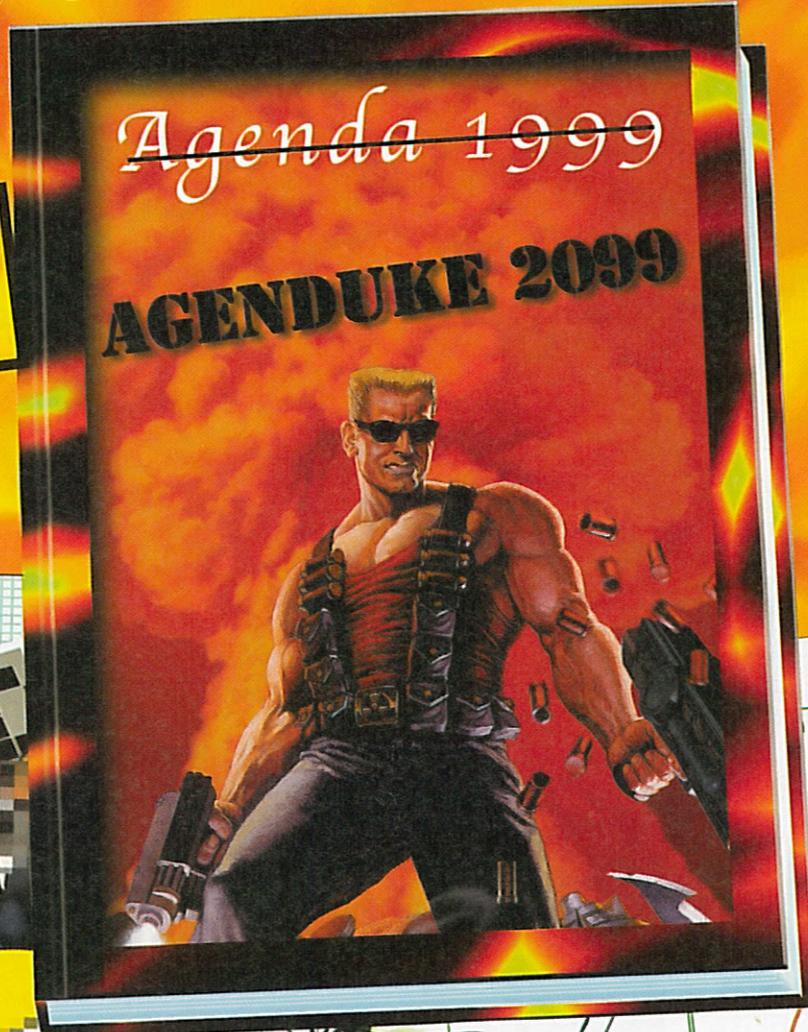
ÉDITEUR : PSIKYO
MACHINE : PLAYSTATION & SATURN
DISPONIBILITÉ : 22 OCTOBRE



LAISSEZ TOMBER LES AGENDAS DE MAUVIETTE ! 79F*

Hé, 79 balles !
Même pas un
chargeur.

À REMPLIR
AVEC
PRÉCAUTION



Explosion de gaz au Fou...
Une mystérieuse explosion a ravagé le célèbre établissement mardi soir, alors que s'y tenait le 112ème Gala de l'amicale des héros au profit des joueurs atteints d'épilepsie. Selon le capitaine des pompiers, l'explosion aurait pour origine un des casiers du vestiaire d'où s'échappait un gaz toxique et hautement inflammable. L'explosion s'est produite au moment où les participants s'allumaient un cigare pour finir la soirée en

Vous êtes Vesteaire n° 32 (Casier)

Lara : 412.13...

MERCREDI 20		JEUDI 21		DIMANCHE 30		NOTES	
MERCREDI 20		JEUDI 21		DIMANCHE 30		NOTES	
MERCREDI 20		JEUDI 21		DIMANCHE 30		NOTES	
MERCREDI 20		JEUDI 21		DIMANCHE 30		NOTES	

Faire un collier de douilles pour M.O.M.A.N.

*FRAIS D'ENVOI POSTAUX INCLUS

POUR COMMANDER CE SPLENDIDE AGENDUKE 1999, RENVOYEZ LE COUPON CI-DESSOUS, REMPLI ET ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT PAR CHÈQUE, CARTE BANCAIRE, CCP OU MANDAT-LETTRE À : NORAH EDITIONS, 23, rue Lavoisier. 75008 PARIS

NOM : _____ CODE POSTAL : _____ REGLEMENT PAR : CHEQUE, CCP, MANDAT LETTRE

PRÉNOM : _____ PAYS : _____ CARTE BANCAIRE : _____ DATE D'EXPIRATION :

ADRESSE : _____ TEL : _____ DATE : _____ SIGNATURE : _____

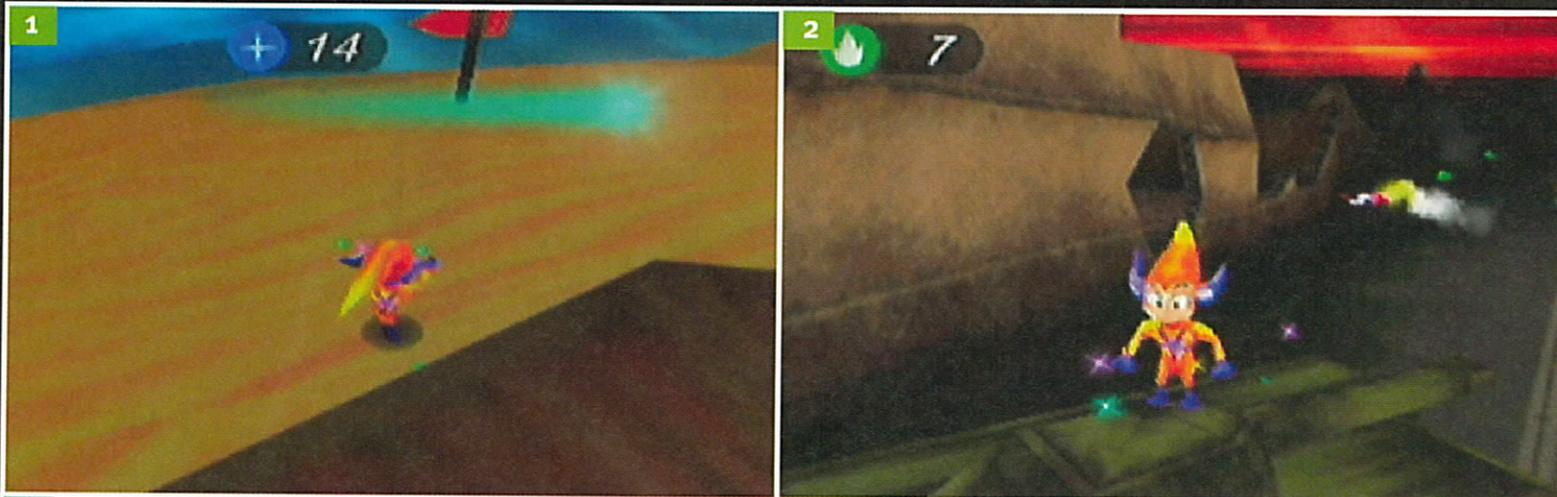
Conformément à l'article 27 de la loi informatique et liberté du 01 78, vous pouvez refuser sur simple demande que vos coordonnées soient transmises.

STARSHOT : PANIQUE AU SPACE CIRCUS

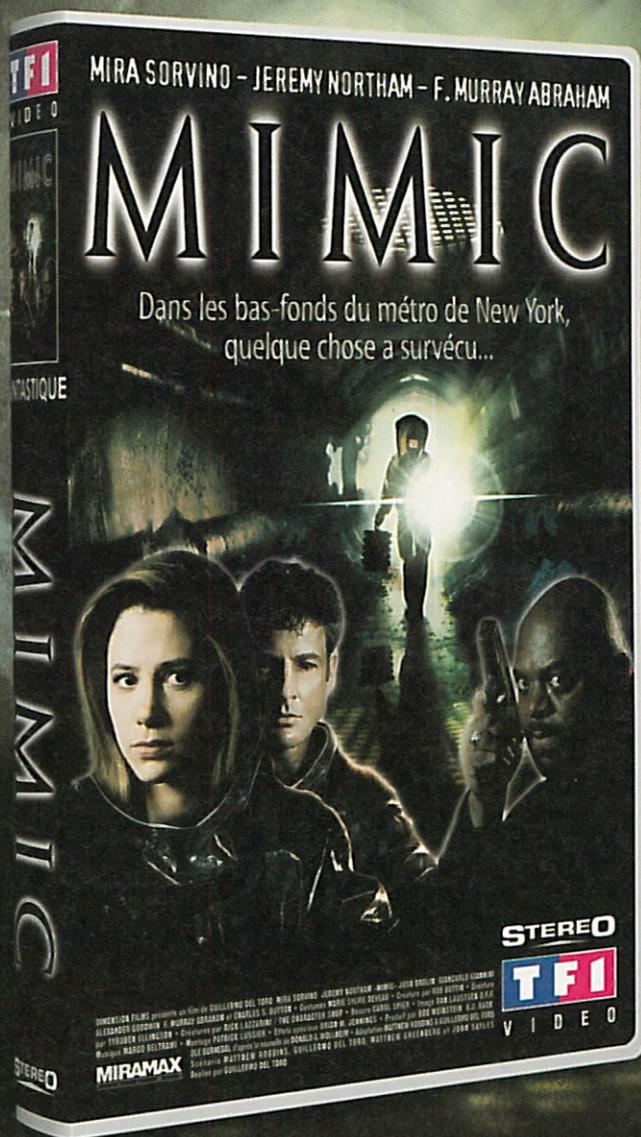
Première nouvelle, Space Circus change de nom et devient Starshot : panique au Space Circus. La même chose, mais en plus compliqué. Deuxième nouvelle, ce soft d'Ocean pour Nintendo 64 passe en preview dans nos pages, ce qui signifie que sa sortie se rapproche. Enfin, dernière nouvelle : nous avons eu une version entre les mains. Toujours dans un esprit gamin, le jeu est en 3D temps réel et vous place dans la peau de Starshot, le jongleur d'étoiles, pour des missions diverses. La fiche technique est impressionnante : Q-Sound, un moteur qui peut afficher plus de dix persos à l'écran, des effets de lumière, des explosions de lave, de l'eau en mouvement, une intelligence artificielle élaborée, le tout servi à la sauce cartoon. Bref, sur le papier, Starshot est impressionnant. Manette en main, c'est une autre paire de manches (que de saccades !) ; mais il faut préciser que la version n'était pas définitive. Attendons donc une cartouche plus aboutie. Pour plus d'infos, je vous renvoie au dossier «Top Secret» du n°27 de Playmag.

- 1 - Starshot, le héros, pourra lancer des étoiles contre ses ennemis et diriger leur trajectoire (celle des étoiles).
- 2 - Dans ce titre à l'ambiance loufoque-enfantine, vous aurez sept mondes à explorer.
- 3 - Les effets de l'eau sont bien rendus.

ÉDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



VOUS CROYEZ DÉJÀ AVOIR EU PEUR ?
VOUS N'AVEZ ENCORE RIEN VU...



SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
MIRAMAX

EN VENTE EN VIDÉO

Disponible également en laserdisc

TFI
VIDEO

INTERDIT AUX MOINS DE 12 ANS.

TEST DRIVE 4 X 4

Annoncé à l'E3 sous le nom de Test Drive Off-Road 2, ce jeu de courses tout terrain portera finalement le nom de Test Drive 4 x 4, histoire peut-être que la piètre qualité du premier Off-Road ne lui fasse pas d'ombre... C'est en tout cas une nouvelle équipe de développement qui s'est chargée du jeu, alors il ne devrait pas y avoir récidive... Avec Test Drive 4 x 4, vous parcourrez six pays dans des courses très longues. Il ne s'agit pas de circuits sur lesquels vous devez réaliser plusieurs tours, mais bel et bien d'étapes comme celles que l'on voit dans le Paris/Dakar. Vingt véhicules sont proposés, sept vues, trois niveaux de difficulté et douze circuits au total. Avec un paddle vibrant, vous vous y croirez encore plus. Dans ce jeu plus axé arcade que simulation, vos voitures décolleront sur les bosses et feront même des tonneaux. En revanche, les caisses ne subiront aucun dégât... Basé sur les routines de Test Drive 4, le jeu s'annonce très fun. Les sorties de route font rage et il ne sera pas simple de rattraper les dérapages. Avec huit à dix concurrents face à vous, il va sans dire que la bataille sera acharnée ! Enfin, un mode de jeu vous permettra d'acheter et de vendre des voitures afin de participer à un tour du monde. Tout cela s'annonce prometteur...

ÉDITEUR : ACCOLADE

MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

1 - Ça bouchonne dur dans les rues étroites de cette ville. Allons froisser un peu de carrosserie...

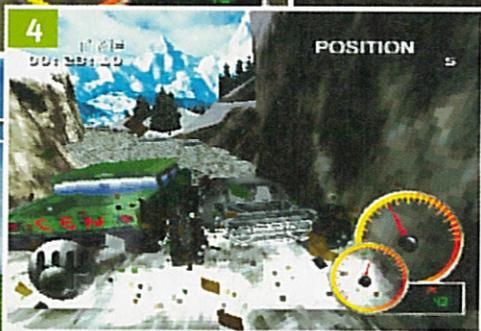
2 - Ça, c'est pas de bal ! Il y a une vache à 1 km à la ronde et elle est pour vous !

3 - Voilà une sortie de route collective. Fort heureusement (ou malheureusement), les véhicules ne subissent aucun dégât.

4 - Oh là là, quelle collision ! Les rétrécissements de routes sont nombreux, alors regardez bien loin devant pour anticiper.

5 - Les véhicules seront plus ou moins ralentis en fonction du terrain.

6 - Plusieurs vues sont disponibles. Ici, la vue intérieure. Et les distances de sécurité, vous en avez déjà entendu parler ?



[milia'99]

Février 9-12

Le MILIA est unique.

Il est le premier marché international entièrement consacré aux contenus interactifs et à leur développement.

Le MILIA est exhaustif.

Développeurs et éditeurs, distributeurs et diffuseurs, outils logiciels et fabricants de périphériques, tous les acteurs de la chaîne s'y retrouvent.

Le MILIA est innovant.

Un exceptionnel programme de conférences, des Key-notes de renom, la présence de Jeunes Créateurs, tout vous aide à voir plus loin.

Le MILIA est efficace.

En 1998, plus de 750 journalistes venus du monde entier ont relayé les nouveautés des participants et les succès des MILIA d'Or.

Le MILIA est irremplaçable.

Un marché dynamique (2590 sociétés), réellement international (57 pays), et ouvert à tous les contenus (cinéma, animation, multimédia, on-line, jeux, etc.)

Le MILIA vous attend.

LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES INTERACTIFS

PALAIS DES FESTIVALS - CANNES - FRANCE

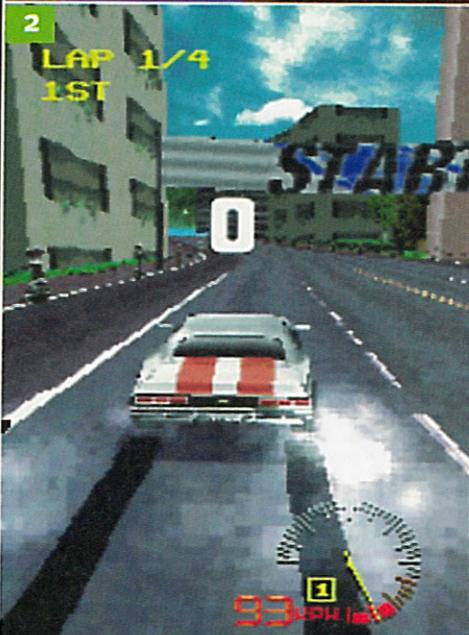
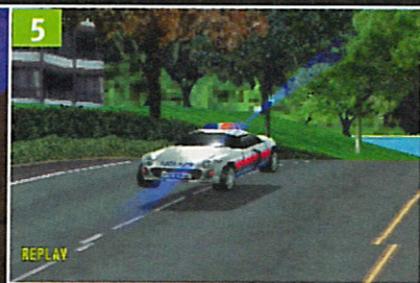
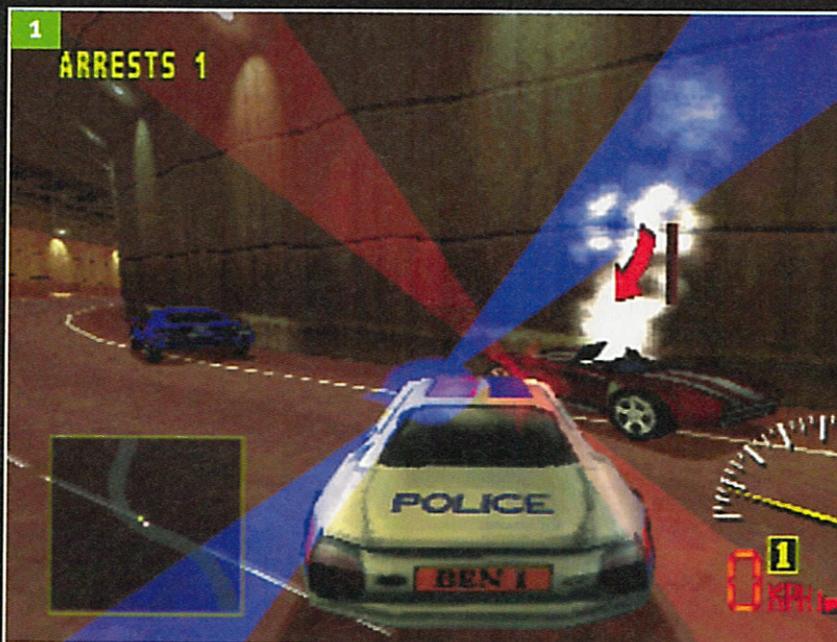
Pour plus d'informations sur le MILIA :
Contactez Anne-Marie Parent ou Ted Baracos
Tél. : 33(0)1 41 90 46 44 - Fax : 33(0)1 41 90 44 70
E-mail : 100321.1310@compuserve.com



TEST DRIVE 5

En attendant le test du mois prochain (je sais, c'est dur d'attendre), voici un résumé de ce qui vous attend dans ce jeu de courses automobiles pour un ou deux joueurs avec ou sans permis. Test Drive 4 avait été une belle surprise, ce nouvel épisode risque fort de plaire tout autant, si ce n'est plus ! Les courses se déroulent sur les chemins, routes et autoroutes des quatre coins du monde ; dix-sept circuits vous attendent avec des bifurcations, des carrefours dangereux, un important trafic (avec parfois des routes à double sens), le tout sous la surveillance de la Police ! Sept vues de votre voiture sont disponibles, trois niveaux de difficulté et pas moins de vingt-huit bolides au choix, dont vous pourrez choisir la couleur et même modifier les caractéristiques (accélération, vitesse, maniabilité, freinage). Cette fois, vous pourrez également jouer le rôle de la Police et procéder à des arrestations musclées. Test Drive 5 s'avère d'une grande richesse grâce à un nombre important de modes de jeu. Techniquement, le jeu s'est vu doté d'un nouveau moteur, ce qui lui confère un meilleur pilotage et un niveau technique supérieur avec de superbes traînées de freinages, des feux de stop qui se reflètent sur la route, l'apparition de pluie sur le pare-brise, d'effets de lumière ou encore de turbulences aéronautiques autour des pneus...

ÉDITEUR : ACCOLADE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



- 1 - Vous pourrez jouer le rôle de la police et procéder à des arrestations. Enclenchez votre gyrophare et foncez dans les voitures en infraction !
- 2 - Quel départ sur les chapeaux de roue ! La gamme en est restée sur le bitume !
- 3 - Les sorties de route sont parfois très spectaculaires.
- 4 - Outre les autres concurrents, vous croirez d'autres véhicules, parfois même en sens inverse. Gare aux carambolages !
- 5 - Chaque course pourra être revue grâce à un replay.
- 6 - En mode Deux joueurs, l'écran pourra être séparé horizontalement ou verticalement.



TINY TANK: UP YOUR ARSENAL

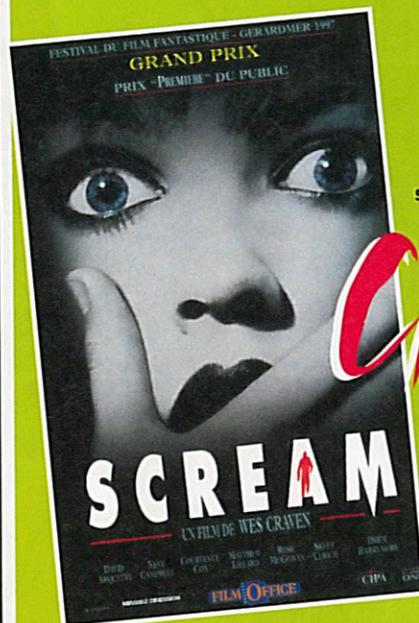
Tiny Tank est un jeu de tir et de conduite pour un ou deux joueurs (en duel), qui vous place aux commandes d'un tank à la frimousse plutôt sympathique. Cela dit, ce tank pourra être sauvagement équipé de multiples armes que l'on pourra améliorer au fil du jeu et qui vous permettront de vous engager dans des combats d'une rare intensité. Ce sont en tout quinze niveaux qui vous sont proposés, aux graphismes et puzzles intéressants et à l'humour omniprésent.

ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS**
MACHINE : **PLAYSTATION**
DISPONIBILITÉ : **NOVEMBRE**



PARTICIPEZ À NOTRE CONCOURS

SCREAM



SUR LE **3615**

Ciné Live

GAGNEZ LA K7 VIDÉO
DE **SCREAM** + DES GOODIES CINÉMA

GAGNEZ AUSSI 1 NINTENDO 64,
1 CARTE 3DFX 2, DES K7 VIDÉO
ET DES PLACES DE CINÉ

3615 - 2.23 F/min



Photos non contractuelles

Concours organisé du 1er au 31 octobre 1998

UNHOLY WAR

Développé par Crystal Dynamics, Unholy War est un jeu dans lequel deux races extraterrestres s'affrontent sur seize planètes différentes. Les Teknos viennent d'un monde où la technologie permet de survivre tandis que les Arcanes font plutôt appel à la magie. Le côté intéressant est qu'en plus d'un jeu de baston bien bourrin avec le mode Mayhem, vous disposerez d'un véritable jeu de stratégie comparable à Final Fantasy Tactics en ce qui concerne les déplacements de vos combattants, qui se déroulent sur un terrain composé d'hexagones. Une fois votre tour et celui de l'adversaire passés, les combats prennent place grâce à un moteur 3D temps réel assez performant. Les zooms suivent parfaitement l'action et l'animation est fluide, ce qui ne gâche rien. Chaque race dispose d'un arsenal particulier: Les Teknos sont plutôt enclins à utiliser des attaques aériennes dévastatrices tandis que les Arcanes auront recours aux incantations de bêtes féroces pour incinérer leurs ennemis. Tout cela fait un peu penser à un remake d'Archon, un vieux mais excellent jeu sur micro 8 bits. Souhaitons à Unholy War d'être à la hauteur de son aîné !

ÉDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE



WIRED

Un peu à la manière des motos que l'on avait pu jadis découvrir dans le film «Tron», vous vous déplacez sur des lignes. Cependant, votre objectif n'est pas le même. Ici, votre but consiste à foncer pour changer le plus possible de cases dans votre couleur et ainsi grappiller le maximum de territoires. Colorez les quatre côtés d'une case pour qu'elle se remplit de votre couleur et pour que du même coup son contenu vous appartienne. Ainsi, vous ramassez plein de bonus (on en compte une trentaine au total), des bombes à retardement ou encore des missiles, par exemple ! Dix mondes de dix niveaux chacun vous attendent, avec une ribambelle d'ennemis. Le style de ce jeu d'action en 3D est, comme vous le voyez, très «cartoon», les couleurs pétent aux yeux et les musiques «funky» vous éclatent joyeusement les oreilles mais là, vous ne pouvez pas entendre... Sachez en tout cas que vous pourrez y jouer à quatre simultanément grâce à un câble de connexion, chacun pour soi ou par équipe, que plusieurs vues sont disponibles et que ce jeu pourrait également sortir sur Game Boy et Nintendo 64. À suivre donc...

ÉDITEUR : SCI
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



UNE
VITESSE
DE COURSE
À VOUS
RETOURNER
L'ESTOMAC!

UNIQUE AU MONDE
RECEVEZ GRATUITEMENT L'ADD-ON
DE CIRCUIT BREAKERS
(contenant 8 nouveaux circuits totalement inédits)



Astuces, Solutions, Nouveautés,
Concours, Support Technique
08 36 68 18 11
2,23 F / minute

**CIRCUIT
BREAKERS**

CA VA CHAUFFER!

 **Supersonic**

© Mindscape, Inc. Tous droits réservés. Mindscape est une marque déposée et Circuit Breakers et le logo Mindscape sont des marques déposées de Mindscape, Inc. Le logo Supersonic est une marque déposée de Supersonic Software Ltd. Développé par Supersonic Software Ltd.



Pour recevoir l'add-on de *Circuit Breakers*, renvoyez ce coupon (ou recopiez le sur papier libre) plus le code barre du produit original *Circuit Breakers* ainsi que le ticket de caisse. Joignez à cela un chèque d'un montant de 20 Francs pour participation aux frais d'envoi, libellé à l'ordre de TLC-Edusoft (les paiements en espèce et timbres poste sont interdits) et envoyez le tout avant le 31/12/98 à l'adresse suivante :
OPERATION ADD-ON CIRCUIT BREAKERS CEDEX 2024 - 99204 PARIS CONCOURS

Nom : _____ Prénom : _____ Sexe : _____
Téléphone : _____ Date de naissance : _____
Adresse : _____ Ville : _____
Code Postal : _____
Offre réservée dans la limite des stocks disponibles. Un seul envoi par famille, même nom, même adresse.
Conformément à la loi informatique et libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant.

TEKKEN, SOUL CALIBUR MÊME COMBAT !

Yoshimitsu, un des personnages de Tekken 3, est annoncé par Namco comme l'un des personnages cachés de son prochain jeu de baston Soul Calibur. Développé d'abord en borne d'arcade, Soul Calibur est annoncé également par le constructeur japonais sur PlayStation, mais pas avant le printemps 1999.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

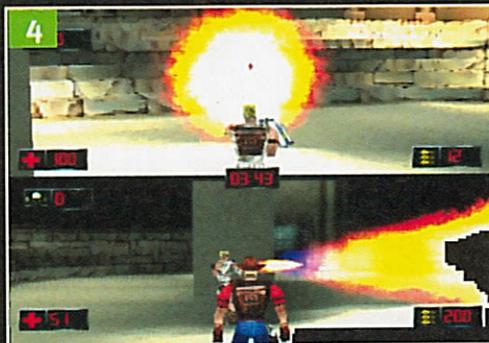
La sortie de Duke Nukem Time to Kill approche à grands pas et le jeu n'aura bientôt plus de secret pour vous. Mais en attendant le test final, voici quelques infos et clichés de plus histoire de vous y préparer en douceur... Tout débute par une séquence cinématique explosive qui nous prévient déjà de ce qui nous attend ! Duke vous réserve beaucoup d'humour, beaucoup de sang (vous pouvez choisir de l'enlever) et un poil d'érotisme. Si vous trouvez une cabine téléphonique, passez donc un coup de fil ; si vous vous retrouvez face à un miroir, regardez ce qui arrive et si vous laissez votre personnage sans bouger, voyez plutôt ce qu'il fera... Très inspiré de la série Tomb Raider, Duke Nukem time to kill est manifestement un Lara-like ! Notre personnage pourra en effet, sauter, nager et même voler à l'aide d'un réacteur dorsal ! Il possédera en outre une vaste panoplie d'armes, une quinzaine au total avec des grenades, de la dynamite, des bombes, un lance-flammes, des couteaux, des haches, des arbalètes, une carabine, un laser et d'autres matériels encore très spéciaux ! Une chose est certaine en tout cas, si tous les atouts sont de votre côté pour mettre la raclée à l'adversaire, eux aussi en ont sous la gâchette. La difficulté du jeu est donc assez élevée ! Sachez également que vous pourrez y jouer à deux simultanément en duel, dans 6 niveaux spécialement créés à cet effet. Voici donc votre nouveau héros après Lara Croft. Duke possède en effet toutes les qualités, avec du tir, de la réflexion ainsi que des épreuves d'agilité dont il se défera aisément grâce au nombre important d'actions à sa disposition.

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE

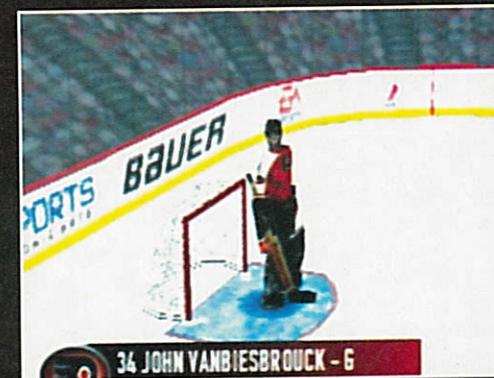
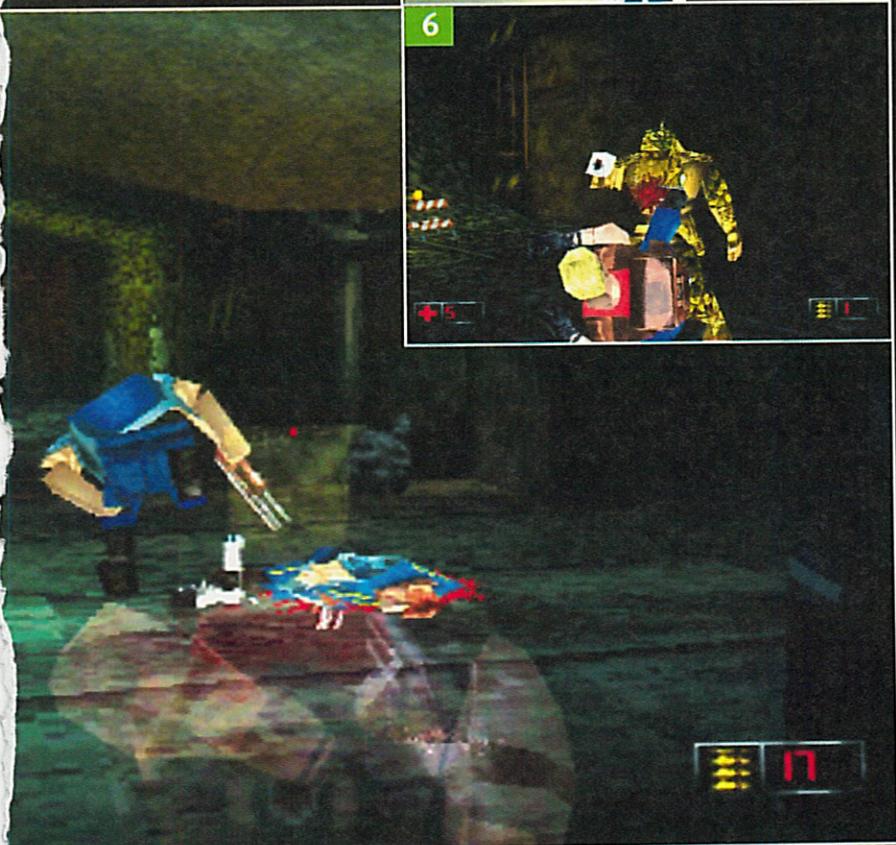
MACHINE : PLAYSTATION

DISPONIBILITÉ : OCT./NOVEMBRE





- 1 - On ne peut pas dire que les explosions soient minimales. Le sang aussi peut gicler à tout bout de champs.
- 2 - Six terrains ont été conçus spécialement pour le mode deux joueurs.
- 3 - En passant dans le mode tir de précision, vous pourrez cibler un ennemi au millimètre près. Cela est très utile lorsqu'il est très loin, en hauteur ou même en contrebas.
- 4 - Non seulement il sera possible de choisir entre un écran séparé horizontalement ou verticalement, mais en plus, vous pourrez sélectionner le type de Duke que vous désirez contrôler, à savoir un Duke bleu, un rouge, un autre habillé en cow-boy, un autre issu de l'époque médiévale, un autre de type commando ou encore un Romain !
- 5 - Tout au long du jeu vous devrez trouver des objets et actionner des interrupteurs. Voilà que vous venez de mettre en route un wagon.
- 6 - S'il vous arrivait de manquer de munitions, il vous resterait encore vos bonnes vieilles godasses pour éclater du cochon ou tout autre monstre.



NHL '99

Les jeux de hockey sur glace ont le chic pour nous donner des poussées d'adrénaline dès la séquence d'introduction. Pendant les matchs, notre état d'ivresse est maintenu par des chocs violents entre les joueurs et des bastons pour le moins musclées ! Et ce nouveau NHL n'y déroge pas ! Le jeu propose de nouvelles stratégies ainsi qu'une barre permettant de mieux gérer la force de nos tirs. Exhibition, entraînement, saison, rien ne manque. Les commentaires sont toujours aussi dynamiques et les bastons encore plus nerveuses. Enfin, avec une manette vibrante, vos sensations ne seront que meilleures.

ÉDITEUR :
EA SPORTS
MACHINE :
PLAYSTATION
NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ :
NOVEMBRE

Juste trois lignes pour annoncer le retard du Puma Street Soccer de Funsoft, prévu au départ pour novembre 98. Il faudra désormais l'attendre pour la fin de l'année, voire même pour le début de l'année 1999. Juste un poil en retard pour la Coupe du Monde. Ou alors un chouïa en avance pour celle de Japon/Corée 2002.



- 1 - Iguana oblige, les graphismes seront, comme dans la précédente version, à la hauteur de nos espérances.
- 2 - Certains tremplins vous projeteront dans ce type de portions, durant lesquelles vous pourrez recharger votre arme principale.
- 3 - Récupérer des armes sera primordial pour espérer terminer avec un bon classement.
- 4 - Les loopings seront vertigineux.



EXTREME G2

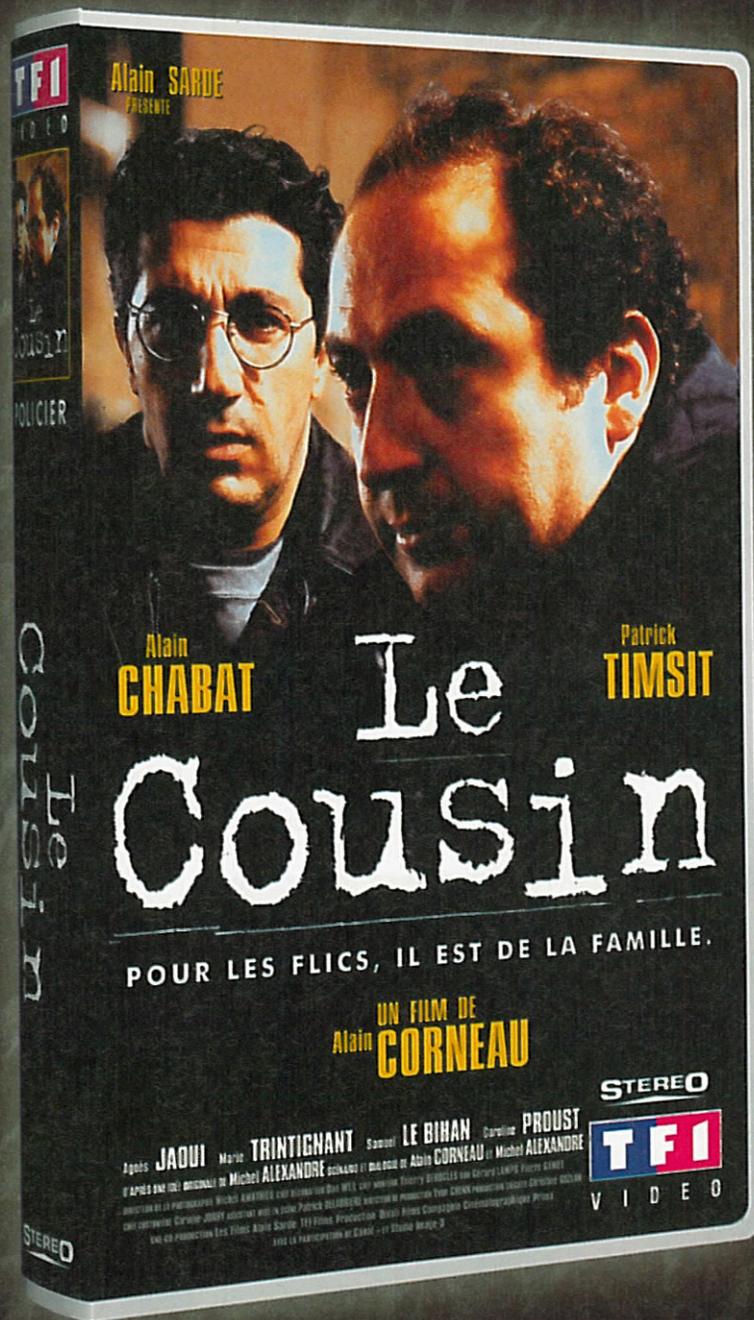
Voici la suite d'Extreme G, cette course de moto futuriste sévissant sur Nintendo 64 et pondue par Iguana. Dix nouvelles motos, plusieurs modes de jeu et une douzaine de circuits différents sont proposés dans cette nouvelle mouture. Comme d'habitude, le but du jeu sera d'arriver premier, en utilisant pour cela son adresse au pilotage mais aussi sa fourberie en usant d'armes diverses pour ralentir les autres concurrents. Par contre, en jeu simple, un mode Arcade est prévu, dans lequel votre unique tâche sera de zigouiller plein d'aliens sur un circuit donné. Un mode Practice vous permet également de vous entraîner, ce qui ne sera pas du luxe, la difficulté du jeu étant assez élevée. Enfin, que dire d'autre sinon qu'Extreme G2 arrive à point nommé pour redorer une console en mal de titres...

ÉDITEUR : ACCLAIM
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

**Patrick
TIMSIT**

**Mouchard,
indic,
balance,
informateur,
donneur...
Et ami ?**

**Alain
CHABAT**



LE POLAR DE L'ANNÉE

EN VENTE EN VIDÉO LE 6 OCTOBRE



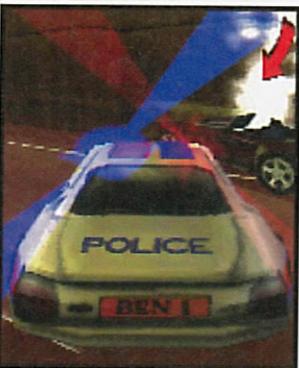
Comme d'habitude, les sorties se voient continuellement repoussées. Ce mois d'octobre ne déroge pas à la règle. C'est d'ailleurs avec une grande tristesse que l'on a appris le léger «glissement» de **Metal Gear Solid** au mois de mars prochain. Que tout le monde reste calme toutefois, **Tomb Raider 3** et **Lara Croft**, ainsi que **Zelda** sur Nintendo 64, devraient bien être là à la fin du mois de novembre.

en développement

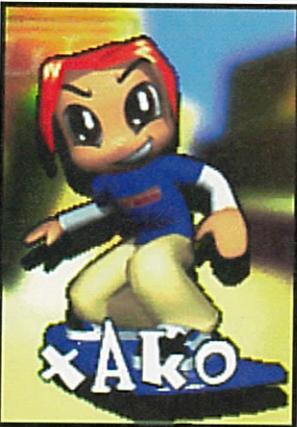
DUKE NUKEM TIME TO KILL



TEST DRIVE 5



PSYDABEK



CARMAGEDDON 2 : CARPOLYPSE NOW



OCTOBRE

ACTUA GOLF	PLAYSTATION	GREMLIN
ACTUA TENNIS 3	PLAYSTATION	GREMLIN
BABY UNIVERSE	PLAYSTATION	SCEI
BUCK BUMBLE	NINTENDO 64	UBI SOFT
BUGGY	PLAYSTATION	GREMLIN
CRUIS'N WORLD	NINTENDO 64	NINTENDO
DUKE NUKEM TIME TO KILL	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
EARTHWORM JIM 3D	PLAYSTATION/N64	INTERPLAY
FUTURE COP L.A.P.D.	PLAYSTATION	ELECTRONICS ARTS
G-DARIUS	PLAYSTATION	TAITO
G.A.S.P	NINTENDO 64	KONAMI
GEMINI FORCE	NINTENDO 64	NINTENDO
GT 64	NINTENDO 64	OCEAN
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE	PLAYSTATION	GT INTERACTIVE
LE SEME ELEMENT	PLAYSTATION	SONY
MADDEN 99	PLAYSTATION	EA SPORTS
MISSION IMPOSSIBLE	NINTENDO 64	OCEAN
MOTO RACER 2	PLAYSTATION	EA
N2O	PLAYSTATION	GREMLIN
NASCAR '99	PLAYSTATION	EA
NHL'99	PLAYSTATION	EA SPORTS
NINJA	PLAYSTATION	EIDOS
NUCLEAR WINTER	PLAYSTATION	EIDOS
ODT	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
PET IN TV	PLAYSTATION	SCEI
PLANE CRAZY	PLAYSTATION	EUROPPRESS
REDLINE	PLAYSTATION	ACCOLADE
SCARS	PLAYSTATION	UBI SOFT
SCARS	NINTENDO 64	UBI SOFT
SPACE CIRCUS	NINTENDO 64	OCEAN
SPECIAL OPS	PLAYSTATION	BMG
TONIC TROUBLE	NINTENDO 64	UBI SOFT
TWISTED EDGE	NINTENDO 64	KEMCO
VIRUS	PLAYSTATION	GROLIER
WILD ARMS	PLAYSTATION	SCEI
WILD'95	PLAYSTATION	INTERPLAY
X-FILES	PLAYSTATION	FOX INTERACTIVE
X-MEN VS STREET FIGHTER	PLAYSTATION	CAPCOM

NOVEMBRE

1080° SNOWBOARDING	NINTENDO 64	NINTENDO
ACTUA SOCCER 3	PLAYSTATION	GREMLIN
ALL STAR TENNIS	PLAYSTATION	UBI SOFT
ATLANTIS	PLAYSTATION	CRYO
BLASTO	PLAYSTATION	SISA
BREATH OF FIRE 3	PLAYSTATION	CAPCOM
BUST A GROOVE	PLAYSTATION	ENIX
C3 RACING	NINTENDO 64	INFOGRAMES
CARMAGEDDON 2	PLAYSTATION	EIDOS
COLONY WARS II	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
CONSTRUCTOR	PLAYSTATION	ACCLAIM
DREAMS	PLAYSTATION	CRYO
F-ZERO 64	NINTENDO 64	NINTENDO
FIFA '99	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
FORMULA ONE '98	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
GLOBAL DOMINATION	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
HOLY MAGIC CENTURY	NINTENDO 64	KONAMI
JEST	NINTENDO 64	OCEAN
KO KINGS	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
LEMMINGS	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
MEDIEVIL	PLAYSTATION	SCEE
MICRO MACHINES TURBO	NINTENDO 64	CODEMASTER
PERFECT DARK	NINTENDO 64	NINTENDO
PRO 18 WORLD OPEN	PLAYSTATION	PSYGNOSIS
PSYBADEK	PLAYSTATION	PSYGNOSIS

NOVEMBRE

RAYMAN 2	PLAYSTATION / N64	UBI SOFT
RUSHDOWN	PLAYSTATION	CANAL + MULTIMEDIA
SHADOW GUNNER	PLAYSTATION	UBI SOFT
SILICON VALLEY	NINTENDO 64	TAKE 2
SMALL SOLDIERS	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
SPACE SQUADRON	NINTENDO 64	NINTENDO
SPYRO THE DRAGON	PLAYSTATION	UNIVERSAL
TESTS DRIVE 5	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
TIGER WOODS PGA TOUR	PLAYSTATION	ELECTRONIC ARTS
TOMB RAIDER 3	PLAYSTATION	EIDOS
UBIK	PLAYSTATION	CRYO
V-RALLY	NINTENDO 64	OCEAN
VIVA SOCCER	PLAYSTATION	VIRGIN
WARZONE 2100	PLAYSTATION	EIDOS
YANNICK NOAH: ALL STARS TENNIS	PLAYSTATION	UBI SOFT
ZELDA 64	NINTENDO 64	NINTENDO
ZERO DIVIDE 2	PLAYSTATION	SONY

DÉCEMBRE

BIG AIR	NINTENDO 64	ACCOLADE
CASTROL HONDA SUPERBIKES	PLAYSTATION	INFOGRAMES
CHAOS	PLAYSTATION	UBI SOFT
CRASH BANDICOOT 3	PLAYSTATION	UNIVERSAL
EGYPTE	PLAYSTATION	CRYO
FIFA 99	NINTENDO 64	ELECTRONIC ARTS
KENSEI SACRE FIST	PLAYSTATION	KONAMI
KNIFE HEDGE	NINTENDO 64	KEMCO
MONKEY HERO	PLAYSTATION	TAKE 2
PROFESSIONEL SPORT CAS RACING	PLAYSTATION	VIRGIN
STARFLEET ACADEMY	PLAYSTATION	INTERPLAY
THRUST TWIN N' TURN	PLAYSTATION	TAKE 2
TINY TANK	PLAYSTATION	MGM
TOCA TOURING CAR 2	PLAYSTATION	CODEMASTER
ATTACK OF THE SAUCEMAN	PLAYSTATION	PSYGNOSIS

JANVIER ET PLUS

DOLPHIN'S DREAMS	PLAYSTATION	KONAMI
LES RAZMOKETS	PLAYSTATION	THQ
LIBERO GRANDE	PLAYSTATION	NAMCO
MONACO GP	PLAYSTATION	UBI SOFT
UEFA SOCCER	PLAYSTATION	OCEAN
ASTÉRIX	PLAYSTATION	INFOGRAMES
CASTLEVANIA 3D	NINTENDO 64	KONAMI
GRAND STREAM SAGA	PLAYSTATION	SONY
METAL GEAR GEAR	PLAYSTATION	KONAMI
BUGS LIVE	PLAYSTATION	DISNEY INTERACTIVE
HYBRID HEAVEN	PLAYSTATION	KONAMI
JACKIE CHAN	PLAYSTATION	SONY
MESSIAH	PLAYSTATION	INTERPLAY
OMIKRON	PLAYSTATION	QUANTIC DREAMS

ODDWORLD : L'EXODE D'ABE



Bomberman World

Testé dans Playmag n° 23 - Intérêt 15/20

Éditeur : Hudson - PlayStation



Pour la première fois depuis les versions Saturn et Nintendo 64, on tient enfin un Bomberman en vue isométrique à la fois superbe et lisible. Les graphismes sont trop mignons, avec des arbres, des champignons et des fleurs. Le plus drôle, c'est qu'il n'y a aucun bug ! Inutile de tergiverser pendant dix ans : Bomberman World comporte tout ce que l'on peut attendre d'un Bomberman, un mode Battle nickel facile à jouer et un mode Story bourré de petites innovations. Ça se voit que les mecs de chez Hudson ont mis le paquet pour cette version...

Ghost in the Shell

Testé dans Playmag n° 17 - Intérêt 13/20

Éditeur : SCEE - PlayStation

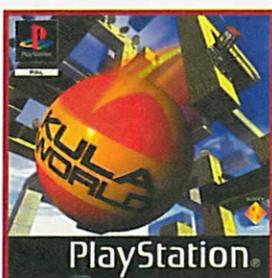


Voilà de quoi combler tous les nabots qui se prennent pour des dieux des jeux vidéo, car Ghost in the Shell est un jeu particulièrement difficile, notamment lors des combats contre les boss. Comme il y en a douze, la durée de vie est assurée. L'action est variée et frénétique et le top reste cette possibilité que l'on a de s'accrocher aux murs et de glisser la tête en bas en tirant partout ! La réalisation en 3D est excellente et les démos tirées du dessin animé sont superbes, on retrouve l'ambiance techno-violente de l'original. Les lieux sont parfois un peu vides mais on n'a pas le temps de s'en rendre compte tant le jeu est rapide dans son animation et violent visuellement. Les amateurs du major Motoko Kusanagi s'en délecteront, c'est sûr !

Kula World

Testé dans Playmag n° 24 - Intérêt 12/20

Éditeur : SCEE - PlayStation



Kula World est un jeu de réflexion qui n'est pas un clone de Tetris, de Bust a Move ou de Puyo Puyo ! C'est un nouveau concept qui consiste à rallier un point A à un point B avec une balle en un temps donné. Mais la route est truffée de pièges et d'énigmes à

Foncez acheter ces titres, ils sont désormais tous disponibles chez vos revendeurs.

ils sont dispo

résoudre en tenant compte de la gravité et de l'inertie de la balle, bien que les niveaux se déroulent en 3D, ce qui permet tous les délires possibles. Indéniablement beau, grâce à des graphismes en haute résolution qui se révèlent splendides et d'une grande finesse, ce jeu bénéficie d'une maniabilité irréprochable et d'une musique qui renforce son atmosphère plutôt calme. Hélas, si le jeu est foncièrement cérébral, il manque de fun et finit par lasser.

Tekken 3

Testé dans Playmag n° 28 - Intérêt 18/20

Éditeur : Namco - PlayStation



Inutile de tourner en rond, Tekken 3 est sans conteste LE meilleur jeu de baston toutes consoles confondues ! Toujours plus beau, plus rapide et aussi fun à jouer, ce troisième volet est l'adaptation fidèle de l'arcade. Si vous voulez une borne à la maison, choisissez Tekken 3 ! Proposant une grande variété de disciplines martiales, le jeu est très fidèle à la réalité et offre une richesse technique inégalée. La difficulté des combats et la variété des modes de jeu vont également en ce sens. Le plus fort est qu'il s'adresse aussi bien aux néophytes qu'aux joueurs chevronnés. Tekken 3 frôle donc la perfection et ne pas l'avoir dans sa logithèque serait un crime de lèse-majesté !



Blast Radius

Testé dans

Playmag n°27 -

Intérêt 12/20

Éditeur :

Psygnosis -

PlayStation

Blast Radius est un shoot'em up spatial, un peu dans la même veine que Colony Wars,

bien qu'il en soit à des années-lumière au niveau de l'intérêt ! Souffrant d'une jouabilité mal réglée et de sauvegardes mal réparties, le jeu s'avère beaucoup trop dur aux communs des mortels. L'ensemble est très bourrin et très arcade, l'action est donc très dynamique mais facile d'accès, dommage qu'il soit injouable ! Côté faute de goût, on notera également les musiques techno-spatiales à deux balles qui flinguent l'ambiance...

Sentinel Returns

Testé dans Playmag n°27 - Intérêt 10/20

Éditeur : Psygnosis - PlayStation



Sentinel est l'adaptation sur PlayStation d'un vieux jeu de réflexion qui fit les grandes heures de la période micro il y a de cela bien longtemps ! Depuis, la technologie a évolué

et Sentinel semble à la traîne malgré la cure de jouvence qui lui a été appliquée. Les graphismes restent très primaires, à la limite du laid, et l'intérêt du jeu semble bien confus pour un esprit normalement constitué. Les plus acharnés d'entre vous qui auront malgré tout franchi le pas (malgré nos avertissements !) savent qu'ils devront tout de même se taper 650 niveaux... Bon courage ! On n'ose pas évoquer le terme de "ratage", pourtant on y pense très fort...

Azure Dreams

Testé dans Playmag n°27 - Intérêt 15/20

Éditeur : Konami - PlayStation



Voici un petit RPG bien sympa qui devrait remplir de joie les amateurs du genre ! Car si Azure Dreams ne bénéficie malheureusement pas d'une réalisation comparable à celle

d'un Final Fantasy VII par exemple, les graphismes sont moyens, les musiques pas très entraînantes et l'ambiance quelque peu austère... Il n'en reste pas moins que l'intérêt est au rendez-vous. Les nombreuses quêtes et sous-quêtes, tout comme l'interactivité des dialogues, apportent un "plus" non négligeable. En revanche, il faudra une patience infinie pour arriver à la fin, ce RPG n'étant pas à la portée de tout le monde.

ils ont dit

L'AVIS DE LA PRESSE DE SPECIAL SET

LE JUGEMENT DERNIER

En septembre, les températures baissent et les notes aussi... Le mois dernier, l'ensemble des magazines généralistes (dont voici la liste) semblent être tombés sur un nid de daubes ! Qu'y a-t-il alors à glaner dans cette avalanche de jeux, dont beaucoup ne valent pas le détour : Tekken 3, Alerte Rouge et ISS Pro '98 sont les titres PlayStation à ne pas manquer. La Nintendo 64, quant à elle, propose seulement un ISS '98 qui fait l'unanimité et, éventuellement, un petit WWF Warzone pour les amateurs. En attendant des jours meilleurs...

	CD CONSOLES	CONSOLES +	PLAYER ONE	JOYPAD	PLAYSTATION MAGAZINE	CONSOLE NEWS	PLAYMAG
ALERTE ROUGE PLAYSTATION	**** NC	92% SPY	85% CHON	7/10 RAHAN	8/10 GRÉGORI	78% MHZ	16 FRANCIS
ASSAULT PLAYSTATION	-	80% NIICO	-	4/10 WILLOW	4/10 NC	-	12 PASCAL
BATMAN ET ROBIN PLAYSTATION	* NC	75% SPY	75% WOLFEN	4/10 CHRIS	3/10 JULIEN	35% BRICE	09 HO
CHORO Q 64 N64	-	-	-	-	-	-	06 OLIVIER
DEZAEMON N64	-	-	-	-	-	-	13 OLIVIER
F-ZERO X N64	-	-	-	8/10 CHRIS	-	7,5/10 NC	14 OLIVIER
GASP N64	-	81% GIA	52% REYDA	1/10 WILLOW	-	68% BRICE	09 PASCAL
IGGY'S RECKING BALLS N64	*** NC	80% NIICO	82% LEFLOU	5/10 WILLOW	-	86% ABRICOT	11 HO
ISS'98 PLAYSTATION	-	95% PANDA	89% LEFLOU	7/10 JEAN	85% BRICE	85% BRICE	17 FRANCIS
ISS 64'98 N64	***** HUBERT	94% PANDA	95% WOLFEN	7/10 TSR	-	90% ANT	16 FRANCIS
MORTAL COMBAT 4 PLAYSTATION	* NC	-	-	4/10 CHRIS	4/10 NC	78% ANT	11 MARCO
OVERBLOOD 2 PLAYSTATION	-	92% GIA	-	3/10 GREG	-	7/10 JAY	15 OLIVIER
PHOENIX BATTLE 64 N64	-	-	-	-	-	-	08 OLIVIER
POCKET FIGHTER PLAYSTATION	**** NC	-	89% REYDA	7/10 KENDY	7/10 EDOUARD	81% JAY	13 OLIVIER
RAKUGA KIDS N64	-	-	-	-	-	-	10 OLIVIER
SUPER ROBOSPIRIT N64	-	-	-	-	-	-	05 OLIVIER
SCARS PLAYSTATION	*** J. FRANÇOIS	90% SWITCH	84% LEFLOU	7/10 RAHAN	7/10 GREGORY	84% MHZ	14 MARCO
SOL DIVIDE PLAYSTATION	-	-	-	2/10 KENDY	-	4/10 JAY	12 OLIVIER
SUB PLAYSTATION	* NC	50% GIA	90% -	3/10 GOLLUM	3/10	65% MHZ	NS HO
STAR SOLDIERS PLAYSTATION	-	-	-	-	-	5/10 ABRICOT	11 OLIVIER
SUPER PANG COLLECTION PLAYSTATION	*** NC	-	81% WONDER	-	-	-	NS FRANCIS
TEKKEN 3 PLAYSTATION	***** JIDÉ	-	95% REYDA	8/10 CHRIS	8/10 DAVE	93% ABRICOT	18 FRANCIS
WWF WARZONE N64	*** NC	-	85% WOLFEN	6/10 WILLOW	4/10 NC	80% BRICE	15 HO
XENOCRACY PLAYSTATION	-	-	72% WOLFEN	-	-	-	07 HO
MISTER DOMINO PLAYSTATION	-	89% NIICO	82% LEFLOU	5/10 GOLLUM	5/10	75% ABRICOT	05 MARCO
MOYENNE PAR MAGAZINE	***	83%	82%	5/10	5/10	77%	11/20

Septembre 98

top

playmag

avec Auchan

PlayStation

1 GRAN TURISMO



- 2 COLIN MC RAE RALLY
- 3 HEART OF DARKNESS
- 4 COUPE DU MONDE 98
- 5 RESIDENT EVIL 2
- 6 JEREMY MC GRATH SUPERCROSS
- 7 LUCKY LUKE
- 8 ROAD RASH 3D
- 9 GUY ROUX FOOTBALL MANAGER
- 10 INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

NINTENDO 64

1 BANJO & KAZOOIE



- 2 GOLDEN EYE 007
- 3 COUPE DU MONDE 98
- 4 MARIO KART
- 5 SUPER MARIO 98
- 6 DIDDY KONG RACING
- 7 YOSHI 'S STORY
- 8 GT 64
- 9 EXTREME G
- 10 TUROK : DINOSAUR HUNTER

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



AAAAAARGH ! QUELLE BAFFE !

DIFFICILE DE TROUVER SES MOTS APRÈS AVOIR EU DROIT À LA PRÉSENTATION DE SONIC ADVENTURE, LE PREMIER JEU DE SEGA SUR DREAMCAST. ON POURRAIT RÉSUMER CETTE

ÉCRASANTE DÉMONSTRATION DE SURPUISSANCE TECHNOLOGIQUE ET DE PURE JOUISSANCE VIDÉOLU-
DIQUE EN DISANT QUE SONIC ADVENTURE EST UN JEU MAGIQUE QUI VOUS LAISSE LE SOUFFLE COUPÉ,
AU PROPRE COMME AU FIGURÉ ! MAIS NOUS NE NOUS ARRÊTERONS PAS LÀ, CAR CE
SERAIT UN CRIME DE NE PAS VOUS COMMUNIQUER PLUS EN DÉTAIL LA JOIE INTENSE QUE NOUS A
PROCURÉ CELUI QUE NOUS POUVONS D'ORES ET DÉJÀ QUALIFIER DE
PLUS BEAU JEU DE LA GALAXIE !

sonic adventures



sonic = images de synthèse
= une dreamcast sinon rien !

➔ Le 21 mai dernier, lors de l'annonce officielle de l'arrivée de la Dreamcast, Sega nous avait bien prévenus. Avec son tout nouveau hardware, la firme de Haneda ne pouvait que nous éblouir, grâce à des jeux d'une qualité infiniment supérieure à celle de nos machines actuelles (32 et 64 bits). Cependant, il manquait à cette annonce l'élément le plus déterminant lors de la sortie d'une nouvelle console sur le marché : LE jeu de lancement. Mais nous savons bien que de tous les éditeurs de la planète, Sega est bien l'un des rares qui puisse se vanter de lancer au moins une bonne dizaine de hits chaque année. Sur Master System (8 bits) autrefois, avec Alex Kidd, Out Run, les Wonder Boy et tant d'autres, puis sur Megadrive (16 bits) un peu plus tard, avec The Revenge of Shinobi, Thor, les Sonic, j'en passe et des dizaines de meilleurs, et bien sûr sur la Saturn (32 bits), avec les terribles Virtua Fighter, Nights ou encore Sega Rally, Sega a toujours pratiqué la politique de la preuve par le soft. Si certains l'avaient un peu oublié, le roi incontestable de l'arcade se trouve aussi au sommet des jeux sur consoles ! Alors, depuis l'annonce de la Dreamcast par le président Irimajiri, pendant ces derniers mois, nous nous étions préparés au grand choc. Psychologiquement d'abord, ce fut une série continue de baffes bien vigoureuses : la première d'entre elles, D2 de Warp, fut en effet suivie de titres brûlants comme PenPen Trilcelon, de General Entertainment, ou encore Seventh Cross, de Nec HE. Mais il nous manquait toujours le coup de poing ultime, celui que l'on attendait plus que tout, celui qui nous mettrait définitivement à terre... LE grand jeu de Sega. Aujourd'hui, le monstre est enfin dévoilé, et croyez-nous, il explose, il déchire, il tue la concurrence aussi

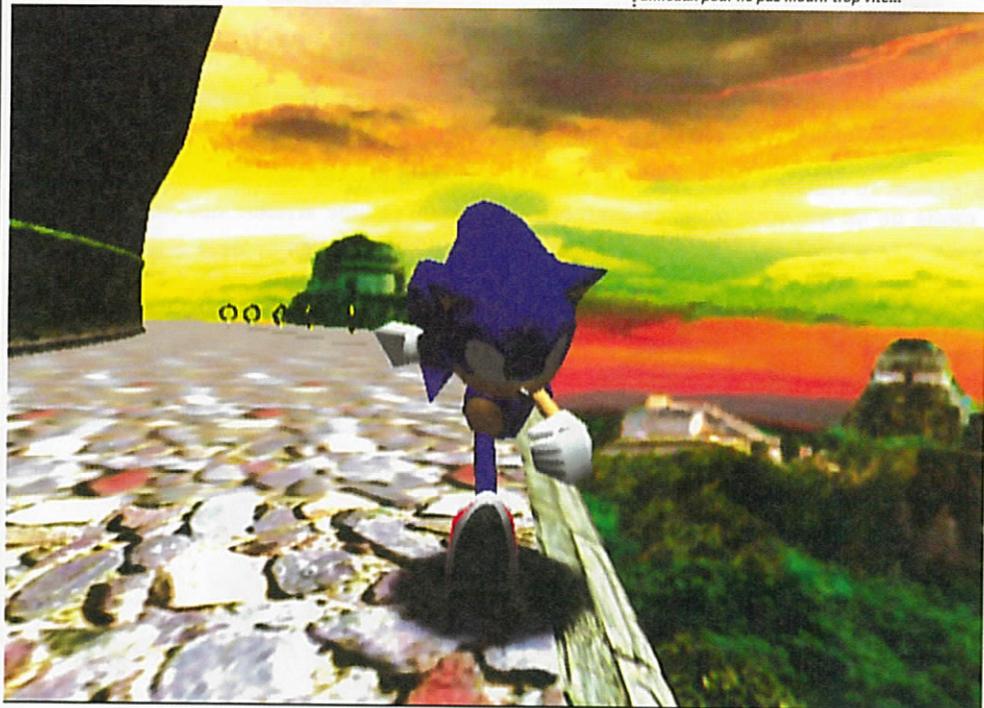
bien que le malheureux naïf qui tente de le regarder sans être armé d'un casque, d'un bouclier et de lunettes de soleil !
Le 22 août dernier à Tokyo, ils étaient quelque 15 000 privilégiés à admirer la première démonstration publique de Sonic Adventure sur Dreamcast. Nous aussi, nous étions là, et si vous ne l'aviez pas encore compris, autant vous dire que ce jeu terrifiant a plus que confirmé la bonne impression que nous avions de la nouvelle Sega !

LE SALUT PAR SONIC

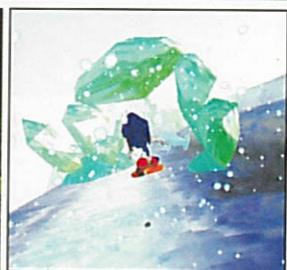
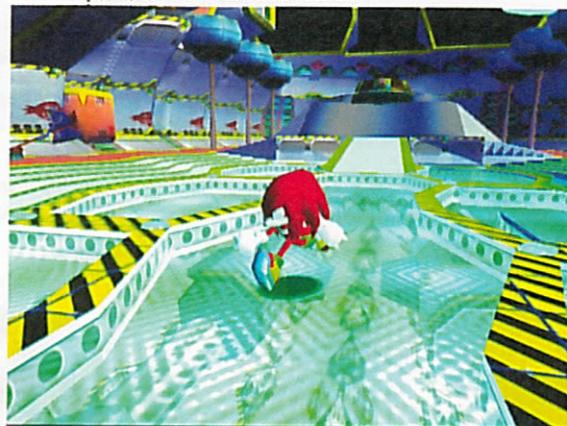
Sonic revient enfin... Bien trop absent sur Saturn, le hérisson bleu arrive pour lancer la Dreamcast. Ainsi, Sega s'apprête à nous offrir ce qui sera sans nul doute le jeu le plus époustouffant jamais vu sur consoles. Première surprise : le titre, ou plutôt, le mot «adventure». Rien de plus surprenant que l'association de ce terme à celui de Sonic, le nom d'un héros si connu pour ses jeux d'action à la vitesse étourdissante. Pourtant, une fois de plus, il s'agira bien d'action et peut-être même plus que jamais... Alors pourquoi une telle dénomination ? Tout simplement parce que ce jeu offre une telle surface de jeu et des phases de recherche tellement riches et immenses que l'on est obligé d'en parler comme d'une véritable aventure. Attention tout de même car il s'agit ici d'un truc gigantesque : la première aventure «vitesse Sonic», dans un univers tridimensionnel réalisé en images de synthèse. Une sorte de Mario 64, mais en bien plus vaste, en beaucoup plus rapide (mais vraiment beaucoup plus !) et en mille fois plus beau, étourdissant — high-tech, de surcroît... Vous commencez à vous faire une idée ?



Sonic reste Sonic et le principe du jeu demeure calqué sur celui des jeux précédents. Récupérez les anneaux pour ne pas mourir trop vite...



Savoir garder la tête froide et ne pas se paumer en chemin constituent quelques-unes des clés de la réussite...



Dans de telles circonstances, mieux vaut ne pas avoir le vertige.

La neige et les effets de transparence sur les cristaux sont tout bonnement bluffants !

➔ **JAMAIS SONIC N'AVAIT COURU AUSSI VITE !**

Lorsqu'on voit tourner Sonic Adventure, on est immédiatement subjugué par la magnificence des graphismes. Que vous soyez pro-Sega ou pas, peu importe ! En effet, en toute objectivité, ce sacré soft vous en met tellement dans la vue qu'il vous séduit dès les premières secondes. Lorsque vous le découvrirez à votre tour, vous ne pourrez vous empêcher de lâcher un «Ouuuaah ! taing ! J'y crois pas !» Ou quelque chose de ce genre... Et ce sera amplement justifié. Avec Sonic Adventure, on a vraiment le sentiment que la Dreamcast donne toute sa mesure : ça fuse, ça tourne, ça se retourne, ça illumine, ça assomme... En un mot, c'est fou ! Jamais un jeu en 3D n'était allé aussi vite avec autant de détails dans les décors et de perfection dans les animations. Et en plus, c'est de la 3D temps réel, avec des dizaines de changements de caméras plus impressionnants les uns que les autres ! Certes, on découvre un jeu, mais on assiste surtout au plus grand et au plus beau des spectacles vidéoludiques de l'histoire. Les textures défrisent, la précision et la richesse du mapping ridiculisent nos «arcaderies» actuelles... Que dire des effets spéciaux, qui dépassent largement nos rêves les plus fous : transparence devant des fontaines ou dans les nuages, effets d'ombre et de lumière incroyables en permanence et dans tous les sens... Et de plus, ça donne sacrément envie de jouer ! Le plaisir de jeu semble déborder de chaque écran, et l'envie de vous emparer du pad devient diaboliquement insoutenable. En outre, selon la Sonic Team, qui ne masque pas sa joie et sa fierté lorsqu'elle parle de son nouveau bébé, «l'espace 3D de Sonic Adventure offre plaisir et facilité de jeu, avec un confort identique à celui que l'on ressent sur de bons vieux jeux 2D». Oui, c'est de la folie !

SONIC, KNUKLES, TAILS ET LES AUTRES...

Dans Sonic Adventure, la Sonic Team nous a réservé un choix exceptionnel de six personnages jouables. Du coup, on se retrouve avec presque six jeux différents dans un seul CD-Rom Dreamcast. En fait, au début du

jeu, seul Sonic sera jouable. Puis, en avançant dans l'histoire, il rencontrera les autres héros de cette aventure, qui deviendront jouables à leur tour. Chacun d'eux possède sa propre histoire, ainsi qu'un but bien particulier à atteindre. Ainsi, on retrouvera Tails, Knuckles et la ravissante Emi, tous trois redessinés dans un design beaucoup plus sympa, avec un trait plus agressif qu'auparavant. Big, un énorme chat, et Gunma, une créature pataude et robotisée, armée d'un gros fusil, sont les deux nouveaux persos de la série. Ils possèdent leurs qualités et leurs défauts ; il faudra réapprendre la maniabilité et les automatismes de jeu à chaque fois. Et comme si cela ne suffisait pas, tous ces personnages parlent et entament à de nombreuses reprises de petites conversations qui rendent le jeu encore plus vivant...

DES NIVEAUX FANTASTIQUES !

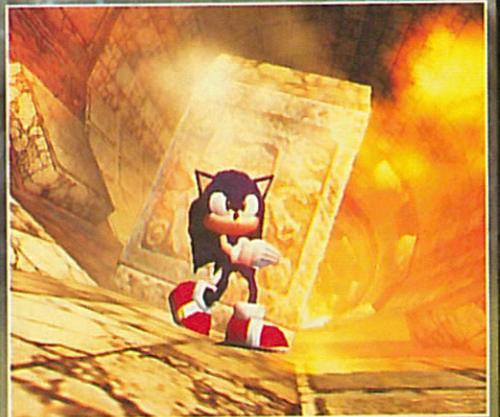
Les niveaux de Sonic Adventure se caractérisent par trois grandes parties consacrées à l'exploration et à la recherche (d'objets, de cristaux...), baptisées Adventure Fields, et des parties complètement folles, les Action Stages, où le scrolling atteint des vitesses inconcevables auparavant. Dans les Adventure Fields, vous restez complètement libre de vos actes et de vos mouvements, et pouvez par conséquent vous balader à volonté ou tenter de nouveau les challenges de chaque niveau autant de fois que vous le voulez. Ainsi, on trouvera Station Square, un splendide level situé dans la ville, Mystic Ruin et Egg Carrier. Du côté de l'action et de la vitesse, on aura droit à des niveaux aussi variés et passionnants que City, Mountain, Egg Carrier, et à d'autres (d'anthologie !) se déroulant dans des ruines genre Amérique centrale. Et je ne vous parle même pas des nombreux minijeux et stages spéciaux qui vous attendent. Parmi les éléments les plus surprenants, les zooms de loin ou les scènes de descente (comme celle que Sonic fait à partir du haut d'un immeuble) dépassent nos espérances les plus folles. C'est bourré de détails magnifiques, ça zoome de façon fluide et à la perfection, ça ne clignote ni ne bugge jamais... N'oublions pas non plus les boss, gigantesques et formidablement impressionnants.

DR. EGGMAN



Avec Sonic, on ne descend plus les escaliers, on les dévale !







B I G T H E C A T.

PLUS ON AVANCE, PLUS LA VARIÉTÉ DES ACTIONS AUGMENTE !

Outre le fait de courir comme un malade, de sauter et de tourner pour faire voler les adversaires en éclats, notre nouveau Sonic et ses amis disposent maintenant d'une tonne de nouvelles possibilités d'actions. Il serait bien difficile de toutes les citer, d'autant qu'elles augmentent constamment en cours de jeu et que la Sonic Team nous en cache sûrement quelques-unes (petits cachottiers !), mais voici déjà une liste de celles que vous pourrez réaliser dans ce jeu : faire du snow-board, pêcher à la ligne, escalader des murs, pratiquer une séquence de shoot'em up à la Panzer Dragoon à bord d'un biplan, passer en vitesse supersonique dans des passages ultrarapides, pratiquer du shoot 3D à la Turok, planer dans les airs, grimper aux échelles, s'accrocher à des grues, etc., j'en passe et des tonnes ! Ainsi, la variété des actions est immense et on aura vraiment l'impression de jouer à plusieurs jeux différents, tout en savourant le gameplay, la vitesse et le plaisir de jeu d'un Sonic. Bien sûr, comme autrefois, des minijeux apparaîtront en bonus quand un niveau aura été complété. Véritables jeux à part entière (l'étonnant Snow Board en fait partie !), ils seront jouables à tout moment grâce à un menu spécial, accessible dès lors que vous les aurez terminés au moins une fois.

LE HÉRISSEAU BLEU DANS LE VMS ?

Sonic Adventure sera bien compatible avec la petite portable à cristaux liquides «VMS» (qui fait aussi office de Memory Card). Il devrait être possible de pratiquer des échanges de données et de donner différents éléments à ses potes (ou d'en recevoir). Cependant, le peu d'informations et le manque d'assurance des gens de chez Sega concernant cette option montrent bien que rien n'est vraiment déterminé à l'heure actuelle. Gageons tout de même que lors de sa sortie, ce soft nous permettra de savourer pleinement les multiples possibilités complémentaires du VMS Dreamcast.

SONIC TEAM : L'USINE À HITS PLANÉTAIRES

Difficile de parler de Sonic Adventure en oubliant la Sonic Team. Sans cette équipe d'exception, le monde aurait été privé du plus grand rival de Mario, d'une série de jeux d'action / plates-formes légendaires, et Sega de sa mascotte. Tout commence en 1991... À cette époque, la Megadrive (16 bits) a besoin d'un hit incontestable et d'un héros pour faire décoller ses ventes dans le monde entier. Avec Sonic the Hedgehog, Sega réussit le coup de la décennie et vient disputer la première place à Mario en Europe et aux États-Unis. La Sonic Team de Yuji Naka entre quant à elle dans la légende. La machine est lancée, on ne l'arrêtera plus. Les volets se suivent et rencontrent systématiquement le succès : Sonic the Hedgehog 2 en 1992, Sonic the Hedgehog 3 et Sonic and Knuckles en 1994. L'année 1996 marque une rupture. Avec l'arrivée d'un nouveau hardware, la Saturn (32 bits), la Sonic Team tente de se renouveler et lance un jeu original et un nouveau héros : il s'agit bien sûr de Nights, suivi la même année d'une petite variante dérivante, Christmas Nights. Si Nights constituait bien le jeu fantastique que tout le monde attendait, il ne parvint pourtant pas à devenir aussi populaire que Sonic. En 1997, la décision est prise de lancer Sonic Jam, une compilation de tous les Sonic de la Mega Drive, réunis sur un CD-Rom Saturn. C'est aussi l'occasion pour la Sonic Team de s'entraîner sérieusement à la «3D-ification» du hérisson bleu. En effet, dans cette même compile, on trouvera un splen-



dide petit jeu en 3D mettant en scène Sonic — les signes avant-coureurs d'une révolution imminente ! Début 1998, c'est à la fois le succès et l'échec : avec Burning Ranger, la Sonic Team réalise un jeu d'action superbe, ingénieux et original, un must capable de charmer la terre entière... Seulement voilà, l'ère Saturn touche déjà à sa fin et le brûlant Burning Ranger se perd aussitôt dans le crépuscule de la Saturn... Rageant ! Et puis, c'est l'explosion. Le grand come-back de Sonic est enfin annoncé. Relooké, dopé à grandes doses de 128 bits, le hérisson bleu revient, éblouissant, lors d'une séance de présentation à vous estomaquer d'importance. C'était le 22 août dernier à Tokyo, devant 15 000 privilégiés invités à saluer la renaissance du héros. Si les délais sont respectés, le 20 novembre prochain, Sonic Adventure viendra illuminer les téléviseurs des premiers Dreamcastiens nippons... Ce jour-là, Sonic fera définitivement basculer les jeux vidéo dans une nouvelle ère : celle de l'image de synthèse interactive...

«SONIC VS POLEMIC»

Nombre d'entre vous semblent, depuis quelques semaines, souffrir d'un léger malaise. Bien loin des studios de développement des géants nippons, certains voudraient en effet crier à l'ignoble mensonge et mettre un terme à cette terrible conspiration «journalistico-dreamcastienne» : «Moi y en a formel, moi y en a sûr que la Dreamcast et son SH-4 ne sont pas des 128 bits.» Alors je vous en prie, calmez-vous, soufflez un peu, on réexplique : non, la Dreamcast n'est pas une «pure» 128 bits. Oui, son moteur graphique et son bus processeur sont les seuls éléments à fonctionner en 128 bits. Pourtant, lorsque vous demandez à un programmeur nippon de vous parler de la Dreamcast, il vous en parle toujours comme d'une 128 bits, et absolument pas comme d'une 64 bits. Pourquoi ? Tout simplement parce que cette bombe de Dreamcast est aussi proche d'une 64 bits que la PlayStation peut l'être du Game Boy ! Alors maintenant, vous comprenez peut-être mieux pourquoi Sega, mais aussi Hudson, General Entertainment (Penpen Trilcelon) et des dizaines d'autres éditeurs du monde entier n'hésitent pas à qualifier la Dreamcast de 128 bits. Et si vous faites partie de ces irréductibles qui ont toujours raison, jetez un coup d'œil aux photos de Sonic Adventure. Vous aviez déjà vu ça sur «une» 64 bits ? En tout cas, vous aviez déjà vu quelque chose d'assez proche de cela (en moins éblouissant tout de même) dans les jeux 32 bits, c'est certain. Mais ne vous y trompez pas, il s'agissait de séquences cinématiques. Ici, en revanche, c'est du 100% interactif et ça décolle la rétine comme aucun jeu de la génération précédente ne l'avait fait... Allez, sans rancune, Sonic Adventure arrive et soyez sûr qu'il va remettre les pendules à l'heure... À l'heure 128 bits, bien sûr ! Même si nous vous avons dévoilé l'essentiel de Sonic Adventure dans ces pages, bien des points restent encore mystérieux... Le jeu étant encore en cours de développement, il nous cache encore des tonnes et des tonnes de surprises, à commencer par les séquences cinématiques en images de synthèse d'un niveau ahurissant, que Sega nous a montrées seulement de façon furtive. Il en va de même pour l'utilisation éventuelle du modem, qui pourrait autoriser le jeu à plusieurs en réseau et bien d'autres folies. Sur ce point, Yuji Naka n'annonce encore rien de bien concret... Toujours est-il que ce jeu gigantesque nous a enchantés. Il a l'épate, le talent, la classe et la magie de la console pour laquelle il a été conçu. Pas de doute, avec un tel monstre pour son lancement, la Dreamcast devrait immédiatement séduire tous les amateurs de softs Sega, mais aussi les autres. Car si vous aimez vraiment les jeux vidéo, il vous sera absolument impossible de passer à côté !



La Sonic Team a mis dans cette production tout son savoir-faire — et Dieu sait qu'il est grand !



Attention, ceci n'est pas une scène cinématique, mais bien une séquence jouable de Sonic Adventure, sur Dreamcast.



Attention, ça va booster...

E - 1 0 2 « R »



M I L E S « T A L E S » P R O W E R

PREPAREZ-VOUS A UN NOUVEAU DEFI

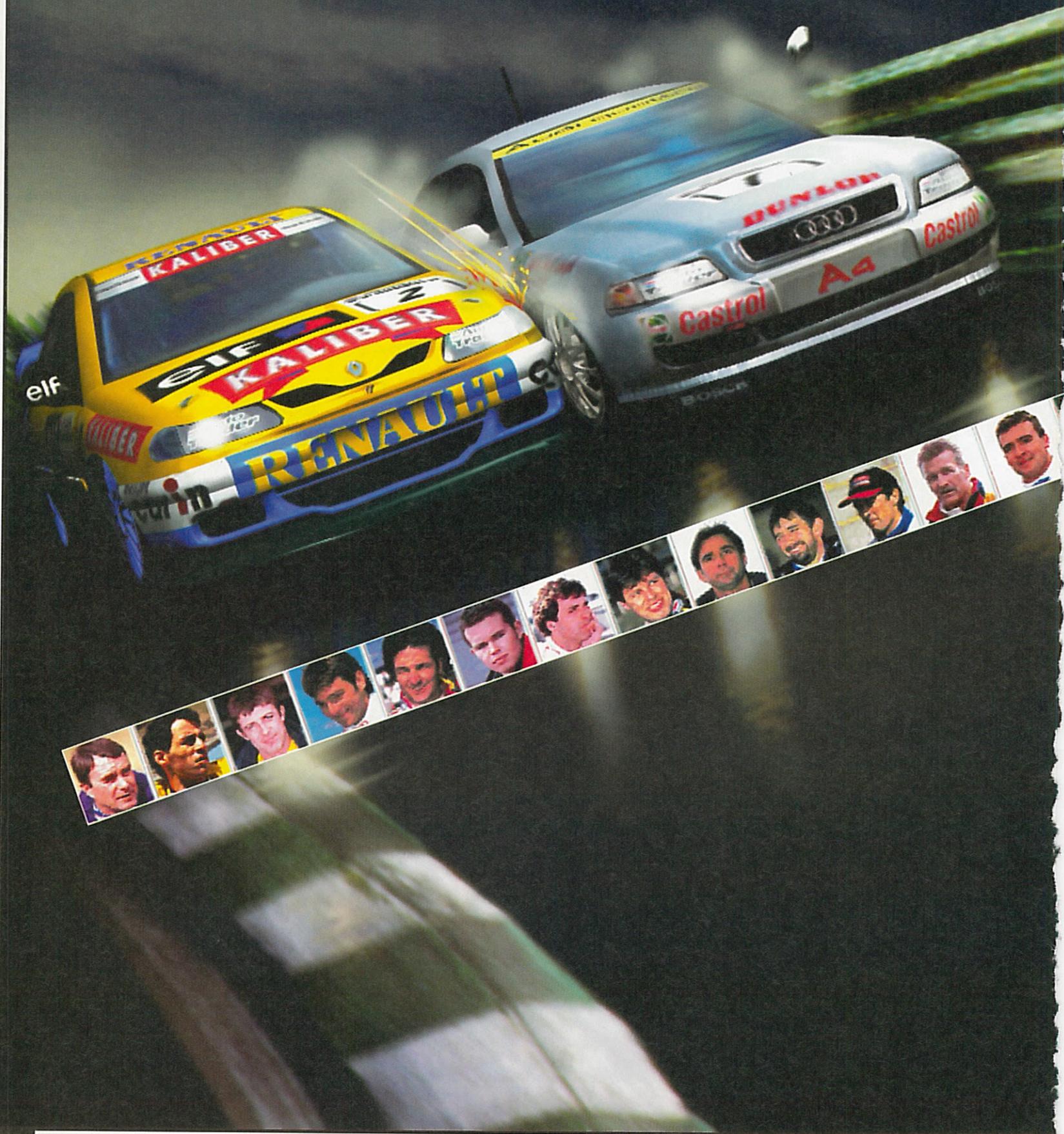


MORTAL KOMBAT

DÉSTRUCTION FINALE

MAINTENANT
EN VIDEOCASSETTE ET LASERDISC
EN VENTE PARTOUT DÈS LE 20 OCTOBRE 98





PAR FRANCIS MANFREDINI

PLAYSTATION
CODEMASTERS
FIN 98

C'est reparti de plus belle avec la suite de Toca Touring Car Championship, l'une des meilleures simulations de course automobile sur PlayStation (après Gran Turismo) ! Ce second volet (finalisé seulement à 75 % et ne dévoilant qu'un seul circuit et deux voitures) nous a carrément enthousiasmés. Éminemment prometteur...



Cette fois, les fri-mousses des pilotes officiels du championnat «Toca» sont visibles. Vous reconnaîtrez peut-être le premier d'entre eux — Nigel Mansell en personne !

→ Aujourd'hui, les développeurs sont à l'écoute des joueurs, qui eux-mêmes sont de plus en plus exigeants (ce qui, peut-être, dans la première version de ce jeu, l'intelligence artificielle des autres concurrents insatisfaisante ? Elle a été complètement repensée et cette fois, si vous vous accrochez avec un adversaire, vous ne serez plus le seul à vous retrouver en vrac, dans les graviers ! Les voitures pilotées par l'ordinateur se comportent elles aussi de manière moins agressive et avec plus de sens tactique. Vous déploriez aussi, peut-être, de ne pas pouvoir vous arrêter aux stands, ou procéder à des réglages sur votre voiture ? Ces options sont désormais disponibles dans Toca 2... Dorénavant, vous pourrez régler vos suspensions, vos freins, déterminer les rapports de votre boîte de vitesses, choisir vos pneumatiques et même ajuster l'inclinaison de vos ailerons. De plus, votre voiture pouvant subir de nombreux dommages comme dans le premier Toca, vous aurez maintenant toute liberté de vous arrêter aux stands afin de réparer et de repartir avec une voiture pouvant subir de moins en moins de dommages. Rouler alors que le moteur laisse échapper une fumée noire paraît plutôt inconfortable, surtout lorsque les concurrents vous doublent à 250 km/h... Parmi les améliorations, l'usure progressive des gommages a été prise en compte et modifiera les réactions de votre bolide dans les virages... Dans Toca 2, il sera possible de jouer à quatre simultanément, grâce au câble de connexion, et même à deux simultanément en mode championnat sur écran split ! Manette vibrante oblige, le jeu vous fera non seulement entendre le bruit des roues qui passent sur les vibreurs, mais également ressentir les secousses. Le pied !

Toca 2, c'est encore mieux !

Pas moins de huit nouveaux circuits seront proposés, parmi lesquels un circuit urbain et un autre, immense, composé de six parcours différents et tous reliés entre eux. Ils devraient normalement être tous accessibles dès le début du jeu (rappelez-vous, dans le premier Toca, il fallait remporter des courses avant de pouvoir passer aux parcours suivants...). Au total, vous découvrirez quinze véhicules, dont sept nouveaux (Honda Accord, Audi A4, Vauxhall Vectra, Volvo S40, Ford Mondeo,

Toca Touring Car 2



Quelques-uns des quinze véhicules disponibles...

Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Van Diemen Formula Ford, Lister Storm, Ford Fiesta, TVR Speed 12, AC Superblower, Grinnal Scorpion, Jaguar XJ 220). Bien que certains éléments restent inchangés (respect des règles de conduite, bruits de moteurs différents et réalistes, plaisir de conduite...), il faut reconnaître que Toca 2 nous comble de nouveautés et d'améliorations, comme des graphismes en haute résolution et des conditions météorologiques qui peuvent se modifier en pleine course — ce qui vous incitera à passer immédiatement dans les stands pour chausser des pneus pluie, par exemple ! Enfin, les véhicules, composés de sept cents polygones, sont encore plus détaillés et c'est donc avec encore plus de plaisir que l'on s'efforcera de les mettre en pièces en provoquant de superbes accidents. Vraiment, Toca 2 va encore faire un tabac !

Là, je suis debout sur les freins pour ne pas défoncer les voitures qui se trouvent devant moi. Remarquez les petites loupiotes rouges qui s'allument furieusement à l'arrière de ma voiture, ainsi que la fumée qui jaillit au niveau de mon pneu arrière droit...

On recherche parfois tous les moyens possibles et imaginables de cabosser sa bagnole ! En rentrant dans les stands dans le mauvais sens, vous risquez de faire quelques tonneaux bien spectaculaires.



Les autres concurrents pourront être poussés à la faute — voire poussés tout simplement hors de la piste !



Cette fois, des arrêts aux stands seront nécessaires, afin de changer de pneus, de réparer les dégâts et de procéder à quelques réglages sur la voiture.



Un large choix de circuits !

Avant la course, analysez bien le tracé... Un petit dessin vous indiquera la façon d'aborder chacune des difficultés du circuit.



Mince, mince et mince... Les roues sont bloquées et c'est un tout-droit dans le décor qui s'annonce...

3 mois d'abonnement à PLAYMAG = 0^F

offre spéciale d'abonnement



le jeu **MOTO RACER 2**
sur PlayStation

+ 3 mois d'abonnement

à **playmag** =

399^F* au lieu de ~~501^F~~
(+ 40 F de frais de port en recommandé)

soit **3 n^{os}** totalement gratuits

- Économisez 102 F • Ne ratez pas un seul numéro
- Passez vos Petites Annonces en priorité
- Recevez directement le magazine chez vous

L'AUTRE POSSIBILITÉ

1 AN = 11 N^{os}* (sans le jeu) pour **249 F** au lieu de ~~374 F~~

BULLETIN D'ABONNEMENT

Offre valable jusqu'au 31/10/98. A retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à

PLAYMAG / CYBER PRESS - Service Abonnement - 6, bd du Général Leclerc - 92115 CLICHY. CEDEX

OUI ! OUI, je m'abonne à PLAYMAG :

Pour la Belgique et la Suisse, veuillez consulter l'ours en page 4 (page sommaire).

Pour 3 mois et je recevrai 3 numéros* pour : 439 FF** seulement (399 FF + 40 FF de frais de port en recommandé)

avec le jeu **MOTO RACER 2** sur PLAYSTATION, au lieu de 501 FF.(PL291).

** (prix de vente du jeu : 399 FF - 3 N^{os} de PLAYMAG* (à 34F-prix couverture) = 102 FF - 40 FF de participation aux frais d'expédition en recommandé du jeu **MOTO RACER 2**. Offre valable pour la France métropolitaine et les pays de la CEE uniquement. Pour la Belgique et la Suisse, veuillez consulter l'ours en page 4 (page sommaire). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au 01.41.06.44.46

Soit une économie de 102 FF !!

Pour 1 an (11 N^{os}*) et sans le jeu, pour 249 FF (***) au lieu de 374 FF (11 N^{os} à 34 F, soit une économie de 125 FF) (***) Offre valable pour la France métropolitaine et les pays de la CEE uniquement. Pour la Belgique et la Suisse, veuillez consulter l'ours en page 4 (page sommaire). Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au 01.41.06.44.46 (PL292)

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 _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____ PAYS _____

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.

(*) Nos offres d'abonnement sont calculées sur un prix couverture de PLAYMAG à 34F. 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.

signature obligatoire



➔ Pour ceux qui seraient passés à côté de l'événement V-Rally, voici un rapide rappel des faits. Nous sommes en 1993... La société lyonnaise Infogrames, habituée au mélange fructueux licence / jeu de plates-formes, décide de changer un peu d'optique. Elle veut sortir un titre consacré aux courses de rallye, un soft ambitieux, très complet — bref, une bombe. Pour cela, l'éditeur / développeur / distributeur met le paquet et crée pour l'occasion son propre studio de développement interne, assigné à ce projet : Eden Studios est né. Deux ans plus tard, au cours de l'été 97, sort la perle V-Rally sur PlayStation, un jeu qui va se hisser au rang de référence, faisant ainsi abdiquer le roi Sega et son célèbre Sega Rally... Depuis, V-Rally a encore fait du chemin et aujourd'hui, selon les sources d'Infogrames, la bête se serait vendue à près de deux millions d'exemplaires dans le monde. Des chiffres extraordinaires pour un titre qui sort précisément de l'ordinaire ! Après un tel succès, la firme aurait pu se contenter de se reposer sur ses lauriers. Mais non, Eden Studios a commencé par retravailler une version Platinum (un peu différente) sur PlayStation et a surtout com-

PAR MARCO VEROCAI



➔ Pendant longtemps, V-Rally a volé la vedette à Sega Rally et a été propulsé «**jeu de référence**» dans sa catégorie. Le titre d'Infogrames, développé par l'équipe française Eden Studios, a ainsi connu son heure de gloire et s'est fait un nom sur PlayStation. Mais cet unique support ne suffisait plus et V-Rally a dû s'y sentir à l'étroit, au point de déborder sur d'autres formats. C'est un jeu de course d'**exception** qui s'attaque aujourd'hui au marché des consoles portables et surtout à celui, privé de bons jeux de voitures, de la Nintendo 64.



v-rally



mencé à élaborer une version Nintendo 64, ainsi qu'une mouture pour Game Boy pas piquée des hannetons. Toujours en collaboration avec Ari Vatanen, le quintuple champion du Monde, V-Rally sur N64 veut procurer aux amateurs un mélange parfait de sensations réalistes et de fun typé arcade...

V-Rally 64
ou l'**esprit**
«**simularcade**»

Toujours soucieux de respecter la réalité, Infogrames s'est donné pour tâche de modéliser le mieux possible les véritables véhicules de compétition. Au total, la cartouche inclura douze monstres, qui seront les répliques exactes de modèles qui ont participé à la saison 1998 du championnat du monde. Au menu, on trouvera donc les bolides suivants : Toyota Corolla WRC, Peugeot 306 Maxi, Opel-Vauxhall Astra kit car, Subaru Impreza WRC, Ford Escort

WRC, Mitsubishi Lancer EV4 WRC, Citroën Xsara kit car, Renault Maxi Megane, Seat Ibiza GTI EV2, Skoda Octavia kit car, Hyundai coupé kit car EV2 et Nissan Almera kit car. Douze voitures, soit une de plus que dans la version PlayStation de base. Côté «**spéciales**», le réalisme est également de rigueur... Pas moins de quarante ont été ici reconstituées, parmi lesquelles celles des Rallyes de Corse, du Kenya, d'Espagne, de Nouvelle-Zélande, d'Angleterre, de Suède, etc. Inutile de préciser que le résultat à l'écran se révèle plutôt superbe, tant d'un point de vue esthétique que technique. Pour l'esthétique, les photos parlent d'elles-mêmes. Quant à la technique, pour avoir vu le jeu tourner, disons que rien ne semble gêner le plaisir du joueur et lui rappeler qu'il ne s'agit que d'un divertissement. La sensation de vitesse apparaît honorable, l'animation fluide et les sensations se trouvent au rendez-vous. De ce côté-là, Eden Studios semble avoir pris en considération les critiques faites à propos du V-Rally PlayStation. La plus fréquente remettait notamment en cause le fait que les voitures étaient trop «**légères**» et s'envolaient au moindre gravier posé sur la piste...



NINTENDO 64
INFOGRAMES
DÉCEMBRE 98



Quintuple champion du monde, Ari Vatanen aura été un consultant de luxe sur le projet. Une bonne action étant toujours récompensée, il retrouve un volant grâce à V-Rally...

Demain, une météo variable sur la plupart des circuits...

Le changement est flagrant et les voitures ont vraiment du poids, tout en préservant une certaine nervosité de réaction. Même sur circuit enneigé, on sent l'inertie du véhicule et on doit procéder à un pilotage précis qui demande une maîtrise évidente de la caisse. Encore une fois, contre-braquage et «appel / contre-appel» seront de rigueur si vous voulez vous en sortir haut la main. On subit aussi des intempéries et des variations météo (neige, brouillard, course de nuit, pluie...) qui viendront poser de nouveaux problèmes de conduite. Voilà qui augure d'une certaine variété ! Entre les voitures aux comportements différents, les revêtements qui changent, les conditions climatiques instables, les décors nombreux, on a déjà pas mal de «matière» à découvrir. De plus, on trouve dans cette cartouche divers modes de jeu : Arcade (pour se tirer la bourre sur un circuit de son choix avec des concurrents), Time Trial (identique, mais vous êtes seul sur la piste avec le ghost du meilleur temps) ou encore Championnat (pour couvrir une saison dans des conditions réalistes, avec attributions des points en fonction de vos résultats). Les amateurs de secrets seront aussi satisfaits d'apprendre que V-Rally 64 recèle des éléments cachés (voitures et spéciales supplémentaires) qu'il faudra valider en étant le meilleur possible. Enfin, dernière option — et pas des

moindres —, la possibilité de jouer à deux sur un même écran (splitté) pour des parties que l'on espère au moins aussi «funky» que dans la version PlayStation. Nous ne nous avançons pas plus que ça au sujet de cette option puisque nous n'en avons rien vu...

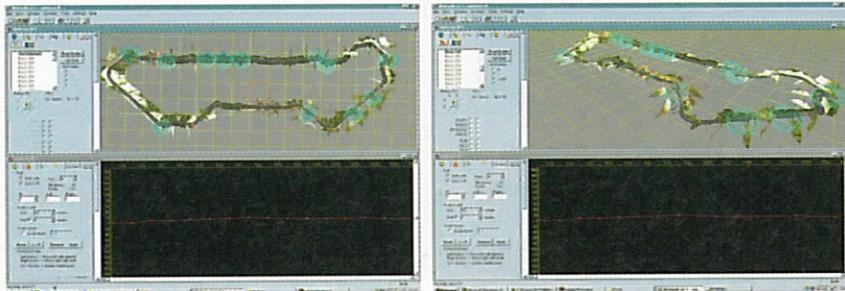
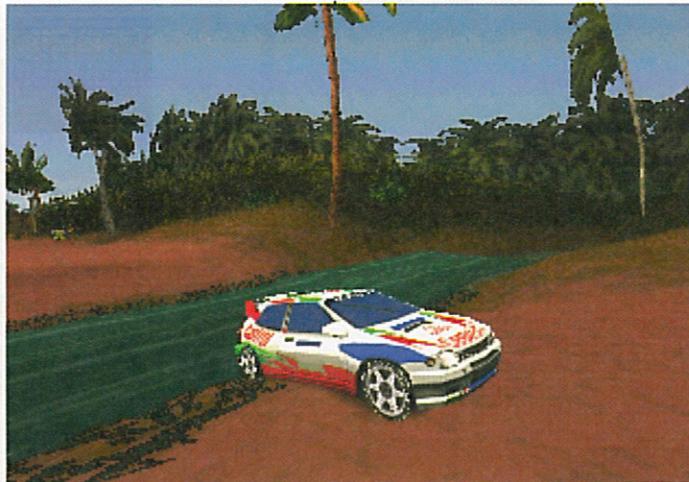
On n'a pas fini d'en entendre parler ! Bref, l'équipe d'Eden Studios n'a pas baissé les bras après son succès énorme sur PlayStation et Infogrames semble encore une fois prête à mettre le paquet sur ce «nouveau» produit, qui va peut-être satisfaire (enfin !) les possesseurs de Nintendo 64, en manque cruel de bons jeux de voitures. Aussi les papas des Schtroumpfs, Tintin, Lucky Luke ou Spirou version digitalisée se sont-ils lancés dans le sponsoring. On verra donc V-Rally sur les circuits en tant que sponsor officiel du Rallye de Finlande, du Challenge Ford Ka et du Challenge Skoda en Angleterre. Ari Vatanen himself retrouve même un volant grâce au jeu, en pilotant un engin aux couleurs de V-Rally et d'Infogrames. Si la recette du succès vient d'un marketing infailible, alors ce soft est né sous de très bons auspices. Même s'il est encore impossible de dire avec certitude que la version Nintendo 64 sera à la hauteur de sa réputation sur 32 bits, on peut déjà considérer que c'est une sacrée réussite. Réponse définitive au moment du test, d'ici un ou deux numéros, puisque la sortie de V-Rally 64 est pressentie pour décembre 1998...

L'équipe d'Eden Studios en plein boulot de repérage (de sensations). Ça a dû être une journée horrible...

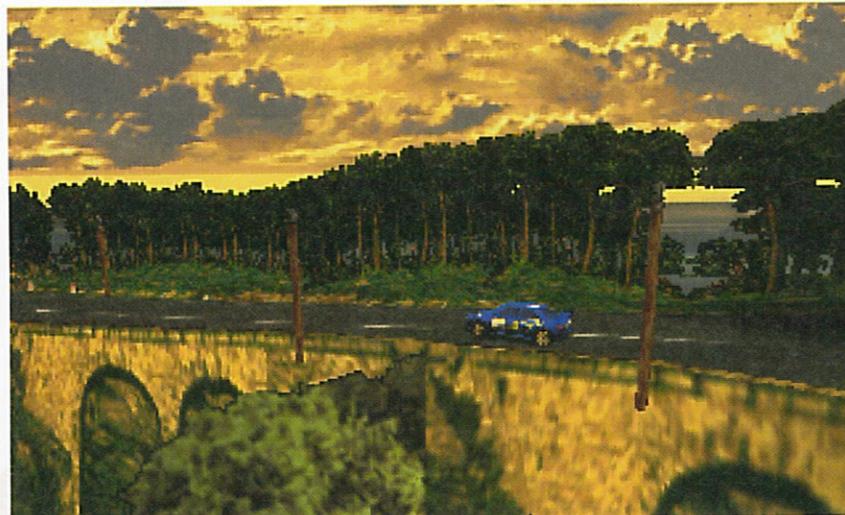
Un joli coucher de soleil sur la côte espagnole.



Les revêtements différents modifieront évidemment l'adhérence de votre voiture.



3D World est un outil qui permet de construire les circuits, les tracés, et d'y ajouter les reliefs, tout en gardant un rendu global avec des textures.



La fonction Replay permet d'apprécier la beauté et les trajectoires de votre course, ainsi que celle des décors.

Les conditions climatiques peuvent changer bien des données en matière de pilotage.

Comme dans la version PlayStation, les voitures ne se déformeront pas en cas de collision. Partenariat avec les constructeurs oblige...

Un petit cliché, juste pour dire que V-Rally proposera plusieurs caméras, afin de nous permettre de piloter dans les conditions que nous souhaitons.

Quatre voitures sur la grille de départ, histoire de se faire un petit frisson contre la console. Reste à espérer que l'IA sera à la hauteur!



PLAYSTATION
30 OCTOBRE 98
VISUAL SCIENCE



LA SAISON 98 DE FORMULE 1 S'ACHÈVE BIENTÔT ET DÉJÀ, PSYGNOSIS S'APPRÊTE À SORTIR LE TROISIÈME VOLET DE SES AVENTURES EN MONOPLACE : FORMULA ONE '98. AUTREFOIS DÉVELOPPÉ PAR BIZARRE CREATION, CET ÉPISODE A ÉTÉ REPRIS PAR L'ÉQUIPE ÉCOSSAISE DE VISUAL SCIENCES, POUR DES SENSATIONS QUE L'ON ESPÈRE ENCORE PLUS ÉBOURIFFANTES, ENCORE PLUS RÉALISTES ET UN JEU QUI SE DOIT D'ÊTRE ENCORE MEILLEUR. LA TÂCHE SE RÉVÈLE ARDUE SI L'ON REPENSE AUX QUALITÉS MULTIPLES DES DEUX PRÉCÉDENTS SOFTS. MAIS RIEN NE SEMBLE ARRÊTER LA MACHINE PSYGNOSIS, QUI EN VEUT TOUJOURS PLUS. LE DÉVELOPPEMENT TOUCHE À SA FIN MAIS UN DERNIER PETIT ARRÊT AU STAND S'IMPOSE, POUR FAIRE LE POINT SUR UN

TITRE QUI PRÉTEND DEVENIR LA MEILLEURE SIMULATION DE F1 SUR PLAYSTATION...

formula one 98

mettez un kit dans votre matériel

PAR MARCO VEROCAI

➔ Ce titre de champion de la meilleure simulation de Formule 1 sur PlayStation a toujours été extrêmement convoité, mais depuis l'arrivée des Formula One de Psygnosis et de Bizarre Creation, plus personne ne semblait désireux de se mouiller sur un terrain apparemment conquis... Car Bizarre Creation avait fait de l'excellent boulot dans le domaine — un gros travail statistique, de recherche et de repérage pour offrir un jeu qui soit à la fois fun et réaliste. Résultat : deux softs, Formula One et Formula One '97, qui à leurs époques respectives, ont mis une claque à tout le monde. Pour la première fois (et peut-être la seule), des jeux de F1 pouvaient se vanter d'être complets et fidèles à la réalité. Bien sûr, on n'arrive pas au degré d'exactitude et à la complexité «simulative» des softs PC, mais on touchait aux cimes pour une réalisation destinée aux consoles, malgré quelques réserves ponctuelles. Entre Formula One et la version 97, conçue par la même et talentueuse équipe, le fossé s'était déjà creusé... Reste maintenant à voir si le volet consacré à la saison 98 (toujours en cours) sera à la hauteur de la réputation du titre. D'autant que l'équipe chargée du développement n'est plus la même et pour eux, la pression doit être grande. Alors jetons un œil aux données de ce jeu, à quelques semaines de sa sortie, pour tenter de vérifier que le tout en vaut bien la chandelle.



plus un peu les créations qui ont trait à ce domaine. Le but étant de réaliser quelque chose qui soit le plus proche de la réalité de ce sport. Visuellement, il va sans dire qu'ils ne peuvent se priver des incontournables licences FIA. On se rappelle tous de la mésaventure de Formula One '97, pour lequel Psygnosis avait quelque peu «oublié» de racheter la licence acquise lors de la conception du premier volet. Résultat : Formula One 97 avait été retiré des magasins jusqu'à ce que la société anglaise paye les droits d'exploitation. Cette fois, la licence FIA a été achetée pour quatre ans, histoire de travailler dans la tranquillité. Ainsi est-on sûr d'avoir, au final, les vraies voitures, les vrais noms des pilotes (on ne sait pas ce qu'il est advenu du pilote canadien dont le nom n'était jamais prononcé dans F1 '97, pour d'obscures raisons de droits), les vrais sponsors et tutti quanti. Dans la série des «toujours plus» et après avoir choisi une star du commentaire de F1 anglais, Jean-Louis Moncet et Jacques Laffite, c'est au tour de Pierre Van Vliet et de Catherine Pic (de TFI) d'assurer les commentaires (en temps réel et qui s'étalent sur près de deux cents pages). En outre, vous aurez la possibilité de communiquer avec l'équipe des stands afin de gérer au mieux vos arrêts.

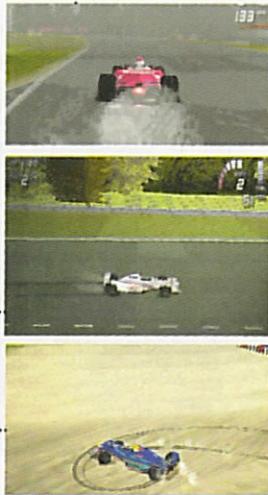
POUR UNE POGNÉE DE SECONDES

Toujours dans les stands, la règle des 80 km/h est respectée comme auparavant. La différence se situe dans le fait que dans les précédents Formula One, le soft prenait la voiture en main dans les paddocks et qu'il n'y avait plus rien à faire, hormis gérer les dégâts. Désormais, vous conduirez aussi votre voiture dans le pit — et gare à ne pas dépasser la vitesse autorisée pour grappiller des secondes sous peine de pénalité ! En ce qui concerne les arrêts, vous aurez le loisir de changer vos pneus, de ravitailler et de réparer comme avant. Pour ce qui est de la course, on aura toujours la possibilité de choisir ses réglages, ses gommes, etc. La différence avec les volets 1 et 2 vient de ce que F1 '98 ne tient compte que des données et des statistiques propres à la saison actuelle : voitures, écuries, pilotes, circuits ainsi que données techniques (pneus rainurés, ailerons modelés, etc.). Bref, une saison 98 fidèlement





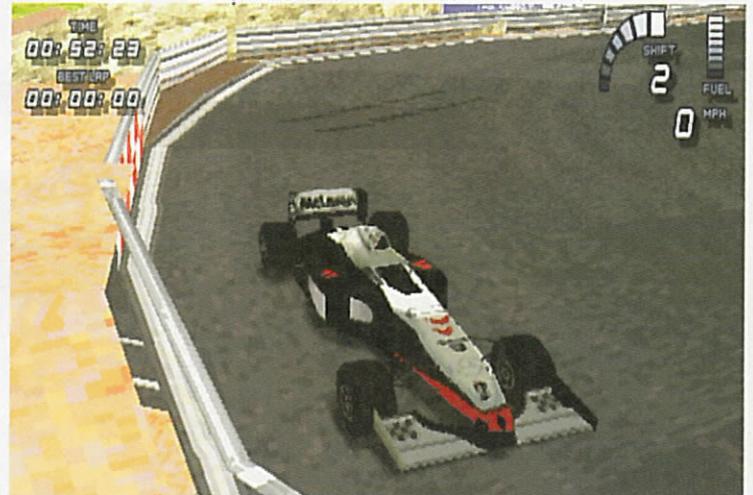
Les conditions climatiques variables contribuent grandement au charme d'une simulation.



Le Replay permet de revoir toute la course depuis les caméras disposées autour du circuit. Comme au bon vieux temps de Formula One 1...

Une tentative pour écrire son nom dans le sable...

Sur ces images, les casques des pilotes n'apparaissent pas dans le cockpit. Gageons que cela sera rectifié dans la version finale.



➔ reconstituée et de quoi se faire de bonnes grosses courses ou s'attaquer à un championnat complet. Ce qui nous amène à parler des options et des modes de jeu... Toujours soucieuse d'être complète, Psygnosis nous offre ici de nombreuses possibilités, comme le mode Arcade, grandement amélioré par rapport à celui de Formula One '97, qui était déjà bien sympa. Dans ce mode, on pourra choisir un des trois niveaux de difficulté, le nombre de tours (trois, six, neuf, douze ou vingt) et partir à l'assaut de n'importe lequel des circuits du menu.

QUATRE JOURS ET TROIS NUITS

En Arcade, on pourra aussi choisir de jouer avec ou sans checkpoint — idem pour les conditions climatiques. Enfin, dernier point : on trouve des arrêts au stand sommaires, un peu comme dans WipEout, afin d'agrémenter ce mode «bourrin» d'un peu de finesse et de stratégie. Second mode : l'Arcade Time Trial. Ici, on se bat contre le chrono, sans limite de nombre de tours. Le mode Challenge, lui, propose une course au nombre de tours déterminé, avec gestion possible des dommages et des conditions météo. Le mode Grand Prix sera, lui, axé simulation, afin de vous faire vivre un Grand Prix comme si vous y étiez... On choisit sa piste, une voiture, son pilote, et on part pour deux jours d'essais, une journée de qualifications (au cours de laquelle on peut soit regarder les temps des autres et voir la grille de départ se former, soit batailler en temps réel, etc.) et une dernière pour la course, suivant le calendrier officiel. Bref, une simulation pure version console, avec gestion de la voiture, réglages, conditions climatiques variables, des pénalités de temps, un nombre de tours variables, une stratégie pointue du nombre d'arrêts au stand, que l'on établit avant le départ. Bref, une foulditude de paramètres qui satisferont pleinement les amateurs du genre. Et enfin, le dernier et le plus attendu des modes de jeu, le Championnat... Ce dernier se déroule aussi suivant le calendrier officiel (ou dans un ordre aléatoire) et on y retrouve tous les éléments du mode Grand Prix, mais à la sauce «saison entière». Le petit plus venant évidemment des points attribués aux pilotes et aux écuries, points qui viendront récompenser les meilleurs à la fin de la saison.

LE RETOUR DE LA REVANCHE DU FILS DU REPLAY...

On attend donc quelque chose de très complet et de minutieux dans la conception et la réali-

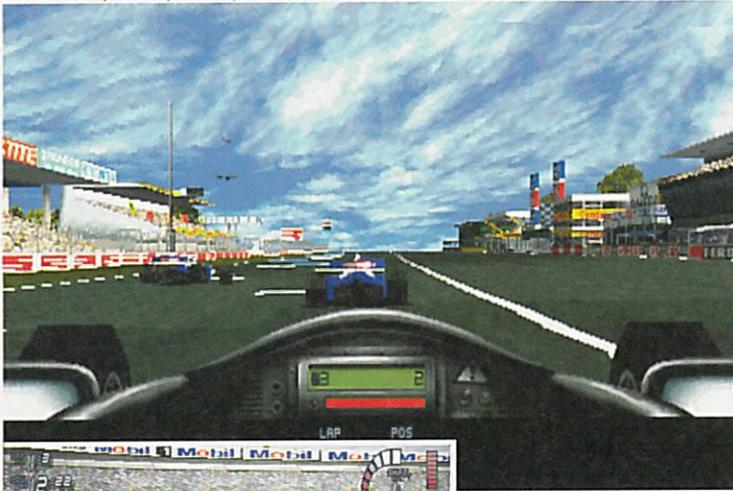
sation. Réalisation qui semble à la hauteur si l'on en juge par les images communiquées. Le fait d'avoir changé l'équipe de développement procure au jeu un nouveau cachet graphique, peut-être plus arcade mais apparemment tout aussi joli. L'équipe de Visual Sciences a également développé un nouveau moteur 3D que l'on espère encore plus performant que celui de Bizarre. On l'annonce bien meilleur en matière d'affichage de tout ce qui se trouve dans le fond de l'écran, ainsi que pour le clipping. On obtient donc une distance d'affichage optimisée, plus de travail sur les ombres des circuits et des voitures, de la haute résolution et plus de couleurs. En prime, on parle aussi de rétroviseurs, d'animations au bord de la piste, ainsi que de Motion Capture en ce qui concerne les techniciens des stands. Voilà de quoi allécher les amateurs de belles images. On retrouve aussi dans Formula One '98 une option qui figurait dans la première mouture et qui avait disparu dans la seconde : la possibilité d'obtenir un ralenti de toute sa course une fois le drapeau d'arrivée franchi. Un ralenti qui sera vu, entre autres, à partir des caméras placées autour du circuit ou sur les grues, conformément au placement des caméras de TV FIA sur les vrais tracés du championnat. Une option qui assure le spectacle et qui est restée dans le cœur des joueurs depuis le premier soft de la série !

PARLONS PEU, PARLONS CHIFFRES

Toujours en ce qui concerne les caméras, sachez aussi que le jeu offre plusieurs vues en course. Au total, on en trouve six. Quatre vues extérieures, plus une vue de derrière le casque du pilote (il bouge selon les virages et la force centrifuge) et bien sûr, une vue cockpit pour un maximum de sensations. Dans le genre «soucieux de donner le maximum» (ou peut-être «si on veut passer après Bizarre Creation, on a intérêt à assurer à mort»), Visual Sciences nous régale aussi d'un mode Multijoueur qui promet de bonnes bourres entre copains. Ainsi, Formula One '98 sera jouable à deux en écran splitté (course contre dix bolides dirigés par la machine) ou en link (contre vingt-deux voitures). Ce mode Multijoueur peut faire monter jusqu'à quatre le nombre de participants (split + link), bataillant alors contre dix voitures artificiellement intelligentes. Autant dire qu'avec tout ça, on pourra difficilement rechigner sur les carences du jeu, qui sera compatible avec la manette analogique Dual Shock ou encore le volant PlayStation. Les petits joueurs n'auront qu'à se rabattre sur ce qui figure dans le soft puisqu'à première vue, il ne manque rien au menu. Pour terminer, sachez que Formula One '98 est donc attendu sur PlayStation, où il ne manquera pas de faire forte impression, dès le 30 octobre, mais aussi sur PC (où la concurrence est autrement plus rude). C'est sans doute ce qui justifie la sortie plus tardive de cette version PC, qui devrait être disponible aux alentours de février 1999. En attendant d'y jouer, on ne peut qu'apprécier le travail minutieux et la richesse des menus, qui prouvent enfin que les Écossais ne sont pas avarés — enfin, sur ce coup-là du moins... ■



La vue du cockpit : indispensable pour rassasier les amateurs de sensations.



Le pilotage de ces bolides demandera toujours autant de concentration, surtout en Simulation, si l'on veut terminer la course dans de bonnes conditions.



Au bout de la ligne droite d'Interlagos, un virage en dévers (à négocier prudemment).

Sous le tunnel, à Monaco. Un circuit que l'on attend toujours avec impatience et une certaine appréhension.



Les vrais noms, les vraies écuries, les vraies voitures. Bref, la licence FIA permet d'avoir à l'écran tout ce qui touche à cette saison 98.

Sur la moitié Nord, de nombreuses averses viendront perturber votre travail si vous êtes pilote de Formule 1.

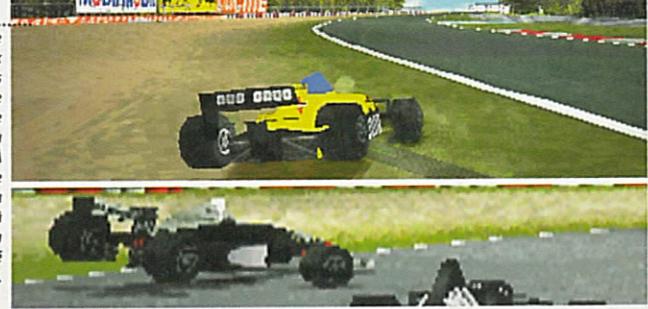


Avec le changement de développeur, la «patte graphique» de Formula One a légèrement changé et se rapproche davantage d'un jeu d'arcade.

En mode Arcade, vous aurez un scanner du circuit au bas de l'écran, mais attention, en mode Arcade uniquement.



Le mode Deux Joueurs existe dans cette version ou en link. À noter que l'on pourra jouer à quatre en splitté + link.







L'essence même d'un jeu n'est-elle pas de faire passer un agréable moment ? De nombreux développeurs, éditeurs et distributeurs l'oublent un peu trop souvent... Mais d'autres (comme Shiny, par exemple), n'hésitent pas à développer généreusement des titres en marge de la société ludique. J'en veux pour preuve RC Stunt Copter, une création qui va faire hurler de plaisir les aficionados du pilotage d'hélicoptère télécommandé poussé dans ses pires retranchements. Sachez en passant que le pilotage de vrais hélicos radioguidés réclame la possession d'un permis (à cause du danger engendré par ces babioles et aussi de leur prix) : eh bien, Shiny nous propose de vivre ou de revivre virtuellement des sensations similaires, sans pour autant risquer de sombrer dans le désespoir en brisant son précieux matériel. Quoi de plus approprié alors qu'une PlayStation et surtout une manette analogique pour simuler parfaitement la télécommande...



À force de jouer à des jeux de plus en plus «classiques» — certes capables d'accrocher un plus large public — on peut finir par oublier les sensations que procurent les jeux d'une **difficulté extrême**. Heureusement, un certain *Dave Perry* nous propose une simulation d'hélicoptère télécommandé, sur PlayStation, qui renoue avec le concept du jeu «fait pour les pros» et se moque bien du marketing de bas étage. Le résultat : un titre qui ne se vendra peut-être pas (dixit *Dave*) mais qui, sans aucun doute, enthousiasmera les **vétérans**.

La manette analogique enfin optimisée !

Vous utiliserez principalement les deux sticks analogiques du pad pour déplacer

PAR HO UTSUMIYA

RC Stunt Copter



vous votre hélico miniature. Le stick de gauche vous permet d'ajuster la puissance du rotor principal (monter ou descendre verticalement) et de gérer le rotor de queue (rotation horizontale). Le stick de droite, lui, vous donne la possibilité d'ajuster l'inclinaison (sur 360°) de votre hélico. Si le concept apparaît simple, la pratique l'est beaucoup moins. En effet, simulation réaliste oblige, le pad ne s'adaptera pas selon la direction qu'aura prise votre hélico à l'écran. Ainsi, appuyer vers le haut avec votre stick de droite fera pencher le joujou vers l'avant, quoi qu'il arrive, même si l'hélico est tourné vers le joueur (voir photo). Du coup, il vous faudra une bonne période d'apprentissage pour vous situer dans un environnement entièrement en 3D. Plusieurs possibilités sont à considérer : la plus simple consiste à garder votre hélico tourné vers l'horizon. Pour y arriver, il faudra tourner la caméra latéralement jusqu'à la position souhaitée. Autant dire que cette technique apparaît utile pour une première prise en main. Par la suite (et avec de l'habitude), vous arriverez à manier sans mal votre engin, quelle que soit la position de la caméra. Toutefois, une bonne dizaine d'heures de jeu vous seront sans doute nécessaires (et encore...) pour parvenir à une maîtrise parfaite.



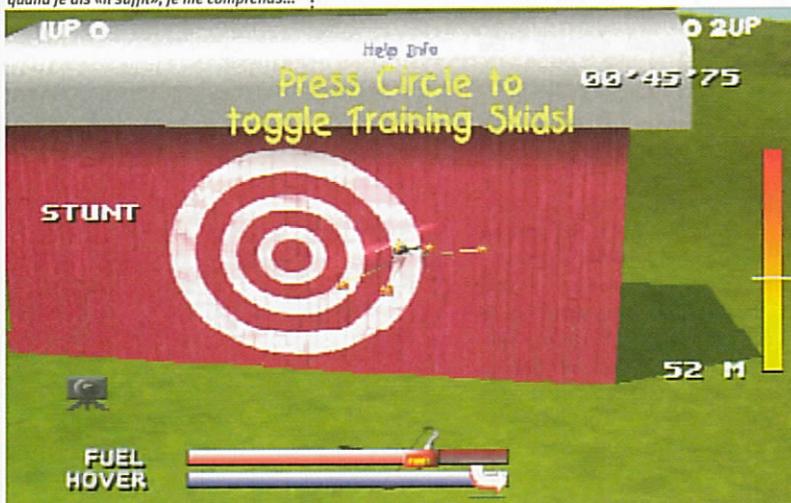
Des possibilités de pilotage illimitées
RC Stunt Copter est un jeu qui peut se savourer sans concentration aucune, en restant la manette à la main au cœur d'un stage quelconque, à essayer d'exécuter des figures ou tout simplement d'apprendre à piloter correctement. Et là, pas de secret, seule la pratique permettra en définitive de manœuvrer l'hélico avec un minimum de réussite : une personne jouant une heure de plus qu'une autre sera proportionnellement meilleure !



PLAYSTATION
SHINY ENTERTAINMENT
DÉCEMBRE 98

Dans le premier stage, il suffit de taper dans la cible. Enfin, quand je dis «il suffit», je me comprends...

Un mode Entraînement vous permettra de vous familiariser avec les commandes de base. Mais bon, de longues heures de pratique vous seront tout de même nécessaires pour maîtriser l'engin.

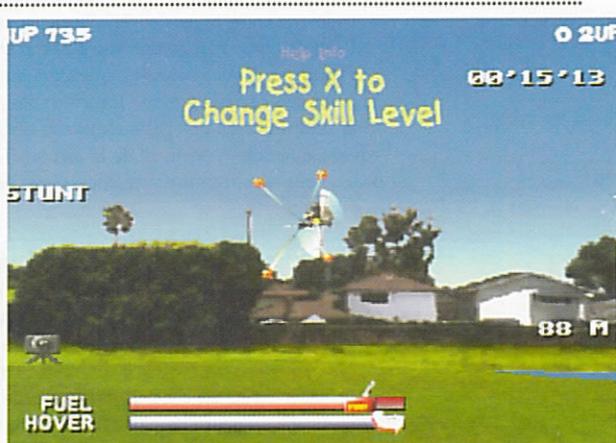
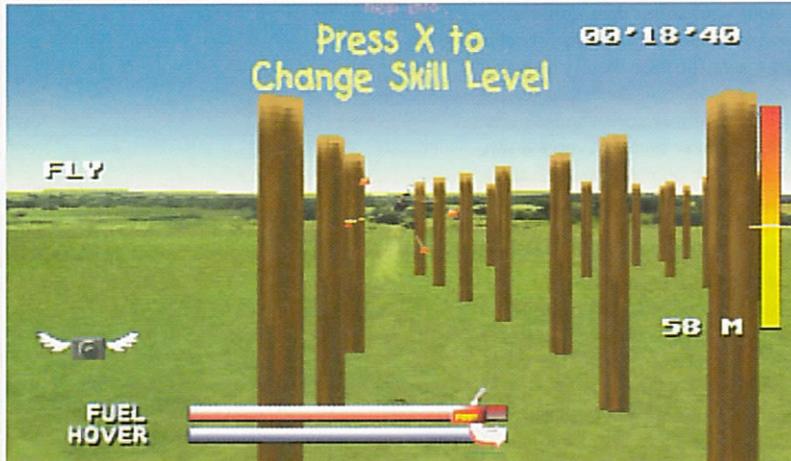


Loopings divers, vol sur le dos, rotations — toutes les figures possibles et imaginables sont réalisables dans ce jeu... Tout dépendra du niveau du joueur...

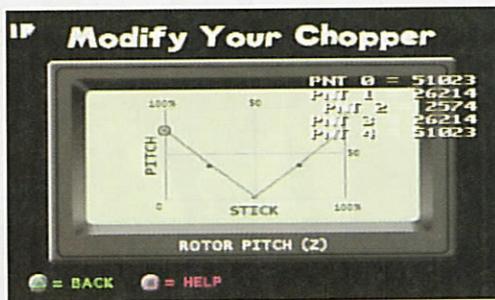
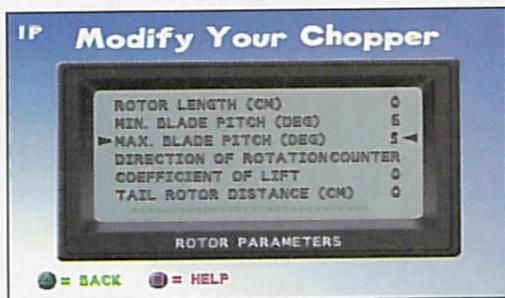


Passer dans le premier anneau, toucher le ballon, prendre le bonus si possible et passer dans le second anneau avant d'atterrir au point de départ : pas de doute, Stunt Copter demandera de la technique.

Certains stages sont carrément vicieux (comme celui-ci, par exemple). Bon courage !



Un mode Free Flight permettra au joueur de réaliser des figures libres. En fait, c'est dans ce mode que l'on risque de rester scotché pendant des heures sans s'en rendre compte. Horrible en plein bouclage !



Les réglages de l'hélico ne semblent pas abordables pour un non-initié. Cependant, une aide on-line est semble-t-il prévue...



C'est vrai que de nombreux paramètres viennent démentir cette merveilleuse hypothèse mais bon, l'idée est là et Stunt Copter promet d'ores et déjà d'innombrables heures de jeu, rien que par son excellente prise en main. Et ensuite, une fois un certain niveau de dextérité acquis (ce qui est loin d'être mon cas), le jeu développé par Shiny se révèle quasiment sans limites, le joueur pouvant constamment s'améliorer et tenter des figures de plus en plus osées, histoire d'épater la galerie mais aussi de se faire plaisir, grâce notamment à une interface qui simule parfaitement les sensations que l'on peut éprouver dans la réalité.

Un challenge des plus vicieux

Et la finalité, dans tout ça ? Pas de panique... Si j'ai insisté à propos de l'entraînement, c'est parce qu'il cache un véritable challenge : le contrôle de l'engin. Ensuite, il vous faudra passer aux choses sérieuses et tenter de réussir tous les niveaux proposés. Le but du jeu consiste à réaliser le maximum de points (en plus de l'épreuve en elle-même). Par exemple, dans le premier stage, vous n'aurez qu'à écraser votre hélico sur une cible. Cependant, quelques fioritures acrobatiques et des exercices de dextérité vous permettront de récupérer plus de points : faire taper l'hélico au centre de la cible, à toute vitesse et en réalisant une figure au passage, se révèle toujours spectaculaire et payant. De la même manière, vous aurez, dans un niveau, à passer entre des anneaux, dans un ordre précis, avant de toucher un ballon dirigeable et de revenir à votre point de départ. Là aussi, passer le plus au centre, à fond, à la fin d'un looping, ou en réalisant un vol sur le dos (inversé), sera toujours mieux comptabilisé. Attention, cela paraît simple dit comme ça, mais avant d'y parvenir... D'autant que les exemples que je viens de citer ne sont que les plus simples de la liste. Chaque niveau, préparé avec amour ou par amour du vice (vous en jugerez plus aisément à la fin des parties) deviendra bien évidemment de plus en plus difficile à réussir, les épreuves demandant de plus en plus de précision dans l'exécution des mouvements (et des influences extérieures, comme la force du vent, entrant en ligne de compte dans la maniabilité). Enfin, il faudra également faire attention à vos réserves d'essence, qui s'affichent à l'écran — information inconcevable dans la réalité.

La simulation d'hélico du siècle ?

Parlons des hélicos eux-mêmes... Les amateurs seront heureux d'apprendre qu'en plus d'une maniabilité ultime et d'un concept réaliste, Shiny a prévu également la possibilité de régler son petit joujou au poil. Si les termes usités et l'opération elle-même semblent difficiles et rebutants pour un novice (comme moi, par exemple), ils auront sans doute la fraîcheur de l'oasis pour le pro, qui pourra intervenir sur les réglages du rotor, du moteur, du fuselage ou encore de la transmission radio (télécommande). La finesse de ces ajustements peut permettre d'envisager des heures et des heures d'essais et de peaufinage, le résultat vous plongeant directement dans le monde très fermé (comme celui de Gran Turismo) où la simulation est reine. Dans la présente version du jeu, quatre hélicos sont implémentés (un Vario Evolution, un Hirobo ShuttleZX, un Xcell et un Kyosho Hyperfly). Gageons que d'autres seront ajoutés par la suite et d'ailleurs, à ce propos, on peut se demander si Shiny n'aurait pas intérêt à inclure dans cette liste la version du Bell 430 (ou du Dauphin, j'hésite...) modifié pour la série TV Supercopter... Un petit délire personnel ! Mais revenons à nos moutons... Durant le vol, en plus des options caméra (changement de vue, rotations), plusieurs autres seront disponibles. D'abord, vous pourrez changer de mode de pilotage et ce, à tout moment. En effet deux modes seront proposés : Fly, dans lequel le pilotage apparaît lent et plus facile, mais limité ; et Stunt, qui vous permettra de réaliser des figures plus dingues les unes que les autres. Attention, cependant, car dans ce dernier mode, l'hélico va se révéler plus sensible et toute erreur deviendra alors très difficile à rattraper — voire fatale. Signalons au passage que les pros du pad auront tout loisir d'enlever les bouées de repérage collées aux trains de l'hélico, histoire de pousser la difficulté. Enfin, notons que Shiny a prévu une vue caméra intérieure, pas encore dispo, qui doit autoriser bien des choses. En tout cas, cette version (celle que nous avons eue entre les mains) ne permet de jouer véritablement qu'au Vario Evolution, mais nous laisse déjà fortement entrevoir le fun qu'apportera un RC Stunt Copter complet. Pour tout vous avouer, la deadline du mag va en prendre un sacré coup car je n'arrive plus à m'arrêter de jouer !!! Pardonnez donc cette conclusion hâtive...

Avec CINE LIVE, vous êtes déjà au cinéma !

LIRE

132 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood etc.

COLLECTIONNER

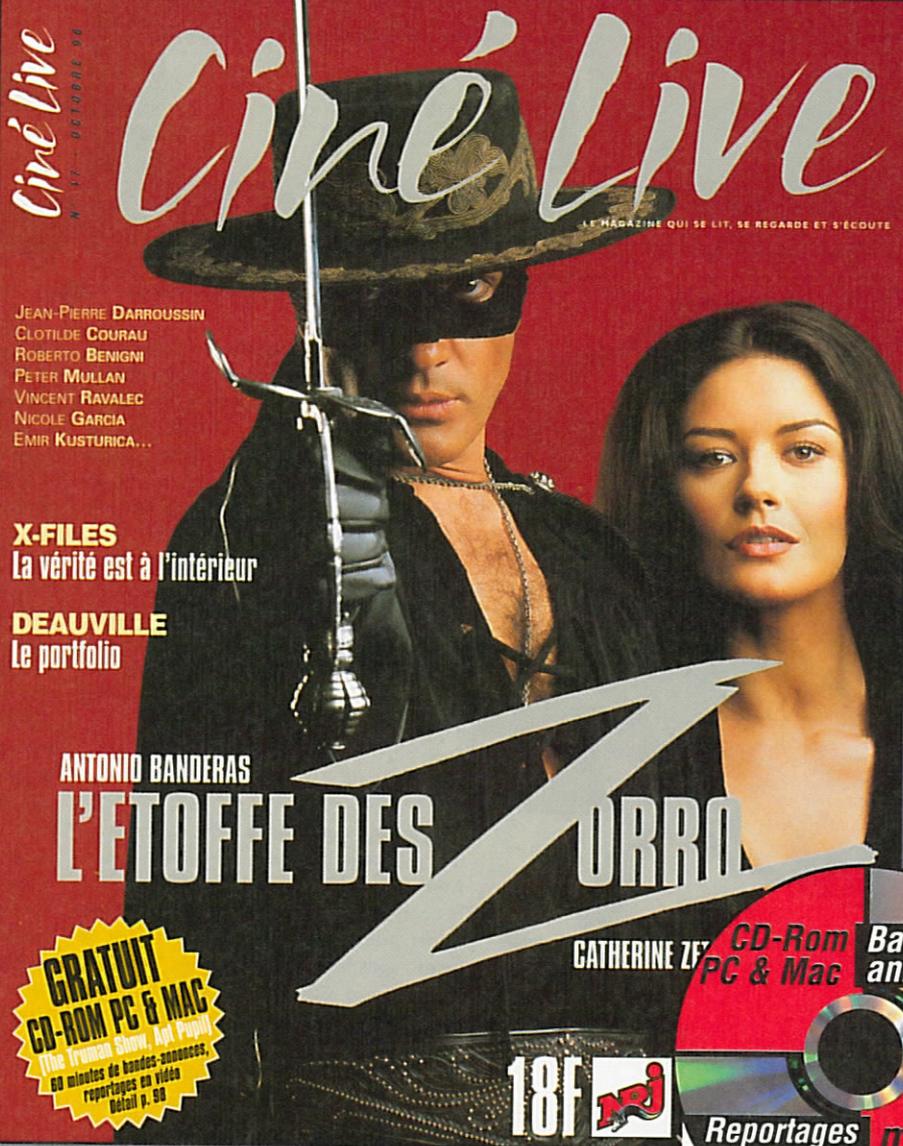
- Chaque mois 2 affiches de films en poster géant R°V°

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

2 AFFICHES DE FILM : IL FAUT SAUVER LE SOLDAT RYAN et LE POULPE



OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

Merci de bien vouloir **recopier** ou **retourner** ce bulletin accompagné de votre règlement à : **Ciné Live abo.** 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex. Tél : 01 41 06 44 44 Fax : 01 41 06 44 48

OUI, je souhaite recevoir les **TROIS prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et le poster au prix exceptionnel de **36 F. au lieu de 54 F.**

Ci-joint, mon règlement par chèque à l'ordre de Ciné Live

M. Mme Mlle Age..... Je possède un ordinateur Oui Non

Nom Prénom

Adresse

CP Ville

Tarif valable jusqu'au 30 octobre 98, en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter.

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

**OFFRE
D'ABONNEMENT
DÉCOUVERTE**

3 Numéros
36 francs
au lieu de 54 F.
soit 1 N° GRATUIT



C'est au mois de novembre que tous les éditeurs devraient se battre pour lancer leurs best-sellers de Noël. En attendant, vous pourrez toujours savourer des titres comme Mission Impossible sur Nintendo 64, Moto Racer 2 sur PlayStation, ou encore Deep Fear sur Saturn. N'oublions pas non plus Metal Gear Solid en import, car ce titre est un top, même si pour l'instant il n'existe qu'en version japonaise. ✕

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

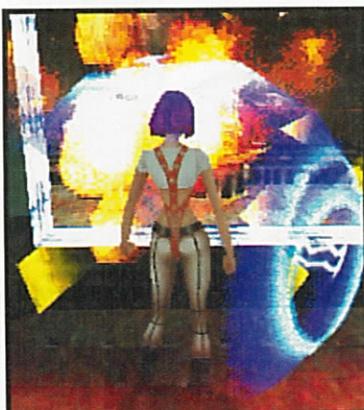
de 16 à 18

un très bon titre

de 19 à 20

un ou deux jeux dans l'année

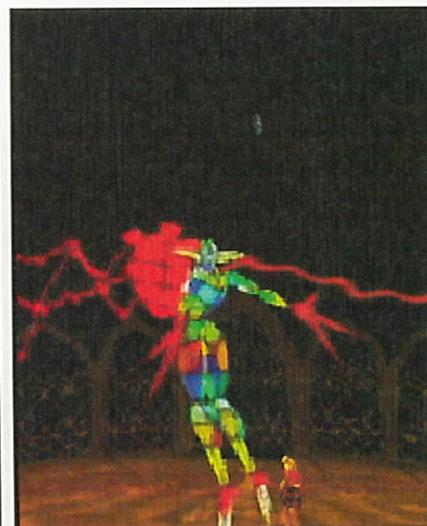
	CONSOLE	NOTE	PAGE
BUCK BUMBLE	NINTENDO 64	14/20	116
BUGGY	PLAYSTATION	07/20	124
DEEP FEAR	SATURN	15/20	118
LE CINQUIÈME ÉLÉMENT	PLAYSTATION	14/20	126
MADDEN'99	PLAYSTATION	12/20	125
MEDIEVIL	PLAYSTATION	14/20	130
MISSION IMPOSSIBLE	NINTENDO 64	15/20	130
MOTO RACER 2	PLAYSTATION	14/20	120
METAL GEAR SOLID	PLAYSTATION	17/20	110
N2O	PLAYSTATION	11/20	114
PET IN TV	PLAYSTATION	06/20	119
R-TYPES	PLAYSTATION	06/20	125
SHINING FORCE 3	SATURN	14/20	124



Le 5e élément



Metal Gear Solid



Medievil

HIT-PARADE

Classement	Progression	Mois précédent	Nb. mois de présence
TOP TEN PLAYSTATION			
1- GRAN TURISMO	-	2	2
2- COUPE DU MONDE 98	-	2	2
3- TEKKEN II PLATINUM	↓	1	2
4- RESIDENT EVIL 2	↑	8	2
5- LUCKY LUKE	↑	-	-
6- CRASH BANDICOOT PLATINUM	↓	5	7
7- MEN IN BLACK	↑	-	1
8- TOMB RAIDER PLATINUM	↓	4	2
9- PORSCHE CHALLENGE PLATINUM	↓	2	2
10- ISS PRO PLATINUM	↑	-	1
TOP TEN NINTENDO 64			
1- BANJO KAZOOIE	↑	-	1
2- GOLDENEYE 64	-	2	8
3- ISS 64	↑	-	1
4- MARIO KART 64	↓	3	5
5- YOSHI'S STORY	↓	1	2
6- SUPER MARIO 64	↓	5	11
7- COUPE DU MONDE'98	↓	1	2
8- KOBE BRYAN	↑	-	1
9- FORSAKEN	↑	-	1
10- EXTREME G	-	10	7



Mission impossible



Moto Racer 2

playstation

DÉVELOPPEUR : KONAMI

ÉDITEUR : KONAMI



QUAND IL A ÉTÉ CRÉÉ SUR MSX EN 1987, LE CONCEPT DE JEU DE METAL GEAR N'AVAIT PAS D'ÉQUIVALENT — C'ÉTAIT UNE PREMIÈRE ET LE PUBLIC RÉPONDIT PRÉSENT. IL PROJETAIT LE JOUEUR DANS UNE PARTIE DE CACHE-CACHE AVEC DES ENNEMIS, LE TOUT SELON UNE NOTION DE PROGRESSION ET DE SUSPENSE QU'ON N'AVAIT JAMAIS VUE DANS UN JEU VIDÉO. AUJOURD'HUI, ONZE ANS APRÈS, METAL GEAR EST DE RETOUR SUR PLAYSTATION...

metal gear

Solid



Cela peut paraître curieux, mais c'est toujours la même personne qui se trouve aux commandes de Metal Gear depuis onze ans chez Konami... Son nom : Hideo Kojima — total respect, if you please ! Hideo Kojima reste fidèle à sa ligne de développement, puisque après les deux premiers épisodes de Metal Gear, on a pu jouer à des jeux d'aventure comme Snatcher ou Policenauts, des titres dans lesquels le créateur fétiche de Konami s'est appliqué à distiller des messages pacifistes. On retrouve ainsi la critique du nucléaire et de la guerre en général, la dérision de tout ce qui touche de près ou de loin à la mort (sans pour autant s'en détourner, bien au contraire). Metal Gear Solid, sur PlayStation, ne déroge pas à la règle des grosses productions habituelles en ce moment sur cette machine : gore, violence et armes à gogo. En fait, dans Metal Gear Solid, on dénonce la violence par la violence, chose on ne peut plus normale ! Si vous y incarnez un héros au grand cœur, passablement romantique, ça ne vous empêchera pas

d'aller débusquer de méchants terroristes planqués sur leur île et prêts à faire sauter la terre avec des bombes nucléaires. Tout commence en effet dans une base de missiles nucléaires située en Alaska, au beau milieu du XXI^e siècle.

SNAKE PLUSKENS ET SOLID SNAKE, MÊME COMBAT !

Un groupe de terroristes internationaux a pris le contrôle des lieux et menace de tout faire sauter, de tuer les otages et de foutre un bordel pas possible si on ne libère pas leurs petits copains emprisonnés. Chose intéressante, le groupe de vilains pas beaux s'appelle Fox Hound et porte le même nom que l'équipe de soldats high-tech formés par le gouvernement dans les années 1990 pour lutter contre la rébellion, le terrorisme et les guerres régionales, team auquel appartenait Solid Snake, le héros du jeu... Pour des raisons politiques, le groupe a connu la dissolution, mais ses membres ont continué à œuvrer en changeant de camp. Ils utilisent leur savoir-faire et n'ont pas non plus oublié le



GENRE : ACTION / AVENTURE

JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

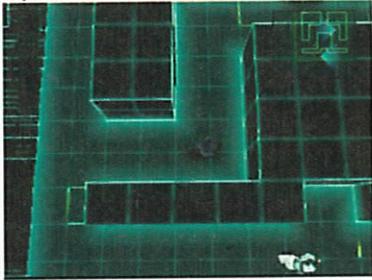
AUTRES FORMATS : NON

DISPONIBILITÉ : DISPONIBLE

PRIX : ENVIRON 500 F

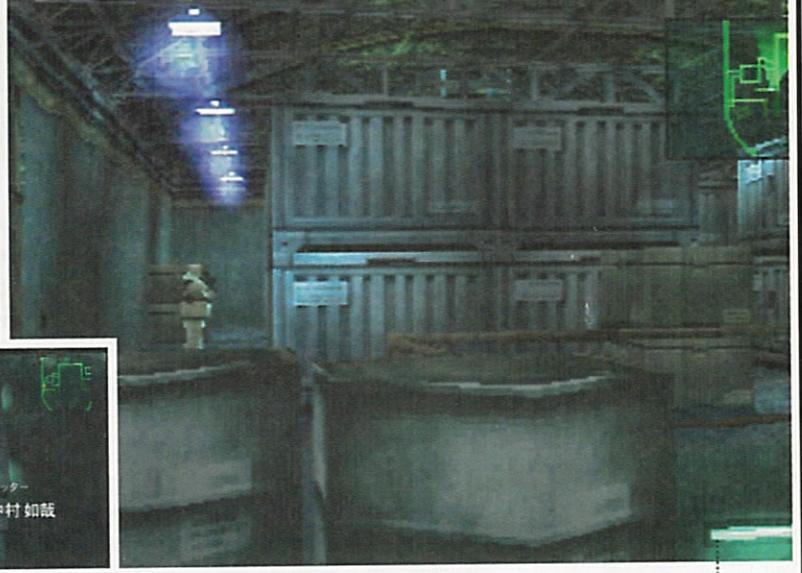
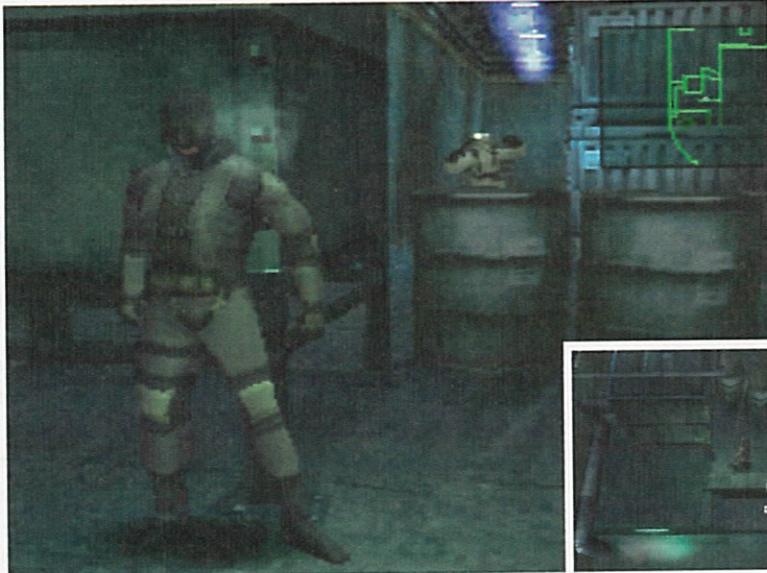
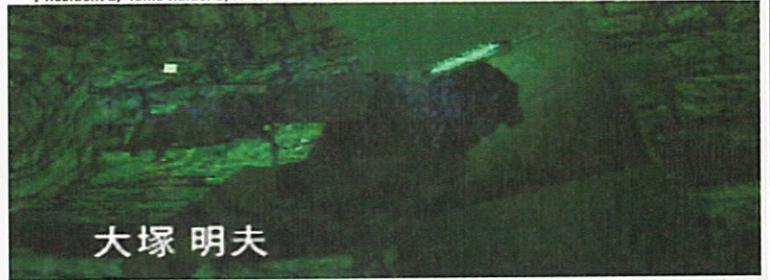


Un mode Trainer sera bien utile avant de se lancer dans l'aventure car les commandes apparaissent parfois un peu limite quand les ennemis se multiplient comme des lapins autour de vous. Autant savoir comme réagir...



De nombreuses séquences de démo expliquent le scénario. Ici, on apprend quel sera le rôle de ce vieux soldat à la retraite dont le nom est pourtant connu de tous : Solid Snake!

Malheureusement, les auteurs ont choisi la 3D polygonale en temps réel pour les démos et non la cinématique habituelle, en précalculé. Le résultat apparaît plutôt moche, comparé à ce qu'on a pu voir dans Resident 2, Tomb Raider 2, FF VII ou Tekken III.



PLUSIEURS VUES EN TEMPS RÉEL

Au même endroit, on peut évidemment choisir plusieurs vues différentes car le jeu déroule en 3D temps réel (comme dans Tomb Raider) et non pas en précalculé pour les décors (comme dans Resident Evil). Mais contrairement à ce qui se fait déjà, la vue change automatiquement quand Snake se couche par terre, se plaque contre un mur ou utilise une arme avec visée. C'est ainsi que sur les trois clichés, vous disposez de la vue de dessus pendant le jeu normal, de la vue discrète (quand vous êtes caché derrière le mur) et de la vue libre (obtenue en appuyant sur le bouton adéquat et en balayant l'espace avec le bouton analogique).



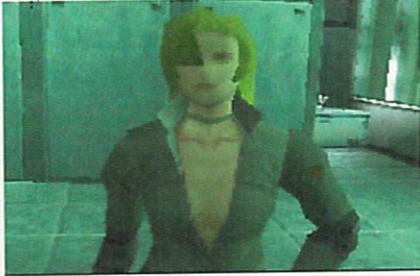
Tout le but du jeu consiste à avancer prudemment et à ne pas tomber dans la zone critique d'un ennemi ou d'une caméra de contrôle. Quand c'est le cas, tout le monde vous tombe dessus et il vaut mieux fuir et se cacher si les munitions manquent.

Dans cette scène, Snake est torturé à la gégène et il faut appuyer comme un malade sur la touche Rond pour éviter de mourir. C'est en effet un des rares endroits du jeu où, quand on périt, on ne peut pas continuer.

AH, LES FILLES, AH, LES FILLES!

Après Lara Craft, les héroïnes de jeux vidéo ont à nouveau bénéficié d'un traitement spécial dans Metal Gear Solid. Les animations ont spécialement été étudiées et les graphismes aussi. Un exemple avec ces gros plans sur les décolletés, avec mouvement de caméra spécial, sans parler des zooms sur le joli derrière de certaines...

La 3D temps réel permet une animation des plus réalistes. Lorsque vous faites exploser une grenade, on se croirait dans un film de John Woo!



N2O

playstation

DÉVELOPPEUR : GREMLIN
ÉDITEUR : GREMLIN

➔ **N2O... UN BIEN DRÔLE DE NOM ! HORMIS LE FAIT QU'IL S'AGIT D'UN GAZ APPELÉ LE MONOXYDE D'AZOTE, N2O EST AUSSI UN JEU DE CHEZ GREMLIN QUI SORT SUR PLAYSTATION. DANS SON PRINCIPE, ON CONSTATE UNE REPOMPE DE TEMPEST ET SA RÉALISATION OFFRE BIEN DES SIMILITUDES AVEC CELLE D'UN CERTAIN FORSAKEN. DES RÉFÉRENCES BIEN ALLÉCHANTES POUR UN JEU QUI SE DESTINE AUX FANS D'UN GENRE BIEN PRÉCIS : LE SHOOT À 100 %.**

➔ Le shoot à 100 %, c'est un shoot'em up qui rend dingue en raison de sa vitesse et de son intensité. On ne sort généralement pas intact d'une partie et le plus souvent, on finit sur les nerfs, en sueur, très, très énervé et tremblotant. N2O se classe donc dans cette catégorie et présente une trame hyper originale (?)... La galaxie est en guerre et cette fois, c'est de Neptune que vient la menace. En effet, les habitants de cette planète ont élaboré des races d'insectes «mutantifiés» par le N2O. L'armée créée déboule vers la Terre et vous (le meilleur pilote de l'univers, voire de la galaxie — et peut-être même de France) devez combattre et stopper l'invasion. Un point de départ qui fait froid dans le dos tant c'est nouveau ! Pour ce qui est du principe, N2O se rapproche du célèbre (et vieux) Tempest. On se retrouve à bord d'un vaisseau qui voyage dans un tunnel infesté d'ennemis. La vitesse est dictée par la machine et on peut seulement la ralentir par l'intermédiaire d'un bouton. Chose marrante, l'appareil peut aussi coller à toutes les parois du boyau pour tourner ainsi tout autour de l'écran (deux caméras sont prévues pour ces mouvements). La première reste fixe et on voit donc son vaisseau aller de haut en bas. La seconde suit le vaisseau et c'est donc l'écran tout entier qui tourne (beeuuaarr !).

ÉNERVANT COMME UN SHOOT, PRISE DE TÊTE COMME UN RPG...

Vous partez ainsi à la rencontre d'ennemis insectoïdes, pour des affrontements sans merci. Alors pour qui veut jouer selon les vraies règles, sachez que le tunnel dans lequel vous évoluez est en boucle. Les ennemis que vous ratez passent derrière vous et réapparaissent illico, ou un peu plus tard. D'où des règles parfois tordues à respecter pour obtenir des points et des bonus... Les scarabées jaunes tués valent cent points mais si vous les ratez, il deviennent rouges et valent alors deux cents points (mais sont plus rapides). Si vous ne les abattez pas à ce moment-là, ils reviennent encore mais en bleu, encore plus rapides et

disposant de la faculté de vous tirer dessus. Idem pour à peu près tous les ennemis différents... Pas facile de piger à la vitesse où ça bouge ! En plus, ça se complique, puisque pour obtenir un bonus en points, il faut tuer trois ennemis de la même variété à la suite. Pour cela, vous êtes aidé par une petite fenêtre (vous n'avez d'ailleurs jamais le temps de la regarder) qui montre le dernier adversaire abattu. Encore plus fort, vous disposez de plusieurs types d'armes, que l'on peut switcher et visualiser. Là encore, impossible d'avoir l'œil sur le bas de l'écran et sur le tunnel en même temps... En outre, de petits champignons sont disséminés sur le parcours et si l'on tire dessus un certain nombre de fois, on ajoute des armes à son arsenal, en prenant soin toutefois d'éviter tous les pièges du tracé. Bref, impossible de remplir toutes les conditions et vu la vitesse de défilement de l'écran (et l'état de frénésie dans lequel on se trouve), on finit invariablement par jouer bourrin...

UN BOURRIN VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS !

Bref, autant se défouler bêtement et apprécier la rapidité (progressive) de l'animation, la fluidité des mouvements, la maniabilité totale du vaisseau et surtout, la beauté des grafs en haute résolution et des effets de distorsion d'image et de lumière — à faire pâlir les artificiers du 14-Juillet sous la tour Eiffel. Fantastique ! Ça pète, ça flashe, ça tourne, en un festival étourdissant et éblouissant... En prime, on a une bande-son techno, ahurissante de qualité, qui se situe entre les rythmes de Chemical Brothers et ceux de Propellerheads. L'ensemble apparaît donc détonant et malgré un principe basique de chez basique plutôt répétitif (un niveau, un boss, un niveau, un boss), on accroche grâce à l'ambiance. Il n'y a pas vraiment de profondeur, mais une vraie atmosphère. Enfin, notons que le mode Deux Joueurs se décline en une partie à deux sur le même écran (on ne comprend rien mais c'est bigrement jouissif) et une version en écran splitté (moins belle, moins fluide et moins fun...). Le problème vient de ce que N2O se révèle souvent trop confus à l'écran. Sympa pour le trip limite «Las Vegas Parano», mais au bout du compte, on se lasse et le tout semble prétexte à composer un délire «acidulé» beaucoup plus qu'un vrai jeu — pourtant diaboliquement réalisé. Seul ou à deux, on prend vite du plaisir, beaucoup de plaisir. Et on s'en déprend tout aussi rapidement (deux journées intenses de pratique suffisent...).

Marco Verocai

GENRE : SHOOT'EM UP

JOUEURS : 1 ou 2

CONTINUES : NON

SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : 3 NIVEAUX

AUTRES FORMATS : NON

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F

verdict :

11

sur vingt

graphisme : 17

animation : 17

son : 19

maniabilité : 14

durée de vie : 13

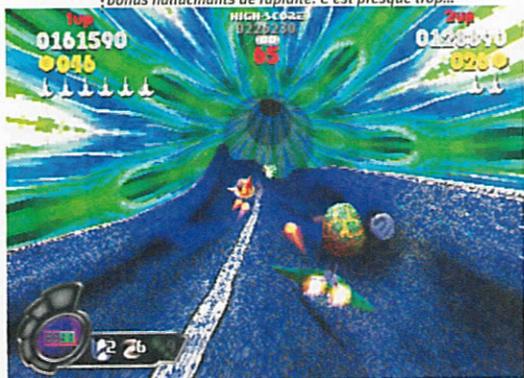
1^{er} avis **RÉALISATION**

DE CE CÔTÉ-LÀ, C'EST LA CLAQUE ! ON A DROIT À UN DÉLUGE D'EFFETS, DISTORSIONS D'IMAGES, EFFETS DE LUMIÈRE À VOLONTÉ, COULEURS FLASHY À TOUT VA, UN DÉLIRE VISUEL SOUS ACIDE JOINT À UNE VITESSE QUI FINIT PAR ÊTRE VERTIGINEUSE DANS CERTAINS PASSAGES. ÇA DÉCOIFFE DRU ET AVEC UN PEU PLUS DE PROFONDEUR ET DE VARIÉTÉ, ON AURAIT PU OBTENIR QUELQUE CHOSE D'ASSEZ SENSATIONNEL... PASCAL GEILLE

2^{ème} avis **INTELLIGENT**

CE N2O LAISSE UNE CURIEUSE IMPRESSION... D'ABORD, UN PREMIER CONTACT ASSEZ FROID AVEC UN PRINCIPE QUI N'A RIEN DE NOUVEAU... DEUXIÈME SENTIMENT : ON SE PREND AU JEU À CAUSE D'UNE ATMOSPHÈRE «PSYCHÉTECHNO» BIEN TROUSSÉE. ENFIN, ON FINIT PAR EN AVOIR MARRE QUAND ON S'EST PRIS EN PLEINE TRONCHE LA FOULITUDE D'EFFETS TECHNIQUES. AU FINAL, C'EST ASSEZ «FUNKY» PENDANT DEUX JOURS, PUIS ON RACCROCHE... MARCO VEROCAI

En fonction de votre score, vous pourrez ouvrir des passages bonus hallucinants de rapidité. C'est presque trop...



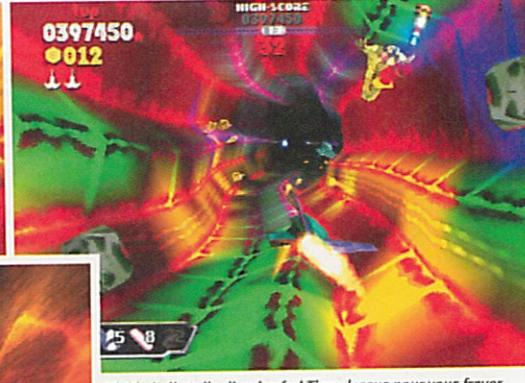
N2O peut aussi se jouer à deux sur un seul écran et là, c'est assez fendard.



L'autoroute de l'espace... Dans tout ce bordel, tentez de retrouver votre chemin et de vous emparer des bonus ad hoc sans vous manger les ennemis et autres obstacles !

Le boss du niveau papillon.

Une technologie grandiose : animation fluide et ultra-rapide, effets de lumière à tout va, images en haute résolution. Une image de classe...



Oh ! la belle toile d'araignée ! Tirez dessus pour vous frayer un passage.



Certains niveaux sont carrément «psychés». Une bonne rasade de techno là-dessus et c'est le trip assuré.

L'arme ultime : le Fire Ball, qui lance un rempart de feu tout autour du boyau et nettoie tout à l'écran.

buck bumble

nintendo 64

DÉVELOPPEUR : ARGONAUT
ÉDITEUR : UBISOFT



VOICI UN JEU MIGNON TOUT PLEIN — CONCOCTÉ PAR UBI SOFT — DANS LEQUEL VOUS INCARNEZ UNE ABEILLE QUI NE VA PAS SE CONTENTER DE BUTINER TOUT SON SOÛL LES PETITES FLEURS DES CHAMPS...



Une colonie d'insectes s'est établie sur le site d'une ancienne usine chimique et a subi, au fil des années, des altérations génétiques qui la rendent particulièrement hostile à toute présence étrangère. Petite abeille bien sage, votre mission consiste à éradiquer cette menace qui pèse sur le royaume des insectes et à préserver l'environnement paradisiaque auquel vous êtes habituée. Fort heureusement, vous ne disposez pas seulement d'un simple dard pour accomplir cet exploit ! Sous son apparence très écologique, Buck Bumble cache un véritable jeu de combat. Vous pourrez en effet trouver différentes armes, comme des missiles dévastateurs ou encore des mitraillettes automatiques ! Ainsi, une grosse guêpe touchée par une de vos balles ira s'écraser au sol, en flammes, reproduisant même le bruit caractéristique d'un avion en chute libre. D'autres insectes seront mis en pièces et se crasheront à la manière d'un hélicoptère orphelin d'une pale ! Voilà pour l'ambiance, burlesque... Alors certes, on aime ou on n'aime pas — mais moi, ça me branche...

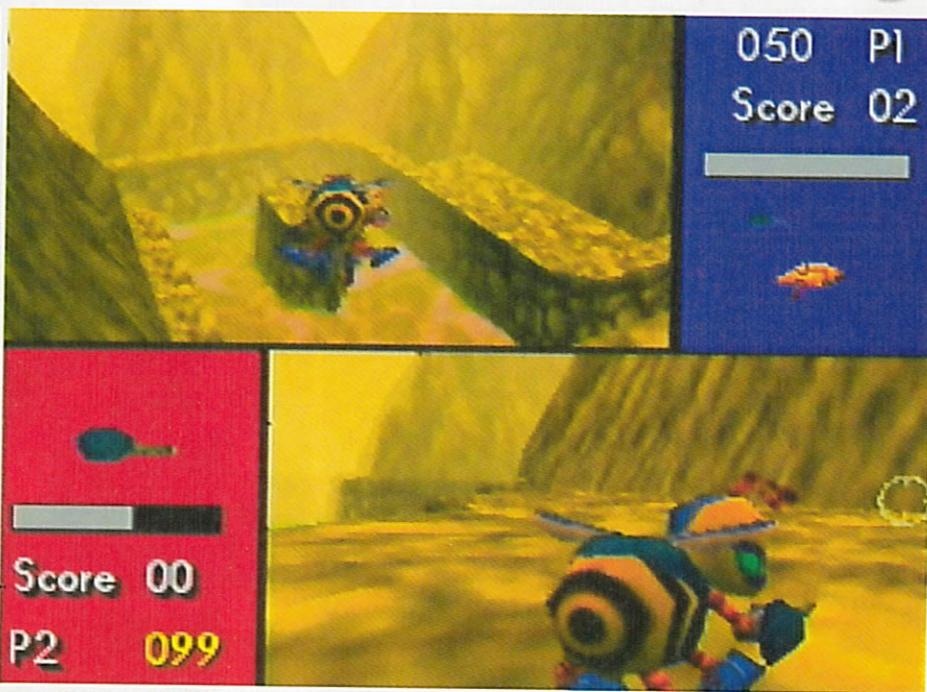
Le jeu propose plus d'une vingtaine d'ennemis, rampants ou volants. Vous rencontrerez par exemple des fourmis, des guêpes, des moustiques, des tiques, des chenilles, des libellules ou encore des scorpions... Chacun se révélera plus ou moins résistant et plus ou moins rapide, certains resteront statiques ou d'autres sommeilleront dans l'eau. Une stratégie d'approche différente devra par conséquent être

utilisée, en fonction de l'armement et de l'autonomie de l'adversaire... car Buck Bumble est loin d'être un jeu de tir bourrin !

COMME ICARE...

Quel plaisir de voler et d'incarner une petite butineuse révoltée ! Cela me rappelle Willy et Maya l'abeille ! Les sensations de vol donnent toute satisfaction mais pour les tirs, c'est une autre paire d'élytres ! Une grande précision se révèle en effet nécessaire si vous voulez cibler correctement les ennemis, surtout quand eux aussi circulent dans les airs. Cela dit, après un peu d'entraînement, on parvient à stabiliser parfaitement l'abeille (en vol stationnaire, par exemple) et à se concentrer sur le viseur. De surcroît, les vingt niveaux proposés vous garantissent de nombreuses heures de jeu, d'autant que la difficulté y apparaît assez élevée. Et puis n'oublions pas le mode Deux Joueurs, qui, même s'il reste un peu limité, permet de vraiment s'éclater ! Le mode Match de Foot, par exemple, vous réserve bien des surprises, avec un ballon très rebondissant (uniquement vous et votre copain en duel). Et dans le mode Un contre Un, les cinq aires de bataille (au choix) vous réserveront de bonnes parties de cache-cache et de shoot !

Francis Manfredini



GENRE : SHOOT'EM UP

JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUES : NON

SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRES FORMATS : NON

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 500 F

Une petite partie de foot pourra être organisée entre deux joueurs. L'objectif sera bien entendu de mettre le ballon dans les buts adverses en le poussant de la tête. Attention aux rebonds sur les murs...

Le mode Buck Battle permet à deux joueurs de s'affronter sur cinq terrains au choix. La chasse est ouverte, alors trouvez des armes puissantes et débutez l'adversaire pour le descendre !

verdict :

14

sur vingt



graphisme : 15

animation : 15

son : 15

maniabilité : 17

durée de vie : 15

1^{er} R É A L I S A T I O N

LE GROS ATOUT DE CE JEU RÉSIDE PRINCIPALEMENT DANS LES SENSATIONS DE VOL, QUI SEMBLENT BIEN RESTITUER LES DÉPLACEMENTS D'UNE ABEILLE. SANS PROBLÈME D'ANIMATION ET DOTÉE DE GRAPHISMES CHATOYANTS, LA RÉALISATION TIENT PARFAITEMENT LE PAVÉ. L'AMBIANCE AMUSE ET LE CHALLENGE SE RÉVÈLE CAPTIVANT. UN BON ENSEMBLE !

FRANCIS MANFREDINI

2^{ème} A V I S

LE JEU APPARAÎT TRÈS FUN, AVEC D'UNE PART UN ENVIRONNEMENT ÉCOLOGIQUE ET, D'AUTRE PART, UNE AMBIANCE ASSEZ GUERRIÈRE. CE DÉCALAGE DONNE BEAUCOUP DE CHARME À CE SHOOT'EM UP... LES MISSIONS APPARAISSENT ÉGALEMENT INTÉRESSANTES CAR AGRÉMENTÉES D'UN PEU DE RECHERCHE ET DE COMBATS ASSEZ STRATÉGIQUES. LE MODE DEUX JOUEURS EST LUI AUSSI LE BIENVENU !

MARCO VEROCI

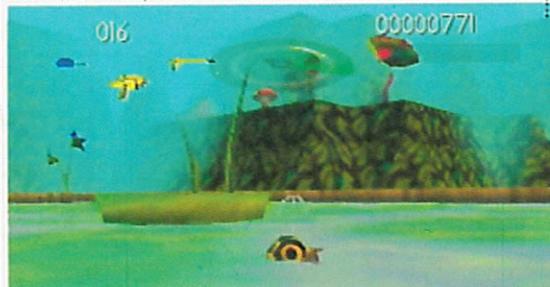
Attention, un ennemi vous attaque par-derrière. Les combats aériens demandent une grande dextérité au tir.



Butinez ces fleurs afin de restaurer votre énergie.



Surtout, ne tombez pas à l'eau... Vos ailes se colleraient et vous finiriez noyé.

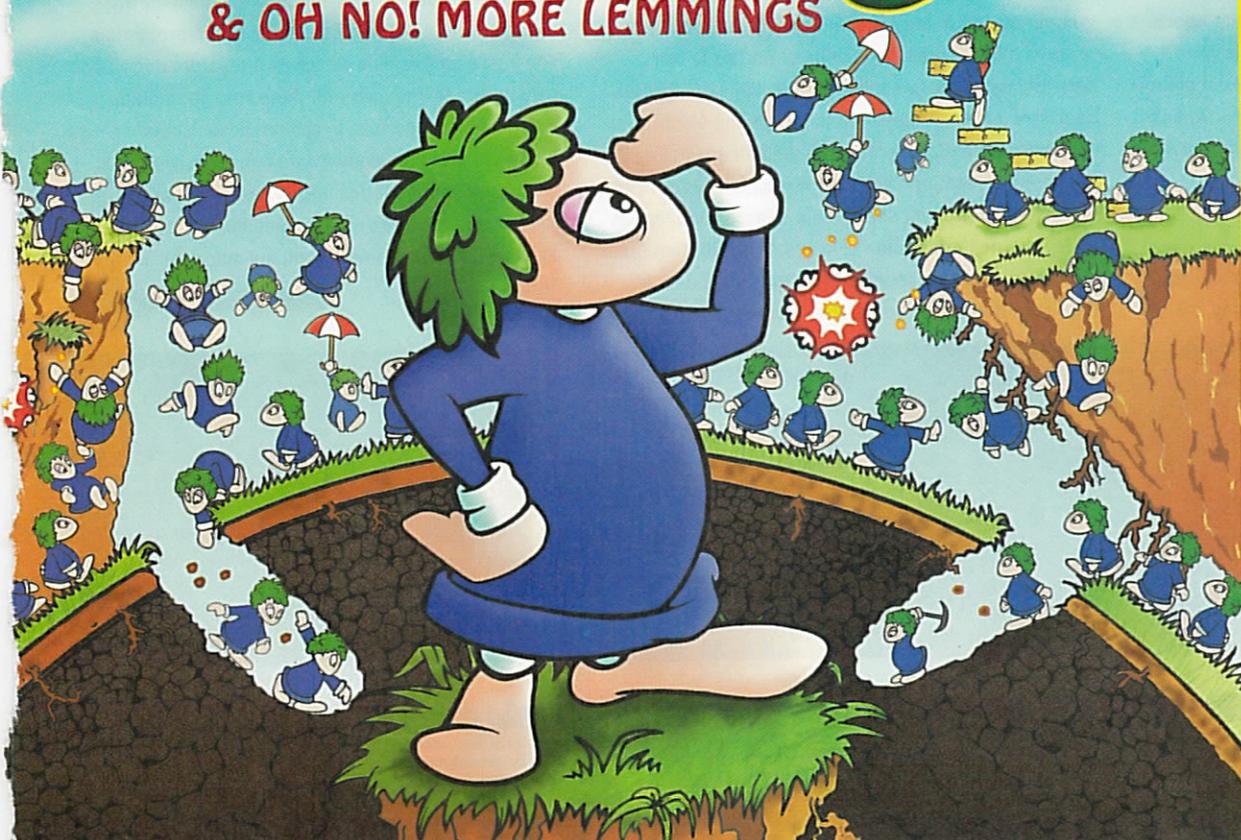


Utilisez vos armes à bon escient afin de régler leur compte aux méchants insectes.



Lemmings™

& OH NO! MORE LEMMINGS



ILS REVIENNENT!

- Le jeu de stratégie/puzzle le plus vendu au monde avec 3,5 millions d'exemplaires.
- Enfin sur Playstation en version originale.
- Plus de 200 niveaux pour vous rendre accro.

... à 80 centimes* le niveau, ce n'est pas cher payer pour donner un sens à l'expression " C.. comme un Lemmings ! "

Sortie Novembre 98



*prix généralement constaté
"PS" et "PlayStation" sont des marques déposées par Sony Computer Entertainment Inc. Lemmings, Psygnosis et le logo Psygnosis sont "™" ou "©" et © 1998 © Psygnosis Ltd. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

saturn

DÉVELOPPEUR : SEGA
ÉDITEUR : SEGA

deep fear

➔ L'ACTUALITÉ DE LA SATURN DEVIENT QUASIMENT INEXISTANTE, CE QUI N'EMPÊCHE PAS LES QUELQUES TITRES QUI VOIENT ENCORE LE JOUR DE NOUS EN METTRE PLEIN LA VUE ! ET VOICI QU'ELLE PROPOSE MAINTENANT SON RESIDENT EVIL — PLUS GORE ET PLUS EFFRAYANT QUE JAMAIS ! PRÉPAREZ-VOUS À AVOIR LE TROUILLOMÈTRE À ZÉRO...

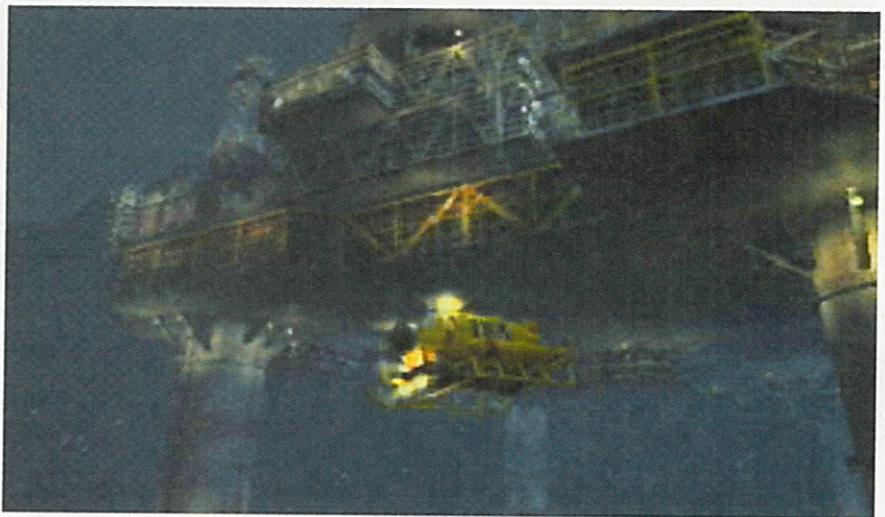
➔ L'histoire débute au fond de l'océan, dans un complexe subaquatique servant de base à des sous-marins. Les ennuis commencent lorsqu'un sous-marin se retrouve hors de contrôle, endommage des bâtiments et lance des torpilles contre sa propre base, causant de graves problèmes d'approvisionnement en oxygène ! Claustrophobes s'abstenir : Deep Fear vous prend tout de suite aux poumons ! Vous devrez faire face au manque d'air respirable et souvent circuler en apnée pendant plusieurs mètres, jusqu'au moment où vous parviendrez à une salle mieux approvisionnée (ou lancerez une grenade d'oxygène). De monstrueuses créatures au souffle pantelant (dont il sera ainsi facile de repérer l'approche) ne manqueront pas de vous causer misères et tracas. Mais d'où sortent-elles ? En fait, il s'agit du personnel même de la base qui, pour des raisons inconnues (au début de la partie), a subi une mutation horrible et douloureuse. En entamant l'exploration, vous rencontrerez un malheureux sur le point de se transformer... Le spectacle est d'une horreur apocalyptique et l'on souffre le martyr, rien qu'à le voir ! Il vous suppliera même de l'achever... Le décor est planté et l'ambiance du jeu ne manquera pas de vous rappeler que le danger guette à chaque détour de couloir et derrière chaque porte...

UN CONCEPT DE JEU SIMPLE ET EFFICACE

Deep Fear se présente comme un jeu d'action, puisque vous y serez amené à user de différentes armes, mais il

comporte aussi des côtés aventure. Vous glanerez des objets un peu partout et obtiendrez des passes afin d'accéder peu à peu à tous les secteurs de la base. Vous déplacerez votre personnage tout à fait librement, pourrez dégainer votre arme et

vous approcher de tous les éléments du décor pour tenter une action. Près d'une porte, par exemple, on vous demandera si vous souhaitez l'ouvrir ou non (idem pour grimper ou non à une échelle) ; quand vous vous trouverez près d'un tableau, vous pourrez parfois le voir agrandi ; dans une bibliothèque, vous dénicheriez peut-être un livre intéressant ; une armoire électrique vous permettra d'activer le système d'air auxiliaire ; il faudra aussi recharger votre arme, etc. Le plus difficile consistera à retrouver son chemin dans le complexe et votre sens de l'orientation sera mis à contribution (un plan est d'ailleurs disponible). Ensuite, vous devrez faire attention aux ennemis et savoir que les tuer fait



considérablement baisser le taux d'oxygène ! Le jeu enchaîne scènes d'action et séquences cinématiques pour nous donner l'impression réelle de vivre une aventure. Le résultat se révèle convaincant mais l'on passe parfois plus de temps à regarder des vidéos qu'à jouer ! Techniquement, Deep Fear apparaît au point, même si, parfois, la gestion de la caméra ne nous permet pas de bien regarder où l'on veut. Les accès disques ne prennent pas trop la tête, l'animation semble assez fouillée et la maniabilité est tout à fait agréable. Un jeu vraiment cool, qui manquait sur la Saturn !

Francis Manfredini

GENRE : ACTION / AVENTURE

JOUEURS : 1

CONTINUES : NON

SAUVÉGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRES FORMATS : NON

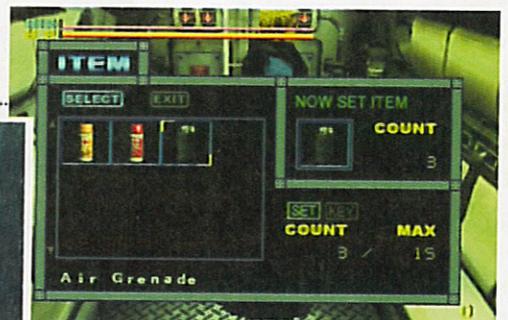
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

PRIX : ENVIRON 350 F



Plusieurs balles seront nécessaires pour venir à bout de ces monstres.

Vous obtiendrez de nombreux objets, ainsi que des armes.



verdict :

15
sur vingt



graphisme : 14

animation : 14

son : 16

maniabilité : 14

durée de vie : 14

1^{er} avis **RÉALISATION**

DEEP FEAR OFFRE SANS CESSER DES TRANSITIONS ENTRE SÉQUENCES CINÉMATIQUES ET PHASES D'ACTION, CE QUI A POUR EFFET DE NOUS PLONGER RÉELLEMENT DANS L'HISTOIRE. L'AMBIANCE NE MANQUE PAS DE RÉALISME ET LA JOUABILITÉ SE RÉVÈLE TOUT À FAIT CORRECTE, AVEC UN PERSONNAGE QUI SE DÉPLACE AVEC RAPIDITÉ ET PRÉCISION. DU BON BOULOT !

PASCAL GEILLE

2^{ème} avis **INTELLIGENT**

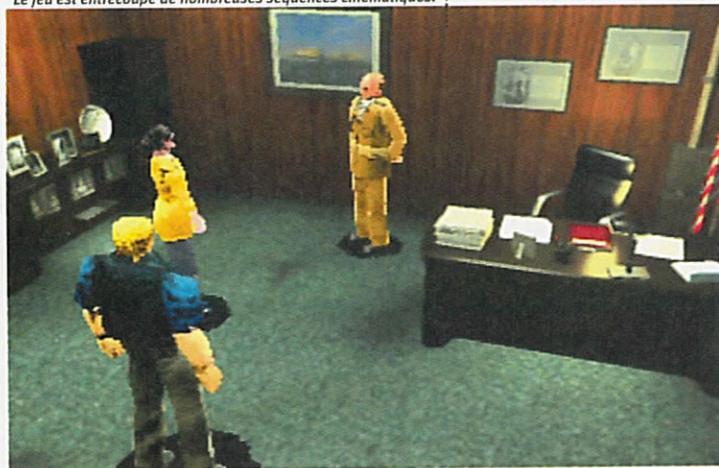
TEXTES ET VOIX DU JEU SONT UNIQUEMENT EN ANGLAIS... DOMMAGE CAR LA COMPRÉHENSION DU SCÉNARIO APPARAÎT COMME UN PLUS NON NÉGLIGEABLE POUR LA BONNE RÉALISATION DE VOTRE MISSION. L'AVENTURE SE DÉROULE SUR DEUX CD MAIS COMPTE DE NOMBREUSES SÉQUENCES CINÉMATIQUES QUI RACCOURCISSENT DONC LA LONGUEUR DU JEU...

MARCO VEROCIAI

Un peu pressé ? Pas de problème, vous pouvez aussi courir...



Le jeu est entrecoupé de nombreuses séquences cinématiques.



Un petit sous-marin vous permet de vous déplacer entre les différents bâtiments du complexe.

Un membre de l'équipage en train de se transformer en monstre...



playstation

DÉVELOPPEUR : MUU MUU
ÉDITEUR : SONY

Pet in TV

Malgré quatre années de développement, Pet in TV, dont l'intelligence artificielle atteint à peine le Q.I. d'un siamois arriéré et qui est doté d'une réalisation technique déplorable, se révèle très décevant... Graphismes, sons et animations ne méritent pas plus de cinq sur vingt et ne nous incitent vraiment pas à rester devant notre écran... Quant à la maniabilité, laborieuse, elle ne propose que des menus et des commandes peu ergonomiques. Et on ne s'amuse pas, tant l'éducation de notre petit personnage se révèle pénible. Un Tamagotchi sur console... L'idée était pourtant originale !

Francis Manfredini

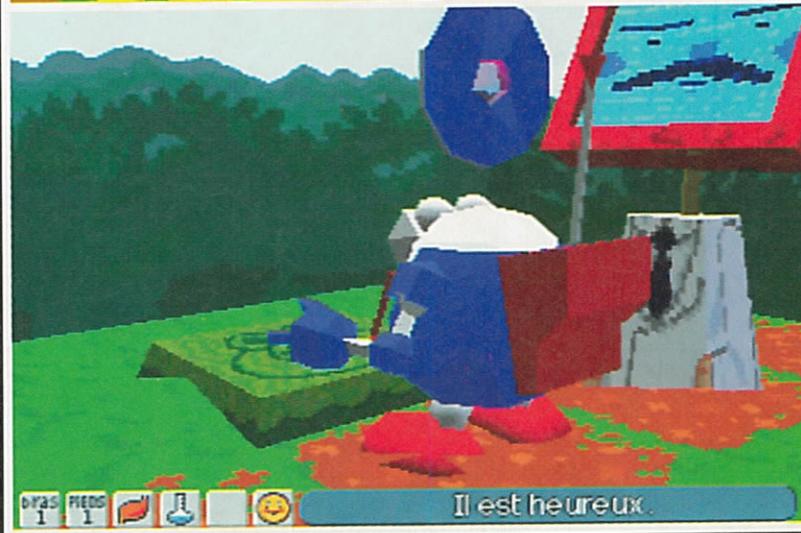
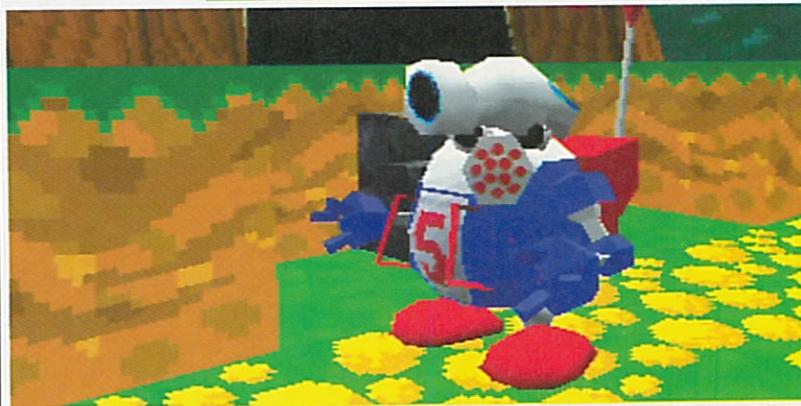
GENRE : DIVERS

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 300 F

verdict:

06
sur vingt





playstation

DÉVELOPPEUR : DELPHINE SOFTWARE
ÉDITEUR : DELPHINE SOFTWARE

moto racer 2

➔ **L'EFFERVESCENCE DÉCLENCHÉE LORS DE L'APPARITION DU PREMIER MOTO RACER RETOMBÉE, ON ATTENDAIT LA SUITE AVEC IMPATIENCE : UN JEU ENCORE PLUS JOUABLE, PLUS POUSSÉ, AMÉLIORÉ À TOUS LES NIVEAUX ET QUI CORRIGERAIT AU PASSAGE LES QUELQUES BUGS DE LA PREMIÈRE VERSION. QU'EN EST-IL EXACTEMENT ?**

➔ Inutile de le cacher, tout amateur de moto se doit de posséder Moto Racer premier du nom, sans conteste la meilleure simulation de deux-roues sur PlayStation. Certes, quelques petits problèmes bourgeoñaient çà et là tels des fruits amers, mais le résultat était là : une splendeur ! Qu'attendre donc de la part d'un développeur lorsque celui-ci fait une suite ? Je vous le donne en mille : un jeu mille fois mieux (bien sûr, que j'exagère). En tout cas, il est clair que cette nouvelle version de Moto Racer se devait de corriger les erreurs imputables à un premier épisode et de tirer les leçons qui s'imposent dans ce genre de cas. Qu'en est-il, telle est la question...

UN NOUVEAU MODE DE JEU : LE MODE SIMULATION

La véritable nouveauté dans cette version, c'est l'apparition d'un mode Simulation. En fait, cette fois, les développeurs ont clairement séparé les deux types de conduite : en Arcade, comme son nom l'indique, vous pourrez vous permettre de cogner, taper, frapper contre les murs ou les autres concurrents sans que votre moto ne parte à la dérive d'une glissade assassine. Par contre, en Simulation, l'erreur n'est plus permise, tout au moins dans les courses de vitesse, où le moindre écart sera pénalisé d'une chute (toujours la même, d'ailleurs). Côté motos, comme dans la précédente version, vous pourrez piloter une moto de course et une moto de cross. Cette fois-ci, les deux motos sont des Yamaha : pour la course, une YZF-R1 (qui est réputée pour ses capacités de freinage) remplace la copie de ZX-9R Kawazaki du premier épisode, alors que pour le cross, on a droit à la 400 WR (à la place de la KTM), la petite révélation en matière de motocross. D'ailleurs, pour le jeu, c'est la version Enduro qui a été choisie (celle avec les phares avant et arrière). Pour l'info, sachez que la YZF-R1 est un petit bolide de 1000 cc, de 145 chevaux en version libre, de 176 kilos à sec (200 le plein fait) et que Yamaha a également prévu de sortir une émule plus légère de 600 cc (120 chevaux en version libre) possédant un rapport inégalé de 200 chevaux au litre, du nom de YZF-R6. Et, histoire d'en rajouter une couche, sachez qu'il devrait exister une version 250 cc deux-temps et une autre de 400 cc quatre-temps de la 400 WR. Voilà pour la parenthèse.

Tout cela pour dire que les développeurs ont, semble-t-il, bien choisi leurs deux bolides. Comme dans la précédente version, différents modèles de chacune des deux motos sont prévus, chacun d'eux variant selon les paramètres classiques d'accélération, d'adhérence, de vitesse maximum et de freinage.

CRÉER DES CIRCUITS, C'EST POSSIBLE

Côté circuits, Moto Racer 2 en possède plus d'une vingtaine, répartis sur cinq décors principaux : Grand Prix, Forest, Brittany, Sahara et Amazonia. Chaque type de circuit possède ses particularités. Le Grand Prix, d'abord, vous permet de jouer sur un circuit en ville, avec ses routes larges, ses longs virages et ses «S» tripants. Brittany, quant à lui, vous emmène sur des routes de campagne sinueuses, serrées, où les réflexes seront primordiaux ; dans le Sahara, votre bolide pourra côtoyer les déserts vallonnés où le sable fin et les dunes vous feront danser la valse des dérapages. Forest, lui, n'est valable qu'en motocross. Tous les autres circuits sont dispos pour les deux types de moto, seule la texture du sol changeant dans l'une ou l'autre configuration. En réalité, outre les circuits préprogrammés, Moto Racer 2 permet au joueur de créer les siens, via un éditeur de circuits, en utilisant l'un des cinq décors susnommés. En fait, contrairement à l'éditeur d'International Rally Championship, vous ne pouvez réellement coller des portions de circuits de divers types les unes après les autres, mais seulement influencer sur la courbure et la hauteur de celles-ci. Par contre, il vous est possible de diviser des portions (pour en avoir une de plus, en somme), de générer des bosses et régler au poil les virages, ↓



GENRE : SIMULATION SPORTIVE

JOUEURS : 1 À 2

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

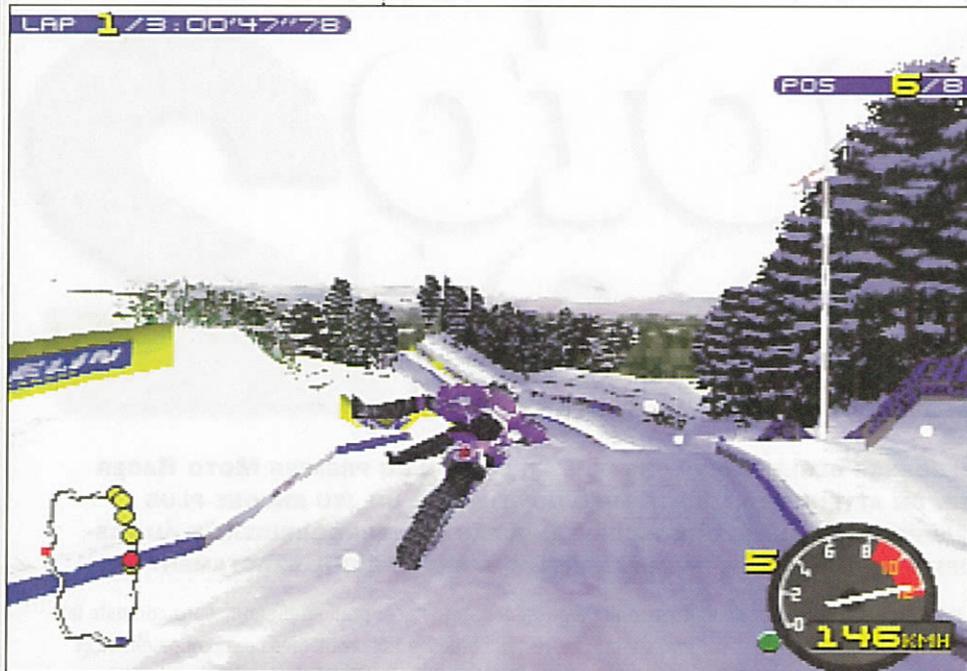
AUTRES FORMATS : PC

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F

Les changements de conditions climatiques influenceront énormément sur la conduite. Votre moto réagira différemment selon que le temps est pluvieux ou neigeux.

En mode Arcade, les chocs ne seront pas catastrophiques pour le joueur.



En mode Simulation, le moindre écart de conduite, le moindre choc, et c'est la chute. Toujours la même, d'ailleurs...



Voici les différentes vues caméra que vous pourriez choisir durant le jeu.



Attention, autant le dire tout de suite, M2 est optimisé pour la manette Dual Shock. Les personnes utilisant la manette conventionnelle vont se retrouver avec un jeu absolument pas maniable. Par contre, avec la nouvelle manette, les sensations sont démentielles et le pilotage hyper-précis.

La gestion du sol étonne agréablement. En effet, roulez sur l'herbe en plein virage extérieur et vous verrez votre moto partir en une glissade, la plupart du temps fatale.

Pour réaliser un départ canon, arrangez-vous pour être à la limite du rouge (9 000 à 10 000 tours).



Les courses en motocross sont par contre aussi fendardes, les sensations de glisse parfaites.

Cette minidune ne devrait pas être considérée comme un mur... Et pourtant...



Domage que l'on ne puisse pas choisir la vue caméra lors des Replays.

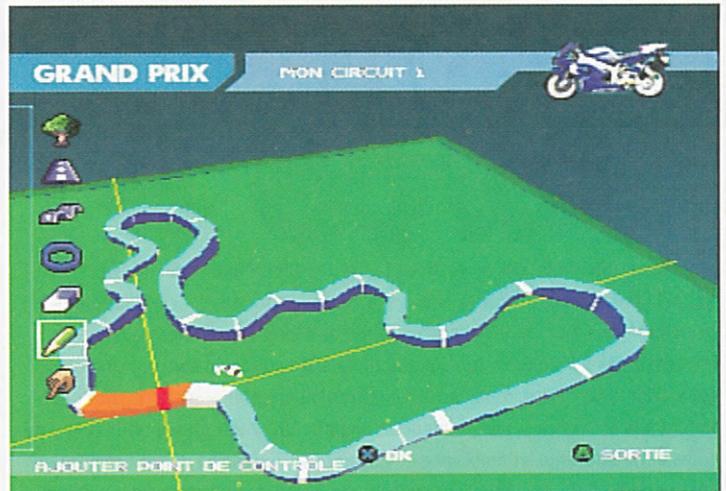
dans la limite de ce que permet le programme. En effet, intelligent, celui-ci affiche la portion inadéquate en rouge dès qu'un problème de calcul de trajectoire se présente. Ensuite, une fois le circuit créé, les conditions climatiques choisies, il ne vous reste plus qu'à sauvegarder. À noter que vous pouvez carrément créer votre propre championnat, en y incluant huit circuits de votre cru. Autant le dire, cet éditeur augmente considérablement la durée de vie du jeu.

UNE BONNE SIMULATION DE MOTO...

Passons maintenant au constat, le moment le plus cruel pour tout éditeur, je le concède... Pas de doute, Moto Racer 2 est plus beau, les décors sont plus fins et plus colorés. Les textures du sol, particulièrement dans les circuits en ville, sont superbement réussies, sans clipping qui plus est (contrairement à Formula One, par exemple). Un hic cependant : dans les circuits amazoniens, le sol est vraiment d'une texture étrange et dérangeante pour conduire convenablement. De plus, si les décors sont bien réalisés, il en va tout autrement des collisions où, là encore, la plupart des problèmes qui existaient dans la première version ne sont pas résolus (à la différence que cette fois, la vitesse de l'animation est telle que ces collisions deviennent carrément impossibles à gérer). Certes, il est vrai que les sensations de vitesse sont excellentes et les bruitages moteurs carrément fabuleux. Cependant, si cette animation est un plus dans les courses de cross, toujours axées Arcade (comme dans la première version), je dois avouer que dans les courses de vitesse, la console ne semble plus suivre la cadence, notamment sur les circuits chargés en décors, comme Amazonia par exemple, où l'animation devient saccadée par endroits et s'avère une véritable gêne pour la visibilité. Même s'il existe pas moins de quatre vues caméra dans Moto Racer 2, on s'aperçoit très vite que plusieurs d'entre elles sont souvent inutilisables, sous peine de manque de visibilité et de migraine assurée. Tout ceci est vraiment dérangeant, surtout lorsque l'on constate la présence de circuits comme Speedway qui, eux, plairont sans conteste au joueur, tant pour la difficulté et la gestion des collisions que pour le fun qui s'en dégage. En fait, les circuits Speedway et Brittany (pour la course de vitesse) sont les seuls véritablement jouables de façon sereine. Quant aux autres, comment ne pas s'exciter sur un choc latéral contre une petite dune qu'une moto de cross devrait passer sans problèmes (et qui est en outre gérée en tant que mur par les programmeurs)... Que dire sur les variantes de chutes que peut faire votre pilote : il n'y en a pas. Une seule chute, toujours la même, quels que soient le type de moto et le type de collision. C'est un peu dur... Par ailleurs, la différence entre le mode Arcade et le mode Simulation semble mal réglée, le mode Arcade étant trop arcade (trop bonne réponse de pilotage, quelle que soit la moto) et l'autre trop simulation (trop de chutes, trop souvent contestables...). Il aurait fallu garder un juste équilibre ou ne rien changer par rapport au premier Moto Racer. Enfin, les joueurs ayant aimé la première version seront sans aucun doute surpris, voire déçus, par cette seconde mouture d'une maniabilité totalement différente.

Néanmoins, mis à part ces problèmes, qui justifient la note selon moi, il s'avère qu'avec le temps et, surtout l'éditeur de circuits, le joueur prendra du plaisir et trouvera son compte. Moto Racer 2, sans être le meilleur jeu de moto sur PlayStation (qui est encore pour moi Moto Racer premier du nom), occupe malgré tout une excellente deuxième place.

Ho Utsunomiya



L'éditeur de circuits vous permet de créer un circuit en choisissant un décor au préalable. Une fois fini, il vous est possible de tester votre œuvre. Enfin, un test amusant consiste à prendre un circuit difficile (sinueux) et à le tester avec tous les décors disponibles. Les sensations sont complètement différentes selon le type de décor.



Bien entendu, un mode Reverse est prévu dans Moto Racer 2.

verdict: **14** sur vingt

graphisme: 17
animation: 12
son: 16
maniabilité: 12
durée de vie: 16

1^{er} avis

RÉALISATION

BIEN QU'IL SOIT PLUS BEAU, PLUS RAPIDE, PLUS ÉTUDIÉ DU POINT DE VUE DES DIFFÉRENTS MOUVEMENTS DES DEUX MOTOS QUE LE PREMIER MOTO RACER, DES BUGS DE COLLISION EN TROP GRAND NOMBRE ET UNE VISIBILITÉ PARFOIS CONTRAIGNANTE FONT DE CE DEUXIÈME ÉPISODE UN JEU QUELQUE PEU ÉTRANGE. SERAIT-IL AU FINAL MOINS FUN QUE SON PRÉDÉCESSEUR ? OUI, SANS DOUTE.

Olivier Prézeau

2^{ème} avis

INTELLIGENCE

LES PERSONNES AYANT ADORÉ MOTO RACER SERONT SANS DOUTE TROUBLÉES PAR CE SECOND OPUS, QU'ELLES REJETTERONT PEUT-ÊTRE. LES AUTRES, PAR CONTRE, POURRONT QUAND MÊME PRENDRE LEUR PIED, M2 RESTANT UNE BONNE SIMULATION DE CE GENRE. ENFIN, L'ÉDITEUR DE CIRCUITS EST EXCELLENT ET PERMET À CE JEU D'AVOIR UNE BONNE DURÉE DE VIE.

Ho Utsunomiya

saturn

DÉVELOPPEUR : SEGA
ÉDITEUR : SEGA

shining force 3

Voici le premier volet de ce qui devait être une fabuleuse saga. «Devait» car seule la première des trois aventures prévues sortira en France. Rappelons le principe : trois jeux devaient sortir, les événements du premier pouvant influencer les événements du second et ainsi de suite. Un concept presque révolutionnaire ! Pour nous, Européens, seul le premier épisode sortira ; et même pas en français, uniquement en anglais. Un grand drame pour ce jeu de rôles et de stratégie à l'ambiance envoûtante et, qui plus est, entièrement en 3D mappée ! Cela dit, le titre que vous avez sous les yeux reste un jeu à part entière, d'une grande difficulté (vous pouvez perdre la vie dès le premier combat) et d'un intérêt captivant. Voici un très bon jeu de rôles sur Saturn, proposant des batailles et des techniques de magie comme vous n'en avez jamais vu. L'ensemble reste très simple d'utilisation et d'un rendu visuel sans pareil, même si les graphismes et l'animation sont en dessous de ce que l'on fait de mieux sur Playstation. Mais bon, ici c'est l'aventure qui prime.

Francis Manfredini



Mask Monk
HP 14 / 14

Masquirin LV 1
HP 9 / 9

GENRE : JEU DE RÔLES

DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

PRIX : ENVIRON 350 F

verdict :

14

sur vingt

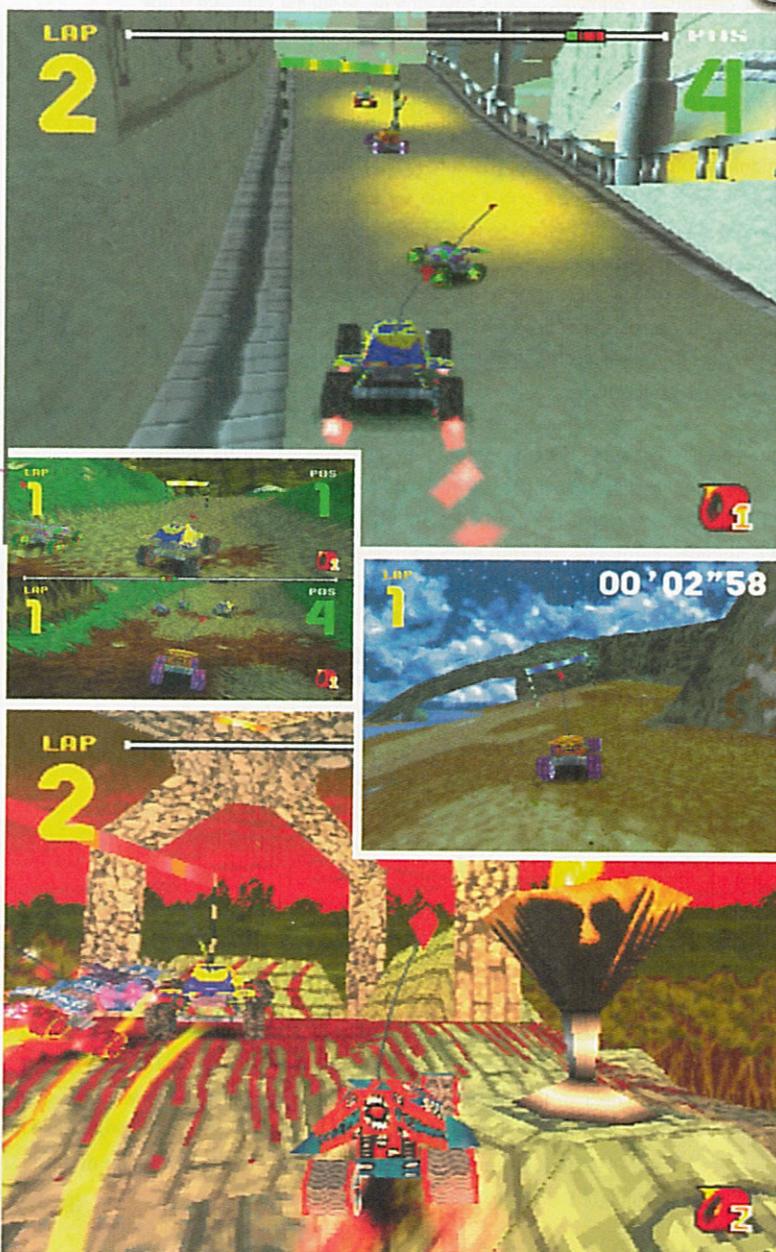
playstation

DÉVELOPPEUR : GREMLIN
ÉDITEUR : GREMLIN

buggy

Pourquoi la vie ?! Voilà la première question que l'on se pose en jouant à Buggy. Pourtant, ça partait d'une bonne idée : des courses de petits buggies version modélisme. D'ailleurs, la jouabilité a été réalisée en conséquence et les sensations ne sont pas trop mal foutues. Ce sont les voitures qui le sont moins. Grossièrement modélisées, elles sont presque aussi hideuses que les décors. En course avec d'autres bolides, ça rame méchamment, bruitages et musiques sont inexistantes, l'interface 3D est des plus obscures et enfin, les temps de chargement sont un peu languets. Et surtout, il n'y a là aucun fun. Juste un peu «mal aux yeux et au cœur». Ah si, pour finir, encore une bonne nouvelle, il y a un mode «Deux joueurs» en splité, histoire de jouer avec votre copine et de la brouiller définitivement avec les jeux vidéo

Marco Verocat



GENRE : SIMULATION SPORTIVE

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F

verdict :

07

sur vingt

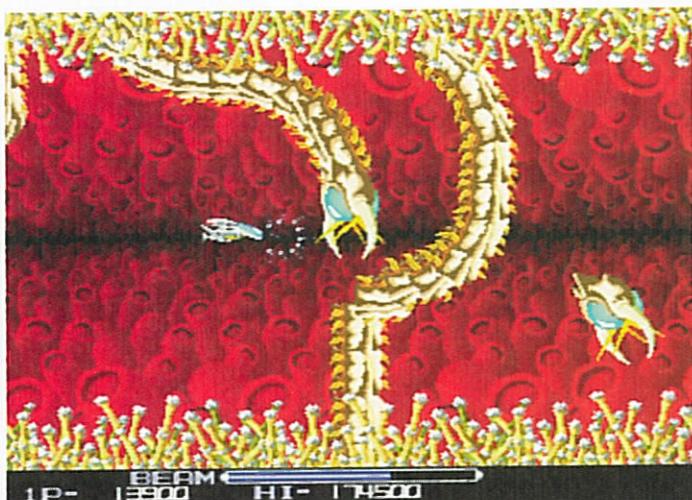
playstation

DÉVELOPPEUR : IREM
ÉDITEUR : IREM

R-Type 1&2

Deux choses à propos des R-Type... Premièrement, rejouer à R-Type constitue toujours un plaisir. Autant on peut rechigner à se lancer dans un de ces shoot-em-up 3D bidon à la mode, autant ces R-Type 1 et 2 nous rappellent des souvenirs et le caractère particulièrement bourrin des joueurs de l'époque. Comprenez : «Putain, c'était moche, mais qu'est-ce qu'on s'éclatait et qu'est-ce que c'était dur !». Vous jouiez à R-Type et vous étiez sûr d'avoir une ribambelle de mecs autour de vous en train de commenter vos performances et de vouloir vous piquer la manette des mains... Deuxièmement, quand on voit les possibilités d'une PlayStation et ces deux jeux d'arcade des années quatre-vingt balancés tels quels sur 32 bits (même les musiques sont — hélas ? — restées les mêmes), on se dit que ça renifle l'arnaque pure et simple... D'accord, ils ont considérablement marqué l'histoire des jeux vidéo (ils ont tout inventé ou presque), mais bon... De là à s'acheter ce CD, il y a un grand pas que je ne franchirai jamais. Même pour l'intro en synthèse... Ensemble, crions : «Au diable la nostalgie !». Et par la même occasion : «Merde aux escroqueries !».

Marco Verocai



GENRE : SHOOT'EM UP

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F

verdict :

06

sur vingt

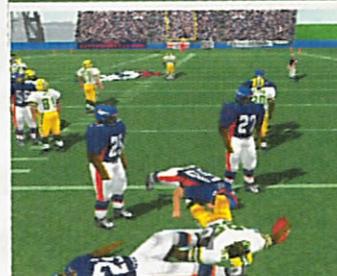
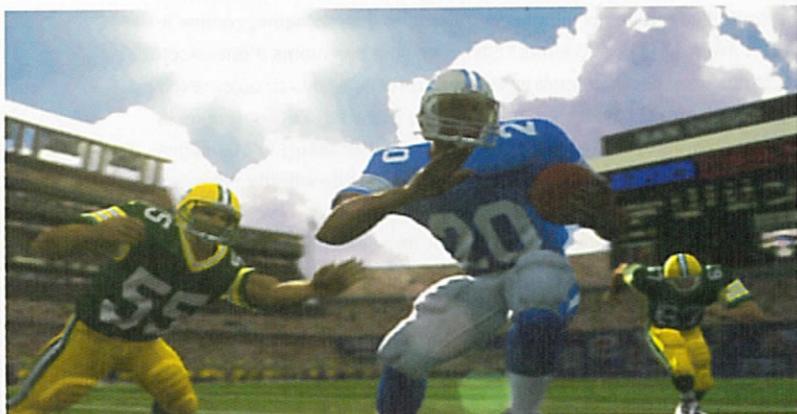
playstation

DÉVELOPPEUR : ELECTRONIC ARTS
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Madden NFL '99

La série des Madden sur 32 bits ne remporte pour l'instant pas autant de succès que sur 16 bits, où elle avait littéralement déchaîné l'enthousiasme des amateurs de cette discipline sportive — qui ne souffre pas les gringalets ! Cette dernière simulation d'Electronic Arts reste encore une fois en retrait par rapport à ses concurrents, alors même qu'elle peut se vanter d'offrir un jeu plutôt clair, doté de graphismes propres, de tactiques faciles à comprendre et d'une prise en main simple et agréable. Le jeu de défense et les stratégies d'attaque donnent en effet pleine satisfaction, dans le sens où l'on parvient aisément à courir, sauter, plonger, plaquer et feinter l'adversaire... Madden NFL '99 se révèle très complet, puisqu'on y retrouve tous les réglages habituels, ainsi qu'un mode Entraînement très pratique, où l'on choisit sa tactique et celle de l'adversaire. On peut ainsi réitérer l'action jusqu'au moment où l'on trouvera la faille... À noter au passage qu'il sera possible d'y jouer à huit et que la manette vibrante y est reconnue. Malheureusement, tous les commentaires sont en anglais et, de surcroît, manquent énormément de fun. L'ambiance s'en ressent et, inévitablement, on finit par s'ennuyer un peu...

Francis Manfredini



GENRE : SPORT

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 FRANCS

verdict :

12

sur vingt

playstation

DÉVELOPPEUR : KALISTO

ÉDITEUR : SONY

le cinquième élément

➔ Jetez donc un œil dans les Playmag 22 et 28, où figurent les deux Top Secret concernant le Cinquième Élément. En effet, vous y trouverez une mine d'informations que l'on ne communiquera pas de nouveau dans ce test, comme par exemple l'objectif de chacune des seize missions qui vous attendent... Avant d'entrer dans le vif du sujet, sachez qu'après chronométrage montre en main (et en la présence d'un huis-sier de justice), il apparaît que la durée totale des scènes cinématiques tirées du film atteint dix minutes et non pas le quart d'heure, comme je vous l'avais dit la dernière fois ! Elles n'en sont pas moins d'une excellente qualité et déclencheront en vous une forte envie de voir ou de revoir le film de notre Luc Besson national ! Autre surprise : l'utilisation de la manette vibrante, qui se met en action lorsque l'on meurt et quand des éléments explosent à proximité. En revanche, pas de vibration lors des tirs.... Dommage ! Car la manette analogique ne se révèle pas très pratique : la maniabilité devient en effet trop sensible et l'on finit par faire accomplir n'importe quoi à notre personnage. Le pad classique suffit donc, après un certain temps d'adaptation. De nombreux mouvements devront être retenus (plonger en avant tout en tirant, se baisser pour se mettre à couvert, changer d'arme sans se tromper de bouton...) et dans un premier temps, on en perdra un peu son latin... Pendant le jeu, vous pourrez d'ailleurs consulter à tout moment les fonctions des touches. Seul petit reproche (bien que l'on puisse, en appuyant sur L1 et R1 en même temps se retourner complètement) : le déplacement en rotation

du personnage manque un tout petit peu de rapidité. Ce défaut se fait encore plus ressentir lorsqu'on se retrouve entouré de plusieurs adversaires. S'en sortir proprement deviendra de plus en plus galère !

UN PRINCIPE DE JEU ATTRAYANT

Comme vous le savez, vous contrôlerez chacun leur tour (et pratiquement dans chaque mission) Leeloo et Korben. Lui utilisera principalement des armes à feu et elle, ses pieds et ses poings. Deux personnages complémentaires qui se chargeront par conséquent de missions différentes... Korben, par exemple, cherchera un taxi, alors que Leeloo sera sur les traces d'un Élément. Les personnages évolueront dans le même niveau mais ne pourront accéder aux mêmes endroits... D'ailleurs Leeloo, grâce à ses capacités de reptation, pourra passer là où Korben aurait bien du mal à le faire (ou devrait procéder d'une autre façon pour y parvenir). Le système est original et les missions ne manquent pas d'intérêt — proposant de l'action, des combats, des phases d'agilité et de recherche... De nombreux objets doivent être trouvés et de nombreuses portes

➔ **TOUT CEUX QUI ONT APPRÉCIÉ LE FILM DOIVENT SALIVER À L'IDÉE DE CETTE ADAPTATION... ET JE SUIS SÛR QUE LA FACULTÉ DE POUVOIR CONTRÔLER KORBEN ET LEELOO VA EN EXCITER PLUS D'UN ! CELA A ÉTÉ ÉGALEMENT NOTRE CAS ET DU COUP, DEUX TOP SECRET ONT ÉTÉ DÉJÀ CONSACRÉS AU CINQUIÈME ÉLÉMENT DANS NOS PAGES. AUJOURD'HUI, VOICI LE RÉSULTAT FINAL ET IL NE VOUS DÉCEVRA CERTAINEMENT PAS...**



GENRE : ACTION

JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

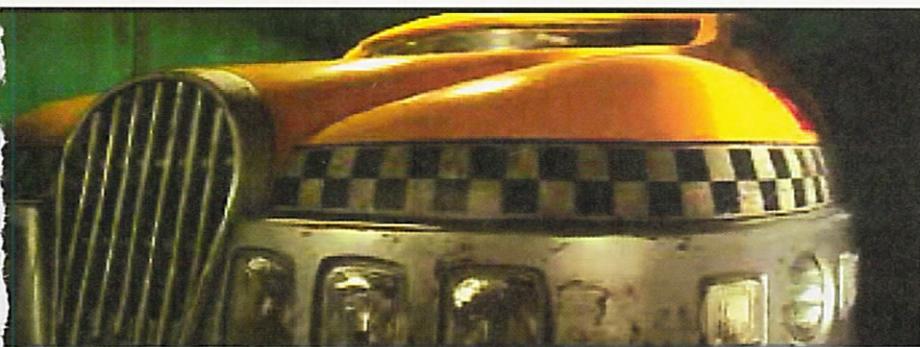
SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : ÉLEVÉE

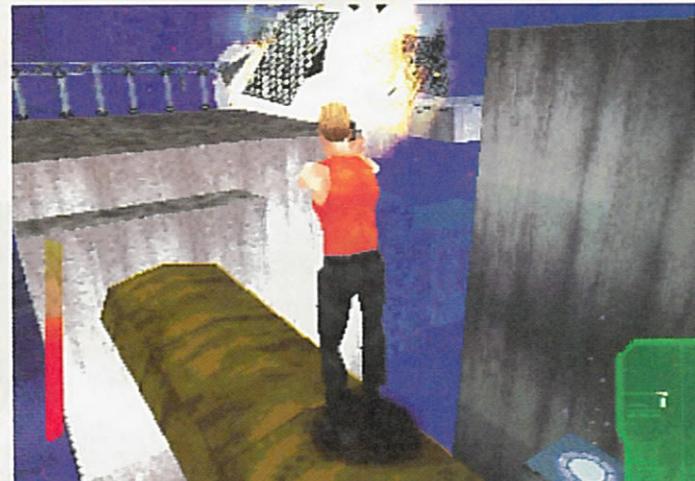
AUTRES FORMATS : PC

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F



En fouillant les poches de la tenue d'un policier, Leeloo met la main sur une carte magnétique. Un vilain geste mais qui rapporte, finalement !



Oui, l'explosion est belle, mais je voulais attirer votre attention sur ce qui se trouve en bas, à droite de Korben. Il s'agit d'un téléporteur qui vous transférera dans une salle secrète. Calculez bien votre saut pour ne pas vous jeter dans le vide comme une truffe...



Leeloo enchaîne jusqu'à trois coups de poing ! Wouaouh, quel crochet ! Le combat se révèle délicat car vous devez garder vos pieds sur cette étroite grille...



L'armement de Korben est assez impressionnant. Son lance-flammes vient de transformer ce policier en poulet grillé.

Leeloo est aussi très habile de ses jambes. Trois coups de pied peuvent être enchaînés. Remarquez au passage la beauté des graphismes.



ouvertes par le biais de divers systèmes. De plus, les niveaux cachent des passages secrets... À la fin de chaque mission, le temps écoulé et le pourcentage d'objets et de salles secrètes s'affichent. Vous pourrez alors sauvegarder le jeu, continuer ou recommencer le niveau si vous estimez que vos pourcentages se révèlent un peu faibles.

UN NIVEAU DE RÉALISATION SATISFAISANT

Au fil des versions, le jeu s'est considérablement amélioré. Les deux vues proposées ont été optimisées et permettent maintenant, dans la quasi-totalité des cas, une visibilité appropriée. Reste parfois à bouger quelque peu ou à changer de vue lorsque l'une d'elles n'apparaît pas vraiment satisfaisante. Les bugs d'affichage de la 3D ont disparu peu à peu mais certains persistent... Les éléments lointains du décor, par exemple, surgissent encore à retardement. L'ensemble tient tout même très bien le pavé et bénéficie de graphismes gais, variés, colorés et d'une ambiance digne du film. Deux des six thèmes musicaux sont d'ailleurs tirés de ce dernier ! Les pas du personnage lorsqu'il court, ses cris, les bruits extérieurs ou encore le sifflement des balles viennent couronner le tout. Petit détail : Leeloo changera de tenue au cours du jeu... Vêtue tout d'abord de simples bandelettes, elle trouve ensuite des vêtements, des bottes, un pantalon, un tee-shirt et des bretelles orange ! Le jeu suit pas à pas le scénario du film et nous fait même découvrir des scènes inédites de la version cinématographique, qui n'ont pas été exploitées pour différentes raisons... En un mot comme en cent, Le Cinquième Élément constitue une bonne surprise.

Francis Manfredini



Korben vient d'être surpris par un alien. La galerie des ennemis semble assez variée.



Lorsque les adversaires sont nombreux, le jeu devient alors très difficile, du fait du manque de rapidité dont souffrent les personnages dans leurs rotations.

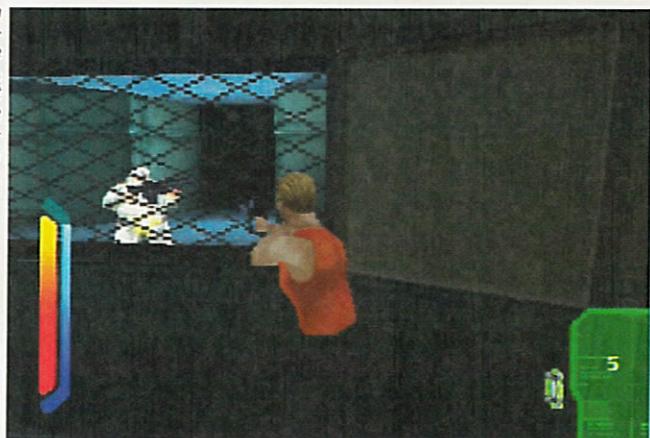
Leeloo est la seule à pouvoir ramper et on la remercie vraiment !



Cette voiture de police va vous permettre de sauter par-dessus la palissade. Les tirs servent juste à effrayer les araignées...



Korben tire à travers le grillage, tout comme l'adversaire.



verdict:

14

sur vingt



graphisme: 14

animation: 14

son: 16

maniabilité: 13

durée de vie: 15

1^{er} avis
RÉALISATION

LA MANIABILITÉ N'EST PAS ENCORE PARFAITE, NI L'ANIMATION, QUI SOUFFRE ENCORE D'UN PEU DE CLIPPING, MAIS L'ENSEMBLE SE RÉVÈLE EN TOUT CAS SATISFAISANT. RICHE EN COULEURS ET DOTÉ DE NIVEAUX BIEN DIFFÉRENCIÉS, L'ENSEMBLE BÉNÉFICIE DE MUSIQUES ET D'EFFETS SONORES APPROPRIÉS. DE PLUS, VOILÀ UN JEU OÙ L'ACTION EST INCESSANTE !

Olivier Prézeau

2^{ème} avis
INTÉRÊT

UNE FOIS LA MANETTE EN MAIN, ON NE PENSE PLUS QU'À AVANCER ET À DÉCOUVRIR DE NOUVELLES ARMES. LE SCÉNARIO EST BIEN FICELÉ, LE PRINCIPE DE JEU DÉGAGE UN GRAND INTÉRÊT ET L'ON A CARRÉMENT L'IMPRESSIION DE FAIRE PARTIE DU FILM ! LE JEU M'A COMPLÈTEMENT ENVOÛTÉ... INCARNER KORBEN OU LEELOO CONSTITUE PRESQUE UN HONNEUR !

Francis Manfredini

NOS ADRESSES

- PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320
- PARIS/JUSSIEU Consoles**
46 rue des Fosses Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59
- JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68
- PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
- JEU EN RESEAU SUR PC III**
Tél : 01 43 25 85 55
- PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
- JEU EN RESEAU SUR PC III**
Tél : 01 44 05 00 55
- VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688
- CHELLES (77)**
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10
- ORGEVAL (78)**
C. Ccial Art de Viro Niv 1
Tél : 01 39 08 11 60
- VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51
- VELIZY (78) NOUVEAU**
37 avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 08 36 68 5 685
- CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28
- ANTONY (92)**
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666
- BOULOGNE (92)**
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08
- LA DEFENSE (92)**
C. Ccial Les Gables Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13
- AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39
- PANTIN (93)**
63 avenue Jean Lallive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 44 321
- ST DENIS (93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbelétriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01
- DRANCY (93)**
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N. 186
90700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36
- CHENNEVIÈRES (94)**
C. Ccial PINCEVENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939
- CRETEIL (94)**
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93
- KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901
- FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000
- CERGY PONTOISE (95)**
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98
- SAINNOIS (95) NOUVEAU**
C. Ccial Calvaire
95110 SAINNOIS
Tél : 08 36 685 686
- MARSEILLE (13) NOUVEAU**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 08 36 685 686
- TOULOUSE (31)**
14 rue Temponnières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 21 6 216
- REIMS (51)**
44, rue de Tallivrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04
- LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél : 03 20 519 559
- COMPIEGNE (60)**
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52
- LE MANS (72)**
44, 48 du Général De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004
- ALBERTVILLE (73) NOUVEAU**
C. Ccial GEANT CASINO
7 A, du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 08 36 685 686
- LE HAVRE (76)**
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08
- AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 AMIENS
Tél : 03 22 97 88 88
- AMIENS PC (80) NOUVEAU**
rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06
- POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulien
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

SCOREGAMES

MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

*VOIR MODALITES EN MAGASIN



590F
OCCASION +60F
DE BONS D'ACHAT
CADEAU



179F
MANETTE DUAL
FORCE COULEUR
+TURBO



99F
CARTE MEMOIRE
+ ETUI DE
TRANSPORT



129F
CABLE RGB+
CONNECTION
AUDIO



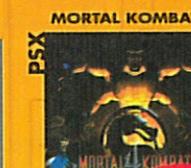
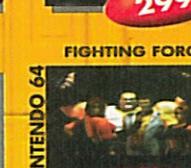
239F
MULTI PLAYER
ADAPTATEUR



169F
MANETTE
POWER PAD
VIBRANTE



449F
VOLANT
MAD CATZ

<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>NEW</p>
<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>379F</p>	<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>299F</p>
<p>PSX</p>  <p>369F</p>	<p>PSX</p>  <p>399F</p>		
<p>PSX</p>  <p>169F</p>	<p>PSX</p>  <p>169F</p>	<p>NINTENDO 64</p>  <p>449F</p>	<p>NINTENDO 64</p>  <p>449F</p>
		<p>NINTENDO 64</p>  <p>NEW</p>	<p>NINTENDO 64</p>  <p>389F</p>

3615

SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- ▶ PRIX DE VENTE DES JEUX
- ▶ LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- ▶ TRUCS ET ASTUCES
- ▶ COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- ▶ DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

*Conformément à la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDICQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Nom Prénom Code client [.....]

Adresse Ville :

Code Postal Date de Naissance/...../..... N° de tél. :

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX	
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK					
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F	F			
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F	F			
TOTAL A PAYER					

Chèque Mandat

Carte bancaire 

Expire le/...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H

CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine



SI VOUS TROUVEZ
MOINS CHER,
SCORE-GAMES
VOUS
REMBOURSE
LE DOUBLE
DE LA DIFFERENCE
EN BONS D'ACHAT !



SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR LA DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT HELIX SIMILAIRE ET DE MEME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE.

nintendo 64

DÉVELOPPEUR : OCEAN
ÉDITEUR : INFOGRAMES

MOINS GLAMOUR QUE JAMES BOND ET MOINS DRÔLE QUE L'INSPECTEUR CLOUSEAU (OU L'INVERSE, AU CHOIX), ETHAN HUNT, QUE VOUS INCARNEREZ ICI, N'EN EST PAS MOINS UN BRILLANT AGENT DE L'IMF. BRILLANT, MAIS DANS LE PÉTRIN ! ACCUSÉ DE TRAHISON PAR SES COLLÈGUES DE LA CIA (ET DIRE QUE DANS CIA IL Y A « INTELLIGENCE » !), VOUS ALLEZ DEVOIR PROUVER VOTRE INNOCENCE ET DÉMASQUER LE VÉRITABLE COUPABLE AU COURS DE NOMBREUSES MISSIONS... IMPOSSIBLES. ET TOUT ÇA DANS UNE PETITE CARTOUCHE ? JE DEMANDE À VOIR...

impossible

mission: impossible

→ L'Impossible Mission Force, ce nid de barbouzes en tout genre, a un problème de taille : une taupe semble y avoir trouvé refuge. Votre mission, si vous l'acceptez, est de démasquer l'agent double qui risque de donner la liste de nos agents au KGB. Si vous (ou l'un de vos hommes) étiez capturé ou tué, le département d'État nierait avoir connaissance de vos agissements. Cette bande s'autodétruirait dans les cinq secondes... Musique ! Ta-ta-tatata-ta, tatata-ta... Le voilà enfin, ce titre que tout le monde attendait depuis près de deux ans ! Il faut dire que la sortie de ce jeu a été retardée plusieurs fois : il se trouvait même à un moment sur la corde raide, à cause du départ d'un grand nombre de membres de l'équipe de développement. Mais Infogrames a repris les choses en main et envoyé dans un premier temps quelques Frenchies aux States pour boucher les trous... Le plus étonnant est qu'à l'époque il était difficile de trouver des gens motivés par le projet ! Pourtant, la collaboration de Paramount leur assurait la licence du film, ce qui aurait dû constituer un attrait non négligeable. À croire que ce titre était maudit... La première tâche de la nouvelle équipe a consisté à épurer le jeu, notamment l'intelligence artificielle des personnages, qui s'est révélée trop ambitieuse pour les capacités de la machine. Le challenge a été d'obtenir une intelligence artificielle simplifiée — mais pas trop — pour conserver un minimum de réalisme et une trame qui se présente comme l'une des plus achevées sur console !

DÉRÉLICTION IMPOSSIBLE

On joue sous les traits d'Ethan Hunt, le meilleur agent des IMF (Impossible Mission Force), mais Tom Cruise n'est plus de la partie — Infogrames n'ayant pas obtenu le droit d'utiliser le visage des acteurs du film. Inutile donc d'espérer voir Manon (Emmanuelle Béart) ou Léon (Jean «reviens, j'ai les mêmes à la maison» Reno), tous les deux également absents du casting de ce jeu. Il faut dire que les développeurs ont pris de grandes libertés par rapport au script original. Vous allez pouvoir revivre les moments clés du film, comme par exemple le vol de la liste du NOC dans la salle informatique de Langley (le Q.G. de la CIA) dans laquelle Ethan pénètre au bout d'une corde, ou encore la scène finale sur le toit de l'Eurostar... Reste également le fil conducteur qui consiste à trouver l'agent double qui noyauté les services secrets américains... Tout le reste, en revanche, a changé ! Le moteur scénaristique utilise un langage propre à Infogrames, le «SOOL» (c'est son nom !), qui a déjà fait ses preuves dans Lucky Luke, sur PlayStation, et qu'on retrouvera dans Space Circus, sur Nintendo 64. Cet outil de programmation permet de définir précisément le comportement de tous les personnages et leurs interactions, ainsi que celles qui interviennent avec les objets jouant un rôle dans la mission. La large éventail de possibilités qu'offre le «SOOL» a permis d'obtenir un scénario d'une profondeur rarement atteinte dans un jeu sur console. Sans oublier que le support cartouche limite grandement les possibilités ! Malgré tout, Infogrames est parvenu à caser un nombre incroyable de voix digitalisées — et en français, s'il vous plaît ! Tout comme la célèbre musique de la série télé, fidèlement retranscrite ici. Du coup, les huit megabytes de la cartouche originelle sont passés à douze, principalement à cause des sons.



GENRE : ACTION/AVENTURE



JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

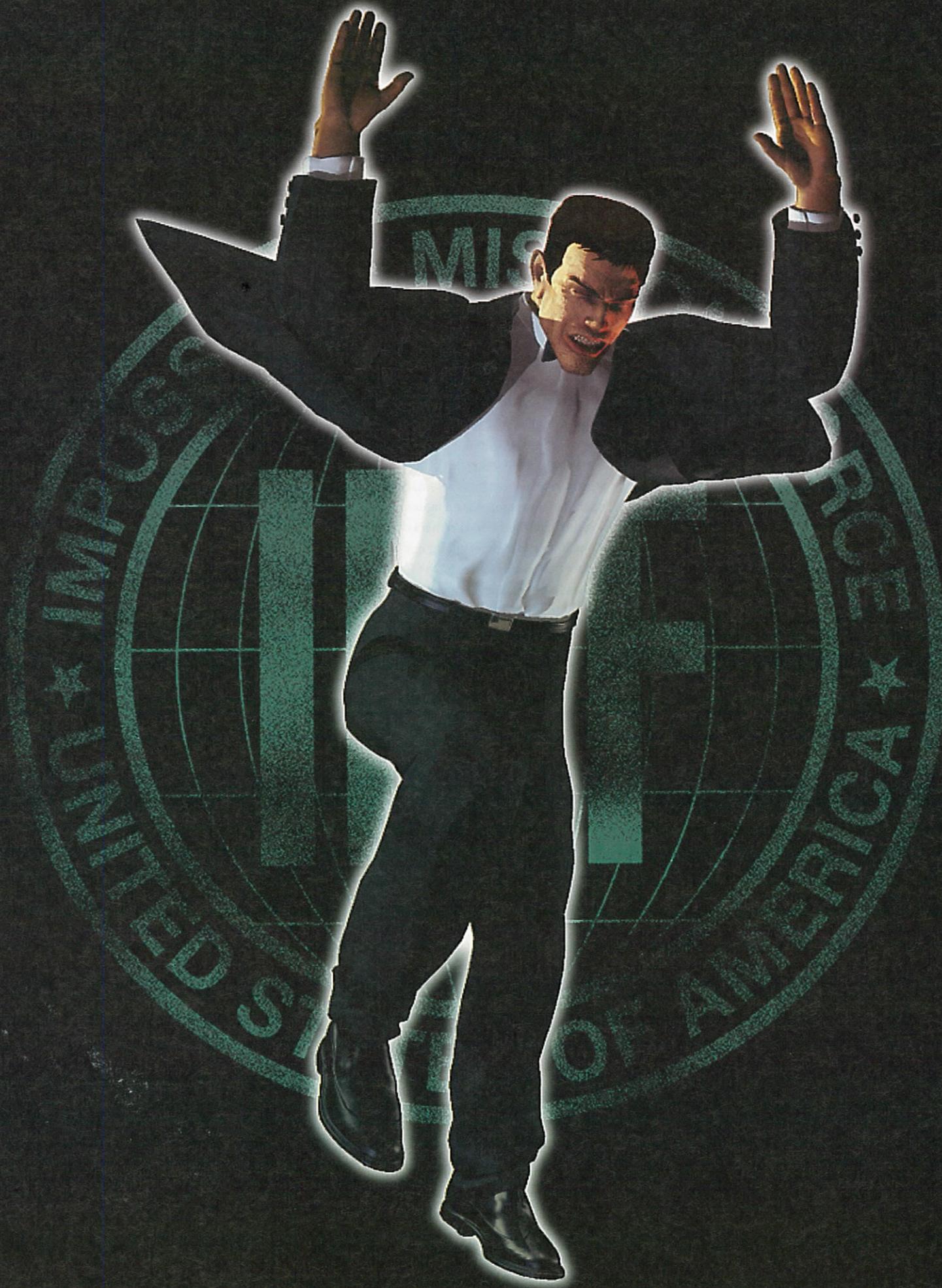
SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRES FORMATS : NON

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 500 F



DICTION IMPOSSIBLE

Je ne vais pas m'étendre sur les diverses missions à accomplir : il suffit de savoir qu'elles vous réserveront bien des surprises... Mais que ce soit dans une base enneigée de l'Alaska, sous les lambris de l'ambassade de Russie à Prague ou bien dans les couloirs aseptisés de la CIA, sachez que la discrétion sera toujours plus payante qu'un comportement à la Rambo ! La tonne de gadgets que l'on peut (et que l'on doit !) utiliser font tout l'intérêt de ce jeu. La panoplie d'objets dont vous aurez à vous servir a de quoi de faire pâlir 007 lui-même et faire crever de jalousie McGyver ! Vous disposez par exemple d'un classique 7,65 mm équipé d'un silencieux, d'une sarbacane dotée de fléchettes empoisonnées (invisibles par le détecteur de métaux !), de mines, de pains de plastic, de tablettes de chewing-gum explosives, d'une bombe de peinture destinée à aveugler les caméras de surveillance, de lentilles de contact infrarouges... et ceci n'est qu'un faible échantillon de ce qui vous attend ! Le plus sympa est certainement le kit de maquillage, qui vous permet de prendre l'identité d'un bon nombre de personnes — Fantômas peut aller se rhabiller ! D'un point de vue plus technique, il faut se féliciter de la qualité du moteur 3D utilisé. On a rarement l'occasion de râler contre lui ! On compte aussi trois types de caméras différents, en fonction de l'attitude d'Ethan. En mode Tir, la vue est à hauteur d'épaule et votre personnage devient transparent, ce qui procure une meilleure visibilité. Un réticule de visée apparaît et un zoom, plus ou moins puissant en fonction de l'arme utilisée, améliore la précision du tir. En intérieur, la caméra suit le personnage de dos, à la Tomb Raider, à une distance raisonnable, afin d'éviter autant que faire se peut les objets qui pourraient obstruer la vue. Là encore, Ethan deviendra plus ou moins transparent lorsque la caméra se rapprochera de lui. Enfin, lors de certaines séquences en extérieur, ladite caméra disposera d'un peu plus de liberté et proposera automatiquement des angles plus «cinématographiques», généralement plus lointains et plus haut placés qu'en mode intérieur...

FRICION IMPOSSIBLE

On a tendance à vouloir comparer ce titre à GoldenEye, mais Mission : Impossible en est tout de même assez éloigné. Nous avons ici un côté aventure bien plus prononcé, carrément moins typé «Doom-like» que le jeu de Rare. Ce qui ne signifie pas que l'action manque dans ce vaste scénario d'espionnage qui compte cinq grands niveaux comportant une vingtaine de missions (dont une cachée). Disons-le tout de suite : la plus grosse faiblesse du jeu réside certainement dans l'absence d'un mode Multijoueur. On pense bien évidemment à GoldenEye et on regrette qu'Infogrames n'ait pu nous offrir une telle possibilité... Il est clair que la durée de vie du jeu s'en ressent ! Alors que l'on revient toujours avec plaisir à GoldenEye grâce à ses nombreux modes Multijoueur, il y a fort à parier qu'une fois finie, la cartouche de Mission : Impossible ira rejoindre votre collection de calots et votre pile de vieux Playmag, pour ne plus en bouger. Dommage, d'autant qu'un mode Coopératif se prête au genre... Et pour pallier cette carence, on nous propose deux modes de difficulté, mais cela n'est pas suffisant ! Une sauvegarde en cours de partie aurait été la bienvenue car l'autre gros problème de ce jeu est la frustration que l'on éprouve à recommencer encore et encore la même mission. Car la moindre erreur s'y révèle fatale et il n'y a qu'en se trompant et en errant que l'on finit par découvrir l'objet qui nous manque, la personne à rencontrer ou le geste à accomplir. Parfois, le timing est très important et il ne faudra pas oublier de tenir compte de votre entourage immédiat. Mission : Impossible est un jeu pour paranos, dans lequel il faut toujours vous assurer que personne ne vous surveille ; méfiez-vous de tout le monde et ne faites confiance à personne... Mais parfois, vous n'aurez pas le choix et vous serez bien content de trouver un collègue pour vous tirer des sales draps dans lesquels vous vous êtes mis. Mais bon, c'est vrai que refaire toujours la même chose pour découvrir LE truc qui manque apparaît plutôt frustrant ! Cela dit, voilà un titre original qui ne manquera pas de vous tenir en haleine. L'attente valait le coup, finalement. Attention, ce test s'autodétruit dans les cinq secondes...

Pascal Geille

Les membres de l'IMF

L'IMF est avant toute chose une équipe. Mais il s'agit d'une équipe hétéroclite, faite de personnalités diverses et pas forcément compatibles entre elles. Sans compter l'épée de Damoclès que constitue l'existence d'une taupe, d'un agent double...



Ethan Hunt
L'un des agents les plus fiables de l'IMF. Ethan revendique le plus haut taux de réussite au sein de l'agence. Ses nombreuses compétences en font un homme pour tous les terrains.



Jim Phelps
Chef de l'IMF. Un vrai génie pour organiser des opérations secrètes basées sur la psychologie.



John Clutter
Alpiniste chevronné et amoureux des climats plus que glaciaux. C'est un spécialiste en radio et en explosifs.



Andrew Dowe
Ex-colonel chez les marines et l'un des meilleurs tireurs d'élite de l'agence. C'est un partenaire de choix à cause de ses compétences en électronique et de ses connaissances en matière de systèmes d'alarme.



Sarah Davies
Après avoir vécu quatre ans à Prague, elle a réussi à s'infiltrer dans les plus hautes sphères locales. Une source d'informations inestimable...



Dieter Harman
Étudiant dans plusieurs pays de l'Est, il est le fils d'un négociant en caviar. Ses fonctions de barman lui donnent accès aux soirées les plus fermées, d'où il tire bon nombre de renseignements.



Candice Parker
Experte en cryptographie et ancien chercheur au MIT, elle est le meilleur soutien dans les missions impliquant l'informatique.



Robert Barnes
Ultra-fiable dans les missions les plus risquées. Fait prisonnier en tentant de libérer Candice Parker.



Jack Kiefer
Expert dans l'organisation de fuites discrètes. Comme il fait toujours preuve d'un timing irréprochable, on peut compter sur lui pour rentrer à la maison sain et sauf.



Luther Stickell
Ex-agent de la CIA suspecté d'avoir violé les règles internationales de sécurité. Ces allégations étant restées sans preuves, il garde toute la confiance d'Ethan Hunt.



Krieger
Excellent agent de la CIA, licencié pour comportement agressif et imprévisible, à la limite de la psychopathie...

verdict:

15

sur vingt



graphisme: 14

animation: 16

son: 12

maniabilité: 14

durée de vie: 13

1^{er} avis R É A L I S A T I O N

MISSION : IMPOSSIBLE EST UN JEU D'UNE TOUTE NOUVELLE GÉNÉRATION QUI PRÉFIGURE CE QUE DEVRAIT ÊTRE L'AVENIR DES JEUX VIDÉO... UN SCÉNARIO À REBONDISSEMENTS BIEN FICÉLÉ, UNE GRANDE LIBERTÉ DE MOUVEMENT ET D'INTERACTION, ET ENFIN UNE MÉCANIQUE QUI RÉCLAME UNE RÉFLEXION DE TOUTS LES INSTANTS, CHAQUE MISSION ÉTANT UNIQUE MAIS FAISANT PARTIE D'UN ENSEMBLE COHÉRENT...
PASCAL GEILLE

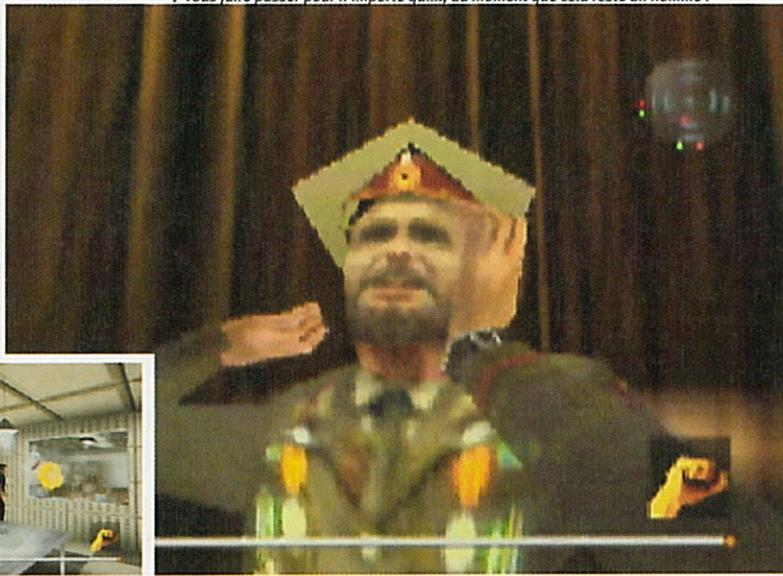
2^{ème} avis I N T É R Ê T

OÙ EST LE MODE MULTIJOUEUR ? J'AI EU BEAU CHERCHER, JE NE L'AI PAS TROUVÉ... GROSSE ERREUR ! LA MANIABILITÉ NE SE TROUVE PAS TOUJOURS AU TOP NON PLUS (CELA DÉPEND DES NIVEAUX) ET LE BRUIT DES ARMES GAGNERAIT À ÊTRE PLUS RÉALISTE. À PART CELA, RIEN À REDIRE !
MARCO VEROCCI

Le plus urgent dans cette mission est de mettre la main sur une combinaison afin de se protéger du gaz mortel.



Le «Face Maker» est une trousse de maquillage un peu spéciale : elle vous permet de vous faire passer pour n'importe qui..., du moment que cela reste un homme !



Yo, man ! Me voici reconverti en tagueur ! Un petit coup de peinture sur les caméras de surveillance, si c'est possible...

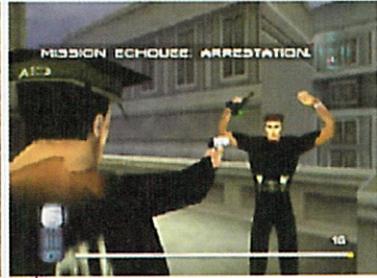


Votre perso devient transparent au fur et à mesure que la caméra s'en approche.

Ethan est accusé de trahison... Mais pour prouver son innocence, il lui faut tout d'abord s'échapper du Q.G. de la CIA !



Ce garde s'est fait prendre par surprise !



Il faut recommencer... Encore ?!



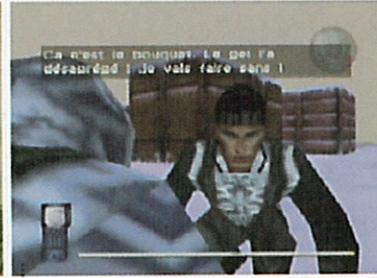
Le rendez-vous avec Max, votre contact, se révèle être un piège. Heureusement, deux tireurs d'élite veillent à la sécurité d'Ethan. Surtout ne pas péter...



Les barmen en savent long, c'est bien connu. Dieter constitue d'ailleurs une mine de renseignements...



Depuis quand les toilettes sont-elles un lieu sûr dans un jeu vidéo ?



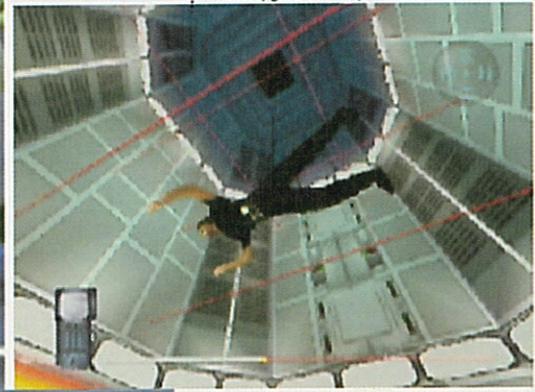
L'équipe de développement a beaucoup travaillé sur le design et le gameplay de chaque niveau, afin d'offrir la plus grande diversité possible.



L'Eurostar est très confortable, mais sur le toit, c'est une autre histoire !

Côté animation des personnages, la technique de capture de mouvement (Motion Capture) a été utilisée, mais la plus grande partie des mouvements n'en bénéficient pas.

La scène mythique du viol de l'ordinateur de la CIA figure dans le jeu.



Chaque environnement est construit à partir de mille polygones et peut en comprendre jusqu'à sept mille, en fonction de la complexité du niveau en question.





Dans l'asile, vous aurez affaire à des vagues de zombies, des spectateurs du Titanic ?

Des scènes de dialogues interviennent, mais on ne choisit pas la réplique !



Libérez le serpent et il vous aidera un temps à mettre un peu d'ordre dans ce champ !

IL ÉTAIT UNE FOIS UNE CONTRÉE LOINTAINE APPELÉE GALLOWMERE ET DONT LE ROI PEREGRIN AVAIT UN CHAMPION DU NOM DE SIR DANIEL FORTESQUE, DAN POUR LES INTIMES. CE DERNIER DEVINT LE FAVORI LE JOUR OÙ IL EMPÊCHA LE SORCIER ZAROK D'ASSERVIR LES PAISIBLES HABITANTS ET LEUR PRINCE. ZAROK FUT BATTU ET BANNI MAIS, LOIN D'ÊTRE DÉTRUIT, IL EUT LE TEMPS DE NOURRIR SA VENGEANCE. ET LE VOICI DE RETOUR, PLUS ENRAGÉ QUE JAMAIS !

playstation

DÉVELOPPEUR : CAMBRIDGE STUDIO
ÉDITEUR : SCEE

MediEvil



→ Une nuit éternelle a plongé le pays dans le tumulte, les pauvres gens de Gallowmere se sont transformés en psychopathes, une armée de démons s'est levée et les morts se retournent dans leur tombe... Dan en fait partie et c'est sous l'aspect d'un squelette à demi énucléé que vous jouerez les sauveurs ! Pour un héros hors du commun, vous avouerez ! Après Abe le maigrichon, voici Dan le squelette. Ah ! Ça va être dur de faire plus dépouillé ! Dan est un chevalier au cœur d'or, un peu maladroit ; d'ailleurs, sa démarche dénote un style un peu particulier, un peu désarticulé ! Développé par Cambridge Studio, anciennement Millenium (à qui l'on doit la série des James Pond), MediEvil est un jeu qui a connu pas mal de déboires : retardé plusieurs fois, puis annoncé pour le mois de novembre pour, enfin, être avancé d'un mois... Il faudrait tout de même que les éditeurs s'inspirent de l'industrie du cinéma pour donner des dates de sortie fiables ! (Excusez ce coup de gueule, mais je sais que cela vous gonfle aussi !). Le pire, c'est qu'il y a toujours une bonne excuse, la plus courante étant celle qui consiste à dire que le jeu manque de profondeur ou de gameplay et a besoin d'être peaufiné. Vu les retards à répétition qu'a connu MediEvil, on est en droit de s'attendre à ce que le jeu soit carré. Et il l'est à bien des égards, mais le fait d'être édité par Sony Europe ne l'empêche pas de souffrir de quelques défauts techniques assez gênants. Mais avant de passer en revue les points faibles, voyons d'un peu plus près le concept du jeu qui, lui, est excellent.

CALICE AUX PAYS DES MERVEILLES

Les développeurs sont partis sur la base d'un Ghouls'n Ghosts en 3D tout en voulant lui donner une plus grande profondeur de jeu et un gameplay plus élaboré, notamment en laissant le joueur aller où bon lui semble contrairement à des jeux linéaires comme Crash Bandicoot par exemple (quoique, ce n'est pas comparable ?). D'ailleurs, vous aurez rapidement la possibilité de choisir un niveau en le sélectionnant sur une carte de Gallowmere qui se dévoilera peu à peu. Il n'y a pas vraiment d'ordre à respecter ; simplement, il faut tenir compte du fait que certains passages exigent de posséder un objet que l'on obtient dans d'autres stades. Ainsi, même si l'on jouit d'une

certaine liberté, il existe tout de même un ordre sous-jacent à respecter. En fait, il serait plus juste de le comparer à un Castlevania amélioré ! Le jeu est assez intuitif et le niveau en matière de challenge assez relevé pour susciter et entretenir l'intérêt. Les développeurs ont eu, par exemple, la bonne idée d'ajouter dans chaque niveau un calice que l'on obtient en le remplissant avec les âmes des ennemis abattus (et non pas tués, car ils sont déjà morts pour la plupart !). Une fois le calice plein, à vous de le trouver afin d'accéder au «Hall des Héros», une sorte de Valhalla dans lequel les combattants les plus glorieux de l'histoire de Gallowmere vous donneront des armes toujours plus puissantes au fur et à mesure que vous prouvez votre valeur au combat car beaucoup d'entre eux doutent de vous !

ON SE LÈVE TOUS POUR DAN

D'autres bonnes idées, MediEvil n'en manque pas ! Le côté sympa de Dan est sa propension à évoluer, que cela soit en se procurant de nouvelles armes, de nouvelles capacités (comme la faculté de détruire certains murs en donnant un bon coup d'épaule) ou, plus simplement en augmentant la capacité de sa barre d'énergie. La diversité des armes est elle aussi appréciable puisque l'on en compte environ une quinzaine, comprenant des armes de jet comme l'arbalète, les dagues ou les lances et des épées plus ou moins petites, des masses, etc. De plus, certaines d'entre elles sont limitées en quantité (par le nombre de flèches, par exemple) et s'usent progressivement, tout comme les divers types de boucliers. Par chance, des gargouilles vous proposeront de réparer votre attirail et de vous vendre de quoi vous ravitailler. Vous trouverez l'argent nécessaire par le biais de coffres, de bourses ou bien, le plus souvent, en éliminant les ennemis. Et si vous êtes du genre «fauchman», il vous reste la possibilité de récupérer des armes le long des niveaux... La variété des créatures rencontrées plaide aussi en faveur de MediEvil. Les Imps, par exemple, des petites créatures poilues, sont de sales voleurs prêts à vous délester de vos armes et de votre bouclier ! Une fois le forfait commis, hâtez-vous de les tuer pour récupérer votre matériel car, si le malfrat disparaît c'est trop tard, vous pouvez tirer un trait sur votre arc ou la magnifique épée que

Ce robot est inspiré du Magicien d'Oz (je vous recommande le film !).



Le Hall des Héros est pavé de gloire, mais les anciens ont la dent dure avec les débutants !

La sauvegarde salvatrice s'effectue à la fin de chaque niveau.



GENRE : ACTION/AVENTURE

JOUEURS : 1

CONTINUES : OUI

SAUVEGARDE : OUI

DIFFICULTÉ : MOYENNE

AUTRES FORMATS : NON

DISPONIBILITÉ : OCTOBRE

PRIX : ENVIRON 350 F

vous venez d'acquérir. Malgré tout, Dan ne manque pas de ressources car, même totalement dépourvu, il lui reste la possibilité de s'arracher le bras gauche pour l'utiliser comme massue !

ÉLARGISSEZ LE CERCLE DE VOS AMIS

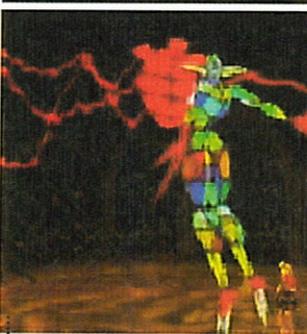
Mais les rencontres ne sont pas toujours dénuées d'intérêt et certaines personnes sont même prêtes à vous donner un coup de main en échange d'un petit service ou d'un objet. Vous avez par exemple cet organiste dans la chapelle, qui se lamente de jouer toujours le même air ! Changez-lui la musique, il vous en sera reconnaissant et vous dévoilera un passage secret. D'autres fois, on vous proposera des miniquêtes, que vous pouvez accepter ou refuser ; mais inutile de préciser qu'il est dans votre intérêt d'accepter ! C'est vrai que les gens sont assez reconnaissants dans ce pays et savent vous récompenser dignement lorsque vous vous intéressez à leur sort. La magie étant indissociable de l'aventure, ne vous étonnez pas de croiser des sorcières, des citrouilles tout droit sorties d'Halloween ou bien, encore, de vous retrouver de la taille d'une puce, perdu au beau milieu d'une fourmilière à la recherche de lucioles à libérer... En ce sens, MediEvil est un superbe conte de fées, un peu à la Lewis Carroll ou encore largement inspiré du «Magicien d'Oz» et d'œuvres plus récentes comme «Dark Crystal» ou «Le Noël de Mister Jack» de Tim Burton, par exemple. Et au final, on a quelque chose de très sombre sans pour autant être gore et malsain. Les musiques, au nombre de trente et tout bonnement magnifiques, contribuent elles aussi grandement à cette impression ! Il faut dire que trois personnes ont bossé dessus, ceci expliquant peut-être cela !

LA OÙ ÇA COINCE...

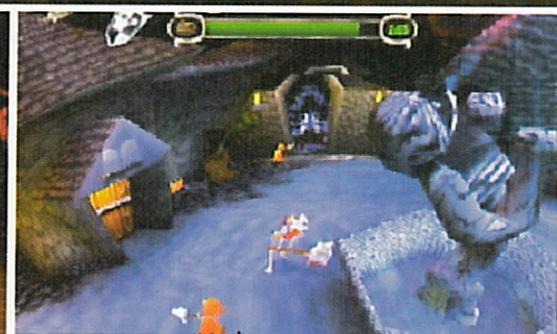
Le jeu tourne en 25 images par seconde, l'affichage est en haute résolution et de nombreuses cinématiques agrémentent l'exploration ; il n'y a pas à dire, MediEvil est clinquant ! Cependant, les mouvements de caméras (ou les changements de plans, c'est comme vous voulez) ne sont pas toujours très heureux. Si l'idée de suivre Dan vu de derrière (à la Tomb Raider) a été rapidement abandonnée, il n'empêche que les développeurs ne sont pas parvenus à obtenir un moteur efficace. Il est assez fréquent de se retrouver avec des éléments du décor en premier plan, aveuglant totalement le joueur, ce qui est plutôt gênant lorsqu'il est en situation délicate. Heureusement, il reste la possibilité de faire varier l'angle de vue en jouant sur les boutons de tranche L et R, mais ce n'est pas toujours suffisant ! La maniabilité n'est pas non plus édifiante. Dans la plupart des situations on s'en satisfait mais parfois, dans les passages plus axés «plates-formes», cela frise la crise de nerfs... d'autant que la détection des collisions n'est pas super au point, ce qui signifie dans un jargon plus simple qu'il n'est pas rare de voir les personnages se fondre avec le décor ! Un autre truc énervant est la nécessité d'être vraiment pile-poil en face d'un livre pour pouvoir le lire ; être juste un peu de côté ne suffit pas. Même réflexion en ce qui concerne les gargouilles qui donnent accès au magasin, cela se joue au pixel près ! Enfin, terminons par la faible «intelligence artificielle» des ennemis, qui se contentent de vous poursuivre ; mais ils sont pour la plupart dans un état de décomposition avancé, faut-il leur en vouloir ? Cela dit, MediEvil reste un bien beau voyage et peut se vanter de posséder un cocktail action-aventure-résolution d'énigmes fort bien dosé. Il est juste dommageable que la technique soit plus au service des graphismes qu'à celui de la jouabilité...

Marco Verocai

Le jeu est compatible Dual Shock (la manette vibrante de Sony).



Le boss de la chapelle me fend le cœur ! J'ai le CŒUR fendu par lui...



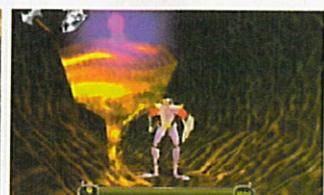
Épargnez autant que possible les villageois, ce sont des victimes, après tout !



Scrogneugneu!&@#;, c'est dans ces moments-là que la jouabilité laisse à désirer !



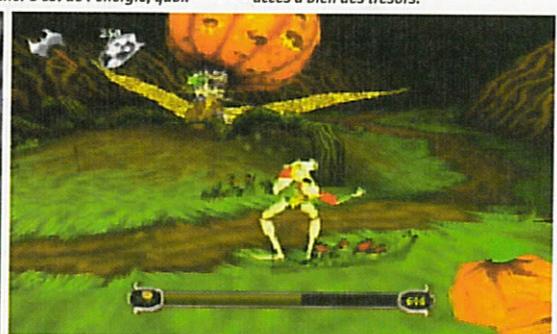
Ces émanations de gaz vert sont bénéfiques pour votre teint de pêche. C'est de l'énergie, quoi.



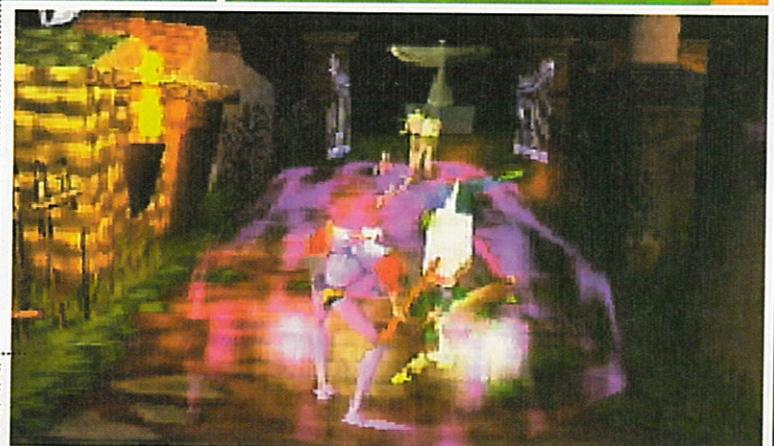
Le Saint-Graal ! Non, un calice ordinaire mais qui, une fois rempli, peut vous donner accès à bien des trésors.



Certaines portes sont bloquées et il faudra revenir plus tard pour progresser plus avant. Un moyen comme un autre d'apporter aux vingt niveaux une durée de vie plus importante...



Les énigmes sont très simples, alors pas de panique.



verdict:

14
sur vingt

graphisme: 15

animation: 13

son: 18

maniabilité: 10

durée de vie: 14

1^{er} avis
RÉALISATION

UN SENTIMENT D'INJUSTICE SE FAIT JOUR LORSQUE L'ON VOIT LES PROBLÈMES TECHNIQUES QUE CONNAÎT MEDIÉVIL ! L'EXCELLENT CONCEPT DU JEU MÉRITAÎT EN EFFET UN ÉCRIN À LA HAUTEUR ! MALHEUREUSEMENT, LE «CONTRAT» N'EST PAS TOUT À FAIT REMPLI. CEPENDANT, LA CARRIÈRE DU JEU NE DEVRAIT PAS EN ÊTRE TROP AFFECTÉE...

MARCO VEROCAI

2^{ème} avis
INTÉRÊT

MEDIÉVIL FOURMILLE DE TROUVAILLES INTÉRESSANTES ! LE SYSTÈME D'ARMES, LES MINIQUÊTES EN MARGE DE LA TRAME PRINCIPALE, LA DIVERSITÉ DES LIEUX ET DES ENNEMIS RENCONTRÉS, ETC. ON SENT QU'UN ÉNORME BOULOT A ÉTÉ CONSENTI AU NIVEAU DU SCRIPT, SANS OUBLIER L'HUMOUR NOIR, QUE D'AUCUNS AFFECTIONNENT PAR-DESSUS TOUT ! UNE BELLE RÉUSSITE.

PASCAL GEILLE

1 CD DÉMO EXPLOSIVE RACING

PLAYMAG 17

TESTS : Agent Armstrong, Bombing Island, Formula One 2, Ghost in the Shell, Jonah Lomu, Mass Destruction, Minano Golf, Pointer's Point, Ray Tracers, Raystorm, Reciproheat 5000, Resident Evil, Real Bout Fatal Fury, Street Fighter Ex Plus Alpha, Virtual Ken, Warcraft 2, WipEout 2097, Zero Divide 2, Fila 97, Super Mario 64, Wave Race, Turck, Pilotwings, Mario Kart 64.

1 CD DÉMO FIGHTING FORCE

PLAYMAG 18

TESTS : BlasCops, Coolboarder 2, Croc, Dragon Ball GT, Dragon Force, Duke Nuke 'm (sat), Dynasty Warriors, Extreme G, Goemon 64, Goldeneye, Gunbullet, Killer Instinct Gold, Kurushi, Moto Racer, Multiracing Championship, Namco Museum Vol. 5, Nascar '98, Nuclear Strike, Oddworld : l'Odysée D'Abé, Rapid Racer, Rasto Mc Queen, Shadows of the Empire, Tetrisphere, Trouble Makers, Xevious 3D.

1 CD DÉMO PANDEMONIUM 2

PLAYMAG 19

TESTS : Ace Combat 2, Castelvania, Disc World 2, Duke Nuke'm, Enemy Zero, Felony, Fighting Force, Final Fantasy 7, Formula Karts, G-Police, Hercule, Lamborghini, MDK, NBA Hang Time, NHL'98, Nightmare Creatures, Overboard, Peak Performance, Quake, Sega Touring Car, Sonic R, Tennis Arena, Tetris Plus, Wayne Gretzky Hockey.

1 CD DÉMO TOMB RAIDER II

PLAYMAG 20

TESTS : 4.4.2, Alerte rouge, Asuka 100%, Big Ride, Colony Wars, Courier Crisis, Crash Bandicoot 2, Croc, Dead or Alive, Devil Decasion, Formula Karts, Frogger, Merc's Adventure, J-League Eleven Beat, Judge Dredd, Les Brevetés de Quizzcourt, Lethal Enforcers, Maza the Dark Age, Maximum Force, MK Mythology, NBA Live '98, NFL Quarterback '98, Ninja Jajamaru, Pandemonium 2, Power Soccer 2, Rampage World Tour, Sédouette Mirage, Test Drive 4, Time Crisis, Teen Touring Car, Tomb Raider II, Top Gear Rally, Versailles, World League Basketball, WorldWide Soccer '98, Z.

1 CD DÉMO MDK

PLAYMAG 21

TESTS : Ark of Time, Auto Destruct, Clock Tower, Diddy Kong Racing, Einhander, FIFA'98, GTA, Marvel Super Heros, NBA Action '98, NBA Pro '98, NHL All-Star Hockey, Shadow Master, Tennis Arena, Wild Chopper, X Men vs Striey Fighter

1 CD DÉMO DUKE NUKEM

PLAYMAG 22

TESTS : Bloody Roar, Bomberman Fight, Cronoa, Dual Heroes, Grandia, Hiryo no Ken Twin, Ira Ira Stick, NBA Live '98, NBA Pro '98, NHL Powerplay '98, Orel Tambo, Rockman Dash, Senna 2 : Kart Duel, Snowboy Kids, Snowbreak, Steel Reign, Steep Slope Sliders, Winter Heat, Yoshi's Story.

1 CD DÉMO RASCAL

PLAYMAG 23

TESTS : Bomberman world, Bushido Blade, Bust a Move 3DX, Cool Boarders 2, Diablo, Fighter's Destiny, Gex 3D, NBA Fast Break, NHL Breakaway '98, One, Panzer Dragoon Azel, Powerboat Racing, Risk, Sidewinder 2, Street Fighter Collection, Theme Hospital, Timeshock, WCW vs BWO.

1 CD / 3 DÉMOS PRO FOOT, GTA, CRISIS

PLAYMAG 24

TESTS : 1080°, Atlantis, Brahma Force, Chill, Dark Omen, Deathtrap Dungeon, Jet Rider 2, Kula World, Need for Speed 3, Newman Hoos, Pitfall 3D, Rascal, Reboot, Resident Evil, Riven, Snow Racer '98, Tenchu, X-Men.

1 CD / 3 DÉMOS PRO FOOT, GTA, CRISIS

PLAYMAG 25

TESTS : Bushido Blade 2, Circuit Breakers, Coupe du monde, Enigma, Forsaken, G-Darius, Gran Turismo, House of Dead, Lucky Luke, Parasite Eve, Pay Pay, Pro Foot Contest, Tekken 3, Treasure of the Deep.

1 CD DÉMO WORLD LEAGUE SOCCER '98

PLAYMAG 26

TESTS : Adidas Power Soccer '98, Beast Wars, Bomberman World, Bust a Move 2, Cardinal Syn, Coupe du Monde '98, Dead Ball Zone, Everybody's Golf, Forsaken, In. Rally Champ., Supercross, Versus, WCW Nitro., World League Soccer '98.

1 CD DÉMO TEKKEN 3

PLAYMAG 27

TESTS : Alundra, Azure Dreams, Beach Volley Heroes, Blast Radius, Colin Mc Rae Rally, Crime Killer, Dead or Alive, Frenzy, Guilty Gear, Heart of Darkness, Kick off World, King of Fighters '97, Klonoa, Riven, Road Rash 3D, San Francisco Rush, Sentinel Returns, Soukaigi, Spice World, Tail Concerto, Wreckin' Crew, Wargames.

1 CD DÉMO TEKKEN 3

PLAYMAG 28

TESTS : Alerte rouge : mission Tesla, Assault, Batman & Robin, Choro Q64, Dezaemon 3D, F-Zero X, GASP, Iggy's Reckling Balls, Iss'98, Martial Kombat 4, Mister Domino, Overblood 2, Phoenix Battle 64, Pocket Fighter, Rakuda Kids, Robokids, Scars, Sal Divide, Sub, Star Soldiers, Super Pang Collection, Tekken 3, WWF Warzone, Xenocracy.

LES MURS DE VOTRE CHAMBRE VONT VOUS DIRE MERCI !

LE CALENDRIER 1998 EN 12 POSTERS GÉANTS DE LARA CROFT

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

BON DE COMMANDE

OUI, JE COMMANDE LE

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 H.S. LARA CROFT 35 FF

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» LE N°15 ET LE CD AUDIO «LEGACY OF KAIN» 49 FF L'UNITÉ

LE N°16 ET LE CD DÉMO «L'ODYSSÉE D'ABÉ» 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 «TEKKEN 3» 59 FF - N°28 39 FF

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 _____

Signature obligatoire : _____

Année de naissance _____ Console(s) _____

* Offre valable pour la France métropolitaine, la Suisse et les pays de la CEE uniquement. Pour les DOM-TOM et le reste du monde, nous consulter au 01.41.06.44.46

Les noms, prénoms et adresses de 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 ultérieurement.

tips corner

Tout d'abord, bienvenue à notre nouveau sponsor

Espace 3, qui offrira dorénavant ses meilleurs

accessoires Mad Catz aux lecteurs dont je

publierai les astuces (inédites, bien sûr !).

Je profite aussi de ces quelques lignes pour passer

un message perso : merci à Stéphane Audibert,

de l'Aquatica Golf de Hyères (83), pour son accueil

chaleureux.

Enfin, un message pour ceux qui en ont marre

d'attendre chaque fois un mois pour découvrir leur

rubrique préférée... N'oubliez pas que toutes les

nouvelles astuces et soluces sont sur nos services :

☛ **PLAYMAG, ALAIN VINCIBLE,**

3615 PLAYMAG (1,29 F/mn) et

6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL-LECLERC,

08 36 68 05 04 (2,23 F/mn).

92115 CLICHY CEDEX.

ALAIN VINCIBLE

ESPACE 3

Les gagnants du mois sont **Jérémy Le Thiec** (44 — Saint-Joachim) **Luc Penchenat** (82 — La Bastide-Saint-Pierre) **Jonathan Uva** (93 — Aulnay-sous-Bois) **Caroline Bardy** (54 - Toul) **Julien Tribet** (92 — Courbevoie). Ils gagnent chacun un volant **Mad Catz** + une manette «Turbolad» sur PlayStation, offerts par **Espace 3 VPC** : rue de Voyette, Centre de gros n°1, 59818 Lesquin Cedex. Tél. : 03 20 90 72 22.



FORMULA KARTS

[play station]

Super codes

Super karts : CHIPPIE

Circuit secret : WOODSTOCK

RAMPAGE WORLD TOUR

[play station & nintendo 64]

Autres couleurs

Placez le curseur sur George, Ralph ou Lizzy à l'écran de sélection des personnages. Appuyez sur ↑ après avoir sélectionné un personnage.

Jouer en tant que V.E.R.N.

Mangez les déchets toxiques au niveau «Scum Lab Facility» pour vous transformer en V.E.R.N.

ACTUA SOCCER 2

[play station]

Super codes

Les codes suivants sont à réaliser à l'écran du menu principal. Un message confirmera la bonne réalisation de l'astuce...

Mode Nains : ● ↓ ↓ ■ ↑ ↑ + →

Jouer sans les lumières du stade : ← ← ← ● → → → ■

Super équipe 2 (Super Fury Animals) :

← ← ■ → → ● ↑ ↓

FELONY II-79

[play station]

Super code

Voici le code qui vous permettra d'obtenir toutes les voitures du jeu. Il est relativement difficile à faire et il faudra exécuter rapidement la manip pour l'activer... À l'écran du menu principal, appuyez sur les boutons dans l'ordre indiqué et sur la manette 2 en maintenant ▲ enfoncé pendant toute la manip : R1 + R2 + L2. Puis relâchez R1 + R2 + L2 et pressez successivement R2, L2, R1.

Un son validera le code. Allez dans le choix des véhicules pour constater que la FI, le tank, la voiture télécommandée ou encore celle de Mad Max I sont enfin disponibles.

Mode Turbo

Ce code est relativement difficile à faire et il faudra exécuter rapidement la manip pour l'activer... À l'écran du menu principal, appuyez sur les boutons dans l'ordre indiqué et sur la manette 2 en maintenant ▲ enfoncé pendant toute la manip : L2 + R2 + R1, relâchez L2 + R2 + R1 et pressez successivement R2, L2, R1. Un son validera le code.

CHOPPER ATTACK

nintendo 64

Choix du niveau

À l'écran «Press Start», appuyez sept fois sur C△ et vous obtiendrez l'écran du choix du niveau.

Air Force One

En cours de jeu, appuyez sur Z + C△ + C▽, puis balangez un «homing cluster» sur votre adversaire. Si vous le touchez, vous verrez le président s'éjecter de l'avion.

COLONY WARS

[play station]

Mode «Sans FMV»

Si vous ne voulez pas assister aux scènes en FMV pendant le cours de jeu, il suffit d'appuyer sur ▲ quand la phrase «Insérez disque 2» apparaît à l'écran. Vous conserverez néanmoins l'accès au jeu entier, voix et debriefing compris.

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

[play station]

Super codes

Les codes suivants sont à entrer à la place du nom de votre joueur. Allez ensuite dans le menu «Cheats» qui figure dans le menu principal, afin d'activer les codes.

Conduire un autobus : STRANGE

Conduire une Peugeot : PEUGEOT

Plus d'argent : _MONEY_ («_» correspond à un espace).

Rallye «Jeunes» : FFSA - Mode Miroir : MIRROR

Mode Dual Shock permanent : THRILLS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS '98

[play station]

Chargement automatique

Faites une sauvegarde de votre motard en l'appelant «McGrath» (allez à l'écran «Load / Save» et faites «Save»), en respectant les majuscules et les minuscules. Votre dernière sauvegarde se chargera automatiquement quand vous allumerez votre console.

Mode Reverse

Pour obtenir les courses en mode «Reverse», il suffit de renommer

votre motard «SHOWTIME» (allez à l'écran «Load / Save» et faites «Save»).

Mode Miroir

Terminez 1er au championnat en mode Reverse et vous pourrez accéder au mode Miroir.

Moto bonus

Terminez 1er au championnat en mode Normal et vous obtiendrez une nouvelle moto : la M80cc.

WORLD LEAGUE SOCCER '98

[play station & saturn]

Noms véritables

Allez dans les options, puis dans l'éditeur de joueurs. Sélectionnez la ligue anglaise, l'équipe de votre choix, puis placez-vous sur le 1er joueur de la liste. Remplacez son nom par «TEAMTWO» et validez.

Une nouvelle option apparaîtra alors («PAR DEFAULT 2»), vous permettant de redonner aux joueurs leur nom véritable.

Malheureusement, cela ne fonctionne qu'avec ceux qui évoluent dans le championnat anglais...

MORTAL KOMBAT TRILOGY

nintendo 64

Cheat Menus (en version française)

Pendant que l'histoire défile sur votre écran, appuyez rapidement sur :

C△ C▷ C▽ A B B B A A

Vous entendrez une voix dire : «Ho Man...». Appuyez sur START, puis sur ↑ + START à l'écran des différents modes de jeu.

Faites défiler les options jusqu'à atteindre un «?» Bleu. Validez avec A et vous pourrez entrer dans le menu secret où il vous sera possible de sélectionner Kameleon et Human Smoke...

Faites défiler les options jusqu'à atteindre un «?» Rouge. Validez avec A et vous pourrez entrer dans le menu secret, où il vous sera possible de sélectionner et de mettre ou non le temps pour les Fatalities et pour les matches en «1 Round»...

CART WORLD SERIES

[play station]

Cheat Codes

Choisissez l'option «Create Driver» dans l'écran du choix des conducteurs et tapez les noms suivants...

3/4 gravité : FEATHER

1/2 gravité : FLOAT

Gravité x 2 : STONE

Meilleure gravité : RADBRAD

Que des roues : WHEELS

Toujours premier : WINNER

Invincible : IMMORTAL

Course de deuxième tours : GEK

Place sur la grille : MAXCARS#

(remplacez # par le nombre désiré).

Course au crépuscule : SUNNYSKY

Course de nuit : NIGHTRID

Nouvelles couleurs : ROOSTER

[playstation]

Nfl blitz

Codes

Entrez les codes suivants à l'écran «Today's Matchup» avant l'engagement. Appuyez sur les boutons le nombre de fois indiqué et enfin appuyez sur la croix de direction donnée. Plusieurs codes peuvent fonctionner simultanément...

Code	Blanc	Bleu	Rouge	Direction
Brouillard épais	0	4	1	↓
Course Turbo	0	3	2	←
Mode Équipe Grosse Tête	2	0	3	→
Mode Géant	1	4	1	→
Mode Grosse Tête	0	4	0	↑
Mode Tournament	1	1	1	↓
Nom du Wide Receiver caché	1	0	2	→
Pas d'Interceptions	3	4	4	↑
Pas de lers «Downs»	2	1	0	↑
Pas de «Play Select»	1	1	5	←
Pas de «Punt»	1	5	1	↑



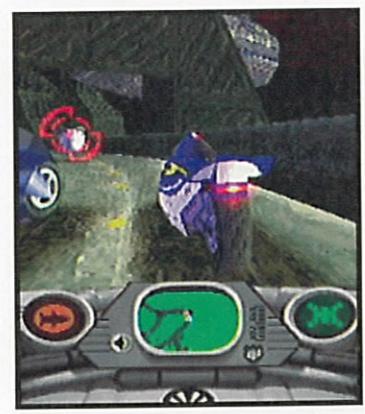
P L A Y M A G N U M É R O 2 9

[playstation]

Crime Killer

Codes

- Niveau 3 — Cambriolage
●●■×▲●●●●●●
- Niveau 4 — Attention, danger
●●■▲●●●■▲■×
- Niveau 5 — La secte
▲●●●●●●●●■▲
- Niveau 6 - Kidnapping
■▲■▲●●■×××▲
- Niveau 7 — Mafia
●●●●■×▲●●●●
- Niveau 8 — Policiers en danger
■▲■×▲■×▲■×
- Niveau 9 — Libération
××▲●●■×▲■▲●
- Niveau 10 — Les extraterrestres
●▲●●■×▲●●●



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

[playstation]

Wargames

Codes

- NORAD**
- Mission 2 — République Tchétchène
●×●●××●×●
- Mission 3 — Oural
××●××××●●
- Mission 4 — Le Caire / Égypte
●■×●●▲●×■
- Mission 5 — Cambodge
▲×●●××■▲●
- Mission 6 — Alpes suisses
■●●●●××●×
- Mission 7 — Libye
■×××●■●×■
- Mission 8 — Canal
●●×■▲■●●●
- Mission 9 — La Grenade
■■●▲●▲×▲▲
- Mission 10 — Le Bayou / Louisiane
×▲●●●●●×■
- Mission 11 — Pékin
●■▲×■▲▲▲■
- Mission 12 — Arabie Saoudite
▲■●×▲●●×■



- Mission 13 — Cercle polaire
■■▲▲▲■▲×▲
- Mission 14 — New York
××●▲×▲■×■

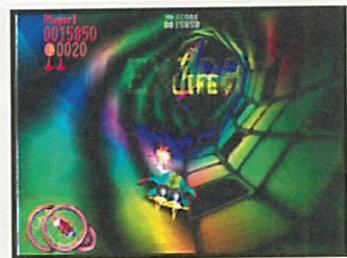
P L A Y M A G N U M É R O 2 9

[playstation]

n2o : Nitrous Oxide

Codes

- Niveau 3 : ●×●●■▲×▲
- Niveau 4 : ●●▲●▲●●■
- Niveau 5 : ■▲■▲■▲▲●
- Niveau 6 : ■■●■▲×▲×
- Niveau 7 : ×▲●■×▲●▲
- Niveau 8 : ■●●▲▲▲■
- Niveau 9 : ■●×▲■■×●
- Niveau 10 : ×▲■●▲×××
- Niveau 11 : ●■▲■●▲■▲
- Niveau 12 : ●×××▲××■
- Niveau 13 : ■▲▲●●×●●
- Niveau 14 : ■■▲●●▲●×
- Niveau 15 : ●▲×■●▲▲▲
- Niveau 16 : ●■▲×●●●■
- Niveau 17 : ×●▲×■■●●
- Niveau 18 : ●▲●●▲■■×
- Niveau 19 : ■×●■●××▲
- Niveau 20 : ●■▲●●■■■
- Niveau 21 : ●●●●▲×▲●
- Niveau 22 : ●×●▲×●▲×



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

wargames

Mission 15 — Omaha
● ■ ● × ■ × ▲ ● ×

WOPR

Mission 2 — Floride
● × ● ● × ● × × ● ●

Mission 3 — Iran
■ ▲ × ▲ × ● ■ × ▲

Mission 4 — Nouvelle-Angleterre
× ▲ ● × × ● ● ● ▲

Mission 5 — Russie
● ● ■ ● ● × ▲ × ×

Mission 6 — Bruxelles
× ● × ▲ ▲ ● ● × ■

Mission 7 — Afrique du Sud
▲ ▲ × × ■ ■ × × ●

Mission 8 — Hong Kong
■ ▲ ● ▲ × × ■ ● ▲

Mission 9 — Mexique
■ ● ▲ × ● × × × ●

Mission 10 — Détroit de Behring
× ● ■ ▲ ● × ■ × ▲

Mission 11
■ ● × ▲ ■ ▲ ■ ● ●

Mission 12
× ● ▲ × ■ ● ● × ■ ●

P L A Y M A G N U M É R O 2 9

[playstation]

Mission 13
× ● ■ ■ × × ● × ●

Mission 14
● ▲ ● ● ▲ ■ × ▲ ■

Mission 15
▲ ■ ▲ ● × ■ ● ● ■



nfl blitz

Passes rapides	2	5	0	←
Power-Up «Blockers»	3	1	2	←
Power-Up «Defense»	4	2	1	↑
Power-Up «Offense»	3	1	2	↑
Power-Up «Speed»	4	0	4	←
Power-Up «Teammates»	2	3	3	↑
Super «Field Goal»	1	2	3	←
Turbo Infini	5	1	4	↑
Voir plus de terrain	0	2	1	→

[playstation]

PERSOS CACHÉS

Pour obtenir de nouveaux joueurs, entrez le nom donné et son numéro de «PIN»...

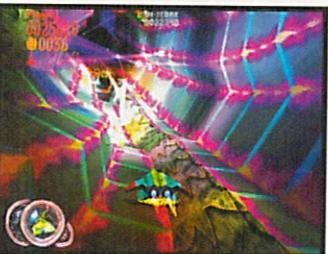
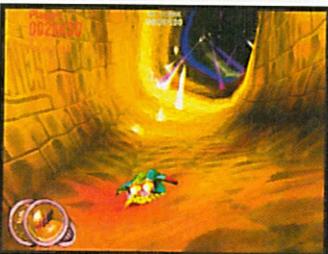
Perso caché	Nom	PIN
Brain Head	Brain	1111
Dan Thompson	Daniel	0604
Jason Skiles	Jason	3141
Jennifer Hedrick	Jenifr	3333
John Root	Root	6000
Joueurs sans tête	Carltn	1111
Louis Mangubat	Luis	3333
Mark Turmell	Turmel	0322
Raiden (MK4)	Raiden	3691
Sal Divita	Sal	0201
Shinnok		
(MK Mythologies)	Shinok	8337
Skull	Skull	1111
Thug	Thug	1111



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

n2o : nitrous oxide

[playstation]



Niveau 23 : ■ ■ ▲ ● ▲ × ● ▲

Niveau 24 : ● ● ■ ▲ ■ ▲ ■ ■

Niveau 25 : ● × ▲ × ■ ▲ × ●

Niveau 26 : ■ ● ● ● × ● × ×

Niveau 27 : ■ ■ ▲ ● × × ■ ▲

Super codes

Entrez les codes suivants à l'écran des «passwords»...

Choix du niveau (2 à 30) : ■ ● × ▲

▲ × ● × ou ■ ▲ ● ▲ × ▲ ■ ×

Choix du niveau bonus :

■ ■ ■ ▲ ● ▲ ■ ■

Armes infinies : ■ × ● ■ × ■ ● ■

Vies infinies : ● × × ▲ ■ ▲ ■ ●

Voiture cachée : × × × ■ ▲ ● × ▲

Pas de «Bonus points reset» :

■ ▲ × ▲ ● ■ ▲ ×

«Firewalls» infinies :

× × ■ × × ▲ ▲

Mode H2o : ● × ■ ▲ ▲ ● ▲ ●

Annuler les cheats :

■ ■ × ● ● ● ▲

P L A Y M A G N U M É R O 2 9

crime killer

[playstation]

Niveau 11 — Retour à la force

■ ▲ ■ ▲ ● ● ■ ▲ ■ ▲

Niveau 12 — L'ultimatum

■ ▲ ■ ▲ ■ ▲ ● ■ ▲ ■

Niveau 13 — Urgences

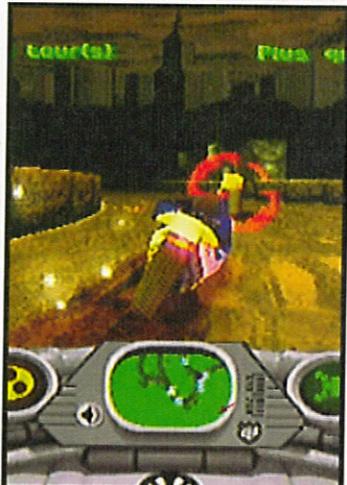
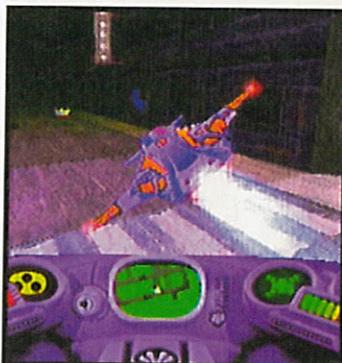
× × × ▲ ● ● ● ■ × ×

Niveau 14 — La course

× × × ▲ ● ■ × × ×

Épilogue

× ▲ ● ■ ▲ ■ × ▲ ■ ▲



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

Colin McRae Rally

Super codes

Les codes suivants ne fonctionnent que dans les modes Rallye et Contre-la-Montre («Time Trials»). Entrez les codes à la place de votre nom : quand vous validerez, vous entendrez «Mode Triche activé» («Cheat Mode Enabled») pour confirmer que l'astuce a bien fonctionné et le nom «Player 1» réapparaîtra. Si vous voulez supprimer l'astuce, entrez de nouveau le code.

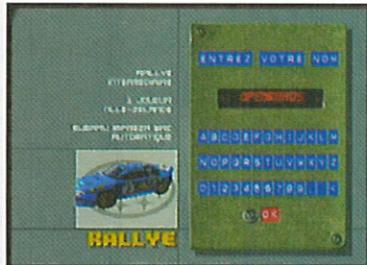
Nouveaux codes

Avoir tous les circuits : OPENROADS
Avoir toutes les voitures : SHOEBBOXES
Voitures métalliques : TINFOILED
Mode Micro Machines : DIDDYCARS
Mode Hovercraft : HOVERCRAFT
Mode Gravité : MOONWALK

Faux codes

Vous allez récupérer les mots de passe suivants lorsque vous terminerez en tête le mode Expert :
MACMIRROR
MACREVERSE
MACNIGHT

Ces mots de passe ne fonctionnent pas et vous devrez utiliser ceux-ci à la place :
WHITEBUNNY (mode Miroir)
SKCART (mode Reverse)



NIGHTRIDER (course de nuit)

Anciens codes

Pour rappel, voici les codes donnés le mois dernier...
Conduite par propulsion : FORKLIFT
Le copilote contrôle la voiture (vue intérieure) : BACKSEAT

wwf : Warzone

Visionner les fins en FMV

Quand le mot «Press Start» apparaît à l'écran, exécutez rapidement la manip suivante (avant que la démo se lance)...

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez successivement sur :

↓ + ✖ / ← + ■ / ↑ + ▲ / → + ●

Relâchez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur :

↓ + ✖ / ← + ■ / ↑ + ▲ / → + ●

Maintenez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez successivement sur :

↓ + ✖ / ← + ■ / ↑ + ▲ / → + ●

Relâchez L1 + L2 + R1 + R2 et appuyez sur :

↓ + ✖ / ← + ■ / ↑ + ▲ / → + ●

L1 + L2 / R1 + R2 / L1 + L2 + R1 + R2

Si vous avez correctement réalisé la manœuvre, «Movie 1» apparaîtra au centre de l'écran.

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour sélectionner une FMV (entre 1 et 64) en validant avec ✖.



Si vous voulez voir la FMV suivante, appuyez sur ↑ + ✖ ou ↓ + ✖ pour la précédente.

De nouveaux costumes

Lorsque vous choisissez votre personnage, maintenez L2 avant de le valider, afin d'obtenir un nouveau costume.

Les costumes de Goldust

Finissez le challenge avec Goldust pour obtenir ses deux costumes supplémentaires. Vous pouvez les choisir avec R1 ou R2.

Les costumes de Steve Austin

Finissez le mode Challenge avec Steve Austin pour obtenir ses deux costumes supplémentaires. Vous pouvez les choisir avec R1 ou R2.

Le mode Beans

Finissez le mode Challenge avec Mosh pour obtenir ce mode de jeu où les combattants rotent et pètent au cours du combat.

Le mode Big Heads

Finissez le mode Challenge avec le British Bulldog pour obtenir ce mode.

Le mode Ego

Finissez le mode Challenge avec Ahmed Johnson pour obtenir ce mode. Vous y verrez la tête de votre personnage grossir au fur et à mesure que vous infligez des dégâts à votre adversaire.

Aucune barre de vie ou autres

Finissez le mode Challenge avec l'Undertaker pour débloquer ce mode.

Le mode No Wimps

Finissez le mode Challenge avec Ken Shamrock

porsche Challenge

MODE «TRICHE»

Toutes ces astuces sont à faire aux menus «I Joueur» et «Options». Le mode «Triche» apparaîtra alors...

Vue de poisson

▲ + ■ + ● L1 L2 R2 R1

Cette dernière vue vous permet de distinguer votre voiture sous un autre angle.

Course folle

↑ + ● SELECT + →

Les voitures adverses deviennent agressives et vont plus vite que vous.

Votre voiture est sauteuse

■ ● ●

Votre voiture se met à décoller sur la moindre petite bosse.

Toutes les voitures sont sauteuses

Maintenez ↑ enfoncé et appuyez successivement sur : ■ ● ● ● ● ● ● ●

Les voitures adverses se mettent alors à décoller sur la moindre petite bosse.



PLATINUM

Continues infinis

L1 + L2, R1 + R2 + ■

Perso supplémentaire

→ + ■, ← + ● + SELECT

Cette astuce fait apparaître un septième personnage, le pilote d'essai et sa magnifique voiture prototype !

Bricoler le prototype

← + ●, → + ■ + SELECT

Cette astuce fait apparaître un menu supplémentaire qui permet de modifier les caractéristiques du prototype appartenant au pilote d'essai.

Démos de fin

■, ●, ← + SELECT, → + SELECT

Mode Miroir

← + ●, ↓ + ▲, → + ■

Fait apparaître le mode Miroir.

Circuits longs

SELECT + ↑, SELECT + ↓, START SELECT

Vous permet de disputer des courses sur les circuits longs.

Circuits interactifs

START + ↓, START + ↑, SELECT START

Vous permet de disputer des courses sur les circuits interactifs.

Voix aiguës

↑, ▲, ↑, ▲

Donnera aux participants de la course une voix qui n'aurait pas déplu à Farinelli ! (Attention, ne rentrez pas voir le nom de ce cheat dans le menu «Triches», ou bien la console plantera automatiquement.)

Codes Action Replay

L'Action Replay («AR») est un accessoire qui permet de modifier les paramètres de votre jeu. Ainsi, il vous est possible d'obtenir des vies, de l'énergie, des armes, du carburant et encore plein d'autres choses, le tout à l'infini. Vous pourrez alors progresser dans vos jeux sans aucune difficulté. Ce formidable appareil est vendu dans les meilleures boutiques spécialisées au prix d'un jeu et contient déjà des dizaines de codes intégrés. Ceux qui suivent sont à entrer dans l'«AR» et ne sont donc pas des passwords. Le mot «Pal» désigne la version du jeu dans laquelle le code fonctionne. Les codes version «USA» sont donnés à titre indicatif et proviennent essentiellement d'Internet : ils n'ont donc pas été vérifiés. D'autre part, l'Action Replay version 2 est disponible depuis peu dans le commerce et déjà des problèmes d'incompatibilité de codes sont apparus : ainsi, certains codes publiés ici ne fonctionneront pas avec les nouvelles «AR». Nous travaillons dessus et nous espérons pouvoir résoudre rapidement ce problème...

PLAYSTATI

ALERTE ROUGE / COM-MAND AND CONQUER - PAL v.f.

Argent infini, Alliés
8002A3D4 FFFF
Pouvoir infini, Alliés
D01BBC58 0002
8002A3F0 FFFF
Activez ce code en pressant R2 en cours de partie.
Argent infini, Soviétiques
8002A798 FFFF
Pouvoir infini, Soviétiques
D01BBC58 0002
8002A7B4 FFFF
Activez ce code en pressant R2 en cours de partie.

ALUNDRA - PAL v.f.

Énergie infinie
30127D44 0032
30127D48 0032
Argent infini (version 2.2 ou + seulement)
D21EAB7C 00FF
801EB834 270F
Avoir 99 Faucons
301EAB3A 0063
Avoir les clés
301EB934 0063
301EB96C 0001
301EB964 0001

Avoir le bâton de feu
301EB880 0001
Avoir le bâton de glace
301EB878 0001
Avoir le fléau d'armes (acier)
301EB918 0001
301EB868 0001
Avoir l'arc
301EB858 0001
Avoir le bâton des esprits
301EB85C 0001
Avoir l'épée légendaire
301EB848 0001
Avoir la bombe
301EB8CC 0001
Avoir 9 herbes
301EABD0 0095
Avoir l'Élixir de Force
301EB8D4 0001
Avoir l'Élixir de Magie
301EB8D8 0001
Avoir la «Wonder Essence»
301EB8DC 0001
Avoir la cape de l'Eau
301EB8E0 0001
Avoir le parchemin de la Terre
301EB8EC 0001
Avoir le parchemin de l'Eau
301EB8F4 0001
Avoir le parchemin du Feu
301EB8FC 0001
Avoir le parchemin du Vent
301EB904 0001
Avoir l'anneau d'Ojga
301EB90C 0001
Avoir l'anneau de Chêne

301EB910 0001
Avoir le super bracelet
301EB914 0001
Avoir le «Navas Charms»
301EB918 0001
Avoir l'anneau de Santé
301EB91C 0001
Avoir le gant de Puissance
301EB92C 0001
Avoir le haricot
301EB8BC 0001
Avoir la cape du Sable
301EB8C0 0001

IMPORTANT

Les codes ci-dessus rempliront votre inventaire. Une fois que vous les aurez entrés dans l'AR, chaque sauvegarde ou chargement de votre jeu devront se faire avec le bouton de l'AR abaissé. Bouton que vous relèverez une fois la sauvegarde et le chargement effectués. Vous pouvez aussi entrer les codes ci-dessous, mais retenir que votre inventaire n'est pas extensible à l'infini... Désactivez donc certains codes auparavant.
Avoir le fléau d'armes (fer)
301EB864 0001
Avoir le livre de la Terre
301EB8F0 0001

Avoir le livre de l'Eau
301EB8F8 0001
Avoir le livre de Feu
301EB900 0001
Avoir le livre du Vent
301EB908 0001
Avoir le rafraîchissement
301EB920 0001

CASTLEVANIA - PAL v.f.

Énergie illimitée
80097B80 270F
80097BB4 270F
Magie infinie
80097BC0 270F
80097BC4 270F
Cœurs infinis
80097BB8 270F
80097BBC 270F
Statut max
80097BC8 03E7
80097BCC 03E7
80097BD0 03E7
80097BD4 03E7
Avoir l'épée d'Alucard
30097A15 0001
Avoir le bouclier d'Alucard
300979AA 0001
Avoir la Twilight Cape
30097A7B 0001
Avoir la Gods Armour
30097A5B 0001
Avoir le Dark Shield
300979A4 0001
Avoir la Covenant Stone

wwf : warzone

[playstation]

pour obtenir ce mode. Il annule toutes les protections.

Aller dans le Cheat Menu

Lorsque vous vous trouvez dans l'ascenseur, appuyez sur L1 + R1 pour parvenir dans ce menu. Vous y verrez les codes que vous avez déjà activés pour le moment.

Le mode Ladies Night

Finissez le mode Challenge avec Triple H ou Shawn Michaels pour obtenir un corps de femme lorsque vous créez votre catcheur.

Les interférences de match

Pour qu'un catcheur vienne interrompre votre match, il suffit de maintenir les combinaisons de boutons en dessous pendant un match en 1 contre 1. Ce personnage viendra vous prêter main-forte contre votre adversaire. Ce dernier gagnera alors le match par disqualification, quoi que vous fassiez...

Steve Austin :

L1 + L2 + R1 + R2 + Up + ■

Faarooq :

L1 + L2 + R1 + R2 + Up + ▲

Mankind :

L1 + L2 + R1 + R2 + Up + ●

Ahmed Johnson :

L1 + L2 + R1 + R2 + Up + ✖

Ken Shamrock :

L1 + L2 + R1 + R2 + Down + ■

Kane :

L1 + L2 + R1 + R2 + Down + ▲

Thrasher :

L1 + L2 + R1 + R2 + Down + ●

Mash :

L1 + L2 + R1 + R2 + Down + ✖

The British Bulldog :

L1 + L2 + R1 + R2 + Left + ■

Shawn Michaels :

L1 + L2 + R1 + R2 + Left + ▲

Bret Hart :

L1 + L2 + R1 + R2 + Left + ●

Owen Hart :

L1 + L2 + R1 + R2 + Left + ✖

The Rock :

L1 + L2 + R1 + R2 + Right + ■

Goldust :

L1 + L2 + R1 + R2 + Right + ▲

Triple H :

L1 + L2 + R1 + R2 + Right + ●

The Undertaker :

L1 + L2 + R1 + R2 + Right + ✖

Les catcheurs secrets

Dude Love et Cactus Jack

Pour jouer avec Dude Love et Cactus Jack, finissez le mode Challenge avec Mankind. Ils possèdent tous deux les coups de Mankind.

Pour jouer avec le catcheur d'entraînement

Entrez une première fois dans le mode «Training», puis lors d'un match, allez sur «Costume» et sélectionnez «Trainer» pour jouer avec.

Pour jouer avec Sue

Finissez le mode Challenge avec Bret Hart ou Owen Hart pour l'obtenir. Pendant un match, allez sur «Costume» et sélectionnez «Sue» pour jouer avec.

colin mcRae rally

[playstation]

Mode 4 X 4 (la gauche et la droite sont inversées) :

TROLLEY

Mode Accélération

Multitouches :

BUTTONBASH

(en appuyant alternativement sur ✖ et ●).

Mode Brouillard :

PEASOUPER

Mode Ralenti

(après chaque course) :

DIRECTORCUT

Mode Super Puissance :

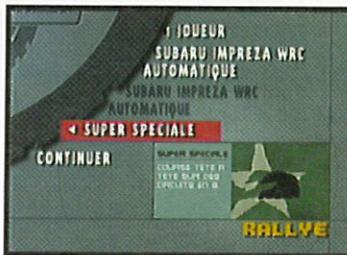
MOREOOMPH

Mode Turbo : KITCAR

Activez le mode Turbo en appuyant sur SELECT (attendez que la barre verte apparaisse).

Voiture slime : BLANCMANGE

Voix stridente du copilote : HELIUMNICK



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

codes Action Replay

30097A99 0002
Avoir le Duplicator
30097A97 0010

COUPE DU MONDE

FIFA '98 - PAL

Ces codes ne fonctionnent pas dans le mode «Pénosa»
20 buts équipe domicile
801F7F50 0014
20 buts équipe visiteurs
801F7F54 0014
0 but équipe domicile
801F7F50 0000
0 but équipe visiteurs
801F7F54 0000

FFORSAKEN - PAL v.f.

Armes principales

Trojax
30086A12 0001
800869CC 8000

Pyrolite

30086A13 0001
800869CE 8000

BeamLaser

30086A14 0001
800869D2 0000

Orbit Pulsar

3008672E 0001

TransPulse

30086A11 0001

Suss Gun

30086A15 0001
800869D0 8000

Armes secondaires

MUG illimités
80086A16 0507

Solaris illimités
80086A1B 000F

Scatters illimités
30086A1A 000F

Titani illimités
30086A1B 000F

Gravons illimités
30086A1C 000F

MFL illimités
80086A1D 000F

DUKE NUKEM - PAL v.f.

Voici une nouvelle variante de codes pour remplacer ceux qui ne fonctionnaient pas dans le Playmag 24.

Avoir toutes les armes
800ECD38 0101
800ECD3A 0101
800ECD3C 0101
800ECD3E 0101

Purges illimitées

80086A1E 000F

RESIDENT EVIL 2 - PAL

v.f. 2

Pour utiliser les codes suivants, appuyez au cours du jeu sur les boutons correspondants, puis allez dans l'inventaire pour vous équiper de votre nouvelle arme et supprimer l'ancienne. Sélectionnez une nouvelle fois «Equiper» pour recharger l'arme.

CLAIRE uniquement

Énergie infinie
800C6AEA 00FF

Avoir le lance-grenades en appuyant sur L1 + ▲

D00C50E4 0014

800CB7D8 FF09

Avoir le lance-grenades (balles de feu) en appuyant sur L1 + ✖

D00C50E4 0044

800CB7D8 FFD4

Avoir le lance-grenades (balles d'acide) en appuyant sur L1 + ■

D00C50E4 0084

800CB7D8 FF0B

Avoir le Submachine Gun en appuyant sur R2 + ▲

D00C50E4 0012

800CB7D8 FF0F

Avoir le lance-roquettes en appuyant sur R2 + ✖

D00C50E4 0042

800CB7D8 FF11

Avoir la Gatling en appuyant sur R2 + ■

D00C50E4 0082

800CB7D8 FF12

Avoir l'arbalète en appuyant sur L2 + ▲

D00C50E4 0011

800CB7D8 FF0C

Avoir le S.A.A. en appuyant sur L2 + ✖

D00C50E4 0041

800CB7D8 FFD0

Avoir le fusil à arc électrique en appuyant sur L2 + ■

D00C50E4 0081

800CB7D8 FF0E

LÉON uniquement

Énergie infinie
800C6B52 00FF

Avoir le Shot Gun en appuyant sur L1 + ■

D00C5144 0084

800CB840 FF07

Avoir le Custom Shot Gun en appuyant sur L2 + ▲

D00C5144 0011

800CB840 FF08

Avoir le Magnum en appuyant sur L1 + ▲

D00C5144 0014

800CB840 FF05

Avoir le Custom Magnum en appuyant sur L1 + ✖

D00C5144 0044

800CB840 FF06

Avoir la Gatling en appuyant sur R2 + ■

D00C5144 0082

800CB840 FF12

Avoir le lance-flammes en appuyant sur R2 + ▲

D00C5144 0012

800CB840 FF10

Avoir le lance-roquettes en appuyant sur R2 + ✖

D00C5144 0042

800CB840 FF11

P L A Y M A G N U M É R O 2 9

porsche challenge

[playstation]

Le méga-Boxter

Maintenez Select enfoncé et faites :

■ ● ■ + ●

Choisissez n'importe quel concurrent et son bolide aura toutes les caractéristiques de la voiture du pilote d'essai !

Voiture invisible

■ + ● , L2 + R2, ■ + ● , L1 + R1, ■ + ●
Malheureusement, dès que ce code est activé, la console se bloque irrémédiablement !



P L A Y M A G N U M É R O 2 9

P L A Y M A G N U M É R O 2 9

SPEED RACER

[play station]

Choisir l'heure de la course

À l'écran du choix de la course, maintenez les boutons suivants quand vous sélectionnez votre circuit...

Course de nuit : R1 + R2

Course de jour : L1 + L2

Course au crépuscule : R1 + R2 + L1 + L2

Toutes les voitures

À l'écran du choix de la voiture, appuyez sur :

R1 + R2 + L1 + L2 + SELECT + ↑ + ▲

Nouvelles vues

Faites une Pause en cours de jeu, appuyez sur → → → → → ← ← ← ← ← (cinq fois sur →, cinq fois sur ←), puis enlevez la Pause et faites défiler les différentes vues pour obtenir les deux nouvelles.

A-TRAIN

[play station]

Argent infini

À l'écran titre, appuyez simultanément sur L1 + L2 + R1 + R2, puis sur ■ + ▲ + START, ce qui va faire apparaître l'écran de la sélection de la carte.

Maintenez alors L1 + L2 + R1 + R2 et validez avec ●.

Vous entendrez un son de confirmation. En cours de jeu, faites une Pause et appuyez sur vos flèches directionnelles pour gagner encore plus d'argent.

BATTLE STATIONS

[play station]

Sauter les niveaux

Commencez une nouvelle partie en mode «Single Player». Maintenez ensuite L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT et appuyez sur START + ✖.

DEAD OR ALIVE

[play station]

«Character Voice»

Finissez le mode Training en effectuant tous les codes après avoir fait apparaître l'option «Command Lists».

Options «Extra Configs»

Les cinq premières options du menu «Extra Config» apparaîtront respectivement à la troisième heure, la sixième heure, la neuvième heure, la douzième heure et à la quinzième heure de jeu.

Changement de vue

Lors de la pose de victoire de votre personnage, appuyez sur ↑, ↓, ←, → pour changer l'angle de la caméra. Appuyez sur L1 ou R1 pour effectuer des zooms.

EINHANDER

[play station]

Niveau secret

Voici comment obtenir un niveau secret. Au niveau 1, vous devez obligatoirement :

- détruire tous les transporteurs d'armes ;
- casser tous les panneaux lumineux ;
- détruire uniquement la partie basse du boss de mi-parcours (robot volant).

Arme Flash

Voici comment obtenir le «Flash Weapon» (qui tombera alors du ciel). Au niveau 3, vous devez obligatoirement :

- détruire tous les transporteurs d'armes avec tourelle ;
- détruire quatre (ou plus) transporteurs «reflectors» lors du combat contre le boss de mi-parcours ;
- après le combat contre le miniboss, détruire la soucoupe qui apparaît à l'écran (ainsi que ses débris).

KLONOA : DOOR TO PHANTOMILE

[play station]

Choix du niveau

Terminez le jeu, puis revenez à l'écran titre. Choisissez «Continue», puis «Vision Cleared» pour obtenir le choix du niveau.

Niveau bonus, Sound Test

Pour obtenir un niveau bonus «Blue's

Tower», il faut retrouver les soixante-douze Phantomiliens éparpillés dans le jeu. Quand vous aurez terminé ce niveau bonus, une nouvelle option apparaîtra à l'écran du choix du niveau : «Music Test».

HOT SHOTS GOLF

[play station]

Gaucher / droitier

Voici comment transformer votre joueur en droitier ou en gaucher : à l'écran du choix du perso, placez-vous sur le joueur que vous désirez sélectionner, puis maintenez L1 enfoncé et appuyez sur ✖.

Mode Miroir

À l'écran du choix du parcours, placez-vous sur le parcours que vous désirez sélectionner, puis maintenez L1 + L2 enfoncés et appuyez sur ✖.

SAN FRANCISCO RUSH

[play station]

Nouvelles voitures

- Si vous voulez conduire un camion, il suffit de maintenir enfoncé le bouton L1 quand vous êtes à l'écran du choix du véhicule. (Conservez L1 enfoncé jusqu'à ce que la course commence.)
- Pour conduire un pick-up, à l'écran du choix de la voiture, maintenez L1 + L2 enfoncés jusqu'au début de la course.
- Pour conduire une Austin Mini, à l'écran du choix de la voiture, maintenez R1 + R2 enfoncés jusqu'au début de la course.

- Pour conduire un OVNI, allez à l'écran du choix de la voiture, appuyez simultanément sur R1 + R2 + L1 + L2 et maintenez-les enfoncés. Validez avec ✖ à l'écran du choix de la transmission, puis appuyez immédiatement sur ▲ et gardez-le enfoncé (donc à partir de maintenant R1 + R2 + L1 + L2 + ▲) jusqu'à ce que la course commence.
- Pour changer la couleur de votre véhicule, à l'écran du choix de la voiture, validez votre sélection en appuyant sur ■.

À chacun sa Bible

Des dizaines de solutions complètes des meilleurs jeux

Des trucs & astuces indispensables pour terminer vos jeux



SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Actuellement chez votre marchand de journaux

39F seulement

LA BIBLE DES secrets

PlayStation

Nintendo 64

Tekken 3
Philosoma • Jet Rider 2 • Clock Tower
Men in Black • Forsaken
Deathtrap Dungeon
Colin McRae Rally
Klonoa, Door to Phantomile • Auto Destruct
Heart of Darkness

Mystical Ninja Starring Goemon
Mischief Makers • Aerofighters Assault
FIFA 98, En Route pour la Coupe du Monde
Hexen • WCW vs nWo-World Tour
Yoshi's Story • Quake
Extreme-G • San Francisco Rush: Extreme Racing
Nagano Winter Olympics '98

Pour connaître le détail de chaque Bible des secrets et pour commander les anciens numéros (paiement par CB)

www.cyberpress-publishing.com

ou 3615 Playmag

téléphoner au 08 36 68 84 48



GAME BOY

Vente

Département 34
Vds Game Boy + 2 jeux : Double Dragon et Mortal Combat I et 2 + accessoires le tout 800f tél à Mathieu au 04 67 94 16 71 après 18h30

GAME GEAR

Vente

Département 29
Vds Gama Gear + 8 jx + livrets + range Game Gear le tout 200f ou 20f le jeu et son livret tél 02 98 59 14 82 le soir demander Ronan

Département 70
Vds Game Gear + adaptateur 300f tél 03 84 49 53 26

MEGADRIVE

Vente

Département 49
Vds joystick pour MD Maverick 3 à 100f tél 02 41 59 88 66

Département 81
Vds 2 MD + 3 manettes (dont une turbo 6 boutons) + nbx jeux prix intéressant tél à Alexis au 05 63 60 32 13 après 17h

NINTENDO

Vente

Département 12
Vds N64 + Mario Kart + Mario + Goldeneye + 2 manettes + kit vibreur valeur neuve 2650f prix vendu 1800f tél 05 65 45 38 47

Département 28
Vds jx N64: Banjo 300f; Duke, Doom, World Cup 98, Quake, Goemon 350f et vds jx PSX Tomb 2, RE2, Hod, Irc, FF7, Moto Racer, Abe à 250f l'unité et port compris tél à Thierry au 02 37 45 82 56 après 19h

Département 34
Vds Duke Nukem64, 250f; Mario64, 200f; Turok, 250f; NBA Hangtime, 250f; Lylatwars + vibreur, 300f à débattre tél à Matthieu au 04 67 70 80 06

Département 38
Vds man + rallonge man pour N64 80f; vds Mission impossible US à 180f; F zero X (jap) 180f; Choro Q(jap) 150f; ISS98 jap et World Cup (us) 150f; vds n° Playmag, X64, Cd consoles, Consoles news, Joypad .. 10f + frais de port action replay 200f tél à Arnaud au 04 76 46 78 58

Département 44
Vds jx N64 : Waverace 170f; Lylatwars 170f; Automobili Lamborghini 160f; Pilotwings 160f the boites + notices tél 02 40 20 07 17

Département 57
Vds jx imports: Starfox, Hiryo no Ken, Bomberman, Goemon64 ...laisser message à Benoit au 06 01 39 40 72

Département 65
Vds jx N64 Nagano et Turok 500f ou 275f chacun tél à Eric au 05 62 97 96 73

Département 68
Vds N64 + 2 man + 2 cartes mem + 4 jeux Goldeneye, Lylatwars, San Francisco Rush, Blast Corp + 1 ibreur 1500f tél 03 89 59 17 05 après 19h

Vds N64 + 2 man + 2 cartes mémoire + 4 jx; 007, SFR, Blast Corpe + Lylas + vibreur 1600f ou échange jx 64 contre jx PSX (GTA, Need for speed3, Toad Rash3D...) tél 03 89 59 17 05 après 19h

Département 78
Vds Top Gear Rally US et MRC JAP (texte US) 150f chaque ou 275f les deux laisser numero ou message sur Tatoo au 06 04 31 84 91 possibilité échange

Département 83
Vds N64 + Nagano98 + 1 carte memoire 900f tél à Thomas au 04 94 68 95 04 après 18h

Vds N64 + 2 man + 1 mémoire card état neuf le tout 700f tél 04 94 44 09 98 hr

Département 91
Vds Turok sur N64 version US avec boite et notice ou échange contre 1080° Snow Boarding écrire à NGUYEN VAN MINH 23 route Nationale 6 91800 BRUNOY

Vds N64 (garantie) neuve + 1 pad + kit vibreur + mag + 5 jx le tout pour 1600f seulement contacter Christophe au 01 60 84 48 93

Vds Yoshi is story avec boite, notice, plastique et garantie à 190f ou échange contre un autre jeu tél à Gaël au 01 60 11 19 97

PLAYSTATION

Achat

Département 03
Ach nbx jx PSX à prix intéressant, ach aussi PSX, N64 + jeux envoyer vos listes et prix à Adelino GOMES 55 rue Petillat 03200 VICHY

Département 37
Vds jx PSX: GT, FF7, Crash2, Soulblade; 200f pièce Legacy of Kain 150f et RRR 100f vente uniquement sur Tours et environs tél à Cédric au 02 47 53 90 94

Département 39
Ach jx PSX: GT 180f; RE2 180f, Colin Mac Rae 160f, Tomb Raider2 130f, Time Crisis + gun 260f, GTA 140f, Coupe du monde 98 150f et Alundra 160f tél à Hervé au 03 84 48 07 85

Département 41
Achète Tekken3 à moins de 200f et vds Wipeout et ISS pro à 140f ou 80f le jeu tél à Guillaume au 02 54 74 01 00

Département 59
Ach jeux Switches FR/AH + ach monopoly 100f + ech Resident Evil 2 contre Tekken 3. tél 03 20 71 68 88

Département 79
Ach jeu Smatch Court Tennis que je recherche désespérément sur toute la France prix à débattre. Ach GTA 200f max et Mario64 150f max tél à Anthony au 05 49 33 31 81

Département 83
Achète Themen Hospital d'occasion ou neuf tél à Maxime au 04 94 14 93 11

Département 92
Ach ou ech News sur PSX et Saturn contacter Christophe au 01 49 11 13 76

Contact

Département 29
Echange Need for Speed 3 contre Moto Racer ou Alerte Rouge tél à Nicolas au

02 98 71 93 79 HR

Département 31
Ech jx PSX Crash Bandicoot2 ou MDK contre Colin MC Rae Rally ou Moto Racer contacte Teddy au 06 12 02 37 69

Département 45
Ech 35 CD démo récents ctre jx news Th Hospital + autre; vds RE2, NFS3, hod, GT, F197, FF7, (tous + soluces et codes) ou ech .Vds volant Mad C, souris, MC, pad; rech démo FFB codes AR pour RE2, Medievil tél 02 38 67 64 66

Département 46
Ech pour centre de jeunes IOCD démos contre un jeu PSX faire offre ech aussi 10 télécartes ou 20 pin's contre 1 jeu PSX ou Sat tél après 19h au 05 65 37 06 28

Département 49
Echange Fighting Force contre Bouclier de Quetzalcoatl ou Theme Hospital tél à Samy au 02 41 73 11 98 après 18h

Département 59
Achète, échange et vds divers jeux sur PSX tél au 03 23 69 40 15 demander Cyril si absent laisser coordonnees

Département 64
Vds ou échange jeux de PSX AFS(foot) et Yusha (combat) me contacter au 05 59 98 83 64

Département 66
Ech Destruction Derby2 VF + Break Point Tennis + code de ces 2 jeux contre une nouveauté tél 04 68 85 39 10 demander Guillaume

Département 67
Ech Pro Foot Contest 98 contre Fifa 98 ou Coupe du Monde 98 sur PSX tél à Maxime au 03 88 26 02 61 jx neufs acheté le 01 08

Département 74
Echange jx PSX Alerte Rouge contre Resident Evil2 écrire à Romain GIRARD Chel Lieu 74150 HAUTEVILLE SUR FIER

Département 75
Echange Timecrisis (sans gun) + 100f contre Point Blank (vf) tél à Stanislas au 01 42 96 35 05 le soir

Département 77
Recherche solution complète de Discworld URGENT écrire à MATHELOT Kevin 34 rue du Dr Roux 77230 ST MARD

Département 78
Ech Soviet Strike + Crash Bandicoot1 + Die Hard Trilogy contre Resident Evil2 ou les vend à 125f chacun tél 01 30 88 24 83 après 19h demander Pia

Département 93
Ach, vds éch jeux PSX (vds MK trilogy, Tomb Raider2, C&c, Warcraft2 FF7 ...) TRIOUX Bruno 1 rue Viollet Le Duc 93200 ST DENIS (ne pas tel SVP)

Vente

Département 01
Vds jx PSX pal et imports entre 100 et 250f échange possible: FF7, Alundra, Cmcra, IRC, recherche Oldies demander Serge au 06 09 66 87 61 après 21h

Département 02
Vds Rage Racer sur PSX + 2 CD démos 250f tél 03 23 80 41 56 (Aisne et Marne seulement)

Département 06
Vds jx PSX Need for Speed 3; 200f tél à Nicolas au 04 93 22 43 12 après 19h

Département 13
Vds Tmb Raider 1: 80f ; 2: 130f; Boucliers Quetzalcoatl 130f; ISS PRO 100f; FF7 200f tél à Stéphane au 06 12 49 00 67

Département 18
Vds jeux PSX (NBAJAM extreme) PAL tél 02 48 71 68 07

Département 22
Vds jx PSX Ridge Racer 150f; Need for Speed 3 280f; le tout 400f tél 06 14 84 28 17 de 16 à 18h

Département 24
Vds PSX + 2 manettes + memory card pour 700f tél 05 53 52 52 30

Département 25
Vds PSX + 4 man + 1 carte memoire + 20jx + 54cds de demos + volant + pedales prix à débattre ou échange contre N64 + 4 jeux écrire à LAURENCY Dany 3 rue des rochers 25310 HERIMONCOURT

PEUPLES JEAN NOUVELLES



1080° SNOWBOARDING

GLISSER *v. intr.* : Se déplacer sur une surface lisse de façon maîtrisée ou non.

« ... un réalisme jamais vu sur console »
JOYPAD

« ... prouesses techniques, effets spéciaux affolants,
maniabilité exquise, sensations inédites ... »
PLAYMAG

« ... une réalisation technique de haute volée ... »
X 64

« La référence en matière de Snowboard sur console »
PLAYER ONE



Les limites n'existent que pour ceux qui ont peur.
Ton adrénaline se souviendra longtemps
de sa rencontre avec 1080° Snowboarding.
Que tu sois goofy ou régular,
l'appel de la poudreuse n'attend pas.
Alors, lève toi et glisse.



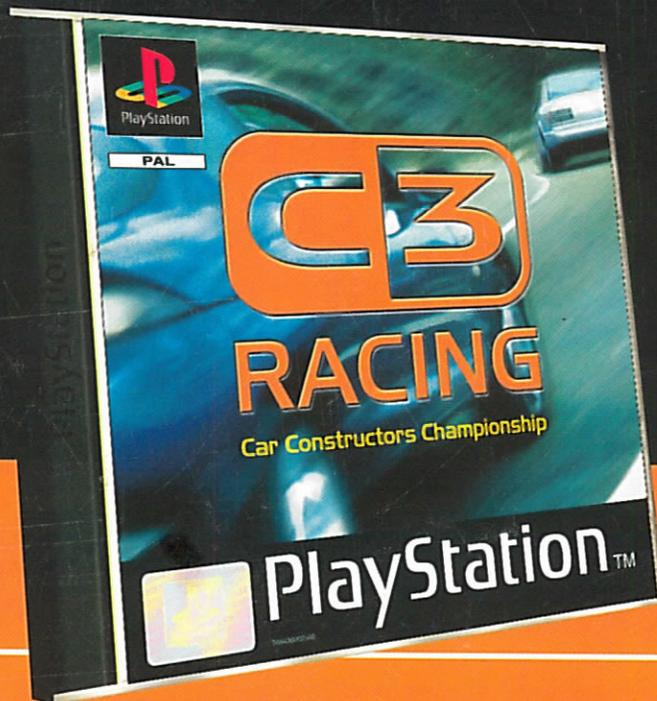


RACING

Car Constructors Championship

C3 FOIS PLUS RAPIDE ...

C3 FOIS PLUS RÉALISTE !



24 voitures de légende, un challenge d'enfer.

EUTECHNYX™



INFOGRAMES
FRANCE